



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN : EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN PEDAGOGIA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA

APLICACIÓN DE HERRAMIENTA QUIZIZZ PARA EL FOMENTO DE
LECTURA RECREATIVA EN ESTUDIANTES DE AULA MULTIGRADO DE LA
ESCUELA AGUSTÍN FÉLIX

Autores:

Ajila Chuchuca Carmen Lidubina.
López Sánchez Geovanna Anabel.

Tutor/a:

PHD.Carlin Chávez Esther Lucrecia

DURAN-ECUADOR
2025



La Universidad para todos





DEDICATORIA

A mis amadas hijas: Camila y Clarissa, que con sus sonrisas iluminan cada día de mi vida y son la fuente inagotable de mi inspiración para ser cada día mejor, ustedes hacen que cada esfuerzo valga la pena.

A mi ángel que está en el cielo, aunque no estés físicamente conmigo, tu recuerdo y tu amor siguen siendo una guía constante en mi camino. Siempre estarás en mi corazón.

Este trabajo es un pequeño reflejo del amor y la dedicación que siento por ustedes.

Carmen Ajila Chuchuca.

A mi esposo, por su apoyo constante y su comprensión en cada desafío de este camino. Su compañía ha sido clave para mantenerme enfocada y avanzar con determinación.

A mi familia, por ser mi base y mi mayor motivación. Su confianza en mí ha sido el impulso necesario para seguir adelante, incluso en los momentos más difíciles.

Este logro es el resultado de esfuerzo, perseverancia y del respaldo incondicional de quienes han estado a mi lado. A todos ustedes, gracias por acompañarme en este proceso y por ser parte de cada paso que me acerca a mis metas

Geovanna López Sánchez.





AGRADECIMIENTO

A Dios, quien me ha guiado y me dado fortaleza en cada paso de este camino académico, permitiéndome superar los desafíos y alcanzar mis metas.

A mi tutora de tesis, PHD. Esther Carlin, le expreso mi sincera gratitud por su sabiduría, orientación y dedicación incansable. Su liderazgo y apoyo han sido fundamentales para el éxito de este proyecto

A mi compañera de tesis, Geovanna López, por su colaboración y apoyo mutuo. Su compañerismo y entusiasmo han hecho que este proceso sea más enriquecedor y gratificante.

Con gratitud y aprecio,

Carmen Ajila Chuchuca

Agradezco a Dios por darme la fuerza y la perseverancia para alcanzar esta meta.

A mi esposo y mi familia, por su apoyo incondicional, paciencia y motivación en cada etapa de este camino. Su confianza en mí ha sido mi mayor impulso.

A mis docentes y compañeros, por compartir sus conocimientos y experiencias, enriqueciendo mi aprendizaje.

A todos quienes, de alguna manera, contribuyeron a este logro, gracias por su guía y aliento. Este camino no ha sido fácil, pero ha valido la pena cada esfuerzo.

Geovanna López Sánchez.



RESUMEN

El propósito de la investigación fue aplicar la herramienta digital Quizizz para el fomento de la lectura recreativa en estudiantes de aula multigrado de la escuela Agustín Félix. Se buscó evaluar el impacto del uso de esta plataforma en la motivación y comprensión lectora de los estudiantes. La investigación se desarrolla en un contexto rural, caracterizado por la presencia de aulas multigrado con estudiantes de distintos niveles de aprendizaje. Dado que en este entorno, la implementación de herramientas tecnológicas representa un desafío y una oportunidad para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. La escuela Agustín Félix cuenta con recursos tecnológicos limitados pero necesita explorar estrategias accesibles y efectivas. Metodológicamente, se empleó un enfoque mixto, se aplicaron encuestas y la observación directa a estudiantes antes de la intervención con Quizizz. A los docentes se les aplicó encuestas para conocer su percepción sobre la herramienta. El análisis de datos permitió evaluar la eficacia de la plataforma en el fomento de la lectura recreativa. Como resultado se obtuvo una mejora significativa en la motivación y comprensión lectora de los estudiantes, y con ello un incremento en la participación activa. Además, se evidenció que el uso de Quizizz facilita la retroalimentación inmediata y el aprendizaje autónomo. Como propuesta, se plantea la integración sistemática de Quizizz en la planificación docente, para el diseño de actividades interactivas adaptadas a las necesidades de los estudiantes. Lo que favorece la consolidación de un modelo de enseñanza innovador en aulas multigrado con el empleo de herramientas digitales.

Palabras clave: Quizizz, lectura recreativa, aula multigrado, innovación educativa, tecnología educativa.



ABSTRACT

The purpose of the research was to apply the digital tool Quizizz for the promotion of recreational reading in multi-grade classroom students belonging to Agustín Félix school. It was sought to evaluate the impact of the use of this platform on the motivation and reading comprehension of the students. The research is developed in a rural context, characterized by the presence of multigrade classrooms with students of different learning levels. In this context, the implementation of technological tools represents a challenge and an opportunity to strengthen the teaching-learning process. Agustín Félix school has limited technological resources, but needs to explore accessible and effective strategies. Methodologically, a mixed approach was used; surveys and direct observation were applied to students before the intervention with Quizizz. Teachers were surveyed to learn about their perception of the tool. Data analysis made it possible to evaluate the effectiveness of the platform in promoting recreational reading. As a result, there was a significant improvement in the motivation and reading comprehension of the students, and thus an increase in active participation. In addition, it was shown that the use of Quizizz facilitates immediate feedback and autonomous learning. As a proposal, the systematic integration of Quizizz in the teaching planning is proposed, for the design of interactive activities adapted to the needs of the students. This favors the consolidation of an innovative teaching model in multigrade classrooms with the use of digital tools.

Key words: Quizizz, recreational reading, multigrade classroom, educational innovation, educational technology.



ÍNDICE GENERAL

Introducción.....	1
Presentación y Contextualización.....	1
Justificación del problema.....	2
Planteamiento del problema.....	2
Precisión del tema.....	3
Objeto de la investigación.....	3
Objetivo general.....	3
Preguntas científicas.....	3
Declaración de las variables.....	4
Variable independiente: Aplicación de la herramienta Quizziz.....	4
Objetivos específicos de la investigación.....	4
Identificación de los métodos a emplear.....	4
Resultados previstos en la investigación.....	5
Declaración de la población y muestra.....	5
Muestra no probabilística intencional.....	5
Criterios de inclusión.....	6
Criterios Exclusión:.....	6
Alcance de la investigación.....	7
Principales aportes.....	7
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	7
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.....	8
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	10
Antecedentes del uso de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en la Educación.....	10
1.1 Principales tecnologías aplicadas a la enseñanza.....	10



1.1.2 El uso de videos, audios, animaciones y plataformas.....	16
1.1.3 Aplicación de Quizizz para el fomento de la lectura recreativa	17
1.1.4.1 Beneficios y limitaciones.....	18
1.2 Impacto de la lectura recreativa.....	19
1.2.1 La lectura recreativa en el desarrollo de la comprensión lectora y el desempeño estudiantil	20
1.2.2 Beneficios cognitivos y académicos.....	21
1.2.2.1 Impacto en el rendimiento académico	21
1.2.3 Factores que influyen para la efectividad de la lectura comprensiva	22
1.2.3.1. Autonomía y elección del material	22
1.2.3.2. Ambiente y espacio de lectura.....	22
1.2.3.3. Motivación y apoyo familiar y escolar	22
1.2.3.4. Tiempo y frecuencia de lectura	23
1.2.3.5. Contexto sociocultural.....	23
1.2.4 Barreras comunes que limitan la lectura recreativa.....	23
1.4 Escuelas Multigrado: una opción educativa en contextos rurales	25
1.4.1 Características de las escuelas multigrado.....	25
1.4.2 Metodologías didácticas en escuelas multigrado.....	26
1.4.2.1 Desafíos y oportunidades.....	26
1.4.3 estudios sobre escuelas multigrado y el uso de tecnologías del aprendizaje y el conocimiento	27
1.4.4 Integración de las tecnologías en escuelas multigrado	27
1.4.5 Estudio de caso sobre integración curricular.....	27
1.4.5.1 Formación docente y competencias TIC	28
1.5 Bases legales y normativas	28
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	30
2. 1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías, con su parametrización u operacionalización	30





2.2 Enfoque de la investigación.....	32
2.3 Alcance de la investigación	33
2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación.....	33
2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	34
2.5.1 Métodos teóricos.....	34
2.5.2 Métodos empíricos	34
2.5.3 Métodos matemáticos y estadísticos.....	34
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	35
2.7. Delimitación de la población y la muestra	35
2.7.1 Población	35
2.7.2. Muestra no probabilística intencional.....	36
2.8. Proceder metodológico general	37
2.8.1. Etapa de diagnóstico inicial.....	37
2.8.2. Modelación de la propuesta.....	37
2.8.3. Etapa del diagnóstico final o validación.....	37
2.9. Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial	38
2.10. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes.....	38
2.10.1. Análisis de resultados	43
2.10.2. Triangulación de los resultados	44
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	45
Objetivo general	45
Objetivos Específicos	45
3.1 Fundamentación.....	45
3.2 Características (caracterización de la propuesta).....	47
3.3 Ideas básicas/claves/rectoras	47
3.4 Detalle metodológico de la estructura dinámica de la estrategia Didáctica.	48
Desarrollo de Actividades.....	52
Tema de la actividad 1.....	52



Tema de la actividad 2:.....	55
Tema de la actividad 3:.....	58
Tema de la actividad 4:.....	60
Crea tu propio final con Quizizz (Leyenda: La Laguna del Quilotoa).	60
3.5 Exigencias/ requisitos / condiciones/ criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance.	64
3.6 Demostraciones, ejemplos de las actividades planteadas	65
3.6.1 Formas de aplicación, implementación y evaluación.	66
Beneficiarios.	68
3.6.2 Evaluación	68
3.7 Valoración de la propuesta	69
3.8 Rúbrica de evaluación de la estrategia didáctica con quizizz.....	70
Conclusiones	72
Recomendaciones.....	73



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	31
<i>Variable independiente: Herramienta Quizizz</i>	31
Tabla 2	32
<i>Variable dependiente: Lectura recreativa</i>	32
Tabla 3 <i>Población Total de la Escuela Agustín Félix</i>	36
Tabla 4 <i>Muestra Población de estudio-estudiantes subnivel media</i>	36
Tabla 5 <i>Muestra Población de estudio-docentes</i>	37
Tabla 6 <i>Nivel de conocimiento</i>	38
Tabla 7	39
<i>Nivel de percepciones</i>	39
Tabla 8.....	40
<i>Nivel de conocimiento de Quizizz</i>	40
Tabla 9	41
<i>Nivel de percepción</i>	41
Tabla 10.....	42
<i>Nivel de práctica</i>	42
Tabla 11	50
<i>Estructura y dinámica de sus componentes</i>	50
Tabla 12	63
<i>Cronograma de actividades</i>	63
Tabla 13	70
<i>Rúbrica de evaluación de la estrategia didáctica con quizizz</i>	70



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Nivel de conocimiento</i>	39
Figura 2 <i>Nivel de percepciones</i>	40
Figura 3 <i>Nivel de conocimiento de Quizizz</i>	41
Figura 4 <i>Nivel de percepción</i>	42
Figura 5 <i>Nivel de práctica</i>	43
Figura 6.....	49
<i>Detalle metodológico de la estructura dinámica de la estrategia Didáctica</i>	49
Figura 7.....	52
<i>¿Qué es Quizizz?</i>	52
Figura 8.....	53
<i>Acceder a Quizizz</i>	53
Figura 9.....	53
Figura 10 <i>Preguntas</i>	54
Figura 11.....	54
<i>Preguntas</i>	54
Figura 12.....	56
<i>Leyenda</i>	56
Figura 13 <i>Preguntas</i>	56
Figura 14.....	57
<i>Preguntas</i>	57
Figura 15.....	58
<i>Leyendas</i>	58
Figura 16.....	59
<i>Preguntas Quizizz</i>	59
Figura 17.....	59
<i>Preguntas Quizizz</i>	59
Figura 18.....	61



<i>Leyenda</i>	61
Figura 19.....	61
<i>Tu propio final</i>	61
Figura 20.....	62
<i>Preguntas</i>	62





ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1.....
Encuesta para estudiantes
Anexo 2.....
Encuesta para docentes.....
Anexo 3.....
Guía de Observación:
Anexo 4.....
Resultados de la observación:.....
Anexo 5.....
Resultados de la observación:.....
Anexo 6.....
Resultados de la observación:.....
Anexo 7.....
Triangulación de resultados.....
Anexo 8.....
Rúbrica de evaluación actividad 1
Anexo 9.....
Rúbrica de evaluación actividad 2.....
Anexo 10.....
Rúbrica de evaluación actividad 3.....
Anexo 11.....
Rúbrica de evaluación actividad 4.....
Anexo 12.....
Ficha de validación de Instrumentos de Expertos



Introducción

Presentación y Contextualización

La lectura recreativa juega un papel esencial en el desarrollo integral de los estudiantes, ya que fomenta tanto la creatividad como el pensamiento crítico, y las habilidades lingüísticas, mientras fomenta el hábito de la lectura por disfrute. En contextos educativos rurales y multigrados, como el de la Escuela Agustín Félix, ubicada en la parroquia de Chavezpamba, provincia de Pichincha, el fomento de esta práctica enfrenta desafíos específicos. La convivencia de estudiantes de distintos niveles en un mismo espacio, junto con las limitaciones en el acceso a recursos pedagógicos y tecnológicos, plantea desafíos que impactan negativamente la motivación y la participación en actividades relacionadas con la lectura.

Ante este panorama, el uso de herramientas tecnológicas interactivas, como Quizizz, surge como una opción viable y efectiva. Quizizz es una plataforma educativa que permite diseñar actividades lúdicas y personalizadas, facilitando la implementación de estrategias de aprendizaje basadas en el juego. Estas herramientas no solo logran captar la atención de los estudiantes, sino que también fomentan su participación activa, creando un ambiente educativo dinámico y motivador.

Este proyecto se sitúa en la búsqueda de soluciones innovadoras y sostenibles que, a través del uso de tecnologías, impulsen el hábito de la lectura recreativa entre los estudiantes, superando las limitaciones del contexto y enriqueciendo el aprendizaje de manera significativa.



Justificación del problema

Esta investigación busca desarrollar una propuesta de intervención que utilice la herramienta tecnológica interactiva Quizizz para fomentar la lectura recreativa en estudiantes de aula multigrado de la Escuela Agustín Félix en Quito, Ecuador. La lectura recreativa es esencial para el desarrollo integral de los alumnos, ya que estimula la imaginación, la creatividad y el pensamiento crítico. La incorporación de Quizizz ofrece una experiencia de aprendizaje dinámica y personalizada, capaz de captar la atención de los estudiantes y fomentar su participación activa. Esto es especialmente útil en contextos con diversidad de niveles escolares y acceso limitado a recursos.

En Ecuador, la integración de las TIC en el sistema educativo está regulada por normativas como la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), que fue promulgada en 2011 y reformada en 2023. Esta ley subraya la importancia de la tecnología en el ámbito educativo como medio para mejorar el acceso, la equidad y la calidad de los aprendizajes.

Así, la implementación de Quizizz como recurso para promover la lectura recreativa en aulas multigrado no solo atiende a las necesidades específicas de estos entornos educativos, sino que también se alinea con las políticas nacionales que destacan la importancia de integrar las TIC como herramientas de apoyo para garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016). Por todo ello, esta investigación se plantea como un problema científico con el objetivo de contribuir al fortalecimiento del aprendizaje y el disfrute de la lectura en este contexto particular.

Planteamiento del problema

En la actualidad, la educación y el hábito por la lectura son esenciales para el progreso de las comunidades. Sin embargo, las generaciones más jóvenes están leyendo menos, pese a contar con más medios. Esto resulta inquietante, ya que leer conlleva procesos intrincados como el desarrollo intelectual, la comunicación y las emociones, todos vitales para el desarrollo individual y colectivo. En la Escuela Agustín Félix, ubicada en un entorno rural, esta problemática se agrava debido a los retos propios de las aulas multigrado y al limitado apoyo por parte de las familias, lo que dificulta aún más el proceso educativo de los estudiantes.



Ante esta situación, se formula la siguiente interrogante de investigación: ¿De qué manera la aplicación de la herramienta Quizziz podría contribuir al fomento de la lectura recreativa en los estudiantes de aula multigrado de la escuela Agustín Félix? Esta cuestión se propone como un enfoque para analizar estrategias educativas innovadoras que permitan enfrentar las raíces del escaso interés por la lectura.

La incorporación de la herramienta tecnológica Quizziz ofrece una alternativa prometedora para fomentar la lectura, creando actividades lúdicas y adaptadas a los intereses de los estudiantes. Sin embargo, su uso en entornos rurales y multigrado requiere más investigación para desarrollar estrategias innovadoras que potencien su efectividad. Esto representa una oportunidad valiosa para explorar nuevas formas de motivar a los estudiantes.

Precisión del tema

Aplicación de herramienta Quizziz para el fomento de lectura recreativa en estudiantes de aula multigrado de la escuela Agustín Félix.

Objeto de la investigación

Proceso de fomento de lectura recreativa en aulas multigrado.

Objetivo general

Promover la lectura recreativa en estudiantes de aula multigrado mediante el uso de la herramienta tecnológica interactiva Quizziz, como estrategia innovadora de fomento e interés por la lectura en la Escuela Agustín Félix.

Preguntas científicas

¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la herramienta Quizziz en el proceso de la lectura recreativa?

¿Cuáles son las características del proceso de enseñanza-aprendizaje para el fomento de la lectura recreativa en estudiantes de aula multigrado de la escuela Agustín Félix durante el periodo de junio 2024 - enero 2025?

¿Qué metodología emplear para el uso de la herramienta quizziz en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el fomento de la lectura recreativa en estudiantes de aula multigrado de la



escuela Agustín Félix en la Ciudad de Quito provincia de Pichincha-Ecuador durante el periodo de junio 2024 - enero 2025?

¿Cómo validan los expertos la estrategia didáctica con el uso de la herramienta Quizizz en el fomento de lectura recreativa en estudiantes de aula multigrado de la escuela Agustín Félix en la Ciudad de Quito provincia de Pichincha-Ecuador durante el periodo de junio 2024 - enero 2025?

Declaración de las variables

Variable independiente: Aplicación de la herramienta Quizizz.

Variable Dependiente: Fomento de la Lectura recreativa.

Objetivos específicos de la investigación

- Identificar los fundamentos teóricos que sustentan la aplicación de la herramienta Quizizz en el fomento de la lectura recreativa en estudiantes de aulas de multigrado de la escuela Agustín Félix en la Ciudad de Quito provincia de Pichincha-Ecuador durante el periodo de junio 2024 - enero 2025?
- Describir el proceso para el fomento de la lectura recreativa en los estudiantes de aulas de multigrado de la escuela Agustín Félix en la Ciudad de Quito provincia de Pichincha-Ecuador durante el periodo de junio 2024 - enero 2025.
- Describir la metodología que se empleará para una estrategia didáctica que promueva el uso de la aplicación de la herramienta Quizizz en el proceso del fomento de la lectura recreativa en estudiantes de aulas de multigrado de la escuela Agustín Félix en la Ciudad de Quito provincia de Pichincha-Ecuador durante el periodo de junio 2024 - enero 2025.
- Validar mediante criterio de expertos la metodología de la estrategia didáctica basada en la aplicación de la herramienta quizizz para el fomento la lectura recreativa para estudiantes de aulas multigrado de la escuela Agustín Félix en la Ciudad de Quito provincia de Pichincha-Ecuador durante el periodo de junio 2024 - enero 2025.

Identificación de los métodos a emplear

Los métodos teóricos incluyen el uso del análisis y resumen de la información recopilada, el uso del método deductivo-inductivo y un enfoque de sistema que considera cómo Quizizz interactúa con otros aspectos educativos.



El método de abstracción-concreción permite estudiar el uso de Quizizz en el entorno de los alumnos de aula multigrado. Los métodos empíricos incluyen la observación directa y encuestas a estudiantes y docentes. Los métodos matemáticos y estadísticos se aplican para analizar los datos cuantitativos y validar los resultados obtenidos mediante tablas y cuadros.

Resultados previstos en la investigación

Teórico: El uso de la herramienta Quizizz tiene el potencial de incrementar la motivación y el interés de los estudiantes, ya que estas tecnologías resultan ser más atractivas e interactivas en comparación con los métodos tradicionales. La manera de adquirir habilidades digitales fundamentales para el siglo XXI permitirá que los estudiantes aprendan a utilizar adecuadamente las herramientas tecnológicas, considerándolas como una competencia esencial que complementa su formación académica. La contribución a un aprendizaje más efectivo, motivador y personalizado, mejorando las competencias digitales de los estudiantes.

Práctico: Describir la metodología para utilizar una estrategia didáctica que promueva el uso de la aplicación Quizizz en el fomento de la lectura recreativa en estudiantes de aula multigrado de la escuela Educativa Agustín Félix en la Ciudad de Quito provincia de Pichincha-Ecuador durante el periodo de junio 2024 - enero 2025.

