



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TEMA

Kahoot y su efecto en el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes de
sexto EGB

Autor/es:

Sandra Magaly Espinosa Ávila
María Erlinda Pilatuña Paucar

Tutor/a:

Mgtr. Lorena del Carmen Boderó Arizaga

ECUADOR

Durán- 2025



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

Con humildad y profundo agradecimiento, dedico este trabajo a quienes han sido fuente de fortaleza, inspiración y compañía en este camino académico. Cada uno, desde su lugar, ha dejado una huella imborrable en este logro que hoy se concreta.

A mis hijos, por ser mi mayor motivación y el reflejo de mis sueños más nobles. A mi madre, por su amor incondicional, su ejemplo de vida y su incansable apoyo. Y a mis entrañables amigos, Alexi y Jessy, por permanecer a mi lado con lealtad y aliento en cada etapa de este recorrido.

Sandra Magaly Espinosa Ávila

Dedico este logro a quienes han sido pilares fundamentales en mi vida académica y personal.

A Dios, por ser mi guía, darme fuerzas en los momentos difíciles y nunca soltar mi mano en este camino de aprendizaje.

A mis padres, por su ejemplo de integridad, trabajo duro y amor incondicional. Gracias por enseñarme que la educación es una herramienta poderosa para transformar la vida.

A mi familia, por estar siempre presentes con palabras de aliento, comprensión y apoyo en los momentos más retadores.

María Erlinda Pilatuña Paucar



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTO

Al culminar con este trabajo de investigación que no solo representa el cierre de una etapa académica, sino también es el fruto de un proceso lleno de desafíos, aprendizajes y crecimiento personal. Este logro no habría sido posible sin el respaldo de muchas personas a quienes deseamos expresar nuestro sincero agradecimiento.

Agradecemos profundamente a la Universidad Bolivariana del Ecuador y al programa de Maestría en Educación con mención Pedagogía en Entornos virtuales, por brindarnos la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos que contribuirán a nuestra formación profesional.

A nuestra tutora de tesis Mgs. Lorena del Carmen Boderó Arizaga, por su orientación, paciencia y valiosos aportes que han sido fundamentales durante el desarrollo de nuestro trabajo.

Finalmente, extendemos nuestra gratitud a todos los docentes y compañeros de curso por cada momento y enseñanza adquirida.

Sandra Magaly Espinosa Avila

María Erlinda Pilatuña Paucar



RESUMEN

La comprensión lectora es una habilidad fundamental que se debe desarrollar en los estudiantes, ya que esta permite entender el significado de los textos mediante la interpretación de ideas principales conectando la información previa con la adquirida y desarrollar el pensamiento crítico. Es así que el presente trabajo de investigación tiene como objetivo analizar el efecto del uso de la herramienta digital Kahoot en el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, aplicando una encuesta preliminar sobre la percepción de la utilización de estrategias metodológicas en la lectura de textos, y una encuesta de satisfacción para evidenciar la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes.

La población de estudio estuvo conformada por 24 estudiantes de la institución, a quienes se direccionó la propuesta conjunta de actividades pedagógicas de comprensión lectora basadas en la aplicación web Kahoot durante un periodo determinado de 12 sesiones, mismas que se encuentran distribuidas según un cronograma.

Los resultados evidenciaron una mejora significativa en los distintos niveles de comprensión lectora literal, inferencial y crítico, lo cual sugiere que el uso de las plataformas lúdicas y tecnológicas pueden convertirse en una estrategia pedagógica efectiva para motivar el aprendizaje y mejorar las habilidades lectoras en el aula, además de despertar el interés y promover la participación activa de los estudiantes.

Palabras clave: comprensión lectora, herramientas digitales, Kahoot, gamificación, tecnología educativa.



ABSTRACT

Reading comprehension is a fundamental skill that should be developed in students, because it allows them to understand the texts meaning through the main ideas understanding by connecting the previous information with the acquired one and to develop critical thinking. Therefore, this research objective is to analyze the use of digital tool effect Kahoot in the reading reinforcement comprehension at General Basic Education in sixth grade students. This research was developed by using a quantitative approach, with a non-experimental design, applying a preliminary survey on the methodological usage perception strategies in texts reading, and a satisfaction survey to show the reading improvement comprehension in students. The study population included 24 students of the school, who addressed the pedagogical activities proposal of reading comprehension based on the Kahoot web application was conducted during a determined period of 12 sessions, which were distributed according to the schedule. The results showed a significant improvement in different levels of literal, critical and inferential reading comprehension, which suggests the use of ludic and technological platforms can become an effective pedagogical strategy to motivate learning and reading improvement skills in the classroom, in addition to generate students' interest and promoting their active participation.

Keywords: Reading comprehension, Digital tools, Kahoot, Gamification, Educational technology.



Índice General


FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO	II
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	IV
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES).....	V
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS	VI
DEDICATORIA	VII
AGRADECIMIENTO	VIII
RESUMEN.....	IX
ABSTRACT	X
ÍNDICE DE TABLAS	XV
ÍNDICE DE FIGURAS	XVI
LISTADO DE ANEXOS.....	XVII
INTRODUCCIÓN.....	1
Presentación y Contextualización	1
Justificación del problema	2
Planteamiento del problema.....	4
Precisión del tema.....	5
Objeto de la investigación.....	5
Objetivo general.....	6
Planteamientos hipotéticos.....	6
Declaración de las variables.....	6
Objetivos específicos de la investigación.....	6
Métodos empleados	7
Teórico.....	7
Empíricos.....	8
Matemático – Estadístico	8
Declaración de la población y muestra.....	8
Declaración del tipo de investigación.	8
Principales aportes.	9



Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.	9
CAPÍTULO 1:	11
MARCO TEÓRICO	11
1.1 Antecedentes	11
1.2 Gamificación.....	14
1.2.1 Aprendizaje basado en juegos	15
1.2.2 Kahoot.....	16
1.2.3. Kahoot aplicación web	19
1.2.4. Kahoot interactivo.....	20
1.2.5. Kahoot motivación del aprendizaje	20
1.2.6. Ventajas	21
1.2.7.Desventajas	21
1.3 Comprensión lectora	21
1.3.1. Lectura	22
1.3.2. Nivel de comprensión literal:	25
1.3.3. Nivel de comprensión inferencial:.....	26
1.3.4. Nivel de comprensión crítico:	27
1.4. Teorías que fundamentan la investigación.....	28
1.5. Fundamentación Legal	29
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	31
2.1. Operacionalización de variables.....	31
Tabla 1	31
<i>Matriz de operacionalización de variables</i>	31
2.2. Enfoque de la Investigación	32
2.3. Alcance de la investigación.....	33
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación	33
2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	34
2.5.1. Métodos Teóricos.....	34
2.5.2. Análisis y síntesis.....	34
2.5.3. Inductivo – deductivo.....	35
2.5.4. Método matemático – estadístico	35



2.5.5. Métodos empíricos	35
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.	36
2.6.1. Encuesta de percepción	36
2.7. Delimitación de la población y la muestra	37
2.7.1. Población	37
2.7.2. Muestreo no probabilístico	37
2.7.3. Muestra	37
2.8. Etapa del estudio teórico	38
2.9. Etapa del diagnóstico inicial	38
2.9.1. Diagnóstico de la encuesta preliminar de comprensión lectora	38
2.9.2. Etapa de la modelación de la propuesta.....	38
2.9.3. Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta	39
2.10. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico	39
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	50
3.1. Presentación.....	50
3.2. Tipo de propuesta.....	50
3.3. Denominación de la propuesta	50
3.4. Descripción de la propuesta	50
3.5. Objetivos.....	51
3.6. Fundamentación	51
3.6.1. Teorías de aprendizaje de la propuesta	52
3.7. Bases Metodológicas.....	55
3.8. Caracterización de la propuesta.....	56
3.9. Formas de aplicación, implementación y evaluación	56
3.10. Estructura y dinámica de la propuesta	57
3.10.1. Recurso	58
3.11. Exigencias/ requisitos / condiciones/ criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance	59
3.12. Planificación de las lecturas seleccionadas para el desarrollo de la comprensión lectora.	59
3.14. Planificación microcurricular	60
3.15. Recursos.....	71
3.16. Beneficiarios	71

	TRABAJO DE TITULACIÓN	
3.17 Encuesta de satisfacción.....		72
3.18. Validación de la propuesta		72
3.19. Cierre		73
4.- CONCLUSIONES.....		75
5.- RECOMENDACIONES.....		76
6.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		77
7.- ANEXOS.....		1

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matriz de operacionalización de variables.....	31
Tabla 2. Lecturas propuestas para la comprensión lectora.....	59
Tabla 3. Planificación 1 de la propuesta.....	60
Tabla 4. Planificación 2 de la propuesta.....	61
Tabla 5. Planificación 3 de la propuesta.....	62
Tabla 6. Planificación 4 de la propuesta.....	63
Tabla 7. Planificación 5 de la propuesta.....	64
Tabla 8. Planificación 6 de la propuesta.....	66
Tabla 9. Planificación 7 de la propuesta.....	67
Tabla 10. Planificación 8 de la propuesta.....	68
Tabla 11. Planificación 9 de la propuesta.....	70
Tabla 12. Lista de cotejo para validar la propuesta.....	73



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Estructura de la variable independiente Kahoot.....	17
Figura 2. Estructura de la variable dependiente Comprensión lectora.....	23
Figura 3. Problemas para comprender textos.....	39
Figura 4. Motivación para leer.....	40
Figura 5. Preferencias para realizar las actividades de comprensión lectora.....	41
Figura 6. Aplicaciones digitales conocidas.....	42
Figura 7. Utilización de las plataformas digitales.....	43
Figura 8. Uso de las herramientas tecnológicas para la comprensión lectora.....	44
Figura 9. Gusto por el uso de herramientas en la comprensión de textos.....	45
Figura 10. Cuestionarios o juegos en línea.....	46
Figura 11. Las herramientas tecnológicas ayudan hacer la lectura más divertida.....	47
Figura 12. Motivación con las plataformas digitales.....	48



LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Encuesta de diagnóstico dirigido a los estudiantes.....	86
Anexo 2. Cronograma de actividades para el desarrollo de las planificaciones por sesión y tiempos.....	89
Anexo 3. Rúbrica para evaluar cada actividad.....	90
Anexo 4. Lista de cotejo para evaluar la propuesta.....	91
Anexo 5. Encuesta de satisfacción dirigida a los estudiantes.....	92



INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

La evolución tecnológica a lo largo de los años ha sido un factor crucial para el desarrollo de la sociedad, ya que ha contribuido para satisfacer las necesidades y brindar grandes beneficios a los seres humanos. Hoy en día el uso de un dispositivo electrónico en los diferentes ámbitos de nuestra vida es fundamental. En ese sentido, la educación no es la excepción y ha optado por incluirla dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje, lo cual permite hacer de las clases espacios motivadores, interactivos e interesantes para los estudiantes.

Es así que, el presente proyecto se centra en buscar la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de EGB de la Unidad Educativa “Nueva Generación” mediante la implementación de la tecnología. Esta institución se encuentra ubicada en la región Sierra, específicamente en la provincia de Cotopaxi, del cantón Latacunga, pertenece al Distrito 05D01 y es de sostenimiento particular. Cuenta con un cuerpo docente conformado por 20 maestros, quienes tienen una formación profesional de tercer y cuarto nivel de educación superior.

Además, consta con un total de 270 estudiantes y una oferta educativa que ofrece: Inicial, Educación General Básica y Bachillerato en Ciencias Sociales. La jornada de funcionamiento es matutina, por ende, cada grado oscila alrededor de 25 estudiantes, ya que se direcciona a ofrecer una educación individualizada y significativa.

Cuenta con 3 paralelos en el subnivel de Educación General Básica Media, de los cuales 1 corresponde al sexto grado, mismo que tiene un total de 25 estudiantes, a quienes se direccionará la presente investigación dentro del área de Lengua y Literatura.

La lectura es una de las destrezas priorizadas dentro del currículo educativo, por ello es un punto esencial que se debe tomar en cuenta dentro del proceso didáctico. Leer contribuye a que el estudiante logre interpretar un texto y encontrarle un significado, mediante el análisis y síntesis lo que le permitirá alcanzar un pensamiento crítico. Si bien es cierto, con la tecnología los docentes deben desarrollar las competencias tecnológicas como el manejo de herramientas



digitales, adaptación al cambio, uso de redes sociales, creación de contenido digital, entre otras necesarias para poder incluirlas y guiar la clase, de manera que estas se vuelvan dinámicas y de interés para el estudiante, así poder desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo.

Justificación del problema

La importancia del uso de la tecnología en el desarrollo de la comprensión lectora es esencial, ya que las herramientas digitales se han convertido en un punto central en todos los ámbitos en el que nos desarrollamos. La tecnología no solo ofrece una amplia gama de textos y recursos interactivos, sino que también permite que los estudiantes pueden involucrarse y desempeñarse como los protagonistas de su aprendizaje, haciendo estos espacios de conocimiento más dinámicos personalizándolos con materiales de lectura. Este proceso no solo se limita a la decodificación de palabras, oraciones o párrafos, sino que se extiende a un proceso más complejo en donde se pone en práctica la interpretación, el análisis y la aplicación de lo leído.

Por otro lado, es necesario recalcar que el uso de las plataformas digitales fomenta una participación activa y la motivación de los estudiantes, debido a que estas herramientas ofrecen una manera más atractiva de aprender dejando de lado los métodos tradicionales como pasar del solo hecho de leer el texto y responder preguntas a realizar actividades de comprensión mediante un cuestionario interactivo.

La lectura se entiende como un proceso cognitivo complejo que implica diversas operaciones mentales, donde el lector es capaz de generar significados y atribuir sentido al texto. Leer implica comprensión, es por ello que la educación se ha enfocado en desarrollar personas que puedan regular de manera autónoma su proceso de comprensión textual, mediante la aplicación consciente y selectiva de diferentes estrategias de lectura.

Es así, que dicho proceso implica que los docentes como principales agentes educativos pongan en práctica alternativas innovadoras para llegar a una adecuada comprensión lectora, sin embargo, este objetivo no es alcanzado en su totalidad, debido a que los recursos didácticos



empleados son monótonos o desconocidos y no cumplen con la finalidad de atraer el interés y la atención del estudiante.

Si bien es cierto, la tecnología avanza a pasos agigantados brindando un sinnúmero de actividades y aplicaciones que se pueden implementar dentro del proceso de asimilación de conocimientos. En ese orden de ideas, la gamificación es una de las estrategias activas preferidas para poner en práctica dentro de la clase, ya que esta se direcciona a la utilización de elementos o juegos interactivos con la finalidad de motivar y comprometer a los estudiantes a participar de manera activa a través de las actividades lúdicas, estas pueden incluir el uso de recompensas, desafíos, puntos o insignias para despertar el interés del discente.

Una de las plataformas digitales empleadas dentro de la gamificación es Kahoot, misma que es una herramienta en línea en donde se puede crear cuestionarios interactivos y juegos educativos para que el aprendizaje se desarrolle de manera dinámica y divertida. Su enfoque es competitivo y social porque los jugadores pueden observar su puntaje, lo que genera emoción y deseo de mejorar. Esta herramienta no solo facilita la evaluación del aprendizaje, sino que promueve la participación activa y motivación, haciendo de la experiencia de aprendizaje más atractiva y entretenida.

En tal sentido, el presente proyecto tiene como finalidad implementar la herramienta digital kahoot, como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora presentando los contenidos de forma llamativa, y que a la vez sean desarrollados por los estudiantes de manera didáctica permitiendo que esta experiencia de comprensión de textos sea más efectiva.

Por otro lado, la investigación es viable, debido a que se cuenta con la población y recursos necesarios para su realización porque la institución donde se llevará a cabo brinda la apertura y disposición completa por parte de la administración de la institución, ya que en su misión establece que a través de la metodología conceptual y la aplicación de la tecnología se logre un aprendizaje significativo y activo.



El presente trabajo investigativo aportará a la comunidad educativa una propuesta con actividades interactivas utilizando la plataforma Kahoot, demostrando su funcionalidad en el proceso de comprensión lectora. La mencionada herramienta digital permite al docente diseñar cuestionarios y juegos interactivos donde los alumnos pueden interactuar desde sus dispositivos móviles, para potencializar las habilidades lingüísticas.

Planteamiento del problema.

