



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCION PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCION PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TEMA:

**Propuesta de Aprendizaje Basado en Juegos a través de Herramientas Digitales para
Fomentar el Interés por la Lectura Comprensiva**

Autor/es:

Yessenia Anabel Guerrero Heredia
Kleber Aníbal Vidal Mendoza

Tutor/a:

Jesús Alex Morán Cervantes

ECUADOR

2024



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

Con amor infinito se dedica este trabajo a mis padres que me apoyan en cada paso dado, a mi madre que me acompaña en todos los procesos vividos.

A mis hermanos por ser ese soporte que requiero cuando siento no poder más.

Con infinita gratitud a Dios, nuestro creador por siempre estar a mi lado y jamás abandonarme.

Yessenia Guerrero.

Kleber Vidal.



La Universidad para todos



RESUMEN

La presente investigación plantea diseñar, implementar y evaluar una propuesta de Aprendizaje Basado en Juegos Digitales para fomentar el interés y la comprensión lectora de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica Superior del Colegio "26 de Noviembre". La investigación se llevó a cabo bajo un enfoque cuantitativo y cualitativo, se aplicó instrumentos como un pretest, un postest, una ficha de observación directa, y una encuesta de satisfacción para medir el impacto de la propuesta.

Los resultados demostraron una mejora significativa en la comprensión lectora de los estudiantes, con un aumento del 20% en los puntajes del postest en comparación con el pretest. Además, los juegos digitales lograron aumentar la motivación y la participación activa de los estudiantes en las actividades de lectura, observándose un comportamiento positivo en la mayoría de los casos según la ficha de observación. La encuesta de satisfacción reveló un alto nivel de aceptación de la metodología, con el 80% de los estudiantes quienes manifestaron estar muy satisfechos con la propuesta.

A pesar de los resultados positivos, algunos estudiantes enfrentaron dificultades técnicas, lo que recalca la necesidad de mejorar la infraestructura tecnológica en la institución educativa y ofrecer más capacitación en el uso de herramientas digitales. Las recomendaciones incluyen diversificar los juegos, fortalecer la capacitación tecnológica, e involucrar más a las familias en el proceso de enseñanza.

En conclusión, la investigación confirma que el uso de juegos digitales es una estrategia efectiva para mejorar la comprensión lectora y el interés por la lectura en estudiantes de décimo año de EGBS, y se demuestra que su implementación tiene un impacto duradero en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Lectura comprensiva, juegos digitales, aprendizaje basado en juegos





ABSTRACT

This research aims to design, implement and evaluate a Digital Game-Based Learning proposal to foster the interest and reading comprehension of tenth-year students of Basic General Education at the "26 de Noviembre" School. The research was carried out using a quantitative and qualitative approach, applying instruments such as a pretest, a posttest, a direct observation form, and a satisfaction survey to measure the impact of the proposal.

The results showed a significant improvement in the students' reading comprehension, with a 20% increase in the posttest scores compared to the pretest. In addition, digital games increased the students' motivation and active participation in reading activities, with positive behavior observed in most cases according to the observation form. The satisfaction survey revealed a high level of acceptance of the methodology, with 80% of the students stating that they were very satisfied with the proposal.

Despite the positive results, some students faced technical difficulties, which underscores the need to improve the technological infrastructure in the educational institution and offer more training in the use of digital tools. Recommendations include diversifying games, strengthening technological training, and involving families more in the teaching process.

In conclusion, the research confirms that the use of digital games is an effective strategy to improve reading comprehension and interest in reading in tenth grade students of EGBS, demonstrating that its implementation has a lasting impact on the teaching-learning process.

Keywords: Reading comprehension, digital games, game-based learning





ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	8
1.1. Aprendizaje.....	8
1.1.1. Tipos de aprendizaje.....	8
1.2. Teorías del aprendizaje.....	9
1.2.1. Constructivismo.....	10
1.2.2. Conectivismo.....	11
1.3. Metodologías activas	12
1.3.1. Aprendizaje basado en el juego.....	14
1.4. Tecnologías de la Información y la Comunicación.....	17
1.4.1. Herramientas Web	18
1.5. Lectura comprensiva.....	20
1.5.1. Beneficios del ABJ en la lectura comprensiva	21
1.6. Herramientas digitales como motivación a la lectura	22
1.6.1. Educa Play	24
1.6.2. Wordwall.....	25
1.7. Rol del Docente.....	27
1.8. Rol del Estudiante	28
1.9. Marco legal:	29
1.10. Diseño Instruccional.....	31
1.10.1. ADDIE.....	31
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	32
2.1. Conceptualización y Operacionalización de las Variables y Categorías	32
2.2. Enfoque de la investigación	34
2.3. Alcance de la investigación	35
2.4. Declaración y Justificación del Tipo de Investigación	36





2.5. Métodos empleados y sus propósitos.....	37
2.6. Instrumentos Derivados de la Metodología Seleccionada	39
2.6.1. Validación de los instrumentos.....	40
2.7. Delimitación de la Población y la Muestra	41
2.7.1. Población.....	41
2.7.2. Muestra.....	41
2.8. Estrategia Metodológica Investigativa	41
2.9. Presentación de los Resultados del Estudio Diagnóstico	43
2.10. Conclusiones del Diagnóstico.....	50
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	51
3.1. Presentación de la propuesta.	51
3.2. Fundamentación.	51
3.3. Propósitos u objetivos generales y específicos	52
3.3.1. Objetivo general de la propuesta	53
3.3.2. Objetivos específicos.....	53
3.4. Características de la propuesta	53
3.5. Estructura y dinámica de sus componentes.....	54
3.6. Criterios de la propuesta.....	56
3.6.1. Requisitos de la propuesta	56
3.6.2. Condiciones de la propuesta	56
3.6.2. Alcance de la propuesta.....	56
3.7. Demostración de las herramientas digitales.	57
3.7.1. Quizzes de Comprensión lectora	57
3.7.2. Crucigramas y sopas de letras sobre vocabulario.....	59
3.7.3. Emparejamiento de ideas.....	62
3.7.4. Juego de inferencias en WordWall	62
3.8. Formas de aplicación, implementación y evaluación.	64
3.8.1. Aplicación	64
3.8.2. Implementación y ejecución de los juegos	65



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

3.8.3. Evaluación.....	65
3.9. Recursos y beneficiarios.....	75
3.10. Validación de la propuesta.....	75
3.10.1. Descripción de la validación.....	75
3.10.2. Instrumentos para la validación	76
3.10.3. Resultados de la validación	77
CONCLUSIONES.....	79
RECOMENDACIONES	80



La Universidad para todos





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Fases del aprendizaje basado en juegos	16
Tabla 2 Herramientas web que se utilizan en la investigación.....	19
Tabla 3 Operacionalización de la Variable Independiente: Uso de Juegos Digitales en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.....	32
Tabla 4 Operacionalización de la Variable Dependiente: Mejora del Nivel de Comprensión Lectora de los Estudiantes.....	33
Tabla 5 Operacionalización de la Variable Externa: Acceso a Tecnología, Motivación Intrínseca del Estudiante, y Apoyo Familiar.....	34
Tabla 6 Temas y destrezas que desarrollarán los estudiantes	55
Tabla 7 Cronograma de implementación de la propuesta	65
Tabla 8 Cuestionarios de validación método Delphi	76
Tabla 9 Resultados de la validación	65





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Hábitos de lectura de los estudiantes.....	43
Figura 2	Factores que influyen en el bajo interés por la lectura	44
Figura 3	Acceso a la tecnología	45
Figura 4	Uso de recursos tecnológicos para leer	46
Figura 5	Uso de recursos digitales en el aprendizaje	47
Figura 6	Resultados del pretest.	49
Figura 7	Diseño de actividad en EducaPlay	58
Figura 8	Actividades de Comprensión lectora.....	58
Figura 9	Crucigrama sobre vocabulario	59
Figura 10	Juego sobre vocabulario-crucigrama.....	60
Figura 11	Sopa de letras-vocabulario	60
Figura 12	Sopa de letras	61
Figura 13	Emparejar ideas.....	61
Figura 14	Emparejar ideas en WordWall	62
Figura 15	Juego sobre inferencias	63
Figura 16	Cuestionario - inferencias	63
Figura 17	Resultados Generales	66
Figura 18	Análisis por preguntas y temáticas	67
Figura 19	Motivación:.....	68
Figura 20	Atención	69
Figura 21	Interacción con el Material Digital.....	70
Figura 22	Participación Activa en las Actividades Propuestas:.....	71
Figura 23	Nivel de Satisfacción General con la Propuesta	72
Figura 24	Percepción sobre la Eficacia en la Mejora de la Comprensión Lectora.....	72
Figura 25	Motivación Generada por el Uso de Juegos Digitales	73
Figura 26	Facilidad de Uso de las Herramientas Digitales	74





LISTADO DE ANEXOS

ANEXO A: Encuesta	88
ANEXO B: Pretest	90
ANEXO C: Postest	90
ANEXO D: Ficha de observación	94
ANEXO E: Lectura “La cabaña de oro”	95
ANEXO F: Lectura “La muerte de un héroe”	96
ANEXO G: Lectura “juicio injusto”	98
ANEXO H: Lectura “El consumismo”	99
ANEXO I: Encuesta de Satisfacción	100
ANEXO J: Validación de los instrumentos de investigación	22
ANEXO K: Ficha de valoración del experto	23





INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización:

La lectura comprensiva es una habilidad que va más allá de simplemente decodificar palabras; esta implica que una persona sea capaz de interpretar, analizar y reflexionar sobre el contenido que se lee; según expresa Ancajima Mena (2020). La lectura comprensiva es un eje transversal para el aprendizaje en todas las áreas del conocimiento; ya que permite a los estudiantes acceder, procesar y aplicar información de manera efectiva, es decir, la lectura comprensiva facilita la comprensión profunda de textos complejos, lo que resulta fundamental en la educación secundaria y superior, donde se requiere un análisis crítico y una interpretación más sofisticada de los materiales de estudio.

A través de la lectura comprensiva, las personas pueden confrontar diversas perspectivas, cuestionar ideas y desarrollar su propio entendimiento sobre el mundo. Esta habilidad es también un componente que asegura el éxito en la vida profesional y personal; ya que la capacidad de interpretar y evaluar información es primordial porque las personas participen de manera más efectiva en debates, comprendan mejor las políticas y sus implicaciones, y tomen decisiones conscientes en un mundo donde la toma de decisiones informadas es realmente un reto.

Referente al tema Arosemena (2017) sostiene que la lectura comprensiva es un pilar en la educación, porque permite un entendimiento más completo y crítico de los textos. Al dominar esta habilidad, los estudiantes logran identificar las ideas principales, hacer inferencias, evaluar argumentos y sintetizar información de múltiples fuentes. Estas competencias permiten el éxito académico y aportan en la vida cotidiana, donde la capacidad de interpretar textos con precisión es fundamental para la resolución de problemas.





Justificación del Problema:

Actualmente, el interés por la lectura comprensiva en estudiantes de Educación General Básica es reducido, Bravo et al. (2020) expresa que “todos los estudios que se realizan sobre la lectura en Educación Básica llegan a la misma conclusión: el alumnado en general presenta cada vez más características de aborrecer la lectura por distintas causas” (p. 60). Es por ello que la motivación lectora es un tema primordial en las aulas de clase. Sin embargo, gran cantidad de estudios e informes indican que actualmente los jóvenes no leen, y es más, ven a la lectura como una actividad tediosa y obligada, es así que muchos estudiantes tienen malos hábitos lectores y peor aún, un alto porcentaje de ellos ni siquiera leen (Suárez Monzón et al., 2023).

Ante este problema tan recurrente, que afecta el desarrollo intelectual y el rendimiento académico de los estudiantes, los docentes se ven en la necesidad de incorporar herramientas digitales y estrategias lúdicas que transformen esta percepción, para así motivar a los estudiantes a leer de manera más comprensiva y crítica.

Planteamiento del Problema:

El problema central dentro de este contexto es la falta de interés y la poca comprensión lectora entre los estudiantes de Educación General Básica, lo que limita su capacidad para analizar, interpretar y aplicar la información en contextos educativos y cotidianos. Por ello que es necesario explorar métodos innovadores, como el aprendizaje basado en juegos a través de herramientas digitales, para abordar esta deficiencia y presentar posibles soluciones que beneficien al estudiantado.

Precisión del Tema:

El presente proyecto se enfoca en la implementación de una propuesta de aprendizaje basado en juegos digitales con el uso de herramientas digitales como medio para mejorar la lectura comprensiva en estudiantes de décimo de EGBS del Colegio “26 de Noviembre” de Zaruma. Esta propuesta se alinea con líneas de investigación educativa, específicamente en el uso de tecnología en la enseñanza y el desarrollo de habilidades críticas en los estudiantes.

El tema precisa responder: ¿De qué manera la implementación de estrategias de aprendizaje basado en juegos a través de herramientas digitales fomenta el interés y mejora la lectura





comprensiva en estudiantes de décimo de EGBS del Colegio "26 de Noviembre" de Zaruma, provincia de El Oro, Ecuador?

Objeto de la Investigación:

El objeto de esta investigación es analizar el impacto del aprendizaje basado en juegos con el empleo de herramientas digitales que permita la mejora de la lectura comprensiva de estudiantes de décimo de EGBS del Colegio "26 de Noviembre" de Zaruma, provincia del El Oto en Ecuador.

Objetivo General:

Para lograrlo, el objetivo general de este trabajo propone:

- Implementar estrategias de aprendizaje basado en juegos a través de herramientas digitales que fomente el interés por la lectura comprensiva en estudiantes de décimo de EGBS en el año lectivo 2024 - 2025

En sí, con esta investigación se pretende responder

¿Cuáles son los factores que influyen en el bajo interés por la lectura comprensiva en los estudiantes de décimo de EGBS del Colegio "26 de Noviembre"?

¿Cómo puede diseñarse una propuesta de aprendizaje basada en juegos digitales que promueva el interés y la mejora de la lectura comprensiva en estudiantes de décimo de EGBS?

¿De qué manera la implementación de la propuesta de aprendizaje basada en juegos digitales impacta en la participación activa de los estudiantes de décimo de EGBS en las clases de lectura comprensiva?

¿Qué resultados se obtienen en el rendimiento académico y en el interés por la lectura comprensiva tras aplicar la propuesta basada en juegos digitales, comparando los resultados antes y después de su implementación?

En el proceso de investigación educativa desde la innovación se busca encontrar las respuestas de las preguntas planteadas, la siguiente hipótesis busca concretar el proceso investigativo: La





implementación de juegos digitales diseñados para la lectura, mejora significativamente la comprensión lectora y el interés en la lectura en estudiantes de décimo de EGBS.

Declaración de las Variables:

En este planteamiento se estudiará la variable independiente que es el uso de juegos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la variable dependiente que es la mejora del nivel de comprensión lectora de los estudiantes y una variable ajena que es el acceso a tecnología, la motivación intrínseca del estudiante y el apoyo familiar.

Objetivos Específicos:

Con estas particularidades, la presente investigación plantea como objetivos específicos:

- Diagnosticar los factores que influyen en el bajo interés por la lectura comprensiva en los estudiantes de décimo de EGBS del Colegio "26 de Noviembre", para comprender las causas y retos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Fundamentar una propuesta de aprendizaje basada en juegos digitales que promueva el interés y la mejora de la lectura comprensiva en estudiantes de décimo de EGBS, alineada con las necesidades y características del grupo.
- Implementar un pilotaje de la propuesta de aprendizaje basada en juegos digitales en las clases de lectura comprensiva durante el año lectivo 2024-2025, integrando actividades que involucren la participación activa de los estudiantes.
- Validar los instrumentos y la efectividad de la propuesta mediante pruebas comparativas de comprensión lectora aplicadas antes y después de la implementación, analizando el impacto de las estrategias lúdicas en el rendimiento académico y el nivel de interés por la lectura.

Identificación de los Métodos a Emplear:

Para dar cumplimiento a los objetivos propuestos se lleva a cabo una investigación de enfoque mixto, es decir, que consiste en recopilar, analizar e integrar tanto investigación cuantitativa como cualitativa, siendo de manera experiencial y descriptivo. En primera instancia se realiza





una revisión de literatura sobre aprendizaje basado en juegos y comprensión lectora, y se toma como medio de búsqueda a fuentes confiables y actuales, artículos científicos recuperados de fuentes como Dialnet, Scopus y otras de rigor académico; una vez obtenida la fundamentación teórica se diseña la propuesta de aprendizaje basada en juegos digitales para promover la lectura comprensiva. Y en una tercera etapa se va a realizar la observación directa, se aplican entrevistas, y encuestas a estudiantes y docentes para evaluar la efectividad de la propuesta.

Declaración de la Población y Muestra:

La población está conformada por estudiantes de décimo de EGBS del Colegio “26 de Noviembre”. La muestra serán los paralelos “A”, “B” y “C” de décimo año, con estudiantes seleccionados de manera aleatoria y no probabilístico, y abarca un grupo representativo de 75 estudiantes que participen en la propuesta.

Declaración del Tipo de Investigación:

En sí, la investigación será de tipo exploratorio-descriptivo, con un enfoque mixto y diseño de campo que se centrará en la implementación de un modelo práctico y en la evaluación de sus resultados desde la implementación de un pilotaje en una unidad didáctica.

Es importante llevar a cabo esta investigación porque los juegos con herramientas digitales son una poderosa herramienta en la educación moderna, puesto que ofrecen una forma interactiva y atractiva de aprender. Su importancia radica en la capacidad para transformar el proceso de enseñanza tradicional, a un aprendizaje más dinámico y participativo. A través de los juegos, los estudiantes pueden explorar conceptos complejos de manera lúdica, para mejorar su comprensión e incrementar su motivación y entusiasmo por aprender. Esta combinación de entretenimiento y educación fomenta un ambiente de aprendizaje positivo donde los estudiantes están más dispuestos a participar activamente.

Principales Aportes:

García Casaus et al. (2020) expresa que los juegos digitales en la educación promueven el desarrollo de habilidades críticas del siglo XXI, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad. De la misma manera, Moreno-Acosta et al. (2022)





sostiene que los estudiantes que participan en actividades lúdicas digitales toman decisiones rápidas, analizan situaciones y trabajan en equipo para cumplir con objetivos. Al simular escenarios del mundo real, los juegos también permiten a los estudiantes aplicar conocimientos teóricos en contextos prácticos y facilitan un aprendizaje más profundo y relevante.

Por otro lado Armijos Uzho et al. (2023) sostiene que en el ámbito de la comprensión lectora, el ABJ es una herramienta eficaz para mejorar las capacidades de los estudiantes, ya que facilita un entorno en el que el aprendizaje se convierte en una experiencia interactiva y lúdica. Gracias a las actividades gamificadas, los estudiantes participan de manera más activa y comprometida, y así logran desarrollar estrategias de lectura y análisis textual de manera natural y atractiva.

Sin duda alguna, uno de los principales beneficios del ABJ en la comprensión lectora es que motiva a los estudiantes a leer con mayor frecuencia y atención. Los juegos digitales en la educación hacen que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo y preparan a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo actual y del futuro de una manera creativa e inclusiva.

Importancia, Necesidad Social, Novedad y Actualidad Científica:

Con la ejecución de este proyecto se contribuirá al desarrollo de estrategias educativas innovadoras que utilicen tecnología para mejorar la comprensión lectora. Además, proporciona un modelo replicable para otras instituciones educativas, el mismo responde a la necesidad urgente de mejorar la comprensión lectora, una habilidad importante para el éxito académico y profesional. Es novedoso porque se basa en utilizar juegos digitales, alineado con las tendencias actuales de integración tecnológica en la educación.

La presente investigación aborda temáticas de interés respecto a la lectura comprensiva y el aprendizaje basado en juegos, usa herramientas digitales y entre los puntos que se abordan están: Aprendizaje, teorías del aprendizaje, metodologías activas, aprendizaje basado en juego (ABJ), tecnologías de la información y comunicación (Tic), herramientas web, lectura comprensiva, beneficios del ABJ en la lectura comprensiva, las herramientas digitales como motivación a la lectura, el rol del docente y el rol del estudiante.

Coherencia entre los elementos del diseño teórico – metodológico:





La presente investigación es coherente entre los elementos del diseño teórico-metodológico, pues se integran de forma armónica los objetivos, la metodología, y las variables estudiadas. En primer lugar, los objetivos propuestos guían el proceso investigativo desde la identificación de los factores que influyen en el bajo interés por la lectura comprensiva hasta la implementación de una propuesta educativa basada en juegos digitales. Estos objetivos se relacionan directamente con las variables independientes y dependientes del estudio. La variable independiente, el uso de juegos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, está claramente vinculada con el objetivo de diseñar e implementar una propuesta que promueva el interés por la lectura. Por su parte, la variable dependiente, la mejora en los niveles de comprensión lectora, responde al objetivo de evaluar el impacto de la intervención.

En términos metodológicos, el enfoque mixto permite una aproximación integral, en donde se combinan datos cuantitativos y cualitativos que aportan una visión más profunda sobre las dificultades en la comprensión lectora.

Descripción Breve del Contenido de los Capítulos:

El documento en primer lugar presenta la introducción y se estructura en tres capítulos:

El capítulo uno presenta el marco teórico en donde se incluye la fundamentación teórica de expertos e investigaciones en el ámbito de la comprensión lectora y las herramientas digitales que se usan en una metodología de Aprendizaje basado en Juegos.

El capítulo dos presenta la metodología usada para el desarrollo de la investigación, en donde se encuentra en detalle los métodos usados para recolectar y analizar los datos, es decir, aquí se presenta el enfoque, alcance, tipo de investigación, declaración de variables y operacionalización de las mismas y los instrumentos empleados en la investigación.

En el capítulo tres, se diseña, presenta y valida la propuesta de juegos digitales; es decir se proporcionan algunas alternativas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes.

Finalmente se presentan los resultados, conclusiones, recomendaciones, y las referencias bibliográficas que sustentan la investigación realizada.





CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1. Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso que permite adquirir información o desarrollar ciertas habilidades, destrezas, competencias que se adoptan mediante un proceso que permite a la persona apropiarse del conocimiento en varias de sus distintas extensiones como los conceptos, procedimientos, actitudes o valores; de forma general el aprendizaje hace referencia al cambio estable en el conocimiento de las personas a causa de las experiencias vividas o de la información aprendida. Sobre este tema Alvarado Hinostroza & Tolentino Quiñones (2021) explica que cuando un individuo aprende algo, no se demuestra con una acción concreta, sino que se evidencia por el hacer; decir, la conducta que muestra o por el efecto que ocurre sobre un elemento, no se puede declarar si lo que aprende una persona está correcto o no, sin embargo, cuando se aprende el conocimiento deseado, el desempeño de las personas cambia. Ahora bien, lo que se aprende, para que sea duradero o permanente, depende de la forma en que se lo aprende, por tanto, el resultado del aprendizaje puede variar de acuerdo con la forma en que tuvo lugar.

Este tema es bastante amplio y algunas áreas del conocimiento como la psicología aportan mucho a la educación con los hallazgos que resultan de sus investigaciones y descubrimientos. Uno de los mayores aportes al campo educativo es el comprender cómo ocurre el aprendizaje en los individuos, aspecto que es vital en el campo educativo porque permite proponer objetivos educativos acordes a las necesidades estudiantiles, y considera aspectos como la edad, sentidos desarrollados o experiencias individuales.

1.1.1. Tipos de aprendizaje

Actualmente, gracias a los aportes de varios teóricos, se conoce que existen varios tipos de aprendizaje que van más allá de los estilos tradicionales conocidos por las áreas del conocimiento. Estos tipos se refieren a las formas diferentes que tienen los individuos para aprender, que se complementan entre ellas y que es fundamental que se conozcan en el ámbito educativo para enriquecer los procesos de enseñanza aprendizaje.





Sobre este tema, Rivero et al. (2017) y Sojo y Alonso (2021) explican los siguientes tipos de aprendizaje: Aprendizaje implícito, explícito, asociativo, no asociativo, significativo, cooperativo, colaborativo, emocional, observacional, experiencial, por descubrimiento, memorístico, receptivo. Cada uno de estos tipos de aprendizaje tiene su lugar en el desarrollo educativo y se aplica en diferentes contextos según las necesidades del estudiante y los objetivos del aprendizaje.

Realmente el proceso educativo es muy complejo, puesto que cada individuo aprende de diferentes maneras según el contexto, los objetivos y sus propias características personales. Desde el aprendizaje implícito y experiencial, que se basan en la experiencia directa, hasta el aprendizaje explícito y memorístico, que requieren un enfoque más consciente y estructurado, todos estos estilos contribuyen al desarrollo integral del estudiante.

Es importante reconocer estos diferentes tipos de aprendizaje, para así diseñar estrategias educativas que respeten los ritmos y estilos de aprendizaje de cada estudiante. La combinación de diferentes estilos enriquece el proceso educativo y fomenta habilidades como el pensamiento crítico y la solución de problemas.

Estos estilos influyen en la lectura comprensiva, ya que los estudiantes aprenden a interpretar y asimilar el texto de diferentes maneras. La lectura comprensiva conlleva la decodificación de palabras, analizar y reflexionar sobre su significado, lo que requiere habilidades cognitivas como la memoria, la atención, y el pensamiento crítico. Así que conocer el tipo de aprendizaje dominante en cada estudiante es importante para mejorar sus habilidades de comprensión lectora, y adaptar las estrategias de enseñanza a sus necesidades específicas.