Declaración de la población y muestra

Población: La escuela Agustín Félix cuenta con una comunidad educativa formada por un total de 83 personas. Esta población incluye tres docentes encargados de impartir clases, tiene matriculados 80 estudiantes, distribuidos en distintos grados, dado el carácter multigrado de la institución. Además, la escuela cuenta con una autoridad que se encarga de la coordinación administrativa y organizativa de la institución. De este modo, la comunidad educativa de la escuela Agustín Félix se integra por docentes, estudiantes y una autoridad.

Muestra no probabilística intencional

Este método de muestreo implica que los investigadores seleccionan intencionadamente a los participantes, basándose en criterios previamente establecidos. A diferencia de otros enfoques, no todos los miembros de la población tienen la misma probabilidad de ser elegidos. Este método resulta especialmente útil cuando el tiempo y los recursos son limitados, permite



enfocar la atención en un grupo pequeño pero representativo, en lugar de intentar abarcar a toda la población. El empleo de este tipo de muestra no probabilística intencional resulta idóneo en la investigación, dado que su objetivo es explorar a fondo aspectos específicos del fenómeno en estudio. Esto permite obtener información valiosa que, de otro modo, podría no estar disponible a través de métodos de muestreo probabilísticos. Recursos limitados (autofinanciamiento); Tiempo limitado (junio 2024- enero 2025).

Criterios de inclusión

- Que sean estudiantes de aulas multigrado del subnivel de básica media (5to,6to y 7mo) de educación general básica.
- Cursen Lengua y literatura en aula multigrado del subnivel de básica media.

Criterios Exclusión:

- Estudiantes que no cursen el subnivel de básica media de educación general básica.

La muestra es de 30 estudiantes de la asignatura de lengua y literatura.

Paradigma

En cuanto al paradigma, el enfoque socio-crítico, según Alvarado y García (2008), plantea que la teoría crítica es una ciencia social que trasciende lo puramente empírico y lo interpretativo. Sus aportes surgen de estudios comunitarios y de la investigación participativa (p. 4). Este paradigma se centra en aspectos prácticos y observables, con el objetivo de promover transformaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje del fomento de la lectura recreativa, incorporando la tecnología del aprendizaje y el conocimiento.

Declaración del tipo de investigación

La declaración del tipo de investigación para este tema de tesis es de enfoque mixto que consiste en integrar métodos de investigación cuantitativos (datos numéricos y análisis estadísticos) con métodos cualitativos (descripciones detalladas y análisis interpretativos) para aprovechar las fortalezas de ambos enfoques. Integrar ambos enfoques proporciona una perspectiva más amplia y profunda, lo cual resulta fundamental en el análisis de la herramienta quizz y su impacto en el fomento de la lectura recreativa. Esto implica considerar tanto el



análisis de datos objetivos como la comprensión de las experiencias y percepciones de alumnos y docentes.

Alcance de la investigación

La investigación descriptiva tiene la capacidad de delinear las características de un fenómeno o situación, para lo cual emplea diversos métodos de recolección de datos, tales como encuestas, entrevistas, observación y análisis de documentos. La investigación explicativa explica las causas o razones de un fenómeno. Combinar ambos tipos en nuestro trabajo de investigación es necesario porque la descriptiva proporciona la base para la investigación explicativa, mientras que la investigación explicativa profundiza en la comprensión del fenómeno de como la lectura recreativa tiene el potencial de despertar el interés por la lectura en los estudiantes de multigrado del subnivel de básica media. En investigación, el corte transversal se refiere a un diseño de estudio que recolecta datos de una población o muestra en un solo punto en el tiempo. El objeto de estudio se evaluará de junio de 2024 a enero de 2025.

Principales aportes

Realizar un estudio sobre la aplicación Quizizz en la enseñanza de la lectura comprensiva en los estudiantes del subnivel media de la escuela Agustín Félix representa una valiosa contribución al ámbito educativo. Este trabajo ofrece una perspectiva clara sobre cómo esta herramienta digital puede potenciar la comprensión lectora, destreza esencial para el éxito académico. Al analizar la efectividad de metodologías innovadoras, se podrán identificar prácticas que promuevan el interés y la motivación de los estudiantes por la lectura.

La investigación no solo beneficiaría a los docentes al dotarlos de estrategias pedagógicas más eficaces, sino que también contribuiría a formar estudiantes más competentes y preparados para enfrentar desafíos académicos futuros. Al documentar los resultados y las mejores prácticas asociadas con el uso de Quizizz, el trabajo podría guiar a otras escuelas multigrado.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

Importancia





La importancia de esta investigación es fomentar la lectura recreativa en alumnos del subnivel medio de aula multigrado . A través de preguntas y juegos educativos en línea con la herramienta Quizziz, logrando que el aprendizaje sea más atractivo y motivador.

Necesidad Social

La necesidad social de la investigación se fundamenta en la creciente demanda de una educación de calidad, así como en la necesidad de adaptar la enseñanza a las nuevas tecnologías para involucrar de manera efectiva a los estudiantes.

La aplicación Quizziz se presenta como una herramienta poderosa para igualar oportunidades, especialmente en comunidades con recursos limitados, ya que brinda acceso a materiales educativos de alta calidad.

Novedad

La investigación destaca por su enfoque innovador al utilizar la herramienta digital Quizziz destinada a fomentar la lectura. Además, su originalidad se manifiesta en la adaptación de esta herramienta a las necesidades y características particulares de los estudiantes de aula multigrado.

Actualidad Científica

Indagar el impacto de la tecnología en el fomento de la lectura recreativa, y como se ajusta a las tendencias actuales en la investigación educativa. Así, este estudio no solo es relevante para alumnos de aula multigrado, sino que también responde a las exigencias de la sociedad contemporánea. Asimismo, su enfoque innovador y su vinculación con los avances científicos en el ámbito educativo y tecnológico lo transforman en un recurso valioso.

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación

Esta investigación está organizada en tres capítulos que se detallan a continuación:

Capítulo 1: Contiene el marco teórico que sustenta la investigación sobre la aplicación de Quizziz para promover la lectura recreativa en estudiantes de aula multigrado. Se analiza información bibliográfica relevante al problema y a las variables estudiadas, justificando el uso de esta herramienta tecnológica en el ámbito educativo. Además, se incluyen reflexiones críticas



y el posicionamiento de las investigadoras sobre diferentes concepciones teóricas, proponiendo nuevas definiciones y enfoques. Este capítulo destaca la relación entre la tecnología y la motivación para la lectura, que se erige como fundamento para la mejora de destrezas en distintos contextos educativos.

Capítulo 2: En este capítulo se presentan las variables, el enfoque y el alcance de la investigación, junto con el tipo de estudio seleccionado. Se explican con detenimiento los métodos y técnicas empleados para lograr los objetivos específicos planteados. Por último, se exponen los resultados del estudio diagnóstico, se ofrece una interpretación de los mismos y se lleva a cabo una discusión que analiza lo que estos datos revelan en relación al problema de investigación.

Capítulo 3: En este capítulo se expone una propuesta destinada a impulsar la lectura recreativa a través de Quizizz, en la que se desglosa su estructura y originalidad. La viabilidad de esta iniciativa se justifica de forma teórica o empírica, según el enfoque de la investigación y los objetivos del estudio. Se examinan los beneficios y la viabilidad del proyecto, así como se valida su sostenibilidad a largo plazo.

Además, se colocan un conjunto de anexos que constituyen una valiosa información y evidencia del desarrollo de la investigación.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

Antecedentes del uso de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en la Educación

En los primeros años del siglo XXI, especialmente en sus últimos cinco años, las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) han adquirido un papel fundamental en los sistemas educativos, consolidándose como herramientas indispensables para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. Desde su origen, las TAC han buscado trascender el enfoque meramente instrumental de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), concentrándose en la creación de aprendizajes significativos que promueven una interacción más activa entre los estudiantes y el conocimiento. Aunque este enfoque comenzó a gestarse a principios del siglo XXI, su consolidación como un paradigma educativo ha sido más palpable en el último lustro, impulsada por los avances tecnológicos y la transformación digital en diversos ámbitos.

Estudios recientes han demostrado el efecto positivo de las TAC en el desarrollo de habilidades cognitivas y competencias digitales. Según López y Fernández (2021) recalcan cómo estas tecnologías fomentan el aprendizaje autónomo, colaborativo y crítico, especialmente en el contexto de la educación básica y secundaria. Asimismo, destacan que un uso adecuado de las TAC puede ayudar a reducir brechas educativas, promoviendo la inclusión y la equidad; sin embargo, estos beneficios dependen de factores como la infraestructura tecnológica, la capacitación docente y el acceso equitativo a los recursos.

La pandemia de COVID-19 (2020-2022) marcó un antes y un después en la integración de las TAC en la educación, como señala Salinas, J. (2020). Las tecnologías digitales adquirieron una importancia crucial al convertirse, en muchos casos, en el único vínculo de los alumnos con sus escuelas, trasladando los procesos de enseñanza al ámbito virtual para asegurar la continuidad pedagógica.

1.1 Principales tecnologías aplicadas a la enseñanza

El uso de tecnologías en el ámbito educativo ha evolucionado significativamente en las últimas décadas, transformando la manera en que se enseña y aprende.



En el siglo XXI, el uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza es una realidad totalmente consolidada. Desde que comenzó la era de la computación, el desarrollo de aplicaciones digitales ha avanzado a un ritmo impresionante en el ámbito educativo. Actualmente, es común que los estudiantes recurran a diversas herramientas para llevar a cabo sus tareas académicas. Sin duda, estos recursos han simplificado su labor: el tiempo que dedican ahora a sus estudios es considerablemente menor en comparación con épocas anteriores. Antes, era necesario ir físicamente a la biblioteca; hoy en día, ya no hace falta trasladarse, ya que pueden acceder a material informativo desde la comodidad de sus hogares, utilizando una computadora portátil, un ordenador de escritorio, un teléfono móvil, una tableta o cualquier dispositivo que tenga conexión a Internet.

Estas herramientas han transformado el proceso de enseñanza-aprendizaje, beneficiando no solo a los estudiantes, sino también a profesores y padres de familia. Hoy en día, los padres pueden involucrarse de manera más activa en la educación de sus hijos, alcanzando niveles de participación que antes parecían inimaginables. Es importante destacar que, en ocasiones, los alumnos manejan las aplicaciones con mayor destreza que sus docentes, especialmente si estos son de mayor edad, dado que los estudiantes han crecido en una era marcada por el avance tecnológico.

Esto facilita que tanto profesores como estudiantes aprendan de manera más dinámica, ya que el docente también se nutre de conocimientos al enseñar. Con el creciente uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en proyectos, tareas y ejercicios en clase, el nivel de competitividad se eleva.

Por lo tanto, esta investigación se centra en las aplicaciones que los estudiantes utilizan en la escuela, ya sea a través de computadoras portátiles, teléfonos inteligentes o tabletas. Además, se lleva a cabo un análisis exhaustivo de la aplicación Quizizz y su impacto en la enseñanza de la lectura comprensiva, así como una revisión de sus beneficios y limitaciones.

Definiciones

Las tecnologías aplicadas a la enseñanza, comúnmente conocidas como Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), son herramientas, plataformas y recursos digitales que buscan facilitar y enriquecer el proceso educativo. Estas tecnologías no se limitan a la simple



transmisión de información; en cambio, permiten la creación de entornos de aprendizaje interactivos, personalizados y colaborativos.

De acuerdo con Salinas (2015), las TAC comprenden un conjunto de herramientas, aplicaciones y recursos tecnológicos que capacitan a los educadores para gestionar el proceso de enseñanza y permiten a los estudiantes acceder, analizar y compartir información de forma eficiente. Se destacan plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones educativas, redes sociales y herramientas colaborativas como ejemplos de TAC que facilitan el aprendizaje activo y la interacción en entornos educativos

Por su parte, Pérez y García (2016) definen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como el uso de dispositivos tecnológicos y medios de comunicación, tales como internet, teléfonos móviles y computadoras, para la transmisión, almacenamiento y gestión de información. Las TIC son un componente fundamental de las TAC, ya que proporcionan la infraestructura necesaria para implementar estas tecnologías en el aula.

Además, las herramientas digitales educativas, como las plataformas de gestión del aprendizaje (Learning Management System o LMS), las aplicaciones para la creación de contenidos interactivos y los recursos multimedia, están diseñadas especialmente para optimizar el aprendizaje. Según Robles y Sandoval (2024), la integración de tecnologías digitales en la educación primaria mejora la interacción entre docentes y estudiantes, facilitando la comprensión y retención de la información.

El aprendizaje móvil, o M-Learning, representa una modalidad educativa que utiliza dispositivos móviles, como smartphones y tabletas, para acceder a recursos de aprendizaje en cualquier momento y lugar. Según García y Corona (2020). El M-learning permite una mayor flexibilidad en el proceso de aprendizaje, adaptándose a los tiempos, espacios y ritmos del estudiante.

Las redes sociales, tales como Facebook y Twitter, junto con plataformas educativas como Edmodo, brindan novedosas oportunidades de interacción en el proceso de aprendizaje. Según Serrano (2021), la incorporación de estas herramientas en el ámbito educativo no solo promueve la colaboración entre los estudiantes, sino que también facilita el intercambio de ideas y ofrece un acceso inmediato a recursos y contenidos educativos.



A continuación, se presentan algunas de las tecnologías más utilizadas en el ámbito educativo y su aplicación. Entre las herramientas más sobresalientes se encuentra Moodle, un sistema de gestión de enseñanza que permite a los docentes crear cursos en línea accesibles a través de internet. Gracias a esta plataforma, los profesores pueden diseñar y administrar asignaturas de manera que se centren en el estudiante, facilitando así que cada alumno construya su conocimiento a partir de sus habilidades y conocimientos previos, en lugar de limitarse a transmitir información que consideran fundamental.

Google Classroom, lanzado en 2014, es una plataforma educativa gratuita de Google que simplifica la gestión de clases y fomenta la comunicación entre profesores, padres y estudiantes. Está disponible para cualquier usuario con una cuenta de Google y ofrece funciones adicionales a las instituciones educativas a través de Google Workspace for Education. Su integración con otras herramientas de Google, como Docs, Drive y Meet, la convierte en una opción accesible y amigable para todos.

Google Classroom se puede utilizar tanto en dispositivos móviles como en la web, lo que garantiza una experiencia flexible y accesible para todos.

Por otro lado, Edmodo es otra plataforma educativa en línea que facilita la interacción entre profesores, estudiantes y padres. Permite gestionar clases, compartir recursos educativos, asignar tareas y realizar evaluaciones. Esta herramienta también promueve la comunicación directa a través de mensajes, discusiones y notificaciones. Los profesores pueden crear grupos, establecer calendarios de actividades y brindar retroalimentación a los alumnos.

Además, existen aplicaciones que incorporan elementos de gamificación, como Kahoot! Esta plataforma de aprendizaje basada en juegos permite a los docentes crear cuestionarios interactivos, encuestas y otras actividades educativas en formato de juego. Los estudiantes se involucran activamente respondiendo preguntas en tiempo real, lo que convierte el aprendizaje en una experiencia más divertida y motivadora.

Quizizz es una herramienta educativa que se asemeja a Kahoot! , pero destaca por su flexibilidad, ya que permite a los estudiantes realizar cuestionarios a su propio ritmo. Esto la convierte en una opción ideal para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje. Los profesores tienen la posibilidad de crear cuestionarios, encuestas y tareas, que pueden ser asignados de



manera sincrónica o asincrónica. Además, ofrece retroalimentación inmediata y detallada sobre las respuestas de los alumnos, lo que favorece un aprendizaje más efectivo. Quizizz también permite personalizar las actividades con imágenes, música y otros recursos, haciendo el proceso de aprendizaje más atractivo. Asimismo, incluye herramientas de análisis de resultados que ayudan a ajustar las estrategias educativas.

Por otro lado, aplicaciones como Google Expeditions y CoSpaces proporcionan experiencias inmersivas que enriquecen el aprendizaje mediante el uso de tecnologías innovadoras, como la realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR). Estas plataformas están diseñadas para hacer que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo, favoreciendo así la comprensión de conceptos complejos y fomentando la exploración del mundo de una manera más visual y accesible.

Google Expeditions es una herramienta de realidad virtual que permite a los maestros y estudiantes realizar "excursiones virtuales" a lugares de todo el mundo sin salir del aula. Mediante el uso de dispositivos VR (como los Google Cardboard o Daydream), los estudiantes pueden experimentar entornos como el fondo del mar, la superficie de Marte, el interior del cuerpo humano, o incluso explorar monumentos históricos, todo desde su pupitre.

La aplicación incluye miles de expediciones que cubren una amplia variedad de temas, como historia, ciencia, geografía, arte y cultura. Estas expediciones están diseñadas para ser utilizadas en grupo, lo que permite que el profesor guíe a los estudiantes a través de un recorrido interactivo, destacando puntos clave y proporcionando información adicional. Los estudiantes pueden explorar libremente los entornos virtuales, lo que fomenta el aprendizaje autónomo y la curiosidad.

CoSpaces es una plataforma de creación de contenidos que permite a los estudiantes diseñar, programar y experimentar con mundos en 3D, utilizando la realidad aumentada (AR) y la realidad virtual. A diferencia de Google Expeditions, que se centra en la exploración, CoSpaces permite a los usuarios crear sus propios mundos virtuales, lo que promueve la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Los estudiantes pueden usar CoSpaces para diseñar escenarios interactivos, construir animaciones, y crear objetos en 3D que pueden ser visualizados y manipulados tanto en



dispositivos móviles como en visores de VR. La plataforma también permite la programación de interacciones dentro de los mundos creados, mediante un lenguaje de codificación visual basado en bloques, similar al que se utiliza en plataformas como Scratch. Esto facilita la enseñanza de conceptos de programación de manera accesible y divertida.

Canva, Prezi y Powtoon son herramientas digitales que se han convertido en aliadas fundamentales tanto en el ámbito educativo como profesional, permitiendo la creación de presentaciones visuales, infografías, videos y otros tipos de contenido gráfico. Cada una de estas plataformas presenta características propias que simplifican la elaboración de material visual atractivo y de calidad, sin que sea necesario contar con destrezas avanzadas en diseño o producción multimedia.

Canva es una plataforma de diseño gráfico basada en la web que permite a los usuarios crear todo tipo de materiales visuales, desde presentaciones y carteles hasta infografías, publicaciones para redes sociales y folletos. Lanzada en 2013, Canva se ha convertido en una de las herramientas de diseño más populares debido a su interfaz intuitiva y accesible. Es una herramienta que no requiere experiencia previa en diseño gráfico, ya que ofrece plantillas prediseñadas que pueden ser personalizadas con facilidad. Canva también tiene una versión gratuita que ofrece acceso a una gran cantidad de plantillas, imágenes, fuentes y elementos gráficos. Para obtener funciones adicionales, como una mayor variedad de imágenes de stock y acceso a herramientas avanzadas, los usuarios pueden suscribirse a Canva Pro.

Prezi es una herramienta de presentación dinámica que permite crear presentaciones interactivas no lineales lanzada en 2009. Prezi permite a los presentadores crear presentaciones fluidas y exploratorias, lo que es ideal para mantener la atención del público. A diferencia de las presentaciones tradicionales de diapositivas, prezi permite zoom y desplazamientos, lo que da la sensación de que el contenido se está explorando en un mapa visual.

Powtoon es una plataforma de creación de videos animados que permite a los usuarios diseñar presentaciones y videos animados de manera fácil y rápida. Lanzada en 2012, Powtoon se ha convertido en una herramienta popular para crear contenido visual dinámico, ideal para la creación de presentaciones empresariales, educativas o promocionales, utilizando animaciones, gráficos y efectos llamativos.



Los usuarios pueden crear narrativas visuales que sean atractivas y fáciles de seguir, ideal para captar la atención del público en presentaciones de negocios, marketing, educación, o simplemente para entretenimiento.

En el ámbito educativo, Powtoon es utilizado para crear lecciones o explicaciones visuales de conceptos complejos. Los maestros pueden utilizar la plataforma para crear contenido multimedia interactivo que facilite la comprensión de temas difíciles. La aplicación ofrece una versión gratuita con funciones básicas, pero también tiene versiones de pago con características avanzadas, como la eliminación de la marca de agua y opciones de exportación en alta definición.

Herramientas como Grammarly emplean algoritmos avanzados de inteligencia artificial (IA) para personalizar el proceso de aprendizaje y ofrecer retroalimentación inmediata. Esto está revolucionando la forma en que los estudiantes adquieren conocimientos y los docentes imparten sus lecciones. La IA de Grammarly evalúa los textos en tiempo real, detectando errores gramaticales, de puntuación, estilo y coherencia, lo que permite a los estudiantes corregir sus escritos de manera instantánea. Este proceso no solo mejora la precisión en la escritura, sino que también facilita la comprensión de las normas gramaticales y del estilo adecuado, fomentando así un aprendizaje más autónomo.

1.1.2 El uso de videos, audios, animaciones y plataformas

En primer lugar, los videos y las animaciones permiten visualizar conceptos que pueden ser abstractos o difíciles de entender solo con texto. Por ejemplo, temas complejos como los procesos biológicos, los movimientos planetarios o las reacciones químicas pueden ser explicados de manera mucho más clara mediante videos o animaciones que muestren estos procesos en acción. De esta manera, los estudiantes pueden observar el desarrollo de diversos fenómenos, lo que les ayuda a comprenderlos mejor.