La lectura y la comprensión de textos constituyen competencias fundamentales en el proceso educativo, ya que permiten al estudiante analizar criterios, contrastar ideas y cuestionar afirmaciones. Estas habilidades son esenciales para el desarrollo del pensamiento crítico, la construcción del conocimiento y la participación activa en la sociedad. Comprender lo que se lee no solo implica decodificar palabras, sino también interpretar, relacionar y reflexionar sobre la información recibida. La carencia de estas habilidades puede desencadenar dificultades en el aprendizaje de otras áreas, baja autoestima académica, desinterés por el estudio e incluso, en casos extremos, conducir al fracaso escolar o a la deserción.

Según los resultados del Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA), Ecuador se encuentra en un nivel elemental en cuanto a competencias lectoras, evidenciando que el 51% de los estudiantes evaluados no alcanzaron el nivel dos de desempeño (Sangoquiza, 2024). Esta alarmante cifra pone de manifiesto la urgencia de implementar estrategias pedagógicas efectivas para fortalecer la comprensión lectora desde los primeros niveles de escolaridad.

En la actualidad, el contexto educativo se ve influenciado por el avance constante de la tecnología y la digitalización. Los estudiantes de hoy son nativos digitales, y esto abre nuevas posibilidades para integrar herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, plataformas como Kahoot se presentan como alternativas innovadoras para dinamizar el aula, fomentar la motivación y reforzar contenidos a través de metodologías activas y lúdicas. Sin embargo, en muchas instituciones educativas aún persisten limitaciones en cuanto al acceso a



recursos tecnológicos, lo cual representa un obstáculo para la implementación de estas herramientas.

En el caso específico de la Unidad Educativa “Nueva Generación”, se ha identificado que uno de los principales problemas es la escasa motivación hacia la lectura por parte de los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica. Esta desmotivación ha derivado en bajos niveles de comprensión lectora y, en consecuencia, en un bajo rendimiento académico general. Se observa además una falta de interés hacia las actividades lectoras, lo que conlleva a una lectura superficial, escasa atención a los detalles, pobre expresión verbal y escrita, y un vocabulario limitado.

A esto se suma otra problemática: el limitado conocimiento y dominio de estrategias de comprensión lectora por parte de algunos docentes. Esta situación ha provocado que las clases de lectura sean rutinarias y poco significativas, afectando negativamente tanto el rendimiento académico como el ambiente de aprendizaje.

Ante este escenario, surge la necesidad de explorar nuevas metodologías que integren el uso de recursos digitales como Kahoot para mejorar la comprensión lectora. Se plantea así la siguiente interrogante: ¿Cómo mejoraría Kahoot la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de EGB?

Precisión del tema

- Kahoot, aplicación web como recurso didáctico para la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de EGB de la Unidad Educativa “Nueva Generación” en el periodo lectivo 2024- 2025.

Objeto de la investigación

- Proceso de enseñanza - aprendizaje en la comprensión lectora de estudiantes de sexto grado de EGB



Objetivo general

- Analizar la influencia del uso de Kahoot en el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado de EGB de la Unidad Educativa “Nueva Generación”, del periodo académico 2024-2025.

Planteamientos hipotéticos

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan las variables Kahoot y comprensión lectora en el marco de la educación primaria?
- ¿Cuál es el diagnóstico de la situación inicial del proceso de enseñanza - aprendizaje en la comprensión lectora del sexto grado de EGB?
- ¿Cómo estaría diseñada una propuesta de actividades basadas en Kahoot para la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de EGB?
- ¿Cuáles son los criterios con los que se validará la propuesta de actividades basadas en Kahoot para la comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado de EGB?

Declaración de las variables

- Variable independiente: Kahoot
- Variable dependiente: Comprensión lectora

Objetivos específicos de la investigación.

- Revisar los fundamentos teóricos que sustentan las variables kahoot y comprensión lectora en marco de la educación primaria
- Diagnosticar las características del proceso de enseñanza - aprendizaje en la comprensión lectora de la educación primaria en la Unidad Educativa Nueva Generación.
- Diseñar la propuesta didáctica de actividades basadas en Kahoot para la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de EGB.



- Determinar los criterios con los que se validará la propuesta didáctica basada en el diseño de actividades en la herramienta digital Kahoot para la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de EGB.

Métodos empleados

Teórico

Los métodos teóricos se emplean de forma continua, desde la creación del diseño de investigación y el análisis del estado del arte sobre el problema científico, hasta la interpretación de los datos obtenidos, así como la formulación de conclusiones y recomendaciones (Ortiz, 2012). En ese orden de ideas, el método teórico se utilizará para la elaboración del diseño de la investigación, puesto que se iniciará con una revisión documental misma que se aplica para la consulta de diferentes fuentes de información de las variables planteadas, además de la indagación de los antecedentes del estudio y el marco teórico.

Por otro lado, el análisis y síntesis se utilizará para la selección de fuentes que den un soporte o estado de arte de las variables que se abordan en el estudio. De tal manera que se consideran artículos, tesis doctorales que profundicen la importancia de Kahoot en la enseñanza de la comprensión lectora.

Además, la deducción e inducción permitirán evidenciar la estructura en cuanto a los antecedentes, de lo internacional a lo contextual, así también en los apartados teóricos de las dimensiones e indicadores.

El enfoque de sistemas se verá implementado en el momento que se determine los objetivos y la justificación, debido a que este esquema sirve para determinar la solución de problemas.

La modulación de propuesta para poder organizar un modelo de la propuesta para mejorar la comprensión lectora mediante el uso de Kahoot, además para investigar la realidad del objeto de estudio.



Empíricos

Los métodos empíricos se sustentan en la experiencia directa con la realidad. Se apoyan en la experimentación y el razonamiento lógico combinados con la observación de fenómenos y su análisis estadístico, siendo los más empleados en las ciencias sociales y naturales (Pascual et al., 2021). Es así que, se aplicará una observación directa para identificación del objeto de investigación, además, encuestas a los estudiantes sobre el interés de usar aplicaciones web en la enseñanza- aprendizaje de la comprensión lectora.

Matemático – Estadístico

Desde una perspectiva aplicada, la estadística se considera una disciplina científica que apoya la metodología de la investigación. Gracias a su rápido desarrollo y las posibilidades que ofrece para analizar la información en diversas áreas científicas facilita la obtención y el análisis de datos en investigaciones empíricas sobre fenómenos de la realidad (Hevia y Peña, 2020). Este método se aplicará para el análisis de los resultados obtenidos de las encuestas. Además, se consideran los resultados para la comprobación de las preguntas de investigación planteadas, al igual que el desarrollo de la propuesta.

Declaración de la población y muestra.

La población considerada para la presente investigación está conformada por un total de 230 estudiantes de la institución educativa. De esta población, se ha seleccionado una muestra intencional de 24 estudiantes pertenecientes al sexto grado de Educación General Básica (EGB). A cada uno de ellos se les aplicará una encuesta con el propósito de conocer su percepción respecto a las estrategias utilizadas para favorecer la comprensión de textos.

Declaración del tipo de investigación.

La investigación a realizar será de carácter aplicada, porque se busca implementar una posible solución en cuanto al uso de Kahoot de manera innovadora para mejorar la comprensión lectora de textos.



También, es una investigación de campo, ya que se emplearán técnicas de investigación como la encuesta para la recopilación de datos. Es correlacional debido a que se analizará la relación entre las dos variables establecidas.

En cuanto al enfoque y procesamiento de datos es un tipo de investigación cuantitativa, porque se obtendrá resultados numéricos de la encuesta realizada a los estudiantes para identificar la percepción con respecto a la utilización de las metodologías empleadas en la comprensión lectora.

En definitiva, el diseño de investigación es no experimental, porque no se van a manipular las variables, sino que serán observables, con la aplicación de métodos empíricos, teóricos y matemáticos estadísticos.

Principales aportes.

El marco teórico referencial es uno de los principales aportes para tener en cuenta las principales causas que provoca la dificultad de la comprensión lectora en los estudiantes, además de estar detalladas las principales características de Kahoot como un recurso de mediación en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

La comprensión de textos contribuye a la mejora de la expresión oral y escrita, además de hacer el lenguaje más fluido. Dentro del área de Lengua y Literatura es esencial que se logre desarrollar las macrodestrezas que son: leer, escuchar, hablar y escribir para ello es fundamental el rol que desempeña el docente para alcanzar dichas habilidades. Es así, que el uso de las aplicaciones digitales como recurso de enseñanza promueve la adquisición de los aprendizajes de la comprensión lectora en los estudiantes.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

La Unidad Educativa “Nueva Generación” se centra en brindar a la ciudadanía latacungueña una educación individualizada mediante una metodología conceptual, misma que contribuye a que los educandos puedan desarrollarse dentro de la sociedad como entes críticos y responsables.



Si bien es cierto, la pandemia por el Covid 19 ocasionó varios altercados dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje de manera que se recurrió a otras maneras de llegar con el conocimiento. En la actualidad la integración de las tecnologías educativas en la práctica pedagógica se convierte en recurso innovador para la educación.

La aplicación digital Kahoot permite la creación de juegos de aprendizaje, revisar o reforzar contenidos e incluso realizar evaluaciones. Esta herramienta tiene el potencial de motivar a los estudiantes, porque cuando más rápido se conteste se obtiene puntos.

De igual manera se presenta un breve componente de cada capítulo por el cual está conformado el presente informe de proyecto de investigación.

En el capítulo I Marco Teórico se encuentran los principales elementos teóricos que sostienen el tema de investigación, fundamentación teórica, antecedentes, operacionalización de variables para las respectivas bases teóricas.

En el capítulo II Metodología para el Desarrollo de la Investigación y Estudio Diagnóstico se estructura con el proceso metodológico con el que se desarrolla la investigación, los métodos utilizados en la revisión teórica de la investigación de campo, población, muestra y los instrumentos para la recolección de datos, además de la interpretación y análisis de los resultados.

En el capítulo III Presentación y Validación de la Propuesta se establece la propuesta detallando cada momento que la componen, finalmente se presenta la comprobación de hipótesis y validación de la propuesta por parte de los expertos.

CAPÍTULO 1:

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes

El presente capítulo contiene los antecedentes del tema tratado, para lo cual se elaboró una búsqueda completa de literatura científica y académica, en este contexto, se consideraron artículos científicos como también tesis doctorales, puesto que se pretende garantizar hallazgos y aportes relevantes aumentando la calidad y rigurosidad metodológica de este trabajo investigativo. La estructura en que estos se detallan es de forma internacional, nacional y a lo contextual del lugar donde se aplica el estudio, de tal manera que se evidencie la importancia de la comprensión lectora y que el uso de la tecnología puede contribuir a la mejora significativa de la lectura de textos, atrayendo el interés de los estudiantes y motivarlos.

El desarrollo de habilidades lectoras es uno de los temas más relevantes dentro de la educación actual, tanto por su implicación en la adquisición de aprendizajes, como para el desarrollo de competencias que permitan al estudiante desenvolverse de manera satisfactoria en el entorno social y cultural (Peña y Ballell 2024). Como lo señala Armijos, Paucar y Quintero (2023) “La lectura es una actividad esencial para la formación del ser humano” (p. 1). Por lo tanto, estudiar sobre la habilidad lectora se ha vuelto un tema recurrente en el debate educativo a nivel global, ya que esta es una de las destrezas necesarias y fundamentales para desenvolverse en la sociedad.

García (2019) elaboró su estudio sobre el desafío de la comprensión lectora en la educación primaria, en los estudiantes mexicanos de sexto grado de primaria. Los objetivos de la investigación se basaron en comparar las estrategias de lectura utilizadas, las habilidades lectoras desarrolladas, relacionar los momentos, estrategias y modalidades de lectura, y obtener el principal factor para el logro de la comprensión lectora. La investigación fue relacional y empírica, se realizó una encuesta con una muestra de 100 estudiantes, dando como resultado que el aprendizaje de la lectoescritura es un proceso simultáneo en cualquiera de los grados escolares, solo cambia el hábito y el gusto por la lectura son los factores principales para el aprendizaje.



Pérez (2022) abordó un estudio sobre Motivación Hacia la Lectura y Comprensión Lectora en Estudiantes de Primaria, Institución Educativa Estatal, San Juan de Miraflores, 2022, el estudio lo realizó con 135 estudiantes de quinto grado de primaria y 75 docentes de una institución educativa Estatal del Perú, la investigación es cuantitativo y el diseño es no experimental correlacional, mediante un cuestionario MRQ para la motivación hacia la lectura, y una Prueba de conocimiento para la comprensión lectora. La conclusión es que existe una relación significativa entre la motivación hacia la lectura y la comprensión lectora en los estudiantes, considerándose que, a mayor motivación hacia la lectura, los estudiantes podrán comprender los textos de las diferentes áreas del conocimiento.

Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) 2016, los resultados obtenidos en el último informe internacional sobre educación de México, informa que los estudiantes mexicanos obtuvieron un promedio de 423 puntos en el rendimiento de lectura, situándose por debajo del promedio de 493 puntos y encontrándose el 42% de los estudiantes por debajo del Nivel 2, considerado el nivel de competencia que permite a los estudiantes demostrar habilidades para la participación productiva y efectiva en la sociedad actual.

Los autores Campos y Rivera (2024) trabajaron en la investigación Influencia del uso de las Tic en el desarrollo de la comprensión lectora en la educación primaria, investigaciones recientes han abierto un debate respecto al posible impacto nocivo de una sobreexposición no mediada a estas herramientas en el desarrollo de la competencia lectora, siendo relevante la participación de la familia con el contexto de alfabetización. Se realizó la investigación de un diseño de naturaleza cuantitativa y de tipo ex post facto en el que participaron 410 estudiantes de 3° y 6° de Educación Primaria de nueve centros educativos de Aragón (España), con preguntas de cuestionario y prueba de comprensión lectora. Obteniendo como conclusión que los hábitos de uso de las Tic en el tiempo libre entre el alumnado de segundo y tercer ciclo de Educación Primaria, la investigación desarrollada constata una inclinación mayoritaria hacia su utilización con fines lúdicos.



Díaz et al. (2024) elaboraron un estudio sobre la comprensión lectora en la era digital cuyo objetivo del estudio fue realizar un análisis crítico de las estrategias innovadoras y tecnologías educativas utilizadas para mejorar la competencia lectora en el sistema educativo actual. Este estudio se realizó una revisión sistemática de la investigación publicada en los últimos diez años sobre la enseñanza de la comprensión lectora en la era digital, se seleccionaron 130 artículos, bajo el método PRISMA. Los resultados de la revisión muestran diversos enfoques para adaptar estrategias pedagógicas tradicionales con tecnologías educativas en la enseñanza de la comprensión lectora. Finalmente, es fundamental adoptar un enfoque holístico que combine métodos tradicionales y digitales para mejorar la comprensión lectora.

Sin embargo, la integración efectiva de tecnologías educativas como el uso continuo de la aplicación web de Kahoot puede mejorar la comprensión lectora y promover un aprendizaje más personalizado y activo. Las plataformas digitales que ofrecen un sinnúmero de recursos, las metodologías activas y los entornos virtuales de aprendizaje colaborativo son herramientas claves para abordar los desafíos actuales en la educación y su impacto positivo en el aprendizaje. (Díaz et al., 2024)

Según Poma (2024) en su investigación Kahoot como estrategia didáctica para desarrollar la lectura en los niños de la primaria, se realizó un estudio de revisión bibliográfica del uso de la plataforma educativa kahoot como estrategia para el desarrollo de la lectura en niños de 6 a 7 años en el Ecuador. Los hallazgos sugieren que Kahoot, con su interfaz amigable, actividades dinámicas y retroalimentación instantánea, puede ser un recurso valioso para mejorar la comprensión lectora, fomentar el hábito lector, motivar a los estudiantes y personalizar el aprendizaje. En conclusión, esta plataforma ofrece una variedad de beneficios que pueden ayudar a los estudiantes a convertirse en lectores más competentes y seguros de sí mismos. Por otra parte, es importante utilizar Kahoot de manera responsable y consciente de sus limitaciones, integrándola con otras estrategias de enseñanza, monitoreando y evaluando su impacto en el aprendizaje, y promoviendo un uso responsable de la tecnología.



Beltrán y Echenique (2024) abordaron el estudio sobre TIC como estrategias de mediación en la comprensión lectora de la educación básica y media. Actualmente, las TIC, se han convertido en base fundamental para intervenir y desarrollar procesos en los cuales intervienen competencias cognitivas y habilidades comunicativas; por ello, esta investigación tiene como propósito analizar la implementación de recursos TIC como agentes mediadores en la comprensión lectora. La metodología se orientó a través de la revisión sistemática de la literatura, partiendo del interrogante: ¿Qué efectividad ha tenido la implementación de recursos TIC como agentes mediadores en la comprensión lectora de los estudiantes de las instituciones de educación básica y media en Colombia, durante los años 2015 a 2020? De este análisis se deriva el estado de desarrollo sobre la mediación pedagógica con las TIC propuesto ampliamente como un proceso alternativo para mejorar las habilidades lectoras.

