

	<b>TRABAJO DE TITULACIÓN</b>
-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA**

**La Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de habilidades en  
lectura en estudiantes de sexto año de EGB.**

**Autor/es:**

**Alexandra Claribel Morales Quijano**

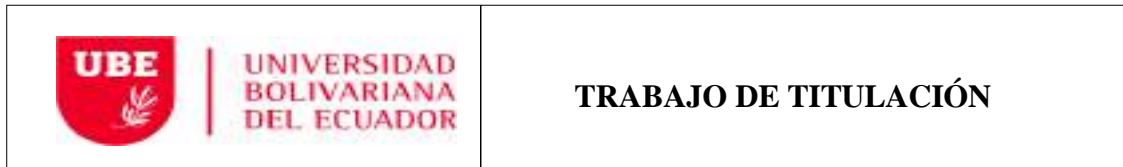
**Mónica Elizabeth Moreno Munzón**

**Tutora:**

**Dra. Elsy Rodríguez R.**

**DURÁN-ECUADOR**

**2023**



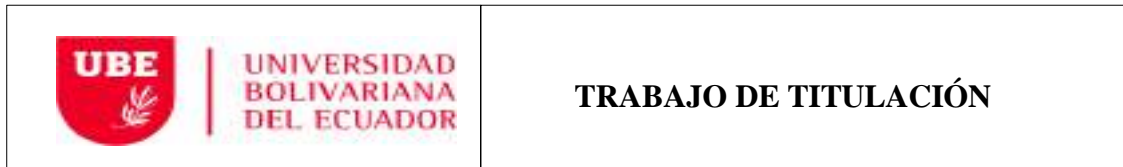
## **DEDICATORIA**

Dedico la tesis primero a Dios, por haberme dado sabiduría para lograr realizar el trabajo de investigación. A mi familia por ser el motor de mi vida.

**Alexandra Claribel Morales Quijano**

Dedico el presente trabajo de titulación a Dios y la Virgen, por ser mi guía en el proceso educativo. A mi familia, por ser el apoyo, esfuerzo y amor, que me permitió hacer este camino un pasaje más llevadero.

**Mónica Elizabeth Moreno Munzón**



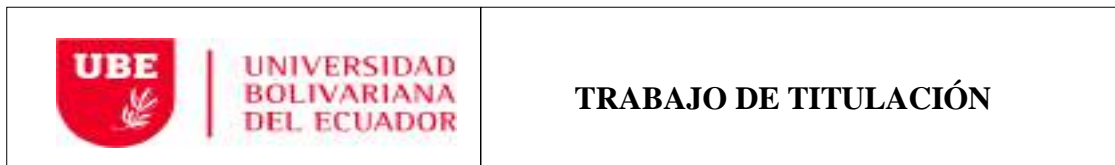
## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mi familia que me ayudaron y apoyaron en todo el proceso de elaboración de la investigación, a mi tutora la Dra. Elsy Rodríguez, por orientarme en el presente trabajo. Así mismo expreso mi sincero reconocimiento a la Universidad Bolivariana del Ecuador por ser la sede de todo el conocimiento recibido.

**Alexandra Claribel Morales Quijano**

Mi gratitud a la Dra. Elsy Rodríguez por guiarme en cada una de las tutorías y sus acertadas recomendaciones que enriquecieron la investigación. A las distinguidas autoridades de la Universidad Bolivariana del Ecuador, por el contingente apoyo al presente trabajo investigativo.

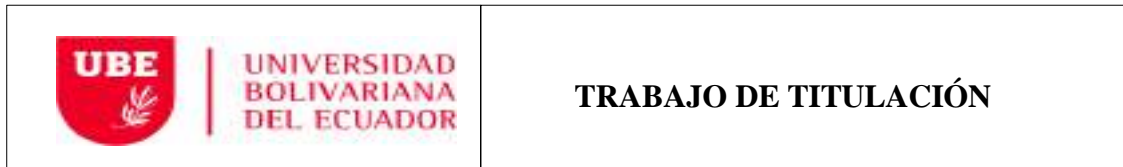
**Mónica Elizabeth Moreno Munzón**



## **RESUMEN**

La presente investigación busca validar las estrategias de gamificación, con el fin de fortalecer las habilidades de lectura en los estudiantes de sexto año de educación básica, de la Escuela de Educación Básica Fiscal Milton Reyes Reyes, el objetivo de la investigación consiste en aplicar la gamificación con ayuda de la tecnología en la plataforma Kahoot, para adquirir las habilidades de lectura en el área de Lengua y Literatura, En los contenidos teóricos se exponen conceptos acerca de las variables de la investigación, siendo la independiente la gamificación como estrategias didácticas y la dependiente las habilidades de lectura. La metodología utilizada tiene enfoque cualitativo, el tipo de investigación, son bibliográfica, de campo, documental, se utilizan métodos y la población está conformada por los estudiantes de los paralelos A, B y C, a quienes se le aplicó una lista de cotejo y entrevista a los docentes del área a quienes va dirigida la investigación. La propuesta para resolver las dificultades de los estudiantes es una guía didáctica donde se utiliza la plataforma de juego como estrategia didáctica gamificada para fortalecer las habilidades de lectura. Finalmente, la propuesta es una guía que incluye actividades de lectura en la plataforma Kahoot, donde se crean actividades basadas en los contenidos curriculares de sexto año básico, la plataforma requiere conectividad, de tal manera que los estudiantes aprendan de manera divertida y favorecer los aprendizajes.


**Palabras claves:** Gamificación, estrategia didáctica, habilidades en lectura, Guía, Kahoot.



## **ABSTRACT**

The present research seeks to validate gamification strategies, in order to strengthen reading skills in students in the sixth year of basic education, at the Milton Reyes Reyes Fiscal Basic Education School, the objective of the research is to apply gamification with the help of technology on the Kahoot platform, to acquire reading skills in the area of Language and Literature. In the theoretical contents, concepts about the research variables are presented, the independent one being gamification as teaching strategies and the dependent one reading skills. The methodology used has a qualitative approach, the type of research is bibliographic, field, documentary, methods are used and the population is made up of students from parallels A, B and C, to whom a checklist and Interview the teachers in the area to whom the research is directed. The proposal to resolve students' difficulties is a teaching guide where the gaming platform is used as a gamified teaching strategy to strengthen reading skills. Finally, the proposal is a guide that includes reading activities on the Kahoot platform, where activities are created based on the curricular contents of the sixth basic year, the platform requires connectivity, in such a way that students learn in a fun way and promote learning.

**Keywords:** Gamification, teaching strategy, reading skills, Kahoot.

 <p data-bbox="502 138 722 219">UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR</p>	<p data-bbox="837 168 1257 201"><b>TRABAJO DE TITULACIÓN</b></p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------

## ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1: MARCO O FUNDAMENTACIÓN TEÓRICOS DE LA TESIS.....	8
1.1. Antecedentes de estudio.....	8
1.2. Fundamentación teórica.....	9
1.2.1. Comprensión lectora.....	10
1.2.2. Lectura.....	11
1.2.3. Adquisición de la lectura.....	12
1.2.4. Habilidades lectoras.....	14
1.2.5. Habilidades lectoras en estudiantes de 6to año.....	16
1.2.6. Ciencia de la didáctica.....	17
1.2.7. Didáctica específica de la lengua.....	19
1.2.8. Métodos de enseñanza para el desarrollo lector.....	20
1.2.9. Gamificación.....	22
1.2.10. Gamificación como estrategia didáctica.....	24
1.2.11. Estrategias activas.....	26
1.3. Fundamentación legal.....	28
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	31
2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.....	31
2.2. Enfoque de investigación.....	34
2.3. Alcance de la investigación.....	35
2.4. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	35
2.5. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	40
2.6. Delimitación de la población y la muestra.....	41
2.6.1. Muestra no probabilística.....	43
2.7. Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general.....	43
2.8. Etapas del proceso investigativo y su propósito.....	45
2.9. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico.....	45
2.10. Análisis de resultados.....	46
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	49
3.1. Modelación de la propuesta.....	49

 <p data-bbox="502 141 722 230">UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR</p>	<p data-bbox="837 168 1257 203"><b>TRABAJO DE TITULACIÓN</b></p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------

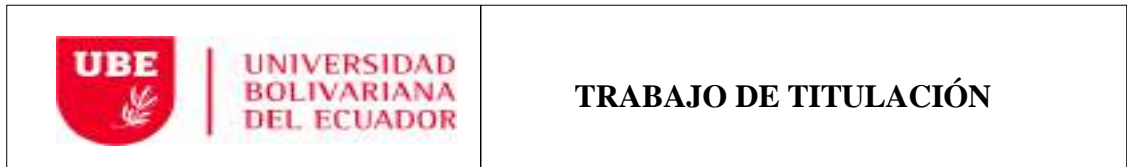
3.2.	Instrumentos idóneos .....	49
3.3.	Propósitos u objetivos generales y específicos .....	50
3.3.1.	Objetivo general.....	50
3.3.2.	Objetivos generales.....	50
3.4.	Características de la propuesta .....	50
3.5.	Fundamentación teórica .....	51
3.6.	Estructura y dinámica de sus componentes .....	52
3.7.	Demostraciones, ejemplos .....	61
3.8.	Recursos .....	71
3.9.	Beneficiario .....	72
3.10.	Descripción clara de cómo se realizó el proceso de validación .....	72
3.11.	Instrumentos para validación según la o las alternativas seleccionadas .....	72
3.12.	Resultados de la validación.....	72
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	76
	ANEXOS .....	81

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No 1 Etapas de la adquisición de la lectura.....	13
Tabla No 2 Habilidades lectoras.....	15
Tabla No 3 Métodos de enseñanza para el desarrollo lector.....	20
Tabla No 4 Estrategias o metodologías activas.....	27
Tabla No 5 Reglamento y leyes de la constitución.....	28
Tabla No 6 Operacionalización de la variable independiente.....	32
Tabla No 7 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada .....	40
Tabla No 8 Población.....	43
Tabla No 9 Estrategias metodologías de investigación.....	44
Tabla No 10 Etapas o fases de la propuesta.....	55
Tabla No 11 Diseño de la propuesta.....	56

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura No 1 Habilidades lectoras.....	11
Figura No 2 Estrategias Activas.....	26
Figura No 3 Plataforma Kahoot.....	60
Figura No 4 Pagina inicial de Kahoot .....	61
Figura No 5 Actividad Inicial.....	62
Figura No 6 Lectura ¿Qué es un diario personal? .....	62
Figura No 7 PIN de jugadores.....	63
Figura No 8 Pantalla donde se crean las preguntas.....	63
Figura No 9 Preguntas de la lectura en Kahoot .....	64
Figura No 10 Pregunta Porque los científicos escriben diario personal .....	65
Figura No 11 Recompensa para entregar al estudiante o grupo ganador del juego.....	66
Figura No 12 Lectura “El calentamiento global” .....	66
Figura No 13 Plataforma “El calentamiento global” .....	67
Figura No 14 Iniciar el juego “Lectura “El calentamiento global” .....	67
Figura No 15 Iniciar el juego de plataforma Kahoot, .....	68
Figura No 16 Marcador el juego de plataforma Kahoot, con el PIN .....	69
Figura No 17 Preguntas en plataforma Kahoot, de la lectura Calentamiento Global .....	70
Figura No 18 Marcador de la plataforma Kahoot, de la lectura Calentamiento Global .....	70
Figura No 19 Preguntas de la lectura Calentamiento Global .....	71
Figura No 20 Marcador de Preguntas de la lectura Caletamiento Global .....	71

**LISTADO DE ANEXOS**

Anexos No 1 Diseño de la lista de cotejo .....	81
Anexos No 2 Diseño de la entrevista... ..	82
Anexos No 3 Diseño del instrumento de validación de expertos.....	84



## INTRODUCCIÓN

Es fundamental garantizar la práctica de la lectura en las unidades educativas del país, debido a que las habilidades y actitudes deben desarrollarse en los alumnos dependiendo de sus niveles cognitivos, y las etapas educativas, lo que permitirá interactuar con sus pares, para el fortalecimiento del pensamiento crítico de los estudiantes. Las estrategias didácticas es parte de la gamificación aumentando la motivación, el compromiso y la participación del estudiantado, con el propósito de mejorar sus procesos cognitivos. Los métodos y técnicas deben ser transformados durante el proceso en que el docente enseñe a sus estudiantes, creando vínculos entre las actividades motivantes mediante la gamificación, lo que es una necesidad prioritaria en el salón de clases, lo que incentivará a los estudiantes a acercarse de forma interactiva en el campo de la lectura.

En el campo de la lectura el docente requiere métodos de enseñanza y estrategias específicas que involucre al estudiante a leer, a la vez que aprende. Sin embargo, el bajo nivel de comprensión lectora en ellos se debe al poco interés del estudiante que demuestra en el género de lectura, no están motivados en la clase, en algunos casos se da porque la lectura va comprendida entre las actividades académicas. De ahí que el docente no utiliza estrategias didácticas que involucre aspectos lúdicos, con desafíos, motivaciones hacen que el estudiante se torne apático y no disfrute de la lectura como fuente inagotable de conocimiento. El escaso uso de la gamificación disminuye y mecanizan los procesos de desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes de sexto año de EBG.

El tema de investigación relacionadas con las estrategias activas relacionada a la gamificación apunta o aportan al desarrollo de “garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos”. Por tanto, esta investigación hace énfasis en un aspecto fundamental de la educación como lo es el rendimiento académico de los estudiantes vinculado a la lectura, con profesores capacitados que utilicen estrategias motivadoras que despierte el interés lector. Actualmente es un tema de interés en el ámbito educativo, ya que no solo influye en la didáctica docente, sino también en la calidad de educación ecuatoriana.

La gamificación cómo estrategia didáctica en niños de educación básica, estimula los aprendizajes de forma divertida, con juegos virtuales que mantengan la atención en los conocimientos impartidos. La labor del docente será más fácil, porque logra cumplir con los



objetivos previstos en la planificación incluyendo actividades placenteras como la gamificación porque fomenta un enfoque activo y experiencial del aprendizaje.

Actualmente el sistema educativo ha tenido cambios significativos a la hora de utilizar la tecnología como estrategias didácticas en el aula de clase, aunque desde la pandemia que vivió mundialmente toda la población, los estándares de competencias lectora han disminuido provocando en los estudiantes bajo desarrollo de las habilidades de lectura, dificultad para identificar las ideas principales expuestas en el texto, escaso vocabulario, por tanto, es conveniente proponer la gamificación con Kahoot como estrategia para mejorar la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura.

Se justifica el desarrollo de la investigación porque busca incluir en los procesos de aprendizajes estrategias didácticas tecnológicas en el aula de clase que motive al estudiante y capture la atención necesaria para que el proceso de aprendizaje sea dinámico y eficiente a la hora de adquirir conocimientos.

Es relevante la investigación, además, porque con la gamificación y el uso de la plataforma Kahoot favorece a los estudiantes en la adquisición de conocimiento en contextos reales rompiendo con la monotonía de paradigmas tradicionales.

La investigación tiene impacto social significativo porque sirve de modelo para utilizarlo en otras asignaturas, ya que busca innovar estrategias didácticas que enriquezcan los aprendizajes. Los beneficiarios directos de la investigación son los estudiantes de sexto año de educación básica y los docentes del área de Lengua y Literatura a quienes va dirigido el presente trabajo, con la finalidad de mejorar el desarrollo de las habilidades lectora.

El presente trabajo contribuye a introducir actividades lúdicas y tecnología en el aula de clase y de esta manera utilizar estrategias didácticas como la gamificación que fortalezcan las habilidades lectoras aportando a la solución de las dificultades presentadas en los estudiantes de sexto año de educación básica de la Escuela Fiscal Milton Reyes Reyes en el área de Lengua y Literatura.

El mundo globalizado existe la necesidad de desarrollar en los estudiantes habilidades para la lectura y para ello es importante buscar estrategias didácticas apropiadas para fortalecer la comprensión lectora y que los niños logren enfrentar de manera eficiente los procesos de aprendizajes. Con los avances tecnológicos se ha transformado los procesos educativos



incluyéndolos como recursos y estrategias idóneas para que el estudiante aprenda creando ambientes motivadores y divertidos para la enseñanza.

Por otra parte, la lectura es un proceso complejo y una competencia básica para los procesos de aprendizajes, de ahí la importancia de crear espacios propicios para despertar el interés de los estudiantes por la lectura desde los inicios de la escolaridad utilizando herramientas tecnológicas que motiven a disfrutar de la lectura. El uso de plataformas educativas fomenta el interés del niño para disfrutar de lo que lee no solamente en el área de Lengua y Literatura sino también otras áreas de estudio,

Los modelos tradicionales y la falta de estrategias didácticas inciden en el bajo desarrollo de las habilidades de la lectura, de ahí la importancia de que la tecnología forme parte del quehacer educativo, por lo cual, el uso de herramientas de gamificación realiza un feedback con los estudiantes, desarrollando competencias lectoras y despierta el gusto por la lectura.

Es fundamental que las instituciones educativas fiscales, cuenten con conectividad para que puedan cambiar la forma de enseñar y que el docente brinde educación de calidad utilizando estrategias pedagógicas como la gamificación integrando herramientas tecnológicas y plataformas educativas virtuales como Kahoot.

El Ministerio de Educación del Ecuador señala el uso de ambientes de aprendizajes adecuados y uso de estrategias didáctica innovadoras adaptadas a la gamificación donde traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo y que incentive a los docentes a mejorar el futuro de la educación aplicando actividades lúdicas.

En la Escuela Fiscal Milton Reyes Reyes, en una visita diagnóstica se evidenció bajo desarrollo de las habilidades lectoras, ausencia de recursos tecnológicos dentro del aula de clase, además el docente no maneja plataformas educativas para incluirlas en los ambientes escolares y dinamizar los aprendizajes, al momento de realizar la planificación no incluyen estrategias activas que permitan alcanzar los objetivos propuestos.

### **Objetivos de la investigación**

#### **Objetivo General**

Identificar estrategias didácticas como la gamificación que permitan el desarrollo de las habilidades de lectura en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto año de educación básica de la Escuela Fiscal Milton Reyes Reyes del cantón Durán.



### **Preguntas directrices de la investigación**

Adicionalmente, se han propuesto preguntas científicas de investigación, las cuales son:

¿De qué manera la gamificación como estrategia didáctica puede ayudar a fortalecer el proceso lector en los estudiantes del sexto grado EBG?

¿Qué roles desempeñan los docentes y los estudiantes en un entorno gamificado para el fomento de la lectura?

¿Es indispensable aplicar nuevas estrategias para mejorar la comprensión lectoras en niños?

¿Qué beneficio aporta la aplicación de la gamificación como método didáctico en las habilidades de lectura en los estudiantes de sexto año de EGB?

### **Planteamientos hipotéticos**

La aplicación de gamificación como estrategia didáctica fortalece la adquisición de habilidades de lectura de forma divertida.

### **Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar/**

#### **Dimensiones (independiente, dependiente y ajenas).**

#### **Las Variables o categorías de la investigación son:**

- Variable independiente. - La gamificación como estrategia didáctica
- Variable dependiente. - Adquisición de habilidades de lectura.

Las Categorías de la investigación (dimensiones)son: La Gamificación en la educación, la gamificación como estrategias didácticas, diseño de actividades con apoyo de la gamificación, habilidades lectoras, niveles de comprensión lectora.

### **Objetivos específicos**

- Investigar estrategias didácticas con diseño de actividades que promuevan el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en los estudiantes.
- Determinar los elementos para la elaboración de la guía didáctica.
- Desarrollar una guía didáctica con actividades gamificadas en plataforma Kahoot para docentes de 6to BGU.