Los videos, en especial, se pueden emplear como una valiosa herramienta para potenciar las habilidades de escucha y comprensión auditiva en diferentes idiomas. Estos recursos ayudan a los estudiantes a acostumbrarse al ritmo, la pronunciación y las expresiones típicas que se utilizan en la vida diaria. Por ejemplo, en el aprendizaje de idiomas extranjeros, los videos pueden presentar conversaciones en contextos concretos, lo que permite a los estudiantes reconocer y practicar el uso del lenguaje en situaciones reales.



YouTube y Vimeo son las plataformas más populares para compartir contenido educativo, permiten acceder a contenidos educativos y compartir materiales multimedia. Ambas ofrecen una amplia gama de recursos que pueden resultar útiles a educadores, estudiantes y a todas aquellas personas interesadas en el aprendizaje.

YouTube, lanzada en 2005, se ha consolidado como uno de los principales destinos de contenido en línea, con millones de videos disponibles sobre una vasta variedad de temas. En el ámbito educativo, esta plataforma presenta numerosos canales que ofrecen contenido educativo gratuito y accesible, que abarca lecciones, tutoriales, demostraciones y conferencias. Además, muchos educadores y expertos de diversas disciplinas utilizan YouTube para compartir sus conocimientos y enfoques pedagógicos, creando canales dedicados a impartir clases en línea o tutoriales en áreas como matemáticas, ciencias, historia, arte, tecnología, entre otros.

Por su parte, Vimeo, aunque también permite la subida y compartición de videos, tiene un enfoque algo diferente. Se orienta más hacia la producción de contenido de alta calidad y profesional, lo que la convierte en una opción ideal para la creación y distribución de materiales educativos bien elaborados, como cursos en línea, documentales y conferencias grabadas. Muchos educadores y creadores de contenido profesional prefieren Vimeo por su capacidad de mantener una alta calidad visual sin sacrificar la resolución, así como por sus avanzadas herramientas de personalización y privacidad, que permiten a los usuarios gestionar el acceso a sus videos de manera efectiva.

Estas plataformas reflejan la diversidad y el potencial de las tecnologías en el ámbito educativo, abriendo nuevas oportunidades para transformar las metodologías tradicionales de enseñanza. Según Cabero y Llorente (2019), las tecnologías educativas deben considerarse como herramientas para enriquecer las prácticas pedagógicas, y no como un objetivo en sí mismas.

1.1.3 Aplicación de Quizizz para el fomento de la lectura recreativa

Quizizz es una innovadora herramienta tecnológica interactiva que simplifica la creación de actividades educativas lúdicas y personalizadas, perfecta para estimular la lectura recreativa en aulas multigrado del subnivel medio de educación básica. Esta plataforma permite diseñar cuestionarios y juegos que capturan el interés de los estudiantes de manera dinámica, adaptándose a sus diferentes niveles de aprendizaje.



En un entorno multigrado, donde coexisten alumnos de diversas edades y habilidades, Quizizz se convierte en un aliado crucial para diferenciar actividades y fomentar la participación activa. Su implementación puede incentivar el hábito de la lectura, mejorar la comprensión lectora y promover la interacción entre estudiantes de diferentes niveles, convirtiendo la lectura en una experiencia más atractiva y divertida. Entre las características más destacadas de Quizizz se encuentran las siguientes:

Los cuestionarios abarcan preguntas de selección múltiple, verdadero o falso y otros formatos interactivos, lo que fomenta el pensamiento crítico y la reflexión por parte de los alumnos. La gamificación es otro aspecto fundamental; los estudiantes pueden acumular puntos, competir entre sí y recibir retroalimentación inmediata, lo que contribuye a crear un ambiente de aprendizaje motivador y positivo.

Además, Quizizz ofrece una gran flexibilidad, permitiendo personalizar los cuestionarios según el nivel y las necesidades individuales de cada estudiante, lo cual es especialmente beneficioso en contextos de enseñanza diferenciada.

Finalmente, su accesibilidad es notable, ya que se puede utilizar desde cualquier dispositivo con conexión a internet, lo que facilita su integración en diversos contextos educativos.

En el ámbito de la lectura recreativa, los docentes pueden diseñar cuestionarios que incluyan preguntas sobre ideas principales, detalles específicos, inferencias y vocabulario. Además, la retroalimentación instantánea permite a los estudiantes identificar áreas de mejora y reforzar continuamente su comprensión lectora. Según Martínez et al. (2020), herramientas como Quizizz fomentan la participación activa y optimizan la retención del conocimiento.

1.1.4.1 Beneficios y limitaciones

El uso de Quizizz y otras tecnologías aplicadas a la enseñanza presenta numerosos beneficios, pero también enfrenta algunas limitaciones que deben considerarse.

Beneficios

La inclusión de elementos lúdicos en el proceso educativo incrementa significativamente el interés y la participación de los estudiantes. Según Millones, (2024). Los juegos fomentan la



autonomía, la motivación, el compromiso y la interacción social entre los estudiantes, lo que a su vez facilita el desarrollo y la comprensión de los temas abordados en cada desafío planteado.

Las tecnologías permiten personalizar el contenido educativo, adaptándolo a las necesidades individuales de cada estudiante. Esta personalización contribuye a mejorar los resultados académicos, al atender la diversidad de estilos de aprendizaje. Por otro lado, la aplicación Quizizz está disponible para cualquier persona con un dispositivo y conexión a internet, lo que democratiza el acceso a la educación.

Limitaciones

Sin embargo, es importante reconocer ciertas limitaciones. Es necesario contar con acceso a dispositivos y conectividad, lo que puede representar una barrera en comunidades con recursos limitados. Según Marín-Peñañiel (2023), las tecnologías digitales han contribuido a reducir el aislamiento geográfico y social de las escuelas rurales, facilitando la equidad educativa. Además, la gamificación puede llevar a que los alumnos prioricen la competencia sobre el aprendizaje. Por ello, los docentes deben encontrar un equilibrio en el uso de estos elementos para mantener el enfoque en los verdaderos objetivos educativos. Asimismo, tanto docentes como estudiantes tendrán que familiarizarse con las herramientas tecnológicas, lo que podría requerir capacitación adicional y tiempo.

En conclusión, la implementación de tecnologías como Quizizz en la enseñanza de la lectura comprensiva representa un enfoque innovador y efectivo. No obstante, su éxito depende de una implementación adecuada que tome en cuenta las necesidades y recursos disponibles.

1.2 Impacto de la lectura recreativa

La lectura recreativa ha sido objeto de amplios estudios debido a su influencia positiva en el desarrollo cognitivo y académico de los estudiantes. Diversas investigaciones han demostrado que esta práctica no solo mejora la comprensión lectora y amplía el vocabulario, sino que también estimula la creatividad y el pensamiento crítico (Álvarez Ortiz, 2021; Gil, 2011; Molina, 2006).

Específicamente, la lectura recreativa se ha revelado como una herramienta efectiva para fortalecer la comprensión lectora y fomentar el pensamiento crítico en estudiantes de distintas



edades. Un estudio llevado a cabo por Álvarez Ortiz (2021) evidenció que esta actividad no solo mejoró de manera significativa la comprensión lectora de los estudiantes, sino que además incrementó su interés y motivación hacia la lectura. Esto indica que la lectura recreativa puede ser una estrategia pedagógica valiosa para desarrollar habilidades lectoras y cultivar un hábito de lectura sostenido.

Adicionalmente, se ha vinculado la lectura recreativa con el desarrollo del pensamiento crítico. Aunque un estudio sobre estudiantes de tercer grado reveló un impacto moderado en este sentido (Lopez Escate, 2023), otros trabajos subrayan la importancia de esta práctica para estimular la imaginación y la creatividad, elementos fundamentales del pensamiento crítico. La imaginación permite a los lectores conectar emocionalmente con los textos, lo que a su vez favorece una comprensión más profunda y significativa del material leído.

La efectividad de la lectura recreativa se debe, en parte, a su capacidad para generar un ambiente lúdico y placentero que motiva a los estudiantes a leer. Esto contrasta notablemente con la lectura obligatoria, que a menudo se percibe como una tarea monótona. Al involucrar a los estudiantes en actividades que les permiten explorar sus intereses y preferencias, la lectura recreativa promueve un aprendizaje activo y significativo.

En resumen, la lectura recreativa se presenta como una estrategia pedagógica altamente efectiva, ya que no solo potencia la comprensión lectora, sino que también favorece el desarrollo del pensamiento crítico, estimulando la imaginación y la creatividad. Al integrarla en los entornos educativos, podemos lograr un impacto positivo y duradero en el crecimiento académico y personal de los estudiantes.

1.2.1 La lectura recreativa en el desarrollo de la comprensión lectora y el desempeño estudiantil

En la Universidad Técnica de Ambato, Álvarez Ortiz (2021) llevó a cabo una investigación cuyo principal objetivo fue analizar de qué manera la lectura recreativa favorece el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica. Para ello, se utilizó una metodología mixta, combinando enfoques cualitativos y cuantitativos, y



se aplicaron cuestionarios estructurados para medir el nivel de comprensión lectora antes y después de implementar actividades centradas en la lectura recreativa.

Los resultados indicaron que este tipo de lectura no solo genera mayor motivación e interés, sino que también mejora de manera significativa la comprensión lectora de los estudiantes. Asimismo, se concluyó que la lectura recreativa promueve un gusto duradero por la lectura, contribuyendo así al desarrollo académico y personal de los alumnos.

La lectura recreativa no solo proporciona placer y entretenimiento, sino que también tiene un impacto significativo en el desarrollo cognitivo y académico de los estudiantes. A continuación, analizaremos los beneficios y efectos que esta actividad puede tener en el rendimiento escolar.

1.2.2 Beneficios cognitivos y académicos

Mejora de la comprensión lectora: La lectura recreativa juega un papel fundamental en el desarrollo de la comprensión lectora. Diversos estudios han evidenciado que leer textos recreativos no solo fomenta el gusto y la motivación por la lectura, sino que también despierta un gran interés en ella, lo que se traduce en una mejora notable en el nivel de comprensión lectora (Álvarez Ortiz, 2021).

Ampliación del vocabulario y mejora del lenguaje: La exposición a una variedad de textos recreativos ayuda a ampliar el vocabulario y a mejorar las habilidades lingüísticas de los alumnos. Esto se traduce en un mejor desempeño en tareas académicas que requieren comprensión y expresión escrita (Cunningham & Stanovich, 1991).

Desarrollo de la imaginación y la creatividad: La lectura recreativa nutre la imaginación y la creatividad, dos elementos fundamentales para el crecimiento personal y académico. Gracias a esta práctica, los estudiantes pueden enfrentar desafíos con una perspectiva más innovadora y efectiva (Molina, 2006).

1.2.2.1 Impacto en el rendimiento académico

Correlación con mejores calificaciones: Se ha observado una correlación positiva entre la frecuencia de la lectura recreativa y el rendimiento académico. Los estudiantes que leen con

regularidad suelen alcanzar mejores calificaciones en diversas asignaturas, como matemáticas, lengua y ciencias (Gil, 2011).

Predicción del rendimiento académico: Los hábitos lectores pueden predecir hasta un 30% del rendimiento académico. Esto sugiere que la lectura recreativa es un elemento significativo en el éxito escolar (Fundación Cárdenas, 2024).

Desarrollo de Habilidades transversales: La lectura recreativa no solo potencia las habilidades académicas, sino que también fomenta el desarrollo de competencias transversales como la concentración, la memoria y el pensamiento crítico (Solé, 1995).

1.2.3 Factores que influyen para la efectividad de la lectura comprensiva

La lectura recreativa es una actividad que no solo ofrece placer y entretenimiento, sino que también ejerce un impacto considerable en el desarrollo cognitivo y académico de las personas. Para que esta práctica sea realmente efectiva, es fundamental tener en cuenta diversos factores. A continuación, se enumeran algunos de los elementos más importantes que influyen en su efectividad.

1.2.3.1. Autonomía y elección del material

La capacidad de elegir los textos de forma autónoma es fundamental para estimular el interés y la motivación hacia la lectura recreativa. Cuando los lectores pueden seleccionar materiales que se ajustan a sus gustos y preferencias, se sienten más comprometidos con la actividad (Álvarez Ortiz, 2021). Esto ayuda a evitar la desmotivación que puede surgir cuando se impone la lectura de textos no agradables.

1.2.3.2. Ambiente y espacio de lectura

El entorno en el que se lleva a cabo la lectura juega un papel fundamental. Un espacio tranquilo y cómodo, alejado de distracciones, favorece tanto la concentración como el disfrute de la actividad lectora (Álvarez Ortiz, 2021). De esta manera, los lectores pueden sumergirse por completo en el contenido y aprovechar al máximo la experiencia.

1.2.3.3. Motivación y apoyo familiar y escolar

La motivación y el apoyo, tanto del entorno familiar como del educativo, juegan un papel crucial en la formación del hábito de la lectura. La retroalimentación positiva por parte de los

docentes, junto con la participación activa de los padres, puede potenciar el interés por la lectura y elevar el rendimiento académico (Baker y Wigfield, 1999; Guthrie y Wigfield, 2000).

1.2.3.4. Tiempo y frecuencia de lectura

Dedicar tiempo regularmente a la lectura recreativa es esencial para consolidar el hábito. La frecuencia de lectura ha sido asociada con mejores resultados académicos y un mayor desarrollo cognitivo (Cunningham & Stanovich, 1991; Gil, 2011).

1.2.3.5. Contexto sociocultural

El contexto sociocultural desempeña un papel fundamental en nuestra relación con la lectura. Es esencial que esta actividad se perciba como un placer y no como una carga. Para lograrlo, es necesario fomentar un cambio cultural que valore la lectura por sí misma, más allá de su utilidad académica (Molina, 2006).

1.2.4 Barreras comunes que limitan la lectura recreativa

A pesar de los beneficios que conlleva, la lectura recreativa se enfrenta a una serie de obstáculos que dificultan su práctica. Uno de los más destacados es la falta de acceso a materiales de lectura apropiados. En numerosas comunidades, la escasez de bibliotecas y la limitada disponibilidad de libros, ya sean en formatos digitales o físicos, representan un desafío considerable (Arteaga Barba, 2024).

Otra barrera significativa es la percepción negativa que algunos estudiantes y lectores tienen sobre la lectura. Para muchos, esta actividad se ve como algo aburrido o carente de sentido, a menudo como resultado de experiencias pasadas poco gratificantes o de la falta de motivación para leer por placer (Maina y Papalini, 2021). Esto resalta la necesidad de transformar la visión cultural en torno a la lectura, promoviendo su imagen como una actividad placentera y enriquecedora.

Las distracciones y la falta de tiempo también constituyen factores relevantes. En la era digital, las redes sociales y los dispositivos electrónicos a menudo desvían la atención de la lectura, mientras que las responsabilidades cotidianas limitan el tiempo disponible para dedicarse a esta práctica (Wilhelm y Smith, 2016).



Además, las dificultades específicas del aprendizaje, como la dislexia, presentan un obstáculo importante para algunas personas. Estas condiciones requieren el desarrollo de estrategias y la implementación de apoyos especializados para poder superarlas (BNM, 2023).

Por último, las barreras socioeconómicas y culturales tienen un impacto significativo. En ciertos contextos, la lectura no se valora o no se considera una actividad relevante, lo que puede restringir aún más su práctica (Lahire, 2004).

1.3 Quizizz como herramienta para la lectura recreativa

Aunque Quizizz no se ha utilizado de manera explícita para fomentar la lectura recreativa, su naturaleza interactiva y lúdica lo convierte en una herramienta altamente adaptable para este propósito. A continuación, se presentan algunas maneras en las que podemos aprovechar las características de Quizizz para incentivar la lectura recreativa.

Para integrar Quizizz en el ámbito de la lectura recreativa, se podrían diseñar cuestionarios que no solo evalúen la comprensión del texto, sino que también estimulen la reflexión crítica y el debate sobre los temas abordados en las lecturas. Esto incluye preguntas que inviten a los lectores a profundizar en el análisis de los personajes, las tramas y los temas literarios.

Asimismo, la interactividad de Quizizz puede utilizarse para crear desafíos literarios o clubes de lectura virtuales, donde los participantes puedan compartir impresiones y discutir sobre los textos leídos. Esta dinámica no solo contribuiría a mejorar la comprensión lectora, sino que también aumentaría el interés y la motivación hacia la lectura recreativa.

Además, la incorporación de herramientas digitales como Quizizz responde a las necesidades de las nuevas generaciones de estudiantes, quienes están cada vez más familiarizados con entornos tecnológicos. Diversos estudios han demostrado que el uso de plataformas gamificadas mejora la participación estudiantil y promueve aprendizajes significativos, especialmente cuando se vinculan con experiencias positivas como la lectura por placer (García y López, 2020). De esta manera, se crea un ambiente propicio para que los estudiantes desarrollen habilidades lectoras de forma autónoma y entretenida.

Por otro lado, utilizar Quizizz para la lectura recreativa ofrece retroalimentación inmediata, lo que ayuda a reforzar el aprendizaje y a corregir malentendidos de forma dinámica.



Según Salinas (2021), este tipo de retroalimentación fomenta una actitud positiva hacia el aprendizaje, al convertir el error en una oportunidad de mejora, lo que promueve una lectura más reflexiva y activa. Así, se refuerza no solo la comprensión textual, sino también el pensamiento crítico del estudiante.

Finalmente, es crucial destacar que Quizizz permite adaptar los contenidos a diferentes niveles y estilos de aprendizaje, lo que lo convierte en una herramienta inclusiva. Esto resulta especialmente valioso en contextos multigrado o en aulas con diversidad de habilidades lectoras, ya que se pueden personalizar las actividades para responder a las necesidades específicas de cada grupo (Rodríguez y Pérez, 2019). En este sentido, su aplicación en la lectura recreativa no solo fortalece la competencia lectora, sino que también democratiza el acceso a experiencias significativas de lectura.

1.4 Escuelas Multigrado: una opción educativa en contextos rurales

Las escuelas multigrado, también denominadas escuelas unitarias o multinivel, son centros educativos que reúnen a estudiantes de distintas edades y niveles académicos en un mismo entorno de aprendizaje. Este modelo es especialmente frecuente en áreas rurales, donde la baja densidad de población limita la creación de grupos homogéneos por grado. En estas aulas, un único docente o un pequeño equipo de maestros asume la responsabilidad de enseñar a varios niveles simultáneamente, ajustando su metodología a las variadas necesidades de los alumnos (Red Educa, 2023).

1.4.1 Características de las escuelas multigrado

Las escuelas multigrado poseen características únicas que las distinguen de las escuelas tradicionales. En primer lugar, suelen estar situadas en áreas con baja densidad poblacional, lo que limita la cantidad de estudiantes por grado. Esto da lugar a espacios más reducidos y clases más pequeñas, donde se agrupan niños y niñas que poseen diferentes ritmos de aprendizaje y habilidades (Mejoredu, 2023). Esta diversidad brinda a los docentes la oportunidad de implementar metodologías innovadoras y personalizadas que fomentan aprendizajes significativos.



Asimismo, las escuelas multigrado promueven un ambiente educativo inclusivo y colaborativo. Los estudiantes aprenden a trabajar en equipo y a apoyarse mutuamente, lo que contribuye al desarrollo de habilidades sociales y emocionales (López, 2021). La relación entre padres y maestros tiende a ser más directa y fluida, facilitando así la integración de la escuela en la comunidad local (Red Educa, 2023).

1.4.2 Metodologías didácticas en escuelas multigrado

La enseñanza en escuelas multigrado demanda que los docentes adopten un enfoque pedagógico flexible y creativo. Para poder atender a grupos diversos, es esencial implementar estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo colaborativo y el uso de materiales auto-instruccionales (López, 2021). Estas metodologías capacitan a los estudiantes para que se conviertan en protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, lo que a su vez fomenta su autonomía y pensamiento crítico.

En este contexto, la planificación didáctica cobra una gran relevancia. Los docentes deben diseñar actividades que contemplen las características culturales y lingüísticas de la comunidad en la que se encuentran. Esto supone la creación de un currículo adaptado a las necesidades específicas de los alumnos y que promueva una educación contextualizada (Subsecretaría de Educación Básica, 2016).

1.4.2.1 Desafíos y oportunidades

Las escuelas multigrado, aunque ofrecen ciertas ventajas, enfrentan importantes desafíos. Uno de los aspectos más críticos es la formación docente; los maestros requieren capacitación específica para manejar grupos heterogéneos y fomentar el aprendizaje colaborativo (UNESCO, 2015). Asimismo, contar con recursos didácticos adecuados es esencial para asegurar una educación de calidad.

A pesar de estas dificultades, las escuelas multigrado también brindan oportunidades singulares. Pueden convertirse en espacios innovadores, donde se experimenten nuevas metodologías de enseñanza que valoren la diversidad como un recurso, en lugar de considerarla un obstáculo. Este enfoque no solo puede estimular la creatividad educativa, sino también contribuir a la construcción de comunidades más cohesivas (López, 2021).