Los presentes antecedentes, permiten conocer el interés que se tiene por buscar estrategias que permitan mejorar la comprensión lectora, con el aporte de las tecnologías para la información y comunicación, las aplicaciones web siendo un potencial aporte al proceso didáctico, por lo cual queda evidenciado que el tema propuesto es pertinente elaborar conforme al contexto seleccionado, para determinar su aporte en la ciencia y en la educación.

1.2 Gamificación

La gamificación a nivel general es una metodología educativa innovadora, aplicada en diversos sectores, que consiste en la incorporación de elementos lúdicos, interactivos propios de los videojuegos, como recompensas, niveles, desafíos y retroalimentación instantánea, en entornos no lúdicos para motivar la participación y mejorar el rendimiento académico (Maila et al., 2025).

Para Acosta (2022) la gamificación es una herramienta que proporciona motivación a los estudiantes, convirtiéndose en una estrategia poderosa para todas las asignaturas, ya que las actividades que se presentan en este tipo plataformas son vistas por los estudiantes como una forma de aprender jugando, con libertades para actuar, bajo ciertas normas e instrucciones.

La gamificación es una estrategia educativa que consiste en utilizar los juegos interactivos en entornos educativos buscando motivar a los estudiantes a promover disfrutar de su propio



aprendizaje activo Chalpartar et al. (2022) citado por Olmedo et al. (2024), en tal virtud la gamificación se ha convertido en una excelente estrategia que los docente lo podemos utilizar mediante juegos interactivos para motivar a los estudiantes a mejorar la comprensión lectora y le va a permitir obtener aprendizajes significativos y a la vez activos, animándoles a una participación y colaboración entre todos los que experimentan estos juegos.

García al. (2024) la gamificación es una estrategia pedagógica innovadora que tienen como objetivo permitirles a los estudiantes participar en su proceso de aprendizaje, que se centra en el juego como recursos didácticos que buscan motivar a los alumnos mejorar su participación, compromiso, rendimiento de su aprendizaje y la adquisición de habilidades.

1.2.1 Aprendizaje basado en juegos

El aprendizaje basado en juegos es una metodología educativa que utiliza juegos didácticos diseñados específicamente para favorecer la adquisición de conocimientos. Utilizar estos elementos crea un ambiente interactivo y motivador, por lo que mejora la participación y el aprendizaje de los estudiantes.

Según Martínez et al. (2023) el aprendizaje basado en juegos (ABJ) es considerado una metodología educativa que utiliza el juego para motivar el proceso de enseñanza -aprendizaje de los estudiantes, que se basa en la teoría de que el juego es una actividad natural que realiza el ser humano.

El aprendizaje lúdico, también conocido como juego educativo, es una estrategia pedagógica que utiliza el juego como herramienta para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los estudiantes. En los primeros años de la educación formal, el juego educativo se presenta como una herramienta inseparable del aprendizaje. En este periodo inicial, la enseñanza a través del juego no solo es bienvenida, sino que se considera esencial para el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes. No obstante, a medida que los alumnos avanzan en su trayectoria educativa, el juego tiende a ser progresivamente relegado, dejando de ser parte integral de la experiencia escolar



Belisario (2024) en los momentos actuales donde se han desarrollado nuevos modelos de enseñanza es necesario considerar cambios estructurales en la enseñanza y el aprendizaje razón por la cual ha sido necesario realizar una renovación de los métodos que los docentes emplean. Es allí donde el juego cobra importancia dado que desde lo didáctico promueve el desarrollo de competencias en el estudiante (el aprendizaje) en vez de la enseñanza del profesor. Estos juegos, al estar adecuadamente diseñados, ofrecen una plataforma para enseñar a los jóvenes a analizar información, formular preguntas pertinentes y tomar decisiones informadas, facilitando además la adquisición de habilidades sociales importantes como la colaboración, comunicación y el trabajo en equipo.

El uso del enfoque pedagógico de aprendizaje basado en los juegos se consolida como una técnica de enseñanza que permite movilizar los conocimientos y afianzar un mayor aprendizaje (Hernández et al., 2023).

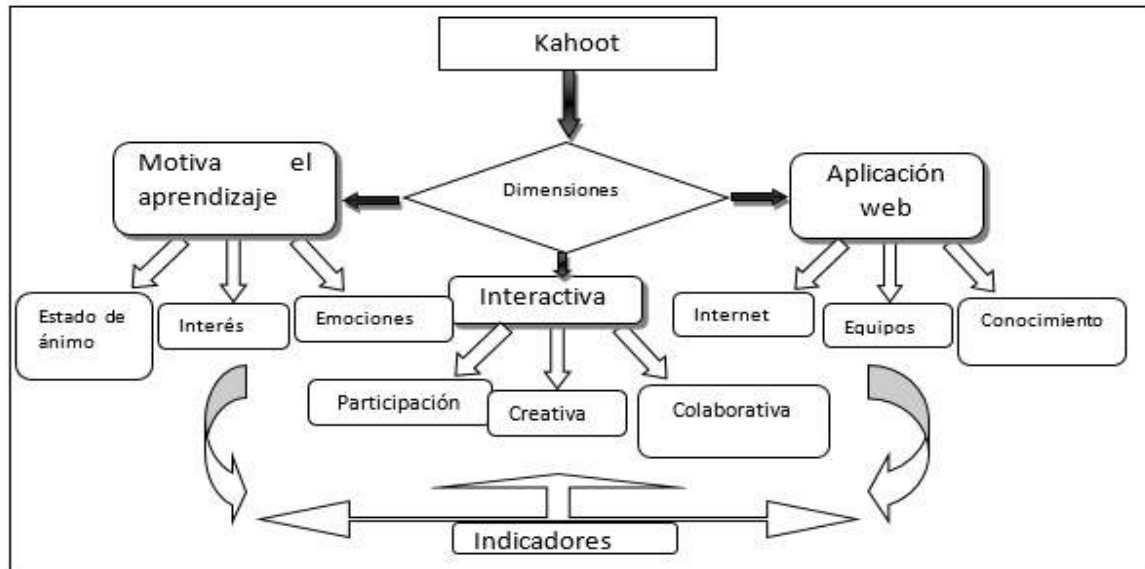
Estos juegos, al estar adecuadamente diseñados, ofrecen una plataforma para enseñar a los jóvenes a analizar información, formular preguntas pertinentes y tomar decisiones informadas, facilitando además la adquisición de habilidades sociales importantes como la colaboración, comunicación y el trabajo en equipo. El juego es una herramienta poderosa en el desarrollo de habilidades esenciales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad, las cuales son fundamentales para el aprendizaje y el desarrollo humano.

1.2.2 Kahoot

La figura 1 evidencia la estructura de la variable independiente kahoot herramienta didáctica que permite crear juegos de aprendizaje y compartir actividades educativas interactivas.

Figura1.

Estructura de la variable independiente Kahoot



Nota. Elaboración de las autoras basado en Cansino (2022).

El uso de la tecnología en el proceso de aprendizaje posibilita que los estudiantes interactúen de diversas maneras, ello acompañado con la nueva tendencia de gamificación el uso de aplicaciones web como kahoot que permitirá motivar, y promover el aprendizaje resolviendo problemas, debido a que se aplica mecánicas, con el fin de influenciar en los estudiantes para promover aprendizajes significativos. Según Martínez (2017) Kahoot es una herramienta online gratuita con el que se puede crear cuestionarios, encuestas y discusiones, donde el estudiante responde en tiempo real, obtiene retroalimentación instantánea y se convierte en protagonista demostrando lo que sabe a través del ordenador o del teléfono móvil, generando que desarrolle la conciencia de lo realiza con la práctica de actividades lúdicas, lo que va incrementando su satisfacción e involucramiento en su proceso de aprendizaje.

Para Valle (2020) Kahoot es una herramienta disponible de forma gratuita en la web, que se emplea principalmente para la elaboración de juegos interactivos basados en preguntas en los que pueden participar desde dos hasta un número limitado de personas de forma simultánea.

Actualmente, Kahoot ha sido aplicada en el ámbito educativo con gran aceptación por la comunidad en general.

Cansino (2022) frecuentemente investigado es Kahoot, una herramienta atractiva y motivadora para los profesores y una plataforma que puede mejorar los resultados de aprendizaje, la dinámica del aula y las actitudes de los estudiantes hacia la lección. Los cursos también pueden centrarse en maximizar el uso de Kahoot en el aula, monitorear el desempeño de los estudiantes mediante la retroalimentación, mantener la participación y la concentración de los estudiantes. Por lo tanto, los maestros que tienen dificultades para encontrar formas de lidiar con la enseñanza remota de emergencia podrían considerar su utilización para impulsar el aprendizaje en esos entornos.

Según los autores Rojas et al. (2021) Kahoot puede ser muy intuitivo en su forma de trabajar y tener las facilidades de acceso en diferentes dispositivos. Es evidente el aumento de motivación de los estudiantes que reciben sus clases utilizando esta herramienta, así expresan los docentes que lo han usado la herramienta; no importa la edad o tipo de asignatura.

Para Gallegos (2015) Kahoot es una de las herramientas digitales gratuitas más divertidas, enganchadoras e innovadoras que un docente puede utilizar para aumentar el clima creativo de su aula de clase. Generalmente un clima creativo se caracteriza por el buen humor, la risa, la ausencia del temor al qué dirán, un ambiente de trabajo en equipo y una atmósfera de camaradería; esta mezcla de elementos hace que la clase sea más placentera, menos aburrida y mucho más motivante.

Para los autores Vallet et al. (2019) definen que Kahoot, es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación (disponible en App o versión Web). Es una herramienta por la cual el profesorado crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde el alumnado son los concursantes. El colectivo de alumnos elige su alias o nombre de usuario y contesta una serie de preguntas por medio de un dispositivo móvil. Para su funcionamiento se requiere Internet y un móvil o tableta.

Para el abordaje de la variable independiente Kahoot, es importante el estudio de las dimensiones que son: aplicación web. Interactivo, motivación del aprendizaje.

1.2.3. Kahoot aplicación web

En la actualidad existe un sin números de tecnologías y aplicaciones de software libre que permiten desarrollar un aprendizaje activo-colaborativo dentro del aula y mantener un entorno de aprendizaje positivo fuera de ella. Entre ellos está kahoot, quizizz, socrative.

Kahoot es una aplicación web que permite crear cuestionarios online para que los estudiantes respondan en tiempo real mediante sus dispositivos móviles. Su interface es muy simple y no requiere unos profundos conocimientos técnicos. Los resultados son obtenidos inmediatamente facilitando la tarea del profesor. Para utilizar la aplicación sólo es necesario ir a la dirección web de la plataforma <https://create.kahoot.it> y elegir la opción “get my free account”. Los estudiantes no necesitan una cuenta para participar, ya que la aplicación solo requiere el “game-pin code” (proporcionado por el profesor) seguido del nombre de usuario para entrar en el juego.

Según Covarrubias et al. (2020) Kahoot es una aplicación gratuita para el aprendizaje, basada en actividades divertidas sobre cualquier tema, funciona en cualquier dispositivo móvil que tenga acceso a internet. Fomenta el aprendizaje colaborativo permitiendo expresar el potencial del estudiante. Su uso es fácil, lo que sí debemos tomar en cuenta es que para las actividades lúdicas es muy necesario el internet, dando mucho aporte al proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando la motivación y la atención de los estudiantes.

Esta aplicación fue creada desde el 2013 en un proyecto conjunto por Johan Brand, Jamie Brooker y Morten Versvik emprendedores talentosos y la Universidad Noruega de Tecnología y Ciencia, posteriormente se asociaron con Alf Inge Wang y posteriormente Åsmund Furuseth, con más de 50 millones de usuarios mensuales ofrecen la oportunidad de aprender en el aula y más allá de ellas, gracias a la creación de esta aplicación web, tenemos muchas oportunidades de jugar y aprender al mismo tiempo (Covarrubias et al., 2017).



La aplicación de Kahoot una vez creada, los jugadores deben unirse a él introduciendo un código PIN en la aplicación para móvil. De este modo, se convierte en un control remoto con el cual pueden responder a las preguntas fácilmente, mientras que en la pantalla muestra la pregunta y quién va ganando. Crear un juego de Kahoot es muy fácil, se pueden elaborar preguntas de opción múltiple con el formato y número de preguntas que se deseen.

1.2.4. Kahoot interactivo

El uso de Kahoot para mejorar los procesos lectores en niños de educación básica puede ser altamente efectivo debido a su naturaleza interactiva y lúdica. Al fusionar cuestionarios y juegos basados en la lectura, los educadores puedan diseñar actividades que refuercen el reconocimiento de palabras, la comprensión lectora y el desarrollo del vocabulario, ayudando a los niños a que se habitúan a leer que va ayudar al desarrollo de habilidades lingüísticas (Poma et al., 2024)

Según Machaca (2022) señala como característica de Kahoot, que es un recurso interactivo y dinámico factible de usar en diversas áreas (matemática, Ciencias Sociales, Lenguaje, Ciencias Naturales, Física, Química etc.) pues los estudiantes se entusiasman al usar la herramienta, les gusta la competitividad que genera, se divierten y disfrutan cuando lo usan, siendo además para el docente una herramienta que puede emplearse para realizar evaluación formativa, de diagnóstico y/o sumativa, ayudando en la planificación y evaluación.

1.2.5. Kahoot motivación del aprendizaje.

Para los autores Poma et al. (2024) antes de planificar un plan de estrategias para mejorar el proceso de lectura en niños, es necesario pensar en procesos psíquicos como la motivación; la motivación a la lectura en niños pequeños es importante para fomentar un amor duradero por los libros y el aprendizaje, y para cultivarla es esencial crear un entorno atractivo y accesible que incluya una variedad de libros adecuados a su edad y sus intereses; desde este momento del proceso de enseñanza-aprendizaje la motivación mediante el juego, siendo importante en los niños que desarrollen el gusto y el hábito por la lectura, con el uso del juego, con la aplicación de Kahoot ayudando a mejorar la comprensión lectora.



La plataforma ayuda a los niños a participar activamente, respondiendo preguntas sobre historias leídas en clase o ejercicios de fonética, lo que mantiene su interés y motivación incentivando sus ganas de crear e imaginar. Además, la retroalimentación instantánea y la posibilidad de jugar en equipo fomentan un ambiente colaborativo, donde los estudiantes pueden aprender de manera divertida y dinámica, por lo que, al adaptar las preguntas a su nivel de lectura, Kahoot ayuda a consolidar sus habilidades lectoras y a crear una base sólida para su futuro académico, señalan (Barreto et al., 2023).

1.2.6. Ventajas

Según Morales y Orgilés (2019) nos mencionan algunas ventajas de la aplicación Kahoot:

- Es más dinámico y permite un aprendizaje más sofisticado.
- Aprendizaje más rápido sobre un tema específico
- Ayuda a comprender el contenido de mejor manera
- Mayor atención de los estudiantes sobre un tema
- Kahoot es una herramienta gratuita.

1.2.7. Desventajas

Según Morales y Orgilés (2019) nos menciona algunas desventajas de la aplicación Kahoot:

- Solo se usa mediante el uso de internet
- No es una forma fiable de tomar evaluaciones
- Las actividades se pueden ser duplicadas

1.3 Comprensión lectora

La comprensión lectora se define como la habilidad integral de entender, interpretar y procesar la información contenida en un texto escrito. Implica extraer significado, identificar ideas principales, inferir conceptos implícitos, relacionar la información y reflexionar críticamente



sobre el contenido textual. Esta habilidad no se limita a la decodificación pasiva de palabras, sino que involucra una construcción activa de significado por parte del lector (Díaz et al., 2024). En otras palabras, la comprensión lectora es el proceso que permite al estudiante analizar, interpretar y reflexionar las ideas que tienen un texto, mediante esto poder dar un significado desarrollando el conocimiento y que puedan participar activamente en la sociedad con un pensamiento crítico.