### **Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos).**

#### **Por otro lado, los métodos de investigación empleados son:**

##### **➤ Método Empírico:**

Según (López & Ramos, 2021) “El método empírico utilizado para encontrar y recopilar un conjunto de hechos y datos como base para diagnosticar el



estado del problema, mediante la investigación y/o verificación de propuestas ofrecidas en la investigación, junto a los métodos teóricos empleados en el estudio”. (p.41). Por eso se aplicará lo siguiente:

- **Observación:** Realizar observaciones en el aula de clases durante la jornada escolar, especialmente en la asignatura de Lengua y literatura, para obtener información acerca de las deficiencias lectoras.
- **Entrevistas:** Realizar entrevistas a docentes, estudiantes y directivos de la institución para indagar sobre enseñanza de lectoescritura.
- **Lista de cotejo:** Es el instrumento que recopila datos de manera rápida con la finalidad de medir los aprendizajes, en este caso la adquisición de habilidades en lectura.
- **Método Teórico:** Para (Lifeder , 2020) este método esta “Basado en las teorías para el análisis correcto de la literatura a fin de resolver el problema planteado de investigación, definiendo los datos mediante técnicas y métodos para expresar finalmente las conclusiones a través de resultados”. (p.65)

### **Declaración de la población y muestra**

En base a la definición de población, se procedió a indicar que la Escuela de Educación Básica Fiscal Milton Reyes Reyes será la población de estudio del tema de investigación, la cual, está ubicada en Ecuador, provincia Guayas Cantón Duran dirigida por el MSc. Eduardo Cabanilla Proaño. La escuela cuenta con los niveles: inicial, preparatoria, básica elemental y media con jornadas matutinas y vespertinas, en los cuáles el promedio de estudiantes por salón es de 45 estudiantes.

### **Declaración del tipo de investigación se tiene:**

- **Paradigma:** Como indica (Okidiario, 2022) “El término paradigma significa algo tomado como modelo, algo único en su clase, algo que se puede citar como ejemplo”. (p. 72)
- **Enfoque cualitativo:** En tal sentido (Mata, 2019)” La investigación cualitativa asume una realidad subjetiva y dinámica compuesta por diferentes contextos, favoreciendo los análisis que reflejan en profundidad los significados subjetivos e intersubjetivos que forman parte de la realidad en estudio”. (p. 90)



- **Según la finalidad:** Sería un tipo de investigación educativa aplicada tiene como objetivo principal resolver problemas prácticos y mejorar la práctica educativa mediante la aplicación de conocimientos y principios educativos.
- **Expost facto:** Es una investigación iniciada por un investigador. Así pues (Velázquez, 2023), manifiesta: “Es un evento que ya ha tenido lugar. De ahí que los datos se basan en un hecho consumado”. (p.102). Igualmente (Bastis, 2020) refiere “Aunque investigan eventos que ya han ocurrido, los estudios *expost facto* demuestran parte de su lógica básica de investigación en diseños de investigación experimental. (p. 65)
- **Según las fuentes Metodológica:** Previamente, se ha descrito los métodos en el proceso de investigación científica, como son: las fases del proceso investigativo están interrelacionadas y comunicadas entre sí y los pasos y acciones no surgen de forma espontánea o accidental, sino que por el contrario son consecuencia de la planificación y la toma de decisiones conscientes.
- **Según el lugar:** Este apartado investiga científicamente la escena de los hechos, el lugar del hallazgo y demás lugares sujetos a investigación, ya que, para la investigación y análisis de los mismos o evidencias contenidas en ellos. En efecto (Colegio Jurista, 2022) “También aplica conocimientos universales consistentes de manera especial a principios generales, conceptos y criterios probados” (p 42)
- **Según la profundidad:** El grado de profundidad de la investigación (también llamada naturaleza o extensión de la investigación) utiliza enfoques de investigación cuantitativos no debe verse como una especie de casualidad, sino que el resultado de un proceso es deliberado. Al respecto (Mata, 2019) indica: “Los planes y decisiones de un investigador se basan en el conocimiento previo existente del tema y los objetivos perseguidos”. (p. 95)

Según (Gaitán, 2019) menciona que: “Debido a su carácter lúdico, este tipo de aprendizaje, la gamificación, está cobrando cada vez más importancia en las metodologías de formación, ya que facilita la interiorización del conocimiento de una forma más amena y proporciona experiencias positivas a los usuarios. (p. 2)

Y es tan importante que se lleve a cabo este tipo de investigación, porque según estadísticas de la (UNESCO, 2018) ha indicado que 36 niños y jóvenes de la región no tienen buenas habilidades lectoras. Considerando sólo a los niños en edad escolar primaria, el balance es



ligeramente mejor, con un 26% que no alcanza un nivel suficiente. Así que, los niños, niñas y adolescentes de América Latina y el Caribe no están logrando adquirir habilidades básicas. La situación es peor para la educación secundaria (62%) que para la educación primaria (46%).

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

En el trabajo de investigación que se presenta, se ha distribuido en cuatro partes, en la primera sección es la introducción de lo analizado, entre ellos, está el problema por el cual se está proponiendo la información a desarrollar, así como sus objetivos, las variables y las delimitantes de la investigación, siendo esto, una síntesis de toda la información recopilada previa al desarrollo de los capítulos de los mismos.

Por otra parte, se tiene el capítulo I, en el cual, se detallan los fundamentos teóricos que soportan la descripción de la información recolectada, aquí se pretende interpretar los antecedentes y los marcos teóricos principales que definirán la sustentación de datos que pueden ser útil en los siguientes capítulos.

En el capítulo II, se detalla la metodología importante en la aplicación del diagnóstico que es vital para el desarrollo de la investigación. Estas metodologías permitirán adecuar las estrategias importantes para definir la población y la muestra delimitada para el análisis de datos cuantitativos y luego emitir la descripción de resultados, a través de tablas y gráficas que permiten la interpretación visual y fácil de los datos.

En el capítulo III, analiza los resultados interpretados en el capítulo II, con la finalidad de luego emitir conclusiones y recomendaciones del estudio, para luego ser presentada a otros estudiantes que requieran más información ampliada de este tema, que pueda servir como soporte a futuras generaciones.



## CAPÍTULO 1: MARCO O FUNDAMENTACIÓN TEÓRICOS DE LA TESIS

### 1.1. Antecedentes de estudio

En el artículo descrito por (Delgado, Chancay, & Zambrano, 2019) indican: “La gamificación es un recurso innovador porque ha permitido que muchas unidades educativas avancen con el proceso de enseñanza aprendizaje en diversas materias dentro del entorno educativo”. (p. 83) Adicional a ello, indicaron que el rendimiento y productividad de los docentes en diversas unidades educativas ha mejorado mucho, debido a la fuente de aprendizaje que logra en los estudiantes, con la finalidad de motivar a los mismos, logrando que sean ellos los que sean más responsables en el campo educativo.

Por otra parte, si se aplican algunos elementos de aprendizajes o presencia de algunos juegos de acorde a la edad del estudiante, se pueden mejorar las actividades lúdicas en el aula de clases. Por eso, en la investigación de (Cornellá, Estebanell, & Brusi, 2020), indicaron “El uso de gamificación a través de la utilización de elementos como experiencias y juegos se convierten en una propuesta innovadora y motivadora que gozarían los estudiantes en sus clases”. (p. 23) Otra investigación, como es el de (Zambrano, Lucas, & Luque, 2020), mencionaron que “La gamificación está estrechamente relacionada con la aplicación de un aprendizaje autorregulado, lo que produce motivación para potenciar un mejor rendimiento académico, mediante un proceso adecuado del estudiante” (p. 58). Esta investigación, probó a través de una muestra de 70 docentes, en la provincia de Manabí, en Chone, la cual mencionaba que el positivismo que genera en los estudiantes aplicar la gamificación, da resultados excelentes en el crecimiento escolar del estudiante.

La aproximación teórica a través de la gamificación es un soporte educativo para los docentes, tal como en la investigación de (Casaus, Martínez, Cara, & Cara, 2020) mencionaron que:

Los tipos de elementos que intervienen en la gamificación son útiles y necesarios como componentes, entre estas se encuentran en dinámicas en los salones de clases, mecánicas que resultan en la forma de desarrollarse el estudio en el aula, componentes de juegos que se convierten en el asesor de aprendizaje como trabajo en equipo. (p. 102)

Ante la falta de motivación y participación de los estudiantes, Navarro, Pérez y Femia, indicaron que están surgiendo nuevas estrategias metodológicas que acercan los procesos educativos a los intereses y necesidades de los estudiantes del siglo XXI. Entre ellas destaca la



gamificación, que consiste en aplicar los elementos del juego en contextos ajenos al juego. Esta revisión sistemática pretende identificar el impacto que ha alcanzado la gamificación en el sector educativo español, con el fin de identificar en qué fases y en qué materias se aplica, qué variables se ven afectadas y los resultados que se consiguen.

En la situación actual, la educación cobra cada vez más importancia, así lo relacionaron (Olivo, Moreno, & Mondragón, 2023), en su investigación: “Tanto docentes como estudiantes enfrentan desafíos debido a la falta de conocimiento sobre el uso de herramientas tecnológicas y la aplicación de mejores prácticas en este tipo de aprendizaje”, (p. 74), por lo que, se evalúa la efectividad de la gamificación y el aprendizaje ubicuo en la educación superior con el objetivo de mejorar la capacidad académica y la motivación para aprender, teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Cabe resaltar, que los años de experiencia docente, puede ser un mecanismo activo para que se pueda fusionar nuevas técnicas de enseñanza- aprendizaje a través de un entorno educativo realista, tal como lo han demostrado las investigaciones fundamentales que dan soporte a lo analizado en los antecedentes de estudio.

## **1.2. Fundamentación teórica**

Las teorías del aprendizaje buscan explicar cómo se produce y cómo se adquieren los nuevos conocimientos, habilidades y actitudes. Existen muchas teorías del aprendizaje que han sido propuestas por diferentes autores y enfoques. Las teorías más notables son:

El aprendizaje significativo, según Ausubel (2002), se basa en la idea de que el conocimiento nuevo se integra a la estructura cognitiva del estudiante cuando se relaciona con sus conocimientos previos. Esto significa que el aprendizaje es más efectivo cuando se construye sobre una base sólida de conocimientos y experiencias

El cognitivismo, por su parte, pone énfasis en el papel de la experiencia y el aprendizaje activo en la construcción del conocimiento Bruner, defendía la idea de que el aprendizaje se produce a través de la construcción de significados a partir de la experiencia, y que los estudiantes aprenden mejor cuando están activamente involucrados en el proceso.

El constructivismo, desarrollado por autores como Jonassen (1947), complementa estas ideas al afirmar que el aprendizaje es un proceso activo y constructivo. Por esta razón el autor manifiesta que el estudiante es un agente activo que construye su propio conocimiento a partir de la interacción con el entorno y con otros, para construir conocimiento se basa en las experiencias



vividas.

La comprensión en la lectura se considera como una competencia de comunicación, que cumple como característica principal desarrollar una forma de disfrutar lo que se lee, usando la información de forma eficiente, a la vez que se desarrolla a estudiantes competentes en el ámbito lector y comunicativo. Por lo tanto, (Fuenzalida, 2022), indicó que un lector competente realizará lo siguiente:

- Establecer una relación causa y efecto entre quienes emprenden un hábito lector.
- Ampliar su vocabulario.
- Relacionar teorías, informaciones relevantes de lectura y datos establecidos.
- Hacer comparaciones entre teorías.
- Hacer cuestionamientos sobre lo que se lee y se informa.
- Ampliar el conocimiento en base a lo que se lee. (p. 91)

La comprensión lectora es la capacidad de comprender el significado de un texto y extraer información relevante de él. Esta habilidad es importante porque permite a los niños acceder a todo tipo de conocimientos, no sólo en el ámbito académico, sino también en el ámbito personal y social. Además, fomenta el desarrollo del pensamiento crítico y las habilidades de comunicación efectiva, ya que permite a los niños expresarse de forma clara y coherente.

En la vida diaria, todas las personas constantemente leen y procesan la información, por lo que la comprensión lectora es muy importante. En ciertos casos, se pueden leer las instrucciones del manual electrónico o comprender un contrato de alquiler. Es así como, indica (Innova Schools, 2023) “La comprensión lectora es una habilidad importante que a nivel mundial se necesita para funcionar en la sociedad” (p. 63)

### **1.2.1. Comprensión lectora**

Es la capacidad del individuo para captar de la forma más objetiva posible lo que el autor quiere transmitir a través de un texto. A diferencia de la lectura recreativa (que se hace como hábito o hobby), la comprensión lectora implica que el lector (dependiendo de su edad y capacidades) pueda alcanzar un determinado objetivo: analizar y comprender textos con un alto nivel de comprensión, un nivel de eficacia. Desarrollar y dominar estas habilidades lingüísticas no es fácil; requiere estrategias dinámicas y ejercicios específicamente diseñados para diagnosticar e identificar los niveles de comprensión lectora (Pearson, 2022).

La comprensión lectora es un proceso complejo que resulta de la interacción entre el lector y el texto. En otras palabras, implica diversas habilidades que permiten desarrollarlo de manera efectiva (Ministerio de Educación, 2021). En la figura 1, se puede apreciar las habilidades de la comprensión lectora.

**Figura N° 1 habilidades lectoras**



*información tomada del (Ministerio de Educación, 2021)*

Leer es comprender, cada vez que lees lo haces para comprender, de lo contrario no tiene sentido. Un lector comprende un texto cuando puede encontrarle significado, cuando puede relacionarlo con lo que ya sabe y lo que le interesa. Esta comprensión está entonces muy relacionada con la visión que tiene cada persona (Instituto Politécnico Nacional, 2023). Por tanto, ante un mismo texto, no podemos pretender una interpretación única y objetiva. La apreciación final de un texto variará según las distintas motivaciones de cada lector.

### 1.2.2. Lectura

La lectura es una habilidad fundamental para el éxito académico y personal de los niños. Una buena comprensión lectora no sólo te da acceso a todo tipo de conocimientos, sino que también



te ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento crítico e independiente (Innova Schools, 2023).

La lectura es un hábito comunicativo que permite a todos los lectores desarrollar el pensamiento cognitivo y dialógico. Asimismo, manifiesta (Zeas, 2023) que:

Se puede construir fácilmente nuevos conocimientos a través de la lectura, ayuda a desarrollar y mejorar el lenguaje, la expresión oral y escrita mejora la fluidez del lenguaje. Se vuelve más fácil de expresar sus pensamientos y aumenta la capacidad de pensar, promueve la capacidad de observar, prestar atención y concentrarse. (p. 57)

La lectura es una parte esencial e imprescindible de la vida humana, con ella aumenta la curiosidad y conocimiento, mantiene informados, despierta la imaginación, proporciona inspiración, genera ideas. Hay muchas razones por las que leer es importante. En efecto (Baratz, 2019) refiere que: “No son sólo razones basadas en el romanticismo de la lectura como escape intelectual, sino también razones basadas en la teoría y la ciencia que hacen de la lectura un ejercicio más para mantenernos sanos y activos” (p. 93)

Según Global English Editing, existen muchas teorías científicas que demuestran que leer hace más inteligentes a las personas. Una teoría científica de que la lectura conduce a la activación de áreas específicas del cerebro involucradas en la empatía, el aprendizaje, la memoria, la toma de decisiones, el autorreflexión, la comprensión, el aumento del vocabulario y las habilidades lingüísticas y la desaceleración del envejecimiento mental. La lectura es una habilidad que se adquiere y se continúa desarrollando, lo que permite que sea más fácil moverse por el mundo. (Global English Editing, 2019) manifiesta: “La capacidad de leer no sólo proporciona a los lectores las habilidades necesarias para la vida y horas de disfrute literario, sino que también les proporciona un mejor rendimiento intelectual y capacidades de desarrollo cerebral” (p 104) Es muy importante enseñar a los jóvenes la importancia y el disfrute de la lectura. Si se fomenta la lectura en los adolescentes, desde colegios y bibliotecas hasta apoyo en casa, ellos lo podrán ver como un placer, no como una obligación. La unidad de todos los involucrados despertará el gusto por la lectura en los jóvenes, mejorará las habilidades comunicativas y promoverá el autodesarrollo.

### **1.2.3. Etapas para adquirís la lectura**

Se mencionan tres fases para desarrollar el proceso de lectura. En la tabla 1, se establece las tres etapas del proceso y sus características: Logográfica, alfabética, ortográfica.



**Tabla 1. Etapas de la adquisición de la lectura**

<b>Etapas</b>	<b>Características</b>
<b>Logográfica</b>	<p>Es la fase cuando el niño comienza a tener una relación entre el lenguaje escrito y el hablado, de tal forma, que son capaces de reconocer palabras escritas solamente con un símbolo o logotipo como es el caso de las marcas donde relacionan el color, tamaño de letra y la figura, sin haber aprendido el código alfabético, porque realmente no es una lectura literal, pero acceden al significado identificando la palabra en forma global, se dejan llevar por el símbolo, marca de refresco entre otros, como es Coca Cola, esta etapa ocurre desde los 3 a 5 años de edad.</p>
<b>Alfabética</b>	<p>Esta etapa ocurre a los 5 y 6 años de edad, cuando el niño es capaz de identificar fonemas y grafemas, y logra formar palabras y frases, lee por sílabas hasta lograr adivinar el significado de las palabras, una vez dominado este proceso la escritura la realiza con mayor precisión, distinguen la letra mayúscula y minúscula, para ayudar a los niños en esta etapa se usan libros infantiles con letras grandes, con pocas palabras y con imágenes coloridas que llamen la atención del niño hasta lograr soltura en la lectura. Esta etapa no hay una buena ortografía, luego se avanza utilizando libros con más texto y menos imágenes.</p>
<b>Ortográfica</b>	<p>La etapa ortográfica, ocurre desde los 7 a 8 años, se caracteriza porque el niño amplía su vocabulario y es capaz de leer palabras en forma global, y acumula en su memoria mayor número de palabras escritas, realiza codificación, decodificación y permite el significado de las palabras rápidamente, leen palabras que ya han leído frecuentemente, sin utilizar las reglas de conversión</p>



grafema-fonema, dependen del uso de la ruta visual o léxica de la lectura.

---

*Fuente: Información tomada de LegoLEA.com. Elaborado por las autoras.*

Es importante conocer los modelos teóricos que subyacen a la adquisición de la lectura. De esta manera, los docentes pueden adaptar sus procesos de enseñanza y aprendizaje y hacerlos más flexibles al ser conscientes de los problemas que pueden enfrentar los estudiantes.