1.2. Teorías del aprendizaje

Las teorías del aprendizaje permiten entender la forma en que los seres humanos adquieren conocimientos, habilidades y valores, estas teorías presentan marcos conceptuales que analizan los procesos cognitivos y conductuales que intervienen en el aprendizaje, y su desarrollo es influenciado por disciplinas como la psicología, la educación y las ciencias sociales.

Existen diversas teorías del aprendizaje, que se han estudiado a lo largo del tiempo, cada una de ellas con sus propios supuestos y enfoques, que van desde el conductismo, centrado en la



observación del comportamiento y el condicionamiento, hasta el constructivismo, que resalta la importancia de la construcción activa del conocimiento por parte del aprendiz.

Sobre este tema Vega et al. (2019) expresa que las principales teorías del aprendizaje son la conductista, constructivista, cognoscitivista, socio constructivista y aprendizaje social; aplicar estas teorías en el ámbito educativo permite diseñar estrategias pedagógicas efectivas para el proceso de enseñanza aprendizaje, se debe considerar también que el estudio de las teorías del aprendizaje enriquece la práctica docente y permite a los educadores adaptar sus métodos a las necesidades individuales de los estudiantes para así promover un ambiente de enseñanza inclusivo.

En este apartado se presenta la teoría del Constructivismo que se centra en que el conocimiento parte de la interacción con el medio y el Conectivismo propuesto por George Siemens que establece que el aprendizaje y el conocimiento yace en la diversidad de opiniones.

1.2.1. Constructivismo

Según lo expresado por Coll (s. f.) la teoría del constructivismo destaca a figuras como Lev Vygotski y a Jean Piaget que sostienen que el conocimiento parte de la interacción con el medio. Esta teoría pone el énfasis en la importancia de la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante. A diferencia de enfoques tradicionales que ven al alumno como un receptor pasivo de información, el constructivismo sostiene que los individuos aprenden al interactuar con su entorno y al relacionar nueva información con sus experiencias y conocimientos previos.

Dentro del marco constructivista, el papel del educador se transforma, pues este pasa de ser un ente que transmite conocimientos para convertirse en un facilitador del aprendizaje, es decir, el docente crea entornos de aprendizaje que estimulan la exploración, la indagación y el descubrimiento, para promover así la reflexión crítica y el pensamiento independiente. Y por su parte, los estudiantes son alentados a participar de forma activa en su proceso de aprendizaje, haciendo preguntas, resolviendo problemas y colaborando con sus compañeros.

El constructivismo en la educación guía al docente para diseñar experiencias de aprendizaje que sean significativas y relevantes para los estudiantes. Esto se logra al conectar los contenidos educativos con la realidad del alumno y al fomentar la construcción de conocimientos a través

de actividades prácticas, debates, proyectos y otras estrategias que promuevan el aprendizaje activo. Es decir, esta teoría centra el aprendizaje en el estudiante, y busca que sea un proceso activo, colaborativo y contextualizado.

1.2.2. Conectivismo

Junto con los cambios que se dan en la era digital, surge la teoría del conectivismo, misma que es propuesta por George Siemens y Stephen Downes a principios del siglo XXI, según expresa Siemens (2024); el conectivismo plantea que el aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de redes distribuidas y es facilitado por las conexiones entre fuentes de información, tecnologías y personas. El conectivismo resalta la importancia de las relaciones y conexiones en un ecosistema de conocimiento global.

Esta teoría surge a raíz de que el aprendizaje es impactado por la tecnología, pues hay que reconocer que en los últimos años la tecnología ha transformado la forma en que vivimos, nos comunicamos o aprendemos; dentro de este contexto aparece el conectivismo, que según Siemens (2024) se refiere a que el conocimiento está distribuido en una red de nodos, que incluyen recursos en línea, comunidades virtuales y redes sociales.

Según esta teoría, para aprender se debe crear y navegar dentro de estas redes, donde se puede acceder, filtrar y aplicar información de manera eficiente. Este enfoque refleja la realidad del aprendizaje en un mundo donde la cantidad de información disponible supera la capacidad de cualquier persona de dominarla por completo, lo que indica que es importante conectarse con fuentes relevantes y confiables.

De acuerdo con Pabon (2014) el conectivismo enfatiza el aprendizaje continuo, adaptativo y autoorganizado, es decir, que está en constante cambio y actualización, por tanto, los estudiantes desarrollan habilidades de metacognición y alfabetización digital para mantenerse actualizados y ser capaces de integrarse en nuevas redes de conocimiento.

En el contexto educativo, el conectivismo tiene implicaciones significativas para la enseñanza y el diseño curricular. Las estrategias pedagógicas basadas en el conectivismo se centran en la creación de entornos de aprendizaje que fomenten la colaboración, el intercambio de conocimientos y el uso de herramientas tecnológicas. Con esta teoría los docentes se convierten

en guías para los estudiantes y los encaminan a construir y expandir las redes de aprendizaje. Con esta teoría se enfatiza en el aprendizaje social y en la participación activa en comunidades de práctica, donde los estudiantes comparten ideas y recursos.

1.3. Metodologías activas

Las metodologías activas representan un enfoque pedagógico que se centra en el estudiante, donde el aprendizaje se basa en la participación activa y el compromiso personal con el proceso educativo. Mientras la enseñanza tradicional se enfoca principalmente en la transmisión de conocimientos de manera unidireccional, las metodologías activas promueven la interacción, la colaboración y la autonomía del alumno. Estas metodologías se fundamentan en la idea de que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes están involucrados en actividades que requieren pensamiento crítico, resolución de problemas y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.

Una de las características de las metodologías activas es la participación activa del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. En lugar de ser receptores pasivos de información, los estudiantes se convierten en protagonistas, asumiendo un rol más dinámico en el aula. Esto se logra a través de actividades como debates, estudios de caso, simulaciones, proyectos grupales y aprendizaje basado en problemas, entre otros. Según Lara & Gómez, (2020) estas estrategias estimulan el pensamiento crítico y ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades interpersonales, como la comunicación, la colaboración y la empatía, que son muy importantes en el mundo real.

De igual forma Olivero & Medina (2022) sostienen que el aprendizaje colaborativo es otro pilar fundamental de las metodologías activas, en este enfoque se consideran los intereses y capacidades del alumnado y se fomenta el trabajo en equipo, donde los estudiantes aprenden unos de otros y construyen conocimientos de manera conjunta. Con esta forma de enseñanza el docente actúa como un facilitador que guía el proceso, en lugar de ser la fuente única de conocimiento. Esta colaboración mejora la comprensión de los contenidos, refuerza la capacidad de los estudiantes para trabajar en equipo, compartir ideas y construir soluciones colectivas a problemas complejos.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Las metodologías activas también se caracterizan por su enfoque en el aprendizaje experiencial, donde los estudiantes aplican lo que aprenden en contextos prácticos. Este tipo de aprendizaje involucra experimentos en laboratorios, prácticas en entornos simulados, uso de tecnologías o la resolución de problemas reales dentro y fuera del aula. El aprendizaje experiencial hace que el proceso educativo sea más relevante y significativo para los estudiantes, y les permite ver la aplicación directa de los conocimientos teóricos en situaciones de la vida real.

Otro aspecto importante de las metodologías activas es la personalización del aprendizaje, de acuerdo con Lara & Gómez (2020) cuando se aplican estas metodologías se reconoce que cada estudiante es único, con sus propios intereses, ritmos de aprendizaje y estilos cognitivos. Por lo tanto, permiten adaptar las actividades y los recursos educativos para satisfacer las necesidades individuales de cada alumno. Esto se logra a través de la diferenciación de tareas, el uso de tecnologías educativas, y la provisión de opciones para que los estudiantes elijan cómo aprender y cómo demostrar su comprensión. La personalización del aprendizaje aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes y les permite desarrollar un sentido de autonomía y autoeficacia en su proceso de aprendizaje.

En cuanto al papel del docente, las metodologías activas requieren un cambio en su rol tradicional. En lugar de ser el centro de la enseñanza, el docente se convierte en un facilitador del aprendizaje, cuyo objetivo es crear un entorno de aula que fomente la exploración, la curiosidad y la colaboración. Este cambio de rol implica también un enfoque más flexible y adaptable, donde el docente debe estar preparado para responder a las necesidades y dinámicas del grupo, así como para utilizar una variedad de herramientas y estrategias pedagógicas. La formación continua y el desarrollo profesional del docente son muy importantes para la implementación efectiva de las metodologías activas, ya que estas requieren un dominio de los contenidos y de las habilidades pedagógicas que faciliten el aprendizaje activo y participativo.

En sí, las metodologías activas representan un enfoque educativo que coloca al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje, fomenta su participación activa, colaboración, y aplicación práctica de los conocimientos. Estas metodologías mejoran la comprensión y retención de los contenidos, desarrollan habilidades esenciales para la vida, como el pensamiento crítico, la



La Universidad para todos

resolución de problemas y la capacidad de trabajar en equipo. Para que estas metodologías sean efectivas, es fundamental un cambio en el rol del docente, así como un entorno de aprendizaje que apoye la diversidad y la personalización del proceso educativo.

1.3.1. Aprendizaje basado en el juego

El aprendizaje basado en el juego es una metodología pedagógica que utiliza el juego como herramienta principal para facilitar el proceso de aprendizaje. Esta metodología se fundamenta en la idea de que el juego, por su naturaleza lúdica y motivadora, es un medio efectivo para promover el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes. Al integrar el juego en el contexto educativo, los docentes logran crear un ambiente de aprendizaje atractivo y entretenido, además de educativo y formativo.

Conforme lo mencionado por Herreros y Sanz (2020) el aprendizaje basado en el juego capta la atención y el interés de los estudiantes, al ser una actividad intrínsecamente motivadora, involucra a los estudiantes de manera activa y voluntaria, lo que favorece una mayor disposición al aprendizaje. A través del juego, se exploran conceptos y habilidades de manera práctica y concreta, lo que facilita la comprensión y retención de los conocimientos adquiridos. Esta metodología permite a los estudiantes aprender de manera autónoma, a su propio ritmo, y en un entorno seguro donde se puede experimentar, equivocarse y aprender de sus errores sin las presiones tradicionales del entorno académico.

El aprendizaje basado en el juego promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales y es una herramienta valiosa para desarrollar la empatía y la conciencia emocional, ya que muchos juegos implican la adopción de roles y la comprensión de diferentes perspectivas.

Respecto a este tema Moreno-Acosta et al. (2022) mencionan que, desde el punto de vista cognitivo, el aprendizaje basado en el juego estimula el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas. A través de desafíos y situaciones lúdicas, los estudiantes se enfrentan a la necesidad de aplicar conocimientos y habilidades de manera innovadora y estratégica. Este tipo de aprendizaje activo y exploratorio es fundamental para el desarrollo del pensamiento complejo, ya que permite a los estudiantes analizar, sintetizar y evaluar información de manera dinámica.



El rol del docente en el aprendizaje basado en el juego es fundamental para garantizar su éxito. El docente actúa como un facilitador que guía y orienta el proceso de juego, se asegura que las actividades lúdicas estén alineadas con los objetivos educativos y que se desarrollen en un ambiente de respeto y cooperación. El docente debe ser capaz de evaluar y adaptar los juegos según las respuestas y progresos de los estudiantes, lo que implica una planificación cuidadosa y una comprensión profunda de las dinámicas del juego y del aprendizaje.

El ABJ trae muy buenos resultados, puesto es una metodología poderosa que combina la diversión y la motivación del juego con el rigor y la profundidad del aprendizaje académico. A través del juego, los estudiantes desarrollan una amplia gama de competencias cognitivas, sociales y emocionales, en un entorno que fomenta la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico.

Para que esta metodología sea efectiva, es muy importante que los docentes adopten un enfoque reflexivo y flexible, para así lograr integrar el juego de manera coherente y significativa en el proceso educativo, asegurar que se cumplan los objetivos de aprendizaje y que los estudiantes disfruten de una experiencia educativa enriquecedora y transformadora y sobre todo que logren adquirir los conocimientos o las destrezas requeridas en su nivel educativo.

Elementos como los puntos, logros, rankings, tiempo, niveles, desafíos y recompensas se deben tener en consideración para aplicar este tipo de metodología en donde según González, (2022) se deben seguir las siguientes y fases:



Tabla 1

Fases del aprendizaje basado en juegos

Fase	Descripción	Pasos
Fase de Planificación	Se definen los conceptos, habilidades o competencias que se pretenden desarrollar a través del juego. Se deben establecer las reglas del juego y las expectativas de los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none">- Establecer un objetivo claro- Seleccionar o diseñar un juego, considerando la edad, intereses y nivel de los estudiantes.
Fase de Implementación	Se presenta el juego a los estudiantes y ellos participan activamente. El papel del docente es observar, guiar y facilitar el proceso, asegurándose de que todos los estudiantes comprendan el juego y se mantengan enfocados en los objetivos de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none">- Transformar el aprendizaje en un juego.- Proponer el reto en específico.- Monitorear su progreso y proporcionar retroalimentación en tiempo real.
Fase de Evaluación	Se debe evaluar la efectividad del juego en el contexto educativo. Esto incluye la revisión del diseño del juego, su ejecución y el impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Se deben identificar aspectos que funcionaron bien y áreas que	<ul style="list-style-type: none">- Evaluar el aprendizaje de los estudiantes en relación con los objetivos planteados.- La evaluación puede incluir pruebas formales, cuestionarios, proyectos,

	podrían mejorarse para futuras implementaciones.	evaluaciones o coevaluaciones.
Fase de Retroalimentación	Se deben identificar mejoras, ajustes en el diseño del juego, la dinámica de la clase o los métodos de evaluación.	- Adaptar la metodología a las necesidades específicas de los estudiantes y al contexto educativo.

Nota: Elaboración propia

1.4. Tecnologías de la Información y la Comunicación

Según lo expresado por Lorduy Flórez et al. (2020) las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se refieren al conjunto de herramientas y recursos tecnológicos utilizados para gestionar, procesar y transmitir información. Estas tecnologías han transformado radicalmente la manera en que las personas se comunican, accede a la información y llevan a cabo diversas actividades tanto en la vida cotidiana como en el ámbito profesional y educativo. Las TIC incluyen dispositivos y plataformas como computadoras, teléfonos móviles, internet, redes sociales, aplicaciones de software, entre otros, que facilitan la globalización de la información e impulsan una era de interconectividad sin precedentes.

Sin duda alguna uno de los impactos más significativos de las TIC es su capacidad para mejorar y expandir el acceso a la información. A través de internet, los usuarios acceden a una vasta cantidad de recursos y conocimientos en tiempo real, desde cualquier lugar del mundo. Permite que personas de diversas geografías y contextos socioeconómicos accedan a datos, investigaciones, noticias y oportunidades educativas que antes estaban fuera de su alcance.

En el contexto educativo, las TIC han revolucionado los métodos de enseñanza y aprendizaje. La integración de tecnologías como plataformas de aprendizaje en línea, herramientas de colaboración digital y recursos educativos multimedia crean entornos de aprendizaje interactivos, personalizados y accesibles. Estas tecnologías facilitan el acceso a materiales didácticos de calidad y permiten a los estudiantes aprender a su propio ritmo, en cualquier momento y lugar.

Además, las TIC fomentan la colaboración entre estudiantes y docentes a través de entornos virtuales, para construir en conjunto el conocimiento y el desarrollo de habilidades digitales esenciales para el siglo XXI.

1.4.1. Herramientas Web

De acuerdo con Suárez-Triana et al. (2020) las herramientas web son aplicaciones o plataformas en línea diseñadas para facilitar diversas actividades y procesos a través de internet. Estas herramientas han evolucionado significativamente, y proporcionan a los usuarios un abanico de funciones que son utilizadas tanto en el ámbito personal como profesional. Las herramientas web incluyen desde aplicaciones de productividad, como editores de texto y hojas de cálculo en línea, hasta plataformas de colaboración, gestión de proyectos, diseño gráfico, marketing digital y educación, entre otras. Su accesibilidad y facilidad de uso hacen que estas herramientas sean indispensables en la vida moderna, y permiten a los usuarios trabajar, aprender, y comunicarse de manera más eficiente.

Una de las características más destacadas de las herramientas web es su accesibilidad. Según expresa Delgado Togra et al. (2021) al estar basadas en la web, estas herramientas no requieren instalación en dispositivos específicos y se accede desde cualquier lugar con conexión a internet. Esto hace que los usuarios trabajen de manera remota y colaboren en tiempo real con otras personas, independientemente de su ubicación geográfica. La accesibilidad de estas herramientas es particularmente beneficiosa en entornos laborales y educativos, donde la colaboración y la comunicación son fundamentales para el éxito de los proyectos y actividades.

En el campo de la educación, las herramientas web han transformado la enseñanza y el aprendizaje. Plataformas como Moodle, Canvas, y Google Classroom permiten a los docentes crear cursos en línea, gestionar materiales educativos, y evaluar el progreso de los estudiantes de manera virtual. Estas herramientas facilitan el acceso a recursos educativos de calidad y permiten la personalización del aprendizaje, adaptándose a las necesidades y ritmos individuales de los estudiantes. Las herramientas web en educación fomentan la interacción y la colaboración entre estudiantes y docentes, crea comunidades de aprendizaje que trascienden las barreras físicas del aula tradicional.





Otro aspecto importante de las herramientas web es su capacidad para fomentar la creatividad y la innovación. Herramientas como Canva, Adobe Spark, y Figma permiten a los usuarios diseñar gráficos, crear contenido multimedia, y desarrollar prototipos de manera intuitiva y accesible, incluso sin necesidad de tener conocimientos avanzados en diseño. Estas plataformas ofrecen plantillas y recursos que facilitan la creación de contenido visualmente atractivo y profesional, lo que es especialmente útil para empresas, educadores, y creadores de contenido que buscan destacarse en un entorno digital cada vez más competitivo.

En el contexto de esta investigación se utilizarán las siguientes herramientas:

Tabla 2

Herramientas web que se utilizan en la investigación

Educa Play		Plataforma digital que permite a los docentes crear actividades educativas interactivas, como cuestionarios y sopas de letras. Es fácil de usar y se adapta a diversas necesidades educativas, ofrece una forma dinámica de involucrar a los estudiantes en el aprendizaje, tanto en línea como en entornos presenciales.
Word Wall		Herramienta en línea que permite a los educadores crear actividades interactivas y personalizadas, como cuestionarios, juegos de emparejamiento y sopas de letras. Su interfaz sencilla facilita la creación rápida de recursos didácticos que pueden ser utilizados en clases presenciales o virtuales, promueve la participación activa y el aprendizaje lúdico entre los estudiantes.

Nota: Elaboración propia



1.5. Lectura comprensiva

La lectura comprensiva, según lo expresa Ovando Galvez (2020) es un proceso cognitivo fundamental que implica, además de la decodificación de palabras y frases, desarrollar la capacidad de interpretar, analizar y reflexionar sobre el contenido de un texto. Este tipo de lectura va más allá de la simple identificación o pronunciación de palabras; pues este proceso requiere que el lector construya significado a partir de lo que lee, relacionándolo con sus conocimientos previos y con el contexto en el que se presenta la información. La lectura comprensiva es un punto clave en el aprendizaje, ya que permite al lector entender, asimilar y utilizar la información de manera efectiva.

De acuerdo con Arosemena (2017) uno de los componentes que es pilar en la lectura comprensiva es la capacidad de hacer inferencias. Esta habilidad permite al lector interpretar información que no está explícitamente expresada en el texto, para lo cual utiliza pistas contextuales y conocimientos previos para llenar los vacíos de información. Las inferencias permiten comprender el significado subyacente de un texto, interpretar el tono y la intención del autor, y anticipar posibles desarrollos o conclusiones. La capacidad de inferir ayuda al lector a establecer conexiones entre diferentes partes del texto y con otros textos, lo que enriquece su comprensión global.

La lectura comprensiva implica la capacidad de identificar ideas principales y detalles secundarios. Los lectores eficaces distinguen entre la información central y la secundaria, lo que les permite enfocar su atención en los elementos clave del texto. Esta habilidad es especialmente importante en contextos académicos y profesionales, donde la capacidad de sintetizar información y extraer conclusiones relevantes es importante para el éxito.

Asimismo, la lectura comprensiva permite evaluar críticamente un texto, los lectores que logran desarrollar esta habilidad son capaces de analizar la validez y la relevancia de la información presentada, identificar sesgos o prejuicios, y evaluar la credibilidad de las fuentes. Esta evaluación crítica es particularmente importante en un entorno saturado de información, donde es necesario discernir entre fuentes fiables y no fiables. Además, la evaluación crítica permite a los lectores formar sus propias opiniones y desarrollar un pensamiento autónomo y reflexivo.





Sin duda alguna la lectura comprensiva es una habilidad que se desarrolla y mejora con la práctica constante. Estrategias como la relectura, el subrayado de ideas clave, la formulación de preguntas durante la lectura y la discusión de los textos con otros lectores son técnicas efectivas para mejorar la comprensión. Estas estrategias ayudan a los lectores a procesar la información de manera más profunda y les permiten construir una relación más activa y crítica con los textos.

1.5.1. Beneficios del ABJ en la lectura comprensiva

El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) es una metodología pedagógica que integra dinámicas lúdicas en el proceso educativo con el objetivo de promover un aprendizaje más activo, participativo y significativo. En el contexto de la lectura comprensiva, el ABJ ofrece numerosos beneficios que potencian las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes, haciéndolos más capaces de interactuar con los textos de manera crítica y reflexiva.

Uno de los principales beneficios del ABJ en la lectura comprensiva es su capacidad para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Los juegos, como son atractivos e interactivos, generan motivación en los estudiantes, haciendo que estos se sienten más dispuestos a participar activamente en los procesos educativos. Este aumento en la motivación es fundamental para la lectura comprensiva, ya que fomenta una actitud positiva hacia la lectura y anima a los estudiantes a explorar textos con mayor profundidad. Cuando los estudiantes están comprometidos con la actividad del juego, se esfuerzan por comprender el contenido y los matices del texto, lo que da como resultado una mejora de su comprensión.

Además, conforme lo expresado por García Aretio, (2019) el ABJ facilita la contextualización del aprendizaje y permite a los estudiantes relacionar los conceptos y temas presentados en los textos con situaciones prácticas y experiencias lúdicas. A través de juegos diseñados específicamente para desarrollar habilidades de comprensión lectora, como resolver acertijos o participar en simulaciones basadas en textos, los estudiantes aplican lo que han leído en contextos que requieren un análisis y una toma de decisiones. Esta contextualización ayuda a los estudiantes a internalizar el significado del texto y a desarrollar una comprensión más profunda y duradera.

El ABJ también promueve la colaboración y el aprendizaje en grupo, lo cual es beneficioso para la lectura comprensiva, pues al participar en juegos grupales, los estudiantes se comunican y



trabajan juntos para resolver problemas o alcanzar objetivos comunes. Esta interacción social en torno a la lectura estimula la discusión y el intercambio de ideas, lo que enriquece la interpretación del texto y permite a los estudiantes explorar diferentes perspectivas. La colaboración fomenta además la reflexión crítica, ya que los estudiantes deben argumentar y defender sus interpretaciones del texto frente a las opiniones de sus compañeros.

Otro beneficio del ABJ según lo expresa Moreno-Acosta et al. (2022) es que permite la personalización del aprendizaje, adaptándose a las necesidades y niveles de los estudiantes. Esto sugiere que los juegos educativos son diseñados con diferentes niveles de dificultad y se ajustan según las habilidades y el progreso de los estudiantes. Esto es muy útil en la enseñanza de la lectura comprensiva, ya que permite a los estudiantes avanzar a su propio ritmo y recibir retroalimentación inmediata sobre su desempeño. Esta retroalimentación continua y adaptativa ayuda a los estudiantes a identificar sus fortalezas y áreas de mejora, lo que les permite desarrollar sus habilidades de comprensión lectora de manera más eficaz.

Asimismo, el ABJ estimula el desarrollo de habilidades cognitivas clave, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones, que son fundamentales para la lectura comprensiva. Los juegos que requieren la interpretación de textos, la identificación de detalles importantes y la elaboración de estrategias basadas en la información leída ayudan a los estudiantes a mejorar su capacidad para procesar y analizar textos complejos.

Con estos criterios se concluye que, en definitiva, el Aprendizaje Basado en el Juego ofrece múltiples beneficios que mejoran significativamente la lectura comprensiva. Pues con esta metodología se logra aumentar la motivación, facilitar la contextualización, promover la colaboración, personalizar el aprendizaje y desarrollar habilidades cognitivas, el ABJ resulta ser una metodología que fortalece la capacidad de los estudiantes para entender, analizar y reflexionar sobre los textos que leen.