1.3.1. Lectura

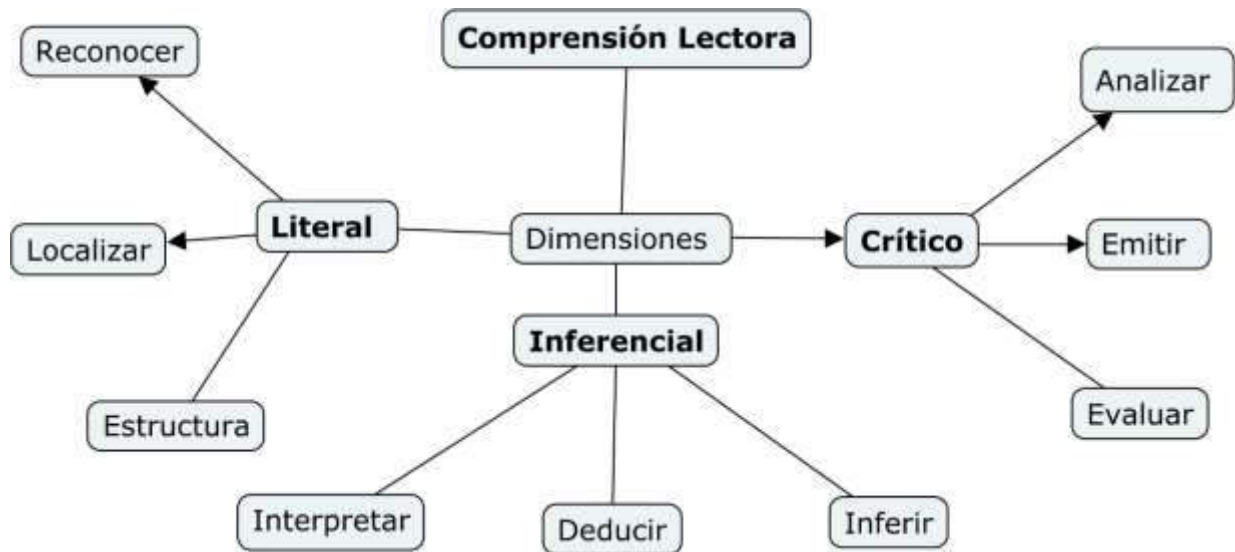
La lectura es un proceso que se direcciona la comprensión y extracción del significado del texto, misma que exige que el lector ponga en práctica sus habilidades y capacidades necesarias para poder interpretar la información leída (Fabiana et al., 2022) Es decir, la lectura no es mecánica, sino que significa comprender el mensaje que el texto nos quiere transmitir o comunicar.

El presente apartado desarrolla la distribución de la variable comprensión lectora en sus dimensiones e indicadores, para lo cual se abordó varias fuentes confiables como scopus, google académico, redalyc, cobuec, entre otras, en la figura 2 muestra de forma didáctica la estructura operacional I de la variable dependiente.

Esta representación gráfica permite observar cómo se organiza la comprensión lectora en sus distintos niveles de análisis. Cada dimensión literal, inferencial y crítica está acompañada por sus indicadores específicos que orientan la recolección de datos y el análisis posterior.

Figura 2.

Estructura de la variable dependiente comprensión lectora



Nota. Basado en Villa y Lucero Educaplay; aplicación web para la comprensión lectora (2024)

La comprensión lectora es una habilidad esencial en todos los niveles educativos, ya que esta es requerida para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, siendo trascendental en el ámbito pedagógico. Esta permite interpretar, contextualizar y comprender el texto, entendiendo los escenarios que se presentan, es decir se trata de alcanzar una lectura que conecte al estudiante con su entorno y realidad social (Salazar et al., 2024). En ese sentido, la comprensión lectora es una de las principales destrezas que debe priorizarse dentro del currículo de la asignatura de lengua y literatura, debido a que esta contribuye a lograr un análisis adecuado de los textos.

Para Calva (2020) la comprensión lectora es un procedimiento de construcción de significados personales de un texto mediante la interacción activa con el lector. Aprender a leer no es fácil, por ello es necesario mucho tiempo y práctica para dominarla. Con respecto a lo mencionado desarrollar la lectura con precisión, de manera rápida y con una entonación adecuada requiere repaso, sobre todo para comprender lo que se está leyendo.



La habilidad lectora, en particular la comprensión de textos, es fundamental para el crecimiento personal y social a lo largo de la vida, pues brinda herramientas indispensables para el pensamiento y el aprendizaje dentro de la cultura letrada en la que estamos inmersos (Flores et al., 2024). Dentro de este orden de ideas, leer de manera continua es importante porque ayuda a mejorar el análisis y síntesis de los textos, además de enriquecer el vocabulario, mejorar la ortografía y las habilidades comunicativas.

Cabe considerar, por otra parte, según Misari (2023) manifiesta que leer involucra un procedimiento que conlleva a comprender el significado general del texto, en donde es fundamental tomar en cuenta diversas estrategias de comprensión que utiliza el lector para entender el mensaje que quiere transmitir el escrito.

La comprensión lectora es un proceso en el que el estudiante demuestra su capacidad para examinar, interpretar y debatir sobre un tema leído, lo que le facilita responder en distintas áreas del conocimiento y encontrar soluciones a problemas (Infante, 2023). Dentro de este orden de ideas, se puede mencionar que el fortalecimiento de la comprensión lectora en el alumno le facilitará el entendimiento de los contenidos abordados, ya que podrá participar con su opinión crítica.

Según Guerra y Guevara (2017) expresan que la lectura es una interacción entre el texto y el lector, en donde el lector da el significado personal a lo que el autor quiere comunicar. Este proceso de inferencia necesita de diversas estrategias de lectura, también de la valoración de los contenidos fundamentales para construir su versión individual, es decir poder comprenderlo.

La variable comprensión lectora está operacionalizada en las dimensiones: literal, crítica e inferencial.

Para Calva (2020) la comprensión lectora hace referencia a la construcción de un significado del texto leído en el mismo se prioriza el desarrollo de tres niveles de comprensión: literal, inferencial y crítico.



1.3.2. Nivel de comprensión literal:

Este nivel es una habilidad fundamental que debe desarrollarse con los estudiantes, debido a que esto les permitirá poner en práctica sus conocimientos más avanzados y servirá como base para alcanzar una comprensión adecuada. Se refiere al reconocimiento de todo lo que está claramente expresado en el texto (Calva, 2020). En tal sentido, en este nivel el docente debe priorizar la mejora de captar el significado de las palabras y oraciones, identificar sinónimos, antónimos y homófonos, además de reconocer y dar significado a los prefijos y sufijos. Además, de precisar los diferentes elementos característicos de un texto ya sea narrativo, descriptivo o informativo.

Por su parte Misari (2023) sostiene que la dimensión literal conlleva a que otros niveles puedan comprender el texto, en otras palabras, es el primer paso de la comprensión. En este nivel el lector solo retiene y repite las ideas del texto. De esta manera se puede establecer que este nivel es la base esencial para poder lograr una comprensión avanzada, ya que sin este no se podría avanzar a los demás niveles.

Para Arguello (2017) el nivel de lectura literal hace referencia a una reconstrucción de lo leído, dar un significado a las palabras de acuerdo a su contexto realizando el reconocimiento de ideas principales. Es percibir lo que el autor manifiesta, es decir es la lectura básica o inicial. Cabe considerar que, en este se interpretará la información de manera explícita realizando un análisis exhaustivo del texto de manera que se identifique los detalles dentro del texto.

Vargas (2020) establece que este nivel el lector debe realizar una decodificación básica de la información. Luego de realizar este procedimiento se puede pasar a otros niveles que exigen realizar procesos cognitivos más altos. En otras palabras, se encarga de desarrollar la identificación de los hechos, momentos, significados de las oraciones y contextualizar el texto.

El nivel literal está caracterizado por reconocer las frases principales, localizar las palabras clave del texto y la identificación de la estructura de la oración o párrafo. Arteaga (2022) manifiesta que el procesamiento léxico ayuda al reconocimiento de las palabras y juega un papel importante en la comprensión lectora, por ello un niño que no maneje bien este proceso tendrá problemas en la decodificación e interpretación del contenido del texto” (pàg.3). Es decir, iniciar con el



reconocimiento de las ideas principales y palabras desconocidas como primer momento en la comprensión de textos es crucial para poder lograr una la construcción de significados.

Arteaga y Carrión (2022) expresan "...la conciencia semántica relaciona las palabras entre sí para darle un significado global al texto dando paso a la comprensión lectora" (p. 5). En otras palabras, el proceso sintáctico se dirige a comprender la estructura gramatical de la oración, es decir tipos de oración, tiempos verbales, uso de conectores y puntuación correcta lo que contribuye a que la lectura de los textos sea más entendida por el lector.

1.3.3. Nivel de comprensión inferencial:

El nivel inferencial, es el segundo a desarrollarse dentro del proceso de comprensión lectora, ya que es un grado de mayor profundidad, pues ya no se trata de saber solo lo que dicen las palabras, sino de aprender los diversos contenidos y relaciones que el autor quiere transmitir. Para ello, el lector debe ya analizar e indagar sobre la estructura escondida en el texto desde diferentes perspectivas (Arguello, 2017). Cabe destacar, que en este nivel se establecen deducciones de la información más importante, porque al fortalecerla los estudiantes podrán proponer o crear nuevos títulos, ideas o hipótesis.

Así mismo para Vargas (2020) el nivel inferencial exige hacer hipótesis, esclarecer las intenciones del texto profundizando lo que las palabras quieran expresar. En otras palabras, es realizar deducciones o conclusiones basadas en su comprensión. El dominio de este nivel promueve un pensamiento crítico y una comprensión más completa de la lectura.

Misari (2023) plantea que la dimensión inferencial es el segundo nivel de comprensión lectora, ya que en este, el lector debe ser capaz de identificar contenidos que están de manera implícita en el texto. Es decir, que para alcanzar el desarrollo total inferencial el estudiante debe establecer deducciones con la finalidad de lograr una decodificación adecuada asumiendo una postura frente a la lectura.

Por su parte Asencio et al. (2023) manifiestan que el nivel inferencial muestra la habilidad del lector para realizar hipótesis, así como inferir o deducir ideas. Es la interpretación que se da a un



texto en donde el mensaje no se encuentra explícito. De esta manera, para lograr precisión y análisis de un escrito es necesario desarrollar los niveles mencionados entendiendo sus significados y realizando conjeturas para interpretar lo que el autor quiere mencionar.

El nivel de comprensión inferencial está caracterizado por: la interpretación, deducción e inferir las ideas del texto de una manera más amplia, ahondando en la comprensión del texto (Jiménez, 2021). Al leer, el proceso inferencial, que se basa en integrar la información del mundo en los esquemas mentales, es fundamental. Desde el inicio de la lectura, es necesario anticipar el significado en un nivel básico para lograr la cohesión y coherencia local. A medida que la lectura avanza, esta anticipación se extiende de manera constante al sentido general del texto, lo que permite alcanzar una coherencia global.

Por su parte el Pérez et al. (2022) establecen que “la comprensión lectora inferencial es un nivel de concepción más profundo y amplio de las ideas que exige una atribución de significados, relacionándolos con experiencias personales y conocimiento previo que posee el lector sobre el texto” (p.2). En otras palabras, el individuo debe poner en práctica los conocimientos que posee para analizar y entender el mensaje que el autor no colocó de manera explícita

1.3.4. Nivel de comprensión crítico:

El nivel de comprensión crítico es el tercer y último para lograr una lectura adecuada, se lo denomina crítico o intertextual, aquí el lector comprende totalmente el escrito, identifica las intenciones del autor y su estructura. Asume una postura en base de lo que ha leído, de manera que pueda integrarlo con lo que él sabe (Arguello, 2017). Por otro lado, desarrollar este nivel implica llevar a cabo diversas prácticas en donde el individuo debe establecer opiniones de acuerdo a lo leído, para ello debe conocer el contenido, captar y conocer sentidos implícitos.

En palabras de Asencio et al. (2023) menciona que, en este nivel el lector cumple con un papel axiológico, porque emite un juicio de valor del contenido de la obra de un autor, para ello emplea valores con el objetivo de plantear una enseñanza y comprensión social. Dentro de este orden de



ideas, la crítica se relaciona con la habilidad de evaluar la calidad del escrito empleando argumentos y expresiones razonables, implementando la reflexión.

Para Misari (2023) la dimensión crítica requiere que el lector haga valoraciones sobre las ideas presentadas en el texto. Así, el lector no debe enfocarse en buscar respuestas o soluciones, sino en generar preguntas sobre lo leído y reflexionar al respecto. Es decir, el desarrollo de este nivel permite al lector evaluar y cuestionar las ideas presentadas en los textos, en lugar de aceptarlas de manera pasiva.

El nivel crítico se dirige a que la persona que lee tenga la habilidad de poder evaluar el contenido del texto, estableciendo argumentos y relaciones con otros textos (Vargas, 2020). Con respecto a lo citado, la crítica se refiere a comprender y sintetizar el contenido de manera que se establezca una valoración mediante la reflexión y el manejo de hipótesis del texto.

1.4. Teorías que fundamentan la investigación

Las teorías pedagógicas que fundamentan nuestra investigación son el Conectivismo, el constructivismo y el cognitivo.

El conectivismo, como una teoría de aprendizaje, explica cómo las tecnologías y el internet han creado grandes oportunidades para que los estudiantes aprendan más rápido y mejor, compartan información en línea y entre ellos. Esta teoría describe que el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene lugar a través de la construcción de conexiones en línea entre las personas y poder crear un conocimiento integrado, de ahí su aporte en el uso de aplicaciones web como kahoot en la mejor comprensión lectora (Mendoza et al., 2021).

La teoría del constructivismo, es aquel que permite que el alumno construya su propio aprendizaje, las ideas principales son: el alumno es responsable de su propio conocimiento, construye su conocimiento por sí mismo, relaciona la información nueva con conocimientos previos, establece relaciones entre elementos, da significado a la información que recibe, si necesita un apoyo puede recurrir al profesor convirtiéndose en orientador, a pares o padres. Los principales estudiosos del constructivismo son: Piaget. y Ausubel.

Esta teoría cognitiva, trata de describir los factores ambientales, personales y comportamentales que influyen en los procesos humanos de aprendizaje, dando protagonismo a los procesos cognitivos y afirmando que el pensamiento es un instrumento esencial para la comprensión del mundo. La relevancia de su teoría desde el punto de vista educativo (Rodríguez et al., 2021).

1.5. Fundamentación Legal

La fundamentación legal dentro del contexto de la educación ecuatoriana, del uso de la aplicación web como estrategia para mejorar la enseñanza de la lectura, está sustentada en el interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio del acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento. Las aplicaciones web son herramientas digitales que facilitan el acceso, la interacción y la creación de contenidos en línea, lo que favorece el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes (LOEI, 2022).

La utilización de las aplicaciones web como estrategia de enseñanza en la lectura se sustenta en el marco legal vigente, que reconoce la importancia de la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, para el logro de los objetivos del Sistema Nacional de Educación. Entre las normativas que respaldan esta estrategia se encuentran la Constitución de la República del Ecuador, el Plan Nacional del Buen Vivir, la Ley Orgánica de Educación Intercultural, el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, el Currículo Nacional y los Estándares de Calidad Educativa (LOEI, 2022).

El propósito fundamental del currículo del subnivel elemental en Ecuador, en el ámbito de la lectura, es formar personas capaces de utilizar los diversos recursos y fuentes de información disponibles en la actualidad, con énfasis en las bibliotecas y el acceso a la web. Mejorando la habilidad lectura les permitirá a los estudiantes de 9 y 10 años, identificar las destrezas de los niveles de profundidad: literal, inferencial y crítico valorativo.

Existe una interrelación de las cuatro macro destrezas de la lectura a la escritura de la escucha y el habla en el aula. Se habla para escribir, se lee para escribir, se escribe para hablar y se escribe



para leer. El currículo del subnivel elemental en Ecuador es un documento que orienta la educación de los niños y niñas de 5 a 10 años. Tiene como propósito desarrollar las competencias básicas para la vida, el pensamiento crítico, la creatividad y la ciudadanía. El currículo se organiza en cinco

Para Maliza et al. (2020) el área de Lengua y Literatura uno de los objetivos habla sobre los recursos de las TIC como medios de comunicación, aprendizaje y desarrollo del pensamiento de los niños de la primaria básica, que permite determinar que las aplicaciones web como estrategia que mejora la comprensión lectora de los niños.

Conclusión parcial

Desde esta base teórica, el presente proyecto asume una posición crítica e integradora, ya que se reconoce la validez de algunos autores que afirman que los modelos tradicionales ya no responden a las necesidades de los estudiantes, también advierten que el uso de herramientas digitales como Kahoot debe ir más allá del entretenimiento y enfocarse a su valor pedagógico.