Dado que la lectura requiere un proceso de aprendizaje, éste se logra mediante un proceso gradual de niveles crecientes de experiencia. La lectura no es algo que surja naturalmente en el cerebro humano, pero debe aprenderse y automatizarse. En efecto, (Tamayo, 2019) revela que: “Los niños con dislexia tienen dificultades con esta automatización. Sin embargo, al igual que los lectores habituales, pasan por las mismas etapas de lectura, excepto que se quedan estancados en la etapa del alfabeto y sólo pueden desarrollar la siguiente etapa de forma incompleta”. (p. 74)

Utilizando tratamientos psicoeducativos, cada tratamiento puede desarrollarse de manera eficiente y cuanto antes se realice la intervención, es más probable que mejore la automaticidad y menos probabilidades de que se produzcan errores de lectura. Según (Pearson R., 2021) afirma que: “Es importante señalar que para convertirse en un "verdadero lector" es necesario empezar a leer fonológicamente. La forma en que se emite su nombre o marca no es necesariamente la forma correcta de pronunciarlo. Más bien, es una codificación del logo. (p.92). Aprender a leer y escribir no tiene significado real si se hace mediante la repetición puramente mecánica de sílabas, este aprendizaje sólo es válido si, al mismo tiempo que domina la formación de palabras, el alumno percibe la solidaridad entre el pensamiento lingüístico y la realidad, cuya transformación, al requerir nuevas formas de comprensión, despierta también la necesidad de nuevas formas de expresión

#### **1.2.4. Habilidades lectoras**

Muchas personas en la actualidad desean dominar el acto de leer, sin embargo, esto se considera un acto complejo porque se requiere de un proceso sistemático mediante diversas habilidades, con el fin de comprender lo que se ha leído. Por lo que, desde que son niños, se considera un reto por diferentes razones, como son las destrezas envueltas que deben desarrollar los estudiantes, pero con una guía o apoyo apropiado. Es por eso, que se recalca que la habilidad



lectora, debe ser desarrollado tanto en casa como en la escuela, para que los estudiantes puedan entender asertivamente lo que leen en su totalidad.

Por consiguiente, existen al menos seis habilidades valiosas que conllevan a una excelente comprensión lectora, y en su crecimiento permitirá que los jóvenes mejoren la lectura y puedan ayudar a otros a lograrlo. En la tabla 2, se establecen estas seis habilidades y sus características.

**Tabla 2.** Habilidades lectoras.

<b>Etapas</b>	<b>Características</b>
<b>Decodificación</b>	<p>La decodificación refiere a aplicar en sentido contrario las reglas de un código a un mensaje que se encuentra codificado con el fin de acceder a su formato original, por tanto, la decodificación es inverso a la codificación, porque mediante la codificación se logra que un mensaje resulte inaccesible, con la decodificación esos símbolos vuelven a estar valedero para el receptor, permite además jugar con los sonidos a nivel de las palabras y sílabas. Este proceso convierte un código usado por el emisor para interpretar los signos que están empleados.</p>
<b>Fluidez</b>	<p>En cuanto a la fluidez en la lectura, se refiere a la capacidad de leer sin cometer errores de la manera más expresiva, reconociendo las palabras de forma rápida, y dando el ritmo a lo que lee con el fin de comprender lo leído, es decir que la fluidez ayuda a comprender el texto, utilizando el tono adecuado, con voz alta, a medida que el niño aprende a leer se va familiarizando con las palabras hasta alcanzar un nivel alto de fluidez y expresiva.</p>
<b>Vocabulario</b>	<p>El vocabulario es clave para comprender la lectura, y la adquisición del lenguaje en general, tener un vocabulario amplio es fundamental para la comprensión lectora, pero generalmente, el niño aprende el significado a través de la experiencia diaria, por lo que el desconocimiento del significado de las palabras dificulta la comprensión de la lectura.</p>



**Construcción de oraciones y cohesión**

Es la formación de oraciones es la habilidad de escritura, es la secuencia o combinación de una o más palabras, donde incluye el verbo conjugado, una oración está formada por sujeto, verbo y complemento, cuando se enseña esto a los estudiantes debe hacerse desde su uso en la comunicación escrita

**Razonamiento y conocimiento previo**

Sin embargo, estas habilidades también son importantes para la comprensión lectora. Saber cómo se relacionan las ideas a nivel de las oraciones ayuda a los niños a entender el significado de párrafos y textos completos. También conduce a algo llamado coherencia, o la capacidad de conectar ideas dentro de un texto.  
Para el razonamiento y conocimientos previos el niño se fundamenta en la experiencia vivida del entorno donde se desenvuelven, también necesita ser capaz obtener el significado cuando no está expresado de forma literal, es importante que el niño almacene las experiencias para lograr comprender lo que lee.

**La memoria funcional y la atención**

La memoria funcional retiene la información para que el cerebro la utilice y la conecte con otra información, la atención es vital en este proceso de la memoria funcional, esta le permite captar información de la lectura, la memoria la retiene y la utiliza para comprender los contenidos y así obtener saberes a partir de lo que lee.

---

*Información tomada de (Lee, 2021). Elaborado por las autoras.*

Por lo tanto, en síntesis, para una buena comprensión lectora, se debe resaltar los siguientes puntos claves:

- La lectura requiere habilidades de decodificación, fluidez y vocabulario.
- La capacidad de conectar ideas dentro y entre oraciones ayuda a los niños a comprender las oraciones en su conjunto.
- Leer y hablar sobre experiencias puede ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades de comprensión lectora.

**1.2.5. Habilidades lectoras en estudiantes de 6to. año de EGB**

Las habilidades que poseen los estudiantes que cursan el 6to. Año de EGB son las siguientes:



- Leen de forma eficaz las palabras que se encuentran compuestas más de una sílaba.
- Su forma de leer se adecúa a diferentes propósitos, como, por ejemplo, por diversión, averiguar instrucciones, aprender algo nuevo.
- Describen su entorno o personajes de una lectura, problemas o solución de una historia.
- Hacen inferencias mediante el uso del texto que leen.
- Hacen la diferencia del tema principal con temas secundarios.
- Realizan contrastes y comparaciones entre diferentes textos.
- Empiezan a entender metáforas, símiles y otras estrategias empleadas en el área de lengua y literatura.
- Identifican y tienen la capacidad de realizar resúmenes de historias leídas.
- Exploran nuevos géneros literarios.
- Distinguen los prefijos y sufijos que son raíces de las palabras.
- Están aptos de responder preguntas sobre un texto leído.

#### **1.2.6. Ciencia de la didáctica**

La “didáctica de las ciencias” se considera una asignatura interdisciplinaria, ya que permite adquirir habilidades no solo en pedagogía y psicología, sino también en ciencias naturales e historia de la ciencia. Esta interdisciplinariedad hace que no sea suficiente que los profesores de ciencias tengan una buena formación científica, además de una sólida educación en ciencias naturales, contenido científico, filosofía de la ciencia e historia, debe estar familiarizado con los recursos, estrategias y habilidades para llevar a cabo de manera efectiva el proceso de enseñanza y aprendizaje de las ciencias. Para (Álvarez & Valls, 2019) “El desarrollo de la educación científica requiere que los docentes combinen el conocimiento del contenido y el conocimiento pedagógico. (p. 51).

En la enseñanza, existe una relación directa entre la tecnología aplicada y la ciencia que es desarrollada a través de la didáctica, razón por la cual, base las teorías fusionadas a partir de perspectivas dinámicas y estáticas se puede establecer coherencia y elementos formativos en el desarrollo de los niños, jóvenes y adultos. Como manifiesta (González & Guevara, 2022): “La didáctica es una ciencia porque orienta en tres enfoques: tecnológico, teórico y científico, para que, mediante su contribución, el docente pueda planificar su área escolar y añadir destrezas a desarrollar en los estudiantes”. (p.26)

La ciencia de la didáctica refleja los caminos educativos que han traído satisfacción científica, mediante una línea epistemológica y que conecta la posición del paradigma de la complejidad



con el camino hacia la investigación inter y transdisciplinar. Desde este punto de vista, se busca identificar el núcleo de ideas en el que existe una unidad de conceptos epistemológicos, psicológicos y pedagógicos de efectividad en las ciencias del aprendizaje, lo que conducirá a mejorar el perfil final de los estudiantes en formación. Este núcleo integra ideas para dar a la educación científica una orientación cultural y comprender la obligación de tener en cuenta las características de las actividades de investigación de la ciencia experimental en el proceso de aprendizaje (Estrada, 2022).

La enseñanza y el aprendizaje del área de lenguaje requieren enfoques didácticos y metodológicos innovadores. El propósito de un estudio es analizar las exigencias pedagógicas y los nuevos métodos activos para la enseñanza y el aprendizaje del lenguaje. Teniendo esto en cuenta, se ha desarrollado un estudio de revisión bibliográfica basado en métodos histórico-lógicos, analíticos de contenido y explicativos. Los hallazgos claves incluyen la falta de motivación de los estudiantes para estudiar debido a las prácticas de enseñanza tradicionales. Si se revierte esta situación requiere de un cambio en la mentalidad de los docentes, que cumplan con los requerimientos pedagógicos e innoven en los cursos en las áreas de aprendizajes para alcanzar las metas pedagógicas y pedagógicas establecidas, permitirá introducir una forma metodológica de enseñanza (Ordoñez, Morocho, León, & Espinoza, 2021). Didáctica proviene del vocablo griego “didasko”. La didáctica puede definirse inicialmente como la ciencia del aprendizaje y la enseñanza. Esta ciencia de la enseñanza y el aprendizaje requiere conocimientos conductuales y didácticos, una combinación de teoría y práctica. Se sabe que las personas aprenden a través de la experiencia, por eso la práctica es muy importante. Es normal enseñar desde ahí. Sin embargo, es importante no confiar únicamente en enseñanzas que utilizan esta técnica. Por eso es tan importante complementar con teoría.

Es importante resaltar que una buena teoría debe ser ejecutable, es decir, debe ser aplicable a la realidad. Algunos autores afirman que no es necesario caer en una oposición binaria entre teoría y práctica, y que ambas deben trabajar juntas porque la práctica misma es acción y reflexión. Como ciencia, los preceptos tienen finalidades formales y materiales (Etecé, 2022).

Como tal, la ciencia de la didáctica ha evolucionado considerablemente, porque ha sido indispensable para interpretar los principios de forma narrativa, cumpliendo su objetivo de explicar de forma concienzuda las bases teóricas, así como la filosofía y hechos científicos en diversas fuentes que están al alcance de quien enseña para beneficio de quien recibe lo enseñado (Rodríguez V., 2021).



### 1.2.7. Didáctica específica de la lengua

Al vivir con la diversidad cultural desde una edad temprana, fortalece la capacidad para apreciar y respetar las diferentes culturas. Por eso, la didáctica específica de la lengua ha promovido un mundo con menos fronteras duras. Por tanto, enseñar la lengua y la cultura materna es un derecho. Además, la lengua de origen también influye. Mantener vínculos emocionales que se fortalecen a través de la distancia (Gomes, 2019).

No solo los docentes brindan servicios, sino también relaciones con generaciones familiares, debido al contacto diario que poseen con toda la comunidad educativa. Por lo que, se debe lograr que los estudiantes adquieran conocimientos lingüísticos y culturales, que serán útil en el futuro personal y profesional.

Adicionalmente, la lengua y cultura, que pueden estar relacionadas con el entorno hogareño; del mismo modo, no son necesariamente algo que experimenten o sientan todos los días, los niños y adolescentes. Sino más bien, es un llamado al país de residencia, lengua y cultura adquirido para que la didáctica de enseñanza mediante su lengua sea bien fundamentado y desarrollado (Gomes, 2019, p. 135-161).

Actualmente, la enseñanza de la lengua y la literatura, ya sea primera o segunda lengua, difiere metodológicamente. Sin embargo, el objetivo final es el mismo en ambos sentidos. Esto significa que los estudiantes deben aprender a lidiar con cada situación de comunicación en la que puedan verse involucrados a lo largo de sus vidas. Partiendo de este hecho, se plantea la idea de que la pedagogía de la enseñanza de la lengua materna debe seguir la misma metodología que la pedagogía de la lengua como segunda lengua, es decir, al uso comunicativo de la lengua (Aliaga, 2020).

El análisis de la didáctica específica lleva a la conclusión general de que existe una gran heterogeneidad en la presentación de temas enseñados y de las destrezas empleadas en el aula. Todo ello puede deberse a la relativamente reciente creación de las áreas pedagógicas orientada a la didáctica de la Lengua y Literatura en los centros escolares o Unidades Educativas, que refleja el esfuerzo por delimitar el ámbito y la paulatina inclusión de la literatura infantil y juvenil en su título. para ambos esfuerzos de inclusión epistemológica (Soto, Pérez, Jaraíz, & Ruiz, 2022).



### 1.2.8. Métodos de enseñanza para el desarrollo lector

En la tabla 3, se detallan los métodos adecuados para la enseñanza para que el lector aprenda a desplegar competencias y habilidades como una estrategia lectora que los alumnos desarrollan en el camino estudiantil.

**Tabla 3.** Métodos de enseñanza para el desarrollo lector.

Métodos	Definición/ Características
<b>Método silábico</b>	<p>Se define como el proceso mediante el cual se enseña la lectoescritura y consiste en la enseñanza de las vocales. En este procedimiento, se omite el deletreo del método alfabético y la pronunciación de los sonidos de las letras por separado, tal como lo propone el método. Continúa con un orden lógico en su enseñanza y en la organización de los ejercicios. Las sílabas son unidas fonológicas que forman las palabras con facilidad, también se las llama fragmentos sonoros del idioma castellano, siendo una lengua fonética, respetando su pronunciación.</p>
<b>Método Fónico</b>	<p>Hacer pronunciar a los niños sólo las vocales y los diptongos, pero no las consonantes, que no debe hacérseles pronunciar si no en las diferentes combinaciones que tienen con las mismas vocales o diptongos en la sílaba o en la palabra. Esto implicaba eliminar el nombre de cada grafía y enfatizar su punto de articulación. Es más sencillo y racional que el método alfabético, evitando el deletreo. Este método se adapta con facilidad al castellano por ser éste un idioma fonético, la escritura y la pronunciación son similares, se lee tal como está escrito. La unión de los fonemas es más fácil y rápido, el estudiante lee con mayor facilidad. Es un proceso de articulación de fonemas que da lugar a la formación de palabras.</p>
<b>Método de palabra entera</b>	<p>Este método consiste partir de la palabra normal de nominada también generadora o generatriz, la cual se ha previsto antes, luego se presenta una figura que posea la palabra generadora, la palabra generadora se escribe en la pizarra y los alumnos en los cuadernos. Es importante enseñar a leer palabras enteras, luego el nombre de las letras.</p>



Se reconstruye la palabra con la nueva letra se forman nuevas sílabas.

**Método léxico contextual**

En realidad, hay que entender el vocabulario contextual como una parte de la comprensión de lectura. El procesador léxico es el encargado de, una vez identificadas las unidades lingüísticas, encontrar el concepto con el que se asocia esa unidad. Para realizar este proceso se dispone de dos vías: una que conecta directamente los signos gráficos con el significado y otra que transforma los signos gráficos en sonidos y utiliza estos para llegar al significado, tal como ocurre en el lenguaje oral. Se representan palabras con significado para el neoelector y tras numerosas repeticiones se forman frases con las palabras aprendidas visualmente.

**Método globalizador**

Se basa en los principios de globalización en el cual los intereses y necesidades del niño y la niña son vitales cuando se utilizan los juegos educativos que se ocupan como recursos complementarios para el aprendizaje de la lecto-escritura.

*Información tomada de (Doman, 2022). Elaborado por las autoras.*

Existen varios métodos para enseñar a leer y las escuelas, por diferentes motivos, gravitan hacia uno de ellos. Es cierto que con el tiempo todos los niños aprenden a leer, pero la tarea puede ser más fácil o más difícil según el método elegido. Y también es cierto que para los niños que tienen dificultades de lectura, esas dificultades pueden ser más pronunciadas según el método. Por eso la elección del método es una cuestión muy importante. Aquí analizaremos las principales ventajas y desventajas de cada uno de los tres principales métodos de enseñanza de la lectura: global, silábico y fonético (Cuetos, 2023).

El conocimiento que se adquiere a lo largo de la vida es una parte importante del capital cultural que el ser humano aporta a la sociedad. Siendo una sociedad educada una sociedad productiva, la tarea de los docentes es uno de los mayores desafíos para el desarrollo de un país. En este contexto, se enfatiza la importancia de aplicar enfoques pedagógicos que permitan la innovación en el proceso educativo. El aprendizaje significativo se presenta como un enfoque para mejorar la forma de enseñar y llegar al estudiante. Por eso, es necesario explorar el aprendizaje significativo y sus aplicaciones a través de estrategias educativas para innovar la



enseñanza y mejorar las didácticas de estudio. Estos conocimientos se logran a través de estrategias de enseñanza innovadoras (Baque & Portilla, 2021).

A partir de los diferentes métodos lectores propuestos se pueden identificar estrategias que son las herramientas motivacionales y de transición según la etapa del niño, como es el de 6to. año de EGB, para lo cual el estudiante obtiene las siguientes facilidades:

- Le resulta más natural las leyes de aprendizaje.
- Realiza análisis, síntesis y comparaciones adecuadas para grabarse los detalles a través de la lectura.
- Se integran correctamente la lectura y escritura de forma simultánea.
- Se intensifican las imágenes mentales del lenguaje hablado y escrito, a la vez que los complejos musculares motores, mediante la actividad simultánea de las impresiones visuales, auditivas y motoras.

Las estrategias didácticas son necesarias para orientar el proceso de enseñanza de manera que los estudiantes puedan lograr un aprendizaje efectivo desarrollando sus habilidades mientras enseñan en la escuela, por lo que en esta investigación se han desarrollado estrategias didácticas para la enseñanza de lenguas y literatura. Lo que permite identificar el proceso de enseñanza del docente y conocer las estrategias didácticas utilizadas en el aula. Los resultados y conclusiones de otros estudios han mostrado que el docente valora las estrategias de enseñanza como forma fundamental para orientar la enseñanza y lograr aprendizajes importantes para los estudiantes (Amores, 2021).

#### 1.2.9. Gamificación

La motivación a los estudiantes es la parte del proceso de la construcción de sus conocimientos, por lo que, ahora es muy común emplear una técnica en el contexto educativo, como es la gamificación, lo que hace que el aprendizaje sea significativo en cualquier campo o área de estudio. Esta gamificación, mide el logro de la asignatura en la cual sea aplicada, como parte de estrategias de aprendizajes. Hoy en día, es conocida como una “técnica pedagógica innovadora”, porque permite que los estudiantes combinen elementos de juegos para que la experiencia de aprendizaje sea positiva y satisfactoria (Mallitasig & Freire, 2020).

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada mecánicas de juego al ámbito educativo-profesional para conseguir mejores resultados, ya sea absorber mejores conocimientos, mejorar habilidades o premiar determinadas acciones, entre muchos otros



objetivos. Este tipo de aprendizaje está empezando a implementarse en las metodologías formativas debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización del conocimiento de una forma más amena, resultando en una experiencia positiva para el usuario (Virginia, 2019).

El concepto de gamificación como alternativa a la educación, ya que es una iniciativa relativamente joven. Se trata de un fenómeno en su fase inicial, que carece de mayor estudio y discusión, pero que no es menos interesante porque propone un nuevo enfoque de la educación y de muchas otras áreas del conocimiento humano contemporáneo. No se trata de una revolución ni de una propuesta para abandonar conceptos y procedimientos que ya existen, sino más bien de un intento de componer con lo que ya existe y aprovechar la evolución que está experimentando la humanidad para que el aprendizaje sea cada vez más natural a los ojos de los individuos. Los desafíos deben cambiarse y pueden ser tecnológicos, financieros, de procedimiento, pedagógicos o estructurales. Con más estudios e investigaciones, así como con la evaluación de los resultados, se podrá evaluar si la iniciativa es coherente y sigue siendo eficaz (Sánchez, 2019).

Algunos estudios han concluido que la herramienta de gamificación promueve el aprendizaje en los estudiantes debido a que es una técnica pedagógica innovadora que combina los elementos del juego para que el estudiante interiorice el conocimiento y viva el aprendizaje como una experiencia positiva y agradable.