1.6. Herramientas digitales como motivación a la lectura

Actualmente las herramientas digitales emergen como poderosos aliados en la promoción de la lectura, especialmente en un mundo donde la tecnología forma parte integral de la vida cotidiana. Estas herramientas ofrecen una variedad de formatos interactivos y accesibles que motivan a las





personas a leer, especialmente a los más jóvenes, y a los adolescentes que, con este apoyo, logran involucrarse activamente en el proceso de lectura. Al integrar elementos multimedia, interactividad y personalización, las herramientas digitales transforman la lectura en una experiencia dinámica y atractiva que va más allá de las limitaciones del texto impreso o los escasos recursos con que se cuenta en el aula.

Una de las principales ventajas de las herramientas digitales en la motivación a la lectura de acuerdo con Cedeño Castro & Cedeño Mendoza (2022) es la accesibilidad y la personalización que ofrecen, pues actualmente se encuentran plataformas como libros electrónicos, aplicaciones de lectura y bibliotecas digitales que permiten a los usuarios seleccionar textos que se ajusten a sus intereses y niveles de habilidad. Esta capacidad de personalización facilita el acceso a materiales que resultan más atractivos para los lectores, y les permite avanzar a su propio ritmo, donde exploran temas y géneros que realmente les interesan. Esta autonomía en la selección y el consumo de contenido fomenta una relación positiva con la lectura, y permite a los lectores un mayor compromiso y disfrute.

Las herramientas digitales también incorporan elementos interactivos que enriquecen la experiencia de lectura. Actualmente existen aplicaciones que incluyen actividades complementarias, como cuestionarios, juegos relacionados con el contenido, y herramientas de anotación digital, mismas que permiten a los lectores interactuar con el texto de maneras nuevas y estimulantes. Estos elementos mantienen el interés del lector, y benefician el proceso de comprensión y la retención de la información. La interacción con el texto, ya sea a través de la manipulación de elementos visuales o la resolución de desafíos relacionados con la trama, transforma la lectura en una actividad activa en lugar de pasiva, lo que resulta especialmente beneficioso para los estudiantes de Educación General Básica Superior o Bachillerato.

Hoy en día, las herramientas digitales integran videos, audios, imágenes y animaciones que complementan el texto, ofrecen así una experiencia de lectura más rica y multisensorial. Esta integración de multimedia capta la atención de los lectores que encuentran los textos tradicionales menos atractivos. Por ejemplo, herramientas como los audiolibros, los videos de cuentos





narrados, juegos en Educaplay, Kahhot, Canva y otros permiten que los lectores disfruten del contenido de maneras alternativas, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje y preferencias. Quispe Mendoza (2022) menciona que las herramientas digitales permiten participar en desafíos de lectura, grupos de discusión en línea y clubes de lectura virtuales para así fomentar un sentido de pertenencia y apoyo, lo que incrementa la motivación y el compromiso hacia la lectura. Sin duda las herramientas digitales facilitan la inclusión y la equidad en el acceso a la lectura, ofrecen un abanico de posibilidades para motivar a la lectura, y transforman esta actividad en una experiencia interactiva, personalizada y accesible.

1.6.1. Educa Play

EducaPlay es una plataforma digital diseñada para crear y compartir actividades educativas interactivas. Esta herramienta es ampliamente utilizada en el ámbito educativo, permite a docentes, y estudiantes generar recursos didácticos que facilitan el aprendizaje de manera atractiva y participativa. A través de una interfaz intuitiva y accesible, EducaPlay ofrece una amplia gama de opciones para diseñar actividades interactivas que se adaptan a diversas necesidades educativas y contextos de enseñanza.

Según lo expresado por Enríquez & Lizbel (2022) una de las características más destacadas de EducaPlay es su versatilidad en la creación de actividades, pues la plataforma permite diseñar diferentes tipos de ejercicios, como crucigramas, sopas de letras, cuestionarios, juegos de emparejamiento, y mapas interactivos, entre otros. Estas actividades además de reforzar el contenido académico, también promueven el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria, la atención, y el pensamiento crítico. La variedad de formatos disponibles en EducaPlay facilita la adaptación de las actividades a distintos estilos de aprendizaje y niveles de competencia, lo que permite a los educadores personalizar el proceso de enseñanza para satisfacer las necesidades específicas de sus estudiantes.

Otro aspecto relevante de EducaPlay es su enfoque en la interactividad, un componente clave para mantener el interés y la motivación de los estudiantes. Al involucrar a los alumnos en actividades donde deben interactuar activamente con el contenido, la plataforma favorece un aprendizaje más dinámico y significativo. Esta interactividad es especialmente útil en la





enseñanza de conceptos complejos, ya que permite a los estudiantes explorar y experimentar con los contenidos de manera práctica y directa. Además, la retroalimentación inmediata que ofrece EducaPlay en sus actividades permite a los estudiantes identificar sus errores y aprender de ellos en tiempo real, lo que contribuye a un proceso de aprendizaje más efectivo.

Páez-Quinde et al. (2022) sostienen que la capacidad de compartir y colaborar es una ventaja importante de EducaPlay, en esta plataforma los usuarios comparten las actividades creadas con otros educadores y estudiantes, lo que facilita el intercambio de recursos y experiencias. Esta función de compartir enriquece el repertorio de materiales didácticos disponibles y fomenta una cultura de colaboración y aprendizaje colectivo.

EducaPlay también destaca por su accesibilidad y facilidad de uso. La plataforma está diseñada para que los usuarios, independientemente de su nivel de competencia tecnológica, puedan crear y gestionar actividades sin dificultades. Esto es especialmente beneficioso para docentes que buscan integrar herramientas digitales en su práctica pedagógica pero que pueden no tener una formación técnica avanzada. EducaPlay ofrece tutoriales y recursos de apoyo que guían a los usuarios en el proceso de creación de actividades, y así se asegura que puedan aprovechar al máximo las funcionalidades de la plataforma.

En conclusión, EducaPlay es una herramienta digital que ofrece amplias posibilidades para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje y mucho mejor tratándose de la motivación lectora. Pues su capacidad para crear actividades interactivas, su enfoque en la personalización del aprendizaje, y su facilidad de uso la convierten en una opción valiosa para educadores que buscan innovar en sus métodos pedagógicos.

1.6.2. Wordwall

Wordwall es otra herramienta digital ampliamente utilizada en el ámbito educativo que permite a los docentes crear y adecuar actividades interactivas, como juegos, cuestionarios y ejercicios de repaso. Esta plataforma, conocida por su flexibilidad y facilidad de uso, ha ganado popularidad por su capacidad para hacer el aprendizaje más atractivo y dinámico, especialmente en lo que respecta a la motivación hacia la lectura. Al integrar actividades lúdicas con el contenido



educativo, Wordwall se convierte en un recurso valioso para fomentar el interés y el compromiso de los estudiantes con la lectura.

Ordoñez Palacios & Medina Chicaiza (2022) expresan que uno de los principales beneficios de Wordwall en la educación es su capacidad para adaptar actividades a diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje, aquí los docentes diseñan ejercicios que van desde actividades simples, como emparejar palabras con imágenes, hasta tareas más complejas que requieren comprensión lectora y análisis crítico. Esta adaptabilidad permite desarrollar habilidades de lectura comprensiva de manera efectiva. Al ofrecer una variedad de actividades interactivas, Wordwall también ayuda a mantener el interés de los estudiantes, evita la monotonía y fomenta una actitud positiva hacia la lectura.

De la misma manera Valero Ancco et al. (2023) sostiene que Wordwall facilita la integración de la tecnología en el aula de manera que complementa y enriquece las prácticas tradicionales de enseñanza de la lectura, la plataforma permite a los docentes incorporar elementos interactivos y multimedia en sus actividades, lo que hace que los textos sean más accesibles y atractivos para los estudiantes. Por ejemplo, se pueden crear juegos que requieren que los estudiantes lean y comprendan un texto antes de resolver un problema o completar una actividad. Este enfoque gamificado del aprendizaje hace que la lectura sea más entretenida, y también refuerza la comprensión y retención de la información, ya que los estudiantes están motivados por el desafío y la recompensa que ofrecen las actividades.

La facilidad para usar Wordwall es otro factor que contribuye a su eficacia en la motivación hacia la lectura. La plataforma está diseñada para ser intuitiva, lo que permite a los docentes crear y compartir actividades con rapidez y sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados. Esta accesibilidad facilita la integración de Wordwall en el plan de estudios, permitiendo a los educadores utilizarlo de manera regular como una herramienta complementaria para la enseñanza de la lectura. Los estudiantes, por su parte, encuentran las actividades de Wordwall fáciles de usar y atractivas, lo que los anima a participar de manera activa en su propio proceso de aprendizaje.



Asimismo, es importante mencionar que Wordwall ofrece una gran variedad de plantillas y opciones de personalización, lo que permite a los docentes adaptar las actividades para que reflejen los intereses y preferencias de sus estudiantes. Esta personalización es clave para la motivación hacia la lectura, ya que los estudiantes se sienten más inclinados a participar en actividades que consideran relevantes y significativas. Además, la posibilidad de crear actividades basadas en temas actuales o en los intereses personales de los estudiantes despierta su curiosidad y entusiasmo por la lectura, transforma esta tarea en una experiencia placentera y educativa.

De la misma manera que Educa Play, Wordwall también fomenta la competencia y la colaboración entre estudiantes, dos elementos que son poderosos motivadores en el aprendizaje. Las actividades interactivas de Wordwall pueden ser utilizadas en entornos individuales o grupales, lo que permite a los estudiantes competir entre sí o colaborar para resolver tareas. Esta dinámica incentiva la participación activa, y promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, como el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.

1.7. Rol del Docente

En el contexto de la incorporación de herramientas digitales como EducaPlay, Wordwall y otras metodologías interactivas en la educación, el rol del docente adquiere una dimensión renovada y multifacética. Lejos de ser un simple transmisor de conocimientos, el docente se convierte en un facilitador del aprendizaje, un diseñador de experiencias educativas y un guía que acompaña a los estudiantes en el desarrollo de habilidades críticas para la vida en un mundo cada vez más digitalizado. Este rol implica la adaptación de los contenidos tradicionales a formatos más dinámicos y la capacidad de motivar y mantener el interés de los estudiantes a través del uso estratégico de tecnologías educativas.

Una de las responsabilidades clave del docente en este contexto es la selección y adecuación de las herramientas digitales al perfil de los estudiantes y a los objetivos educativos. El docente debe evaluar cuáles son las plataformas y aplicaciones que mejor se ajustan a las necesidades de su grupo de alumnos, en donde se debe considerar factores como el nivel de competencia digital de los estudiantes, sus intereses, y las competencias que se desean desarrollar. Esta tarea requiere





una comprensión profunda de las posibilidades y limitaciones de cada herramienta, así como la capacidad de integrarlas de manera coherente en el currículo. Al hacerlo, el docente facilita el acceso a nuevas formas de aprendizaje, y asegura que el uso de la tecnología potencie el desarrollo de habilidades como la lectura comprensiva.

El rol del docente también incluye la tarea de guiar y acompañar a los estudiantes en el uso reflexivo y crítico de las tecnologías. En un contexto donde la interacción con contenidos digitales es constante, el docente debe enseñar a los estudiantes a discriminar la calidad de la información, a ser conscientes de los riesgos y a utilizar la tecnología de manera ética y responsable, finalmente el docente debe actuar como un motivador que inspire a los estudiantes a explorar la lectura y otros contenidos académicos de manera autónoma.

En este contexto el docente debe mantenerse en constante actualización y formación respecto a las nuevas tecnologías y metodologías educativas. Dado el ritmo acelerado al que evolucionan las herramientas digitales, es fundamental que los docentes continúen aprendiendo y adaptándose a las innovaciones tecnológicas para poder ofrecer a sus estudiantes las mejores oportunidades de aprendizaje.

1.8. Rol del Estudiante

Actualmente, el rol del estudiante experimenta una transformación significativa, alejándose del enfoque pasivo tradicional hacia una participación más activa y autónoma en su aprendizaje. Los estudiantes, ahora inmersos en un entorno de aprendizaje digital e interactivo, asumen un papel central como protagonistas de su propia educación, lo que exige una mayor responsabilidad, iniciativa y capacidad para autorregular su aprendizaje.

En lugar de esperar a recibir información de manera unidireccional, los estudiantes deben involucrarse activamente en las actividades interactivas y en la exploración de los recursos educativos digitales. Esto implica participar en las actividades propuestas por el docente, explorar de manera autónoma los diferentes recursos disponibles, y se aprovechan las oportunidades que las herramientas digitales ofrecen para profundizar en los contenidos y desarrollar habilidades críticas. En este sentido, los estudiantes se convierten en gestores de su propio proceso educativo, adquiriendo habilidades que son fundamentales para el aprendizaje a lo largo de la vida.





El entorno digital también demanda que los estudiantes desarrollen habilidades de colaboración y comunicación. Al participar en actividades grupales interactivas, los estudiantes deben aprender a trabajar en equipo, compartir ideas y resolver problemas de manera conjunta. Esta colaboración en un contexto digital mejora las habilidades sociales y emocionales, y permite a los estudiantes beneficiarse del conocimiento colectivo, enriqueciéndose mutuamente a través del intercambio de perspectivas y experiencias. Además, la capacidad de comunicarse eficazmente en entornos virtuales se convierte en una competencia esencial en un mundo donde las interacciones digitales son cada vez más frecuentes.

Otro aspecto clave del rol del estudiante en este contexto es el desarrollo de competencias digitales es que ellos desarrollan habilidades tecnológicas que son indispensables en la sociedad contemporánea. Estas competencias incluyen la capacidad de navegar en plataformas digitales, utilizar aplicaciones educativas, gestionar información digital y participar en entornos de aprendizaje en línea. El dominio de estas habilidades prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo laboral y académico cada vez más digitalizado, donde la fluidez tecnológica es una ventaja competitiva.

Finalmente, el rol del estudiante en este contexto incluye una dimensión ética y responsable en el uso de las tecnologías. Los estudiantes deben aprender a utilizar las herramientas digitales de manera ética, respetar las normas de conducta en línea, proteger su privacidad y la de los demás, y ser conscientes de los riesgos asociados con el uso indebido de la tecnología. Esto es clave para formar ciudadanos digitales responsables, capaces de navegar en el mundo digital con integridad y respeto por los demás.

1.9. Marco legal:

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) de Ecuador establece que el rol del estudiante es fundamental en el proceso educativo. La LOEI enfatiza que los estudiantes tienen derechos y responsabilidades, aquí se incluye el derecho a recibir una educación de calidad, inclusiva y equitativa, así como a participar activamente en su aprendizaje. Los estudiantes también tienen la responsabilidad de cumplir con sus deberes académicos, respetar la diversidad cultural y colaborar en la creación de un ambiente escolar seguro y respetuoso. La ley también



promueve el desarrollo integral de los estudiantes, fomenta valores como la solidaridad, el respeto mutuo y la convivencia pacífica.

Por otro lado, el RLOEI contiene varios artículos que abordan el rol del estudiante, y se enfocan en sus derechos, deberes y responsabilidades dentro del sistema educativo, algunos de ellos son: Artículo 56 - Derechos de los Estudiantes. - Aquí se detallan los derechos de los estudiantes en el sistema educativo, que incluyen el derecho a recibir una educación de calidad, a ser evaluados con justicia, a participar en las actividades escolares, y a recibir apoyo en su desarrollo personal y académico.

Artículo 57 - Deberes de los Estudiantes. – Este artículo especifica los deberes de los estudiantes, como la obligación de asistir regularmente a clases, cumplir con las tareas asignadas, respetar a sus profesores y compañeros, y cuidar el material e infraestructura educativa.

Artículo 58 – Prohibiciones. - Se establece lo que los estudiantes no deben hacer, como incurrir en actos de indisciplina, faltar el respeto a la comunidad educativa, o dañar la propiedad escolar.

Artículo 59 - Participación Estudiantil. – Aquí se regula la participación activa de los estudiantes en la vida escolar, se fomenta su involucramiento en la toma de decisiones a través de organizaciones estudiantiles, como los consejos estudiantiles.

De la misma manera, es importante mencionar al proyecto "Yo Leo", mismo que es una iniciativa del Ministerio de Educación de Ecuador que busca promover la lectura entre los estudiantes de los diferentes niveles educativos. Este programa que inició en el 2017 se enmarca dentro de los esfuerzos nacionales por mejorar los niveles de comprensión lectora y fomentar el hábito de la lectura en niños y jóvenes, en donde se reconoce que la lectura es una habilidad fundamental para el desarrollo académico y personal.

Con el proyecto “yo leo” se planifican y realizan actividades estructuradas con el uso de recursos variados, el proyecto implementado en todas las instituciones educativas aspira a consolidar una cultura lectora en el país, alineada con los objetivos curriculares del sistema educativo ecuatoriano.

Una de las características más importantes de "Yo Leo" es su enfoque inclusivo y su adaptación a las diferentes realidades de las escuelas en Ecuador. El proyecto se implementa tanto en zonas



urbanas como rurales, y atiende a las necesidades de estudiantes con diversos contextos socioeconómicos. Las actividades del programa incluyen la creación de bibliotecas escolares, la distribución de materiales de lectura, y el desarrollo de jornadas de lectura dentro y fuera del aula. El proyecto también fomenta la participación de la comunidad educativa, donde se incluyen a docentes, padres de familia y estudiantes, para crear un entorno que apoye el hábito lector desde el hogar y la escuela.

1.10. Diseño Instruccional

El diseño instruccional de acuerdo con Prado (2021) es un proceso sistemático de planificación y desarrollo de experiencias de aprendizaje que están alineadas con objetivos educativos específicos. Su propósito principal es crear un entorno de aprendizaje eficaz y eficiente, que facilite la adquisición de conocimientos y habilidades por parte de los estudiantes. Este proceso se basa en teorías del aprendizaje y utiliza un enfoque estructurado para garantizar que todos los componentes de la instrucción, desde los materiales hasta las evaluaciones, estén orientados hacia el logro de los objetivos educativos.

1.10.1. ADDIE

Uno de los modelos más conocidos de diseño instruccional es el modelo ADDIE, que se descompone en cinco fases: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. En la fase de Análisis, se identifican las necesidades de los estudiantes y los objetivos de aprendizaje, lo que proporciona una base sólida para el resto del proceso. La fase de Diseño implica la planificación de estrategias de enseñanza y la selección de recursos adecuados para alcanzar los objetivos establecidos. Durante la fase de Desarrollo, se crean los materiales didácticos, como guías, presentaciones y recursos multimedia. La fase de Implementación pone en práctica el plan, en donde se usan los materiales y estrategias desarrollados. Finalmente, en la fase de Evaluación, se mide la efectividad de la instrucción y se realizan ajustes según sea necesario.





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

2.1. Conceptualización y Operacionalización de las Variables y Categorías

En esta investigación se estudian las siguientes variables:

Variable independiente: Uso de juegos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Variable dependiente: Mejora del nivel de comprensión lectora de los estudiantes.

Variable externa: Acceso a tecnología, motivación intrínseca del estudiante y apoyo familiar.

Tabla 3

Operacionalización de la Variable Independiente: Uso de Juegos Digitales en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

Variable Independiente	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Uso de Juegos Digitales en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.	Según refiere García Casaus et al. (2020) los juegos digitales actúan como una metodología innovadora para facilitar la comprensión y retención de contenidos, así como para promover el interés en los estudiantes.	Incorporación de herramientas digitales, en forma de juegos, dentro del proceso educativo, con el objetivo de hacer más dinámico y atractivo el aprendizaje (Area Moreira et al., 2019).	Aprendizaje Basado en Juegos	Cantidad de juegos digitales utilizados en las clases.	Nominal
			Tecnologías de la Información y la Comunicación	Frecuencia de uso de TICs en el aula.	
			Implementación de herramientas como Educa Play y Wordall	Tipos de juegos digitales empleados (interactivos, de competencia, etc.)	



Tabla 4

Operacionalización de la Variable Dependiente: Mejora del Nivel de Comprensión Lectora de los Estudiantes.

Variable Dependiente	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Mejora del Nivel de Comprensión Lectora de los Estudiantes.	De acuerdo con Ancajima Mena (2020) esta variable hace referencia a la capacidad de los estudiantes para entender, interpretar y analizar textos de manera efectiva. Tener una buena comprensión lectora implica un incremento en la habilidad para captar el significado de las palabras, frases y textos completos, así como para relacionarlos con conocimientos previos y experiencias personales.	La mejora en la comprensión lectora de los estudiantes se operacionaliza mediante la aplicación de pruebas de comprensión lectora antes y después de la implementación de los juegos digitales.	Desarrollo de comprensión lectora	Resultados en pruebas de comprensión lectora antes y después de la intervención con juegos digitales.	Nominal
			Habilidades lectoras	Evaluaciones periódicas de comprensión de textos en diferentes niveles de dificultad.	
			Mejora del nivel de comprensión lectora.	Progresos observados en la interpretación y análisis de textos durante el curso.	



Tabla 5

Operacionalización de la Variable Externa: Acceso a Tecnología, Motivación Intrínseca del Estudiante, y Apoyo Familiar

Variable Externa	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Acceso a Tecnología, Motivación Intrínseca del Estudiante, y Apoyo Familiar.	El acceso a la tecnología determina la posibilidad de utilizar recursos digitales, la motivación intrínseca es el interés natural del estudiante por aprender, y el apoyo familiar es el respaldo que los estudiantes reciben de su entorno familiar en su proceso educativo (Lorduy Flórez et al., 2020)	Son factores externos que pueden influir en el impacto del uso de juegos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en la mejora de la comprensión lectora.	Acceso a la tecnología	Disponibilidad de dispositivos tecnológicos en el hogar y en la escuela.	Nominal
			Interés lector	Nivel de motivación de los estudiantes para participar en actividades de lectura.	
			Corresponsabilidad familiar	Grado de involucramiento de la familia en las actividades escolares del estudiante.	

2.2. Enfoque de la investigación

El enfoque de esta investigación es mixto, es decir, se combina tanto el enfoque cuantitativo como el cualitativo, lo que permite llevar a cabo un análisis más completo del problema de investigación. Este enfoque resulta muy útil para cumplir con los objetivos específicos planteados, puesto que permite obtener tanto dato numérico sobre la efectividad de los juegos



digitales como una comprensión profunda de las experiencias de los estudiantes.

De la misma manera, la combinación del enfoque cualitativo y cuantitativo permite identificar los factores que influyen en el bajo interés por la lectura comprensiva, así como el diseño e implementación de una propuesta de aprendizaje basada en juegos digitales; de acuerdo con lo mencionado por Hernández-Sampieri (2018) el enfoque mixto permite a los investigadores abordar las investigaciones de una forma holística e integradora y menciona que este enfoque mixto inicia por la necesidad de cubrir la complejidad de las investigaciones científicas.

En este contexto el enfoque mixto se aplica al presente estudio porque permite combinar la recolección de datos cuantitativos a través de encuestas y pruebas de comprensión lectora a estudiantes y docentes para medir y analizar de manera objetiva los factores que afectan el interés por la lectura y evaluar el impacto de la propuesta de aprendizaje basada en juegos digitales, al mismo tiempo, el enfoque cualitativo permite explorar las percepciones y experiencias de los estudiantes y docentes en relación con la lectura y el uso de juegos digitales, así como para diseñar una propuesta alineada con las necesidades del grupo.

2.3. Alcance de la investigación

La investigación tiene un alcance exploratorio-descriptivo que abarca desde la exploración inicial de los factores que afectan el interés por la lectura, se cumple con la descripción y diseño de una propuesta educativa, hasta la implementación y evaluación de la misma en un entorno cuasi-experimental. Esto concuerda con Cárdenas (2018) es decir, que el alcance exploratorio descriptivo se utilizará en la fase inicial para identificar y describir los factores que influyen en el bajo interés por la lectura comprensiva, mientras que el diseño cuasi-experimental se aplicará en la implementación de la propuesta, donde se medirá el impacto de los juegos digitales en la mejora de la comprensión lectora.

Ramos (2020) manifiesta que en la investigación exploratoria se utiliza tanto el método cualitativo como cuantitativo y Hernández-Sampieri (2018) que en la descriptiva se conocen las características del fenómeno y se busca exponer su presencia o impacto en un determinado grupo humano. En este contexto, para dar cumplimiento con los objetivos específicos planteados, se utilizará una investigación de tipo exploratorio-descriptivo.





La investigación busca identificar y explorar los factores que influyen en el bajo interés por la lectura comprensiva entre los estudiantes de décimo de EGBS del Colegio "26 de Noviembre." Por tanto, al no existir un conocimiento previo detallado sobre estos factores en este contexto específico, el estudio pretende proporcionar una primera aproximación al problema, lo que se logra con el enfoque exploratorio que permitirá descubrir variables y aspectos no considerados previamente, y así lograr brindar una base sólida para el diseño de intervenciones educativas más precisas.

Por otro lado, el alcance descriptivo, luego de identificar los factores, permite describir detalladamente, y en especial destacar cómo estos afectan en el interés por la lectura comprensiva, adicional; este alcance descriptivo permitirá describir el diseño de la propuesta de aprendizaje basada en juegos digitales, alineándola con las características y necesidades de los estudiantes, y así entender mejor las dinámicas internas del grupo estudiado y cómo interactúan con las prácticas educativas actuales.

