



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES**

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA

**EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA DIGITAL PARA MEJORAR LA
COMPRESIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EGB
DE LA UNIDAD EDUCATIVA BORBÓN**

Autor/es:

**VANESSA MONSERRATTE AMAYA LOZANO
ANGEL DANILO UNTUÑA SORIA**

Tutor/a:

MGS. TERESA MIRIAN SANTAMARIA LOPEZ

ECUADOR

2024

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a nuestras familias por haber sido un pilar fundamental en la formación y por su constante apoyo y ejemplo de dedicación. A nuestros mentores académicos, quienes, con su experiencia y orientación, han tenido un impacto significativo en nuestro crecimiento profesional. A los estudiantes de la Unidad Educativa Borbón que son la motivación para desarrollar nuevas formas de aprendizaje que sean significativas y transformadoras. El objetivo de este proyecto es mejorar la calidad educativa.

Untuña Soria Angel Danilo

Amaya Lozano Vanessa De Monserrate

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecemos a Dios por darnos la fuerza y la perseverancia necesarias para terminar este trabajo, deseamos expresar un profundo agradecimiento a la Msc. Teresa Mirian Santamaria López, por su valiosa orientación, sus comentarios enriquecedores y su paciencia durante el desarrollo de esta investigación. Retribuimos también a los docentes de la Unidad Educativa Borbón por su colaboración y disposición para facilitar este estudio, y a los estudiantes, cuya participación fue esencial para el desarrollo de este proyecto. Finalmente, un agradecimiento especial a nuestras respectivas familias, por su inquebrantable apoyo emocional y motivacional, sin el cual este trabajo no hubiera sido posible.

Untuña Soria Angel Danilo
Amaya Lozano Vanessa De Monserrate

RESUMEN

Este estudio se realizó con el objetivo de implementar Educaplay como herramienta digital para diseñar actividades interactivas que mejoren la comprensión lectora de los estudiantes de Décimo Año de EGB de la Unidad Educativa Borbón, ubicada en la parroquia Borbón del cantón Eloy Alfaro, provincia de Esmeraldas, para lograrlo se trabajó con una investigación mixta, es decir, cuali- cuantitativa, con alcance descriptivo y correlacional. Es necesario recalcar que el diseño de esta investigación se basó en una revisión bibliográfica y documental, así como en trabajo de campo, utilizando el método de investigación acción. Se utilizaron técnicas e instrumentos cualitativos como la entrevista dirigida a directivos, y cuantitativas como la encuesta dirigida a los docentes de la institución, lo que sirvió como guía para conocer los diferentes puntos de vista e implementar estrategias metodológicas, mediadas por la herramienta Educaplay, se aplicó un pre test y un post test a los estudiantes para comparar los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de la propuesta. Se utilizó la herramienta Educaplay para llevar a cabo actividades de comprensión y reflexión de argumentos, con el objetivo de que los estudiantes desarrollen habilidades de pensamiento crítico que les permita analizar críticamente las lecturas propuestas e identificar las ideas principales de cada una demostrando que proponer estrategias didácticas respaldadas por las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) que son esenciales como métodos de enseñanza y aprendizaje para abordar los desafíos en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, debido al alto grado de motivación que generan en los estudiantes.

Palabras claves: Comprensión lectora, Educaplay, estrategias metodológicas, actividades interactivas.

ABSTRACT

This study was conducted with the objective of implementing Educaplay as a digital tool to design interactive activities to improve the reading comprehension of students in the tenth year of EGB of the Borbón Educational Unit, located in the Borbón parish of the Eloy Alfaro canton, province of Esmeraldas, to achieve this we worked with a mixed research, that is, qualitative-quantitative, with descriptive and correlational scope. It is necessary to emphasize that the design of this research was based on a bibliographic and documentary review, as well as field work, using the action research method. Qualitative techniques and instruments were used, such as the interview directed to directors, and quantitative ones, such as the survey directed to the teachers of the institution, which served as a guide to know the different points of view and implement methodological strategies, mediated by the Educaplay tool, a pre-test and a post-test were applied to the students to compare the results obtained before and after the application of the proposal. The Educaplay tool was used to carry out activities of comprehension and reflection of arguments, with the objective that students develop critical thinking skills that allow them to critically analyze the proposed readings and identify the main ideas of each one demonstrating that proposing didactic strategies supported by ICT (Information and Communication Technologies) that are essential as teaching and learning methods to address the challenges in the development of reading comprehension skills, due to the high degree of motivation they generate in students.