Si se desarrolla una aproximación teórica al concepto de gamificación desde una perspectiva pedagógica, se clasifica de acuerdo a sus componentes (dinámica, mecánica, componentes del juego). Finalmente, resumimos aspectos como la importancia de la gamificación para cambiar la dinámica del aula, desarrollar al profesorado como asesor del aprendizaje y promover valores positivos como la colaboración y el trabajo en equipo.

La gamificación y sus aplicaciones educativas se introducen cada vez más en las aulas de todos los niveles educativos. Al mismo tiempo, involucrar a todos los estudiantes es un tema relevante en la literatura académica y continúa siendo debatido e investigado. La Inclusión Educativa es un modelo de comportamiento que se compromete a brindar una educación de calidad a todos los estudiantes y reconoce el rico valor inherente de la diversidad. La revisión bibliográfica realizada destaca los beneficios de la gamificación como herramienta para promover la inclusión educativa y la necesidad de introducir progresivamente esta metodología activa en las



aulas para aumentar la motivación y participación de los estudiantes. Profesores y estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Rodríguez, Navas, & Fernández, 2019).

La gamificación ha demostrado ser una teoría de investigación influyente que ha revolucionado diversas áreas del conocimiento y la práctica. En la aplicación la gamificación ofrece una base sólida para desarrollar intervenciones efectivas y creativas que motiven y empoderen a los docentes en la aplicación de nuevas estrategias que fortalezcan conocimientos y poder alcanzar objetivos y mejorar sus habilidades lectoras al introducir elementos lúdicos en el aula de clases puede mejorar la motivación del educando fomentando el aprendizaje más activo. En esta investigación se lo empleará de tres maneras:

- 1) A través de la observación científica, porque es el proceso más básico y fundamental de la investigación. (DELSOL, 2022) En la observación, se recoge bases teóricas, para que, mediante datos, se realice un adecuado análisis como es la problemática del estudio. Luego, se establecen criterios de investigación, para intentar comprender y poder describir lo que se ha planteado inicialmente.
- 2) Posterior a ello, las bases teóricas permiten describir mediante variables de comportamiento observado en la investigación, las cuales deben ser comparables con otras fuentes de información.
- 3) Finalmente, el investigador influye en el objeto de estudio, realizando cambios o creando condiciones para la revelación de su naturaleza.

Por consiguiente, cuando se emplea el método teórico, se lo realiza porque es más preciso de explicar la hipótesis del porqué se está realizando el trabajo de estudio. Posterior a esto, es más preciso desarrollar las conclusiones como lecciones que se extraen de la investigación culminada. (Ortega, 2023)

### **1.2.10. Gamificación como estrategia didáctica**

La práctica didáctica de enseñanza de la lectura puede variar según el contexto educativo u otros factores e influir en diferentes aspectos del desarrollo educativo del estudio: dominio de su lengua materna, la inadecuada utilización de métodos y materiales, así como sus consecuencias tan palpables en nuestra realidad educativa reflejadas a una post pandemia como la dificultad en el proceso de comprensión de lectura para el año en el que cursan, lo que trae consigo la desmotivación del educando. Es en este sentido que las estrategias didácticas cobran sentido, y una de ellas es la gamificación como herramienta para aumentar la motivación, el



compromiso y la participación de los estudiantes, logrando mejorar sus procesos cognitivos (Santamarina & Núñez, 2021).

En este contexto, surge la necesidad de transformar el proceso habitual de enseñanza de la lectura, en donde se incluyan métodos y técnicas que provoquen la curiosidad de los estudiantes a través de actividades motivantes como la gamificación que, al trasladar los elementos del juego al aula, generen vínculos de acercamiento hacia nuevas e interesantes maneras de aprender (Tenesaca & Criollo, La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe., 2020).

Sin embargo el bajo nivel de comprensión lectora en los estudiantes, puede traer consigo varios efectos que son evidentes y que generan; primero el deficiente rendimiento académico, tomando en cuenta que diariamente en clase se trabaja con textos, convirtiéndose en una dificultad para los niños que no comprenden lo que leen, otro efecto que se evidencia es el rechazo y actitud negativa hacia la lectura de cualquier texto al igual que una falta de motivación e interés, quizá, por todas las actividades académicas que impliquen lectura. Por lo cual, es necesario que el docente asuma la responsabilidad y el compromiso de ayudar a sus estudiantes a mejorar esta situación, mediante la aplicación de estrategias con las que se logre captar su atención y los lleve hacia un aprendizaje significativo de la lectura. De ahí que la ausencia del uso de estrategias didácticas que involucre aspectos lúdicos, con desafíos, motivaciones hacen que el estudiante se torne apático y no disfrute de la lectura como fuente inagotable de conocimiento (Molina, Molina, & Gentry, 2021).

Por tanto, esta investigación hace énfasis en un aspecto fundamental de la educación como lo es el rendimiento académico de los estudiantes vinculado a la lectura, con profesores capacitados que utilicen estrategias y métodos motivadores que despierte el interés lector. Actualmente es un tema de interés en el ámbito educativo, ya que no solo influye en la didáctica docente, sino también en la calidad de educación ecuatoriana (Casarola, 2020).

Cabe recalcar, que el tema se enmarca dentro de las líneas y sublínea de investigación de la universidad como es Currículo didáctica, gestión de la educación y didáctica áreas curriculares debido a que la lectura se profundiza no solamente en todas las asignaturas, sino que hay un área específica como es Lengua y Literatura.



Los participantes se involucran de manera más directa y participativa en los contenidos y actividades, lo que facilita la asimilación y comprensión de conceptos complejos. A través de juegos y simulaciones, los estudiantes pueden aplicar lo aprendido en situaciones prácticas y reales, lo que fortalece su capacidad para resolver problemas y tomar decisiones informadas. De esta manera, la gamificación promueve un aprendizaje más significativo y transferible a situaciones cotidianas.

La información obtenida de esta manera no será utilizada para ningún propósito específico, ya que este tipo de investigación tiene como objetivo conocer más y tratar de responder preguntas fundamentales sobre la hipótesis analizada, es por ello que este tipo de método de investigación se utiliza en todos los campos del conocimiento. (Ortega, 2023)

El respectivo análisis de los documentos y revisión de la literatura académica y pedagógica sobre la enseñanza de lecturas y las estrategias adecuadas de gamificación utilizadas en los estudiantes de sexto grado, permitiría identificar teorías, modelos y enfoques teóricos que sustenten el diseño e implementación de la guía didáctica (Arnau & Sala, 2020).

### 1.2.11. Estrategias activas

La figura 2, evidencia según (Virginia, 2019), cuáles son las estrategias activas más comunes que pueden ser empleadas por los docentes en los salones de aula.

**Figura N° 2 Estrategias Activas**



**Figura 1.** Estrategias activas en el aula. Información tomada de (Virginia, 2019).



Son procedimientos o recursos a través de los cuales el facilitador interviene, interviene y participa continuamente en el proceso de enseñanza/aprendizaje. Abarcan áreas importantes como el conocimiento, el trabajo colaborativo y cooperativo, la comunicación y el liderazgo. El estudiante desarrolla habilidades cognitivas y de socialización, se esfuerza por abrir una discusión sobre el tema, promueve la participación del estudiante en la resolución del problema relacionado con su campo (Castillo, Villacis, & Echeverría, 2018).

Las estrategias activas tienen un carácter fundamental y obligatorio en la educación y formación de niños y niñas cuando se implementan en el aula, asegurando una fuerte participación de todos los actores y logrando mejores resultados cuando se implementan individualmente. En la tabla 4, se detallan algunas de las principales estrategias o metodologías activas.

**Tabla 4.** Estrategias Activas.

<b>Estrategias</b>	<b>Definición/ Características</b>
<b>Enfoque basado en la GRAMÁTICA</b>	Que incluye sintaxis, léxico, morfología, ortografía de textos muy cortos y de complejidad mínima.
<b>Enfoque basado en las FUNCIONES</b>	El estudiante no solo tiene que ser memorista de conceptos, sino reconocer al lenguaje como una herramienta de comunicación entre sus compañeros y su entorno donde se desarrolla y que su base será el desarrollar una gran expresividad.
<b>Enfoque basado en el PROCESO</b>	Este proceso corresponde a que se enseñar a que las oraciones, expresiones y lecturas son de forma ordenada y comprensible en su escritura y lectura.
<b>Enfoque basado en el CONTENIDO</b>	Los procesos de lectura y escritura debe tener también un enfoque en el cual pueda aprender algo nuevo y cultural, de ahí la importancia de los contenidos.

*Información tomada de (Castillo, Villacis, & Echeverría, 2018). Elaborado por las autoras.*

La metodología activa consiste en la aplicación de estrategias y técnica cuya finalidad está centrada para que el estudiante adquiera aprendizajes efectivos de manera activa y colaborativa, esta pedagogía activa se realiza a través de un proceso constructivo basados en la comunicación activa y se contextualiza en inconvenientes reales para que puedan resolver las dificultades.



El papel del docente que utiliza metodologías activas reside en guiar al estudiante para poder atender sus necesidades en el proceso de adquirir habilidades lectoras, en cuanto a los enfoques de gramática, funciones, proceso y contenido para aprender a leer eficazmente, ampliar el vocabulario, realizar inferencias, identificar personajes de la lectura, elaborar resumen, ser críticos, responder preguntas sobre lo leído.

### 1.3. Fundamentación legal

De acuerdo al marco legal en el Ecuador, cuando se realiza una investigación científica educativo, se deben tener en cuenta los aspectos legales descritos en la tabla 5, estos influyen en consecuencia de lo que exige un trabajo científico de investigación.

**Tabla 5.** Reglamentos y leyes de la constitución que sustentan la investigación científica.

Artículo	Significado
<i>Constitución: Artículo 27</i>	“La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar”.
<i>El artículo 23 del Estatuto Orgánico en mención establece que la Subsecretaría de Apoyo, Seguimiento y Regulación de la Educación</i>	Tiene la misión de: “Apoyar, dar seguimiento y regular la gestión educativa en los ámbitos administrativo y pedagógico; regular, auditar y controlar el funcionamiento de todas las instituciones educativas en los niveles y modalidades de educación para la formación integral, inclusiva e intercultural de los niños, niñas, jóvenes y adultos del país; regular el funcionamiento de las personas jurídicas de carácter educativo.”
<i>El artículo 23 del Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, publicado en el suplemento del Registro Oficial 754 de 26 de julio de 2012 s</i>	Señala que “La educación escolarizada conduce a la obtención de los siguientes títulos y certificados: el certificado de asistencia a la Educación Inicial, el certificado de terminación de la Educación General Básica y el título de Bachillerato. - La educación escolarizada puede ser ordinaria o extraordinaria. La ordinaria se refiere a los niveles de Educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato cuando se atiende a los estudiantes en las edades sugeridas por la



	<p>Ley y el presente reglamento. La extraordinaria se refiere a los mismos niveles cuando se atiende a personas con escolaridad inconclusa, personas con necesidades educativas especiales en establecimientos educativos especializados u otros casos definidos por el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional.”</p>
<p><i>El artículo 19 del Reglamento a la Ley de educación</i></p>	<p>Los componentes del Sistema Nacional de Educación que serán evaluados por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa, de conformidad con lo establecido en el artículo 68 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, son los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Aprendizaje, que incluye el rendimiento académico de estudiantes y la aplicación del currículo en instituciones educativas;</li><li>2. Desempeño de profesionales de la educación, que incluye el desempeño de docentes y de autoridades educativas y directivos (rectores, vicerrectores, directores, subdirectores, inspectores, subinspectores y otras autoridades de establecimientos educativos); y,</li><li>3. Gestión de establecimientos educativos, que incluye la evaluación de la gestión escolar de instituciones públicas Fiscomisional y particulares.</li></ol> <p>Para este componente, el Instituto debe diseñar instrumentos que se entregarán al Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional, para su aplicación por los auditores educativo.</p>
<p><i>Código de la Niñez</i></p>	<p>Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;</li><li>2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;</li><li>3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;</li><li>4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho</li></ol>



	<p>incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto, se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,</p> <p>5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.</p>
<p><i>El artículo 17 del Estatuto Orgánico de Gestión Organizacional por Procesos del Ministerio de Educación expedido con Acuerdo Ministerial 020-12 de 25 de enero de 2012</i></p>	<p>“Proponer políticas, con énfasis en estándares educativos y currículo, para mejorar la calidad del servicio educativo retroalimentadas con los insumos de la investigación y evaluación educativa.”</p>
<p><i>El artículo 23 del Estatuto Orgánico en mención establece que la Subsecretaría de Apoyo, Seguimiento y Regulación de la Educación</i></p>	<p>Tiene la misión de: “Apoyar, dar seguimiento y regular la gestión educativa en los ámbitos administrativo y pedagógico; regular, auditar y controlar el funcionamiento de todas las instituciones educativas en los niveles y modalidades de educación para la formación integral, inclusiva e intercultural de los niños, niñas, jóvenes y adultos del país; regular el funcionamiento de las personas jurídicas de carácter educativo.”</p>
<p><i>El artículo 24 del Estatuto ídem expresa que la misión de la Coordinación General de Planificación</i></p>	<p>“Asesorar, impulsar, coordinar y articular con todos los niveles de gestión los procesos integrales de planificación estratégica, operativa y de organización de la oferta educativa sobre la base de un análisis prospectivo ajustado a los objetivos nacionales determinados en la Constitución, Ley Orgánica de Educación Intercultural, Plan Nacional del Buen Vivir y el Plan Nacional de Educación.”</p>

Información tomada de las Normativas legales que rigen actualmente en el país. Elaborado por las autoras.



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

### Problema de investigación

En la Escuela Fiscal Milton Reyes Reyes, en una visita diagnóstica se evidenció bajo desarrollo de las habilidades lectoras, ausencia de recursos tecnológicos dentro del aula de clase, además el docente no maneja plataformas educativas para incluirlas en los ambientes escolares y dinamizar los aprendizajes, al momento de realizar la planificación no incluyen estrategias activas que permitan alcanzar los objetivos propuestos.

### Objetivo General

Identificar estrategias didácticas como la gamificación que permitan el desarrollo de las habilidades de lectura en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto año de educación básica de la Escuela Fiscal Milton Reyes Reyes del cantón Durán.

### Objetivos específicos

- Investigar estrategias didácticas con diseño de actividades que promuevan el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en los estudiantes.
- Determinar los elementos para la elaboración de la guía didáctica.
- Desarrollar una guía didáctica con actividades gamificadas en plataforma Kahoot para docentes de 6to BGU.

### 2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.

Las variables que se analizarán en el estudio son dos: la independiente y la dependiente. A continuación, se detallan cada una de ellas.

- **Variable independiente.** - Gamificación como estrategia didáctica
- **Variable dependiente.** - Adquisición de habilidades de lectura.

Con esto presente, se procede a desarrollar la operacionalización de las variables:

- **Variable independiente.** - Gamificación como estrategia didáctica
- **Definición conceptual:** En los procesos de enseñanza es esencial la aplicación de la gamificación, debido a que es una herramienta basada en que los estudiantes puedan jugar en el salón de clases, y estos juegos estén ligados a los aprendizajes significativos (De García, Pinto, & Sáez, 2021). Adicional, permite integrar a los alumnos con su entorno, en el proceso pedagógico a través de juegos como el espacio de aprendizaje



diseñado por el docente, mejorando la enseñanza del educador para una mejor conceptualización de la estrategia educativa (Innovación y desarrollo docente, 2021).

En la tabla 6, se demuestra la operacionalización de la variable independiente presentada en el estudio, a la vez que en esta tabla se detalla la definición conceptual, dimensiones, indicadores e ítems de análisis para luego aplicar la investigación en la población indicada.


Para ello, hay que tomar en cuenta el alcance de las variables de estudio con el fin de que en los capítulos posteriores se puedan evaluar las alternativas adecuadas con la guía del proyecto en cuestión, y sobre todo encontrar la solución al problema planteado y cumplir con todos los objetivos propuestos.

**Tabla 6.** Operacionalización de las variables

<b>Variable independiente</b> <b>Definición conceptual</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>
En los procesos de enseñanza es esencial la aplicación de la gamificación, debido a que es una herramienta basada en que los estudiantes puedan jugar en el salón de clases, y estos juegos estén ligados a los aprendizajes significativos (De García, Pinto, & Sáez, 2021).	<b>Conocimiento de las ventajas del uso de la gamificación en la población</b>	Uso de juegos en el proceso de enseñanza.	1 - Muy insatisfactorio 2 - Insatisfactorio 3 - Neutral 4 - Satisfactorio 5 - Excelente
	<b>Frecuencia y estrategia didáctica de los docentes de lengua y literatura en la población</b>	Uso de juegos por recomendación de la editorial.	
		Uso de juegos por recomendación de otros docentes.	
		Ayudaron al proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes.	
	Frecuencia del uso de juegos didácticos en los últimos tres meses.	1 - Muy insatisfactorio 2 - Insatisfactorio 3 - Neutral	



		Aplicación de juegos didácticos en el momento recomendado para el proceso de enseñanza del estudiantado.	4 - Satisfactorio 5 - Excelente
		Mejora del rendimiento académico de los estudiantes.	
<b>Variable Dependiente</b> <b>Definición conceptual</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>
Es aquella en la cual el proceso de lectura evoluciona, estos cambios son graduales, ya que son considerados como un logro esencial en el proceso de aprendizaje del estudiante	<b>Datos del profesor</b>	Edad	<18 años 18 a 36 años 36 a 65 años >65 años
		Sexo	Masculino Femenino
		Instrucción	Ninguna Primaria Secundaria Superior Postgrado
	<b>Estudio del proceso de adquisición de habilidades de lectura.</b>	Efectividad del proceso. Actividades de práctica y tareas asignadas.	1 - Muy insatisfactorio 2 - Insatisfactorio 3 - Neutral 4 - Satisfactorio 5 - Excelente

	<b>TRABAJO DE TITULACIÓN</b>
-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------

	<b>Instrucciones adicionales</b>	Proporcione comentarios adicionales o sugerencias para mejorar el curso.	Pregunta abierta
--	----------------------------------	--------------------------------------------------------------------------	------------------

Fuente: Autoras.

- **Variable dependiente.** - Adquisición de habilidades de lectura.
- **Definición conceptual:** Es aquella en la cual el proceso de lectura evoluciona, estos cambios son graduales, ya que son considerados como un logro esencial en el proceso de aprendizaje del estudiante. Además, este proceso va asociado entre lo que hablan los estudiantes y lo que escriben, siendo esto un grado de abstracción alto, hasta conseguir un dominio lector (Durand, Manzano, & Uribe, 2019). Por otra parte, la capacidad para desarrollar la habilidad lingüística es a base de un correcto proceso adquirido para las habilidades lectoras, mediante el cual, se apoyan mediante modelos didácticos para la prevención de dificultades y mejorar la enseñanza de la lectura en el aula (Gutiérrez, 2018).

En la tabla 6, se demuestra la operacionalización de la variable dependiente presentada en el estudio, a la vez que en esta tabla se detalla la definición conceptual, dimensiones, indicadores e ítems de análisis para luego aplicar la investigación en la población indicada.

## 2.2. Paradigma

El término paradigma significa algo tomado como modelo, algo único en su clase, algo que se puede citar como ejemplo. (Okidiario, 2022) La combinación de paradigmas proporciona una perspectiva más integral como es:

Paradigma interpretativo: Se utilizarían métodos cualitativos, como lista de cotejo, entrevista y análisis de contenido, para explorar las percepciones, actitudes y experiencias de los estudiantes y docentes con respecto a las estrategias de ortografía.