Por ello, se propone utilizar Kahoot como una herramienta para fortalecer la comprensión lectora en sus distintos niveles: literal, inferencial y crítica. Las preguntas diseñadas en la plataforma estarán relacionadas con los textos trabajados en clase. Esta postura se basa en la observación directa en el aula, donde se evidencia que los estudiantes responden positivamente a actividades interactivas siempre y cuando estén bien dirigidas a los objetivos de aprendizaje.

De esta manera, el proyecto combina el enfoque innovador y tecnológico con una planificación pedagógica clara, en donde el juego y el aprendizaje se integra de manera efectiva.



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

2.1. Operacionalización de variables

Tabla 1

Matriz de operacionalización de variables

<i>Variables</i>	<i>Definición</i>	<i>Definición operacional</i>	<i>Dimensiones</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Instrumento</i>
Independiente Kahoot	La herramienta Kahoot es un software libre que está orientado a la creación de cuestionarios para resolver preguntas online con la facilidad de utilizar cualquier dispositivo electrónico (Plump & LaRosa, 2017)	Kahoot será operacionalizada mediante las dimensiones: Aplicación web, Interactivo, Motiva el aprendizaje, también con los indicadores siguiente: Internet, Base de datos, Equipos tecnológicos, Conocimiento, Participación, Creatividad, Colaborativo, Estado de ánimo, Interés, Emociones.	Aplicación web	Internet Equipos tecnológicos Conocimiento	Encuesta
			Interactivo	Participación Creatividad Colaborativo	
Dependiente	La comprensión lectora es el proceso de elaborar el significado por la vía de	La variable comprensión lectora será operacionalizada por las dimensiones: Crítica,	Motiva el aprendizaje	Estado de ánimo Interés Emociones	Encuesta
			Literal	Lectura Vocabulario Razonamiento	



Comprensión lectora	aprender las ideas relevantes del texto y relacionarlas con las ideas que ya se tienen: es el proceso a través del cual el lector interactúa con el texto. (Redondo, 2008)	Inferencial, Literal, también con los siguientes indicadores: Análisis, Síntesis, Reflexión, Hipótesis, Pensamiento, Creatividad, Lectura, Vocabulario, Razonamiento.	Inferencial	Hipótesis Pensamiento Creatividad
			Crítica	Análisis Síntesis Reflexión

Nota. Elaborado por las autoras

Para el presente estudio se ha realizado la respectiva operacionalización de variables, el cual es un proceso que permite al investigador dar coherencia y obtener los conceptos teóricos en los que se sustentará la investigación.

En ese sentido Coronel (2023) expresa “La operacionalización de variables consiste en un conjunto de técnicas y métodos que permiten medir la variable en una investigación, es un proceso de separación y análisis de la variable en sus componentes que permiten medirla” (pág.6). En otras palabras, este proceso contribuye a transformar las variables en dimensiones e indicadores para que puedan ser observados y medidos.

2.2. Enfoque de la Investigación

Según Romero et al. (2023) expresan que “El método cuantitativo se basa en la recolección y análisis de datos numéricos. Se utiliza para medir y cuantificar variables, establecer relaciones y realizar generalizaciones estadísticas.” (p. 16).

En ese orden de ideas, el enfoque que se aplicará en la presente investigación es cuantitativo, ya que se centra en la recopilación y análisis de datos numéricos con el propósito de establecer



relaciones y patrones entre las variables. En tal sentido, a través de este enfoque se obtendrá resultados numéricos de la encuesta realizada a los estudiantes para identificar la percepción con respecto a la utilización de las metodologías empleadas en la comprensión lectora.

En tal sentido, la investigación cuantitativa permitirá obtener mediciones y observaciones objetivas lo que permite que los resultados puedan ser comparables.

2.3. Alcance de la investigación

En cuanto al alcance de la investigación es descriptiva, ya que se centra en medir o describir al fenómeno de estudio en cuanto al rendimiento durante las actividades de comprensión lectora. Por otro lado, es correlacional, debido a que se busca determinar la relación entre las variables independiente Kahoot y dependiente Comprensión lectora sin necesidad de que se las manipule. Es decir, serán observables tal y como se desenvuelven en su entorno.

También es explorativa, ya que investiga cómo los estudiantes reaccionan al uso de Kahoot por primera vez como estrategia para mejorar la comprensión lectora.

Esta investigación busca analizar el efecto del uso de Kahoot como herramienta digital interactiva en la mejora de la comprensión lectora de estudiantes de sexto de Educación Básica. Se enfocará en medir cómo la gamificación, a través de esta plataforma, puede influir en los niveles de retención, interpretación y análisis de textos.

El estudio se desarrollará en un entorno educativo concreto, con una muestra definida de estudiantes, durante un periodo determinado.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

Por otro lado, es una investigación bibliográfica, debido a que se realizará la previa revisión bibliográfica de las variables para poder lograr su comprensión y análisis. Además, es de campo porque se realizará una observación directa, lo cual permitirá a las investigadoras comprender, observar e interactuar con el fenómeno de estudio en su entorno natural.

También, se lleva a cabo una investigación aplicada porque se busca aplicar una solución al

problema identificado sobre la falta de comprensión lectora en los estudiantes.

2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

En el proceso de búsqueda de revisión de información de la investigación del tema, se ha utilizado los siguientes métodos:

2.5.1. Métodos Teóricos

Los métodos teóricos son enfoques utilizados para la elaboración del sustento teórico de la investigación, a su vez se enriquece la aplicación de toda la literatura desarrollada en el presente informe, sin necesidad de experimentación directa. En este sentido, los métodos empleados en todo el desarrollo son:

2.5.2. Análisis y síntesis

El análisis de la revisión de literatura científica es un proceso sistemático en el que se examinan, comparan y evalúan la relevancia, validez y confiabilidad estudios previos sobre las variables comprensión lectora, kahoot, y el ámbito sexto de básica. Se utiliza bases de datos científicas confiables como Scopus, Google Scholar, entre otras, además se organiza la información por autor, año, enfoque metodológico. Se utilizó gestor de referencia EndNote para organizar las citas y referencias en formato APA 7.

Una vez obtenida la revisión literaria se procedió a la revisión de cada documento, donde se aplicó criterios de inclusión y exclusión, de tal manera que se logre cumplir con el propósito de la investigación. Se procedió a un análisis profundo donde los criterios permitieron enriquecer la selección de artículos y tesis que contribuyeron en la elaboración del presente informe.

La síntesis permitió organizar el aporte de las investigaciones que contribuyeron en la presente investigación, además, permitió fortalecer el conocimiento de las causas que afectan la comprensión lectora, y como ha contribuido la aplicación web Kahoot en ámbito de la educación. Otro aspecto de elevada relevancia es que el análisis permitió estructurar la hipótesis con sustento

teórico y empírico, Por último, el análisis fue aplicado en los resultados de la aplicación del instrumento y posteriormente en la discusión de resultados.

2.5.3. Inductivo – deductivo

Este método se aplicó en el desarrollo del análisis documental de la revisión literaria y fue aplicado en primer momento para fortalecer el conocimiento de lo observado en el campo seleccionado como son los estudiantes con limitaciones en la comprensión lectora, comprender de forma general las causas que estarían afectando al desarrollo de la comprensión lectora. De igual manera, permitió describir cada apartado de lo general a lo específico dónde se evidencia el interés del tema abordado a nivel mundial, nacional y local. Por último y no menos importante, se establecieron los principales aportes teóricos en una línea de contribución mayor a lo específico.

2.5.4. Método matemático – estadístico

Se aplican en la presentación de los resultados, procesamiento de los datos, análisis de los resultados, descripción de frecuencias, de igual manera para la comprobación de hipótesis, elaboración de la propuesta y análisis inferenciales.

2.5.5. Métodos empíricos

Revisión documental- método empírico

La revisión sistemática de literatura científica es la búsqueda minuciosa de las variables se lo realizó en las bases confiables como: Scopus, Google Académico, Redalyc, Scielo, Latindex y Repositorios institucionales, la búsqueda fue elaborada mediante cadena de búsqueda en tres idiomas diferentes, se elaboró en varios momentos cumpliendo los criterios detallados a continuación:

Elaboración de la indagación se realizó a través de cadena de búsqueda específicas, para lo cual se llevó a cabo un proceso de especificación de descriptores que corresponden a las variables y

área del objeto de estudio. Luego de identificar los descriptores, se utilizó el tesoro de la UNESCO para considerar las palabras claves con las que se han indagado el tema. Con ello, se inició la indagación en tres idiomas diferentes a fin de ampliar y ahondar la revisión de la literatura científica

Los métodos empíricos aplicados son aquellos que permitieron a las investigadoras levantar información por sí mismas, ante ello, de acuerdo con Hernández et al. (2017) los recursos empleados desde la práctica por el investigador que brindan resultados para un posterior análisis.

“Los métodos empíricos se basan en la experiencia en el contacto con la realidad; es decir, se fundamentan en la experimentación y la lógica que, junto a la observación de fenómenos y su análisis estadístico, son los más utilizados en el campo de las ciencias sociales y en las ciencias naturales” (Pascual et al., 2021, p.33).

Según Rodríguez y Pérez (2017) la importancia de lo empírico en el método científico se evidencia principalmente porque pone en contacto con los objetos y fenómenos reales, proporciona pistas para formular hipótesis y datos para la construcción de conocimientos y conduce a la verificación de las hipótesis previamente formuladas. El dato empírico proporciona las pistas para llegar al conocimiento racional, pero no debe confundirse ese dato singular con la unidad producida en el concepto, ni mucho menos con las derivaciones producidas en el raciocinio.

2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

2.6.1. Encuesta de percepción

La encuesta es una herramienta útil que ayuda a la recolección de información de un gran grupo de personas. Medina et al., (2023) “se trata de una herramienta versátil y accesible que permite a los investigadores obtener información sobre comportamientos, actitudes, opiniones y demografía de una población objetivo.” (p. 23). En otras palabras, la encuesta resulta ser un instrumento eficiente para la recaudación de los datos de manera amplia y rápida, lo cual contribuye a que el desarrollo de la investigación resulte efectivo.



Por otro lado, la escala de Likert es una herramienta de medición utilizada en investigaciones cuantitativas para conocer la opinión, percepción o actitud de una persona sobre un tema específico. Se basa en una serie de afirmaciones ante las cuales los encuestados indican su nivel de acuerdo o desacuerdo en una escala ordinal, generalmente de cinco o siete puntos (Joshi et al., 2015).

En ese sentido, se aplicó a los estudiantes un formulario de 10 preguntas estructuradas con la intención de conocer la percepción y disposición de la manera en la que imparten la comprensión lectora dentro del aula.

Este instrumento fue elaborado por las autoras y validado por expertos previo la aplicación de los estudiantes, con ello se determinó la perspectiva sobre las metodologías empleadas para la comprensión lectora, de acuerdo a ello se empleó una escala valorativa de Liker.

2.7. Delimitación de la población y la muestra

2.7.1. Población

Debido al propósito de la investigación se considera la población de estudio de 230 estudiantes de la Unidad Educativa “Nueva Generación”

2.7.2. Muestreo no probabilístico

Se aplicó el muestreo intencional por conveniencia debido que se cuenta con un grado de 24 estudiantes, a quienes se aplicó la encuesta sobre la percepción de las estrategias empleadas para la comprensión lectora ya que se evidencia un limitado dominio de síntesis y análisis de textos, además de falta de interés y motivación por lectura.

2.7.3. Muestra

Para la presente investigación se eligió una muestra conformada por 24 estudiantes de sexto grado de Educación General Básica. Esta selección se basa en que dicho grupo representa la totalidad del curso al que se pretende aplicar la propuesta o intervención. Además, se considera

una muestra manejable que permite una observación y seguimiento más detallado de las respuestas y resultados de los participantes, lo cual favorece a la validez del análisis cuantitativo.

2.8. Etapa del estudio teórico

En la etapa del estudio teórico se abordó a las variables independiente Kahoot y la dependiente Comprensión Lectora, mismas que fueron sustentadas por diferentes conocedores de la temática, para ello se revisó la teoría en diferentes revistas, tesis, libros y artículos científicos, mismos que contribuyeron a comprender más a fondo las variables con las dimensiones e indicadores establecidos.

2.9. Etapa del diagnóstico inicial

El diagnóstico comienza con la elaboración del estado de arte, donde se obtuvo los siguientes resultados: Fuentes consultadas, Revisión documental de la literatura científica: Resultados por base consultadas, tipos fuentes consideradas.

2.9.1. Diagnóstico de la encuesta preliminar de comprensión lectora

Durante la etapa del diagnóstico inicial y al haber establecido la investigación desde un enfoque cuantitativo se escogió a la encuesta preliminar como instrumento de recolección de información dirigida a los estudiantes del sexto grado, que fue validada por la tutora de tesis, ya que esta contribuye a la obtención de datos medibles y cuantificables para su posterior comparación con respecto a la perspectiva y aplicación de las estrategias metodológicas en la comprensión lectora.

2.9.2. Etapa de la modelación de la propuesta

En la etapa de la modelación de la propuesta se empieza por titular “Aprender jugando”, se plantea la utilización de la herramienta digital Kahoot como actividad dinámica para la comprensión lectora, en donde se establecerá una serie de cuestionarios interactivos para las lecturas determinadas a desarrollar durante cada trimestre.

Para ello, se establecerá un cronograma organizado por semanas en donde se establezca el orden en que deben llevar a cabo las lecturas, previo una planificación.



grupo, lo que indica que el aprendizaje colaborativo podría mejorar su desempeño. Asimismo, consideran que están de acuerdo que los juegos y cuestionarios en línea pueden ayudar a desarrollar habilidades de lectura, reflejando una inclinación positiva hacia el uso de herramientas tecnológicas en el proceso educativo.

- ❖ Existe una tendencia favorable hacia el uso de plataformas digitales en la enseñanza de la comprensión lectora, ya que los estudiantes consideran que estas herramientas los motivarían a leer, y cree que hacen la lectura más divertida. Sin embargo, un porcentaje relevante se mantiene neutral respecto a su impacto, lo que indica que su implementación debe acompañarse de estrategias que maximicen su efectividad.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Presentación

Conjunto de actividades en Kahoot para el desarrollo de la comprensión lectora “Aprender jugando”

En la actualidad, el uso de herramientas digitales en la educación ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. En tal sentido, en el presente apartado se modela una propuesta educativa basada en el uso de la plataforma motivadora- interactiva Kahoot, como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de EGB. Esta propuesta se origina en base a la problemática identificada en la institución, en tal sentido, contribuirá a dar la solución mediante el aprovechamiento del uso de la herramienta digital para fortalecer las habilidades lectoras mediante juegos con actividades interactivas y motivadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cabe mencionar que la problemática de la comprensión lectora afecta a la mayoría de los estudiantes del sistema educativo de nuestro país de la básica media, como se indica en los estudios del Ministerio de Educación del Ecuador.

3.2. Tipo de propuesta

Conjunto de actividades pedagógicas basadas en la Aplicación Web Kahoot para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de EGB de la Unidad Educativa “Nueva Generación”

3.3. Denominación de la propuesta

Aprender jugando: Conjunto de actividades de comprensión lectora con Kahoot.

3.4. Descripción de la propuesta

Las actividades que se plantean dentro de la propuesta son un conjunto de acciones prácticas en la lectura de leyendas, mitos, cuentos fantásticos, además de lecturas que promuevan la concientización de los valores en la sociedad. Estas lecturas fueron seleccionadas con el fin de despertar la atención e interés de los estudiantes para la lectura. Posterior a eso, pueden acceder



a los recursos interactivos y dinámicos en la plataforma de Kahoot, de manera que puedan ir desarrollando su nivel literal, inferencial y crítico a través de cada una de ellas. Poma (2024) establece “El uso de Kahoot para mejorar los procesos lectores en niños de educación básica puede ser altamente efectivo debido a su naturaleza interactiva y lúdica” (p.10).

Dentro de la estructura del diseño de la propuesta, en la aplicación, se toma en cuenta el desarrollo de los tres niveles de comprensión lectora, mismos que son esenciales para la construcción de un criterio, reflexión o ideas de lo que se ha leído. Altamirano (2024) expresa “Considerando que la comprensión lectora es un proceso de construcción de significado personal del texto mediante la interacción activa con el lector, se debe desarrollar con énfasis los tres niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítica” (p.5).