Keywords: Reading comprehension, Educaplay, methodological strategies, interactive activities.

ÍNDICE GENERAL

COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	iv
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES) ...	v
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS	vi
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I.....	10
MARCO TEÓRICO.....	10
1.1 Antecedentes.....	10
1.1.1. Antecedentes internacionales.....	10
1.1.2. Antecedentes locales	12
1.2. Bases teóricas.....	14
1.2.1. La gamificación.....	14
1.2.2. Importancia de la gamificación digital	15
1.2.3. Herramientas Digitales	16
1.2.4. Herramienta Educaplay	17
1.2.5. La lectura	20
1.2.6. La lectura en el contexto digital.....	20
1.2.7. Comprensión Lectora	21
1.2.8. Teorías del aprendizaje.....	24
1.2.9. Modelos y Teorías de Comprensión Lectora: Exploración y Aplicación en el Proceso de Lectura.....	25
1.2.10. Uso de Herramientas Digitales como Complemento a las Estrategias Tradicionales	26
1.3. Bases normativas y legales	26

1.4. Criterios de posición que asumen los investigadores.....	27
CAPITULO II.....	30
METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	30
2.1 Operacionalización de variables	30
2.2 Enfoque de la investigación.....	30
2.3 Alcance de la Investigación.....	32
2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación	32
2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	33
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	33
2.7. Población y Muestra.....	34
La muestra	34
2.8. Descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito.....	35
2.9 Presentación de resultados del estudio diagnóstico	37
CAPÍTULO III	48
PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	48
3.1. Fundamentación.....	48
3.2 Propósito y objetivos de la propuesta.....	49
3.3. Caracterización de la Propuesta	49
3.4 Estructura y dinámica de sus componentes	51
3.6. Demostraciones y ejemplos	56
3.6.4. Evaluación de las actividades	62
Resultados de la evaluación	63
3.7. Beneficiarios de la propuesta.....	68
3.8. Validación de la propuesta	69
3.8.1. Descripción clara de cómo se realizó el proceso de validación.....	69
3.8.2. Instrumentos para validación según la o las alternativas seleccionadas	69

3.8.3. Resultados de la validación.....	69
CONCLUSIONES	79
RECOMENDACIONES	81
BIBLIOGRAFÍA	82
ANEXOS.....	84

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Herramientas 2.0 y 3.0 aplicadas al aula	18
Figura 2. Características de Educaplay	19
Figura 3. Herramientas digitales para mejorar la comprensión lectora	38
Figura 4. Actividades interactivas involucran a los estudiantes en la lectura	38
Figura 5. Motivación hacia la lectura de los estudiantes	39
Figura 6. Herramientas digitales permiten entender textos académicos	39
Figura 7. Motivación de los estudiantes para trabajar de forma reflexiva	40
Figura 8. Experimentan menos frustración al apoyarse en herramientas digitales	40
Figura 9. Educaplay puede mejorar la lectura crítica	41
Figura 10. Los recursos digitales fortalecen la enseñanza	41
Figura 11. Fomento de herramientas digitales para “aprender haciendo”	42
Figura 12. Integración de tecnologías contribuye al siglo XXI.....	42
Figura 13. Resultados de la observación aplicada a estudiantes	43
Figura 14. Ingreso a la plataforma.....	51
Figura 15. Actividades Educaplay	51
Figura 16. Creación de actividades.....	52
Figura 17. Actividades creadas en para utilizar para fomentar la comprensión.....	52
Figura 18. Género dramático.....	57
Figura 19. Ruleta de palabras	57
Figura 20. Crucigrama	58