### **Declaración y justificación del tipo de investigación.**

#### 2.2. Enfoque de investigación.

##### **Enfoque cualitativo**

La investigación cualitativa asume una realidad subjetiva y dinámica compuesta por diferentes contextos. Los enfoques de investigación cualitativa favorecen los análisis que reflejan en profundidad los significados subjetivos e intersubjetivos que forman parte de la realidad en estudio. (Mata, 2019)



### **Según la finalidad**

Sería un tipo de investigación educativa aplicada tiene como objetivo principal resolver problemas prácticos y mejorar la práctica educativa mediante la aplicación de conocimientos y principios educativos. En esta investigación, es probable que se trabajara en colaboración con los profesores y estudiantes del sexto grado de la escuela Básica Fiscal Milton Reyes Reyes, para diseñar, implementar y evaluar las estrategias propuestas.

### **Según la manipulación de las variables**

#### **Expost facto**

Es una investigación iniciada por un proceso. Un evento que ya ha tenido lugar. Así que los datos se basan en un hecho consumado. La post investigación es una categoría de diseño de estudio que inicia una investigación después de que los hechos han ocurrido sin la intervención de un investigador. (Vázquez, 2021). Aunque investigan eventos que ya han ocurrido, los estudios expost facto demuestran parte de su lógica básica de investigación en diseños de investigación experimental.

#### **2.3. Alcance de la investigación.**

El alcance de la investigación radica en cómo se obtendrá a partir de un resultado y condicionado a un método del cual se persigue en el estudio, así es posible identificar acertadamente los alcances que son necesarios en el desarrollo del mismo (MAE, 2019). Entre los alcances investigativos que se pretende aplicar en esta investigación son:

- 1. Explorativa:** Utilizada para estudiar un problema que no está claramente definido. (Velázquez, 2023) En el estudio se aplicará de la siguiente manera:
  - a) Al definir los conceptos de investigación para sustentar el trabajo.
  - b) Estar enfocada en el conocimiento que se tiene de un tema innovador.
  - c) El proceso de investigación será lo más sencillo posible.

#### **2.4. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.**

A partir de la problemática identificada se da paso a exponer los métodos que van a guiar esta investigación, Entre los métodos de que se van a emplear son teórico, empírico y estadístico.

##### **➤ Métodos Teóricos: análisis de documentos y literatura.**

El Método Teórico contribuye al desarrollo de la ciencia, impulsando la generación de nuevos conocimientos y la evolución de las disciplinas académicas. En definitiva, este método constituye una herramienta indispensable para la generación y validación del conocimiento



científico. Estas fuentes son validadas mediante la normativa de textos bibliográficos, según sea el caso de la información desarrollada.

### ➤ **Bibliográfica**

A partir de este método se permite incorporar la descripción de los libros, revistas de las cuales se sustentan las ideas e información de la investigación (García, 2023). Por este motivo, es importante recalcar que en este estudio se requiere:

- a) Una naturaleza investigadora de la cual se centra en recoger información de la literatura científica, para finalmente realizar una correcta interpretación y conclusiones adecuadas del tema.
- b) La naturaleza del conocimiento personal permite recopilar diversas fuentes en relación al marco bibliográfico del propio autor, basado en el pensamiento y formación del mismo.

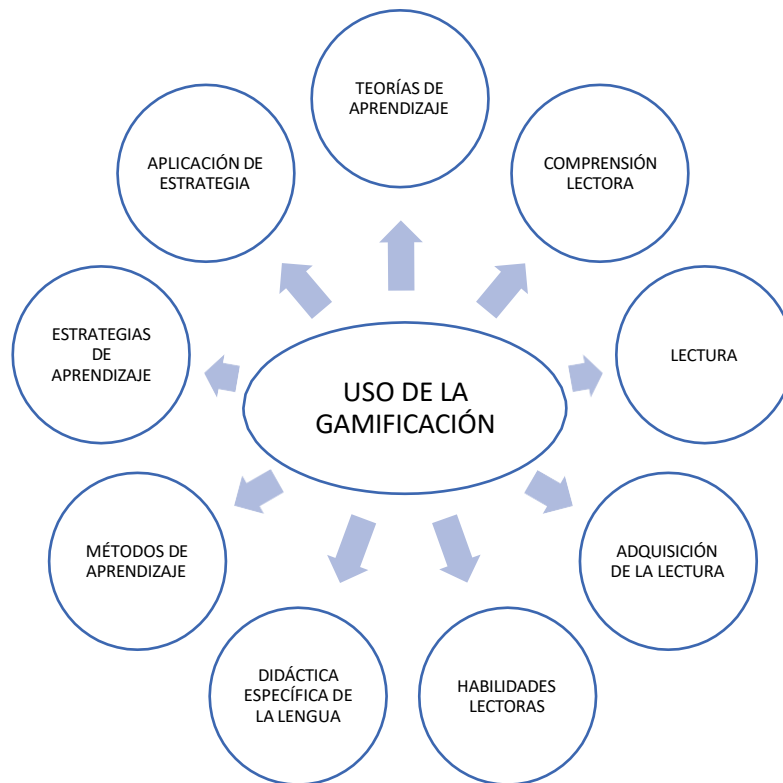
### **Análisis Bibliográfico**

La revisión bibliográfica es aquella es realizada a través de documentos y es de índole secundario, mediante la búsqueda de información y de revisiones existentes (Jaen, 2022). Por consiguiente, en este estudio se lo pone en práctica de la siguiente manera:

- a) Recogida de datos.
- b) Desarrollo de los conceptos en términos claros y sencillos.
- c) Investigación histórica.
- d) Investigación cualitativa

### **Organigrama de los conceptos trabajados para saber las teorías**

Para el desarrollo del presente trabajo se ha partido del método analítico sintético, pues se ha comenzado con el análisis de las teorías del aprendizaje que más se vinculan con el tema estudiado, basándose puntualmente en el aprendizaje significativo, según David P. Ausubel, el cognitivismo Jerome Bruner y el constructivismo, desarrollado por autores como David H. Jonassen.



Siguiendo la lógica inductiva deductiva se percibe con los tipos de aprendizaje que se emplean en las asignaturas esenciales con sus respectivos métodos y estrategias para determinar la factibilidad de la aplicación de la estrategia del uso de la gamificación.

### Momento del Proceso de Análisis





El presente análisis se centra en la revisión de la literatura realizada para la investigación. Se abordarán aspectos como la selección de fuentes, la pertinencia de la información, la confiabilidad de los autores y la objetividad del trabajo.

La revisión de la literatura se basó en la búsqueda de información relevante al tema de investigación. Se seleccionaron diversos tipos de fuentes, incluyendo textos, artículos científicos, tesis, entre otros. La selección se realizó teniendo en cuenta las variables de la investigación y con el objetivo de encontrar información que aportara a la redacción del tema. Las fuentes seleccionadas y citadas en el marco teórico son las que tienen mayor relevancia en la información relacionada al tema de investigación. La información obtenida ha permitido abordar desafíos dentro de la educación, darle más protagonismo al estudiante, promover enfoques interactivos y adaptarnos a diversos

Los autores citados en la investigación son reconocidos por sus contenidos e información en sus artículos. Se seleccionaron autores de actualidad y documentos que cumplen con el propósito de la investigación.

La investigación presenta datos recopilados con diferentes métodos, como el teórico y el empírico. Se utilizaron diversas bases de datos para la búsqueda de información, como Google Académico, Scielo y Dialnet

Para la organización y referencia de las fuentes consultadas se utilizó la herramienta digital Word, insertando citas y referencias bibliográficas.

Se realizó Instrumentos para la recopilación de información de las fuentes consultadas, relevantes para la investigación.

La revisión de la literatura realizada ha sido fundamental para el desarrollo de la investigación. La selección de fuentes confiables y pertinentes ha permitido obtener información de calidad que sustenta el trabajo. La utilización de diferentes métodos de investigación y herramientas de citación ha contribuido a la objetividad y rigor del trabajo.

### ➤ **Método Empírico**

El método empírico utilizado para encontrar y recopilar un conjunto de hechos y datos como base para diagnosticar el estado del problema, mediante la investigación y/o verificación de propuestas ofrecidas en la investigación, junto a los métodos teóricos empleados en el estudio.



### De campo

Basado en recolección de datos cualitativos, con el propósito de comprender, interactuar con otras personas y observar el comportamiento de las mismas (Altamirano, 2021). En este estudio se realizarán los siguientes pasos:

- 1) Planeación o conformación del equipo de estudio.
- 2) Definir a su público (muestra)
- 3) Objetivo de la investigación.
- 4) Levantamiento de campo a través de las entrevistas y lista de cotejo.
- 5) Análisis de datos.
- 6) Informe de los resultados.

A partir de esta justificación de los tipos de investigación a emplearse es posible definir los métodos que se emplearán en el contexto de los análisis basados en los objetivos o propósitos de estudio (López & Ramos, 2021) Por eso se aplicará lo siguiente:

- **Observación:** Realizar observaciones en el aula de clases durante la jornada escolar, especialmente en la asignatura de Lengua y literatura, para obtener información acerca de las deficiencias lectoras y como se debe implementar adecuadamente estrategias y métodos para solucionar la problemática planteada en el estudio.
- **Instrumentos:** Aplicar una lista de cotejo a los estudiantes para obtener información para conocer la condición de la comprensión lectora para niños de sexto año de EGB. En ella se emplea una serie de ítems a estudiantes para indagar sobre enseñanza de lectoescritura y también se aplicará un cuestionario con preguntas como entrevista a los docentes (Ver Anexo 1).

**Entrevista:** Esta técnica se aplicó a los docentes en el área de Lengua y Literatura de la institución sujeta a estudio, De acuerdo a (Abarca, 2020), manifiesta: “La entrevista es el procedimiento de recolección de información basado en una interacción entre dos personas o más, a través de la conversación como herramienta principal. (p. 152). De tal forma, que es una técnica donde dos o más personas conversan sobre un tema de interés en este caso acerca de la gamificación como estrategias didácticas para la adquisición de habilidades en lectura.

**Instrumento:** Se realizó un cuestionario de diez preguntas para que los docentes expresen su opinión acerca del uso de la gamificación como estrategia didáctica para mejorar las habilidades



lectoras de los estudiantes de sexto año de educación básica, cuyo criterio será útil para buscar alternativas de solución de la problemática planteada.

### 2.5. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

Los instrumentos empleados en la investigación deben ser confiables y válidos. Porque si un instrumento no es confiable, tampoco será válido en el estudio. Por lo tanto, en la tabla 8, se detallan los instrumentos derivados de los métodos que se aplican en la investigación, resaltando en qué consisten y como se elaborarán.

**Tabla 7.** Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

Metodología (métodos)	Características	Instrumentos	¿Cómo se aplica?
<b>Método Teórico</b>	Confiabilidad Validez	Análisis de documentos y literatura	Se investiga información importante en libros, textos, sitios web confiables con sus respectivos autores y fechas de publicación.
		Revisión de la literatura en la web	
		Textos bibliográficos	
<b>Método Empírico</b>	Confiabilidad Validez	Observación	Primero definir los objetivos que se persiguen. Determinar su unidad de observación Debe ser planificada, para que reúna los requisitos de validez y confiabilidad Se debe preparar a los observadores



		Instrumentos	<p><b>La entrevista:</b> Más eficaz Permite aclarar la pregunta Aplicable a cualquier persona.</p> <p><b>Lista de cotejo:</b> Abarca mayor área geográfica y mayor número de personas. Menores gastos de personal. Menor tiempo para llegar a un mismo número de personas. Mayor libertad en las respuestas. Puede enviarse por correo.</p>
		Entrevista	Elaborar cuestionario de preguntas con la finalidad de buscar alternativa de solucionar la falta de habilidades lectora.
		Instrumento	Preguntas estructuradas Basadas en un diagnóstico previo de la problemática planteada que es la limitada habilidad lectora.

Fuente: Autoras.

## 2.6. Delimitación de la población y la muestra

Población es un conjunto de individuos u objetos que tienen algunas características comunes que se pueden observar en un lugar y tiempo determinado. (Moreno, 2023) En base a esta



definición se procede a indicar que la Escuela de Educación Básica Fiscal Milton Reyes, población de estudio de nuestro tema de investigación está ubicada en Ecuador, provincia Guayas Cantón Duran dirigida por el MSc. Eduardo Cabanilla Proaño.

La escuela cuenta con los niveles: inicial, preparatoria, básica elemental y media con jornadas matutinas y vespertinas, en los cuáles el promedio de estudiantes por salón es de 45 estudiantes. Población es un conjunto de individuos u objetos que tienen algunas características comunes que se pueden observar en un lugar y tiempo determinado. Cuando se va a realizar una investigación, se deben tener en cuenta varias características importantes a la hora de seleccionar la población a estudiar. (Moreno, 2023)

Una muestra es un subconjunto de la población que se estudia. Representa la población más grande y se utiliza para sacar conclusiones de esta población. Es un método de investigación muy utilizado en las ciencias sociales como una forma de recopilar información sin tener que medir a toda la población. (Murguira, 2023)

En base a esta definición se procede a indicar que la Escuela de Educación Básica Fiscal Milton Reyes Reyes, población de estudio de nuestro tema de investigación está ubicada en Ecuador, provincia Guayas Cantón Duran dirigida por el MSc. Eduardo Cabanilla Proaño.

La escuela cuenta con los niveles: inicial, preparatoria, básica elemental y media con jornadas matutinas y vespertinas, en los cuáles el promedio de estudiantes por salón es de 45 estudiantes. La formación académica del personal docente se encuentra dividida entre estudios de tercer y cuarto nivel formación. adjunto a ello 21 docentes destinados a la enseñanza de diversas asignaturas entre ellas Literatura. Su composición directiva cuenta con un director, comité estudiantil, un representante de padre de familia.

La población de muestra investigación son los sextos año de básica paralelos "A – B -C de la Escuela Fiscal Milton Reyes, antes mencionada, 3 docentes y 30 estudiantes; comprendidos entre las edades 10 a 11 años de edad. Por lo que, en la tabla 9, se detallan la cantidad de estudiantes y docentes por curso de clases.



**Tabla 8.** Población

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA				
JORNADA VESPERTINA				
NIVEL		Nº DE CURSOS	Nº DE ESTUDIANTES	Nº DE DOCENTES
Preparatoria	Inicial	3	105	3
	Primero	2	89	2
Elemental	Segundo	1	45	1
	Tercero	3	133	3
	Cuarto	3	135	3
Media	Quinto	3	135	3
	Sexto	3	135	3
	Séptimo	3	135	3

Tabla N° 8 Detalle de estudiantes y docentes de la jornada vespertina de la Escuela de educación Básica Fiscal Milton Reyes Reyes. Información tomada de la investigación de campo.

#### 2.6.1. Muestra no probabilística

El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo en la que los investigadores seleccionan muestras en función de un juicio subjetivo en lugar de una selección aleatoria.

A diferencia del muestreo probabilístico, en el que se sabe que es probable que se seleccionen todos los miembros de la población, el muestreo no probabilístico no brinda a todos los miembros de la población la oportunidad de participar en el estudio.

Por otra parte, el muestreo no probabilístico se caracteriza de la siguiente manera:

- Selección por razones pragmáticas: La selección de la muestra se basa en las preferencias del investigador, dando la libertad de elegir el número de participantes que pueden participar en el estudio.

Por consiguiente, el tipo de muestra a utilizar será no probabilístico, bajo una Selección por razones pragmáticas, esto es en forma de una lista de cotejo, para lo cual se tomará de referencia a 30 estudiantes como referencia para la observación y análisis.

#### 2.7. Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general.

La estrategia metodológica se da a partir de los criterios y enfoques metodológicos anteriormente presentados, por consiguiente, en la tabla 9, se establecen las estrategias empleadas en el estudio, basado en el proceder general del estudio.



**Tabla 9.** Estrategias metodológicas de investigación.

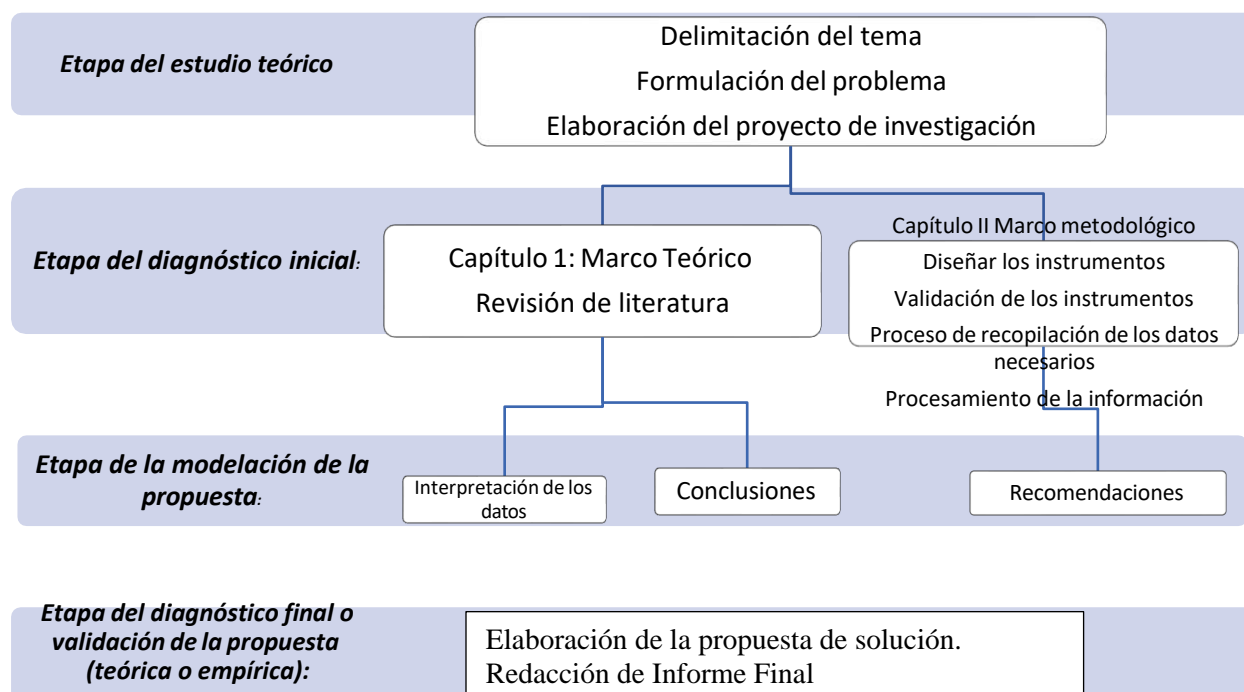
<b>Elementos Constitutivos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Características</b>
Fase de identificación	Ficha técnica	Nombre del autor, tema, disciplina, área de conocimiento, objeto de estudio, tipo de investigación, director de tesis y grado académico esperado, lugar y fecha).
Planeación Metodológica	Ideas de investigación. Problema abordado (Anteproyecto)	Antecedentes, planteamiento, formulación y sistematización), objetivos: general y específicos, justificación teórica, de viabilidad, factibilidad y de relevancia social, clasificación de las referencias bibliográficas y el plan de trabajo (cronograma)
Diseño Metodológico	Desarrollo de la descripción metodológica	Descripción de supuestos teóricos, preguntas de investigación, hipótesis, variables a comprobar, diagrama y operacionalización de variables: su definición y matriz de congruencia, población y ámbito, unidad de muestreo, método aplicado, técnicas utilizadas, diseño de instrumentos de medición y tratamiento de los resultados e información
Alcance Metodológico	Tabulación de la información	Análisis e interpretación, discusión de los resultados, situaciones prevalecientes de la investigación, comprobación de variables y prueba de hipótesis.
Índice de Contenido	Tabla de contenido o índice	Comprende los antecedentes, el problema abordado, el marco teórico-conceptual, diagnóstico de la situación, pronóstico y modelo propositivo.
Estructura y presentación	Documento terminado (estudio	Organización y secuencia lógica y cronológica de la investigación, ortografía, sintaxis y

	investigativo finalizado).	redacción. Inclusión de gráficas, cuadros y anexos.
--	----------------------------	-----------------------------------------------------

Fuente: Autoras.