3.5. Objetivos

General:

- Diseñar actividades interactivas con Kahoot para la óptima comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado, fomentando la motivación y el interés por la lectura.

Específicos:

- Desarrollar actividades lúdicas digitales que incentiven el análisis e interpretación de los textos.
- Mejorar los niveles de comprensión lectora a partir de las actividades inferenciales a través de la gamificación.
- Evaluar el impacto de Kahoot en la motivación y participación activa del estudiantes en las acciones de la lectura.

3.6. Fundamentación

El origen de la propuesta surge por el objetivo de la investigación, por ello se lleva a cabo un abordaje de la revisión teórica y de campo, utilizando métodos y técnicas de recolección de datos para establecer el diagnóstico que permite identificar las necesidades o áreas de mejora dentro del contexto educativo. Este diagnóstico fundamenta la propuesta planteada, ya que proporciona información relevante y confiable que orienta las acciones a seguir, garantizando que la intervención responda de manera efectiva a la realidad observada.



Esta propuesta se fundamenta en un diseño sistematizado en la planificación, aplicación y evaluación, de manera que se logre el desarrollo y consolidación de los niveles de la lectura literal, inferencial y crítico, mismos que son muy importantes para lograr una buena comprensión lectora.

Asimismo, las teorías sobre las que se basa son el conectivismo, cognitvismo y el constructivismo, estas surgieron como resultado de la revisión literaria de las variables, que contribuyen a fundamentar el diseño de la propuesta, ya que estas son las tres grandes teorías de aprendizaje más empleadas para la creación de ambientes pedagógicos, a esto se le añade la tecnología, misma que contribuye a que se pueda utilizar los recursos digitales y aplicaciones web para el trabajo colaborativo y construyan su aprendizaje se manera significativa (Siemens, 2024)

Finalmente, en la Constitución de la República del Ecuador y Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) establecen que es un derecho ineludible e inexcusable brindar una educación de calidad, inclusiva, participativa e innovadora, es decir que incluya las tecnologías como recursos para hacer del proceso de enseñanza- aprendizaje ambientes significativos para los estudiantes.

3.6.1. Teorías de aprendizaje de la propuesta

Conectivismo

El conectivismo se centra en la inclusión de la tecnología en el marco de la cognición y la difusión del conocimiento. En este se cree que el papel del maestro es guiar a los estudiantes a seleccionar recursos de aprendizaje confiables y seleccionar la información más relevante (Castro, 2022).

El conectivismo es un aprendizaje que se produce en ambientes diversos, cuyos elementos se relacionan e interactúan entre sí como por ejemplo una red donde el sujeto va adquiriendo nueva información que le será útil para su aprendizaje a corto y largo plazo (Quispe, 2022).



Las actividades de aprendizaje de Kahoot es una importante y potente herramienta digital, que a través del aprendizaje basado en el juego logra que el estudiantado aprenda temas nuevos o repase otros ya aprendidos. Aquí yace la importancia del uso de estos recursos TIC en los salones de clase, dada la flexibilidad que presentan. Al analizar el uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje y como se pudo observar en el apartado de los resultados, este software produce motivación al usarlo en el salón de clase (Rojas et al., 2021).

Esta teoría se puede aplicar al desarrollo de la comprensión lectora, especialmente en los niveles inferencial, literario y creativo. La comprensión lectora inferencial implica deducir o inferir información que no está explícita en el texto, sino que se basa en el contexto, los conocimientos previos y la lógica. La comprensión lectora literaria implica analizar e interpretar los elementos formales y estilísticos de un texto, así como su intención comunicativa y su valor estético (Sánchez, 2019).

La comprensión lectora es el acto donde el lector "interactúa" con el contenido, sin interesar la extensión o limitación del escrito. La lectura, así como su comprensión, está presente en los contextos de todo nivel educativo y es considerada como una actividad trascendental para la enseñanza escolar, de ahí el valor de leer ya que mediante la lectura el alumno alcanza nuevos conocimientos, mejorando los que ya posee y permite un auto-aprendizaje constante (Morales, 2021).

El aprendizaje conectivista favorece el desarrollo de estos niveles de comprensión lectora, ya que permite al lector acceder a múltiples fuentes de información, relacionarlas entre sí, crear sus propias redes de conocimiento y compartir sus producciones con otros lectores (Islas et al., 2021).

Cognitivismo

El cognitivismo concibe inicialmente al aprendizaje como adquisición de conocimiento y a la enseñanza como transmisión de información, y el foco instruccional lo centra en el currículo (información apropiada), mientras que los resultados son cuantitativos ya que se obtiene cantidad de información. En una segunda mirada se puede identificar que el cognitivismo considera al



aprendizaje como una construcción de significados y la enseñanza la dirige a la orientación del procesamiento cognitivo (Hernández et al., 2021).

Según Poaquiza (2022) El cognitivismo como aquella que permite a los estudiantes construir su propio aprendizaje, las ideas de esta teoría son: el estudiante es consciente y responsable de su propio conocimiento, relaciona la información nueva con la información ya obtenida y dar importancia a la información. Los principales fundadores de esta teoría son Piaget y Ausubel

Los factores cognitivos desempeñan un papel fundamental en la comprensión lectora al estar relacionados con las habilidades y procesos mentales que se emplean durante la lectura. El aprendizaje se basa en procesos mentales internos, incluyendo la percepción, la memoria, el pensamiento y la resolución de problemas, mientras que la enseñanza está centrada en la comprensión: Diseño de actividades que fomenten la comprensión profunda de los conceptos, estimulando la reflexión y el análisis por parte de los estudiantes (Chiquito, 2024)

Según Santana (2022) el estudio del proceso de enseñanza-aprendizaje ha sido fundamental en la psicología educativa, y entre las diversas corrientes que han contribuido a su comprensión se destaca el cognitivismo. Esta corriente psicológica se centra en los procesos mentales que intervienen en el aprendizaje, considerando al individuo como un procesador activo de información que construye su conocimiento a partir de la interacción con su entorno.

El cognitivismo considera el conocimiento básicamente como representaciones simbólicas en la mente de los individuos, en tal virtud en la mente están las ideas de todo lo que le rodea, que le permiten conocer el mundo que le rodea, así se forma el proceso de conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Castro, 2022).

Constructivismo

La teoría de aprendizaje constructivista sostiene que el conocimiento se construye a partir de la experiencia y la interacción con el entorno (Ledesma, 2023). Las actividades de Educaplay son recursos educativos digitales que permiten crear y compartir ejercicios interactivos de forma



sencilla y divertida (Witker, 2023). Según Cicero (2021) estas actividades pueden favorecer el aprendizaje constructivista al ofrecer al estudiante la oportunidad de participar activamente en su propio proceso de aprendizaje, explorar diferentes contenidos, resolver problemas, recibir retroalimentación y reflexionar sobre sus avances (Milana, 2018).

Molina (2023) manifiesta que la comprensión lectora es una actividad constructiva compleja que implica la interacción entre las características del lector y del texto, dentro de un contexto determinado, que requiere de la aplicación de un modelo de enseñanza efectivo donde incluya estrategias didácticas.

El constructivismo, una corriente de la psicología educativa, postula que el aprendizaje es un proceso activo en el que los individuos construyen su propio conocimiento a través de la interacción con su entorno y la reestructuración de sus esquemas mentales preexistentes. Esta teoría, que ha ganado importancia en el ámbito educativo, sostiene que aprender implica una participación activa del individuo, quien forma su conocimiento al interactuar con su entorno y al modificar las estructuras mentales que ya posee (Guerra, 2020).

La persona es responsable de construir su conocimiento. Por ello es necesario un ambiente agradable, donde se proponen temas de investigación. Esto sugiere que los alumnos deben contar con una variedad de herramientas para construir y definir su propio aprendizaje. El objetivo de esta teoría es que sean capaces de hacer frente a cualquier problema o situación que se les presente en un futuro.

3.7.Bases Metodológicas

La base metodológica de esta propuesta se fundamenta en el aprendizaje basado en el juego o conocido como la gamificación, ya que su presencia y uso en las actividades docentes favorece la adquisición ciertas habilidades, destrezas y contenidos que deben aprender o desarrollar los estudiantes (Cornellá et al., 2020).



3.8. Caracterización de la propuesta

Conjunto de actividades en Kahoot para el desarrollo de la comprensión lectora “Aprender jugando”

El conjunto de actividades pedagógicas para la comprensión lectora hace referencia a un sistema de estrategias didácticas que tienen la finalidad integrar la tecnología en el aula para mejorar la capacidad lectora de los estudiantes de sexto grado de EGB, de manera que puedan entender e interpretar los textos que leen. Estas incluyen actividades de prelectura, predicciones, formulación de preguntas, lluvia de ideas; lectura, en voz baja y alta guiada por la docente con la participación de los estudiantes, formulación de preguntas, síntesis ; y la pos lectura, evaluación y la reflexión (Zambrano y Alcívar, 2023).

Esta propuesta se caracteriza por ser flexible y de inclusión, debido a que, se adaptará al nivel, intereses y necesidades detectados en el diagnóstico, asimismo se aplicarán los textos de acuerdo al propósito y tipo que se vaya a trabajar. Por otro lado, se promoverá la participación activa y dialogada del estudiante con el docente. Las actividades de aplicación serán interactivas y dinámicas porque responderán las preguntas de comprensión en los diferentes niveles en tiempo real utilizando la plataforma Kahoot que es una herramienta digital en donde se incluye actividades de preguntas y respuestas gamificadas (Cordero et al., 2022). esto permitirá que la evaluación sea formativa y de retroalimentación inmediata sobre las respuestas correctas e incorrectas.

Estas actividades serán distribuidas de manera trimestral, en donde se establecerá una lectura por mes, es decir 3 al trimestre utilizando la plataforma kahoot con sus cuestionarios interactivos que permitirán el fortalecimiento y mejora de la comprensión lectora en los estudiantes de sexto de EGB.

3.9. Formas de aplicación, implementación y evaluación

La presente propuesta está caracterizada por su integración teórica, pedagógica y tecnológica para desarrollar la comprensión lectora de los textos, mediante el diseño de la planificación curricular empleando diversos métodos en los que se encuentren implícitos el conectivismo, constructivismo y cognitivismo.



Las actividades propuestas se planifican para un periodo de 12 sesiones mediante un cronograma previamente establecido (Ver Anexo 2) a lo largo del año escolar, con la finalidad de dar cumplimiento del objetivo general. De estas estarán una sesión para llevar a cabo la planificación, seguidamente otra se ocupará para realizar el diagnóstico. Una vez ya realizadas estas actividades se aplicará en nueve sesiones las planificaciones establecidas, finalmente, una sesión se ocupará para la evaluación.

De estos periodos se dividirán en una sesión para realizar la planificación del plan microcurricular, de la misma manera una sesión se designará para llevar a cabo el diagnóstico, en donde se aplicará la encuesta de percepción de la comprensión lectora. En las siguientes sesiones se aplicará las actividades interactivas realizadas en kahoot, finalmente, se llevará a cabo una evaluación con una encuesta de satisfacción en donde se podrá evidenciar los resultados y la factibilidad de la propuesta.

3.10. Estructura y dinámica de la propuesta

Planificación:

Plan microcurricular

Como punto de partida para la elaboración de la propuesta se considera los distintos niveles de comprensión curricular, ya que estoy ayudando con el direccionamiento para adaptar los objetivos, contenidos, metodologías y recursos a las necesidades de los estudiantes y cada centro educativo de manera que se brinde una educación más equitativa y flexible (Ros, 2024).

Seguidamente, la planificación microcurricular, la cual es una herramienta necesaria dentro de la labor docente, debido a que en base a ella se fortalece la metodología de trabajo con los estudiantes, pues ahí se establecen los objetivos, destrezas, competencias y contenidos a abordar en las diferentes fases de la clase (Zambrano y Veintimilla, 2023).

Finalmente, la lectura para la comprensión lectora, misma que constituye uno de los aprendizajes más importantes que proporciona la escolarización como competencia, ya que esta se direcciona al desarrollo del análisis, síntesis y producción de textos.

Para realizar la planificación de una comprensión lectora efectiva, se debe considerar los siguientes aspectos.



Objetivo de la clase, es decir, definir con claridad qué se espera de los estudiantes logran con la lectura a realizar; identificar ideas principales y secundarias, analizar el vocabulario, relaciones la lectura con experiencias personales, entre otras.

Selección del texto, este debe ser adecuado a la edad y nivel educativo de los estudiantes, entre ellos pueden ser cuentos, fábulas, mitos, leyendas.

Estrategias antes de leer (prelectura), en otras palabras se refiere a las metodologías que se realizan para activar los conocimientos previos con preguntas del tema, presentar imágenes o palabras clave para anticipar el contenido.

Estrategias durante la lectura; aplicando las pausas para aclarar el vocabulario, preguntas para verificar la comprensión o solicitar los elementos clave de la narración.

Estrategias después de la lectura (poslectura) como preguntas de inferencias o reflexión, relación con otros texto o ejercicios de escritura creativa

Evaluación de la comprensión lectora, en donde se aplica el recurso interactivo Kahoot con preguntas de opción múltiple.

3.10.1. Recurso

Un recurso para la selección de un texto es un medio que será utilizado dentro de la clase para lograr el desarrollo de la comprensión lectora. Moreno y Andrade (2023) manifiestan que “Los recursos didácticos utilizados de manera innovadora contribuyen a crear espacios placenteros y dinámicos para que docentes y estudiantes interactúen en este maravilloso mundo de la lectura comprensiva”(p.3). En otras palabras, los recursos son un elemento fundamental que contribuye a que la clase pueda ser innovadora y atractiva para el discente; al utilizarlos dentro de la comprensión lectora van a permitir estimular el interés por la lectura.

La selección de los libros o textos para la comprensión lectora es un recurso trascendental, ya que por medio de estos los niños tienen experiencias gratificantes, diversas y entretenidas que contribuirán para desarrollar el gusto e interés por la lectura. En cambio si se les ofrece libros que no son acordes a su edad e intereses verán a la lectura como una tarea aburrida y los esfuerzos realizados no servirán de nada, por tal motivo es necesario dedicar un poco de tiempo para buscar y seleccionar textos acordes a la edad y adecuados para el alumnado (Rodriguez, 2022)



3.11. Exigencias/ requisitos / condiciones/ criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance

Los requisitos que se necesitan para llevar a cabo con la propuesta son el tener acceso a los dispositivos electrónicos y una buena conexión a internet. Por otro lado, la selección de los textos adecuados al nivel educativo de los estudiantes, el diseño de los cuestionarios interactivos en la plataforma Kahoot y la evaluación de las estrategias y resultados obtenidos.

3.12. Planificación de las lecturas seleccionadas para el desarrollo de la comprensión lectora.

Para la selección de las lecturas, las cuales serán recursos necesarios para el desarrollo de la comprensión lectora se ha tomando en cuenta el nivel educativo y edad de los lectores evitando textos demasiados complejos, además de un vocabulario comprensible y una estructura clara. Mediante estos criterios se eligieron una serie de textos dentro del género literario narrativo como cuentos, mitos, leyendas y fábulas con temas atractivos y con personajes cercanos a su realidad promoviendo una educación en valores y el desarrollo del pensamiento crítico.

Tabla 2.

Lecturas propuestas para la comprensión lectora

Tipo de texto	Título	Autor
Cuento	-Pico y el sombrero	-Juan Carlos Túquerres
	-El tío cóndor y la tía ardilla	-Taruka
	-Una solución para todos	-Gloria Fuertes
	-Las gemelas fantásticas	-Giuliana Ramos
Fábula	-El labrador y sus hijos	-Esopo
Leyenda	-Una antigua leyenda	-Anónimo
	-El hombre que perdió el tiempo	-Leyenda oriental
	-El enigma de la Esfinge	-Leyenda
Mito	-El carro del Dios sol y Faetón	-Anónimo

Nota. Tomado de la serie de textos Sueños de Tinta, cuaderno de animación a la lectura



3.14. Planificación microcurricular

Tabla 3

Planificación 1 de la propuesta

Planificación microcurricular

Actividad 1

Tema: Pico y el sombrero

Grado: Sexto EGB

Asignatura:
Lengua y
Literatura

Subnivel: Básica
media y superior

Año lectivo:
2024-2025

Actividades

INICIO

Motivación

Mi barquito viene cargado de...

Conocimiento previo

-Realizar preguntas:

¿Qué cree que está pensando el pequeño grillo?

¿Alguna vez ha tomado algo que no sea suyo?

¿Qué haría si encuentra un objeto perdido en la escuela o parque?