2.4. Declaración y Justificación del Tipo de Investigación

Como se mencionó anteriormente, la investigación sigue un enfoque exploratorio para identificar factores clave, y descriptivo para entender, documentar detalladamente dichos factores y diseñar la propuesta. Este tipo de investigación es justificado por la necesidad de un análisis integral que aborde tanto la comprensión del problema como la evaluación de una solución práctica en un contexto real.

El primer objetivo específico de la investigación plantea identificar los factores que influyen en el bajo interés por la lectura comprensiva en los estudiantes de décimo de EGBS del Colegio "26 de Noviembre", para comprender las causas y retos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por tanto esta primera fase del estudio tiene un enfoque exploratorio, cuyo objetivo es identificar los factores que influyen en el bajo interés por la lectura comprensiva, como lo menciona Rodelo Molina et al. (2021) el enfoque exploratorio ocurre por la falta de estudios previos en un contexto específico, por lo que la investigación exploratoria permite abordar preguntas que aún no han sido claramente definidas y genera hipótesis que deben ser analizadas en fases posteriores del estudio.





Por otro lado, la investigación de alcance descriptivo, de acuerdo con Valle et al. (2022) permite tener una visión clara y detallada de las características del grupo estudiado, sus necesidades, y su incidencia en algunos aspectos, de esta forma, con este alcance se procederá a describir los factores identificados y diseñar una propuesta de aprendizaje basada en juegos digitales que promueva el interés y la mejora de la lectura comprensiva.

De la misma manera el tipo de metodología que permite cumplir con los objetivos planteados es la investigación de campo, puesto que se realizará en un contexto real, dentro de las clases de Lengua y Literatura en el Colegio "26 de Noviembre," lo que concuerda con lo mencionado por Hernández-Sampieri (2018) que expone que la investigación de campo implica la recolección de datos directamente del entorno donde ocurre el fenómeno educativo. Esta recolección de datos en el campo es muy importante para obtener información directa y real sobre el impacto de los juegos digitales en la mejora de la lectura comprensiva.

Finalmente, la investigación es transversal porque se realiza en un período específico, es decir, en el periodo 2024-2025, lo que permite observar los cambios en el nivel de comprensión lectora de los estudiantes en un marco temporal determinado. El enfoque transversal de acuerdo con Arias-Gómez et al. (2019) es adecuado para evaluar el impacto de la propuesta de manera puntual y obtener una visión del progreso a corto plazo.

2.5. Métodos empleados y sus propósitos.

Para cumplir con los objetivos planteados esta investigación, en primer lugar, se realizó una revisión bibliográfica y documental respecto al tema de la comprensión lectora y el Aprendizaje Basado en Juegos, se usó como medio de búsqueda Google Académico, Dialent, Scopus y otras fuentes de rigor científico que permitan acceder a información confiable, esto con la finalidad de fundamentar teóricamente la investigación a través de la recopilación de información sobre el aprendizaje basado en juegos, comprensión lectora, y los factores que influyen en el interés por la lectura, este método permite identificar estudios previos que aborden problemáticas similares en otros contextos, elaborar el marco teórico y analizar métodos y estrategias previas que puedan ser aplicadas en el diseño de la propuesta de juegos digitales.





De la misma manera, se utilizó el método cuantitativo, que permite aplicar encuestas y cuestionarios para así identificar los factores que influyen en el bajo interés por la lectura comprensiva en los estudiantes, para lograrlo se aplicaron encuestas y cuestionarios a los estudiantes y docentes del Colegio "26 de Noviembre" para obtener información sobre sus percepciones, hábitos de lectura, y uso de tecnologías en el aprendizaje. Estos datos son fundamentales para comprender las causas del bajo interés y formar una base diagnóstica que ayude en el diseño de la propuesta.

Dentro del método cuantitativo también se encuentran las pruebas de Comprensión Lectora, cuyo propósito es medir el nivel de comprensión lectora de los estudiantes antes y después de la implementación de la propuesta de aprendizaje basada en juegos digitales, en este método se administrarán pruebas de comprensión lectora estandarizadas antes de la intervención y después de la intervención para así evaluar el impacto de los juegos digitales en la mejora del rendimiento lector. Este método permitirá una comparación cuantitativa clara entre los resultados iniciales y finales de los estudiantes, para determinar si la intervención es efectiva.

Por otro lado, también está el método Cualitativo, que permitirá aplicar entrevistas para obtener información cualitativa sobre las percepciones y experiencias de los estudiantes y docentes en relación con la lectura y el uso de juegos digitales. Se realizarán entrevistas individuales con docentes y grupos de estudiantes, lo que permitirá una exploración más profunda de las actitudes y motivaciones que subyacen al interés por la lectura. Esta información cualitativa será útil tanto para el diseño de la propuesta de juegos digitales como para entender mejor los retos y barreras en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dentro del método cualitativo también se aplicará la observación directa, misma que permite evaluar el comportamiento y la participación de los estudiantes durante la implementación de la propuesta en las clases de lectura comprensiva, se llevarán a cabo observaciones directas en el aula mientras los estudiantes interactúan con los juegos digitales, para evaluar su motivación, participación activa y actitudes hacia la lectura. Este método cualitativo proporcionará una visión en tiempo real del impacto de la intervención y complementará los datos cuantitativos obtenidos.



Finalmente, para realizar el análisis estadístico se aplicará el método cuantitativo para interpretar los datos obtenidos de las encuestas y pruebas de comprensión lectora y así medir el impacto de la intervención, dentro del análisis de datos se utilizarán herramientas estadísticas para realizar análisis descriptivos (frecuencias, porcentajes) y comparativos (pruebas de diferencia significativa entre pretest y posttest) que permitirán evaluar el efecto de la propuesta en el nivel de comprensión lectora.

2.6. Instrumentos Derivados de la Metodología Seleccionada

Según los métodos elegidos en esta investigación y para cumplir con los objetivos planteados se cree conveniente utilizar varios instrumentos que permitan recolectar y analizar los datos, dentro de éstos se encuentran:

- **Encuesta Inicial:** La encuesta dirigida a los estudiantes permite identificar los factores que influyen en el bajo interés por la lectura comprensiva, este cuestionario se diseñó para los estudiantes de décimo año del Colegio "26 de Noviembre" con preguntas cerradas y escala de Likert para medir actitudes, hábitos de lectura, acceso a tecnología, y el uso de recursos digitales en el aprendizaje (Ver anexo A)
- **Cuestionario Pretest y posttest.** Estos permiten evaluar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes antes y después de la intervención. Estas pruebas permiten medir las habilidades de los estudiantes en aspectos clave como la comprensión de textos, inferencias, análisis crítico, y capacidad de resumen. Este instrumento se aplicó en dos momentos: antes de la implementación de los juegos digitales (pretest) y después de la intervención (posttest). La aplicación de este instrumento permite comparar datos sobre el impacto de la intervención educativa en el rendimiento lector de los estudiantes (Ver anexo B y C).
- **Ficha de Observación Directa:** Permite evaluar el comportamiento, la participación y la interacción de los estudiantes con los juegos digitales durante las clases de lectura comprensiva. La ficha incluye indicadores clave como la motivación, la atención, la interacción con el material digital, y la participación activa en las actividades propuestas. Al momento de realizar las observaciones con los estudiantes de décimo año de Educación General Básica Superior se registrará estas interacciones en tiempo real durante las sesiones de clase en las que se utilicen





juegos digitales. Este instrumento permite evaluar objetivamente la reacción de los estudiantes a la propuesta educativa y determinar cómo influyen los juegos digitales en su actitud y comportamiento hacia la lectura (Ver Anexo D)

Finalmente se va a realizar el análisis estadístico de los datos obtenidos en las encuestas y pruebas de comprensión lectora. El programa básico para realizar los cálculos de frecuencias y promedios que se utilizará es Excel, de tal manera que se realice un análisis riguroso y cuantitativo de los datos, para determinar el impacto de la intervención de actividades basadas en juegos digitales en la mejora de la comprensión lectora.

2.6.1. Validación de los instrumentos

Para el proceso de validación de los instrumentos que se utilizaron en la presente investigación, se solicitó el criterio de tres expertas en el tema, dos de ellas son escritoras ecuatorianas con título de cuarto nivel en educación y especialización en Lengua y Literatura y la tercera maestra cuenta con un amplio currículo, Maestría en Literatura Infantil y Juvenil y además actualmente es vicerrectora académica de la institución que se investiga, Colegio “26 de Noviembre” las tres además de su preparación son calificadas como expertas en este tema por sus niveles de maestría en educación y su experiencia en el área de Lengua y .Literatura.

Las validadoras llevaron a cabo una revisión minuciosa de los instrumentos empleados en la investigación, en cuya revisión se tomó en cuenta los criterios de: claridad, objetividad, actualidad, organización, coherencia estructural y semántica, consistencia teórica, metodología, originalidad. Para la evaluación se emplearon las siguientes escalas y puntuaciones: Excelente = 1; Muy Bueno = 0,75 Bueno = 0,50 Regular = 0,25 Deficiente = 0. Las maestras que validaron los instrumentos son: Mgs. Claudia Aguilar Armijos, autora de la novela “Humano Roto”, Lic. En Ciencias de la Educación con Mención en Lengua Castellana y Literatura y Mgs. En Gestión Educativa; Mgs. Lorena Delgado Orellana, autora del libro “Pueblo mágico con sentencia de Muerte”, Lic. En Ciencias de la educación, y Mgs. En Pedagogía de la Educación; y la Mgs María Lucía Murillo Espinoza, licenciada en Ciencias de la Educación, Mgs. En Literatura infantil y Juvenil y actual vicerrectora de la institución investigada. (Ver Anexo J).





2.7. Delimitación de la Población y la Muestra

2.7.1. Población

Según menciona Cárdenas (2018) la población de una investigación es el grupo de elementos que comparten características similares y son el foco de interés del estudio, en este trabajo, la población fueron todos los estudiantes de décimo año de Educación General Básica Superior del Colegio "26 de Noviembre" durante el año lectivo 2024-2025 del paralelo A-B-C-D, con un total de 120 estudiantes cuya edad oscila entre los 14 y 15 años, dentro de la población también están incluidos los 2 docentes que imparten la asignatura de Lengua y Literatura.

2.7.2. Muestra

La muestra se extrajo de la población mencionada, y se consideró un grupo representativo de 75 estudiantes y 2 docentes involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura comprensiva, para ello se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia. Es decir, que se seleccionarán los grupos que participen activamente en la intervención con juegos digitales durante el año lectivo 2024-2025, como menciona Casal y Mateu (2003) el investigador selecciona del total de población a un grupo que comparta características de interés investigativo; lo que quiere decir que se escogieron a estudiantes que compartan características de desinterés por la lectura, pero sobre todo que estén de acuerdo en participar de esta investigación, con cuales se tuvo un acercamiento personal, para aplicar los instrumentos mencionados.

2.8. Estrategia Metodológica Investigativa

Con la finalidad de cumplir con los objetivos planteados se diseña la estrategia metodológica de esta investigación que va desde la recolección de datos hasta la implementación de la propuesta basada en juegos digitales y consta de 5 fases: la fase de diagnóstico, diseño de la propuesta, implementación, evaluación y fase conclusiones y recomendaciones.

A continuación, se detalla cada etapa de la estrategia:

1. Fase de diagnóstico. En esta fase se busca identificar los factores que influyen en el bajo interés por la lectura comprensiva en los estudiantes, para lograrlo se aplicarán cuestionarios y entrevistas a los estudiantes y docentes para recopilar datos cuantitativos





y cualitativos sobre hábitos de lectura, acceso a tecnologías, motivación intrínseca, y percepción de los juegos digitales, además se van a aplicar pruebas de comprensión lectora iniciales (pretest) para establecer una línea base del nivel de comprensión lectora de los estudiantes.

2. Diseño de la Propuesta. En esta fase se va a diseñar una propuesta de aprendizaje basada en juegos digitales que promueva el interés y la mejora de la lectura comprensiva. En esta fase, los resultados del diagnóstico son de gran ayuda, porque éstos permitirán elaborar una propuesta que integre herramientas digitales y juegos adaptados a las necesidades detectadas en los estudiantes.
3. Fase de Implementación. En esta tercera fase se va a implementar en modo de pilotaje la propuesta de aprendizaje basada en juegos digitales en las clases de Lengua y Literatura, de tal manera que se logre integrar los juegos digitales en el desarrollo de una competencia del currículo, diseñadas para fomentar la participación activa de los estudiantes, en esta fase además, se va a monitorear y observar las clases en las que se implementen los juegos, para así evaluar la participación, motivación, y el comportamiento de los estudiantes en relación con la propuesta.
4. Fase de Evaluación. En esta fase se va a medir el impacto de la propuesta en la mejora del nivel de comprensión lectora y el interés por la lectura, para ello se van a aplicar pruebas de comprensión lectora finales (postest) para comparar los resultados con los obtenidos en la fase de diagnóstico (pretest).

En esta fase se va a realizar un análisis estadístico de los datos obtenidos, para medir el impacto de la intervención mediante pruebas de diferencia significativa, asimismo se va a evaluar las percepciones de los estudiantes y docentes que participaron en esta propuesta.

5. Fase de Conclusiones y Recomendaciones. Esta es la fase final de la metodología y aquí se busca extraer conclusiones sobre los resultados de la intervención y proponer mejoras futuras. Se van a plantear algunas conclusiones basadas en los resultados y



recomendaciones para futuras investigaciones o intervenciones que busquen mejorar el interés por la lectura comprensiva en estudiantes de niveles similares.

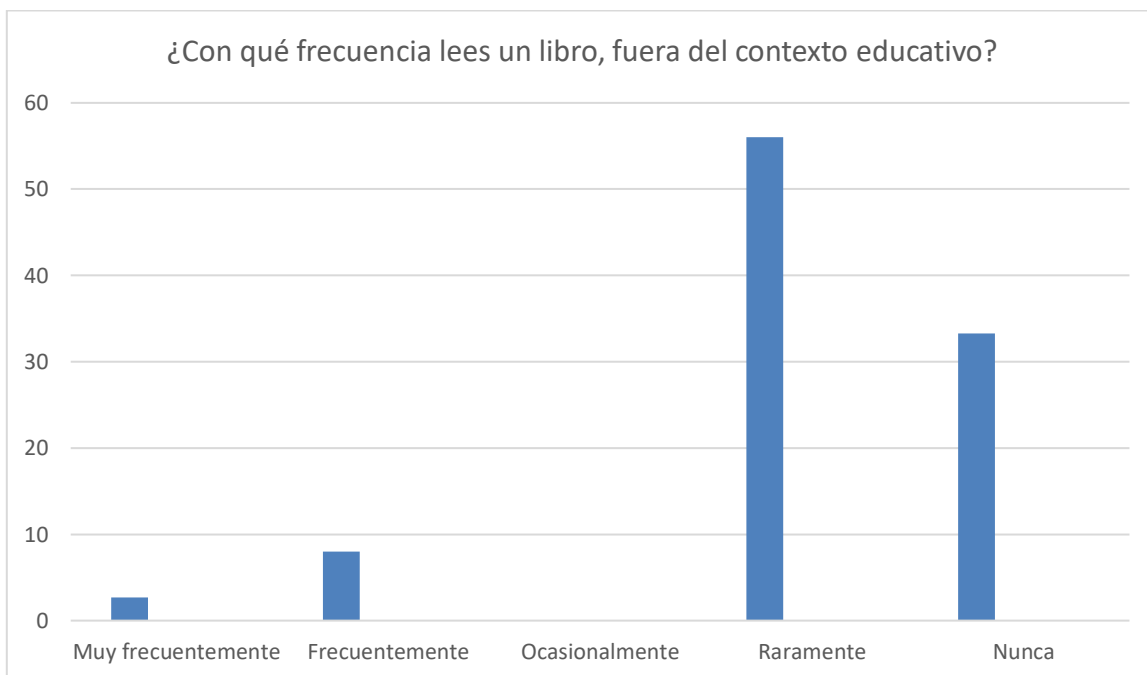
2.9. Presentación de los Resultados del Estudio Diagnóstico

El estudio diagnóstico se enfocó básicamente en identificar los factores que influyen en el bajo interés por la lectura comprensiva en los estudiantes de décimo de Educación General Básica Superior (EGBS). Se hicieron preguntas referentes a la motivación para leer en los estudiantes, acceso a tecnología, uso de herramientas digitales y factores que afectan el Interés por la Lectura Comprensiva, además se aplicó la prueba de Comprensión Lectora (Pretest) para evaluar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes antes de la propuesta.

A continuación, se presentan los resultados de la encuesta inicial – anexo A.

Figura 1

Hábitos de lectura de los estudiantes



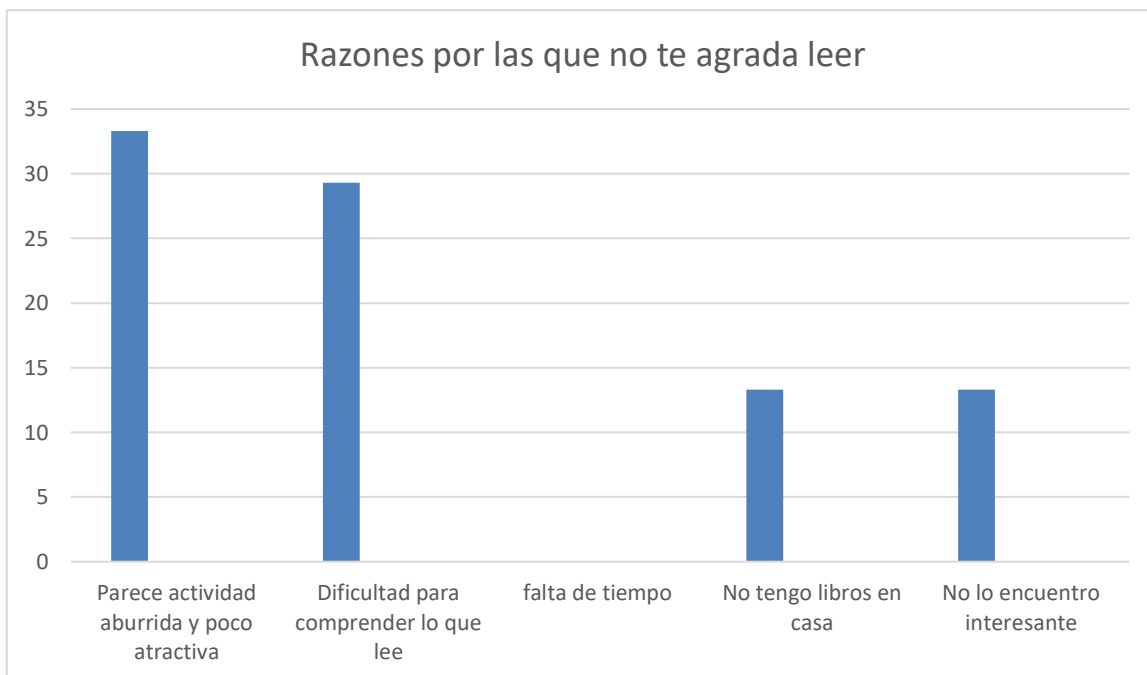


Análisis.

Respecto a los hábitos de lectura se preguntó a los estudiantes, mediante una escala de Likert la frecuencia con que ellos leen, las respuestas obtenidas permiten observar que solo el 2,67% de estudiantes indicaron que leen muy frecuentemente, lo que representa una minoría. El 8% señalaron que leen frecuentemente, lo cual sugiere que este grupo tiene una regularidad moderada en sus hábitos de lectura. La mayoría de estudiantes encuestados, es decir, el 56% mencionaron que raramente leen, lo que evidencia una baja frecuencia de lectura en este grupo. Y mayormente preocupante es que el 33.3% que representa a un número significativo de 25 estudiantes admiten que nunca leen, lo que refleja una falta total de hábito de lectura en un grupo considerable de estudiantes.

Figura 2

Factores que influyen en el bajo interés por la lectura



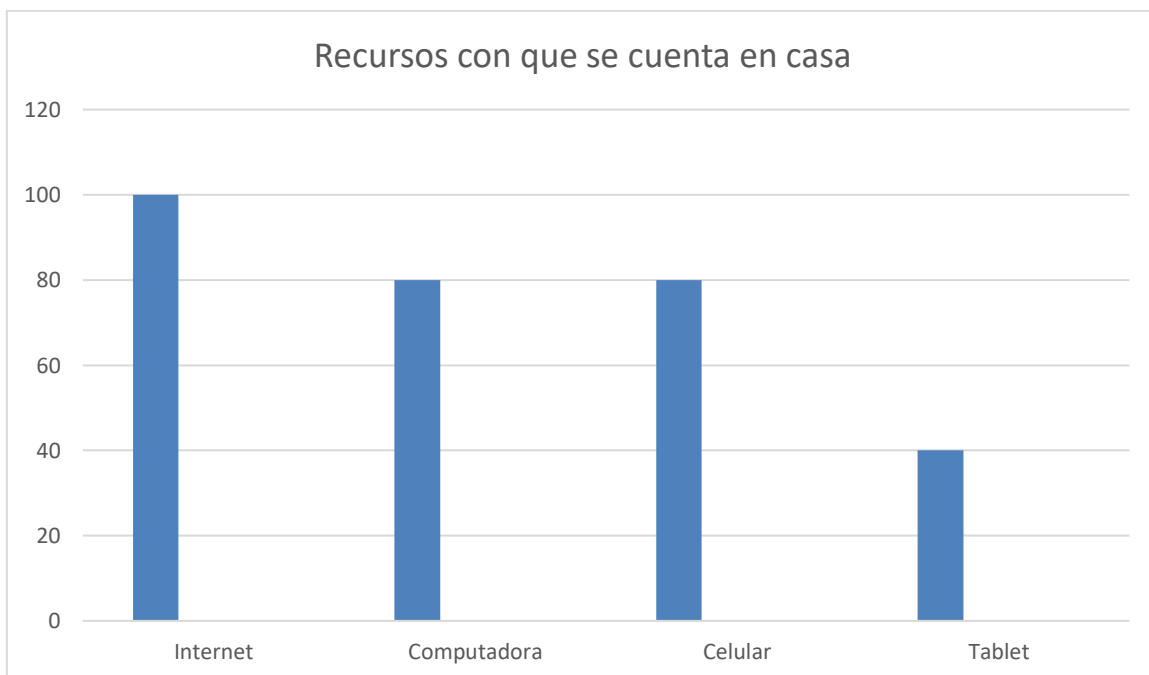


Análisis.

Del total de estudiantes encuestados, el 33.3% indica que no lee porque les parece una actividad aburrida y poco atractiva. Esta percepción muestra que es fundamental reconsiderar las estrategias de fomento de la lectura en el entorno educativo, para hacerla más accesible y atractiva para los estudiantes. Además, el 29.3% de los encuestados manifiestan que tienen dificultad para comprender lo que leen, esto resalta la importancia de implementar enfoques que mejoren las habilidades de comprensión lectora, quizás a través de actividades más dinámicas y personalizadas que atiendan las necesidades específicas de los alumnos. Por otro lado, un 13.3% de los estudiantes señala que no tienen libros en casa, lo que en realidad es un obstáculo significativo que limita el desarrollo de hábitos de lectura. Finalmente, otro 13.3% indica que no encuentran interesante a la lectura, por tanto, es muy importante diversificar el material de lectura para alinearlos mejor con los intereses de los estudiantes.

Figura 3

Acceso a la tecnología



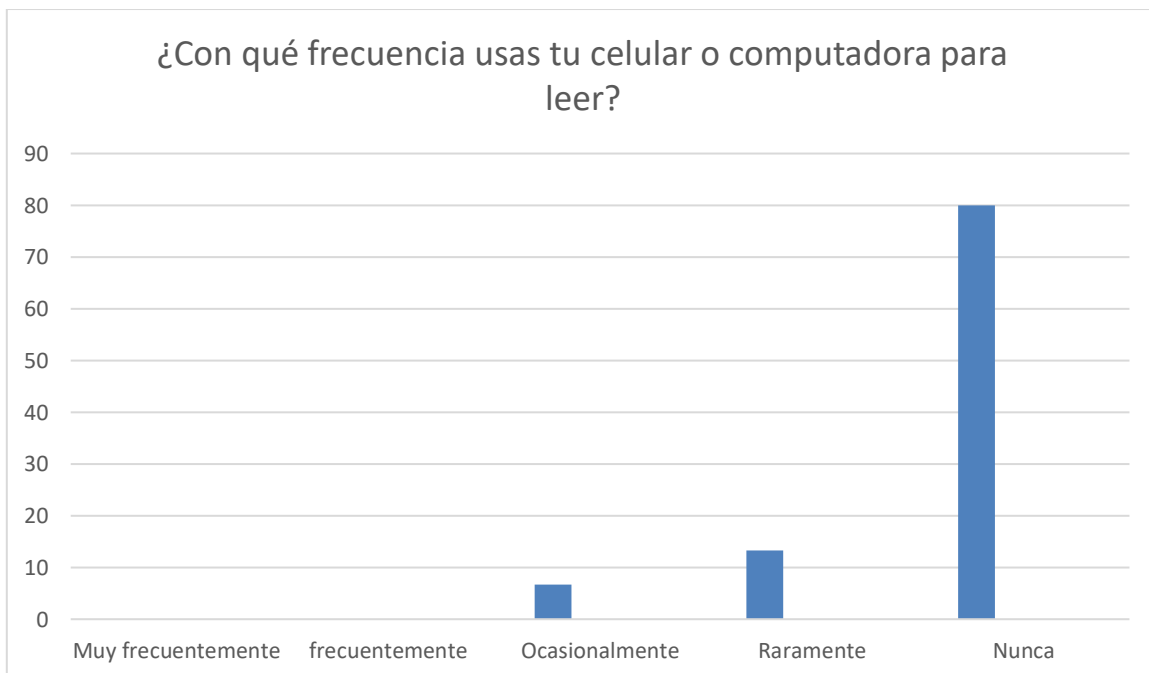


Análisis.