## 2.8. Etapas del proceso investigativo y su propósito.

Se requiere desarrollar una guía metodológica para la implementación de la gamificación como estrategia didáctica activas mediante el diseño de actividades lúdicas para el fomento de la lectura aplicando métodos bibliográficos y estadísticos. Por lo tanto, se tiene las siguientes etapas del proceso de investigación.



Elaborado: Autoras

## 2.9. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico.

Este apartado representa al análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial que concierne al capítulo 1 y 2 de esta investigación. Por lo que se obtuvo los siguientes resultados.

- Se establecen dos variables: La gamificación como estrategia didáctica (variable independiente), y adquisición de las habilidades de lectura (variable dependiente).
- Se ha definido las variables de estudio a través de la revisión bibliográfica y documental.
- Se ha establecido definiciones operacionales con el fin de saber cuál es el propósito de medición de las variables.



- Las dimensiones en las cuales se dirige cada variable.
- Los indicadores por los cuales serán evaluadas las variables según la necesidad de la información a presentar.
- Las técnicas de investigación que se usarán como son: la observación, entrevista y lista de cotejo.
- Por último, cabe resaltar que el instrumento de evaluación es una guía de entrevistas.

La presentación de resultados se evidencia en la figura 2, sobre los puntos estipulados anteriormente en este apartado.

### **2.10. Análisis de resultados**

En el capítulo II se propuso dos tipos de instrumentos de evaluación para la continuidad del proyecto, como son la lista de cotejo (Anexo I) y entrevista a 3 docentes como se observa en el Anexo II. La lista de cotejo se aplicó a 30 estudiantes de sexto grado paralelos “A – B -C (10 de cada paralelo) y las entrevistas a 3 docentes. Lo cual, se determinó con respecto a la lista de cotejo aplicados a los 30 estudiantes, se obtuvieron los siguientes resultados:

- 1) Con respecto a las habilidades lectoras 7 de los 30 estudiantes cumplen completamente (siempre) con el criterio evaluado, en cuanto al parámetro de identificar procedimiento de orden textual, presente en el texto, logra inferir y hacer una síntesis de la lectura. La escala de valoración numérica de los 7 estudiantes total fue de 9,25.
- 2) Con respecto a la actividad de inferir e interpretar el texto 9 de los 30 estudiantes cumplen en gran parte con el criterio evaluado, pero hay algunas deficiencias en especial con la identificación de palabras desconocidas e identificación de relaciones entre ideas. La escala de valoración numérica de los 9 estudiantes total fue de 7,65.
- 3) Con respecto a las habilidades lectoras 10 de los 30 estudiantes rara vez cumplen con las actividades de identificar, inferir, sintetizar, relacionar, interpretar y evaluar, con el criterio evaluado, de los cuales se evidenciaron muchas deficiencias en especial con la identificación de palabras desconocidas, uso de habilidades de inferencias, uso de la información del texto para responder preguntas y la identificación de relaciones entre ideas como resultado de la evaluación. La escala de valoración numérica de los 10 estudiantes total fue de 5,85.



- 4) Con respecto a las habilidades lectoras 4 de los 30 estudiantes no cumplen con el criterio evaluado. La escala de valoración numérica de los 4 estudiantes total fue de 3,25.

De acuerdo, a los resultados presentados, se puede notar que existe deficiencia en cuanto al enfoque gramatical, de funciones, proceso y contenidos, de tal forma, que la gamificación como estrategia didáctica ayuda en la adquisición de habilidades lectoras, con respecto a la lista de cotejo 10 de los 30 estudiantes que fueron evaluados tuvieron un promedio de 5,85 puntos, lo que permite evidenciar un problema en la muestra estudiada, por lo que se requiere incorporar una solución apropiada al problema presentado. A continuación, se procede a presentar los resultados de la entrevista a los 3 docentes, de los cuales se obtuvo los siguientes resultados:

- 1) De los tres docentes entrevistados solo uno de ellos utiliza la gamificación en sus clases con frecuencia, porque le permite llegar de mejor manera a los estudiantes y con ello mejorar las habilidades lectoras.
- 2) La técnica de gamificación se evalúa en el aula según el docente que aplica a través de listas de cotejo en cuanto se realiza esta actividad y se lo ha adaptado a la enseñanza en el área de lengua y literatura en función de la aplicación, están dando buenos resultados.
- 3) La participación en el aula a raíz del empleo de la gamificación es más frecuente en el área de lengua y literatura.
- 4) Uno de los docentes indicó que aplicar la lúdica a través de un computador o medio tecnológico permitirá captar la atención de los estudiantes en clases.
- 5) En la experiencia de la docente que aplica la gamificación, menciona que lo ha integrado después de explicar una clase nueva a modo de sesión de práctica, no siempre es fácil debido a que algunos estudiantes faltan a clases justo cuando se ha planificado este tipo de técnica de aprendizaje, adicional el desinterés de los padres al reforzar estos conocimientos en casa.
- 6) Manifestaron que tratan de actualizarse mediante cursos y programas en internet, a la vez que siempre buscan nuevas maneras de llegar a los estudiantes.
- 7) Por lo general, en tiempo libre se trata de preguntarse cómo están los estudiantes en clases con respecto a la asignatura, y cuando se observa que una de las



compañeras tiene dificultad se trata de indicar lo que ha resultado mejor en el caso propio de cada docente.

- 8) Aún ninguno de los docentes entrevistados ha aplicado la gamificación en forma de retroalimentación posterior a la finalización del tema, sin embargo, una de las docentes, manifestó que sería una herramienta útil, al solidificar los conceptos y aprendizaje de los estudiantes.
- 9) Como ya se indicó antes, la docente que aplica esta estrategia, lo hace como sesión de práctica luego de indicar la parte teórica de la asignatura.
- 10) Uno de los ejemplos sobresalientes que pudo indicar con respecto a la gamificación, fue el uso de imágenes cuando abordamos una lectura, con el fin de que cuando se encontrarán con palabras nuevas para los estudiantes solo con observar las imágenes fuera más fácil captar la idea de lo que se estaba leyendo.



## **CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

### **3.1. Modelación de la propuesta**

La propuesta se realiza con la finalidad de contribuir en el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes de sexto año de educación básica en el área de Lengua y Literatura, las actividades que hacen parte de la guía se desarrollan desde la plataforma educativa Kahoot, aplicando la gamificación como estrategia didáctica, donde los estudiantes pueda aprender de forma interactiva y participativa.

### **3.2. Instrumentos idóneos**

Con el propósito de alcanzar un desarrollo sustancial de los conocimientos y habilidades lectoras en los estudiantes el mismo que sirvan para su vida actual y futura, se emplea correctamente la gamificación con la ayuda de metodologías activas útiles en educación como son las plataformas virtuales.

Para la creación de la guía didáctica es necesario el análisis de los temas más importantes con relación a lo que se ha planteado en cuanto a las variables de investigación, detectando la problemática fundamentada inicialmente en los estudiantes de sexto año, que es el bajo desarrollo de las habilidades de lectura, de ahí que la guía didáctica tiene estrategias de fortalecimiento a la lectura comprensiva, misma que resulta un aporte significativo para los estudiantes que requieren mayor motivación en su proceso de enseñanza aprendizaje, y para docentes que han visto la necesidad de innovar su aula a través de una propuesta pedagógica que incluye el juego como aspecto motivador y la tecnología como herramienta al alcance de todos.

Por consiguiente, una vez, concluida la guía didáctica se socializa a los docentes de lengua y literatura de la Escuela de Educación Básica Milton Reyes Reyes, y se indicará la estructura general de la guía didáctica creada, abordando sobre todo las actividades planteadas en ella, con el fin de generar discusión con los participantes y nuevos aportes en el crecimiento de estudiantes y docentes que se esfuerzan en mejorar los hábitos lectores, frente a los hallazgos obtenidos y enfocados en la guía, como son: juegos con Kahoot, creación simulada de un Kahoot, creándose un diálogo abierto sobre estas propuestas que generan gran expectativa.



### 3.3. Propósitos u objetivos generales y específicos

Los propósitos de esta propuesta son:

- Generar interés en los estudiantes durante las actividades abriendo espacios a la creatividad e imaginación.
- Fortalecer las habilidades de lectoras que hacen parte de la guía con actividades planteadas para que el estudiante de sexto año de educación básica aprendan a identificar, inferir, sintetizar, relacionar y evaluar los elementos de la lectura a través de juegos o gamificación.
- Ayudar a los docentes a que la calidad de enseñanza- aprendizaje sea más efectivo y eficaz.

#### 3.3.1. Objetivo general

Fortalecer en los estudiantes de sexto año básica las habilidades lectoras en el área de lenguaje y literatura, a través de la gamificación mediante la plataforma de Kahoot.

#### 3.3.2. Objetivos generales

- Mejorar la participación de los estudiantes de sexto año básica, creando una acción activa durante las clases de Lengua y Literatura.
- Conceptualizar en el aprendizaje, la concepción de la esencia de la comunicación humana y la cognición.
- Motivar a través de la técnica gamificación en el área de Lengua y Literatura a los estudiantes, siendo un medio visual que conecta la parte cognitiva, socioemocional y comunicacional de los niños.

### 3.4. Características de la propuesta

La propuesta consiste en desarrollar una guía con actividades para prevenir la aparición de conflictos cognitivos a nivel de la lectura y que los estudiantes mejoren dichos procesos a una edad temprana y de forma adecuada.

En este sentido, la gamificación se propuso como eje central de la guía que se plantea como solución interactiva de aprendizaje, por lo cual, las actividades sugeridas titulada “Gamificación y Lectura”, refleja a través del juego de Kahoot una herramienta que permite al docente, crear preguntas y respuestas de opción múltiple, verdadero y falso, y sobre todo con puntuación que le será asignada según la dificultad, lo más interesante de esta



herramienta es retroalimentar de manera inmediata al estudiante y ampliar información sobre las características y beneficios del programa.

La propuesta se caracteriza por los siguientes elementos:

- Carácter motivador
- Carácter contextualizado
- Carácter integrador

A continuación, se explican a detalle cada característica de la propuesta presentada en este proyecto:

- Carácter motivacional: la motivación es muy importante para que los alumnos se entusiasmen en el desarrollo de cada actividad. La motivación es la primera etapa por la que pasa todo estudiante.
- Carácter contextualizado: la guía de la propuesta presentada toma en cuenta las características de los estudiantes, en este caso los estudiantes de la clase de sexto año de Educación Básica, pero la guía se puede aplicar a otros estudiantes de la misma Institución, con el mismo título de educación básica de otra unidad educativa urbana.
- Carácter integrador: esta guía también sirve como un proyecto integrador de aula relacionando varias materias aparte de lengua y literatura, siendo un instrumento de colaboración entre las partes conjugadas, profesores y estudiantes, en la cual pueden participar todos de forma divertida.

### **3.5. Fundamentación teórica**

La educación, es un proceso gradual que transmite un conjunto de conocimientos, valores y habilidades al ser humano, y son los docentes quienes deben prepararse continuamente para desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes. En este caso, el objetivo de esta investigación es proponer estrategias activas a través de orientaciones didácticas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el campo de Lengua y Literatura de sexto grado (Iza & Naranjo, 2021).

Además, la lectura es una herramienta eficaz para la formación de la personalidad y el conocimiento profundo del mundo que rodea a la humanidad para la comprensión lectora de los mismos. Al leer obras literarias, se puede explorar temas universales como el amor, la muerte, la justicia y la libertad, dándonos la oportunidad de reflexionar sobre nuestra propia existencia y valores (Hernández, 2023).



La lectura también proporciona entretenimiento y es una fuente de distracción y disfrute. Este puede ser un hobby positivo y enriquecedor, incluso puede servir como una forma de popularizar la investigación científica y hacerla accesible al público en general. La lectura tiene el poder de transportar a las personas a diferentes realidades y emociones, brinda satisfacción y alegría.

Adicional, una estrategia lúdica en el aula promueve el desarrollo de las capacidades lectoras en los niños, en especial de aquellos que tienen habilidades y capacidades diferentes, es importante, el uso de las actividades lúdicas con la finalidad de realizar adaptaciones curriculares según la necesidad de cada estudiante. Por ende, la gamificación es una alternativa adecuada para que muchos niños puedan mejorar el proceso de interaprendizaje, lo que conlleva a una mejor calidad de enseñanza en la institución (Barrera, Ninacuri, & Barragán, 2021).

La guía está sustentada en el uso de tecnología ya que utiliza la plataforma de Kahoot. Vera P. (2020) mencionó que las guías de actividades “Son herramientas fundamentales para que los estudiantes mejoren en sentido social y académico, debido a que permiten cumplir con objetivos específicos según la finalidad para la cual han sido diseñadas”. (p.21)

Por otro lado, las actividades lúdicas estimulan al estudiante a mejorar los procesos de aprendizaje, estas actividades se llevan a cabo de acuerdo a la referencia del tema que tratan, con sus respectivas instrucciones; con una gama de recursos para que exista un escenario lúdico (Colombo, Infantino, & Fernández, 2020).

### **3.6. Estructura y dinámica de sus componentes**

La presente guía de actividades lúdicas las cuales están enfocadas en el juego con el fin de mejorar los tres niveles de comprensión lectora; literal, inferencial y crítico. Las actividades están compuestas con los siguientes aspectos que se presentan en la siguiente figura.



PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

# GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES GAMIFICADAS PARA DOCENTES DE 6TOBGU

Escuela de Educación Básica Fiscal  
Milton Reyes Reyes

**AUTORAS:**

- Alexandra Claribel Morales Quijano
- Mónica Elizabeth Moreno Munzón

**Fecha: Marzo del 2024**





### 3.7. Presentación

La presente guía didáctica tiene actividades para fortalecer en los estudiantes las habilidades lectoras con estrategia de gamificadas que deben ser aplicada por los docentes de 6to BGU, con la cual se podrán alcanzar los objetivos académicos esperados, usando la tecnología con juegos y programas como Kahoot y video juegos, con los cuales facilitarán la comprensión lectora de los estudiantes.

La actividad lúdica propuesta logra en los niños mayor motivación, además los hace más activos, participativos, entusiasta ante los aprendizajes, ya que un estudiante desmotivado no se esfuerza por participar en la construcción de conocimientos y con la herramienta Kahoot se consigue aprendizajes significativos acorde a su nivel de estudio.

La lectura es un proceso complejo que requiere que el docente busque innovar formas de enseñar, por tanto, debe aplicar estrategias adecuadas a la edad y nivel de escolaridad del estudiante, para desarrollar las habilidades lectoras y que pueda construir aprendizajes de manera progresiva con la ayuda del juego, se despierta la creatividad en el niño.

La propuesta pedagógica planteada es innovadora, con metodología que fortalece las habilidades lectoras como es relacionar información, establecer relaciones, comparar, ampliar vocabulario, reflexionar sobre el contenido y ampliar conocimiento de manera recreativa y formen ciudadanos críticos reflexivos, comprometidos a los procesos de cambios.

#### **Objetivos de la guía**

##### **Objetivo General**

- Fortalecer la adquisición de las habilidades lectoras a través de la gamificación como estrategia didáctica para los estudiantes de sexto año BGU de la Escuela de Educación Básica Fiscal Milton Reyes Reyes.

##### **Objetivo Específicos**

- Fomentar el desarrollo de las habilidades lectoras a través de la gamificación como medio para mejorar la comprensión de texto.
- Utilizar recursos digitales como Kahoot para reforzar las habilidades lectoras.



Tabla N° 10 Etapas o fases de la propuesta

<p><b>DINÁMICA NARRATIVA</b> El objetivo es gamificar el curso de Lengua y Literatura para fortalecer y apoyar un aprendizaje más activo y participativo, que los estudiantes logren cumplir con los aprendizajes propuestos de forma amena y efectiva, la propuesta se basa en preguntas y respuesta que promuevan el desarrollo de las habilidades lectora en la plataforma Kahoot.</p>	<p><b>Componentes</b></p>	<p><b>Objetivo General.</b> - Resolver actividades en cada unidad.</p>	<p><b>Estética.</b> - Uso de herramientas tecnológicas y plataformas educativas Kahoot.</p>	<p><b>Perfiles de Jugadores,</b> Aspectos positivos, 30 estudiantes de 6° año, alumnos entre 10 y 11 años, Participan activamente en actividades interactivas, Son independientes y utilizan una amplia gama de recursos tecnológicos, incluido Internet, plataforma educativa. Aspectos por fortalecer las habilidades lectoras se practica con más frecuencia. Proporcionar ejercicios de comprensión de lectura basados en el género del texto.</p>
	<p><b>Logros de aprendizaje</b></p>			
	<p>E.L.L.3.7.- Identificar los elementos distintivos que dan a las obras literarias, selecciona su significado y cultiva la lectura crítica.</p>	<p><b>Objetivos Específicos.</b> - Utilizar plataforma educativa Kahoot para fortalecer las habilidades lectoras con actividades para lograr identificar, inferir, sintetizar, evaluar la lectura de manera interactiva.</p>	<p><b>Componentes esperados.</b> - Participación activa de los estudiantes, motivación de aprendizaje, división de responsabilidades, fortalecer el lenguaje principal y las habilidades lectoras,</p>	
	<p>E.L.L.3.8.- Utilizar el lenguaje figurativo. Diversos medios y recursos para reinventar textos literarios en relación con su propio contexto cultural y con otros entornos.</p>	<p><b>Mecánica.</b> -Leer la lectura sugerida para la clase y poder utilizar la plataforma Kahoot.</p>		
<p><b>Seguimiento y monitoreo.</b> - Durante el proceso de gamificación, el experto en la materia acompaña íntegramente al estudiante, para disipar cualquier duda, y responda cualquier inquietud.</p>				

	<b>UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR</b>	<b>TRABAJO DE TITULACIÓN</b>
--	----------------------------------------------------	------------------------------