DESARROLLO

- Lectura en voz baja

Lectura en voz alta

Lectura general realizada por la docente

-Realizar preguntas de comprensión lectora

CONSOLIDACIÓN

-Completar las actividades de comprensión lectora en los diferentes niveles literal, inferencial y crítico.

<https://create.kahoot.it/share/pico-y-el-sombrero/084e3286-1e49-482a-9858-cea3c7cb4605>

Recursos

-Lectura impresa

-Dispositivos
electrónicos

-Conexión a internet

-Plataforma digital
Kahoot.

Nota: Elaborado por las autoras.



Tabla 4

Planificación 2 de la propuesta

Planificación microcurricular

Actividad 2

Tema: El tío cóndor y la tía ardilla

Grado: Sexto
Asignatura: Lengua y Literatura

Subnivel: Básica media

Año lectivo: 2024-2025

EGB

Actividades

Recursos

INICIO

Motivación

Adivina el animal

Conocimiento previo

-Realizar preguntas:

- ✓ ¿Qué hace cóndor?
- ✓ ¿De qué se alimenta?
- ✓ ¿Cómo son las ardillas?
- ✓ ¿Qué comen las ardillas?

-Presentar el título de la lectura

-Predecir qué pasará en la historia.

DESARROLLO

- ✓ Lectura en voz baja
- ✓ Lectura en voz alta
- ✓ Lectura general realizada por la docente

-Realizar preguntas de comprensión lectora

CONSOLIDACIÓN

- Lectura impresa
- Dispositivos electrónicos
- Conexión a internet
- Plataforma digital Kahoot.



-Completar las actividades de comprensión lectora en los diferentes niveles literal, inferencial y crítico.

https://kahoot.it/challenge/07064472?challenge-id=9dc6523a-6e31-46b1-a989-564ac922027b_1745376907706

PIN: 07064472

Nota. Elaborado por las autoras.

Tabla 5

Planificación 3 de la propuesta

Planificación microcurricular

Actividad 3

Tema: Una solución para todos

Grado: Sexto

Asignatura: Lengua y Literatura

Subnivel: Básica media

Año lectivo:

2024-2025

EGB

Actividades

Recursos

INICIO

Motivación

Dinámica Adivina el lugar

Conocimiento previo

-Presentar el título de la lectura

-Predecir qué pasará en la historia.

DESARROLLO

✓ Lectura en voz baja

✓ Lectura en voz alta

-Lectura impresa

-Dispositivos

electrónicos

-Conexión a internet

-Plataforma digital

Kahoot.



✓ Lectura general realizada por la docente

-Realizar preguntas de comprensión lectora

CONSOLIDACIÓN

-Completar las actividades de comprensión lectora en los diferentes niveles literal, inferencial y crítico.

https://kahoot.it/challenge/08400907?challenge-id=9dc6523a-6e31-46b1-a989-564ac922027b_1745376865075

PIN: 08400907

Nota. Elaborado por las autoras

Tabla 6

Planificación 4 de la propuesta

Planificación microcurricular

Actividad 4

Tema: Las gemelas fantásticas

Grado: Sexto

Asignatura: Lengua y Literatura

Subnivel: Básica media

Año lectivo: 2024-2025

EGB

Actividades

Recursos

INICIO

Motivación

Lluvia de ideas

Conocimiento previo

-Preguntar

- ¿Quiénes son?
- ¿Cuál es su superhéroe favorito?

-Lectura impresa

-Dispositivos electrónicos

-Conexión a internet

-Plataforma digital

Kahoot.



- ¿Qué poderes tiene?
- Si pudiera tener un superpoder ¿Cuál elegiría y por qué?
- ¿Qué significa ser valiente?

DESARROLLO

- ✓ Lectura en voz baja
- ✓ Lectura en voz alta
- ✓ Lectura general realizada por la docente

-Realizar preguntas de comprensión lectora

CONSOLIDACIÓN

-Completar las actividades de comprensión lectora en los diferentes niveles literal, inferencial y crítico.

https://kahoot.it/challenge/09704360?challenge-id=9dc6523a-6e31-46b1-a989-564ac922027b_1745376818504

PIN: 09704360

Nota. Elaborado por las autoras.

Tabla 7

Planificación 5 de la propuesta

Planificación microcurricular

Actividad 5

Tema: El labrador y sus hijos

Grado: Sexto

Asignatura: Lengua y Literatura

Subnivel: Básica media

Año lectivo:

2024-2025

EGB

Actividades

Recursos



INICIO

Motivación

Dinámica Campo o ciudad

Conocimiento previo

-Preguntar

- ¿Qué están haciendo en las fotografías?
- ¿Cómo es el orden de las actividades?
- ¿Le gustaría trabajar en la tierra?
- ¿Qué pasaría si no hubiera personas en que trabajen la tierra?
- ¿Cuáles son las actividades que realiza un campesino?

DESARROLLO

- ✓ Lectura en voz baja
- ✓ Lectura en voz alta
- ✓ Lectura general realizada por la docente

-Realizar preguntas de comprensión lectora

CONSOLIDACIÓN

-Completar las actividades de comprensión lectora en los diferentes niveles literal, inferencial y crítico.

https://kahoot.it/challenge/01100289?challenge-id=9dc6523a-6e31-46b1-a989-564ac922027b_1745376759569

PIN: 01100289

-Lectura impresa

-Dispositivos electrónicos

-Conexión a internet

-Plataforma digital

Kahoot.

Nota. Elaborado por las autoras.



Tabla 8

Planificación 6 de la propuesta

Planificación microcurricular

Actividad 6

Tema: Una antigua leyenda

Grado: Sexto

Asignatura: Lengua y Literatura

Subnivel: Básica media

Año lectivo:

2024-2025

EGB

Actividades

Recursos

INICIO

Motivación

Lluvia de ideas

Conocimiento previo

-Preguntar

- ¿Qué forma tiene el cuadro de ajedrez?
- ¿Cuántos cuadros tiene?
- ¿Por qué cree que se lo creó? .

-Lectura impresa

-Dispositivos electrónicos

-Conexión a internet

-Plataforma digital

Kahoot.

DESARROLLO

- ✓ Lectura en voz baja
- ✓ Lectura en voz alta
- ✓ Lectura general realizada por la docente

-Realizar preguntas de comprensión lectora

CONSOLIDACIÓN

-Completar las actividades de comprensión lectora en los diferentes niveles literal, inferencial y crítico.



https://kahoot.it/challenge/05722275?challenge-id=9dc6523a-6e31-46b1-a989-564ac922027b_1745376714341

PIN: 05722275

Nota. Elaborado por las autoras

Tabla 9

Planificación 7 de la propuesta

Planificación microcurricular

Actividad 7

Tema: El hombre que perdió el tiempo

Grado: Sexto

Asignatura: Lengua y Literatura

Subnivel: Básica media

Año lectivo:

2024-2025

EGB

Actividades

Recursos

INICIO

Motivación

La caja del tiempo

Conocimiento previo

-Presentar la pregunta ¿Qué haría si le regalaran una hora más el día?

-Solicitar a cada estudiante que lo escriba en un papel y lo deposite en la caja.

-Por turnos tomar un papel al azar y leerlos en voz alta

- ¿Cuántas de esas cosas ya podríamos estar haciendo?

DESARROLLO

✓ Lectura en voz baja

-Lectura impresa

-Dispositivos

electrónicos

-Conexión a internet

-Plataforma digital

Kahoot.



- ✓ Lectura en voz alta
- ✓ Lectura general realizada por la docente

-Realizar preguntas de comprensión lectora

CONSOLIDACIÓN

-Completar las actividades de comprensión lectora en los diferentes niveles literal, inferencial y crítico.

https://kahoot.it/challenge/08447925?challenge-id=9dc6523a-6e31-46b1-a989-564ac922027b_1745376635877

PIN: 08447925

Nota. Elaborado por las autoras.

Tabla 10

Planificación 8 de la propuesta

Planificación microcurricular

Actividad 8

Tema: El enigma del Esfinge

Grado: Sexto
Asignatura: Lengua y Literatura

Subnivel: Básica media

Año lectivo: 2024-2025

EGB

Actividades

Recursos



INICIO

Motivación

Lluvia de ideas

Conocimiento previo

-Presentar imágenes de los seres fantásticos.

-Preguntar ¿Cuáles de los seres fantásticos le parecen tenebrosos?

DESARROLLO

- ✓ Lectura en voz baja
- ✓ Lectura en voz alta
- ✓ Lectura general realizada por la docente

-Realizar preguntas de comprensión lectora

CONSOLIDACIÓN

-Completar las actividades de comprensión lectora en los diferentes niveles literal, inferencial y crítico.

https://kahoot.it/challenge/03606083?challenge-id=9dc6523a-6e31-46b1-a989-564ac922027b_1745378627507

PIN: 03606083

-Lectura impresa

-Dispositivos electrónicos

-Conexión a internet

-Plataforma digital

Kahoot.

Nota. Elaborado por las autoras.



Tabla 11

Planificación 9 de la propuesta

Planificación microcurricular

Actividad 9

Tema: El carro del dios Sol y Faetón

Grado: Sexto

Asignatura: Lengua y Literatura

Subnivel: Básica media

Año lectivo:

2024-2025

EGB

Actividades

Recursos

INICIO

Motivación

Lluvia de ideas

Conocimiento previo

-Leer el título de la lectura

-Predecir de qué se tratará

DESARROLLO

- ✓ Lectura en voz baja
- ✓ Lectura en voz alta
- ✓ Lectura general realizada por la docente

-Realizar preguntas de comprensión lectora

CONSOLIDACIÓN

-Completar las actividades de comprensión lectora en los diferentes niveles literal, inferencial y crítico.

https://kahoot.it/challenge/03917537?challenge-id=9dc6523a-6e31-46b1-a989-564ac922027b_1745379692847

PIN: 03917537

-Lectura impresa

-Dispositivos electrónicos

-Conexión a internet

-Plataforma digital

Kahoot.

Nota. Elaborado por las autoras.

El modelo de planificación se elaboró a partir de las características de la propuesta basándose en el fundamento teórico y metodología estructurada. Esta planificación se aplica en el mismo formato para las demás actividades. En cuanto, a la evaluación de la actividad se aplicará una rúbrica con una escala de 1 a 2 equivalente a Regular, 4 a 3 es aceptable, 5 Excelente.

3.14.1. Rúbrica de Evaluación de cada actividad

Para llevar a cabo la evaluación de las actividades se ha planteado una rúbrica (Anexo 3) en donde constan los criterios que se tomarán en cuenta para la valoración.

3.15. Recursos

Los recursos que se requieren para la aplicación, ejecución y evaluación de la propuesta son: internet, computador, proyectos, textos digitales, cuadernos de apunte.

3.16. Beneficiarios

Los principales beneficiarios de esta propuesta son los estudiantes, ya que al desarrollar las actividades en Kahoot se logrará una mejor comprensión lectora, fortaleciendo el aprendizaje sobre los niveles de comprensión.

Por otro lado, la docente contará con una estrategia pedagógica para implementar de manera innovadora en el proceso de enseñanza, además de contar con una planificación dinámica para la evaluación.

Otro de los beneficiados son las autoridades institucionales, ya que esto puede contar como un instrumento estratégico para mejorar una problemática de aprendizaje. También, como beneficiario está la comunidad, debido a que los estudiantes pondrán en práctica sus conocimientos lo cual aportará al progreso de la sociedad.



3.17 Encuesta de satisfacción

Resultados de la encuesta

De acuerdo a la encuesta de satisfacción (Anexo 5) se evidencia que un 71% de los estudiantes encuestados está totalmente de acuerdo en que el uso de Kahoot contribuye a que la comprensión lectora sea más divertida y entretenida, además un 42 % establece que ha ayudado a mejorarla y a reflexionar sobre el contenido de los distintos textos leídos.

Por otro lado, un 38% de los estudiantes están totalmente de acuerdo que con Kahoot pueden identificar sus errores y aprender de ellos de manera inmediata, también que su uso y acceso es de fácil manejo, ya que un 50% menciona que no presentaron dificultades al momento de utilizarlo.

Asimismo, un 71% de la población se encuentra totalmente de acuerdo que se debe continuar utilizando Kahoot para las actividades de comprensión lectora, además que un 63% va a recomendarla a otros compañeros, de manera que se logre una mejora en el análisis de textos.

3.18. Validación de la propuesta

Con el propósito de fortalecer las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, se ha diseñado una propuesta pedagógica basada en actividades interactivas desarrolladas a través de la plataforma Kahoot. Estas actividades están orientadas a evaluar y reforzar los niveles de comprensión lectora mediante preguntas dinámicas y lúdicas que fomentan el análisis, la inferencia, la interpretación textual y la reflexión crítica. La propuesta busca integrar el uso de herramientas digitales en el aula como una estrategia innovadora que motive al estudiante y le permita construir aprendizajes significativos.

La validación de esta propuesta tiene como objetivo principal determinar su eficacia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como su pertinencia con los niveles de lectura esperados para el grupo destinatario. Para ello, se diseñó y aplicó una lista de cotejo con ocho criterios de



evaluación que permiten valorar diversos aspectos de la propuesta, tales como la claridad de los objetivos, la coherencia con los contenidos curriculares, la adecuación al nivel cognitivo de los estudiantes, la calidad de las preguntas y la funcionalidad de la herramienta digital utilizada.

Este instrumento fue aplicado a tres expertos con trayectoria en áreas clave relacionadas con el tema de investigación: un especialista en Lengua y Literatura, un profesional en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), y un investigador con formación en metodología científica. A partir de sus valoraciones, se realizaron los ajustes necesarios para mejorar la propuesta, garantizando su validez pedagógica, tecnológica y científica. Esta etapa de validación resulta fundamental para asegurar que la implementación de Kahoot no solo sea innovadora, sino también efectiva y contextualizada a las necesidades del entorno educativo.

Tabla 12

Lista de cotejo para validar la propuesta

Experto	Especialidad	Fecha de Validación	Valoración	Sugerencias
MSc. Ivan Ríos	Investigación Filosofía	22/04/2025	100%	Es importante revisar los pectos formales, como normas PA, citas, referencias.
MSc. Yuliedys Ruiz	Educación Sociocultural Lengua y Literatura	2/04/2025	100%	Demuestra planificación clara y efectiva alineado con los criterios considerados
MSc, Darwin Toscano	Informática Física	22/04/2025	87%	Proponer mejorar los términos cambiar por el de Gamificación

En la tabla 12 se presenta la valoración realizada por los expertos, quienes otorgaron un 95% de aplicabilidad y viabilidad a la propuesta. No obstante, se recomendó realizar ajustes en aspectos

formales, tales como la aplicación correcta de las normas APA, el uso adecuado de las citas y la presentación general del documento.

Asimismo, los evaluadores destacaron la importancia de mejorar el diseño de las tablas, en particular aquella que resume la propuesta, ya que su estructura actual dificulta la lectura fluida y la interpretación precisa de la información. Estas observaciones evidencian la necesidad de llevar a cabo una revisión minuciosa del contenido formal, con el objetivo de garantizar la coherencia, la claridad y la credibilidad del documento final.

3.19. Cierre

El uso de Kahoot en la comprensión lectora no solo fomenta el interés y la participación de los estudiantes, sino que también mejora sus habilidades lectoras de manera lúdica e interactiva. La validación teórica y empírica respalda la viabilidad de esta propuesta, que se proyecta como una alternativa didáctica innovadora en el contexto educativo actual.



4.- CONCLUSIONES

- La revisión teórica permitió evidenciar que la plataforma digital Kahoot, como herramienta de gamificación promueve el aprendizaje activo, motivación y el desarrollo de las habilidades cognitivas que favorecen los procesos de comprensión lectora en la educación primaria.
- El diagnóstico realizado a los estudiantes de sexto grado de EGB mostró que presentan dificultades en la identificación de ideas principales, realizar inferencias, un vocabulario contextualizado, síntesis y análisis, lo cual limita su desempeño en la comprensión lectora.
- La propuesta de actividades basadas en Kahoot fue elaborada considerando los niveles de comprensión lectora (literal, inferencial y crítico), de manera que se les adaptó al entorno lúdico y participativo que ofrece esta herramienta digital, permitiendo una mayor interacción, atención y motivación hacia la lectura por parte de los estudiantes.
- Los criterios de validación definidos para validar las actividades de la propuesta permitieron que estas estén diseñadas hacia la mejora de la comprensión lectora.