Esta pregunta permite conocer el acceso que tienen los estudiantes a recursos tecnológicos disponibles en los hogares de los estudiantes, se observa que el 100% de los encuestados tiene acceso a Internet, este dato es significativo, ya que el acceso a la red facilita la búsqueda de información y recursos educativos, y promueve el aprendizaje a través de plataformas digitales. Además, el 80% de los estudiantes cuenta con una computadora, lo que sugiere que la mayoría de ellos tiene la capacidad de realizar tareas académicas y acceder a contenidos educativos más complejos. El 80% también posee un celular, lo que indica que muchos estudiantes utilizan dispositivos móviles para acceder a información y comunicarse. Esta accesibilidad debe ser utilizada para potenciar el aprendizaje, especialmente a través de aplicaciones educativas y recursos en línea para acercarse a los libros y a la lectura. Por último, el 40% de los estudiantes tiene acceso a una Tablet, aunque este porcentaje es menor, las tablets pueden ofrecer una experiencia interactiva y accesible para la lectura y el aprendizaje.

Figura 4

Uso de recursos tecnológicos para leer



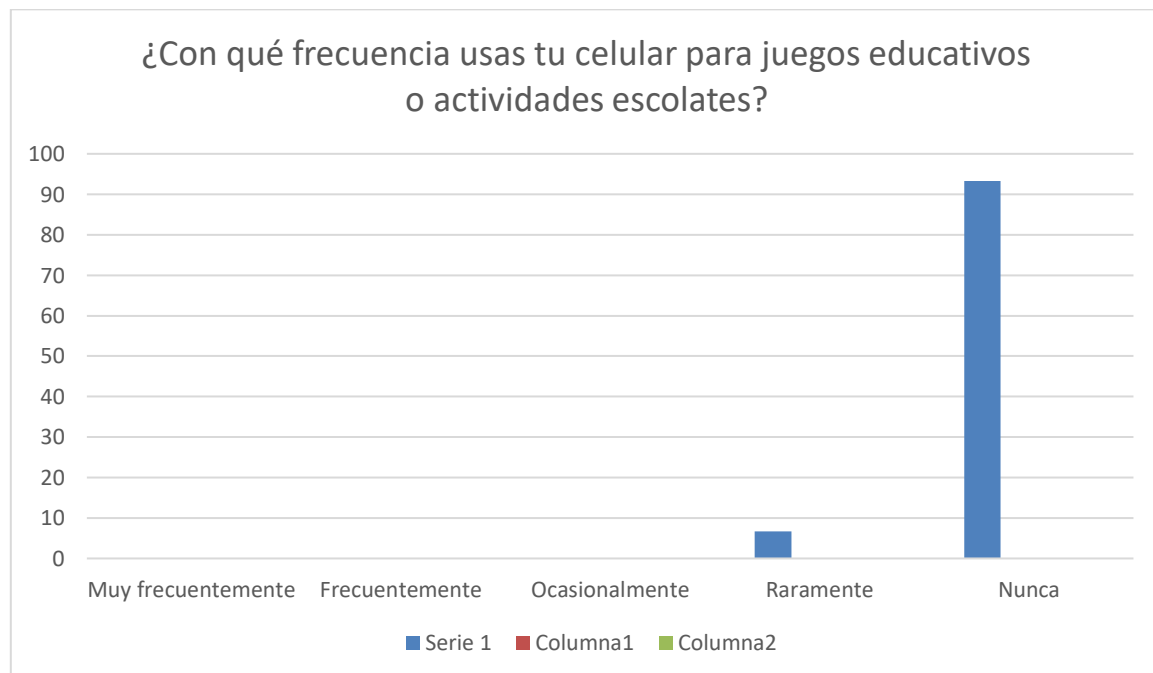


Análisis.

En la pregunta sobre la frecuencia con la que los estudiantes utilizan sus celulares o computadoras para leer, los resultados revelan una tendencia preocupante, pues un 0% de los encuestados indica que usan estos dispositivos para leer, lo que sugiere una ausencia total de hábito de lectura en línea entre los estudiantes, en contraste, solo un 6.66% afirma leer ocasionalmente en estos dispositivos, lo que indica que un número muy reducido de estudiantes se acerca a la lectura digital de forma esporádica. Y por otro lado el 13.3% menciona que lee raramente utilizando sus celulares o computadoras, lo que muestra que, aunque hay una mínima interacción con la lectura digital, esta no es suficiente para fomentar un hábito constante. Finalmente, un preocupante 80% de los estudiantes declara que nunca utiliza sus dispositivos para leer. Este dato es alarmante, ya que demuestra que la mayoría de los estudiantes no está aprovechando las oportunidades que ofrecen las tecnologías digitales para acceder a textos y mejorar sus habilidades de lectura.

Figura 5

Uso de recursos digitales en el aprendizaje





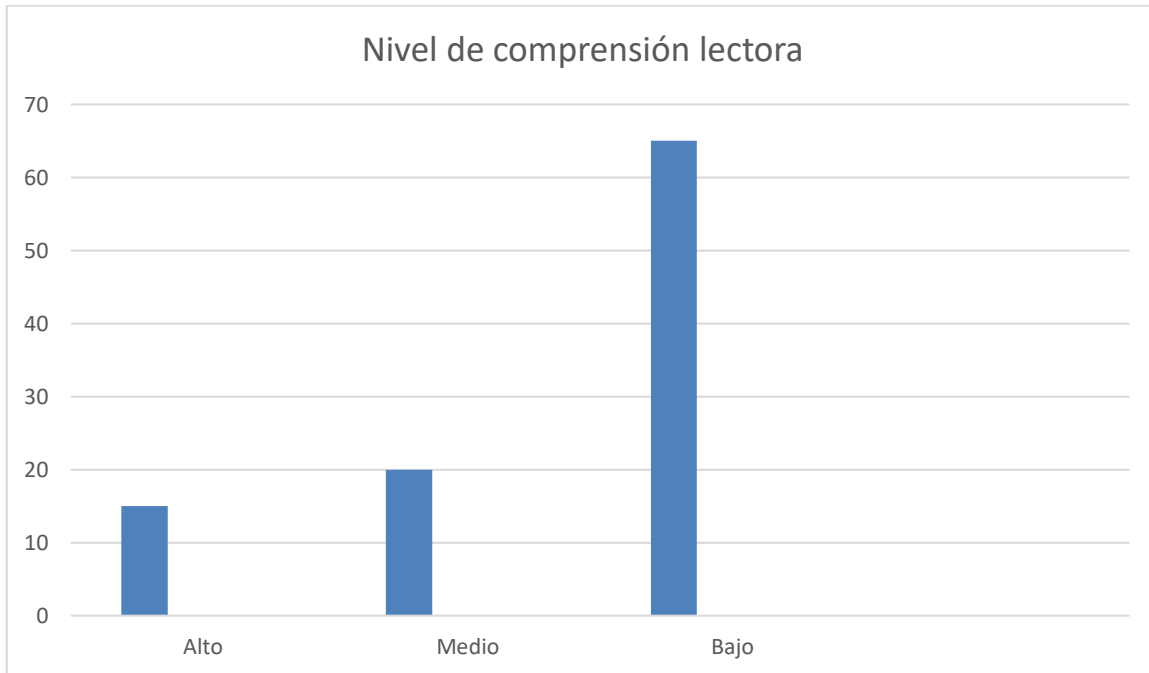
Análisis.

Respecto a la frecuencia con la que los estudiantes utilizan sus celulares para juegos educativos o actividades escolares, las repuestas revelan una tendencia preocupante. Pues los estudiantes muestran una completa ausencia de integración de juegos educativos en su rutina diaria, es decir, sus dispositivos tecnológicos no están siendo utilizados como una herramienta de aprendizaje. En contraste, solo un 6.66% afirma que usa su celular raramente para juegos educativos o actividades escolares, lo que indica que, aunque hay alguna interacción, esta es mínima y lo más preocupante es que un 93.33% de los estudiantes declara que nunca utiliza su celular para juegos educativos o actividades escolares. Este dato es crítico, ya que muestra que la mayoría de los estudiantes no están aprovechando las oportunidades que ofrecen las tecnologías móviles para enriquecer su aprendizaje de manera lúdica y efectiva.

Ahora bien, respecto al pretest, que se aplicó con la finalidad de diagnosticar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes antes de la intervención, e identificar posibles dificultades en la interpretación, análisis y reflexión sobre el contenido textual. A continuación, se presentan los resultados, mismos que sirven como una línea base para comparar los progresos alcanzados luego de la implementación de la propuesta de aprendizaje basada en juegos digitales. Hay que anotar también que las preguntas del pretest estuvieron enfocadas en medir el nivel de comprensión lectora de los estudiantes, evaluar su capacidad para identificar ideas principales, secundarias, realizar inferencias y analizar el contenido del texto (Ver Anexo B)

Figura 6

Resultados del pretest.



Análisis

Los resultados iniciales mostraron que el 65% de los estudiantes se encuentra en un nivel de comprensión lectora bajo, mientras que solo el 20% está en un nivel medio y el 15% en un nivel alto. Las áreas con mayores dificultades incluyen la interpretación de ideas secundarias, la capacidad de realizar inferencias a partir del texto, y el análisis crítico e interpretación de mensajes, mientras que un considerable 35% demuestra facilidad para identificar correctamente las ideas principales de los textos analizados, lo que muestra que respecto a la comprensión lectora ellos si logran identificar ideas principales pero presentan dificultad en los otros criterios mencionados.



2.10. Conclusiones del Diagnóstico

Considerando las respuestas de la encuesta inicial, se muestra que la mayoría de los estudiantes no tienen hábito lector, lo que indica un problema en el fomento de este hábito en el entorno educativo o personal, en este contexto los datos destacan varios factores que afectan el hábito de lectura, desde percepciones negativas y dificultades de comprensión hasta la falta de acceso a libros y el interés en los textos. Abordar estos aspectos es clave para fomentar una cultura de lectura más sólida entre los estudiantes.

Respecto al acceso a la tecnología se concluye que la mayoría de estudiante si tiene disponibilidad de Internet, computadoras y celulares en los hogares, sin embargo, éstos no son utilizados con fines educativos, por tanto, es importante fomentar el uso adecuado de estos recursos y explorar maneras de incrementar el acceso a estos dispositivos para diversificar aún más las herramientas tecnológicas disponibles para el aprendizaje.

También se concluye que la escasa frecuencia de uso del celular para actividades educativas pone de manifiesto la necesidad urgente de fomentar la integración de herramientas digitales en el aprendizaje. Esto ayudaría a motivar a los estudiantes y a hacer que el aprendizaje sea más atractivo y accesible.

En resumen, el bajo uso de celulares y computadoras para la lectura, evidencia la necesidad de implementar estrategias que fomenten el hábito de la lectura digital, considerando que estos dispositivos son accesibles y podrían facilitar el acceso a una variedad de contenidos literarios.

El estudio diagnóstico reveló que los estudiantes de décimo de EGBS del Colegio "26 de Noviembre" enfrentan varios factores que limitan su interés por la lectura comprensiva, entre ellos la falta de motivación intrínseca, el no aprovechar la tecnología, y una percepción negativa hacia la lectura. Además, la prueba inicial de comprensión lectora mostró que la mayoría de los estudiantes presenta un nivel bajo de comprensión lectora, lo que refuerza la necesidad de implementar estrategias innovadoras como el uso de juegos digitales para mejorar tanto el interés, la comprensión lectora, como el rendimiento en esta área.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Presentación de la propuesta.

La presente es una propuesta de Aprendizaje Basado en Juegos a través de Herramientas Digitales para Fomentar el Interés por la Lectura Comprensiva, dirigida a estudiantes de décimo año de Educación General Básica Superior del Colegio “26 de Noviembre” y busca generar un cambio positivo en la percepción de los estudiantes hacia la lectura comprensiva, donde se utilicen estrategias innovadoras que se ajusten a su realidad tecnológica y pedagógica. La interacción con juegos digitales especialmente en la plataforma Educa Play y Wordwall pretende fomentar un aprendizaje activo y significativo, donde los estudiantes mejoren sus habilidades lectoras, y disfruten del proceso de aprendizaje.

La propuesta es factible y permite que los docentes y estudiantes de esta institución utilicen herramientas digitales para fomentar el interés por la lectura comprensiva, donde los estudiantes logren incluir en su proceso de aprendizaje herramientas tecnológicas que fortalezcan el hábito lector y con ello mejorar significativamente el conocimiento adquirido. Para tal efecto, se consideran los siguientes puntos.

1. Selección y diseño de juegos digitales educativos a través de la plataforma EducaPlay
2. Uso de EducaPlay en ejercicios de comprensión lectora
3. Diseño de juegos digitales educativos a través de la plataforma WordWall
4. Uso de WordWall en ejercicios de comprensión lectora

Esta propuesta es de carácter educativo, y está asociada al uso de herramientas tecnológicas para fortalecer la educación en entornos digitales.

3.2. Fundamentación.

El diagnóstico realizado en esta investigación permite evidenciar que existe un bajo interés por la lectura comprensiva entre los estudiantes de décimo año de Educación General Básica Superior (EGBS) del Colegio "26 de Noviembre", lo que refleja la necesidad de implementar nuevas estrategias pedagógicas que motiven a los alumnos a leer de manera activa y crítica. Por ello que

esta propuesta de aprendizaje basado en juegos digitales tiene como objetivo mejorar los niveles de comprensión lectora, mediante el uso de herramientas tecnológicas que sean atractivas y accesibles para los estudiantes. Se fundamenta porque el enfoque de juegos dentro del aprendizaje busca incrementar la motivación intrínseca y fomentar una participación activa, colaborativa y divertida, lo que permite que los estudiantes interactúen con los contenidos de manera dinámica y efectiva.

La fundamentación de esta propuesta se apoya en diversos enfoques teóricos y pedagógicos que reconocen la importancia del uso de tecnologías educativas y estrategias lúdicas para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. De acuerdo con Moreno-Acosta et al. (2022) el uso de juegos digitales proporciona una plataforma accesible y familiar para los estudiantes, lo que facilita la construcción de nuevos conocimientos de manera más efectiva. Asimismo Herreros y Sanz (2020) manifiestan que la naturaleza lúdica de los juegos promueve un ambiente de aprendizaje motivador y participativo, lo que se alinea con las teorías del aprendizaje basado en el juego, que enfatizan que los estudiantes aprenden mejor cuando están comprometidos emocionalmente y cognitivamente con el material.

Por otro lado, Area Moreira et al. (2019) señala que la motivación intrínseca aumenta cuando las personas se sienten competentes, autónomas y conectadas socialmente. Los juegos digitales permiten a los estudiantes experimentar estos tres factores clave: desarrollan habilidades específicas (competencia), toman decisiones durante el juego (autonomía) y colaboran con sus compañeros en actividades grupales (conexión social).

3.3. Propósitos u objetivos generales y específicos

El propósito de la propuesta es brindar a los estudiantes de décimo año de EGBS del Colegio “26 de Noviembre” una alternativa actualizada de aprendizaje basado en juegos y que responda a las necesidades de fomentar la comprensión lectora, para que así logren experimentar el aprendizaje basado en tecnologías digitales y usen esta herramienta poderosa para mejorar su comprensión lectora y con ello el rendimiento académico.



3.3.1. Objetivo general de la propuesta

Promover el interés y la mejora en la comprensión lectora de los estudiantes de décimo año de EGBS del Colegio “26 de Noviembre” mediante la implementación de juegos educativos digitales en las plataformas EducaPlay y Wordwall para fomentar el hábito lector y el interés por la lectura comprensiva.

3.3.2. Objetivos específicos

- Desarrollar actividades basadas en juegos digitales que fortalezcan las habilidades de comprensión lectora, incluyendo la identificación de ideas principales, secundarias, inferencias y análisis crítico.
- Integrar herramientas tecnológicas interactivas en EducaPlay y Wordwall que permitan a los estudiantes trabajar de manera individual y colaborativa en la lectura y comprensión de textos.
- Evaluar el impacto de la propuesta de los juegos digitales, comparando los resultados obtenidos en el pretest y el postest.

3.4. Características de la propuesta

La implementación de la propuesta se caracteriza por los siguientes aspectos:

- Para seleccionar y diseñar los juegos digitales educativos a través de plataformas como Wordwall y EducaPlay, se requiere de una computadora o dispositivo móvil.
- Los juegos diseñados se enfocan en los siguientes aspectos clave:
 - **Lectura comprensiva:** Los juegos incluirán actividades de comprensión lectora basadas en fragmentos de textos narrativos, expositivos y argumentativos. Se diseñarán preguntas que permitan identificar ideas principales y secundarias, realizar inferencias y analizar el texto.
 - **Vocabulario en contexto:** Juegos de vocabulario, como emparejar palabras con sus definiciones y usar palabras en contexto, serán incorporados para mejorar la interpretación de los textos.





- **Resolución colaborativa de desafíos:** Se fomentará la participación activa mediante juegos grupales, donde los estudiantes trabajarán en equipo para resolver problemas relacionados con los textos leídos.
 - Los juegos están dirigidos a estudiantes de entre 13 y 15 años de edad
 - Beneficia también a los docentes de Lengua y Literatura o de Animación lectora
 - Al finalizar la implementación de los juegos, se aplicará un posttest que evaluará la mejora en la comprensión lectora de los estudiantes.
 - Los resultados se compararán con los obtenidos en el pretest para determinar el impacto de la intervención.

3.5. Estructura y dinámica de sus componentes.

La propuesta está diseñada para aumentar el interés por la lectura comprensiva y mejorar los niveles de desempeño en esta área, por tanto, el criterio de evaluación es: CE.LL.4.5.

Comprende en sus niveles literal, inferencial y crítico-valorativo diversos tipos de texto, al comparar bajo criterios preestablecidos las relaciones explícitas entre sus contenidos, inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones, ideas principales y argumentos de un texto, distinguir las diferentes perspectivas en conflicto sobre un mismo tema, autorregular la comprensión mediante la aplicación de estrategias cognitivas autoseleccionadas de acuerdo con el propósito de lectura y a dificultades identificadas (Ministerio de Educación, Currículo de Lengua y Literatura, Educación General Básica Superior)

De igual forma a continuación se detallan los temas, juegos y destrezas a desarrollar con la propuesta:



Tabla 6

Temas y destrezas que desarrollarán los estudiantes

Juego	Título de lectura	Destreza a desarrollar
Educaplay - Quizzes de Comprensión Lectora	Título: La cabaña de oro Autor: Hugo Armando Troya Fuente: Ministerio de Educación-Plan Nacional de Libro y la Lectura, José de la Cuadra.	LL.4.3.1. Comparar, bajo criterios preestablecidos, las relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos.
Educaplay – Crucigramas y Sopa de Letras de Vocabulario	Título: La muerte de un héroe Autor: Pär Lagerkvist Fuente: Ministerio de Educación-Plan Nacional de Libro y la Lectura, José de la Cuadra.	LL.4.3.5. Valorar y comparar textos de consulta en función del propósito de lectura y la calidad de la información (claridad, organización, actualización, amplitud, profundidad y otros).
Wordwall – Emparejamiento de Ideas	Título: Juicio Injusto Autor: Anónimo Fuente: Colección de textos para ejercitarse en la lectura comprensiva	LL.4.3.3. Elaborar criterios crítico-valorativos al distinguir las diferentes perspectivas en conflicto sobre un mismo tema, en diferentes textos.
Wordwall - Juegos Grupales de Inferencias	Título: El consumismo Autor: Anónimo Fuente: Colección de textos para ejercitarse en la lectura comprensiva	LL.4.3.4. Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas de comprensión autoseleccionadas, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas.

3.6. Criterios de la propuesta

3.6.1. Requisitos de la propuesta

El principal requisito de esta propuesta es el acceso a internet y a un dispositivo móvil, puesto que los juegos diseñados se habilitan mediante un link, paso que es realmente sencillo, en donde luego de acceder al link se abren en el dispositivo los juegos, mismos que son de fácil comprensión y que al finalizar arrojan puntuaciones a los participantes de cada actividad.

3.6.2. Condiciones de la propuesta

El éxito de esta propuesta de aprendizaje basado en juegos a través de herramientas digitales depende de algunas condiciones, la principal es que los juegos se realicen dentro de la clase y luego se debe realizar un postest para poder determinar qué tan efectiva es la propuesta; adicionalmente se debe tener un entorno adecuado que garantice el acceso a tecnología, la capacitación docente para poder diseñar los juegos en las plataformas digitales y el compromiso de todos los actores involucrados: en especial los estudiantes y los padres de familia.

3.6.2. Alcance de la propuesta

La propuesta está diseñada para implementarse en estudiantes de décimo año de Educación General Básica Superior (EGBS), en el Colegio "26 de Noviembre". Estos estudiantes, que tienen entre 13 y 15 años, se encuentran en una etapa clave para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, lo que hace que este nivel educativo sea relevante para la intervención.

El enfoque de la propuesta está centrado en mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. Esta competencia es muy importante para el desarrollo académico general, ya que influye en el rendimiento de los estudiantes en diversas áreas del conocimiento. Se pretende que, mediante el uso de juegos digitales, los estudiantes incrementen su capacidad para: Identificar ideas principales y secundarias, realizar inferencias, interpretar y analizar textos, reflexionar críticamente sobre el contenido de las lecturas.

La propuesta tiene un alcance de pilotaje que abarca el segundo trimestre del año lectivo 2024-2025, durante el cual se llevarán a cabo todas las fases de implementación. Esto incluye: Fase de

diagnóstico y aplicación de pretest, desarrollo e implementación de los juegos digitales, aplicación del postest y análisis final de los resultados.

3.7. Demostración de las herramientas digitales.

La propuesta se basa en la integración de herramientas digitales y juegos interactivos para fomentar el interés por la lectura comprensiva en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica Superior (EGBS) del Colegio "26 de Noviembre". El objetivo es transformar la experiencia de aprendizaje, haciéndola más atractiva y efectiva mediante juegos que motiven a los estudiantes a mejorar sus habilidades de comprensión lectora.

A continuación, se presentan algunas imágenes como demostración de los juegos digitales utilizados en el aula para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. Los mismos se aplicaron en modo pilotaje en 4 sesiones prácticas en donde se utilizaron las plataformas EducaPlay y WordWall para realizar actividades lúdicas centradas en la lectura.

3.7.1. Quizzes de Comprensión lectora

Este juego es de comprensión lectora y está diseñado en la plataforma EducaPlay, aquí los estudiantes realizaron una actividad competitiva para responder preguntas sobre la comprensión del texto; para su desarrollo se presentó la lectura elegida y se realizó una explicación breve sobre el contexto de la misma. Después de la lectura, los estudiantes acceden al juego, mediante el link, en donde se presenta un cuestionario diseñado para evaluar su comprensión del texto. Las preguntas incluyeron identificación de la idea principal, reconocimiento de personajes o conceptos clave e inferencias basadas en el texto.

Figura 7
Diseño de actividad en EducaPlay



Nota. Diseño de Juego sobre la lectura “La cabaña de Oro”

Figura 8
Actividades de Comprensión lectora





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Link de acceso al juego: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/20452631-el_hombre_y_el_diablo.html

3.7.2. Crucigramas y sopas de letras sobre vocabulario.

En este juego los estudiantes resolvieron actividades lúdicas en EducaPlay (crucigramas y sopa de letras) relacionadas con el vocabulario y los conceptos del texto analizado. Estas actividades refuerzan su comprensión de manera dinámica y entretenida. Luego de terminado el juego, la plataforma digital ofrece resultados inmediatos, lo que permite al docente identificar rápidamente las áreas en las que los estudiantes presentan dificultades y brindar retroalimentación en el momento.