**Tabla No 11**

**Diseño de la propuesta**

DATOS INFORMATIVOS				
<b>ÁREA:</b>		LENGUA Y LITERATURA		
<b>ASIGNATURA:</b>		LENGUA Y LITERATURA		
<b>GRADO/CURSO:</b>		SEXTO AÑO		
<b>NOMBRE DEL DOCENTE:</b>		Lcdas. Alexandra Claribel Morales Quijano- Mónica Elizabeth Moreno Munzón.		
<b>BLOQUE: 1 EL MUNDO Y SUS DIFERENTES LENGUAS</b>		COMUNICACIÓN ORAL ¡A CONSTRUIR IDEAS, OPINIONES Y PUNTOS DE VISTA!		
<b>FECHA DE INICIO:</b>		2024	<b>FECHA FINAL:</b>	2024
<b>OBJETIVO:</b>				
O.LL3.6. LEER DE MANERA AUTÓNOMA TEXTOS NO LITERARIOS, CON FINES DE RECREACIÓN, INFORMACIÓN Y APRENDIZAJE, Y UTILIZAR ESTRATEGIAS COGNITIVAS DE COMPRESIÓN DE ACUERDO AL TIPO DE TEXTO				
O.LL3.9. UTILIZAR LOS RECURSOS DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS KAHOOT COMO MEDIOS DE COMUNICACIÓN, APRENDIZAJE, Y DESARROLLO DE LAS HABILIDADES LECTORAS.				
O.LL3.11. SELECCIONAR Y DISFRUTAR TEXTOS LITERARIOS PARA REALIZAR INTERPRETACIONES PERSONALES Y CONSTRUIR SIGNIFICADOS COMPARTIDOS CON OTRAS LECTORAS				
SEMANA	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS DE AULA	RECURSOS	EVALUACIÓN
1	Comprender los contenidos implícitos de un texto, con conclusiones generales y proyectivo-	aula invertida (Lectura del Libro) gamificación	PLATAFORMA KAHOOT	. Rúbrica . Preguntas y respuestas . evaluaciones de grupos cooperativos . ayudas al estudio



	evaluativas de su contenido.			<ul style="list-style-type: none"><li>. un registro de trabajo</li><li>. rutinas para pensar</li><li>. análisis fundamental estructurado</li><li>. escalera de metacognición</li><li>. reacción</li><li>. observación directa formal y no oficial</li><li>. portafolio</li></ul>
2	Desarrollar habilidades lectoras, para controlar su propia comprensión del texto, como parafrasear, leer textos, descubrir con la lectura y releer.	aula invertida (la leyenda) gamificación	Kahoot	<ul style="list-style-type: none"><li>. Rúbrica</li><li>. Preguntas y respuestas</li><li>. evaluaciones de grupos cooperativos</li><li>. ayudas al estudio</li><li>. un registro de trabajo</li><li>. rutinas para pensar</li><li>. análisis fundamental estructurado</li><li>. escalera de metacognición</li><li>. reacción</li><li>. observación directa formal y no oficial</li><li>. portafolio</li></ul>
3	Aplicar las habilidades lectoras para decodificar, lograr la capacidad de reconocer y nombrar correctamente las palabras que componen un texto, leer solo lo necesario	aula invertida (biografía) gamificación	Kahoot	<ul style="list-style-type: none"><li>. Rúbrica</li><li>. Preguntas de verdadero o falso</li><li>. evaluaciones de grupos cooperativos</li><li>. ayudas al estudio</li><li>. un registro de trabajo</li><li>. rutinas para pensar</li></ul>



4	Identificar los contenidos implícitos de un texto, con conclusiones generales y proyectivo-evaluativas de su contenido.	aula invertida (lectura del libro) gamificación	Kahoot	. Rúbrica
				. Preguntas múltiples
				. evaluaciones de grupos cooperativos
				. ayudas al estudio
				. un registro de trabajo
				. rutinas para pensar
				. análisis fundamental estructurado
				. escalera de metacognición
				. reacción
				. observación directa formal y no oficial
5	Desarrollar las habilidades lectoras, para inferir la información implícita en la lectura, promover la comprensión del texto, relacionar las partes del texto del libro.	aula invertida (la leyenda) gamificación	Kahoot	. Rúbrica
				. Preguntas de selección
				. evaluaciones de grupos cooperativos
				. ayudas al estudio
				. un registro de trabajo
				. rutinas para pensar
				. análisis fundamental estructurado
				. escalera de metacognición
				. reacción
6	Ser capaz de detectar los	aula invertida (biografía) gamificación	Kahoot	. Rúbrica
				. Preguntas y respuestas



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

	componentes distintivos que dan sentido a una obra literaria e interpretar el contenido de la lectura, y agregue sus conocimientos, experiencias y puntos de vista para ayudarlo a desarrollar sus habilidades de lectura crítica.			. evaluaciones de grupos cooperativos
				. ayudas al estudio
				. un registro de trabajo



### **Kahoot**

La plataforma Kahoot se basa en la interacción, es utilizada como estrategia metodológica, dinámica para promover aprendizajes y la comprensión lectora con la ayuda de la gamificación, de ahí la importancia que el docente maneje la plataforma para lograr resultados significativos, en las diferentes áreas de estudio.

La herramienta digital Kahoot abarca el estudio de conocimiento y experiencia del lector, busca además que el estudiante se involucre y haga uso de sus capacidades, despertando la motivación, curiosidad sobre el tema y desarrollando las habilidades lectoras que se desea.

**Figura N° 3 Plataforma Kahoot**



*Fuente: <https://kahoot.it/>*

### **3.8. Requisitos y condiciones, alcance**

Para utilizar este programa es necesario la conexión de internet, el ingreso se lo realiza a través de cualquier navegador web.

- Conocer las funciones que brinda la plataforma.
- Los estudiantes deben realizar las actividades de manera individual y si lo amerita el tema puede ser grupal.
- Exponer los objetivos, reglas e instrucciones del recurso a los estudiantes.
- Organizar el tiempo de la actividad.
- Retroalimentar la actividad.
- Capturar pantalla en caso de no registrar calificación y entregar al docente.



- Utilizar sistema de recompensa y calificar en el momento para evitar acumulación de trabajos.

### 3.7.- Demostraciones, ejemplos

#### Actividad No 1

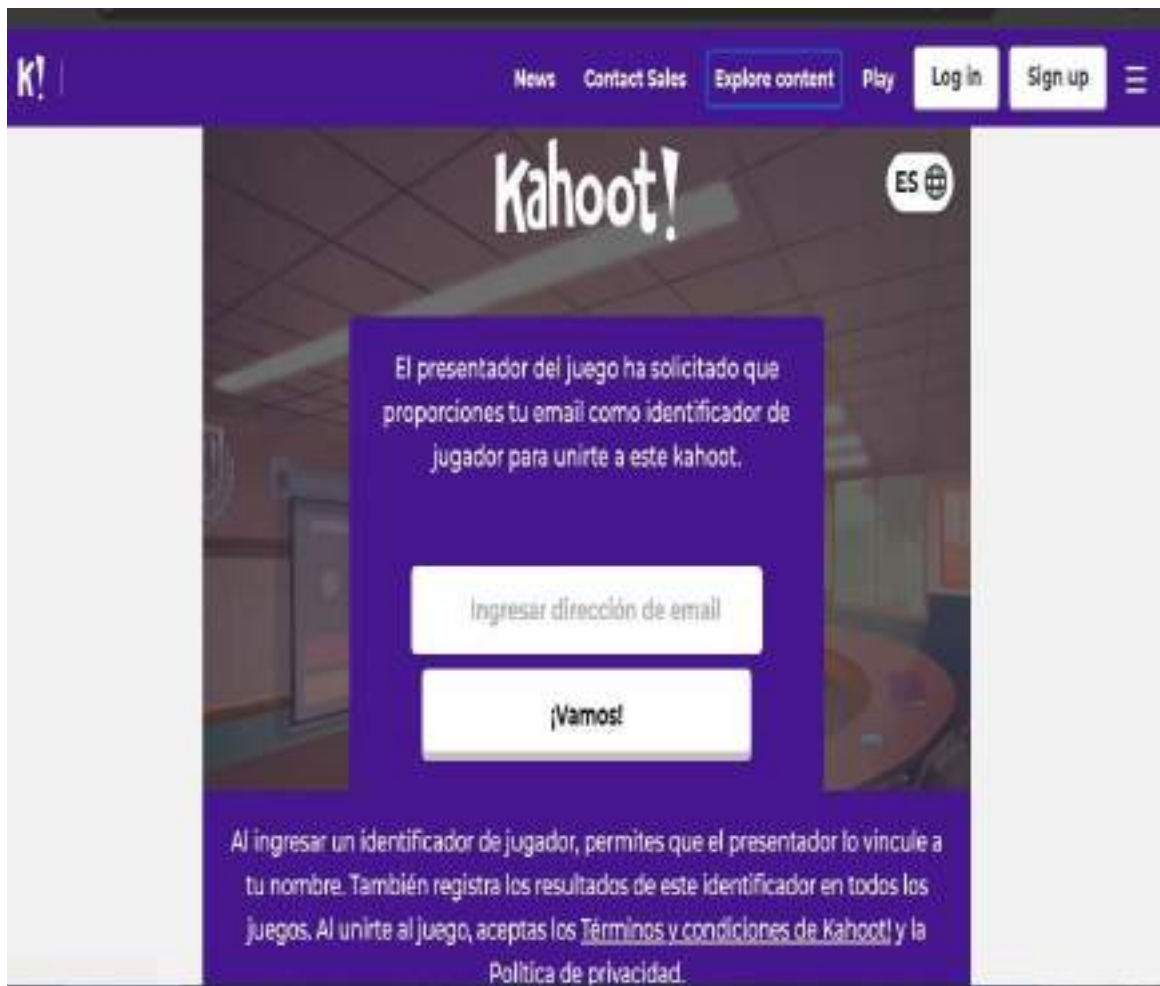
#### Decodificación

La pantalla del gráfico 1, detalla el proceso que se sigue para utilizar la plataforma Kahoot en la clase.

1.- El docente debe registrarse en Kahoot ingresando al siguiente enlace:

<https://Kahoot.com/schools-u/> en donde aparecerá la pantalla que se observa a continuación.

**Figura N° 4** Pagina inicial de Kahoot



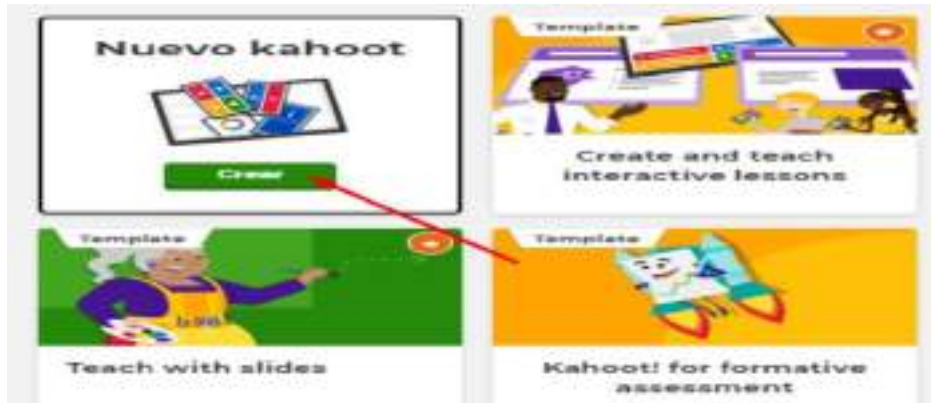
Fuente: <https://kahoot.com/academy/study/>

2.- Dar clic en iniciar sesión, seguir pasos para el proceso de registro, confirmar la cuenta por medio del correo que se envió y ya está la cuenta gratuita de Kahoot.



3.- Se podrá crear tus propias ideas y cuestionario en la web.

Figura N° 5 actividad inicial



Fuente: <https://kahoot.com/academy/study/>

En el primer recuadro donde indica la flecha roja de la figura 5, previamente los estudiantes leen la lectura y se procede a elaborar la primera pregunta con opción múltiple, en este caso la lectura es “El diario personal”, se puede relacionar la imagen con pregunta haciendo divertido el juego.

Figura N° 6 Lectura ¿Qué es un diario personal?

4 Leemos el siguiente texto

### ¿Qué es un diario personal?

Un diario personal es un cuaderno de notas que usa una persona para consignar lo que le sucede cada día. En él se registran hechos, reflexiones y opiniones.

Un diario personal recoge hechos importantes para una o uno mismo, sin tomar en cuenta la relevancia que esos hechos puedan tener para los demás. Una persona puede escribir un diario para recrearse o para conocerse mejor a sí mismo. Los viajeros escriben diarios para registrar lo que experimentan en los lugares que visitan. Los científicos escriben diarios para enlistar los hechos que suceden durante su investigación. Cualquiera de los usos, como los descritos anteriormente, que se le dé a un diario personal, es válido. Cuando el diario se usa como una bitácora de investigación, permite al escritor recurrir a sus apuntes las veces necesarias para no olvidar ningún detalle. Esto le posibilita relacionar hechos que pueden parecer aislados, pero que luego se relacionan y permiten formular conclusiones.

En un diario se combinan la descripción, la narración, la explicación, el análisis y el comentario.

1 Pensamos y discutimos, en trios, qué información pensamos que podríamos encontrar en un fragmento del diario de Dian Fossey titulado “Gorilas en la niebla”.



**Buen Vivir**

Escribir un diario es una estrategia que nos permite comprendernos mejor. Es un espacio íntimo que permite la autorreflexión sobre nuestro comportamiento cotidiano, y nos anima a buscar mejores maneras de relacionarnos.

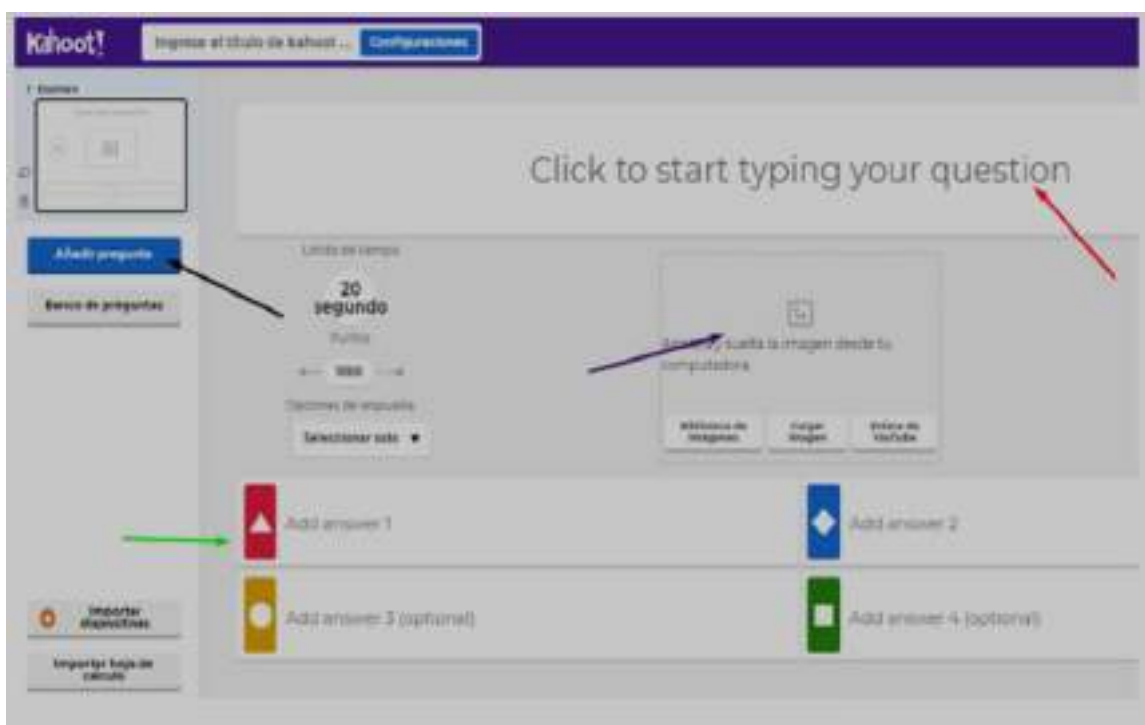
Para los jugadores

Figura N° 7 PIN para los jugadores



Para ingresar al enlace <https://kahoot.it/>, en donde se debe colocar el PIN que el docente proyecta para los estudiantes y que pueda ingresar a la actividad lúdica, luego escojan la figura que permite el ingreso y listo a divertirse con la lectura.

Figura N° 8 Pantalla donde se crean las preguntas





4.- En la pantalla de la figura 8, se escriben las posibles respuestas, donde una de ella es la correcta y se selecciona, el tiempo en contestar indica el grado de dificultad del estudiante, para seguir con el programa.

**Figura N° 9 Preguntas de la lectura en Kahoot**



**Figura N° 10 Pregunta Qué combina el diario personal**



5.- De tal forma que se ingresa la pregunta cargando una imagen relacionada a la pregunta y se marca la respuesta según lo comprendido en la lectura, se sigue el mismo proceso en las siguientes preguntas planteadas.





6.- Al finalizar las preguntas se debe escribir el título de Kahoot donde se puede revisar cada pregunta y respuesta respectiva.

### 3.10. Forma de aplicación, implementación y evaluación

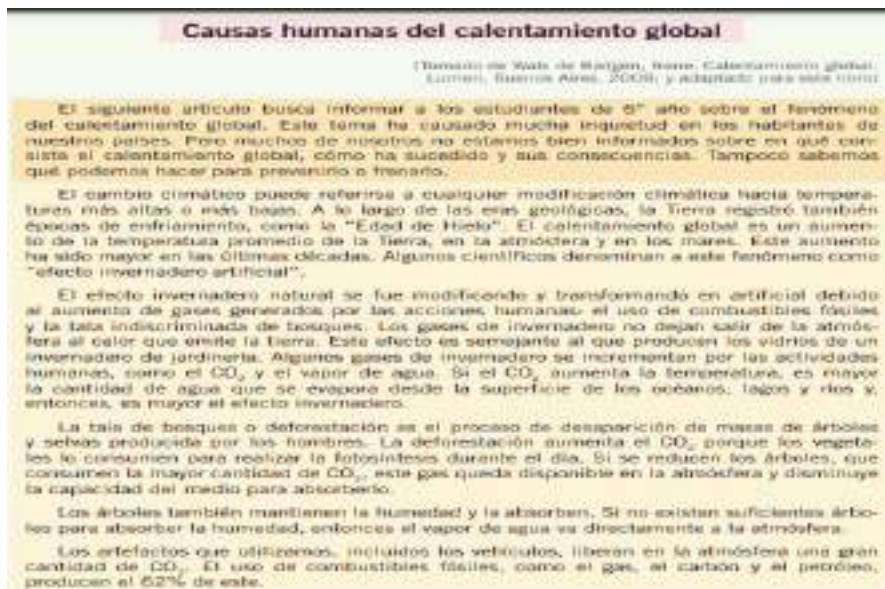
Figura N° 11 Recompensa para entregar al estudiante o grupo ganador del juego



Una vez terminado el juego y que se hayan escogido las respuestas se procede a guardar y el estudiante tiene la opción de consultarlo, además aparecerá una encuesta de satisfacción, de tal forma, que se une la diversión y los aprendizajes para afianzar los conocimientos, aplicando la metodología interactiva.

### Actividad No 2

Figura N° 12 Lectura “El calentamiento global”



1.- Se ingresa a la plataforma Kahoot, en el enlace: <https://create.kahoot.it>, que se creó acerca de la lectura Calentamiento global

**Figura N° 13 Plataforma Kahoot! Lectura “El calentamiento global”**



2.- Luego aparece empezar y pueden ingresar a jugar hasta 10 estudiantes o jugar de forma individual, escoja la participación.

**Figura N° 14 Iniciar juego “El calentamiento global”**



3.- Para empezar, debe ingresar el PIN que el docente comunica a los estudiantes



**Figura N° 15 Preguntas en plataforma Kahoot, de la lectura Calentamiento Global**





Figura N° 16 Marcador de la plataforma Kahoot, de la lectura Calentamiento Global



Figura N° 17 Preguntas de la lectura Calentamiento Global



Figura N° 18 Preguntas de la lectura Calentamiento Global



**Figura N° 19 Preguntas de la lectura Calentamiento Global**



**Figura N° 20 Cuestionario de Conservación del planeta de la lectura Calentamiento Global y premiación**



### **3.8. Recursos**

En primera instancia, se explica que Kahoot “es una plataforma que permite el seguimiento de alumnos al utilizar la creación de contenido gamificado. Dispone de una tabla de



posiciones e insignias. Favorece la retroalimentación y el dominio del aprendizaje” (Garcés, 2023). Por ende, es una excelente opción para la implementación de una herramienta que proporcione opciones gamificadas de la asignatura.