1.4.3 estudios sobre escuelas multigrado y el uso de tecnologías del aprendizaje y el conocimiento

Las escuelas multigrado representan una modalidad educativa que reúne a estudiantes de distintos niveles en una misma aula, lo que genera desafíos y oportunidades singulares para el proceso de enseñanza. En este escenario, la incorporación de Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) se configura como una estrategia valiosa para optimizar los procesos educativos. A continuación, se examinan diversos estudios que abordan esta interesante temática.

1.4.4 Integración de las tecnologías en escuelas multigrado

Un estudio llevado a cabo por Peña-Infante y colaboradores (2013) explora el uso de tecnologías educativas en el entorno de las escuelas multigrado en Cuba. Este análisis resalta cómo la implementación de computadoras y software educativo puede potenciar de manera notable el aprendizaje de los estudiantes en estas instituciones. Los autores sostienen que la integración de tecnologías no solo facilita el acceso a una variedad de información, sino que también transforma el papel del docente, quien evoluciona de ser un simple transmisor de conocimiento a convertirse en un mediador del aprendizaje. Esto, a su vez, fomenta la autonomía y la participación activa de los alumnos.

Por otro lado, Rodríguez y Saavedra (2018) examinan de qué manera las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden fortalecer los procesos pedagógicos en el marco del modelo "Escuela Nueva". Este modelo se distingue por su enfoque centrado en el estudiante y busca promover un aprendizaje más significativo. Los autores concluyen que es fundamental potenciar las competencias digitales de los educadores para crear un entorno de aprendizaje enriquecido, donde las TIC se integren de forma coherente con las metodologías empleadas en las aulas multigrado.

1.4.5 Estudio de caso sobre integración curricular

Pérez Serrano (2023) llevó a cabo un estudio etnográfico centrado en la integración curricular de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en un aula multigrado de la República Dominicana. Los hallazgos de esta investigación muestran que, aunque las políticas educativas fomentan el uso de estas tecnologías, su implementación eficaz depende



fundamentalmente de la formación continua de los docentes y del acceso a recursos tecnológicos adecuados. Asimismo, el estudio subraya la importancia de adaptar los contenidos curriculares a las necesidades específicas del entorno rural, lo que exige una reflexión crítica sobre cómo las TIC pueden ser empleadas para mejorar el proceso de enseñanza.

1.4.5.1 Formación docente y competencias TIC

La formación docente es un elemento clave para garantizar la integración exitosa de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en las escuelas multigrado. Según un informe de la Dirección General de Educación Superior para el Magisterio (DGESuM), una institución mexicana (2023), es fundamental que los futuros educadores adquieran habilidades para utilizar estas tecnologías como herramientas didácticas. En este contexto, el curso "TIC y Multigrado", propuesto por dicha institución, tiene como propósito capacitar a los docentes en el uso efectivo de las tecnologías para que puedan planificar, ejecutar y evaluar secuencias didácticas adaptadas a las necesidades de sus alumnos.

1.5 Bases legales y normativas

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), Artículo 13 reformada en 2023 el estado ecuatoriano tiene la obligación de garantizar el desarrollo de competencias digitales, asegurando la disponibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y asequibilidad de las tecnologías de la información, promoviendo la alfabetización digital.

La Carta Magna de Ecuador establece que la educación es un derecho fundamental y un bien público, como se menciona en los Art. 26, 27 y 28. El sistema educativo debe ser de calidad, inclusivo y relevante, promoviendo el desarrollo integral y el respeto a la diversidad cultural. Además, el Art. 343 señala que debe ser flexible y centrado en el estudiante, fomentando el aprendizaje activo y el respeto a la diversidad cultural del país.

Beneficios observados

Los estudios revisados indican que la utilización de TAC en aulas multigrado puede tener múltiples beneficios. Entre ellos se destacan la mejora en la comprensión lectora; gracias a la tecnología, es posible diversificar los recursos didácticos, lo que favorece una comprensión más profunda por parte de los estudiantes (Peña-Infante, 2013). Además las plataformas digitales



pueden promover actividades grupales donde los estudiantes colaboran y comparten conocimientos (Rodríguez & Saavedra, 2018). La incorporación de Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación (TAC) permite a los estudiantes desarrollar competencias digitales fundamentales que serán clave para su futuro académico y profesional (DGESuM, 2023).

La investigación acerca de las escuelas multigrado y la implementación de Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) presenta un panorama prometedor. La integración eficaz de estas tecnologías puede transformar de manera significativa la calidad educativa en estas instituciones, siempre que se complemente con la formación adecuada de los docentes y un acceso adecuado a los recursos tecnológicos.





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

La Escuela Agustín Félix es una institución educativa rural en Quito, Ecuador, con un total de 80 estudiantes y tres docentes. Opera en un formato multigrado, lo que presenta desafíos en la planificación educativa. La investigación se centró en 30 estudiantes del subnivel elemental (quinto, sexto y séptimo grado) del paralelo "A", quienes mostraban bajo interés por la lectura. La selección de la muestra se basó en un muestreo no probabilístico por conveniencia, debido a limitaciones de recursos y tiempo. Esta muestra fue considerada representativa para realizar análisis estadísticos significativos y obtener resultados relevantes sobre el interés en la lectura en un contexto multigrado.

2. 1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías, con su parametrización u operacionalización

En el marco de una investigación sobre tecnologías educativas para potenciar la lectura recreativa, se ha seleccionado Quizizz como herramienta clave. Esta plataforma permite crear recursos interactivos y personalizados que fomentan el aprendizaje activo. Con preguntas de opción múltiple, imágenes y explicaciones breves, Quizizz enriquece la experiencia educativa a través de actividades dinámicas. Su versatilidad la convierte en un recurso ideal para estimular la lectura recreativa en aulas multigrado. Para comprender su función, es necesario describir sus características, indicadores y metodologías de implementación en detalle. Esto ayudará a evaluar su impacto en la motivación de los estudiantes.

Tabla 1

Variable independiente: Herramienta Quizizz

Concepto	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e Instrumentos
Memoria final: Quizizz. Una herramienta para la gamificación en el aula. Autores no especificados. (2021).	Interactividad y motivación	Grado de participación activa de los estudiantes durante las actividades en Quizizz.	Encuestas a estudiantes sobre su experiencia y nivel de motivación al usar la plataforma
La personalización del aprendizaje a través de las TIC. González, C., & Rodríguez, M. (2020).	Retroalimentación inmediata	Tiempo de respuesta y feedback proporcionado a los estudiantes después de cada pregunta o actividad.	Evaluación de las actividades creadas por el docente, basadas en los intereses de los estudiantes.
	Personalización del contenido	Número de actividades adaptadas a los intereses y nivel de los estudiantes.	
Uso de Quizizz en las actitudes y motivación en estudiantes de educación primaria (Chicani, M. J., Benavides, E., Kari, C. M., Calle, L. C., Condori, A. Y., & Gómez, E. B. (2021))	Diversificación de recursos educativos	Variedad de materiales interactivos (videos, imágenes, textos) utilizados en las actividades de Quizizz.	Comparación de calificaciones y resultados de actividades previas y posteriores al uso de Quizizz.
	Rendimiento académico	Aumento en el rendimiento de los estudiantes en tareas relacionadas con la lectura recreativa.	

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna.

El análisis minucioso de la variable dependiente, la lectura recreativa, resulta fundamental para entender su importancia dentro del contexto de la investigación. Esta variable juega un papel crucial en la evaluación del impacto de las estrategias implementadas para promover el hábito de

la lectura y su efecto en el proceso de aprendizaje. A continuación, se presenta una tabla que resume la conceptualización de esta variable, resaltando sus dimensiones, indicadores y técnicas relacionadas.

Tabla 2

Variable dependiente: Lectura recreativa

Concepto	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e instrumentos
La lectura recreativa como hábito formativo (García & López, 2020)	Frecuencia de lectura	Número de libros o textos leídos por mes	Encuesta
	Preferencias lectoras	Tipos de géneros literarios seleccionados	
Impacto de la lectura recreativa en el desarrollo cognitivo (Pérez, 2019)	Fluidez lectora	Pruebas estandarizadas de lectura oral	Ficha de observación de aula y encuesta a estudiantes.
	Enriquecimiento del vocabulario	Uso de palabras nuevas en contextos adecuados	
La lectura recreativa en la formación integral (Rodríguez, 2021)	Desarrollo socioemocional	Identificación con personajes o situaciones	Ficha de observación de aula y encuesta a estudiantes.
	Motivación lectora	Participación voluntaria en actividades lectoras	

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna.

2.2 Enfoque de la investigación

El enfoque mixto en investigación combina elementos tanto de la investigación cuantitativa como cualitativa para proporcionar una comprensión más completa de un fenómeno. Según Creswell y Plano (2018), el enfoque mixto implica la recopilación y análisis riguroso de datos cuantitativos y cualitativos para responder a preguntas de investigación e hipótesis. Este enfoque integra los datos y sus resultados, organiza los procedimientos dentro de diseños específicos y los enmarca con teorías y filosofías. Gay y Mills (2018) destacan que el propósito



es potenciar la sinergia entre métodos cuantitativos y cualitativos para entender fenómenos de manera más completa que si se utilizan por separado.

En este contexto, la aplicación del enfoque mixto se dirige a la necesidad de recolectar y analizar información relacionada con la implementación de la herramienta Quizizz, diseñada para promover la lectura recreativa entre los estudiantes de aula multigrado de la Escuela Agustín Félix.

2.3 Alcance de la investigación

El objetivo de esta investigación es de carácter descriptivo y aplicado, ya que se centra en caracterizar el impacto de la herramienta Quizizz como una estrategia para fomentar la lectura recreativa entre los estudiantes de aula multigrado de la Escuela Agustín Félix. Este enfoque busca detallar cómo Quizizz motiva a los estudiantes hacia la lectura, analizando sus actitudes, hábitos y nivel de participación en actividades literarias.

El estudio presenta un enfoque explicativo, ya que busca analizar las relaciones entre el uso de Quizizz y las transformaciones en los hábitos de lectura recreativa de los estudiantes. De este modo, se identifican las causas y los factores asociados a la implementación de esta herramienta en el ámbito educativo.

2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación

Esta investigación es de tipo de campo, enfocada en recopilar datos de estudiantes y docentes de aula multigrado en la Escuela Agustín Félix mediante encuestas y observaciones. El estudio utiliza un diseño transversal para evaluar el impacto de Quizizz en la lectura recreativa en un período específico. Este enfoque permite analizar actitudes, percepciones y comportamientos en el entorno educativo real, identificando patrones y tendencias para desarrollar estrategias pedagógicas efectivas en contextos similares. El objetivo es promover la lectura recreativa en estudiantes de aula multigrado mediante el uso de la herramienta tecnológica interactiva Quizizz.

2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

2.5.1 Métodos teóricos

Los métodos teóricos permiten interpretar los datos y construir un marco conceptual que guíe la investigación.

Análisis y síntesis. - Este método se empleará para procesar y analizar la información recopilada durante el estudio.

Método deductivo-inductivo. - Aplicación de teorías y conceptos generales sobre el uso de la herramienta Quizizz en la educación, con el objetivo de desarrollar explicaciones específicas acerca de su impacto en la promoción de la lectura recreativa. Esto se llevará a cabo mediante la observación de casos concretos y la recolección de datos empíricos que permitan alcanzar conclusiones generales.

Enfoque de sistema. - Consideración del sistema educativo como un todo, analizando cómo la herramienta quizizz interactúa con otros elementos del proceso educativo, como la metodología docente, el contenido curricular y las cualidades de los estudiantes.

Abstracción-concreción. - Identificación y análisis de los aspectos fundamentales y generales sobre el uso de la herramienta Quizizz para promover la lectura recreativa, específicamente en el contexto de los estudiantes del aula multigrado de la escuela Agustín Félix.

2.5.2 Métodos empíricos

Se utilizaron estos métodos para recopilar datos directos acerca del uso y el impacto de la herramienta Quizizz en el aula multigrado.

Observación directa. - Observar el fomento de la lectura recreativa en un aula multigrado del subnivel medio de Educación General Básica, poniendo especial énfasis en la participación e interés de los estudiantes.

Encuestas: Aplicación de encuestas a estudiantes y docentes para recolectar datos sobre el uso de la aplicación quizizz en el fomento de la lectura recreativa.

2.5.3 Métodos matemáticos y estadísticos

Se utilizara el análisis estadístico para examinar de manera cuantitativa los datos recolectados y validar los resultados obtenidos, a través de la creación de tablas o cuadros que reflejen dichos resultados.

2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

En esta investigación, se emplearán instrumentos metodológicos, como son el cuestionario para la encuestas y la guía de observación para la observación directa los que detallamos a continuación.

Cuestionario

El cuestionario es un instrumento estructurado que permite recolectar información de forma estandarizada, mediante una serie de preguntas diseñadas para ser respondidas por los participantes de manera autónoma o asistida. Este instrumento es útil para obtener datos cuantificables sobre percepciones, actitudes o comportamientos. Según Sampieri, Collado y Lucio (2022), “el cuestionario es un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir” (p. 191).

En esta investigación, se han diseñado dos cuestionarios específicos: cuestionario para estudiantes (ver Anexo 1) y cuestionario para docentes (ver Anexo 2), enfocados en explorar las prácticas de lectura y opiniones respecto al fenómeno investigado.

Guía de observación

La guía de observación (ver Anexo 3), es un instrumento que orienta el proceso de observar fenómenos en su contexto natural, mediante una lista organizada de aspectos a registrar. Este tipo de instrumento es esencial cuando se requiere una observación sistemática, objetiva y directa. Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan que “la guía de observación es un instrumento que sirve para registrar, en forma sistemática, conductas o acontecimientos tal como ocurren” (p. 402).

La guía de observación permitirá recoger información sobre comportamientos, interacciones y situaciones relevantes dentro del aula, sin intervenir en el desarrollo natural de las actividades.

2.7. Delimitación de la población y la muestra

2.7.1 Población

La población se define como el conjunto de individuos y elementos que comparten características comunes (Bernal, 2017). Con base en esta definición, la escuela Agustín Félix forma una comunidad educativa compuesta por un total de 83 personas. Esta población consta



de tres docentes responsables de impartir clases a los estudiantes, quienes suman un total de 80 y están distribuidos en diferentes grados, debido al carácter multigrado de la institución.

Tabla 3

Población Total de la Escuela Agustín Félix

Población	Número
Número de estudiantes	80
Número de Docentes	3
Total	83

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

2.7.2. Muestra no probabilística intencional

Según **Arias (2019)**, quien aborda el concepto de muestra no probabilística intencional:

“La muestra no probabilística intencional es aquella en la que el investigador selecciona a los participantes con base en criterios específicos preestablecidos, tales como la experiencia, conocimiento o características particulares que sean de interés para el estudio. Esta selección no es aleatoria y no busca ser representativa de toda la población, sino que está orientada a un grupo específico que permita una comprensión profunda de los fenómenos estudiados” (p. 98).

De ahí que, la muestra está constituida solamente por el subnivel medio alumnos del quinto, sexto y séptimo grado, es decir, treinta (30) estudiantes.

Tabla 4

Muestra Población de estudio-estudiantes subnivel media.

Grado	Paralelo	# de Estudiantes	# Mujeres	# Hombres
5to	A	8	5	3
6to	A	12	7	5
7mo	A	10	7	3
TOTAL		30	19	11

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna



Tabla 5

Muestra Población de estudio-docentes

Docente	Número
Número de docentes	3
Total	3

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

2.8. Proceder metodológico general

2.8.1. Etapa de diagnóstico inicial

En esta etapa, se llevó a cabo una exhaustiva revisión bibliográfica y documental a nivel nacional e internacional, con el objetivo de entender la situación actual relacionada con la lectura recreativa y la integración de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo. El diagnóstico incluyó la selección y análisis de diversas herramientas tecnológicas, como Quizizz, para su utilización en aulas multigrado. Además, se evaluaron las habilidades y competencias de los estudiantes en torno a la lectura recreativa, y se analizaron las percepciones y actitudes tanto de docentes como de estudiantes frente al uso de la tecnología en el proceso educativo. Esta fase resultó fundamental para el desarrollo e implementación de estrategias didácticas, así como para la planificación de la recolección y análisis de datos en las etapas siguientes.

2.8.2. Modelación de la propuesta

En esta fase, se centró en definir los objetivos de la estrategia y los resultados que se esperaban alcanzar, así como en establecer los recursos necesarios para su correcta implementación. Se diseñó un esquema instruccional que incluyó la selección de Quizizz como la herramienta tecnológica principal, junto con la planificación de diversas actividades y tareas específicas para estimular la lectura recreativa entre los estudiantes. Además, se definieron criterios de evaluación para medir el impacto de la estrategia. La modelación de este proceso permitió visualizar cómo se llevaría a cabo la aplicación de la herramienta y realizar ajustes antes de su implementación definitiva en el aula.

2.8.3. Etapa del diagnóstico final o validación

En esta etapa del estudio, se llevó a cabo la recolección y análisis de los datos empíricos que surgieron tras la implementación de la estrategia en el aula multigrado.

Se evaluó el impacto de Quizizz en el desarrollo de las habilidades cognitivas, la comprensión lectora y la creatividad de los estudiantes en el ámbito de la lectura recreativa. Además, se exploraron las percepciones y el grado de satisfacción tanto de los alumnos como de los docentes respecto al uso de tecnologías educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados obtenidos en esta fase permitieron validar la efectividad de la estrategia, destacando su potencial para ser replicada en contextos similares.

2.9. Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial

En este apartado se presentan los resultados obtenidos a lo largo del proceso de investigación, con los datos recopilados a través de las encuestas realizadas a los estudiantes, seguidos por las encuestas dirigidas a los docentes, y culminamos con los hallazgos que surgieron del proceso de observación.

Estos resultados fueron esenciales para el diseño de una propuesta de estrategias didácticas que busca fomentar la lectura recreativa mediante el uso de la herramienta Quizizz en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con un enfoque especial en los estudiantes del aula multigrado de la escuela Agustín Félix.

2.10. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Se han seleccionado tres preguntas de la encuesta destinada a los estudiantes y tres de la aplicada a los docentes, priorizando aquellas que son más pertinentes para esta investigación.

1.- ¿Conoces herramientas digitales como Quizizz que se pueden usar para aprender y jugar en clase?

Tabla 6

Nivel de conocimiento

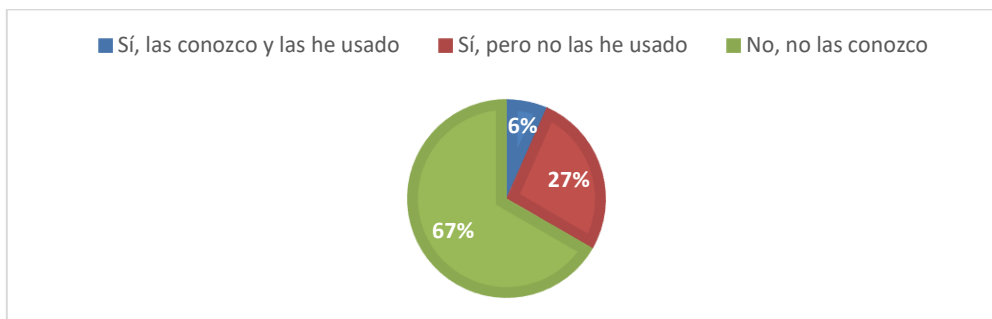
Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Sí, las conozco y las he usado	2	6,00%
	Sí, pero no las he usado	8	27,00%
	No, no las conozco	20	67,00%
TOTALES		30	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del subnivel media de Educación General Básica.

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna.

Figura 1

Nivel de conocimiento.



Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del subnivel media de Educación General Básica

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna.

Análisis:

El análisis muestra que el 67% de los estudiantes no conoce herramientas como Quizizz, mientras que el 27% las reconoce pero no las ha utilizado. Solo el 6% ha hecho uso de ellas, lo que indica una escasa implementación de recursos digitales en el aula. Esto destaca la necesidad urgente de fomentar el conocimiento y uso de herramientas digitales para enriquecer la experiencia educativa

2. ¿Crees que las actividades digitales te ayudan a entender mejor lo que lees?

Tabla 7

Nivel de percepciones.

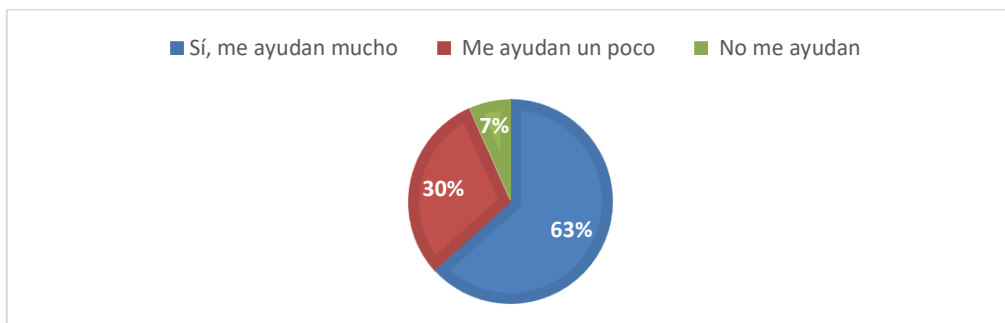
Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Sí, me ayudan mucho	19	63%
	Me ayudan un poco	9	30%
	No me ayudan	2	7%
TOTALES		30	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del subnivel media de Educación General Básica

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

Figura 2

Nivel de percepciones.



Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del subnivel media de Educación General Básica

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

Análisis:

Según los resultados obtenidos, el 63% de los encuestados (19 personas) considera que las actividades digitales les ayudan considerablemente a comprender mejor lo que leen, lo que indica una percepción positiva hacia el uso de tecnologías en el proceso de aprendizaje. Por otro lado, un 30% (9 personas) manifiesta que estas actividades les proporcionan cierta ayuda, reflejando así una aceptación moderada. En contraste, solo un 7% (2 personas) opina que no les resultan útiles, lo que sugiere una resistencia mínima. Estos datos ponen de manifiesto que las actividades digitales tienen un impacto significativo en la comprensión lectora y recreativa, subrayando su importancia como herramienta educativa para desarrollar habilidades de lectura y aprendizaje.

Resultados de la encuesta aplicada a los docentes

1.- ¿Qué tan familiarizado está con el uso de Quizizz como herramienta educativa?

Tabla 8

Nivel de conocimiento de Quizizz.

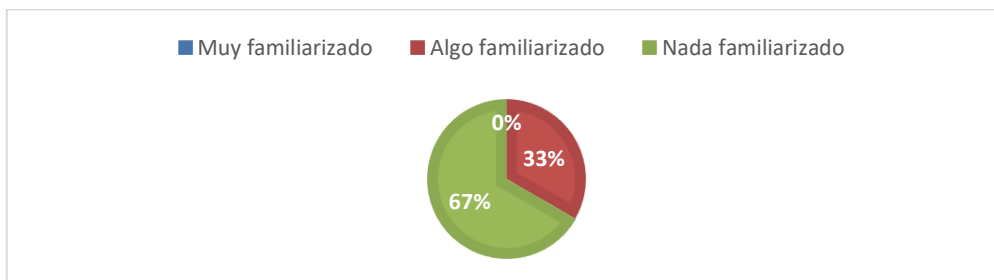
Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Muy familiarizado	0	0%
	Algo familiarizado	1	33%
	Nada familiarizado	2	67%
TOTALES		3	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del subnivel media de Educación General Básica

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

Figura 3

Nivel de conocimiento de Quizizz.



Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del subnivel media de Educación General Básica

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

Análisis:

El 67% de los docentes no tiene experiencia con Quizizz, mientras que el 33% tiene un conocimiento limitado. Ninguno se considera muy conocedor de la herramienta, lo que sugiere que no se está utilizando al máximo. Esto destaca la necesidad de capacitación para que los docentes puedan integrar efectivamente Quizizz en su práctica educativa y promover una enseñanza más interactiva.

2.- ¿Considera que las herramientas digitales pueden motivar a los estudiantes a leer de manera recreativa?

Tabla 9

Nivel de percepción.

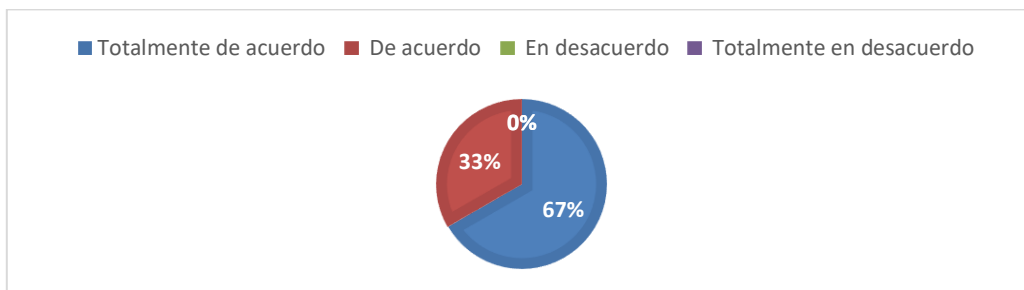
Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Totalmente de acuerdo	2	67,0%
	De acuerdo	1	33,0%
	En desacuerdo	0	0,0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0%
TOTALES		3	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del subnivel media de Educación General Básica

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

Figura 4

Nivel de percepción.



Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del subnivel media de Educación General Básica

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

Análisis:

Los resultados muestran que el 67% de los docentes está completamente convencido de que las herramientas digitales pueden incentivar la lectura recreativa, reflejando una percepción positiva sobre su impacto. Otro 33% también está de acuerdo, lo que indica un respaldo generalizado a su potencial para enriquecer la experiencia lectora. Ningún docente expresó desacuerdo, lo que sugiere un consenso claro sobre su capacidad para despertar el interés por la lectura y una actitud favorable hacia su integración en el aula.

3.- ¿Con qué frecuencia utiliza herramientas digitales en sus clases?

Tabla 10

Nivel de práctica.

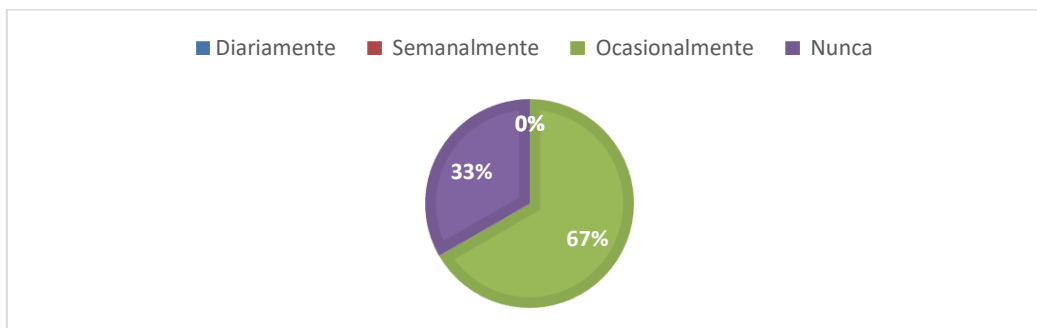
Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Diariamente	0	0,0%
	Semanalmente	0	0,0%
	Ocasionalmente	2	33,0%
	Nunca	1	67,0%
TOTALES		3	100,0%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del subnivel media de Educación General Básica

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

Figura 5

Nivel de práctica.



Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del subnivel media de Educación General Básica

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

Análisis:

Los resultados indican que el 67% de los docentes nunca utiliza herramientas digitales en sus clases, mientras que solo el 33% las emplea de manera ocasional. Ninguno de los educadores las utiliza de forma regular, lo que destaca la necesidad de promover su uso más frecuente. Esto sugiere que se requiere más capacitación y recursos para integrar eficazmente las herramientas digitales en la práctica educativa, con el fin de mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

2.10.1. Análisis de resultados

Guía de Observación: Fomento de la lectura recreativa en un aula multigrado del subnivel medio de educación general básica

Después de aplicar la guía de observación a tres docentes de la escuela Agustín Félix, realizando tres observaciones a cada uno, se constató que los resultados en relación al fomento de la lectura recreativa en un aula multigrado fueron en su mayoría negativos. Esto afectó tanto la participación como el interés de los estudiantes. A continuación, se presentan los resultados obtenidos en la observación de cada docente (ver anexos 4, 5, 6).

En la Escuela Agustín Félix, tres docentes presentaron enfoques diferentes pero ineficaces para fomentar la lectura recreativa. El docente 1 utilizó un enfoque rígido y mecánico, sin considerar los intereses de los estudiantes, lo que resultó en baja participación y motivación.



El docente 2 carecía de planificación, generando sesiones desorganizadas sin herramientas digitales, lo que llevó a una participación superficial. El docente 3 adoptó un enfoque pasivo, delegando toda la responsabilidad a los estudiantes sin orientación ni motivación, lo que redujo significativamente la participación activa.

Las observaciones destacan la falta de estrategias efectivas y el uso de herramientas digitales, impactando negativamente en la motivación y participación de los estudiantes. Es necesario diseñar intervenciones pedagógicas más dinámicas y adaptadas al contexto multigrado para crear un ambiente atractivo y significativo que promueva el hábito lector.

2.10.2. Triangulación de los resultados

Este análisis combina encuestas y observaciones para evaluar cómo las herramientas digitales fomentan la lectura recreativa. Los resultados muestran una integración limitada de tecnología debido a la falta de conocimientos y capacitación tanto en docentes como en estudiantes. Aunque los estudiantes tienen una actitud positiva hacia la tecnología, la falta de estrategias pedagógicas y planificación adecuada por parte de los docentes limita su uso efectivo.

Las observaciones en el aula confirman que las metodologías actuales no motivan a los estudiantes, afectando negativamente su participación y comprensión lectora. (ver anexo 7)

Para mejorar esta situación, se sugiere implementar programas de formación para docentes que faciliten el uso efectivo de herramientas digitales en la enseñanza de la lectura recreativa. Además, es necesario diseñar estrategias didácticas que integren la tecnología de manera estructurada y atractiva, creando un ambiente de aprendizaje dinámico que promueva el hábito de la lectura y la participación activa en el aula. Esto garantizaría un aprovechamiento óptimo de las herramientas digitales para fomentar la lectura recreativa.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estrategia Didáctica con Quizizz para el Fomento de la Lectura Recreativa en un Aula Multigrado de la Escuela Agustín Félix.

Presentación

Esta propuesta busca fomentar la lectura recreativa en estudiantes de aula multigrado de la Escuela Agustín Félix, en Quito, a través del uso de cuentos como recurso didáctico y la plataforma Quizizz como herramienta interactiva. Mediante una estrategia didáctica innovadora, se incentivará la comprensión lectora y el placer por la lectura de manera dinámica y atractiva.

La combinación de narrativas visuales y actividades interactivas permitirá fortalecer habilidades de lectura y análisis, promoviendo un aprendizaje significativo y motivador durante el periodo de junio 2024 - enero 2025.

Objetivo general

Diseñar una estrategia didáctica que utilice cuentos, leyendas y la plataforma Quizizz, promoviendo la lectura recreativa, la comprensión lectora y el desarrollo de habilidades analíticas en los estudiantes del aula multigrado de la Escuela Agustín Félix, en Quito, durante el periodo de junio 2024 - enero 2025.

Objetivos Específicos

- Desarrollar actividades didácticas basadas en cuentos y leyendas que estimulen el gusto por la lectura recreativa y favorezcan la comprensión lectora en los estudiantes del aula multigrado de la Escuela Agustín Félix.
- Diseñar cuestionarios interactivos en la plataforma Quizizz para reforzar la comprensión de los cuentos y leyendas leídas, promoviendo el análisis crítico y la mejora de habilidades analíticas en los estudiantes.

3.1 Fundamentación

La lectura recreativa es un instrumento clave en el desarrollo de habilidades cognitivas, lingüísticas y sobre todo en el aspecto emocional de los estudiantes. En el entorno del aula multigrado, donde coexisten diferentes niveles de aprendizaje y diversidad de ritmos, es fundamental emplear estrategias didácticas que capten la atención de los estudiantes y favorezcan



su participación activa. La propuesta de utilizar cuentos, leyendas y la plataforma Quizizz como herramientas didácticas busca abordar este reto de manera innovadora, promoviendo un enfoque dinámico y atractivo para despertar el interés por la lectura y mejorar las competencias lectoras de todos los discentes de la Escuela Agustín Félix en Quito, Ecuador.

El uso de cuentos y leyendas en el aula ofrece numerosos beneficios, ya que combina texto e imágenes para hacer el proceso de lectura más accesible y entretenido. Los cuentos y las leyendas son recursos visuales que proporcionen la comprensión de los contenidos y motivan a los estudiantes a leer por placer, ya que presentan historias atractivas que invitan a la reflexión. Este tipo de material también contribuye a desarrollar habilidades analíticas, como la capacidad para identificar la secuencia de eventos, inferir significados y reflexionar sobre los mensajes implícitos en las imágenes y diálogos.

Por otro lado, la plataforma Quizizz es una herramienta digital interactiva que facilita la creación de cuestionarios de forma sencilla y atractiva. Utilizar Quizizz en esta propuesta ofrece la posibilidad de realizar actividades de repaso y evaluación formativa de forma lúdica. A través de cuestionarios interactivos, los estudiantes podrán demostrar su comprensión de los cuento y leyendas leídas, reforzando sus habilidades de análisis crítico y promoviendo un aprendizaje significativo. Quizizz aviva a la participación activa, el trabajo colaborativo y la competencia sana, lo que resulta en un ambiente armónico de aprendizaje motivador, incluso en aulas multigrado.

La implementación de esta estrategia en las aulas multigrado de la Escuela Agustín Félix permitirá que los discentes se enfrenten a desafíos adecuados a sus niveles de aprendizaje, pero también tendrá el beneficio de propiciar la interacción entre los diferentes grupos, favoreciendo el aprendizaje cooperativo. A lo largo del periodo de junio 2024 - enero 2025, esta propuesta tiene como propósito integrar herramientas tecnológicas y recursos pedagógicos innovadores para alcanzar un efecto positivo en la motivación lectora, contribuyendo a la mejora de competencias lectoras y analíticas de todos los estudiantes, Así como también la de fomentar su desarrollo integral.



Este enfoque metodológico es especialmente pertinente en un contexto educativo como el de la Escuela Agustín Félix, en el que los recursos y las estrategias deben adaptarse a las características específicas del aula multigrado, ofreciendo a cada estudiante la oportunidad de avanzar a su propio ritmo dentro de un ambiente estimulante y diverso.

3.2 Características (caracterización de la propuesta)

La propuesta se caracteriza por ser interactiva e intuitiva, al incorporar herramientas digitales como Quizizz y recursos visuales como los cuentos, los estudiantes participaran activamente en su proceso de aprendizaje. A través de cuestionarios interactivos, los alumnos refuerzan su comprensión lectora de manera lúdica, incentivando su interés por la lectura recreativa. La intuitividad de estas herramientas permite a los estudiantes navegar fácilmente por las actividades, adaptándose a su ritmo y necesidades. Esta metodología promueve un aprendizaje colaborativo y autónomo, haciendo el proceso educativo accesible y atractivo para todos los estudiantes del aula multigrado.

3.3 Ideas básicas/claves/rectoras

La lectura recreativa es fundamental para el desarrollo de habilidades lingüísticas y cognitivas. Según Gómez y Pérez (2004) señalan que la lectura recreativa es una de las estrategias más efectivas para el desarrollo de competencias lingüísticas, ya que permite a los estudiantes mejorar su vocabulario, comprensión lectora y expresión escrita de manera natural y placentera.

El uso de cuentos como recurso didáctico facilita el aprendizaje significativo, estimula la imaginación y mejora la comprensión de la lectura en los estudiantes. Por medio de relatos, los niños pueden desarrollar el pensamiento crítico, la empatía y reforzar valores esenciales. Además, los cuentos permiten contextualizar conocimientos dentro de una narrativa atractiva, favoreciendo la retención de información. Su implementación en el aula promueve el diálogo, la interpretación y la comprensión de textos de manera didáctica. Según Colomer (1999), la literatura infantil es clave en la formación de lectores críticos, ya que conecta la experiencia personal con el aprendizaje.



Las leyendas son un recurso didáctico valioso para la enseñanza, ya que fomentan la lectura recreativa, desarrollan la comprensión lectora y transmiten conocimientos culturales de forma atractiva. Al utilizarlas en el aula, pueden mejorar su pensamiento crítico y creativo al analizar los relatos y proponer nuevas interpretaciones. Además, las leyendas fortalecen la identidad cultural, especialmente en contextos multigrado, donde la diversidad de edades y niveles de aprendizaje requiere estrategias flexibles e inclusivas. Según Bruner (1986), el aprendizaje a través de narrativas facilita la construcción del conocimiento, ya que las historias organizan la experiencia de forma significativa. En el contexto ecuatoriano, autores como Carrión (2008) han resaltado la importancia de las leyendas andinas en el marco educativo, permitiendo la transmisión de valores y saberes ancestrales.

La tecnología educativa como Quizizz permite realizar actividades de forma dinámica y atractiva, facilitando el aprendizaje colaborativo. Según Cabero y Martínez (2019), las tecnologías digitales en el ámbito educativo aumentan la motivación y el compromiso de los alumnos, creando entornos más flexibles e inclusivos para la enseñanza.

En aulas multigrado, la diversidad de niveles exige metodologías flexibles. La combinación de cuentos, leyendas y Quizizz ofrece una estrategia adaptable a las necesidades y ritmos de aprendizaje.

3.4 Detalle metodológico de la estructura dinámica de la estrategia Didáctica.

La implementación de esta planificación mensual, se realizará con una sesión por semana de 45 minutos, permite a los estudiantes del subnivel medio acercarse a la lectura de manera interactiva y dinámica, combinando la utilización de tecnologías digitales con la exploración de leyendas andinas ecuatorianas a través de herramientas como Quizizz.

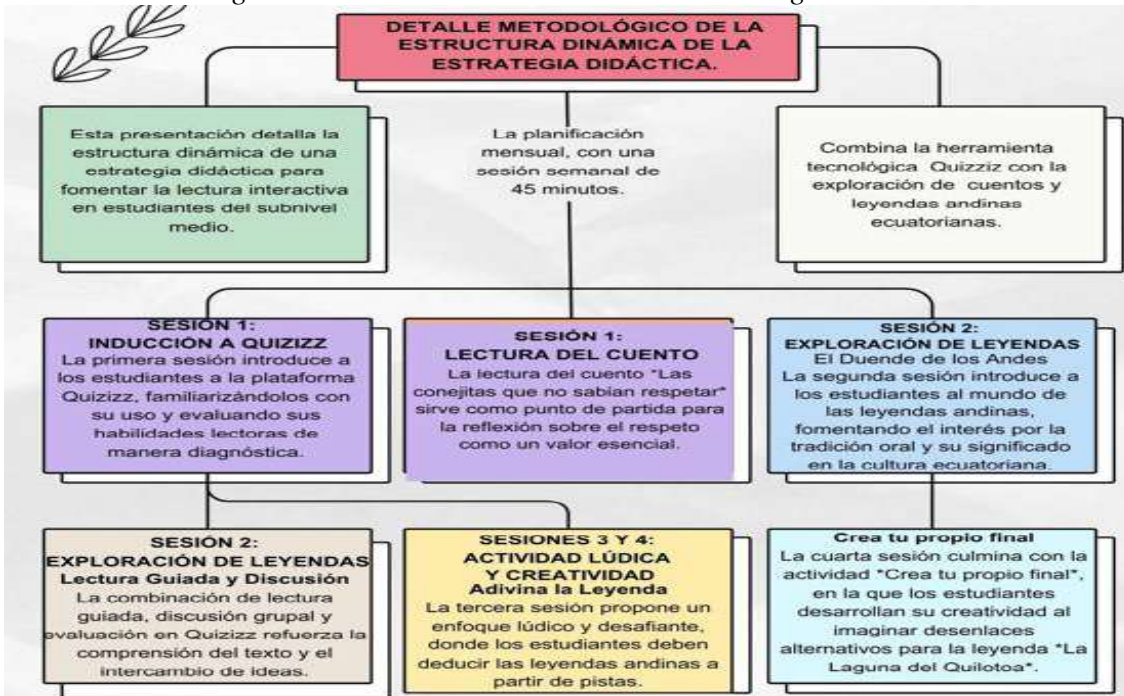
Los estudiantes durante la primera sesión, la inducción a Quizizz y la lectura del cuento Las conejitas que no sabían respetar, ofrecen un punto de inicio para acostumbrar a los estudiantes a la plataforma y evaluar sus habilidades lectoras de manera diagnóstica. Esta actividad inicial sienta las bases para usar la tecnología en el aula, promoviendo la reflexión sobre el respeto como un valor esencial. En la segunda sesión, la exploración de El Duende de los Andes inicia a los estudiantes en el mundo de las leyendas legendarias andinas, fomentando el

interés por la tradición oral y su significado en la cultura ecuatoriana. La combinación de lectura guiada, discusión grupal y evaluación en Quizizz refuerza la interpretación del texto y el intercambio de ideas sobre el contenido.

La tercera sesión, basada en la actividad Adivina la Leyenda, propone un enfoque lúdico y desafiante, donde los estudiantes deben deducir las leyendas andinas a partir de pistas. Esta estrategia no solo motiva al desarrollo del pensamiento crítico y la memoria, sino que también fortalece su capacidad de argumentación y participación oral, elementos clave en el perfeccionamiento de la expresión verbal y escrita. Finalmente, la cuarta sesión culmina con la actividad Crea tu propio final, los estudiantes tendrán la oportunidad de dar rienda suelta a su creatividad al imaginar desenlaces alternativos para la leyenda La Laguna del Quilotoa. Al combinar la escritura creativa con el uso de Quizizz, se refuerza tanto la comprensión del texto como la capacidad de producción escrita, permitiendo que los estudiantes personalicen su aprendizaje y experimenten con la narrativa.

Figura 6

Detalle metodológico de la estructura dinámica de la estrategia Didáctica.



Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

Tabla 11

Estructura y dinámica de sus componentes.