Figura 9

Crucigrama sobre vocabulario



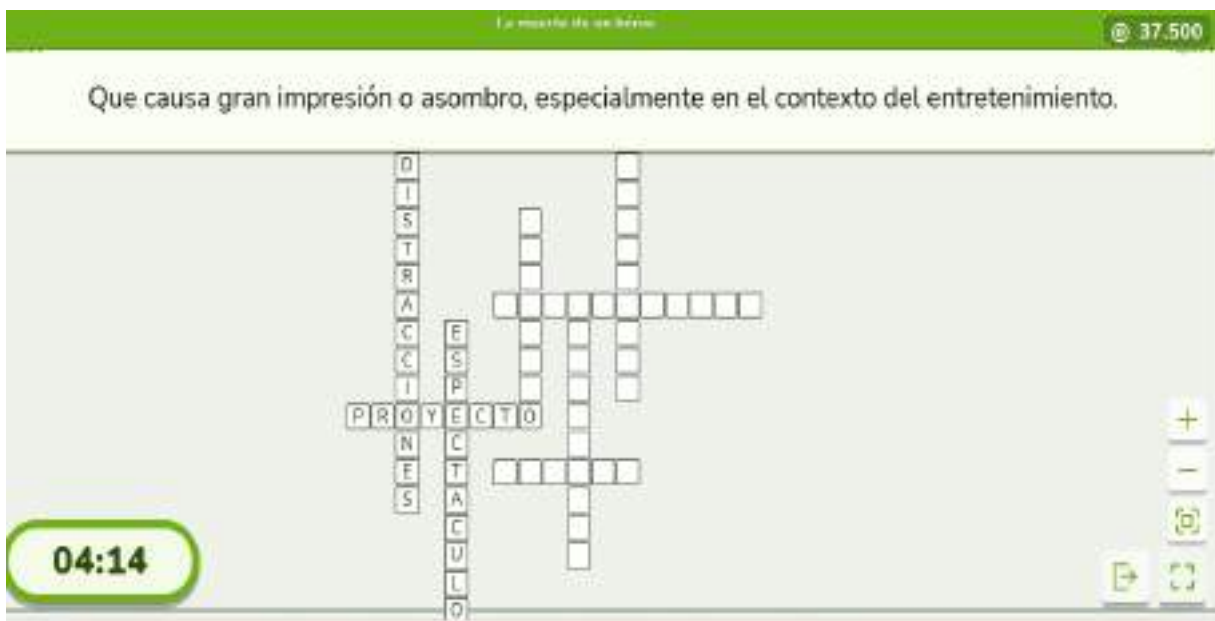
Nota. Crucigrama creado en EducaPlay



La Universidad para todos

Figura 10

Juego sobre vocabulario-crucigrama



Link de acceso al juego: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/20453159-el-espectaculo-del-sacrificio.html>

Figura 11

Sopa de letras-vocabulario



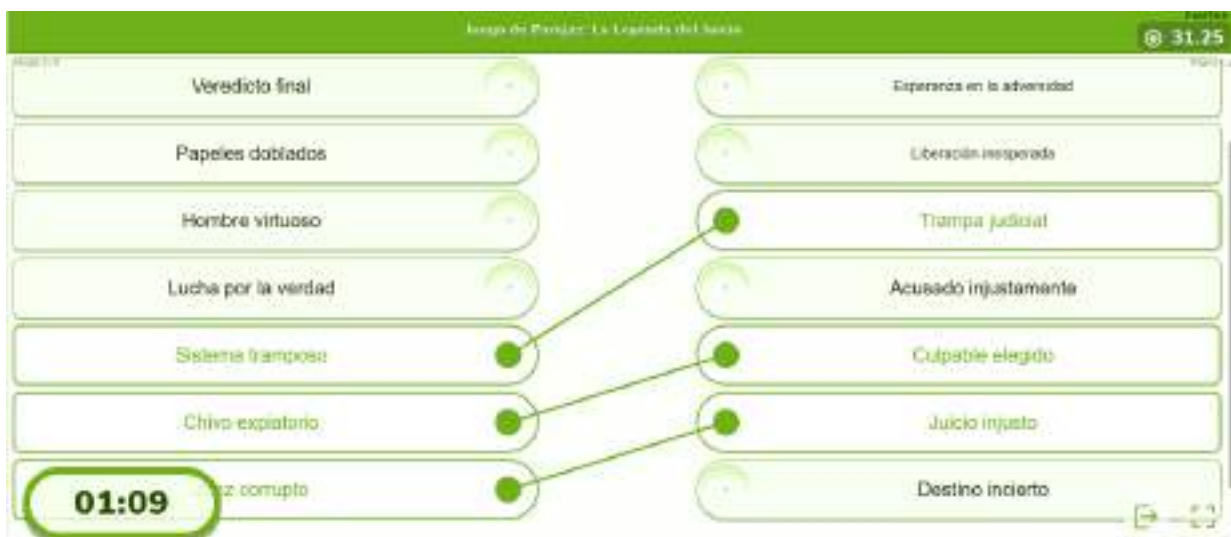
Nota. Juego creado en EducaPlay

Figura 12
Sopa de letras



Link de acceso al juego: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/20453389-el_espectaculo_del_sacrificio.html

Figura 13
Emparejar ideas



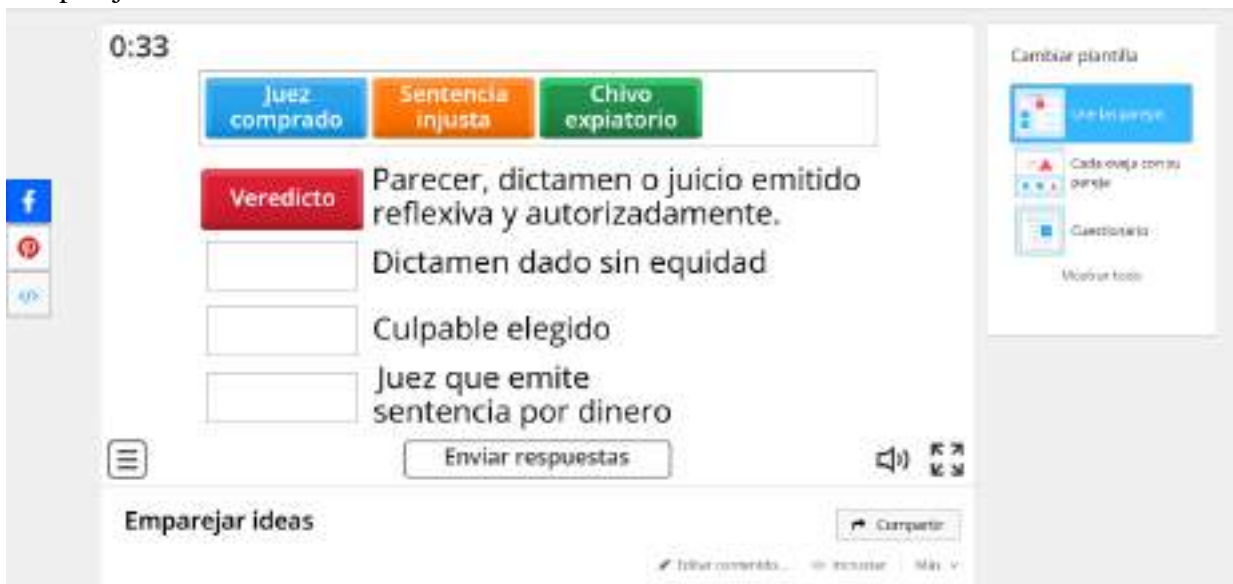
Link de acceso al juego: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/20453507-juego-de-parejas-la-leyenda-del-juicio.html>

3.7.3. Emparejamiento de ideas

Este juego fue diseñado en WordWall y aquí los estudiantes tuvieron un rol activo durante toda la sesión, este juego les permitió participar individualmente y en equipos en las dinámicas de juego. Una vez leído el texto, accedieron mediante el link a los juegos, en este caso se trató de emparejar las ideas, en donde ganaban su lugar de acuerdo al tiempo empleado en el juego; esto promueve la mejora de la comprensión lectora y el desarrollo de habilidades de trabajo colaborativo y resolución de problemas.

Figura 14

Emparejar ideas en WordWall



Nota. Juego creado en WordWall

Link de acceso al juego: <https://wordwall.net/es/resource/78545321>

3.7.4. Juego de inferencias en WordWall

Este juego es diseñado en WordWall y contiene actividades que se desarrollaron de forma grupal e individual, el juego de inferencias, de igual forma se abre mediante el link enviado, y presenta

actividades basadas en la lectura analizada, el mismo permitió a los estudiantes practicar habilidades lectoras clave, como la identificación de ideas principales y la interpretación.

Figura 15

Juego sobre inferencias



Nota: Juego creado en WordWall

Figura 16

Cuestionario - inferencias





Link de acceso al juego: <https://wordwall.net/es/resource/78545999>

3.8. Formas de aplicación, implementación y evaluación.

3.8.1. Aplicación

La aplicación de la propuesta se llevó a cabo en los cursos de décimo año de EGBS, paralelo A-B-C-D del colegio “26 de Noviembre” en un entorno escolar donde se tuvo el consentimiento de padres de familia para usar el teléfono celular y a través de ellos, el uso de plataformas digitales como EducaPlay y Wordwall con los juegos educativos diseñados para la mejora de la comprensión lectora.

Los textos elegidos fueron 3 literarios (Ver anexo E-F-G) y 1 informativo (Ver Anexo H) adecuados para el nivel de décimo de EGBS. Los textos fueron de interés para los estudiantes y permitieron diseñar los juegos digitales.

Respecto a la aplicación de juegos, se utilizaron la plataforma EducaPlay y Wordwall, cuyas actividades fueron adaptadas al contenido de los textos seleccionados. Estas actividades se diseñaron para reforzar la comprensión lectora y evaluar el progreso de los estudiantes.



3.8.2. Implementación y ejecución de los juegos

La implementación de los juegos se realizó conforma el siguiente cronograma:

Tabla 7

Cronograma de implementación de la propuesta

Actividades	Agosto				Septiembre			
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Solicitud y autorización de las autoridades institucionales	X							
Socialización de la propuesta a los docentes		X						
Familiarización con padres y estudiantes			X					
Aplicación de encuesta inicial y pretest				X				
Desarrollo de Actividades de comprensión lectora <ul style="list-style-type: none"> - Lectura de los textos - Aplicación de juegos digitales - Integración y reflexión 					X	X	X	
Evaluación de la propuesta (aplicación de postest)								X

Nota. Elaboración propia.

3.8.3. Evaluación

La evaluación de la propuesta, se realizó con la aplicación de los anexos C-D-I, es decir el postest (Anexo C) permitió comparar los resultados y medir el impacto de la propuesta en el nivel de comprensión lectora. La ficha de observación (anexo D), que se utilizó a lo largo de la implementación de la propuesta y permitió hacer un seguimiento continuo para identificar los avances y dificultades de los estudiantes en cuanto a la comprensión lectora, a su vez se evaluó mediante los resultados de las actividades interactivas en las plataformas WorWall y EducaPlay que permitieron una evaluación instantánea, y finalmente la encuesta de satisfacción (Anexo I) que permitió evaluar de manera efectiva el impacto de la propuesta en la motivación, atención y participación de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje basado en juegos digitales.

A continuación, se muestran los resultados obtenidos en la evaluación a la propuesta:

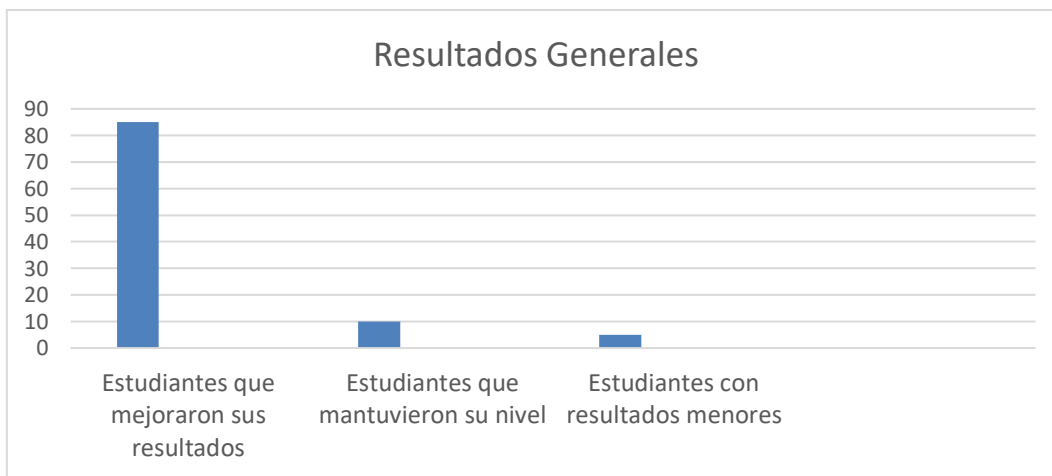


3.8.3.1. Resultados del postest

El postest se realizó para medir los avances en la comprensión lectora de los estudiantes después de la implementación de la Propuesta de Aprendizaje Basado en Juegos a través de Herramientas Digitales. Los resultados reflejan la eficacia del uso de juegos digitales en la mejora de las habilidades de lectura comprensiva.

Figura 17

Resultados Generales



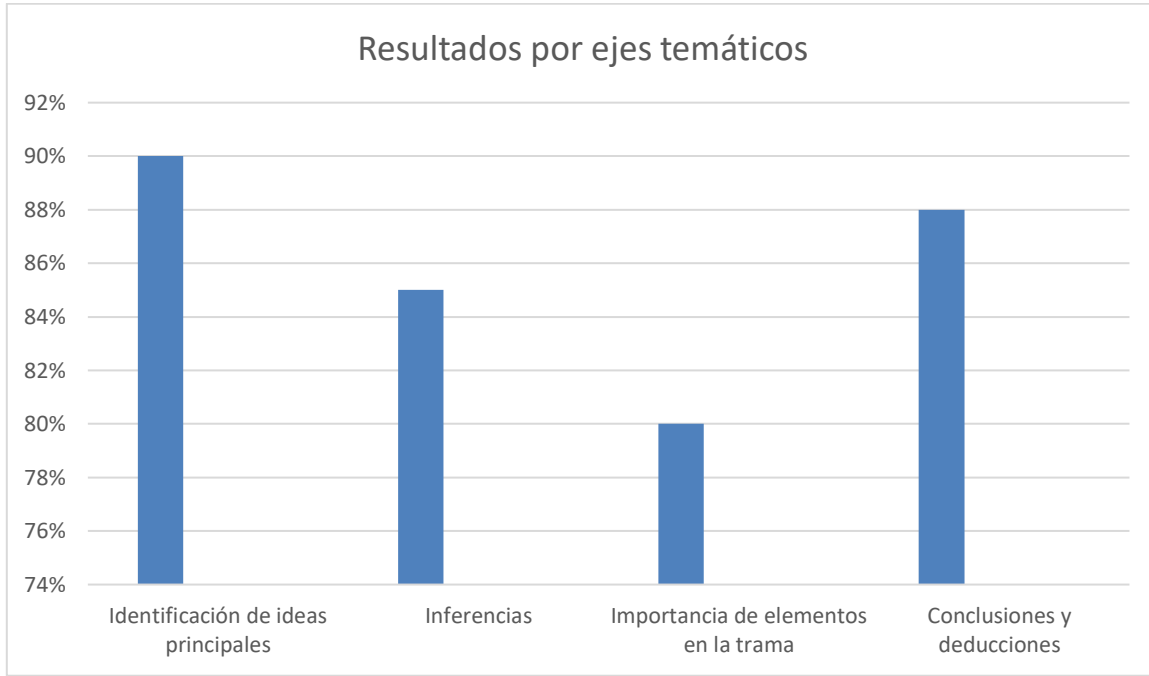
Análisis.

Según muestran los resultados del postest, el promedio General de Comprensión Lectora mejoró en un 35% en comparación con los resultados del pretest. Los resultados muestran que el 85% de los estudiantes mejoró significativa en sus habilidades de comprensión lectora, un 10% de los estudiantes mantuvo un rendimiento similar al pretest y únicamente un 5% de los estudiantes presentó una ligera disminución en su desempeño en el postest, lo cual puede estar relacionado con factores externos como motivación o situaciones personales.



Figura 18

Análisis por preguntas y temáticas



Análisis.

Los resultados del Posttest permiten evidenciar que si existe una mejor comprensión lectora luego de la implementación de la propuesta, el gráfico muestra que respecto al proceso de identificación de ideas principales, el 90% de los estudiantes respondió correctamente las preguntas relacionadas con la identificación de la idea principal de los textos, en donde se muestra una mejora de 35% en comparación con el pretest. Respecto al proceso de inferir, los resultados arrojan que el 85% de los estudiantes fue capaz de hacer inferencias correctamente, lo que refleja un aumento de 15% respecto al pretest. Sobre la importancia de Eventos en la Trama, un 80% de los estudiantes identificó con éxito los eventos clave en el desarrollo de la trama, lo que representa una mejora de 12% y finalmente respecto a las conclusiones y deducciones, el 88% de los estudiantes respondió correctamente estas preguntas, lo que refleja una comprensión más profunda de los textos y un aumento del 18% en esta habilidad en comparación con el pretest.





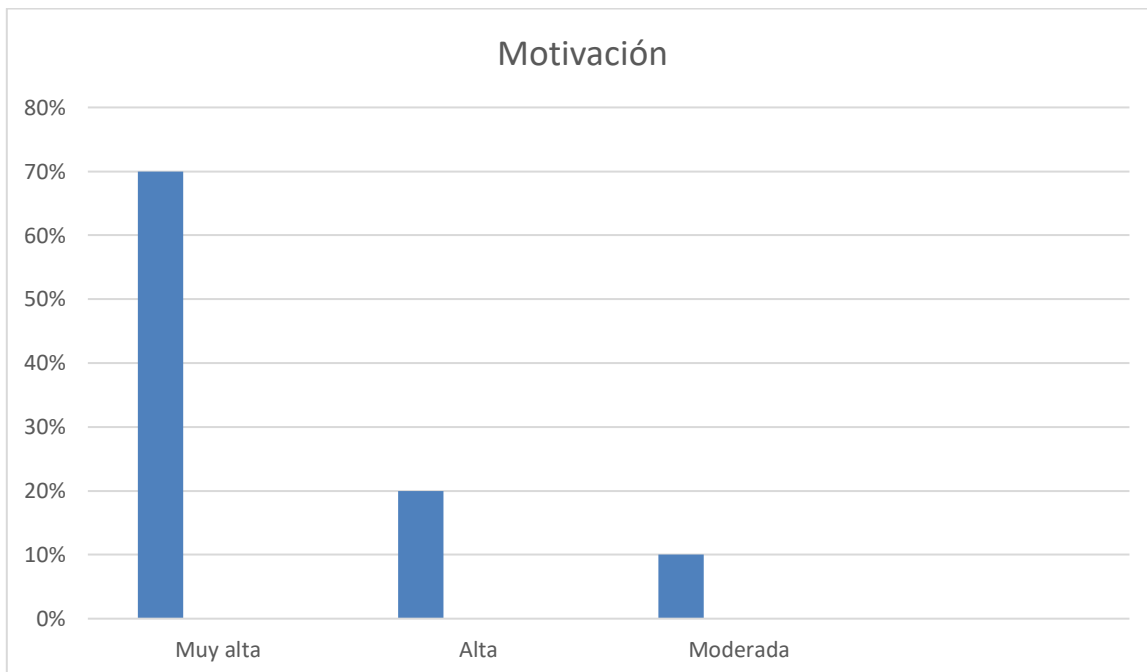
Si bien es cierto, el postest demuestra varias mejoras significativas en la comprensión lectora, la mayoría se observa en la habilidad para hacer inferencias y en la identificación de ideas principales. Esto muestra que los juegos digitales, al fomentar una lectura activa y participativa, ayudaron a los estudiantes a desarrollar mejor estas competencias. Sin embargo aunque los estudiantes mejoraron en todos los aspectos, el área de deducción de conclusiones fue la que mostró menor progreso, lo cual sugiere que este aspecto de la comprensión lectora podría beneficiarse de un mayor enfoque en futuras actividades.

3.8.3.2. Resultados de la ficha de observación directa

La observación directa de los estudiantes se llevó a cabo durante la implementación de la Propuesta de Aprendizaje Basado en Juegos Digitales en las clases de Lengua y Literatura. A continuación, se presentan los resultados más relevantes en función de los indicadores evaluados en el Anexo D.

Figura 19

Motivación (Interés y Actitud hacia las Actividades):



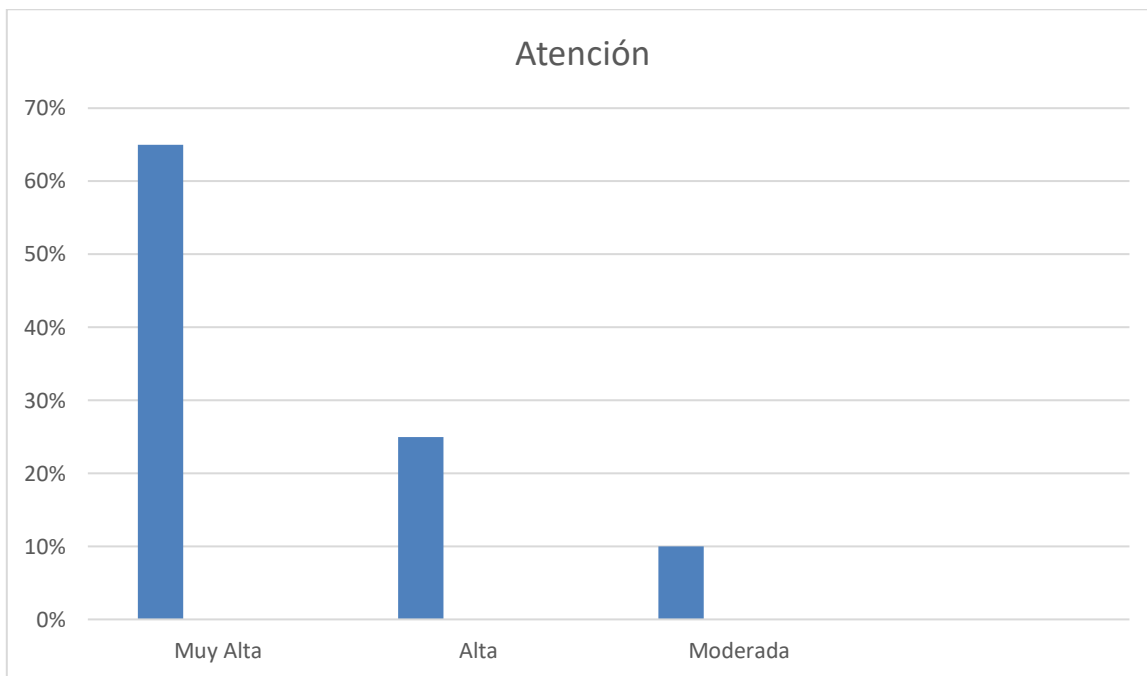


Análisis.

El 70% de los estudiantes mostró un alto nivel de motivación y entusiasmo hacia las actividades basadas en juegos digitales. Estos estudiantes participaron activamente desde el inicio hasta el final de cada sesión, y disfrutaron claramente de la metodología. Un 20% de los estudiantes presentó un nivel alto de motivación, aunque con algunas fluctuaciones en su interés durante ciertas actividades. Y un 10% tuvo un nivel moderado de motivación, mostraron interés en algunas actividades, pero distrayéndose en otras. De forma general se notó que los estudiantes se mostraron más motivados cuando las actividades incluían un componente competitivo o colaborativo.

Figura 20

Atención (Concentración y Focalización en las Actividades):



Análisis.

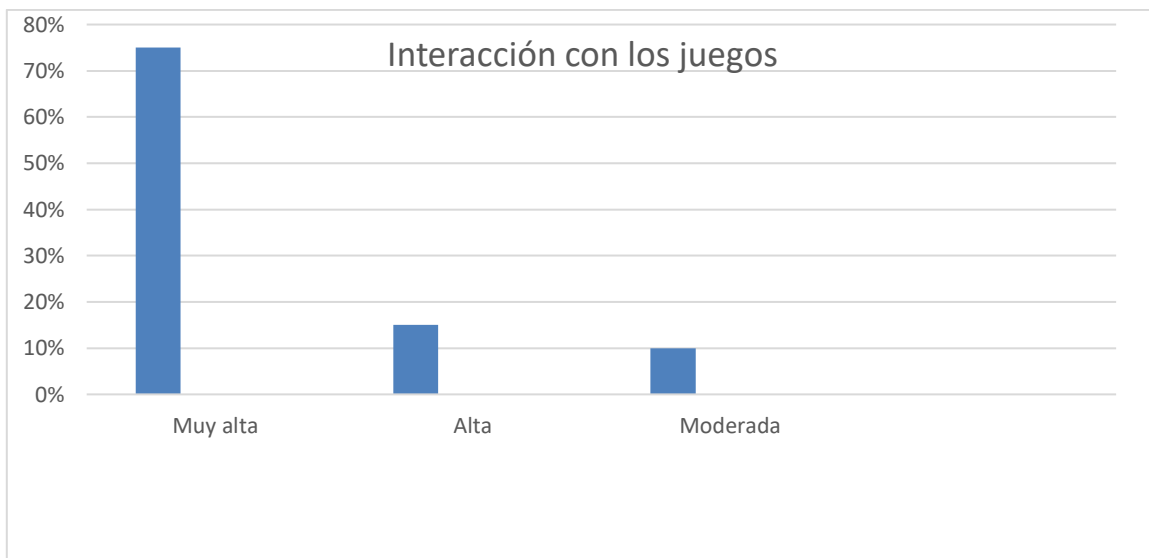
Los resultados obtenidos con la ficha de observación indican que 65% de los estudiantes mantuvo una concentración constante a lo largo de las sesiones, especialmente cuando las actividades requerían tomar decisiones rápidas o resolver retos. El 25% de los estudiantes mostró atención



la mayor parte del tiempo, aunque se distrajeron brevemente en algunos momentos y el 10% de los estudiantes tuvo dificultades para mantener la atención, mostrándose distraídos en varias ocasiones. De forma general, con la observación se notó que la atención fue mayor cuando las actividades digitales incluían elementos visuales llamativos o recompensas inmediatas, como niveles o puntos.