### **3.9. Beneficiario**

El proyecto es sin fines de lucro, ya que se incentiva utilizar plataformas virtuales como estrategias de aprendizajes, en las asignaturas como Lengua y Literatura, con lo que se fortalece las habilidades de lectura en los estudiantes de sexto año de los paralelos A-B-C de la Escuela de Educación Básica Fiscal Milton Reyes, quienes son los beneficiarios del desarrollo de la propuesta.

### **3.10. Descripción clara de cómo se realizó el proceso de validación**

La validación consiste en asegurar la confiabilidad de los instrumentos utilizados en la investigación, para lo cual se acude a un experto quien comprueba la pertinencia, claridad del lenguaje utilizado en las pruebas aplicadas, en el formato escogido, en el cuestionario elaborado para la entrevista a los docentes y la lista de cotejo al grupo de sexto año de educación básica, además se estima la claridad y comprensión de las preguntas.

Los instrumentos de investigación fueron avalados por los docentes magister en docencia universitaria, quienes realizaron sugerencias, por lo cual, se realizaron modificaciones pertinentes a las cuales les hicieron la revisión correspondiente considerando bien planteadas y estructuradas las preguntas.


### **3.11. Instrumentos para validación según la o las alternativas seleccionadas**

Los instrumentos de investigación que validaron los expertos es la lista de cotejo que se aplicó a los estudiantes de sexto año de educación básica y el cuestionario de preguntas para la entrevista a los docentes.

### **3.12. Resultados de la validación**

Para el cumplimiento de la propuesta se validan los instrumentos utilizados en la investigación, el cuestionario fue revisado por tres docentes expertos en el área de Lengua y Literatura escogidos por su experiencia en educación básica y en dicha área, además por el conocimiento del uso de plataformas educativas.

Los expertos examinaron con cautela los instrumentos de la investigación utilizando una rúbrica compuesta por diez indicadores: claridad, organización, contenido, relevancia, precisión, usabilidad, diseño, utilidad, impacto, factibilidad.

 <b>UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR</b>	<b>TRABAJO DE TITULACIÓN</b>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------

Cada indicador tiene una valoración correspondiente de 0-100, valorando como deficiente, regular, buena, muy buena, excelente, en caso de obtener una valoración de 81 a 100 puntos la propuesta será validada con éxito caso contrario se deben realizar cambios pertinentes para una nueva validación. Los resultados obtenidos por parte de los expertos es el siguiente:

JUICIO DE EXPERTO						
Nombre del Experto		Título Profesional del experto		Autores		
Judith de Los Ángeles Villacís Lozada C.I. 0916272776		<b>Máster en Educación</b>		Alexandra Claribel Morales Quijano	Mónica Elizabeth Moreno Munzón	
Mayra Arce Medina C.I. 0914106547		<b>Máster en Educación</b>		Alexandra Claribel Morales Quijano	Mónica Elizabeth Moreno Munzón	
Liliana Katherine Mera Solórzano C.I.0914372982		<b>Máster en Educación</b>		Alexandra Claribel Morales Quijano	Mónica Elizabeth Moreno Munzón	
Título de la propuesta		Guía Didáctica con actividades Gamificadas para docentes de sexto año de EGB.				
INDICADOR	CRITERIO	DEFICIENTE 0-20	REGULAR 21-40	BUENA 41- 60	MUY BUENA 61- 80	EXCELENTE 81 - 100

Al contrastar los resultados de los expertos especializados en el área de Lengua y Literatura coinciden que cada rubrica obtuvo un total de 990 puntos con un promedio de valoración igual a 90 perteneciente a la escala de excelente, por tanto, se concluye que la propuesta planteada en la investigación ha sido validada con éxito, ya que cumple con los indicadores propuesto y mantiene relación con los objetivos planeados, fortaleciendo las habilidades lectoras, en cuanto a la inferencia, relación, interpretación, evaluación de lecturas de acuerdo a su nivel de estudio, permitiendo la fluidez de la lectura, ampliar el vocabulario y comprensión lectora como parte de las habilidades desarrolladas.



## CONCLUSIONES

- Al implementar la gamificación como estrategia didáctica en los estudiantes del área de Lengua y Literatura permitió promover la tecnología y las plataformas educativas e interactivas, de tal forma, que la asignatura cuente con herramientas digitales actuales, estimulando el interés para desarrollar las habilidades lectoras.
- La información recolectada ayudó a cimentar los contenidos conceptuales acerca de la gamificación como estrategia didáctica para comprender la herramienta del juego digital necesarias para favorecer la lectura en los estudiantes de sexto año de EGB.
- Con el fin de diagnosticar la gamificación en clase para medir el nivel de lectura en los estudiantes, se utilizó un instrumento de evaluación donde se evidencia que hay un bajo nivel de desarrollo de las habilidades de lectura, de ahí lo importante de fomentar el uso de plataformas educativas.
- También se evidencia que los docentes del área de Lengua y Literatura son tradicionales al impartir las clases, no utilizan plataformas educativas por falta de recursos tecnológicos en la institución, sus estrategias didácticas deben ser innovadas.
- Otro factor encontrado como causa del problema es el limitado uso de la tecnología en las clases, esto se debe a que las instituciones fiscales carecen en su mayoría de dispositivos tecnológicos necesarios para utilizar las plataformas virtuales, de ahí que los docentes deben de ser capacitados en competencias digitales y desarrollo de estrategias didácticas que contemple la aplicación de plataformas tecnológicas, y que sean empleadas en las actividades académicas.



### Recomendaciones

- La investigación servirá de referente para que otros planteles educativos utilicen plataformas virtuales a fin de promover espacios de aprendizajes interactivos y favorecer la adquisición de conocimientos de manera dinámica y divertida.
- Entre las recomendaciones, se sugiere establecer capacitaciones continuas a los docentes de las instituciones educativas con la finalidad de incluir en las planificaciones estrategias de gamificación en el área de Lengua y Literatura, así como utilizar la tecnología con plataformas virtuales como el Kahoot, para mejorar las habilidades de lectura y generar resultados positivos en los aprendizajes.
- Las autoridades de la institución deben promover en los docentes el uso de plataformas virtuales como Kahoot u otras que contribuyan a fortalecer la comprensión lectora por medio de la gamificación como estrategia didáctica e innovar los aprendizajes en el área de Lengua y Literatura con el fin de elevar la calidad educativa y favorecer el vínculo entre el estudiante y el texto.
- La institución educativa debe brindar los recursos necesarios a los docentes para que puedan cumplir con los objetivos previstos y fortalezca en los estudiantes conocimientos digitales para poder utilizar las diferentes plataformas educativas que contribuyen a mejores aprendizajes.
- Considerar en las instituciones proyectos como el planteado que fomente las actividades lúdicas y el uso de componentes tecnológicos para conseguir la participación activa de los estudiantes en las diferentes áreas de estudio, creando un clima que estimule los aprendizajes.
- Se puede agregar además que la gamificación aplicada en las lecturas permite que las clases sean interactivas, atractivas y dinámicas, con el uso de premios que motiven la participación de los estudiantes, es importante también, que el docente se capacita para manejar plataformas virtuales que motiven los aprendizajes y fomente la lectura hasta alcanzar la comprensión del texto.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aliaga, L. (2020). *Actualmente, La Enseñanza de la Lengua y la Literatura, ya sea primera o segunda lengua, difiere metodológicamente. Sin embargo, el objetivo final es el mismo en ambos sentidos. Esto significa que los estudiantes deben aprender a lidiar con cada Situación. Universidad Internacional de La Rioja, 628-650.*
- Altamirano, A. (2021). *Investigación de Campo.*
- Álvarez, J., & Valls, C. (noviembre De 2019). *Didáctica de las Ciencias, ¿De dónde venimos y hacia dónde vamos? Universitat Tarraconensis. Revista de Ciències de l'Educació(2), 5-19.*
- Amores, C. (02 De diciembre de 2021). *Estrategias Didácticas para la enseñanza de Lengua y Literatura en los estudiantes de cuarto Grado. Dspace.*
- Arnau, L., & Sala, J. (2020). *La Revisión de la Literatura Científica: Pautas, Procedimientos y Criterios de Calidad. Universitat Autònoma de Barcelona.*
- Baque, G., & Portilla, G. (2021). *El Aprendizaje Significativo como Estrategia Didáctica para la Enseñanza–Aprendizaje. Universidad de Valparaíso Chile.*
- Baratz. (26 de noviembre de 2018). *9 Teorías Científicas que respaldan que la Lectura nos hace más Inteligentes. Comunidad Baratz.*
- Barrera, H., Ninacuri, R., & Barragán, T. (2021). *Estrategia Lúdica de aprendizaje del Lenguaje en niños con capacidades diferentes en Educación Básica Media. 1.*
- Bastis, C. (11 de octubre de 2020). *Diseño ex-post facto. Obtenido de [Https://Online-Tesis.Com/Diseno-Ex-Post-Facto/](https://Online-Tesis.Com/Diseno-Ex-Post-Facto/)*
- Burgos, R., Argüelles, V., & Palacios, R. (2021). *Etapas del Método Estadístico. 9(17), 35. Ciencia Huasteca Boletín Científico de la Escuela Superior de Huejutla.*
- Casarola, W. (2020). *El Papel de la Didáctica en los Procesos de Enseñanza y aprendizaje Universitarios. 29(1). Doi:Http://Dx.Doi.Org/10.18845/Rc.V29i1-2020.5258*
- Casaus, F., Martínez, J., Cara, J., & Cara, M. (2020). *La Gamificación en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje Una aproximación Teórica. 1(1), 16-24.*
- Castillo, M., Villacís, C., & Echeverría, M. (2 de febrero de 2018). *Estrategias Activas para Potenciar El Aprendizaje en el área de Lenguaje, en los Niños y Niñas de Primer grado, de la Unidad Educativa Francisco Flor, de la Ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua. Eumed.Net.*



- Colegio Jurista. (3 de noviembre de 2022). *El Lugar de Investigación Forense*.
- Colombo, L., Infantino, F., & Fernández, I. (2020). *Lo Lúdico como Estrategia de Aprendizaje de la Lengua y la Literatura*. KRÍNEIN. *Revista de Educación* (19).
- Cornellá, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). *Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos*. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
- Cuetos, F. (16 de abril de 2023). *¿Cuáles son los mejores métodos para enseñar a leer? Smartick*.
- De García, E., Pinto, A., & Sáez, A. (2021). *La Gamificación como estrategia mediadora del Proceso de enseñanza y aprendizaje*.
- Delgado, y, Chancay, J., & Zambrano, J. (2019). *La Gamificación como Aprendizaje Innovador en los Estudiantes de Básica Media*.
- DELSOL. (2022). *Métodos de Investigación*. *Software del sol*.
- Doman, G. (2022). *Métodos para la Enseñanza de la Lecto-Escritura*.
- Durand, R., Manzano, M., & Uribe, E. (2019). *Modelos de Adquisición y Comprensión de la Lectura*. (1).
- Estrada, J. (2022). *Didáctica de Ciencias Naturales*. *Unach*.  
Doi: <https://doi.org/10.37135/U.Editorial.05.60>
- Etecé. (19 de diciembre de 2022). *Didáctica*. Equipo Editorial Etecé.
- Freddy, M. (2022). *Estrategias de aprendizaje*.
- Freire, P. (2019). *Adquisición de la Lectoescritura*.
- Fuenzalida, A. (16 de junio de 2022). *Habilidades para la comprensión lectora*. *Umaximo*.
- Gaitán, V. (2018). *Gamificación: El Aprendizaje divertido*.
- Garcés, S. (2023). *Educación Basada en el Juego*. *Grupoeducar*.
- García, A. (2023). *El Método Bibliográfico (1)*. *Las Técnicas Bibliográficas y su evolución histórica*. *Revista Internacional de Ciencias Humanas Y Crítica de Libros*, 10.
- Global English Editing. (2018). *Teorías Científicas que respaldan que la lectura nos hace más Inteligentes*.
- Gomes, J. (2019). *La Enseñanza del Portugués como Lengua de Herencia en España: Hacia una Didáctica Específica para contextos no Formales*. *Lengua y Migración= Language And Migration*, 11(2), 135-161.



- González, F., & Guevara, R. (2022). *La Didáctica como Ciencia y Tecnología de la Enseñanza. Papeles Salmantinos De Educación* (26).
- Gutiérrez, R. (2018). *Habilidades Favorecedoras del aprendizaje de la Lectura en alumnos de 5 y 6 años. Revista Signos*, 51(96). Doi:[Http://Dx.Doi.Org/10.4067/S0718-09342018000100045](http://dx.doi.org/10.4067/S0718-09342018000100045)
- Hernández, E. (2023). *Importancia de la Literatura: Beneficios, Impacto y relevancia. Innova Schools*. (25 de mayo de 2023). *La Lectura, una Habilidad Clave: Cómo Mejorar la Comprensión Lectora*.
- Innovación y desarrollo docente. (20 de mayo de 2021). *Gamificación: El Juego como Estrategia Didáctica. Iddocente*.
- Instituto Politécnico Nacional. (2023). ¿Qué es la Comprensión Lectora? Obtenido de [Https://Www.Escatep.Ipn.Mx/Assets/Files/Escatep/Docs/Docencia/Lectura/Palabras/La-Lectura.Pdf](https://www.escatep.ipn.mx/assets/files/escatep/docs/docencia/lectura/palabras/La-Lectura.pdf)
- Iza, A., & Naranjo, L. (agosto de 2021). *Estrategias Activas En el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en el Área de Lengua y Literatura*.
- Jaen. (2022). *Diseño Documental. Ujaen*.
- Lee, A. (2021). *Habilidades esenciales para la Comprensión Lectora. Understood. Lifeder*. (2020). *Investigación Teórica: Características, Metodología y ejemplos. Lifeder*.
- López, A., & Ramos, G. (2021). *Acerca de los Métodos Teóricos y Empíricos de Investigación: Significación para la Investigación Educativa*. 17, S3, 22-31. *Revista Conrado*.
- MAE. (2019). *Alcance de la Investigación*.
- Mallitasig, A., & Freire, M. (2020). *Gamificación como Técnica Didáctica en el Aprendizaje de las Ciencias Naturales*. 5(3). *Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato*.
- Mata, L. (28 de mayo de 2019). *El Enfoque Cualitativo de Investigación. Investigalia*. Obtenido de [Https://Investigaliacr.Com/Investigacion/El-Enfoque-Cualitativo-De-Investigacion/#: ~: Text=El%20enfoque%20cualitativo%20de%20investigaci%C3%B3n%20se%20enmarca%20en%20el%20paradigma,82](https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-cualitativo-de-investigacion/#:~:Text=El%20enfoque%20cualitativo%20de%20investigaci%C3%B3n%20se%20enmarca%20en%20el%20paradigma,82)).
- Ministerio de Educación. (2021). *Comprensión Lectora: Conceptos Básicos y Ejercitación. Gobierno de Chile*.



- Molina, P., Molina, A., & Gentry, G. (2021). *La Gamificación como Estrategia Didáctica para el Aprendizaje del Idioma Inglés. Dominio de las Ciencias.*
- Moreno, G. (7 de marzo de 2023). *Metodología de Investigación, pautas para hacer Tesis. Tesis Investigación Científica.*
- Murguira, A. (2023). *Tipos de muestreo: Cuáles son y en qué consisten. Questionpro.*
- Navarro, C., Pérez, I., & Femia, P. (2021). *La Gamificación en el ámbito educativo español: Revisión Sistemática. Doi:10.47197/Retos.V42i0.87384*
- Okidiario. (14 de noviembre de 2022). *Qué Es un Paradigma y sus tipos y ejemplos. Obtenido de [Https://Okidiario.Com/Curiosidades/Que-Paradigma-4584834](https://Okidiario.Com/Curiosidades/Que-Paradigma-4584834)*
- Olivo, E., Moreno, R., & Mondragón, R. (2023). *Gamificación y aprendizaje Ubicuo en la Educación Superior: Aplicando Estilos de Aprendizaje. 15(2).*
- OPS. (2023). *Educación en Inocuidad de alimentos: Clasificación de la Investigación. Organización Panamericana de la Salud.*
- Ordoñez, B., Morocho, M., León, J., & Espinoza, E. (2021). *Breve Análisis de la Didáctica de las Ciencias Sociales. Universidad y Sociedad, 13(S3). Doi: [Https://Orcid.Org/0000-0002-0537-4760](https://Orcid.Org/0000-0002-0537-4760)*
- Ortega, C. (2023). *Investigación Teórica: Qué es, Métodos y ejemplos. Questionpro.*
- Pearson. (12 de agosto de 2022). *Lectura de Comprensión: Su significado e impacto en Educación Básica. Pearson.*
- Pearson, R. (2021). *Procesos de adquisición de la Lectura y Escritura. el Aprendizaje.*
- Rodríguez, C., Navas, M., & Fernández, J. (2019). *El Uso de la Gamificación para el Fomento de la Educación Inclusiva.*
- Rodríguez, V. (2021). *El Principio de la Didáctica de la Ciencia. Una Investigación Narrativa. Revista Electrónica Educare, 25(3). Doi:[Http://Dx.Doi.Org/10.15359/Ree.25-3.29](http://Dx.Doi.Org/10.15359/Ree.25-3.29)*
- Sánchez, C. (21 de septiembre de 2019). *Gamificación: Un Nuevo Enfoque para la educación ecuatoriana.*
- Santamarina, M., & Núñez, M. (2021). *Dificultades y retos para la enseñanza y el aprendizaje de la Lectura y escritura: Aportaciones de un estudio de caso colectivo. lengua y habla (25).*



- Soto, J., Pérez, R., Jaraíz, F., & Ruiz, E. (2022). *La Didáctica de la Literatura Infantil y Juvenil en los planes docentes Universitarios Españoles. Revista de Estudios sobre Lectura, 21(2)*. Doi: [https://doi.org/10.18239/Ocnos\\_2022.21.2.2917](https://doi.org/10.18239/Ocnos_2022.21.2.2917)
- Tamayo, S. (2017). *La Dislexia y las Dificultades en la adquisición de la Lectoescritura. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 21(1)*.
- Tenesaca, M., & Criollo, F. (octubre De 2020). *La Gamificación como Estrategia Didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de Quinto Año De EGB De La Escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la Parroquia Cumbe. UNAE.*
- Tenesaca, M., & Criollo, F. (octubre de 2020). *La Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la Escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la Parroquia Cumbe. Ecuador: Universidad Nacional de Educación (UNAE).*
- UNESCO. (29 de septiembre de 2018). La mayoría de latinoamericanos culminan la secundaria sin saber leer bien. semana. Obtenido de <https://www.semana.com/educacion/articulo/unesco-niveles-de-lectura-en-america-latina/541971/>
- Vázquez, L. (2021). *Diseño de investigación. México: Universidad Anáhuac.*
- Velázquez, A. (2023). *¿Qué es la investigación exploratoria? Questionpro.*
- Vera, P. (22 de octubre de 2020). *La Importancia de enseñar y aprender Lengua y Literatura.* Virginia, G. (2019). Gamificación: El Aprendizaje divertido. educativa. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,Concretas%20entre%20otros%20muchos%20objetivos.>
- Zambrano, A., Lucas, A., & Luque, K. (2020). *Gamificación y Aprendizaje Autorregulado. 3(5), 287-302.*
- Zeas, P. (30 de Julio de 2023). *Importancia y beneficios de la lectura. Ecuador: IPAC.*