Actividades (Clases)	Descripción	Estructura	Criterio de Evaluación	Puntaje (sobre 10)
Actividad 1 Inducción a Quizizz y diagnóstico de lectura (Cuento: <i>Las conejitas que no sabían respetar</i>)	Los estudiantes aprenderán a usar Quizizz y realizarán una prueba diagnóstica con un cuento sobre valores.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explicación de Quizizz y cómo funciona (10 min). https://quizizz.com/admin/presentation/67b3f241a0e2bfe71e19a79f?searchLocale= 2. Lectura del cuento "Las conejitas que no sabían respetar" (15 min). 3. Resolución de un cuestionario en Quizizz para evaluar comprensión lectora (15 min). 4. Reflexión sobre el cuento (5 min). https://quizizz.com/admin/presentation/67b3e4be0feeda8008252feb?searchLocale= 	- Participación en la actividad (3 pts). - Precisión en el cuestionario de Quizizz (4 pts). - Reflexión sobre el valor del respeto (3 pts).	10
Actividad 2 Explorando leyendas andinas con Quizizz (Leyenda: <i>El Duende de los Andes</i>)	Los estudiantes leerán la leyenda de El Duende de los Andes y responderán un cuestionario en Quizizz para evaluar su comprensión.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de la leyenda y su contexto en la cultura andina (5 min). 2. Lectura guiada en voz alta (15 min). https://quizizz.com/admin/presentation/67bba71840098d987b328de5?searchLocale= 3. Resolución de un cuestionario en Quizizz sobre la historia (15 min). 4. Discusión en grupo sobre la leyenda y respuestas (10 min). 	- Participación en la lectura (3 pts). - Precisión en el cuestionario de Quizizz (4 pts). - Reflexión en la discusión grupal (3 pts).	10



Actividad 3 Adivina la leyenda con Quizizz (Leyendas: La Laguna del Culebrilla, La Campana de la Catedral, El Taita Imbabura y la Mama Cotacachi)	A través de descripciones, los estudiantes identificarán leyendas andinas ecuatorianas y responderán preguntas en Quizizz.	<ol style="list-style-type: none">1. Introducción a leyendas andinas populares (5 min).2. Presentación de pistas sobre las leyendas y discusión grupal (15 min).3. Juego en Quizizz para identificar la leyenda y responder preguntas (15 min).4. Reflexión sobre el aprendizaje y cierre (10 min). <p>https://quizizz.com/admin/presentation/67bbc585e61251388dc48d80?searchLocale=</p>	- Participación en la actividad oral (3 pts). - Precisión en el Quizizz (4 pts). - Capacidad de argumentar respuestas (3 pts).	10
Actividad 4 Crea tu propio final con Quizizz (Leyenda: La Laguna del Quilotoa)	Los estudiantes leerán la leyenda de la Laguna del Quilotoa, propondrán su propio desenlace y luego responderán un cuestionario en Quizizz.	<ol style="list-style-type: none">1. Lectura de la leyenda de la Laguna del Quilotoa (10 min).2. Redacta un final alternativo en equipos (15 min).3. Presentación de los finales creados y comparación con opciones en Quizizz (10 min).4. Respuesta al cuestionario en Quizizz sobre la leyenda (10 min). <p>https://quizizz.com/admin/presentation/67bbd37de61251388dc49812</p>	- Creatividad en el final propuesto (3 pts). - Coherencia con la historia original (3 pts). - Precisión en el cuestionario de Quizizz (4 pts).	10

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

Desarrollo de Actividades

Tema de la actividad 1

Inducción a Quizizz y diagnóstico inicial de lectura con el cuento de valores "Las conejitas que no sabían respetar".

Objetivo de la actividad.

- Utilizar la herramienta Quizizz de manera efectiva para crear y participar en actividades interactivas de evaluación.
- Realizar un diagnóstico inicial sobre su comprensión lectora utilizando el cuento "Las conejitas que no sabían respetar".

Descripción de las actividades:

1. El docente explicará qué es Quizizz, (10 minutos) cómo se utiliza, su importancia para fortalecer la comprensión lectora de forma divertida y dinámica. Se les mostrará a los estudiantes cómo iniciar sesión, participar en un cuestionario y visualizar los resultados.

Figura 7

¿Qué es Quizizz?

¿Qué es Quizizz?

- 1 **Plataforma Interactiva**
Quizizz es una plataforma en línea para responder preguntas tipo juego.
- 2 **Aprendizaje Divertido**
Aprende de forma divertida, solo o con compañeros.
- 3 **Accesible**
Úsalo desde computadora, tableta o celular.

Fuente: Plataforma Quizizz

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

Figura 8

Acceder a Quizizz.



Fuente: Plataforma Quizizz

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

2. El docente leerá el cuento "Las conejitas que no sabían respetar" (15 minutos) en voz alta o pedirá a los estudiantes que lo lean individualmente. Durante la lectura, se hará una pausa para comentar partes clave y recapacitar sobre el valor del respeto, que es el tema principal del cuento.

Figura 9

Cuento 1



Fuente: Plataforma Quizizz

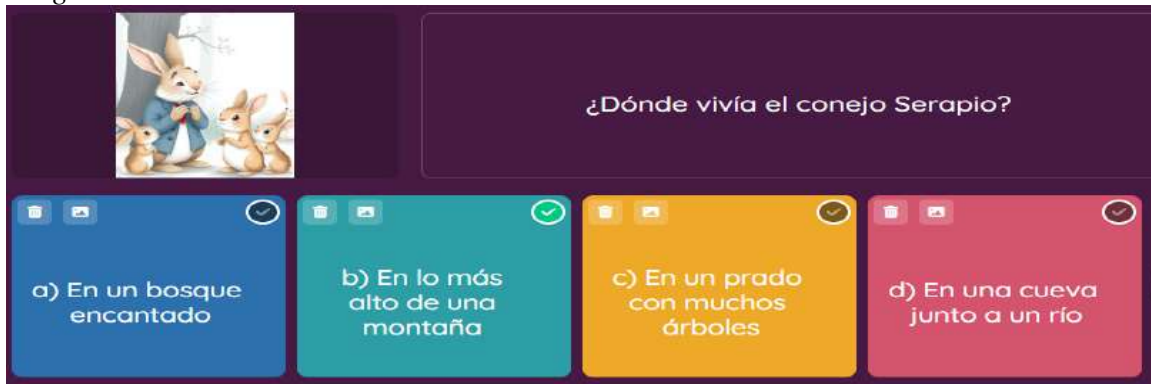
Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

3. Los estudiantes después de la lectura, accederán a Quizizz (15 minutos), donde se les presentará un cuestionario relacionado con el cuento. Este cuestionario tiene como

objetivo evaluar su comprensión lectora y su capacidad para identificar los valores presentes en la historia.

Figura 10

Preguntas

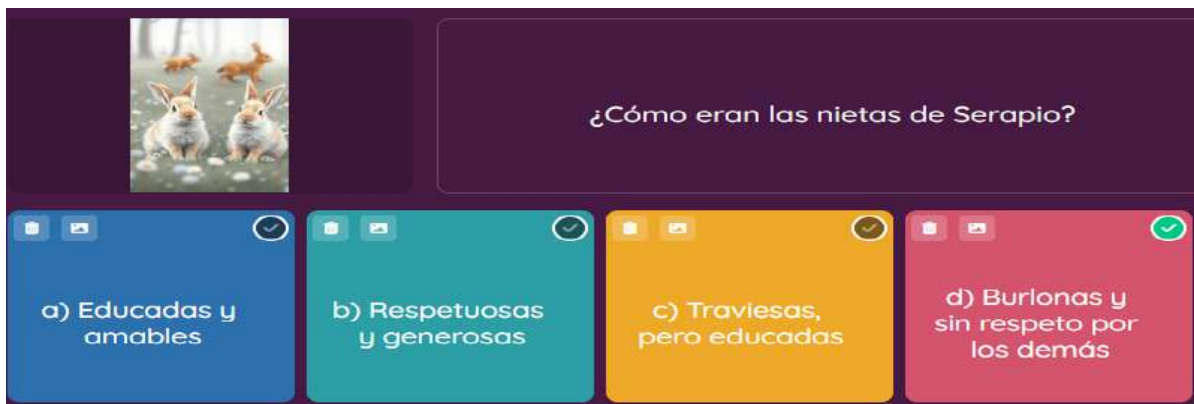


Fuente: Plataforma Quizizz

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

Figura 11

Preguntas



Fuente: Plataforma Quizizz

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

4. Al finalizar el cuestionario, se realizará una breve discusión en grupo sobre el respeto como un valor importante, tomando como base los eventos del cuento y sus respuestas en Quizizz. (5 minutos).



Instrucciones que el docente dará a los estudiantes:

1. "Hoy vamos a aprender a usar una herra*mienta muy divertida llamada Quizizz. Primero les voy a enseñar cómo funciona, y después vamos a utilizarla para responder preguntas sobre un cuento."
2. "Vamos a leer el cuento 'Las conejitas que no sabían respetar'. Presten atención a los detalles y a los valores presentes en la historia."
3. "Una vez que hayamos terminado de leer el cuento, vamos a ingresar a Quizizz para responder unas preguntas sobre lo que leímos. Recuerden, no se trata de acertar todas las respuestas, sino de reflexionar sobre lo que hemos aprendido."
4. "Al finalizar, vamos a hablar un poco sobre el respeto y cómo podemos aplicarlo en nuestra vida diaria".
5. Se evaluará la actividad según la rúbrica de evaluación anexo 8.

Tema de la actividad 2:

Explorando leyendas andinas con Quizizz.

Objetivo de la clase:

- Que los estudiantes aprendan sobre una leyenda andina ecuatoriana, "El Duende de los Andes".
- Utilizar la herramienta Quizizz de manera efectiva para crear y participar en actividades interactivas de evaluación

Descripción de las actividades:

1. El docente presentará brevemente la leyenda "El Duende de los Andes", (5 minutos) proporcionando el contexto cultural y explicando su origen dentro de las leyendas andinas ecuatorianas. Se enfatizará en la importancia de las leyendas para la identidad cultural y la transmisión de valores.
2. El docente leerá la leyenda "El Duende de los Andes" 15 minutos en voz fuerte y clara para que los demás sigan el relato. Durante la lectura, se detendrá en ciertos pasajes clave para asegurar que los estudiantes comprendan los elementos importantes de la historia y los valores que transmite.

3. Después de la lectura, los que recibieron el link accederán a Quizizz (15 minutos) y responderán a un cuestionario relacionado con la leyenda. Las preguntas se centrarán en los personajes, eventos y valores de la leyenda, además de la interpretación crítica del cuento.

Figura 12

Leyenda

Travesuras del Duende

1 *Herramientas Escondidas*
Muchas veces escondía las herramientas de trabajo, cambiaba de lugar los costales de maíz y dejaba los caballos con las crines trenzadas de manera extraña.

2 *Silbido Misterioso*
Cuando los niños jugaban cerca del bosque, a veces escuchaban su silbido agudo entre los árboles, pero los ancianos advertían que nadie debía responder, pues si lo hacían, el duende los haría perderse entre la niebla.

Fuente: Plataforma Quizizz

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

Figura 13

Preguntas

¿Cómo es físicamente el Duende de los Andes?

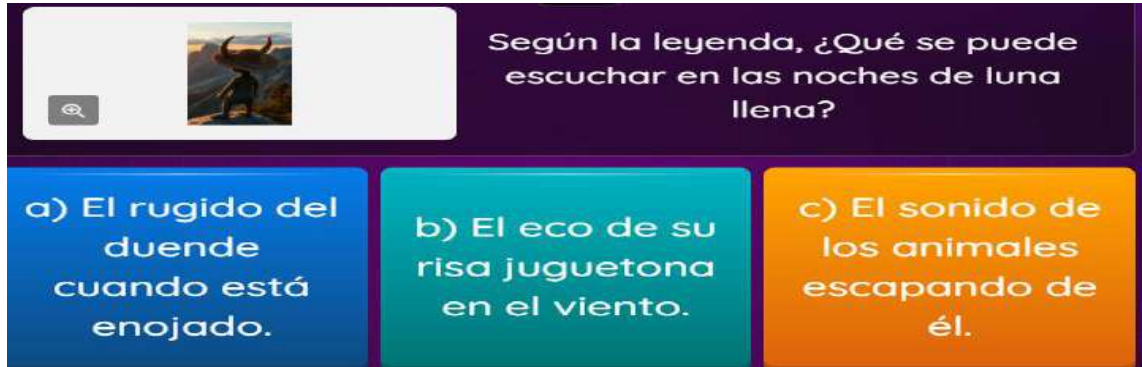
a) Alto, con una capa roja y ojos oscuros.

b) Pequeño, con grandes ojos brillantes y un sombrero enorme.

c) Delgado, con alas y una varita mágica.

Fuente: Plataforma Quizizz

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

Figura 14*Preguntas*

Fuente: Plataforma Quizizz

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

Una vez terminado el cuestionario, se realizará una breve discusión grupal (10 minutos) sobre la leyenda, destacando los aspectos más relevantes y las enseñanzas que se pueden aplicar en tu vida. El docente animará a los estudiantes a compartir sus pensamientos y cómo la leyenda refleja valores como la justicia, el respeto y la valentía.

Instrucciones que el docente dará a los estudiantes:

1. "Hoy vamos a conocer una leyenda muy interesante llamada 'El Duende de los Andes'. Presten mucha atención a la historia, ya que después vamos a responder algunas preguntas sobre lo que hemos leído."
2. "Durante la lectura, les voy a pedir que sigan la historia conmigo. Si tienen alguna duda, levanten la mano para que podamos resolverla juntos."
3. "Cuando terminemos de leer, vamos a entrar a Quizizz y daremos respuesta a algunas preguntas sobre lo que hemos aprendido. No se preocupen si no tienen todas las respuestas correctas, lo importante es reflexionar sobre lo que significa la leyenda."
4. "Al final, tendremos una breve discusión donde podrán compartir lo que más les gustó de la leyenda y qué valores creen que podemos aprender de ella."
5. Se evaluará la actividad según la rúbrica de evaluación anexo 9.

Tema de la actividad 3:**Adivina la leyenda con Quizizz.****Objetivo de la clase:**

- Que los estudiantes identifiquen y comprendan leyendas andinas ecuatorianas a partir de descripciones y pistas.
- Evaluar la habilidad de los estudiantes para relacionar episodios y personajes de leyendas con sus rasgos distintivos a través de un cuestionario en Quizizz.

Descripción de las actividades:

1. El docente comenzará con una breve explicación sobre las leyendas andinas (5 minutos) y porque es importante en la cultura ecuatoriana. Se dará una introducción a algunas de las leyendas más conocidas, como "La Laguna del Culebrilla", "La Campana de la Catedral", "El Taita Imbabura" y "La Mama Cotacachi".
2. El docente presentará pistas sobre diferentes leyendas andinas (15 minutos) sin revelar el nombre de la leyenda. Los estudiantes deberán adivinar a cuál leyenda corresponde la pista. Se motiva la discusión en grupo para analizar las pistas, los personajes, y los temas principales de las leyendas.

Figura 15*Leyendas***Leyendas del Ecuador**

El Ecuador es un país rico en historia y cultura, con leyendas que se han transmitido de generación en generación. Estas historias, a menudo basadas en la naturaleza y la mitología, reflejan la imaginación y la sabiduría de los pueblos indígenas.



Fuente: Plataforma Quizizz

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna.

3. Los estudiantes participarán en un cuestionario en Quizizz (15 minutos). Las preguntas estarán relacionadas con las leyendas presentadas, ayudando a los estudiantes a identificar

personajes, eventos clave y valores presentes en las historias. El cuestionario también permitirá conocer el nivel de comprensión lectora y el reconocimiento de las leyendas.

Figura 16*Preguntas Quizizz***Fuente:** Plataforma Quizizz**Elaborado por:** Ajíla Carmen y López Geovanna**Figura 17***Preguntas Quizizz***Fuente:** Plataforma Quizizz**Elaborado por:** Ajíla Carmen y López Geovanna

4. Después del cuestionario, se abrirá un espacio para que los estudiantes manifiesten sus opiniones sobre las leyendas, lo que aprendieron de ellas y cómo las leyendas reflejan valores importantes en la sociedad ecuatoriana. Se culminará la clase con una reflexión grupal sobre la relevancia de estas leyendas en la cultura y su aplicabilidad en la vida cotidiana. (10 minutos)



Instrucciones que el docente dará a los estudiantes:

1. "Hoy vamos a trabajar con algunas leyendas andinas muy conocidas. Primero, les voy a dar algunas pistas sobre diferentes leyendas y ustedes tendrán que adivinar a cuál corresponden."
2. "Presten mucha atención a las pistas y discutan con sus compañeros antes de dar una respuesta. Luego, vamos a entrar a Quizizz para responder algunas preguntas sobre las leyendas que presentamos."
3. "Recuerden que el objetivo no es solo acertar las respuestas, sino entender bien las leyendas, los personajes y los valores que nos enseñan."
4. "Al final, vamos a reflexionar sobre las leyendas y qué podemos aprender de ellas para nuestra vida diaria."
5. Se evaluará la actividad según la rúbrica de evaluación anexo 10.

Tema de la actividad 4:

Crea tu propio final con Quizizz (Leyenda: La Laguna del Quilotoa).

Objetivo de la clase:

- Al finalizar la actividad, los estudiantes podrán diseñar y escribir un final alternativo para una leyenda ecuatoriana, demostrando creatividad y comprensión de los elementos narrativos y culturales de la leyenda original
- Evaluar la capacidad de los estudiantes para aplicar su comprensión de la leyenda y su creatividad al generar una conclusión propia.

Descripción de las actividades:

El docente leerá la leyenda de La Laguna del Quilotoa (10 minutos), destacando los elementos clave del relato, como los personajes, el conflicto y el desenlace. Durante la lectura, se harán pausas para discutir el significado de algunos pasajes, asegurándose que todos comprendan los elementos principales de la historia.

Figura 18

Leyenda



Leyenda de la Laguna del Quilotoa

Hace muchos años, en los altos valles de los Andes, existían dos pueblos cercanos: el pueblo de **Túpac**, un joven de gran valentía, y el pueblo de **Ñusta**, una joven de belleza inigualable. Ambos pueblos, aunque cercanos en distancia, vivían separados por antiguos conflictos y rivalidades. A pesar de esto, **Túpac y Ñusta** compartían un amor secreto que los unía más allá de las diferencias entre sus comunidades.

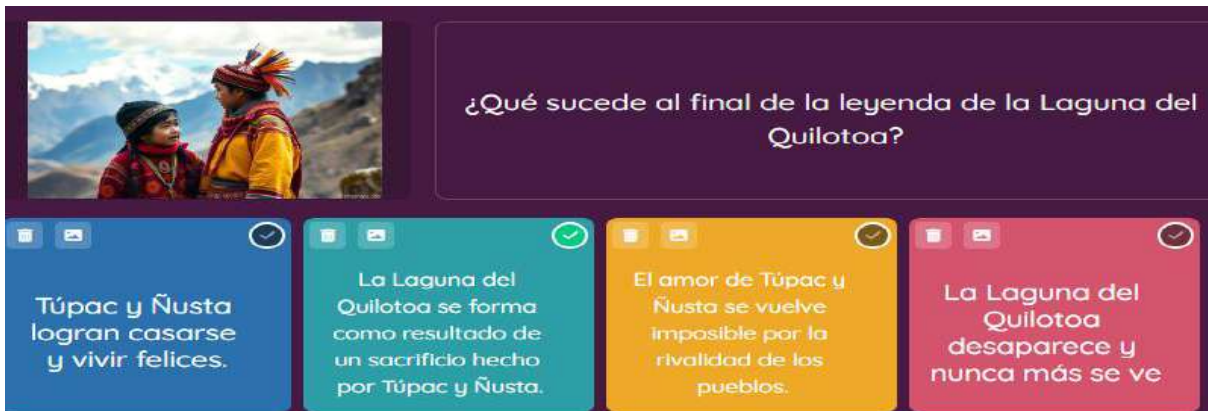
Fuente: Plataforma Quizizz

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

1. Después de leer la leyenda, los estudiantes se dividirán en pequeños grupos y deberán crear un final alternativo para la historia, basándose en los elementos que aprendieron de la leyenda. Los estudiantes pueden agregar nuevos personajes, cambiar el desenlace o incluso modificar el mensaje de la leyenda según su interpretación. (15 minutos)

Figura 19

Tu propio final

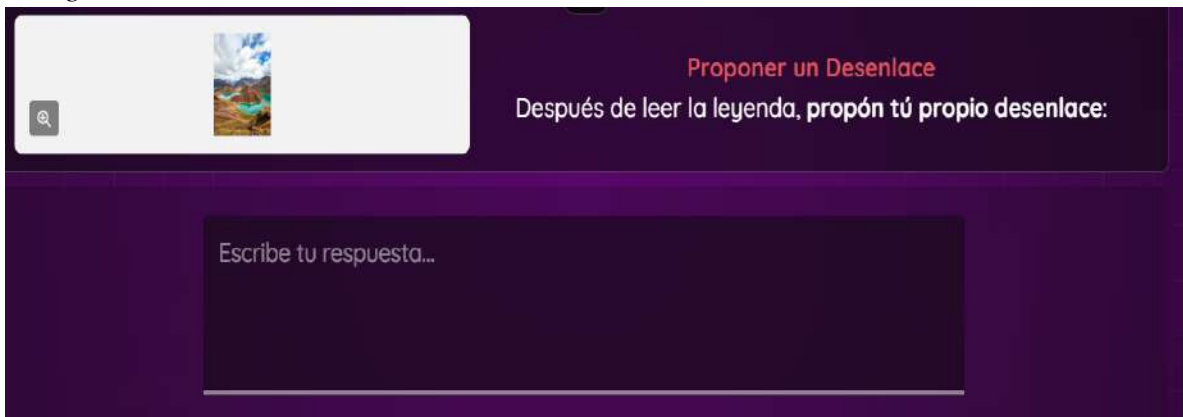


Fuente: Plataforma Quizizz.