Figura 21

Interacción con el Material Digital (Uso de Herramientas Digitales)



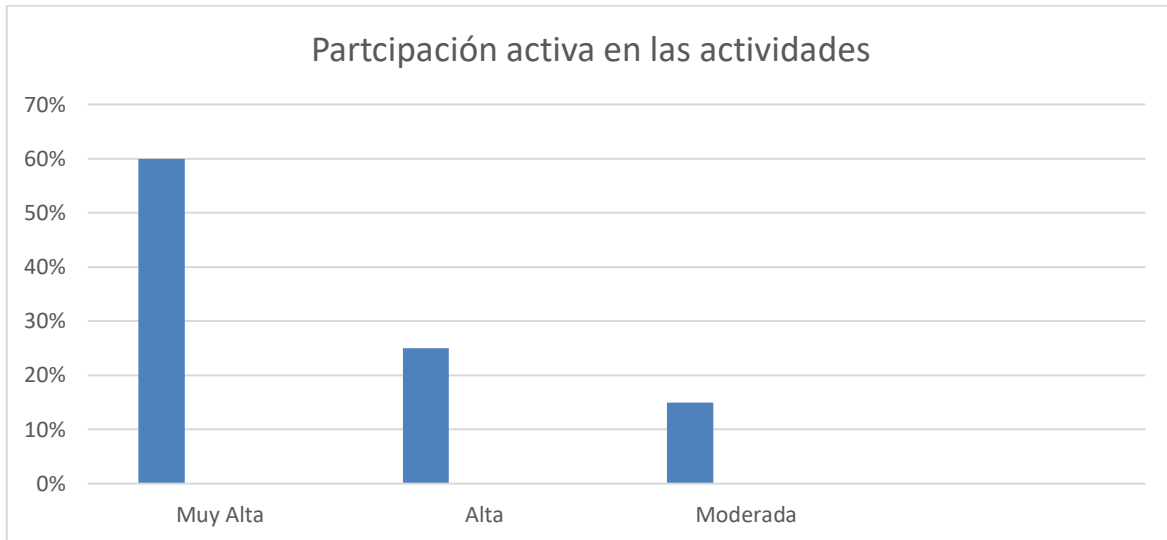
Análisis.

El 78% de los estudiantes usó las plataformas digitales de forma fluida, participaron en las actividades sin problemas técnicos ni falta de conocimiento. Un 15% de los estudiantes usó las herramientas de manera correcta, pero requirieron algo de ayuda o tuvieron pequeños inconvenientes técnicos. El 7% tuvo dificultades con el manejo de las plataformas digitales, requiriendo asistencia constante. Como se puede evidenciar, la mayoría de los estudiantes mostró una buena disposición para aprender a usar las herramientas digitales, aunque algunos estudiantes necesitaron más tiempo para adaptarse el uso de la tecnología fue exitosa.



Figura 22

Participación Activa en las Actividades Propuestas (Involucramiento en Juegos y Discusiones):



Análisis.

Un 60% de los estudiantes participó activamente en todas las actividades y juegos, contribuyendo también a las discusiones grupales. El 25% participó en la mayoría de las actividades, aunque con menos frecuencia en las discusiones. El 15% de los estudiantes participó en algunas actividades, pero su contribución en las discusiones fue limitada. En sí, la participación fue más activa cuando los estudiantes trabajaban en grupos o en competencias amigables, lo que fomentó la colaboración.

3.8.3.1. Resultados de la encuesta de satisfacción

La encuesta de satisfacción fue el último instrumento aplicado a los estudiantes con el fin de evaluar su percepción sobre la propuesta de aprendizaje basada en juegos digitales para fomentar el interés y la comprensión lectora. A continuación, se presentan los resultados más destacados de la misma:





Figura 23

Nivel de Satisfacción General con la Propuesta

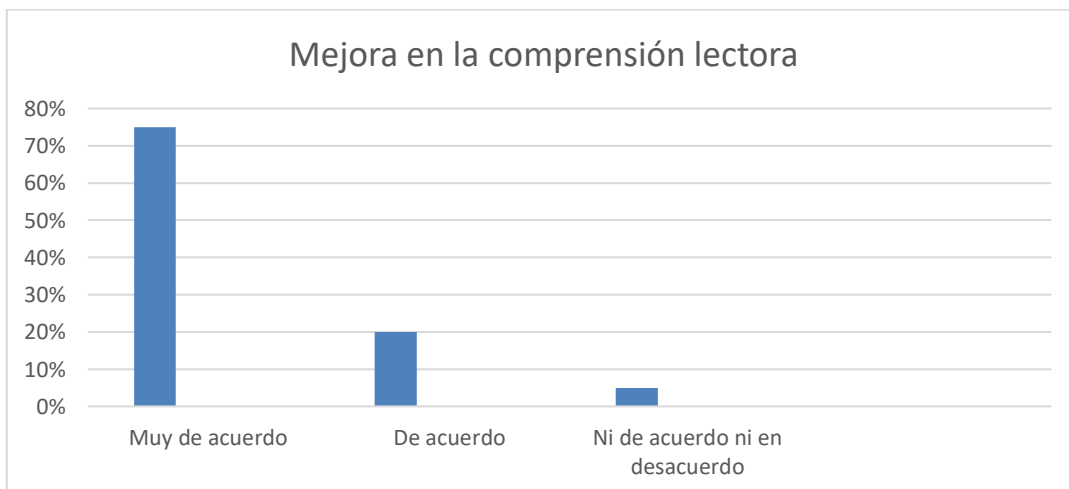


Análisis

De acuerdo con los resultados obtenidos en la encuesta final, para medir la satisfacción de los estudiantes con respecto a la propuesta, se evidencia que el 80% de ellos indicó estar muy satisfecho con la propuesta, vale destacar la naturaleza interactiva y entretenida de las actividades, el 15% de los estudiantes se mostró satisfecho, y un 5% se mantuvo neutral, sin comentarios específicos sobre la propuesta.

Figura 24

Percepción sobre la Eficacia en la Mejora de la Comprensión Lectora



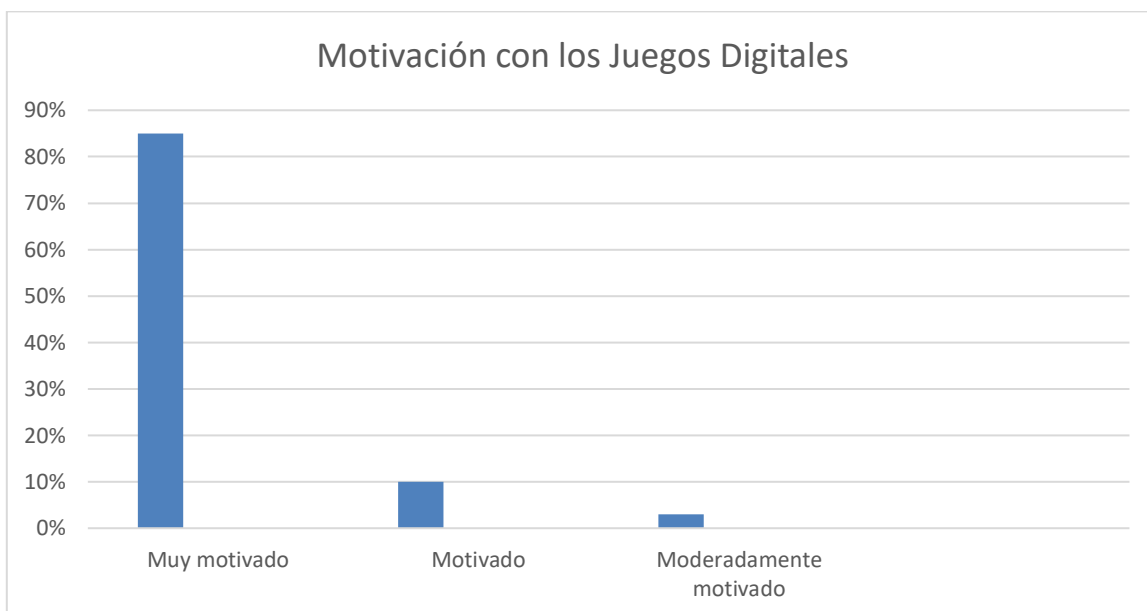


Análisis.

Los datos de la encuesta revelan que el 75% de los estudiantes considera que la propuesta ayudó significativamente a mejorar su comprensión lectora. Un 20% coincidió en que hubo mejoras, aunque sugirieron que podrían haberse realizado más juegos como los aplicados y un 5% no percibió una mejora significativa en sus habilidades de comprensión lectora.

Figura 25

Motivación Generada por el Uso de Juegos Digitales



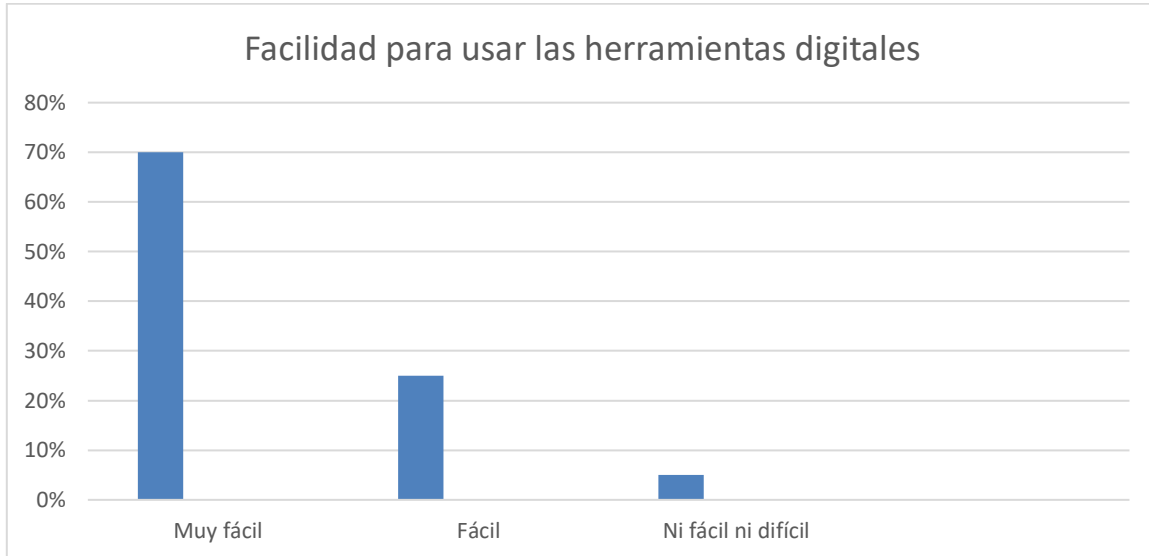
Análisis.

El 8% de los estudiantes afirmó que los juegos digitales aumentaron su motivación por participar en las actividades de lectura. El 10% se sintió motivado, aunque prefirieron otras actividades como salir al aire libre y un 3% indicó que su motivación fue neutra.



Figura 26

Facilidad de Uso de las Herramientas Digitales



Análisis.

El 70% de los estudiantes consideró que las herramientas digitales eran fáciles de usar y accesibles. El 25% encontró las herramientas algo fáciles, pero mencionaron pequeñas dificultades técnicas o de aprendizaje. Y el 5% tuvo algunas complicaciones para usar las plataformas digitales, lo que afectó su experiencia, pero parecían más problemas con su internet que en sí con la plataforma

En cuanto al espacio de la encuesta para las sugerencias, un grupo de estudiantes sugirió diversificar los tipos de juegos digitales para incluir más variedad de temas y niveles de dificultad. Algunos también mencionaron que la estabilidad del internet podría mejorarse para evitar interrupciones técnicas y finalmente unos sugieren más tiempo para la discusión grupal y así analizar los resultados de las actividades.



3.9. Recursos y beneficiarios.

Los recursos utilizados en esta propuesta fueron:

Materiales: Aulas de clase, pupitres, hojas con las lecturas, pizarra y marcadores

Tecnológicos: Computadora, internet, proyector, celulares

Recursos Humanos: Docentes de Lengua y Literatura, autora de esta investigación, estudiantes de décimo año paralelos A-B-C-D del Colegio “26 de Noviembre”

Los beneficiarios con esta propuesta fueron:

Los 120 estudiantes del décimo año de EGBS del Colegio “26 de Noviembre”

Los docentes de Lengua y Literatura de la institución y otros estudiantes que pueden usar los juegos diseñados en las plataformas Wordwall y EducaPlay para mejorar su comprensión lectora

3.10. Validación de la propuesta

3.10.1. Descripción de la validación

La validación de la propuesta de Aprendizaje Basado en Juegos Digitales para Fomentar el Interés por la Lectura Comprensiva se llevó a cabo mediante el método Delphi, que de acuerdo con Cedeño & Mena (2022) integra diversos criterios para calificar y priorizar opciones según su relevancia, aplicabilidad, y efectividad, lo cual lo hace útil en la validación de propuestas de proyectos o metodologías; el método Delphi es una técnica estructurada de recolección de datos utilizada para obtener consenso de un grupo de expertos. Es particularmente útil para validar una propuesta en proyectos de investigación y desarrollo, ya que permite recoger opiniones fundamentadas y alcanzar un consenso mediante varios criterios. Los expertos que se seleccionaron para validar la propuesta son docentes de la misma institución educativa: Mgs. Claudia Aguilar Armijos, Mgs. Lorena Delgado Orellana y Mgs María Lucía Murillo Espinoza, docentes con vasta experiencia en el área de literatura, escritoras y tituladas de cuarto nivel.

3.10.2. Instrumentos para la validación

Los instrumentos usados en esta propuesta son:

Pretest y Postest (Anexo B – C), estos permitieron aplicar pruebas al inicio y al final de la intervención para medir el progreso en la comprensión lectora de los estudiantes. Los resultados mostraron un aumento del 15% en las habilidades de comprensión, lo que indica una mejora significativa tras el uso de los juegos digitales.

Ficha de Observación Directa: (Anexo D), durante las sesiones, se utilizó una ficha de observación que permitió evaluar el comportamiento, la participación y la interacción de los estudiantes con las herramientas digitales. La mayoría de los estudiantes (el 70%) demostró un alto nivel de motivación y participación activa, lo que valida la efectividad de la propuesta en términos de interacción y compromiso, los resultados en detalle se pueden observar en el apartado de evaluación de la propuesta.

Encuesta de Satisfacción (Anexo I) Esta encuesta se aplicó para obtener la retroalimentación de los estudiantes sobre la experiencia con los juegos digitales. El 80% manifestó estar muy satisfecho con la propuesta, destacaron su carácter dinámico y motivador, lo cual confirma su aceptación por parte de los participantes.

Los instrumentos usados por los expertos para validar esta propuesta son dos rondas de cuestionarios y la interacción de rondas para la evaluación final y consenso.

Tabla 8

Cuestionarios de validación método Delphi

Primera ronda (Cuestionario inicial)	Segunda Ronda (Cuestionario de seguimiento)	Evaluación final y consenso (interacción de rondas)
¿Qué aspectos considera clave para que un juego digital sea efectivo en la mejora de la comprensión lectora?	¿Considera adecuada la inclusión de recompensas virtuales como motivación?	¿Qué mejoras sugiere para esta propuesta?
¿Qué elementos deben evitarse en un programa de este tipo?	¿Cuál sería la duración óptima de cada sesión de juego?	¿Cuáles considera que son los elementos esenciales para lograr los objetivos de esta propuesta?



¿Qué nivel de viabilidad considera que tiene esta propuesta en el contexto escolar actual?	¿Qué nivel de implementación ve factible para esta propuesta (piloto, a largo plazo, etc.)?	¿Considera adecuado el nivel de interacción del programa propuesto? ¿Qué calificación le daría
--	---	--

3.10.3. Resultados de la validación

Los resultados de la validación indican eficacia comprobada, los instrumentos para la validación permiten a los expertos seleccionados responder preguntas abiertas que permitieron capturar diferentes opiniones y enfoques. Los expertos coinciden en que los juegos deben ser interactivos, tener niveles de dificultad progresivos y estar alineados con el currículo. Una de ellas sugiere incorporar elementos de recompensa para motivar a los estudiantes.

Se identifican temas de divergencia, como la duración óptima de los juegos y la frecuencia de uso en clase.

Gracias al método Delphi, se obtuvo una versión mejorada y validada de la propuesta, ajustada a las recomendaciones y necesidades específicas de los expertos en educación y literatura (Ver anexo K). Esto asegura que la propuesta está fundamentada en conocimiento experto y es aplicable en el contexto real de la enseñanza. A continuación, se detallan los resultados:

Tabla 9

Resultados de la validación

Aspecto evaluado	Primera ronda	Segunda ronda	Comentarios y recomendaciones cualitativas
Viabilidad de la propuesta	3.9/5	4.5/5	Considerada altamente viable si se ajusta el uso semanal del juego.
Eficacia esperada en comprensión lectora	4.1/5	4.6/5	Se recomienda incluir retroalimentación personalizada.
Impacto en la motivación de estudiantes	85% - muy alta	90% - muy alta	Uso de recompensas virtuales se ve como un elemento motivador.
Adecuación pedagógica	80% positiva	89% positiva	Sugieren integrar el juego como complemento y no como actividad principal.
Índice de concordancia		0.82	Se alcanzó un alto grado de consenso entre los expertos.





Esta tabla permite ver de forma clara y resumida tanto los resultados cuantitativos como los comentarios cualitativos principales obtenidos en el proceso de validación y se concluye que la propuesta es viable, efectiva y adecuada para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de décimo año de EGBS, los expertos recomiendan aplicarla como proyecto piloto con ajustes en la frecuencia de uso y retroalimentación dentro del juego.

De igual forma los resultados del postest y la ficha de observación confirmaron que la propuesta es efectiva para mejorar las habilidades de comprensión lectora y motivar a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al mismo tiempo se refleja una alta satisfacción estudiantil, esto se evidencia porque en la encuesta de satisfacción se respalda la propuesta, ya que los estudiantes encontraron el método aplicado muy atractivo y útil para su desarrollo académico.

Los resultados del postest demuestran que la propuesta de aprendizaje basada en juegos digitales resultó efectiva en mejorar las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes de décimo año. La mayoría de los estudiantes mejoró en aspectos como la identificación de ideas principales, inferencias, y comprensión de la trama, lo que demuestra que esta metodología promueve un aprendizaje más dinámico y participativo.

Los resultados de la Ficha de Observación Directa muestran que la propuesta basada en juegos digitales fue muy efectiva para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora. La mayoría de los estudiantes mostró altos niveles de motivación, atención, y participación activa, con una disposición positiva hacia la interacción con las herramientas digitales y la colaboración con sus compañeros.

Los resultados de la encuesta reflejan una percepción altamente positiva de la propuesta de aprendizaje basada en juegos digitales. La mayoría de los estudiantes disfrutó de la metodología y reconoció mejoras en su comprensión lectora y su motivación. Aunque la retroalimentación fue mayormente favorable, algunas sugerencias destacaron la importancia de mejorar aspectos técnicos y de diversificar las actividades para así fomentar la motivación y el aprendizaje colaborativo.





CONCLUSIONES

El diagnóstico realizado permite observar que los factores que inciden en el desinterés lector son una combinación de falta de motivación intrínseca, limitaciones tecnológicas, escaso apoyo familiar y prácticas pedagógicas tradicionales, lo que muestra la necesidad de implementar enfoques innovadores, como el uso de juegos digitales, para revertir esta tendencia y hacer que la lectura sea una actividad atractiva y significativa.

La implementación de la propuesta de aprendizaje basado en juegos digitales es efectiva para mejorar el interés y las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de décimo año de EGBS. Los resultados del postest muestran un aumento significativo en la capacidad de los estudiantes para identificar ideas principales, hacer inferencias, y deducir conclusiones a partir de los textos, con una mejora general en comparación con el pretest.

Los juegos digitales lograron captar la atención de los estudiantes, y aumentaron su motivación y participación activa en las clases. La ficha de observación evidenció que el 70% de los estudiantes mostró un nivel muy alto de motivación, y el 60% participó de manera activa en todas las actividades propuestas, lo que permite concluir que el enfoque lúdico es eficaz para mantener el interés y fomentar la interacción.

La mayoría de los estudiantes encontró las herramientas digitales fáciles de usar, lo que facilitó su integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El 70% de los estudiantes calificó el uso de las plataformas como muy fácil, lo que indica que las tecnologías utilizadas son accesibles y eficaces para estudiantes de este nivel, en este punto el rol del docente es importante para lograr un buen diseño didáctico, y así integrar de manera efectiva el aprendizaje basado en juegos, debido a que los juegos digitales fomentan la colaboración entre los estudiantes, promueven un ambiente de aprendizaje cooperativo y mejoran habilidades académicas y competencias sociales.

A pesar de los resultados positivos, se concluye también que existen algunos problemas de adaptación a las plataformas, lo que indica la necesidad perfeccionar el soporte tecnológico y la familiarización con las herramientas digitales en los estudiantes, docentes y familias.





RECOMENDACIONES

De acuerdo con el pilotaje realizado se recomienda que para mantener el interés y mejorar las habilidades de los estudiantes, se debe incorporar una mayor variedad de juegos digitales acorde al curso y particularidad de los estudiantes de tal manera que se pueden incluir otros juegos digitales que cubran diferentes niveles de dificultad y que aborden una gama más amplia de textos y temáticas.

Dado que algunos estudiantes tuvieron dificultades con el manejo de las plataformas digitales, se recomienda que cuando se amplíe esta propuesta se brinde más sesiones de capacitación antes de la implementación de las actividades. Esto asegurará que todos los estudiantes estén familiarizados con las herramientas, reduciendo las barreras técnicas que puedan surgir.

Al momento de incorporar los juegos digitales en el aula, se recomienda que se gestione correctamente el tiempo para la reflexión grupal al final de cada sesión, donde los estudiantes puedan compartir sus experiencias, discutir las estrategias de juego utilizadas, y reflexionar sobre cómo los juegos contribuyeron a su comprensión lectora. Esto fortalecerá su pensamiento crítico y profundizará su aprendizaje.

Se recomienda al directivo de la institución educativa que se garantice el acceso a internet y a las plataformas digitales, que en la institución haya un soporte adecuado para resolver problemas técnicos de manera rápida y que se den capacitaciones a los docentes para que de esta manera ellos estén preparados para implementar herramientas digitales a sus clases.

Es relevante que las actividades formativas tengan criterios claros para medir los progresos y retrocesos de los estudiantes, la lectura es un proceso continuo que se debe desarrollar a lo largo de toda su educación por tanto debe existir mayor involucramiento de los padres de familia y con respecto al ámbito escolar, se deben llevar a cabo evaluaciones continuas a lo largo del proceso de implementación de la propuesta para medir el progreso en la comprensión lectora y realizar ajustes en la metodología en función de las necesidades de los estudiantes. Esto garantizará que los objetivos del aprendizaje se cumplan de manera efectiva.





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ancajima Mena, S. D. (2020). Programa LECTURA para mejorar la comprensión lectora en segundo ciclo de la Facultad de Ciencias Económicas de la Untumbes, 2019.

Repositorio Institucional - UCV.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/49797>

Arosemena, M. I. C. (2017). Efectividad de la docencia y actitud hacia la lectura en estudiantes de educación primaria: Effectiveness of teaching and attitude towards reading in primary school students. *Revista ConCiencia*, 2(1), Article 1.

<https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.2-1.3>

Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. Á., & Miranda-Novales, M. G. (2019). El protocolo de investigación III: La población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206.

<https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>

Area Moreira, M., Tecnologías, U. de L. L. L. de E. y N., Educativas, U. de V. R. e I., & STELLAE, U. de S. de C. G. de I. (2019). *Guía para la producción y uso de materiales didácticos digitales: Recomendaciones de buenas prácticas para productores, profesorado y familias*. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/16086>

Armijos Uzho, A. P., Paucar Guayara, C. V., Quintero Barberi, J. A., Armijos Uzho, A. P., Paucar Guayara, C. V., & Quintero Barberi, J. A. (2023). Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica. *Revista Andina de Educación*, 6(2). <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.6>





- Bravo, N. E. C., Guerrero, E. D. B., Belén, E. A. G., & Andrés, E. F. J. (2020). Factores que intervienen en el desinterés por la lectura e jóvenes bachilleres. *Perspectivas*, 5(17), Article 17. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.perspectivas.5.17.2020.59-68>
- Cárdenas, J. (2018). *Investigación cuantitativa*. <https://doi.org/10.17169/refubium-216>
- Cedeño Castro, C. A., & Cedeño Mendoza, F. M. (2022). Estrategia de aprendizaje para fomentar la lectura comprensiva, a través de herramientas digitales en estudiantes de octavo año básico. *Sinapsis: La revista científica del ITSUP*, 21(1), 24.
- Cedeño, E. L. C., & Mena, K. E. S. (2022). El Método Delphi Cualitativo y su Rigor Científico: Una revisión argumentativa. *Sociedad & Tecnología*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.51247/st.v5i3.261>
- Coll, C. (s. f.). *¿Qué es el constructivismo?*
- Delgado Togra, D. S., Salazar Moreno, J. M., Herrera Herrera, L. d A., Delgado Togra, D. S., Salazar Moreno, J. M., & Herrera Herrera, L. d A. (2021). Las herramientas web 2.0 en el desarrollo de habilidades lectoras. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 668-676. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.227>
- Enríquez, J., & Lizbel, E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0257-43142022000200012&lng=es&nrm=iso&tlng=es





García Aretio, L. (2019). El juego y otros principios pedagógicos. Supervivencia en la educación a distancia y virtual. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 9-23. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16175>

García Casaus, F., Cara Muñoz, J. F., Martínez Sánchez, J. A., & Cara Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24.