5.- RECOMENDACIONES

- Incorporar de manera sistemática el uso de herramientas digitales interactivas, como Kahoot, en las clases de Lengua y Literatura para fomentar un aprendizaje más dinámico y fortalecer las competencias lectoras, ya que estas se alinean con enfoques pedagógicos actuales como el aprendizaje significativo, el constructivismo y la gamificación.
- Diseñar y aplicar actividades didácticas con Kahoot de forma planificada, siguiendo criterios pedagógicos y de adecuación al nivel de comprensión lectora de los estudiantes, de manera que se asegure cada actividad refuerce las habilidades de comprensión literal, inferencial y crítico.
- Potenciar el uso de Kahoot a otras áreas del conocimiento para contribuir al desarrollo no solo del análisis crítico, sino la toma de decisiones y la resolución de problemas.
- Aplicar y replicar la propuesta didáctica validada con la herramienta digital Kahoot, considerando que ha sido evaluada bajo criterios claros y pertinentes como la coherencia pedagógica, el alineamiento con los objetivos de aprendizaje y su adaptación al nivel cognitivo de los estudiantes, ya que demuestra ser creativa, motivadora y eficaz para fomentar la comprensión lectora, además de estimular el pensamiento reflexivo.



6.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, S. (2022). La gamificación como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la biología. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 2(5), 249-266
<https://doi.org/10.53595/rlo.v2.i5.036>
- Altamirano, W. (2024). Análisis de la comprensión lectora en la educación.
<https://goo.su/Eqp54Y>
- Arguello, S. (2017). Niveles de comprensión lectora literal e inferencial en el área de lengua castellana con estudiantes del grado sexto de educación básica de la institución educativa Fabio Riveros en Villanueva Casanare. <https://goo.su/VJeUkU>
- Barreto, W., Cano, G., Loor, J., Anilema, M., Villagómez, M., y Lucero, M. (2023). Kahoot y su Relación con la Lectura Crítica de los Estudiantes del 3ero de Básica de la Unidad Educativa San Juan Periodo 2023 – 2024. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9827-9852. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7669
- Asencio, L., Ordoñez, B., y Aguirre, J. (2023). Importancia de la comprensión lectora en las áreas básicas del aprendizaje. 4(2), 256-269. <https://n9.cl/0zwxxy>
- Belisario , E., y Hincapié, S. (2024). El Juego educativo.: Desbloqueando el potencial del aprendizaje lúdico. *Revista Digital De Investigación Y Postgrado*, 5(10), 247-258.
<https://doi.org/10.59654/kbc2pg21>
- Beltrán, Y., y Ortiz, M. (2024). TIC como estrategias de mediación en la comprensión lectora de la educación básica y media. *Praxis*, 20(1) <https://n9.cl/d2ox7>
- Calderon, M., Flores, G., Ruiz, A., y Castillo, S. (2022). Gamification in the reading comprehension of students in times of pandemic in Peru [Article]. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(ESPECIAL 5), 63-74. <https://doi.org/10.31876/rcs.v28i.38145>
- Calva, P. A. (2020). <Niveles Comprensión Lectora 286.pdf>. <https://n9.cl/udhzip>



- Calonge, J., y Escobar, A. (2023). Digital educational resources as a mediating tool in the educational process. A review of the literature. Proceedings of the LACCEI international Multi-conference for Engineering, Education and Technology, <https://goo.su/vgIt>
- Castro, G., Arellano, M., Castro, M., y Inoñan, Y. (2022). Gamification and Innovation in Higher Education: Applicability to Legal Research [Article]. *Revista de Filosofía (Venezuela)*, 39, 510-523. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7312509>
- Chiquito, S. (2024). *Enseñanza-aprendizaje y comprensión lectora en estudiantes de sexto grado de educación general básica* (Master's thesis, Jipijapa-Unesum). <https://n9.cl/moqj5x>
- Cerdán, M., Acosta, C., Penalva, J., y Collado, J. (2025). Juegos de mesa para la didáctica de la lengua y la literatura: una propuesta taxonómica. *Edmetic*, 14(1), 1-1. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v14i1.17297>
- Cordero, G., Vizcaíno, C., y Álvarez, C. (2022). Kahoot! como herramienta de gamificación del aprendizaje: una experiencia con estudiantes de Medicina. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(4), 328-341. [file:///C:/Users/Magaly/Downloads/Dialnet-KahootComoHerramientaDeGamificacionDelAprendizaje-8561207%20\(7\).pdf](file:///C:/Users/Magaly/Downloads/Dialnet-KahootComoHerramientaDeGamificacionDelAprendizaje-8561207%20(7).pdf)
- Cornellà, P., Estebanell, M., y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>
- Covarrubias, A., Luna, A., Solís, A., y Nabor, M. (2017). Aplicaciones educativas para la enseñanza: Caso de estudio Kahoot!. *Educateconciencia*, 16(17), 139-149. <file:///C:/Users/Magaly/Downloads/11.+Aplicaciones+educativas+para+la+ense%C3%B1anza.pdf>



- De-La-Peña, C., y Ballell, D. (2019). Comprensión lectora: contribución de la memoria de trabajo verbal en Educación Primaria diferenciada. *Ocnos. Revista de estudios sobre lectura*, 18(1), 31-40. https://doi.org/10.18239/ocnos_2019.18.1.1898
- Díaz, Z., Noria, V., y Buendía, M. (2024). Comprensión lectora en la era digital: Una revisión sistemática. *Revista Andina de Educación*, 7(2). <https://doi.org/10.32719/26312816.2024.7.2.1>
- Enrique, F., y Peña, M. (2020). Improcedencias al usar la estadística en las investigaciones sociales. (70), 13-18. <https://n9.cl/hc8ex>
- Fabiana, E., Oswaldo, J., y Intriago, V. (2022). La motivación en el aprendizaje de la lectura en los estudiantes. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa* 2.0, 26(Extraordinario), 476-493. <https://n9.cl/cmr88>
- Flores, M., Ribosa, J., y Duran, D. (2024). How does peer tutoring contribute to the development of reading comprehension? Evidence from ten years of practice [Article]. *Revista de Psicodidáctica*, 29(2), 176-184. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2024.04.004>
- García, F. (2024). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica (Doctoral dissertation, Universidad de La Rioja). <https://n9.cl/4v04yg>
- Guerra, J., y Guevara, C. (2017). Variables académicas, comprensión lectora, estrategias y motivación en estudiantes universitarios. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 19(2), 78-90. <https://doi.org/10.24320/redie.2017.19.2.1125>
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista Dilemas Contemporáneos*, 45-51. <https://n9.cl/mzkdc>



- Hernández, J., García, S., Olaya, J., Ferriz, A. (2023). Acropolis: Una propuesta de aprendizaje basado en juegos en Educación Física para una mayor motivación y rendimiento académico. *Journal of Sport and Health Research*. 15(1):151-166. <https://doi.org/10.58727/jshr.88813>
- Hernández, Y., Méndez, A., Fernández, I., y Yero, S. (2021). El aprendizaje y las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*, 35(3), 1-18. <https://n9.cl/t6k5b>
- Infante, H. (2023). Reading comprehension and academic performance, an analysis in primary basic education students from Yopal – Casanare [Article]. *Gaceta Medica de Caracas*, 131(3), S346-S356. <https://doi.org/10.47307/GMC.2023.131.s3.11>
- Islas, C., Martínez, J., y Carranza, M. (2021). Connectivism involved in the development of higher cognitive skills in formative processes: A tool manager. CICIC 2022 - Decima Segunda Conferencia Iberoamericana de Complejidad, Informatica y Cibernetica en el contexto de the 13th International Multi-Conference on Complexity, Informatics, and Cybernetics, IMCIC 2022 - Memorias, 10.54808/CICIC2022 <https://n9.cl/xtidos>
- Jiménez, A., Grez, C., y Ancaín, C. (2023). Impact of students mobilizations on the results of the University Selections Test: the case of the Instituto Nacional José Miguel Carrera [Article]. *Estudios pedagógicos*, 49(1), 327-341. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052023000100327>
- Joshi, A., Kale, S., Chandel, S., y Pal, D. (2015). Likert Scale: Explored and Explained. *British Journal of Applied Science & Technology*, 7(4), 396–403. <https://doi.org/10.9734/BJAST/2015/14975>
- LOEI. (2022). Reforma a Ley Orgánica de Educación Intercultural S. d. Educación. Quito. 205 pp. <https://n9.cl/go3a>



- Maliza, W., Medina, A., Vera, G., y Castro, N. (2020). Aprendizaje autónomo en Moodle [Artículo de Investigación]. *Journal of Science* <https://n9.cl/9nmx3v>
- Martínez, J., Manzano, S., Redecillas, T., y Ariza, A. (2023). *Aprendizaje Basado en Juegos como metodología activa en la etapa de Educación Primaria*. Wanceulen SL. <https://n9.cl/vrgpk>
- Misari, A. (2023). Reading comprehension and its relationship with the levels of communicative competence [Article]. *Lengua y Sociedad*, 22(1), 535-555. <https://doi.org/10.15381/lengsoc.v22i1.23664>
- Morales, C., y Floriza, S. (2021). La comprensión lectora para el éxito escolar. *Dominio de las Ciencias*, 7(3), 61-81. DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i3.1982>
- Morales, M., y Orgilés, M. (2019) Investigación e innovación en la Enseñanza Superior. Nuevos contextos, nuevas ideas. Obtenido de: <https://n9.cl/4md65>
- Medina, M., Rojas, R., y Bustamante, W. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://n9.cl/zydiv>
- Mendoza, S., Cedeño, J., Espinales, A., y Gámez, M. (2021). El conectivismo como teoría innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(1), 234-252. <https://n9.cl/qzitjl>
- Molina, D. (2023). Modelo didáctico constructivista para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes universitarios. *Polo del Conocimiento*, 8(4), 1586-1604 <https://n9.cl/ygz9xn>
- Moreno, M., y Andrade, M. (2023). Recursos didácticos: mediadores eficaces para desarrollar la lectura comprensiva. *Tesla Revista Científica*, 3(1), e150-e150. <https://n9.cl/6rfwrt>



- Novoa, P., Inga, M., Muñoz, J., Ramos, W., y Melgar, Á. (2021). Metacognitive strategies in digital platform for university students with low text comprehension [Article]. *RISTI - Revista Iberica de Sistemas e Tecnologias de Informacao*, 2021(E41), 258-275. <https://n9.cl/ibpsb>
- Olmedo, D., Gordon, G., Jara, H., Chuqui, M., Lema, S., y Palaguaray, D. (2024). La Eficacia de la Gamificación en el Fomento de la Motivación y el Aprendizaje Activo en Aulas Virtuales. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 1(4), 239-251. <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.19>
- Ortiz, E. (2012). <Metodos teoricos y metodologicos.pdf>. *Revista Científica Scielo*. <https://n9.cl/rk1mt>
- Pascual, V., Rodríguez, A., y Palacios, R. (2021). Métodos empíricos de la investigación. *Empirical research methods*. 9(17), 33-34. <https://n9.cl/st5hl>
- Peña, S. (2019). El Desafío De La Comprensión Lectora En La Educación Primaria - The challenge of reading comprehension in primary education. *Panorama*, 13(24), 42-56. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v13i24.1205>
- Pérez, J. (2023). Motivación Hacia la Lectura y Comprensión Lectora en Estudiantes de Primaria, Institución Educativa Estatal, San Juan de Miraflores, 2022. [Tesis de maestría de la Universidad César Vallejo] <https://n9.cl/vd1y1>
- Poaquiza, B. (2022). La aplicación kahoot para el aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes de quinto grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi” del cantón Ambato. <https://n9.cl/s3jz1n>
- Poma, R., Álvarez, M., y Aucchuallpa, R. (2024). Kahoot como estrategia didáctica para desarrollar la lectura en los niños de 6 a 7 años de edad. *MQRInvestigar*, 8(3), 2697-. <https://n9.cl/btuw9k>



- Ponce, K. (2024). *La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza en el área de lengua y literatura en básica elemental* (Master's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2024). <https://n9.cl/eyouh>
- Quiroz, M., Gutiérrez, R., Rocha, F., Valenzuela, M., y Vilches, C. (2021). Improving English Vocabulary Learning Through Kahoot!: A Quasi-Experimental High School Experience [Article]. *Teaching English with Technology*, 21(2), 3-13. <https://n9.cl/cgfyk>
- Quispe J., (2022). Conectivismo audiovisual y aprendizaje digital en estudiantes del nivel secundario del distrito de Perené, (Escuela de Posgrado de la Univerdad Nacional del Perú) <https://n9.cl/1bzffa>
- Ramos, C. (2022). El software libre y la innovación de teorías de aprendizaje. <https://n9.cl/m52wd>
- Ramírez, A. C., Arciniega, A., Iriarte, A., y Arriaga, M. (2020). Aplicaciones educativas para la enseñanza: Caso de estudio Kahoot! *Educateconciencia*, 16(17), 139-149. <https://doi.org/10.58299/edu.v16i17.127>
- Rojas, J., Álvarez, A., y Bracero, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Cátedra*, 4(1), 98-114. Revista Cátedra, 4(1), pp. 98-114, enero-abril 2021. e-ISSN: 2631-2875 <https://doi.org/10.29166/catedra.v4i1.2815>
- Rodríguez, R., y Cantero, M. (2020). Albert Bandura: Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (384), 72-76. <https://doi.org/10.14422/pym.i384.y2020.011>
- Romero, M., Tiza, D., Murillo, J., Cervantez, D., y Ordóñez, G. (2023). Método mixto de investigación: Cuantitativo y cualitativo. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. <https://n9.cl/ajgkui>
- Ros-Garrido, A. (2024). El curriculum. *Didáctica General*. <https://n9.cl/6qn5mu>



- Sánchez, J. (2019). Development of a digital learning environment from Connectivism and its subsequent analysis using machine learning algorithms [Article]. *EduTec*(69), 1-22. <https://doi.org/10.21556/edutec.2019.67.1355>
- Santos, C. (2022). El conductismo en psicología: ¿cómo interactúa el individuo con su entorno? Obtenido de UNIR: <https://n9.cl/8dztu>
- Salazar, D., Cumpa, M., y Herrera, A. (2024). Reading Comprehension as a Foundation for Socio-Educational Development in Peru: A Critical Analysis from the Current Context [Article]. *Clio. Revista de Historia, Ciencias Humanas y Pensamiento Crítico.*, 2024(8), 184-198. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12599007>
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. <https://n9.cl/5yeb2>
- Toapanta, K., Cofre, L., Toapanta, D., y Santillán, J. (2025). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de ortografía para tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Mejía D7. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 1474-1494. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15911
- Vega, N., Flores, R., Flores, I., Hurtado, B., y Rodríguez, J. (2019). Teorías del aprendizaje. *XIKUA boletín científico de la Escuela Superior de Tlahuelilpan*, 7(14), 51-53. <https://n9.cl/aic7x>
- Valdés, G., Vidal, M., Yáñez, R., Olivares, C., y Bernal, R. (2022). Academic performance and writing in college: the impact of information technologies in the classroom [Article]. *RISTI - Revista Iberica de Sistemas e Tecnologias de Informacao*, 2022(E53), 46-55. <https://n9.cl/e5iyi>
- Valles, R., y Mota, D. (2020). Kahoot aplicada en la evaluación sumativa en un curso de matemática discreta. *Revista Científica*, 1(37), 67-77. <https://doi.org/10.14483/23448350.15236>



- Vallet, I., Vallet, T., Zubiria, E., Martínez, T., y Bel, I. (2019). Un estudio comparativo entre dos herramientas de respuesta de audiencia en las aulas universitarias. *Revista Perspectiva Empresarial*, 6(1), 61-73. <https://doi.org/10.16967/23898186.223>
- Vargas, L., (2020). *Fortalecimiento de los tres niveles de lectura, desde el muralismo* [Corporación Universitaria Minuto de Dios]. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/11855/1/T.HUM_VargasLaura_2020.pdf
- Zabalza, M. A. (2020). *Diseño y desarrollo curricular*. Narcea. <https://books.google.es/books?id=4M572pSUNXMC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Zambrano, M., y Alcívar, A. (2023). Importancia del fortalecimiento de las estrategias de comprensión lectora en las instituciones de Educación Superior. *Revista San Gregorio*, 1(56), 194-204. <https://revista.sangregorio.edu.ec/index.php/REVISTASANGREGORIO/article/view/2515/1624>
- Zambrano, W. y Uribe, A. (2022). Planificación microcurricular como herramienta efectiva en los logros de aprendizajes de los niños de la educación inicial. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 15(2), 17-22. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-02662022000600017&script=sci_arttext