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

2. Cada grupo presentará su final alternativo al resto de la clase. Cada uno deberá explicar cómo su final se conecta con la leyenda original y por qué eligieron ese desenlace. (10 minutos)

3. Después de las presentaciones, los estudiantes completarán un cuestionario en Quizizz basado en los componentes de la leyenda y sus finales alternativos. Las preguntas evaluarán su comprensión de la historia y su capacidad para aplicar lo aprendido en la creación de su propio final. (10 minutos)

Figura 20*Preguntas*

Fuente: Plataforma Quizizz

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

5. El docente concluirá la actividad con una reflexión sobre la relevancia de la creatividad y cómo las leyendas pueden adaptarse para transmitir diferentes mensajes o aprendizajes. Se animará a los estudiantes a pensar en cómo podrían crear sus propias leyendas en el futuro. (10 minutos)

Instrucciones que el docente dará a los estudiantes:

1. "Hoy vamos a leer la leyenda de La Laguna del Quilotoa. Presten mucha atención a los personajes, el conflicto y el desenlace, ya que después van a tener que crear su propio final para esta historia."
2. "Cuando terminemos de leer, se van a dividir en grupos. Cada grupo debe pensar en un final diferente para la leyenda, eligiendo cómo cambiarían el desenlace y qué nuevos elementos agregarían."
3. "Al presentar su final alternativo, asegúrense de explicar cómo su versión está conectada con lo que leímos y qué mensaje creen que transmite su final."

4. "Finalmente, vamos a responder a un cuestionario en Quizizz para ver qué tanto entendimos de la leyenda y cómo aplicamos lo aprendido a nuestra creatividad."
5. Se evaluará la actividad según la rúbrica de evaluación anexo 11.

Tabla 12

Cronograma de actividades

Actividades (clases)	Descripción	Objetivos	Criterio de Evaluación	Puntaje Total
Actividad 1: Introducción a Quizizz y Diagnóstico Inicial de Lectura	Se presentará la herramienta Quizizz, se hará una lectura guiada del cuento "Las conejitas que no sabían respetar" y se realizará un cuestionario interactivo en Quizizz.	- Introducir a los estudiantes en el uso de Quizizz. - Evaluar la comprensión lectora con el cuento inicial	- Participación activa en la lectura y reflexión. - Precisión en las respuestas del cuestionario. - Reflexión sobre el valor del respeto.	10 puntos
Actividad 2: Explorando Leyendas Andinas con Quizizz	Los estudiantes leerán la leyenda "El Duende de los Andes", se responderá un cuestionario sobre la historia y se discutirá el mensaje de la leyenda.	- Fomentar la comprensión de una leyenda andina. - Evaluar el reconocimiento de personajes, eventos y valores en la leyenda a través de Quizizz.	- Participación en la lectura y discusión. - Precisión en el cuestionario sobre la leyenda. - Reflexión sobre los valores de la leyenda.	10 puntos
Actividad 3: Adivina la Leyenda con Quizizz	Los estudiantes adivinarán diferentes leyendas andinas a partir de pistas dadas por el docente y luego responderán un cuestionario en Quizizz.	- Desarrollar la habilidad de identificar leyendas andinas a partir de descripciones. - Evaluar la comprensión de las	- Participación en la actividad de adivinanza. - Precisión en las respuestas del cuestionario sobre las leyendas.	10 puntos



		leyendas y el análisis mediante Quizizz.	- Reflexión sobre los valores de las leyendas.	
Actividad 4:	Los estudiantes crearán un final alternativo para la leyenda "La Laguna del Quilotoa", lo presentarán y luego completarán un cuestionario interactivo en Quizizz.	- Fomentar la creatividad mediante la creación de finales alternativos. - Evaluar la comprensión de la leyenda y la originalidad en la actividad.	- Creatividad en el final alternativo. - Coherencia con la leyenda original. - Participación en la presentación y precisión en el cuestionario.	10 puntos

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

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

La futura implementación de esta propuesta educativa requiere considerar diversos factores que garanticen su éxito. Las cuales se describen a continuación.

Exigencias.- Entre las principales se encuentra la disponibilidad de recursos tecnológicos, ya que la plataforma Quizizz es un elemento clave para desarrollar las actividades. Para ello, es esencial contar con acceso a internet estable, dispositivos electrónicos como computadoras o tabletas, y la preparación de los docentes en el uso de la plataforma.

Requisitos. - Es necesario diseñar cuestionarios adecuados a los niveles de los discentes, asegurando que las preguntas en Quizizz sean comprensibles, relevantes que concuerden con los objetivos de aprendizaje. Además, la estructuración de las leyendas debe seguir criterios de progresión en complejidad, permitiendo un avance gradual en la comprensión y análisis crítico de los textos.

Condiciones. - Para su implementación incluyen la planificación efectiva del tiempo en el aula, estableciendo momentos para la exposición, resolución de actividades y retroalimentación. También es importante fomentar un ambiente participativo donde ellos se sientan motivados a interactuar con la herramienta y compartir sus reflexiones.





Criterios. - Las preguntas en los cuestionarios de Quizizz deben centrarse en la comprensión lectora, el análisis y la capacidad de argumentación de los estudiantes. La retroalimentación debe ser individualizada, permitiendo que cada estudiante identifique sus áreas de mejora.

Esta propuesta requiere planificación, recursos tecnológicos adecuados y estrategias pedagógicas efectivas. Su implementación contribuirá al fomento de habilidades de lectura y análisis crítico, logrando un aprendizaje interactivo y significativo.

3.6 Demostraciones, ejemplos de las actividades planteadas

Actividad 1: Inducción a Quizizz y Diagnóstico Inicial de Lectura.

Se iniciará con una breve presentación de Quizizz y su uso interactivo. Luego, realizaremos la lectura guiada del cuento "Las conejitas que no sabían respetar", destacando sus valores. Después, los estudiantes completarán un cuestionario en Quizizz relacionado con el cuento, para evaluar su comprensión. Finalmente, discutiremos en clase sobre el respeto y cómo se aplica en la vida cotidiana.

Actividad 2: Explorando Leyendas Andinas con Quizizz.

Se comenzará leyendo la leyenda "El Duende de los Andes" y analizando sus elementos principales. Los estudiantes responderán un cuestionario en Quizizz sobre la historia, para evaluar la comprensión de los personajes, eventos y valores. Después, realizaremos una reflexión grupal sobre los mensajes que transmite la leyenda. Finalmente, discutiremos cómo estas leyendas nos ayudan a entender nuestra cultura.

Actividad 3: Adivina la Leyenda con Quizizz.

El docente proporcionará pistas sobre varias leyendas andinas, y los estudiantes deberán adivinar a cuál corresponde cada pista. Luego, completarán un cuestionario en Quizizz para evaluar su conocimiento de las leyendas y los valores que reflejan. Después, se realizará un conversatorio en clase sobre las lecciones aprendidas de las leyendas. La actividad exhorta al trabajo en equipo y la comprensión cultural.

Actividad 4: Crea tu Propio Final con Quizizz (Leyenda: La Laguna del Quilotoa).

Los estudiantes leerán la leyenda "La Laguna del Quilotoa" y luego se dividirán en grupos para crear un final diferente para la historia. Después, presentarán sus finales a la clase y participarán en el juego de un cuestionario en Quizizz para evaluar su comprensión de la leyenda y la creatividad en su propuesta. Finalmente, se reflexionará sobre cómo las leyendas pueden adaptarse a diferentes interpretaciones.

3.6.1 Formas de aplicación, implementación y evaluación.**Actividad 1: Introducción a Quizizz y Diagnóstico Inicial de Lectura**

Aplicación. - La herramienta Quizizz se introduce de manera práctica. El docente guiará a los estudiantes paso a paso sobre cómo acceder a la plataforma y participar en el cuestionario interactivo. Se utiliza un cuento de valores, "Las conejitas que no sabían respetar", como base para evaluar la comprensión lectora.

Implementación:

1. El docente presenta el cuento y explica el objetivo de la lectura.
2. Se realiza una lectura guiada y se resuelven dudas durante el proceso.
3. Se completan el cuestionario de Quizizz, que será el principal instrumento de evaluación.

Evaluación. - Se evaluará la participación de los presentes durante la lectura. El nivel de comprensión mostrado en el cuestionario (correcto o incorrecto) y se meditará sobre el valor del respeto, considerando las respuestas del cuestionario y las intervenciones en clase.

Actividad 2: Explorando Leyendas Andinas con Quizizz

Aplicación. - En esta clase, los estudiantes leen la leyenda "El Duende de los Andes", y luego participan en un cuestionario interactivo en Quizizz. Además, se fomenta una reflexión sobre los valores que esta leyenda transmite.

Implementación:

1. El docente explica el contexto y significado cultural de la leyenda.
2. Los estudiantes leen la leyenda y responden preguntas de comprensión en Quizizz.
3. El docente plantea una discusión en clase sobre los valores y enseñanzas de la leyenda.



Evaluación. - Se evaluará la precisión en las respuestas del cuestionario. La participación en la discusión grupal y la identificación de los personajes, eventos y valores de la leyenda, evaluada a través de las respuestas y reflexiones.

Actividad 3: Adivina la Leyenda con Quizizz.

Aplicación. - Se utiliza un enfoque interactivo donde los estudiantes deben adivinar la leyenda a partir de pistas dadas por el docente. Luego, responderán un cuestionario en Quizizz para evaluar su conocimiento sobre leyendas andinas.

Implementación:

1. El docente da pistas sobre las leyendas andinas, suscitando el pensamiento crítico y la discusión en grupo.
2. Los estudiantes adivinan y luego responden a las preguntas de Quizizz sobre las leyendas.
3. Se realizan reflexiones en clase sobre los valores presentes en las leyendas.

Evaluación. - Se evaluará la precisión de las respuestas sobre las leyendas en el cuestionario. La participación en las adivinanzas y en la discusión de valores, el compromiso en equipo y la capacidad de hacer conexiones entre las leyendas y los valores que enseñan.

Actividad 4: Crea tu Propio Final con Quizizz (Leyenda: La Laguna del Quilotoa)

Aplicación. - Los estudiantes crean un final alternativo para la leyenda "La Laguna del Quilotoa". Luego, presentan su versión a la clase y responden preguntas relacionadas en Quizizz para evaluar su comprensión de la historia y su creatividad.

Implementación:

1. El docente guía a los estudiantes en la lectura de la leyenda y en la identificación de los elementos clave.
2. Los estudiantes, en grupos, crean un final alternativo, lo presentan a sus compañeros de clase y argumentan sus decisiones.
3. Finalmente, responden a un cuestionario en Quizizz sobre los personajes de la leyenda y su final alternativo.



Evaluación. -Se evaluará la creatividad de los finales alternativos. La coherencia con la leyenda original, la participación en la presentación y en el cuestionario y la precisión de las respuestas del cuestionario.

Recursos.

Para dar cumplimiento a las actividades descritas, se emplearán los siguientes recursos:

Humanos: Docentes y estudiantes del subnivel medio de educación general Básica (quinto, sexto y séptimo grado).

Materiales y Tecnológicos: Computadoras, conexión a internet, proyector de pantalla, la herramienta Quizizz, Cuadernos de apuntes, lápices

Beneficiarios.

Los beneficiarios principales de esta propuesta son los escolares de la institución educativa Agustín Félix de aula multigrado del subnivel medio (quinto, sexto y séptimo grado), quienes tendrán la oportunidad de fortalecer y demostrar sus habilidades de lectura mediante actividades creativas. Además, los docentes se beneficiarán al incorporar recursos digitales como Quizizz, lo que les permitirá integrar la tecnología de forma eficaz en el proceso de enseñanza y aprendizaje, particularmente en el área de lectura recreativa, mejorando su práctica pedagógica e impulsando la innovación educativa.

3.6.2 Evaluación

La evaluación de la estrategia didáctica con Quizizz para incentivar la lectura recreativa en el aula multigrado de la Escuela Agustín Félix se centra en medir el nivel de comprensión lectora alcanzado por los estudiantes. Para ello, se emplean cuestionarios, actividades interactivas y análisis de respuestas dentro de la plataforma, permitiendo identificar el grado de interpretación, inferencia y reflexión sobre los textos leídos. Además, se promueve una evaluación continua, favoreciendo la retroalimentación entre estudiantes y docentes. Este proceso evaluativo busca garantizar el avance de todos los estudiantes en su aprendizaje de la lectura recreativa.

3.7 Valoración de la propuesta .

La estrategia didáctica con Quizizz para fomentar la lectura recreativa en el aula multigrado de la Escuela Agustín Félix fue evaluada por la junta académica y la directora, quienes destacaron su innovación y relevancia educativa. Se resaltó el papel clave del docente en la implementación, ya que su entusiasmo y guía son fundamentales para el éxito de esta estrategia. Además, Quizizz fue valorado como una herramienta motivadora que fomenta la lectura recreativa en contexto de aula multigrado.

Para este trabajo se aplicó una rubrica de evaluación por parte de expertos, en la que participaron el MSc. Renato Granda, la MSc. Verónica Jiménez y el MSc. Wilson Arroyo. (ver anexo 12).

El experto 1 MSc. Renato Granda valoró con nivel excelente la mayoría de los criterios, destacando particularmente la frecuencia de lectura, preferencias lectoras, enriquecimiento del vocabulario, motivación lectora y el uso de Quizizz como herramienta de aprendizaje. Esto indica que reconoce un gran potencial en la estrategia para fomentar el gusto por la lectura y fortalecer habilidades lingüísticas a través de medios digitales. En cuanto a la fluidez lectora y el desarrollo socioemocional, su valoración fue de bueno, lo cual sugiere que si bien hay avances, existen oportunidades de mejora en estos ámbitos.

La experta 2 MSc. Verónica Jiménez coincidió con la mayoría de las valoraciones del primer evaluador, resaltando con nivel excelente los criterios de frecuencia y preferencias lectoras, enriquecimiento del vocabulario, motivación lectora, y el uso de Quizizz. La fluidez lectora y el desarrollo socioemocional fueron también valorados como buenos, lo que sugiere consistencia en los resultados observados y la percepción de que la estrategia es sólida, aunque perfectible en algunos aspectos técnicos de la lectura oral y el trabajo emocional en grupo.

El experto 3 MSc. Wilson Arroyo también otorgó calificaciones de excelente en la mayoría de los criterios: frecuencia de lectura, preferencias lectoras, enriquecimiento del vocabulario, motivación lectora, y el uso de Quizizz como herramienta de aprendizaje. Al igual que los otros evaluadores, marcó como bueno los aspectos de fluidez lectora y desarrollo socioemocional. Esto demuestra una valoración positiva general de la propuesta, resaltando su

efectividad en cuanto al contenido y los recursos empleados, así como su impacto en el proceso lector.

La propuesta didáctica basada en el uso de Quizizz fue valorada por los expertos MSc. Renato Granda, MSc. Verónica Jiménez y MSc. Wilson Arroyo como una estrategia innovadora y pertinente para fortalecer el proceso lector en estudiantes de aula multigrado. Destacaron como principales fortalezas la frecuencia y preferencias lectoras, el enriquecimiento del vocabulario, la motivación hacia la lectura y el uso adecuado de la herramienta digital, todos ubicados dentro del nivel excelente. La fluidez lectora y el desarrollo socioemocional fueron valorados en el nivel bueno, lo que evidencia avances positivos, aunque con posibilidades de mejora. En conjunto, la valoración de los expertos sitúa la propuesta en un nivel excelente, según la escala utilizada.

3.8 Rúbrica de evaluación de la estrategia didáctica con quizizz

Propósito: Valorar la efectividad de la propuesta "Estrategia Didáctica con Quizizz para fomentar la Lectura Recreativa en un Aula Multigrado".

Tabla 13

Rúbrica de evaluación de la estrategia didáctica con quizizz.

Criterio	Excelente	Bueno	Regular	Bajo
Frecuencia de lectura	Lee siempre los textos propuestos en clase.	Lee con regularidad los textos propuestos en clase.	Lee ocasionalmente los textos sugeridos.	Lee solo cuando se le exige, sin mostrar interés.
Preferencias lectoras	Manifiesta y argumenta sus gustos por distintos tipos de textos, mostrando interés.	Identifica y expresa sus preferencias por ciertos textos.	Tiene preferencias lectoras limitadas y poco definidas.	No muestra interés ni expresa preferencias por ningún tipo de lectura.
Fluidez lectora	Lee con ritmo adecuado, entonación, y precisión, comprendiendo lo leído con naturalidad.	Lee con buena entonación y ritmo, aunque presenta algunas pausas.	Lee con dificultades en el ritmo y entonación, lo que afecta la comprensión.	Lee con muchas pausas, errores frecuentes y sin comprensión.



Enriquecimiento del vocabulario	Aplica de forma correcta y variada palabras nuevas en diferentes contextos orales y escritos.	Reconoce y utiliza algunas palabras nuevas en sus producciones.	Reconoce algunas palabras nuevas, pero las usa de forma limitada o incorrecta.	No muestra incorporación de nuevo vocabulario.
Desarrollo socioemocional	Participa activamente, muestra empatía, respeto y colaboración con sus compañeros durante las actividades.	Se relaciona de forma adecuada con sus compañeros, mostrando respeto y disposición para colaborar.	Participa con poca frecuencia y presenta algunas dificultades para relacionarse positivamente con los demás.	Muestra escasa participación y actitudes negativas hacia los compañeros o el trabajo en grupo.
Motivación lectora	Se muestra entusiasta en las actividades lectoras y participa activamente en ellas.	Muestra interés por las actividades lectoras y participa activamente en ellas.	Participa en las actividades lectoras si se le motiva constantemente.	No muestra interés por las actividades relacionadas con la lectura.
Uso de Quizizz como herramienta	Utiliza Quizizz de manera autónoma, participa con entusiasmo y aplica los aprendizajes en otras actividades educativas.	Usa Quizizz correctamente, participa activamente y mejora su comprensión lectora.	Usa Quizizz con apoyo constante y presenta participación limitada.	Presenta dificultades en el uso de Quizizz y muestra poco compromiso con la herramienta.

Elaborado por: Ajíla Carmen y López Geovanna

Escala de valoración global

- **17 - 20 puntos** → Estrategia altamente efectiva
- **13 - 16 puntos** → Estrategia efectiva con algunas áreas de mejora
- **9- 12 puntos** → Estrategia parcialmente efectiva, requiere ajustes
- **5 – 8 puntos** → Estrategia poco efectiva, necesita rediseño



Conclusiones

1. La utilización de la herramienta tecnológica Quizizz para fomentar la lectura recreativa en aulas multigrado se fundamenta en diversas teorías del aprendizaje. En particular, se destacan el aprendizaje significativo, la gamificación y la motivación intrínseca como elementos esenciales que mejoran la experiencia lectora de los estudiantes.
2. En el proceso del fomento de la lectura recreativa en contextos multigrado demanda estrategias innovadoras y flexibles que se adapten a la diversidad de ritmos y niveles de aprendizaje, subrayando así la relevancia de herramientas interactivas como Quizizz.
3. La estrategia didáctica propuesta para fomentar la lectura recreativa en los estudiantes de aulas multigrado de la escuela Agustín Félix, durante el periodo de junio 2024 a enero 2025, se basa en la integración de la herramienta digital Quizizz mediante una metodología de gamificación. Esta metodología busca aumentar la motivación y participación de los estudiantes al incorporar elementos lúdicos en el fomento de la lectura recreativa.
4. La metodología propuesta ha sido avalada por expertos en educación, quienes afirman su viabilidad y pertinencia para mejorar el desarrollo de la lectura recreativa en el contexto multigrado, garantizando su aplicabilidad en situaciones similares.
5. La investigación revela que la incorporación de herramientas digitales interactivas en el aula no solo mejora la comprensión lectora, sino que también facilita la adaptación a nuevas metodologías de enseñanza, promoviendo un aprendizaje más dinámico y efectivo en los estudiantes de aulas multigrado.



Recomendaciones

1. Se sugiere llevar a cabo talleres y capacitaciones para los docentes centrados en el uso pedagógico de Quizizz, haciendo hincapié en su aplicación en la lectura recreativa y su integración con estrategias de aprendizaje significativo y gamificación.
2. Es crucial diseñar actividades con Quizizz que se ajusten a la diversidad de ritmos y niveles de aprendizaje en aulas multigrado, garantizando que todos los estudiantes puedan participar de manera activa en la lectura recreativa.
3. Se propone establecer un plan de integración de Quizizz en la enseñanza de la lectura recreativa a lo largo del año escolar, con actividades planificadas que fomenten la interacción, el juego y la motivación entre los estudiantes.
4. Para incrementar el interés de los estudiantes en la lectura, se recomienda utilizar recompensas simbólicas dentro de Quizizz, como insignias, niveles y desafíos, que refuercen el aprendizaje lúdico y promuevan una participación activa.
5. Se aconseja realizar evaluaciones periódicas y recopilar retroalimentación de docentes y estudiantes sobre la efectividad de la metodología basada en Quizizz, con el propósito de optimizar su aplicación y adaptarla a las necesidades específicas del aula multigrado.