García Casaus, F., Cara Muñoz, J. F., Martínez Sánchez, J. A., & Cara Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24.

González, C. S. G. (2022). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: Pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 40, Article 40.
<https://revistas.um.es/red/article/view/234291>

Hernández-Sampieri, D. R. (2018) *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA*.

Herreros, D., & Sanz, M. T. (2020). Estadística en Educación Primaria a través del aprendizaje basado en juegos. *Matemáticas, Educación y Sociedad* 3(1), 33-47 (2020).
<http://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/20259>





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Lara, D. C. P., & Gómez, V. J. G. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad & Tecnología*, 3(2), Article 2.

<https://doi.org/10.51247/st.v3i2.62>

Lorduy Flórez, D. J., Naranjo Zuluaga, C. P., Lorduy Flórez, D. J., & Naranjo Zuluaga, C. P. (2020). Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación en ciencias. *Praxis & Saber*, 11(27).

<https://doi.org/10.19053/22160159.v11.n27.2020.11177>

Lorduy Flórez, D. J., Naranjo Zuluaga, C. P., Lorduy Flórez, D. J., & Naranjo Zuluaga, C. P. (2020). Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación en ciencias. *Praxis & Saber*, 11(27).

<https://doi.org/10.19053/22160159.v11.n27.2020.11177>

Moreno-Acosta, J., Zabala-Vargas, S. A., Moreno-Acosta, J., & Zabala-Vargas, S. A. (2022).

Efecto sobre la motivación y el rendimiento académico al aplicar aprendizaje basado en juegos en la enseñanza de las redes definidas por software. *Formación universitaria*,

15(4), 81-94. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062022000400081>

Olivero, E. D. F., & Medina, N. M. S. (2022). Revisión bibliográfica sobre el uso de metodologías activas en la Formación Profesional. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 30, Article 30. <https://doi.org/10.18172/con.5362>

Ordoñez Palacios, L. G., & Medina Chicaiza, R. P. (2022, septiembre 1). *Wordwall: Una experiencia de aprendizaje para el estudiante de Educación básica.* / *Revista de*



La Universidad para todos



Investigación / EBSCOhost.

<https://doi.org/10.56219/revistasdeinvestigacin.v46i108.1176>

Ovando Galvez, R. (2020). Guía didáctica de lectura comprensiva. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(16), 605-612.

Pabon, L. C. O. (2014). CONECTIVISMO, ¿UN NUEVO PARADIGMA EN LA EDUCACION ACTUAL? *Mundo FESC*, 4(7), Article 7.

Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: Una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Cátedra*, 5(1), Article 1.

<https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>

Prado, A. (2021). Conectivismo y diseño instruccional: Ecología de aprendizaje para la universidad del siglo XXI en México. *Márgenes Revista de Educación de la Universidad de Málaga*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.24310/mgnmar.v2i1.9349>

Quispe Mendoza, L. E. (2022). Uso de herramientas digitales en la metodología ERCA en docentes de una unidad educativa pública de Santo Domingo. Ecuador, 2022. *Repositorio Institucional - UCV*.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/93583>

Ribes-Iñesta, E. (2007). *LENGUAJE, APRENDIZAJE Y CONOCIMIENTO*. 24.

Rivero, L. R., Gómez, G. C., & Cedeño, J. M. (2017). Tipos de aprendizaje y tendencia según modelo VAK. *Tecnología Investigación y Academia*, 5(2), Article 2.





Rodelo Molina, M. K., Montero Castillo, P. M., Jay Vanegas, W., & Martelo Gomez, R. J.

(2021). Metodología de investigación acción participativa: Una estrategia para el fortalecimiento de la calidad educativa. *Revista de ciencias sociales*, 27(3), 287-298.

Siemens, G. (2024). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*.

Sojo, Y. del C. C., & Alonso, M. A. (2021). Estilos y tipos de aprendizaje. Un problema contemporáneo de la educación. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 28.

<https://ideas.repec.org//a/erv/cedced/y2011i2814.html>

Suárez Monzón, N., Gutiérrez Gallego, J. A., Soto Vázquez, J., Jaraíz Cabanillas, F. J., Sevilla

Vallejo, S., Pérez Parejo, R., Suárez Monzón, N., Gutiérrez Gallego, J. A., Soto

Vázquez, J., Jaraíz Cabanillas, F. J., Sevilla Vallejo, S., & Pérez Parejo, R. (2023).

Hábitos de lectura de los estudiantes de las universidades ecuatorianas. *Información, cultura y sociedad*, 48, 68-79. <https://doi.org/10.34096/ics.i48.12504>

Suárez-Triana, Y. M., Rincón-Duran, R., & Niño-Vega, J. A. (2020). Aplicación de

herramientas web 3.0 para el desarrollo de competencias investigativas en estudiantes de educación media. *Pensamiento y Acción*, 29, Article 29.

<https://doi.org/10.19053/01201190.n29.2020.11069>

Valero Ancco, V. N., Paricoto Ccallo, R. M., Carrizales Maraza, D. L., Valero Ancco, V. N.,

Paricoto Ccallo, R. M., & Carrizales Maraza, D. L. (2023). Wordwall como recurso

didáctico para mejorar la competencia lectora en niños peruanos. *Comuni@cción*, 14(1),

27-40. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.14.1.806>





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Valle, A., Manrique, L., & Revilla, D. (2022). *La Investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Facultad de Educación. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/184559>

Vega, N., Flores-Jiménez, R., Flores-Jiménez, I., Hurtado-Vega, B., & Rodríguez-Martínez, J. S. (2019). Teorías del aprendizaje. *XIKUA Boletín Científico de la Escuela Superior de Tlahuelilpan*, 7(14), Article 14. <https://doi.org/10.29057/xikua.v7i14.4359>



La Universidad para todos





ANEXOS

ANEXO A: Encuesta

ENCUESTA INICIAL

Estimado estudiante, en el marco de la investigación que nos encontramos realizando en tu institución, solicitamos completar la siguiente encuesta, la misma que permitirá identificar los factores que influyen en el bajo interés por la lectura comprensiva, son preguntas cerradas que nos llevarán a conocer tus hábitos de lectura, acceso a tecnología, y el uso de recursos digitales en el aprendizaje. Agradecemos tu participación.

INSTRUCCIÓN: Marca con una X, la respuesta que consideres.

5. **Con qué frecuencia lees un libro, fuera del contexto educativo, es decir en otro lugar que no sea tu institución.**

- a. Muy frecuentemente ()
- b. Frecuentemente ()
- c. Ocasionalmente ()
- d. Raramente ()
- e. Nunca ()

6. **Si tu respuesta es c-d-e por favor señala las razones por las que no te agrada leer**

- a. Te parece una actividad aburrida o poco atractiva ()
- b. Tienes dificultad para comprender lo que lees ()
- c. Falta de tiempo ()
- d. No tengo libros en casa ()
- e. No lo encuentro interesante ()

7. **Selecciona los recursos con que cuentas en tu casa.**





- a. Internet ()
- b. Computadora ()
- c. Celular ()
- d. Tablet ()

8. Con qué frecuencia usas tu celular o computadora para leer

- a. Muy frecuentemente ()
- b. Frecuentemente ()
- c. Ocasionalmente ()
- d. Raramente ()
- e. Nunca ()

9. Con qué frecuencia usas tu celular o computadora juegos educativos o actividades escolares

- a. Muy frecuentemente ()
- b. Frecuentemente ()
- c. Ocasionalmente ()
- d. Raramente ()
- e. Nunca ()

¡Gracias por participar!





ANEXO B: Pretest

1. Identificación de ideas principales

- ¿Cuál es la idea principal del texto que acabas de leer? Explica en tus propias palabras.
- ¿Qué mensaje trata de comunicar el autor a lo largo del texto?

2. Identificación de ideas secundarias

- Subraya en el texto 2 ideas secundarias que complementen la idea principal del texto.
- ¿Qué ejemplos o detalles utiliza el autor para apoyar la idea principal?

3. Inferencia

- A partir del contenido del texto, ¿qué crees que sucederá después con el protagonista?

Justifica tu respuesta.

- ¿Qué puedes inferir sobre los sentimientos o las intenciones de los personajes a partir de sus acciones, en especial cuando Andrés Peña le cuenta la verdad a Jaqueline?

4. Interpretación

- ¿Cuál crees que es el propósito del autor al escribir este texto? Explica si es informativo, persuasivo o narrativo.

- ¿Cómo se relacionan los hechos mencionados en el texto con la realidad actual o con tu propia experiencia?

5. Análisis crítico

- ¿Qué parte del texto te parece más interesante o importante? ¿Por qué?
- ¿Cuál es la lección o enseñanza que el texto deja al lector?

ANEXO C: Postest





Evaluación de Comprensión Lectora tras la Implementación de la Propuesta de Aprendizaje Basado en Juegos

Este postest tiene como objetivo evaluar tu comprensión lectora después de haber participado en las actividades basadas en juegos digitales. Lee los siguientes textos y responde las preguntas.

TEXTO 1: “LA CABAÑA DE ORO”

Preguntas de Comprensión Lectora:

1. ¿Cuál es la idea principal del texto?

- a) La descripción de una cabaña.
- b) La relación entre el diablo y el señor.
- c) El conflicto principal que enfrenta el protagonista.
- d) El trato que hizo con el diablo

2. ¿Qué infiere el autor sobre la situación del protagonista?

- a) Que está contento con su situación.
- b) Que enfrenta un problema pero no sabe cómo resolverlo.
- c) Que ha cometido un error por su ambición.
- d) Que está satisfecho con la ayuda recibida.

3. ¿Qué hecho en el texto es más importante para el desarrollo de la trama?

- a) El protagonista recibe un deseo concedido.
- b) El protagonista desea riqueza.
- c) Los personajes secundarios entran en conflicto.
- d) El protagonista reflexiona sobre su situación.

4. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones se puede deducir a partir del texto?

- a) El protagonista está infeliz con su decisión.
- b) El protagonista duda sobre el futuro.
- c) El protagonista está inseguro de lo que quiere hacer.
- d) El protagonista se siente vacío.

TEXTO 2: “LA MUERTE DE UN HÉROE”





5. Explica con tus propias palabras cuál es la moraleja o el mensaje principal del Texto

6. Resume las ideas clave del Texto 2 en 3-4 líneas.

7. ¿Cuál es el tema principal del texto?

8. ¿Qué lección te deja la historia?

9. ¿Cómo comparas la situación del texto con alguna situación actual?

10. ¿Qué desafío se encuentra en la situación del héroe?

TEXTO 3: “JUICIO INJUSTO”





11. ¿Cuál es el tema principal del texto?

- a) Un juicio injusto
- b) El asesinato de una mujer
- c) Aplicación de la horca
- d) Un funcionario corrupto

12. ¿Cómo se relaciona el tema del texto a la sociedad actual?

- a) La corrupción está presente actualmente en todo ámbito
- b) Actualmente se condenan personas inocentes
- c) Actualmente existen jueces corruptos
- d) Los que roban no son sentenciados

13. Según el texto, ¿cuál fue uno de los mayores desafíos?

- a) La falta de recursos.
- b) La resistencia del supuesto culpable
- c) Probar la inocencia
- d) La sentencia injusta del juez

14. ¿Cuál es la conclusión principal del autor?

- a) Se debe depurar el sistema de justicia
- b) Hay que regular mejor el uso de la justicia
- c) El acceso a la justicia está lleno de corrupción
- d) Las personas a veces son condenadas de forma injusta

15. Escribe que reflexión te deja este texto

.....
.....



ANEXO D: Ficha de observación

Fecha:..... Nombre del observador:..... Curso y Paralelo:

Criterio	Indicador	Puntaje
Motivación (Interés y Actitud hacia las Actividades)	Muy Alta (5): Muestra un gran entusiasmo por participar en las actividades, está motivado desde el inicio hasta el final.	
	Alta (4): Participa activamente, muestra interés, aunque con pequeñas variaciones a lo largo de la clase.	
	Moderada (3): Participa en la mayoría de las actividades pero su interés fluctúa.	
	Baja (2): Participa ocasionalmente y muestra poco interés.	
	Muy Baja (1): No muestra interés, participación nula o mínima.	
Atención (Concentración y Focalización en las Actividades)	Muy Alta (5): Mantiene una concentración constante en las actividades propuestas sin distracciones.	
	Alta (4): Presta atención la mayor parte del tiempo, con algunas distracciones.	
	Moderada (3): Se distrae ocasionalmente, pero retoma la atención con facilidad.	
	Baja (2): Se distrae frecuentemente y no logra mantener la atención.	
	Muy Baja (1): No presta atención a las actividades.	
Interacción con el Material Digital (Uso de Herramientas Digitales)	Muy Alta (5): Usa las plataformas de juegos digitales de manera fluida, participa sin problemas técnicos ni falta de conocimiento.	
	Alta (4): Utiliza bien las plataformas, pero requiere algo de asistencia o práctica.	
	Moderada (3): Usa las herramientas digitales con algunas dificultades, pero participa activamente.	
	Baja (2): Usa las plataformas de manera limitada, necesita mucha asistencia.	
	Muy Baja (1): No utiliza las herramientas digitales o muestra rechazo a usarlas.	
Participación Activa en las Actividades Propuestas (Nivel de Involucramiento en Juegos y Discusiones)	Muy Alta (5): Participa activamente en todas las actividades y juegos, contribuye en discusiones grupales.	
	Alta (4): Participa en la mayoría de las actividades, hace aportes ocasionales en discusiones.	
	Moderada (3): Participa en algunas actividades, pero su participación en discusiones es limitada.	
	Baja (2): Participa poco en las actividades y no se involucra en discusiones.	
	<input type="checkbox"/> Muy Baja (1): No participa ni en juegos ni en discusiones.	



ANEXO E: Lectura “La cabaña de oro”

Título: La cabaña de Oro

Autor: Hugo Armando Troya

Había una vez un hombre muy pobre. Cansado de serlo, clamó al diablo por riqueza. Al instante, este apareció y le dijo:

—Te daré lo que tanto ambicionas a cambio de tu alma. El hombre, desesperado, aceptó el trato sin dudar. Entonces el diablo le dijo:

—Ve al cerro más alto. Allí encontrarás una cabaña en la que he dejado una parte del oro que tenía el rey Atahualpa. El hombre, apresurado, siguió las instrucciones. Al entrar en la cabaña, encontró el suelo repleto de piedras de oro y las cogió. Una vez en el pueblo, comenzó a gastarlo masivamente, pero mientras más gastaba, más insatisfecho se sentía. No había nada que pudiera complacerlo, ni siquiera la más lujuriosa compañía. Fue entonces cuando se dio cuenta de que estaba maldito.

Desesperado por el error que había cometido, el hombre recuperó todas las piedras de oro y las devolvió a la cabaña. Una vez allí, se volvieron ceniza y desaparecieron, junto con la cabaña y con el hombre. Nunca se volvió a saber nada de él. Algunos dicen que está en el infierno, sufriendo por siempre, sin poder hallar la paz, por el error que cometió.



ANEXO F: Lectura “La muerte de un héroe”

Título: La muerte de un héroe

Autor: Pär Lagerkvist

En una ciudad donde nunca parecían suficientes las distracciones, un comité había contratado a un hombre que, luego de mantenerse en equilibrio cabeza abajo en lo alto del campanario de la iglesia, debía arrojarse al vacío y matarse. Cobraría por ello 500.000 coronas. Todas las clases sociales, todos los círculos se interesaron vivamente en el asunto. No se hablaba de otra cosa y las entradas se agotaron en pocos días. La gente opinaba que era un acto valeroso, sin dejar de considerar su precio. Por menos agradable que fuera caer de semejante altura, había que reconocer que la suma ofrecida bien valía la pena. Se podía estar orgulloso de una ciudad capaz de constituir el comité que había organizado todo sin escatimar gastos. Por supuesto, la atención se dirigía también hacia el hombre encargado de realizar el proyecto. Solícitos y ardorosos, los periodistas se arrojaron sobre él cuando faltaban pocos días para el espectáculo. Los recibió amablemente en el mejor hotel de la ciudad, donde tenía reservadas varias habitaciones.

—¡Bah! Para mí esto no es más que algo necio. Me han propuesto la suma que ustedes conocen y he aceptado. Eso es todo.

—Entonces, ¿usted no encuentra desagradable arriesgar su vida? Se comprende que sea necesario, pues sin ello la cosa no tendría nada de estrictamente sensacional y por lo tanto el comité no pagaría como lo hace, pero para usted personalmente no puede ser agradable.

—Sí, usted tiene razón; he pensado en eso. ¿Pero por qué no se haría por dinero? Inspirados por estas declaraciones, aparecieron en los periódicos largos artículos sobre ese hombre hasta entonces desconocido, sobre su pasado, sus proyectos, sus opiniones sobre la actualidad, su carácter y su vida privada. Si se abría un diario cualquiera, allí estaba su retrato: un joven vigoroso, sin nada que lo hiciera notable, pero lozano y airoso, de rostro abierto energético; tipo





representativo, en suma, de la mejor juventud de la época, sana y voluntariosa. Su imagen podía verse en todos los cafés, como preparación de la emoción que habría de venir. Se concluía que el muchacho no estaba nada mal, que era simpático; las mujeres lo encontraban maravilloso. Algunos que se atribuían mayor sentido común alzaban los hombros diciendo: es un pícaro. Pero todos estaban de acuerdo en admitir que una idea tan original, tan fantástica, sólo podía nacer en una época tan extraordinaria como la nuestra, con su fiebre, su fogosidad, su propensión al sacrificio total. El comité, por su parte, recibía unánimes elogios por no haber reparado en los gastos cuando se trataba de montar semejante cosa, de ofrecer a la ciudad un espectáculo tan excepcional. Los gastos serían seguramente cubiertos por el precio elevado de las entradas; sin embargo, había un riesgo a correr.

Por fin llegó el gran día. Los alrededores de la iglesia hormigueaban de gente. Reinaba una emoción inaudita. Todos retenían el aliento, sobreexcitados por la espera de lo que debía ocurrir. Y el hombre cayó; todo fue breve. La gente se estremeció, luego levantó la cabeza y se puso camino a casa. Hubo cierta decepción.

El espectáculo había sido grandioso, y sin embargo... En suma, lo único que había hecho era matarse y se había pagado caro por una cosa tan simple. Se había desarticulado horriblemente, pero, ¿qué placer se había obtenido? ¡Una juventud llena de promesas sacrificada de esa manera! El público volvió descontento a su casa; las damas abrían sus sombrillas para protegerse del sol. No; se debería prohibir organizar semejantes horrores. ¿Quién podría encontrar placer en ellos? Reflexionando, ellos encontraban todo eso irritante



ANEXO G: Lectura “juicio injusto”

Antes de comenzar la lectura: comentar esta frase: “Todos somos iguales ante la ley, pero no ante los que se encargan de ejercerla”

Cuenta una antigua leyenda que en la Edad Media un hombre muy virtuoso fue injustamente acusado de haber asesinado a una mujer.

En realidad, el verdadero autor era una persona muy influyente del reino, y por eso, desde el primer momento se procuró un “chivo expiatorio” para encubrir al culpable.

El hombre fue llevado a juicio ya conociendo que tendría escasas o nulas esperanzas de escapar al terrible veredicto: ¡La horca!

El juez, también comprado, cuidó no obstante, de dar todo el aspecto de un juicio justo, por ello dijo al acusado: -“Conociendo tu fama de hombre justo y devoto del Señor, vamos a dejar en manos de Él tu destino: Vamos a escribir en dos papeles separados las palabras ‘culpable’ e ‘inocente’. Tú escogerás y será la mano de Dios la que decida tu destino”.

Por supuesto, el mal funcionario había preparado dos papeles con la misma leyenda: ‘CULPABLE’. Y la pobre víctima, aún sin conocer los detalles, se daba cuenta que el sistema propuesto era una trampa. No había escapatoria. El juez ordenó al hombre tomar uno de los papeles doblados.

Este respiró profundamente, quedó en silencio unos cuantos segundos con los ojos cerrados, y cuando la sala comenzaba ya a impacientarse, abrió los ojos y con una extraña sonrisa, tomó uno de los papeles y llevándolo a su boca, lo engulló rápidamente.

Sorprendidos e indignados, los presentes le reprocharon... -“Pero..., ¿qué hizo...?, ¿y ahora...?, ¿cómo vamos a saber el veredicto...?”. -“Es muy sencillo, respondió el hombre... es cuestión de leer el papel que queda, y sabremos lo que decía el que me tragué”. Con un gran coraje disimulado, tuvieron que liberar al acusado y jamás volvieron a molestarlo...





Por más difícil que se nos presente una situación, nunca dejemos de buscar la salida, ni de luchar hasta el último momento. Muchas veces creemos que los problemas no tienen solución y nos resignamos a perder y no luchar.

ANEXO H: Lectura “El consumismo”

Una gran proporción de hombres y mujeres de los países ricos parecen haber cambiado la especie homo sapiens en homo consumens. Desde la infancia se nos viene modelando como consumidores a manos de una publicidad que es ya como el aire que respiramos. Una vez formado en ese homo consumens, él y ella influyen a la vez en la economía creando y justificando necesidades cada vez mayores: lo superfluo se torna conveniente, lo conveniente se hace necesario, lo necesario se convierte en indispensable. Se crea la sociedad de consumo, con valores, actitudes y leyes propias.

En esa sociedad, Libertad quiere decir uso ilimitado de bienes, servicios y dinero. Desarrollo significa tener más, industrialización, urbanización, aumento de ingresos per cápita. La información, según este esquema, es libre cuando viene de determinada dirección y empuja a determinadas metas. El fin de todo ello es abrir o ampliar mercados, aumentar los beneficios, y, para eso, convertir la global village en businessstown. El centro: mi yo. Los demás seres humanos, cosas para mí. El motivo: ganancias. La ley moral: la eficacia. Medios: todos los eficaces, caiga quien caiga".





ANEXO I: Encuesta de Satisfacción

Encuesta de Satisfacción de la Propuesta: Aprendizaje Basado en Juegos a través de Herramientas Digitales para Fomentar el Interés por la Lectura Comprensiva

Estimado(a) estudiante, queremos conocer tu opinión sobre la propuesta de Aprendizaje Basado en Juegos que se ha implementado para mejorar tu comprensión lectora. Tus respuestas nos ayudarán a evaluar la efectividad de esta metodología y a mejorarla. Por favor, responde con sinceridad.!

1. ¿Cómo calificarías tu nivel de satisfacción general con las actividades basadas en juegos digitales?

- Muy satisfecho
- Satisfecho
- Neutral
- Insatisfecho
- Muy insatisfecho

2. ¿Consideras que las actividades realizadas con herramientas digitales (Wordwall y EducaPlay) te ayudaron a mejorar tu comprensión lectora?

- Sí, mucho
- Sí, algo
- No estoy seguro
- No mucho
- No, en absoluto

3. ¿Las plataformas utilizadas fueron fáciles de usar y entender?

- Muy fáciles
- Fáciles
- Neutral
- Difíciles
- Muy difíciles

4. ¿Te parecieron interesantes y motivadoras las actividades de juego digital para aprender y practicar la lectura comprensiva?

- Sí, fueron muy interesantes
- Sí, fueron interesantes
- Neutral
- No, fueron poco interesantes
- No, no fueron nada interesantes





5. ¿Cómo te sentiste al utilizar herramientas digitales para aprender en comparación con métodos más tradicionales (libros, lecturas escritas)?

- Mucho más motivado
- Algo más motivado
- Igual de motivado
- Menos motivado
- Mucho menos motivado

6. ¿Consideras que las actividades de juego te ayudaron a participar más activamente en las clases?

- Sí, mucho
- Sí, en parte
- Neutral
- No mucho
- No, en absoluto

7. ¿Recomendarías este tipo de actividades basadas en juegos digitales para otras asignaturas o clases?

- Sí, definitivamente
- Sí, en algunas asignaturas
- Neutral
- No mucho
- No, en absoluto

8. ¿Qué aspecto de las actividades de juegos digitales te gustó más? (Puedes seleccionar más de una opción)

- La competencia entre compañeros
- La forma interactiva de aprender
- La facilidad para comprender el contenido
- La diversidad de juegos
- El uso de tecnología
- Otros (especifica): _____

9. ¿Qué aspecto crees que se podría mejorar en las actividades?

- Más variedad en los tipos de juegos
- Mayor explicación antes de empezar los juegos
- Juegos más desafiantes
- Otros (especifica): _____

10. Comentarios adicionales:

.....

¡Gracias por tu participación! Tus respuestas son muy valiosas para nosotros.