Referencias bibliográficas

- Álvarez Ortiz, E. Z. (2021). *La lectura recreativa en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa Huachi Grande, del cantón Ambato*. Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/items/bda0989c-ea22-4821-b6ae-7052de37af51>
- Ángeles Millones, R. D. (2024). *La gamificación: impacto en el aula y autonomía de los estudiantes*. *Journal of the Academy*, (10), 171–180.
<https://journalacademy.net/index.php/revista/article/view/181>
- Arteaga Barba, Z. L. (2024). *Estrategia para fomentar la animación por la lectura en educación primaria*.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/8044/pdf>
- Autores no especificados. (2021). *Memoria final: Quizizz. Una herramienta para la gamificación en el aula*. Universidad de Zaragoza.
https://zagan.unizar.es/record/123731/files/memoria_PIIDUZ_2021_335.pdf
- Baker, L., & Wigfield, A. (1999). Dimensions of children's motivation for reading and their relations to reading activity and reading achievement. *Reading Research Quarterly*, 34(4), 452–477. <https://www.jstor.org/stable/748216>
- Biblioteca Nacional de Maestros (BNM). (2023). *Eliminando barreras para el aprendizaje y la participación en la educación*.
<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL006582.pdf>
- Cabero, J., & Llorente, M. C. (2019). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Ediciones Pirámide. <https://uogestiondelaprendizaje.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/03/5-libro-nuevas-tecnolog3adas-aplicadas-a-la-educac3b3n-julio-cabero.pdf>
- Cabero, J., & Marín, V. (2019). *Las tecnologías digitales en la educación: La teoría y la práctica en la era digital*. Madrid: Síntesis.
<https://revistaprismasocial.es/article/view/5058>





Carreño, M., De la Garza, T., & Zermeño, M. (2016). *Las TIC: Una oportunidad para fortalecer procesos de enseñanza en el marco del modelo escuela nueva.*

<https://www.revistaespacios.com/a18v39n49/a18v39n49p33.pdf>

Carrete-Marín, N., & Domingo-Peñañiel, L. (2023). *Transformación digital y educación abierta en la escuela rural.* Revista Prisma Social, (41), 1–20.

<https://revistaprismasocial.es/article/view/5058>

Chicani, M. J., Benavides, E., Kari, C. M., Calle, L. C., Condori, A. Y., & Gómez, E. B.

(2021) Pérez, J. (2021). *Metodologías inclusivas en aulas multigrado: Retos y propuestas pedagógicas.* Universidad de Quito.

<https://www.revistaespacios.com/a21v42n22/a21v42n22p04.pdf>

Chirino-García, R. C., & Hernández-Corona, J. (2020). *M-learning: Estrategia para la promoción del aprendizaje electrónico móvil en instituciones de educación superior.*

Episteme Koinonia: Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes, 3(5), 102–121. <http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v3i5.684>

Cunningham, A. E., & Stanovich, K. E. (1991). *Tracking the unique effects of print exposure in children: Associations with vocabulary, general knowledge, and spelling.* Journal of Educational Psychology.

<https://psycnet.apa.org/record/1991-26175-001>

DGESuM. (2023). *TIC y multigrado.*

<https://dgesum.sep.gob.mx/storage/recursos/Planes%202018/TS/4u7qYlFfFG-TS304.pdf>

Gómez-Villalba, E., & Pérez González, J. (2004). *Lectura recreativa y aprendizaje de habilidades lingüísticas básicas.* Universidad de Granada.

https://editorial.ugr.es/libro/lectura-recreativa-y-aprendizaje-de-habilidades-linguisticas-basicas_139190/

González, C., & Rodríguez, M. (2020). *La personalización del aprendizaje a través de las TIC: la creación de entornos de aprendizaje adaptativos.*

<https://revistes.uab.cat/doblele/article/view/v10-badia>



- Guthrie, J. T., & Wigfield, A. (2000). *Engagement and motivation in reading*. In R. Barr, M. L. Kamil, P. D. Pearson, & P. B. Mosenthal (Eds.), *Handbook of reading research* (Vol. 3, pp. 403–422). Longman.
<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2030728>
- Lahire, B. (2004). La lectura en la sociedad del conocimiento. *Revista de Educación*
<https://ru.enallt.unam.mx/jspui/bitstream/123456789/637/4/637.pdf>
- Lopez Escate, F. S. (2023). *Lecturas recreativas y su influencia en pensamiento crítico en estudiantes de tercer grado de una institución educativa, Puente Piedra*. Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/125312>
- López, M., Pérez, J., & García, R. (2021). La enseñanza y el aprendizaje en las escuelas primarias multigrado: Reflexiones sobre su funcionamiento. *Revista Cubana de Educación*, 47(2), 123-135.
- López, P., & Fernández, C. (2021). *Plataformas interactivas para la comprensión lectora*. Journal of Educational Research.
- Maina, & Papalini. (2021). *Lectura académica y recreativa entre estudiantes universitarios*.
<https://cvc.cervantes.es/literatura/esedll/pdf/06/01.pdf>
- Mejoredu. (2023). *La importancia de las escuelas multigrado*.
https://www.mejoredu.gob.mx/images/publicaciones/boletin-3/B10_Boletin.pdf
- Molina, S. (2006). La lectura en la sociedad del conocimiento. *Revista de Educación*.
https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-lectura-y-la-sociedad-del-conocimiento-0/html/ff6a383e-82b1-11df-acc7-002185ce6064_2.html
- Peña-Infante, D., Lahera-Martínez, F., & Cruz Proenza-Garrido, Y. (2013). *El aprendizaje de los escolares del multigrado con la tecnología educativa*.
<https://www.redalyc.org/pdf/1815/181528709005.pdf>
- Pérez Serrano, J. (2023). Integración curricular de las TIC desde el aula rural multigrado en República Dominicana. *Revista Latinoamericana Tecnología Educativa*.
https://perfileseducativos.unam.mx/iisue_pe/index.php/perfiles/article/view/60701/5318
- 8



- Pérez, L., & García, E. (2016). *Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación: Teoría y práctica*. Editorial Académica.
- Quizizz Inc. (2024). *Guía oficial de Quiziz*. <https://quizizz.com>
- Red Educa. (2023). *Aulas multigrado: características y metodologías*.
<https://www.rededuca.net/contexto-educativo/a/aula-multigrado>
- Robles Verdugo, D. I., & Sandoval Ceja, M. (2024). La influencia de las tecnologías en educación primaria. *Formación Estratégica*, (2), 1–15.
<https://formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/125>
- Rodríguez, C., & Saavedra, M. (2018). Las TIC: Una oportunidad para fortalecer procesos de enseñanza en el marco del modelo escuela nueva. *Revista Iberoamericana de Educación*. <https://www.revistaespacios.com/a18v39n49/18394933.html>
- Rodríguez, M. (2023). La educación gamificada. *Revista de Pedagogía Contemporánea*.
- Salas, G. (2021). *Lectura comprensiva y tecnología*. *Journal of Language Studies*.
- Salinas, J. (2015). Las tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento (TAC) en la educación superior. *Revista de Educación a Distancia*, 47(1), 1–18.
https://www.um.es/ead/red/47/Brazuelo_Cacheiro.pdf
- Salinas, J. (2020). Innovación educativa y tecnología en tiempos de pandemia: Hacia la transformación digital de la educación. *Revista de Educación a Distancia*.
<https://www.redalyc.org/pdf/7600/760079755004.pdf>
- Serrano, A. (2021). *Redes sociales y aprendizaje: Una nueva forma de educar en la era digital*. Editorial Innovación Educativa.
- Serrano, D. (2023). *Recursos digitales en el aula*. Educación y TIC.
- Solé, I. (1995). La lectura en la enseñanza de las ciencias sociales. *Revista de Educación*.
<https://es.scribd.com/document/502632184/Sole-i-1995-Didactica-de-La-Lectura>
- Subsecretaría de Educación Básica (2016). *La escuela multigrado: Una opción educativa para todos*.
- NESCO (2022). *El futuro de la educación digital*. Informe global.
- UNESCO. (2015). *Escuelas multigrados: ¿cómo funcionan? Reflexión a partir de la experiencia internacional*.<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000137497>



Zavala, J. (2022). *El futuro de las TAC*. Tecnología y Aprendizaje.

Anexos

Anexo 1

Encuesta para estudiantes sobre el uso de herramientas digitales para fomentar la lectura recreativa

Objetivo:

Conocer el nivel de conocimiento, percepciones y prácticas de los estudiantes del subnivel media en un aula multigrado sobre el uso de herramientas digitales, como Quizizz, para fomentar la lectura recreativa.

Datos informativos del encuestado:

Por favor, completa la siguiente información:

Nombre:	Edad:
Grado: <input type="checkbox"/> Quinto <input type="checkbox"/> Sexto <input type="checkbox"/> Séptimo	¿Tienes acceso a un dispositivo digital (computadora, tablet o celular) en casa? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No

Instrucciones:

Lee cada pregunta con atención y marca la opción que mejor refleje tu respuesta. Tu opinión es muy importante para ayudarnos a mejorar las actividades de lectura en el aula.

1.- ¿Conoces herramientas digitales como Quizizz que se pueden usar para aprender y jugar en clase?

- Sí, las conozco y las he usado
- Sí, pero no las he usado
- No, no las conozco

2.- ¿Sabes cómo funciona la herramienta Quizizz?

- Sí, la uso frecuentemente
- Sí, pero la uso poco
- No, no sé cómo funciona

3.- ¿Crees que las actividades digitales te ayudan a entender mejor lo que lees?

- Sí, me ayudan mucho
- Me ayudan un poco
- No me ayudan





4.- ¿Sientes que usar herramientas digitales hace que leer sea más interesante para ti?

- | | |
|--------------------------|----------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Sí, mucho más interesante |
| <input type="checkbox"/> | Un poco más interesante |
| <input type="checkbox"/> | No hace ninguna diferencia |

5.- ¿Con qué frecuencia usas herramientas digitales en tus clases?

- | | |
|--------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | Siempre |
| <input type="checkbox"/> | A veces |
| <input type="checkbox"/> | Nunca |

6.- ¿Has hecho actividades en Quizizz u otras plataformas para leer o responder preguntas sobre cuentos?

- | | |
|--------------------------|------------------|
| <input type="checkbox"/> | Sí, muchas veces |
| <input type="checkbox"/> | Sí, pocas veces |
| <input type="checkbox"/> | No |

¡Gracias por tu tiempo! Tus respuestas nos ayudarán a hacer la lectura más divertida y emocionante en el aula.





Anexo 2

Encuesta para docentes sobre el uso de herramientas digitales para fomentar la lectura recreativa en aulas multigrado

Objetivo:

Conocer el nivel de conocimiento, percepciones y prácticas de los docentes respecto al uso de herramientas digitales, como Quizizz, para fomentar la lectura recreativa en estudiantes de aulas multigrado.

Datos informativos del encuestado:

Por favor, complete la siguiente información:

Nombre:	Edad:
Nivel educativo que imparte: <input type="checkbox"/> inicial <input type="checkbox"/> Básica elemental <input type="checkbox"/> Básica media	Años de experiencia docente: <input type="checkbox"/> 1-5 años <input type="checkbox"/> 6-10 años <input type="checkbox"/> Más de 10 años
Acceso a herramientas digitales en el aula: <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	

Instrucciones:

Lea cada pregunta con atención y marque la opción que mejor se ajuste a su respuesta. Por favor, responda de manera honesta para ayudarnos a comprender mejor las necesidades de su entorno educativo.

1.- ¿Conoce herramientas digitales específicas para fomentar la lectura recreativa?

- Sí, varias herramientas
 Sí, pero solo algunas
 No estoy familiarizado con ellas

2.- ¿Qué tan familiarizado está con el uso de Quizizz como herramienta educativa?

- Muy familiarizado
 Algo familiarizado
 Nada familiarizado





3.- ¿Considera que las herramientas digitales pueden motivar a los estudiantes a leer de manera recreativa?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

4.- ¿Cree que las actividades digitales son efectivas para promover la participación en un aula multigrado?

- Muy efectivas
- Algo efectivas
- Poco efectivas
- No son efectivas

5.- ¿Con qué frecuencia utiliza herramientas digitales en sus clases?

- Diariamente
- Semanalmente
- Ocasionalmente
- Nunca

6.- ¿Ha implementado actividades de lectura recreativa utilizando Quizizz u otras herramientas similares?

- Sí, de manera regular
- Sí, pero pocas veces
- No

Gracias por su tiempo y colaboración. Sus respuestas serán de gran utilidad para mejorar las estrategias pedagógicas en el aula.





Anexo 3

Guía de Observación: Fomento de la Lectura Recreativa en un Aula Multigrado del Subnivel Medio de Educación General Básica

Objetivo de la observación:

Observar cómo se fomenta la lectura recreativa en un aula multigrado, evaluando el uso de herramientas digitales y poniendo énfasis en la participación y el interés de los estudiantes.

ASIGNATURA: Lengua y Literatura.

Fecha de la Observación:	Hora de Inicio:	Hora de Finalización:
--------------------------	-----------------	-----------------------

Contexto de la Observación

1. Nombre de la institución educativa: Escuela Agustín Félix.

2. Curso/Grupo observado: Subnivel medio de EGB

	Observación sobre el fomento de la lectura recreativa utilizando herramientas digitales.	SÍ	NO	A VECES	Observaciones
1.	Emplean herramientas digitales como Quizizz, plataformas educativas o recursos multimedia para motivar la lectura recreativa.				
2.	Verifica si se emplean diferentes estrategias de lectura (lectura en voz alta, grupos de discusión, actividades interactivas) para hacer que la lectura sea divertida y accesible para todos los estudiantes, considerando las diferencias del aula multigrado.				
3.	Evalúa el grado de participación de los estudiantes en las actividades de lectura recreativa, observando si se sienten motivados a leer, responder preguntas o compartir opiniones sobre los textos leídos.				
4.	Las actividades están adaptadas a los diferentes niveles de habilidad de los estudiantes, garantizando que todos, sin importar su edad o grado, puedan participar y disfrutar de la lectura recreativa.				
5.	Los estudiantes desarrollan actividades de lectura recreativa en herramientas educativas.				



--	--	--	--	--	--

Anexo 4

Resultados de la observación: en el aula durante el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje

Docente 1

	Observación sobre el fomento de la lectura recreativa utilizando herramientas digitales.	SÍ	NO	A VECES	Observaciones
1.	Emplean herramientas digitales como Quizizz, plataformas educativas o recursos multimedia para motivar la lectura recreativa.		3		La docente no emplea herramientas digitales como Quizizz, plataformas educativas o recursos multimedia, lo que limita la motivación estudiantil.
2.	Verifica si se emplean diferentes estrategias de lectura (lectura en voz alta, grupos de discusión, actividades interactivas) para hacer que la lectura sea divertida y accesible para todos los estudiantes, considerando las diferencias del aula multigrado.		2	1	La docente raramente aplica estrategias variadas de lectura, limitando la accesibilidad y el disfrute en el aula multigrado.
3.	Evalúa el grado de participación de los estudiantes en las actividades de lectura recreativa, observando si se sienten motivados a leer, responder preguntas o compartir opiniones sobre los textos leídos.		2	1	La participación de los estudiantes en actividades de lectura recreativa es baja; rara vez se sienten motivados a involucrarse activamente.
4.	Las actividades están adaptadas a los diferentes niveles de habilidad de los estudiantes, garantizando que todos, sin importar su edad o grado, puedan participar y disfrutar de la lectura recreativa.		3		Las actividades de lectura recreativa no están adaptadas a los diferentes niveles de habilidad de los estudiantes, lo que dificulta su participación y disfrute.
5	Los estudiantes desarrollan actividades de lectura recreativa en herramientas educativas.		3		Los estudiantes no desarrollan actividades de lectura recreativa utilizando herramientas educativas, lo que limita su interacción con recursos digitales



Anexo 5

Resultados de la observación: en el aula durante el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje

Docente 2

	Observación sobre el fomento de la lectura recreativa utilizando herramientas digitales.	SÍ	NO	A VECES	Observaciones
1.	Emplean herramientas digitales como Quizizz, plataformas educativas o recursos multimedia para motivar la lectura recreativa.		3		La docente no emplea herramientas digitales.
2.	Verifica si se emplean diferentes estrategias de lectura (lectura en voz alta, grupos de discusión, actividades interactivas) para hacer que la lectura sea divertida y accesible para todos los estudiantes, considerando las diferencias del aula multigrado.		1	2	La docente raramente aplica estrategias variadas de lectura.
3.	Evalúa el grado de participación de los estudiantes en las actividades de lectura recreativa, observando si se sienten motivados a leer, responder preguntas o compartir opiniones sobre los textos leídos.		1	2	La participación de los estudiantes en actividades de lectura recreativa es baja.
4.	Las actividades están adaptadas a los diferentes niveles de habilidad de los estudiantes, garantizando que todos, sin importar su edad o grado, puedan participar y disfrutar de la lectura recreativa.		3		Las actividades de lectura recreativa no están adaptadas a los diferentes niveles.
5	Los estudiantes desarrollan actividades de lectura recreativa en herramientas educativas.		3		Los estudiantes no desarrollan actividades de lectura recreativa.



Anexo 6

Resultados de la observación: en el aula durante el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje

Docente 3

	Observación sobre el fomento de la lectura recreativa utilizando herramientas digitales.	SÍ	NO	A VECES	Observaciones
1.	Emplean herramientas digitales como Quizizz, plataformas educativas o recursos multimedia para motivar la lectura recreativa.		3		La docente no emplea herramientas digitales.
2.	Verifica si se emplean diferentes estrategias de lectura (lectura en voz alta, grupos de discusión, actividades interactivas) para hacer que la lectura sea divertida y accesible para todos los estudiantes, considerando las diferencias del aula multigrado.			3	La docente raramente aplica estrategias variadas de lectura, limitando la accesibilidad y el disfrute en el aula multigrado.
3.	Evalúa el grado de participación de los estudiantes en las actividades de lectura recreativa, observando si se sienten motivados a leer, responder preguntas o compartir opiniones sobre los textos leídos.			3	La participación de los estudiantes en actividades de lectura recreativa es baja. No se sienten motivados a responder las preguntas o compartir opiniones.
4.	Las actividades están adaptadas a los diferentes niveles de habilidad de los estudiantes, garantizando que todos, sin importar su edad o grado, puedan participar y disfrutar de la lectura recreativa.		3		Las actividades de lectura recreativa no están adaptadas a los diferentes niveles
5	Los estudiantes desarrollan actividades de lectura recreativa en herramientas educativas.		3		Los estudiantes no desarrollan actividades de lectura recreativa utilizando herramientas educativas, lo que limita



					su interacción con recursos digitales
--	--	--	--	--	---------------------------------------

Anexo 7

Triangulación de resultados.

Categoría	Encuesta a Estudiantes	Encuesta a Docentes	Observación de Clases	Conclusión
Conocimiento de herramientas digitales	El 67% no conoce herramientas digitales como Quizizz, y solo el 6% las ha usado.	El 67% de los docentes no está familiarizado con herramientas digitales para la lectura recreativa.	No se observó el uso de herramientas digitales en la práctica docente.	Existe una baja familiaridad con herramientas digitales tanto en estudiantes como en docentes, lo que limita su implementación en la lectura recreativa.
Uso de herramientas digitales para leer y responder preguntas	El 60% no sabe que se pueden usar herramientas digitales para leer y responder preguntas sobre cuentos.	El 67% de los docentes no ha implementado actividades de lectura recreativa con herramientas digitales.	No se evidenció el uso de plataformas digitales en la lectura recreativa en clase.	Es necesario capacitar a los docentes en el uso de herramientas digitales para incentivar su aplicación en la lectura recreativa.
Impacto de las herramientas digitales en la comprensión lectora	El 63% de los estudiantes considera que las actividades digitales les ayudan a comprender mejor lo que leen.	El 67% de los docentes está de acuerdo en que las herramientas digitales pueden motivar a los estudiantes a leer.	No se observaron estrategias digitales aplicadas en la lectura.	Existe una percepción positiva sobre el impacto de las herramientas digitales en la comprensión lectora, pero su aplicación en el aula es deficiente.
Interés por la lectura mediante herramientas digitales	El 83% considera que las herramientas digitales hacen que la lectura sea más interesante.	El 67% de los docentes considera que las actividades digitales son efectivas para promover la participación en un aula multigrado.	Los estudiantes mostraron desinterés y baja participación en las lecturas propuestas.	La tecnología podría ser una estrategia clave para aumentar el interés por la lectura, pero no se está utilizando de manera efectiva.
Frecuencia de uso de herramientas digitales en clase	El 77% de los estudiantes nunca utiliza herramientas digitales en clase.	El 67% de los docentes nunca usa herramientas digitales en sus clases.	No se observó integración de tecnología en las prácticas docentes.	Existe una escasa integración de la tecnología en la enseñanza, lo que limita su potencial para mejorar la lectura recreativa.
Planificación y estrategias para fomentar la lectura recreativa	Las actividades digitales no son frecuentes en las clases.	Solo el 33% de los docentes ha implementado actividades de lectura	Se evidenció falta de planificación y estrategias	Se requiere diseñar estrategias estructuradas para integrar la lectura recreativa con