Figura 21. Completar Frases.....	58
Figura 22. Ordenar Palabras.....	59
Figura 23. Tipos de Lectura	59
Figura 24. Sopa de Letras.....	60
Figura 25. Video Quiz.....	60
Figura 26. Observo y aprendo	61
Figura 27. Aprendo Leyendo.....	61
Figura 28. Dictado	62

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de las variables	30
Tabla 2. La población.....	34
Tabla 3. Determinación de la muestra	35
Tabla 4. Comprensión general del texto	64
Tabla 5. Identificación de detalles específicos	64
Tabla 6. Habilidad de inferencia.....	65
Tabla 7. Vocabulario y uso de palabras clave	66
Tabla 8. Capacidad de resumen y síntesis.....	67
Tabla 9. Resultados de la validación.....	69
Tabla 10. Cruce de variables para validar la propuesta	75
Tabla 11. Pruebas de chi-cuadrado.....	75
Tabla 12. Medidas simétricas	77

INTRODUCCIÓN

Presentación y contextualización

La educación de calidad, considerada un derecho fundamental para todas las personas, se caracteriza por el respeto de los derechos, la equidad, la relevancia y la pertinencia, además de dos elementos operativos: la eficacia y la eficiencia (UNESCO, 2007). En este contexto, la comprensión lectora es una habilidad que los estudiantes deben adquirir para desarrollarse como personas y como profesionales en un futuro, por lo tanto, es necesario que los estudiantes sepan interpretar, analizar, resumir de manera clara los diferentes textos.

La lectoescritura es fundamental en los seres humanos por lo que es importante aplicar las estrategias adecuadas para lograr que se adquieran las destrezas necesarias para que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea exitoso. Al aplicar estrategias innovadoras como la gamificación por medio de herramientas interactivas como Educaplay en la lectoescritura, se ayuda a formar el criterio de las personas, se aprende a identificar la importancia de un texto, a transmitirlo, se fortalece lo que el estudiante lee y posteriormente lo que es capaz de redactar en base a lo anteriormente citado, esta se puede fomentar y mejorar a través de la incorporación de la enseñanza integradora, es decir, actividades que utilicen el juego y la tecnología, que les permita a los educandos interactuar y alcanzar a plenitud lo establecido dentro de los objetivos curriculares (Jaramillo, 2019).

En el Ecuador, poco se ha abordado sobre el tema de la tecnología y su relación con la lectoescritura, sin embargo, existen diversas investigaciones en las que se sostiene que el proceso está siendo implementado a medida que se va adquiriendo conocimiento acerca de las estrategias de aprendizaje activo y cómo estas deben ser utilizadas por los docentes para que sus estudiantes puedan adquirir habilidades de pensamiento. Con esta metodología, el docente se convierte en un referente que tiene la capacidad de incorporar nuevos elementos de aprendizaje basadas en juegos como insignias, reglas, desafíos, actividades de retroalimentación, cuentos interactivos, etc. (Bermeo, 2018).

Por otra parte, cabe recalcar que el Ministerio de Educación del Ecuador ha implementado el acceso a programas de formación docente donde se enseña el uso y aplicación de estrategias innovadoras para trabajar con los estudiantes con el fin de mejorar, potenciar y alcanzar sus habilidades y destrezas. Estas estrategias de aprendizaje

y de desarrollo de competencias digitales docentes basados en el Marco Común de Competencia Digital Docente propuesto por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado INTEF, llegando a concluir que el acceso a recursos educativos es necesario para el buen desempeño del proceso de enseñanza – aprendizaje, los mismos que deben ayudar al desarrollo de las habilidades mediante la participación activa (MINEDUC, 2018).

La problemática que se evidencia en los centros educativos es la carencia de aplicativos y herramientas tecnológicas que contribuyan al desarrollo de la lectura y escritura de los estudiantes. Otro problema relevante es la falta de personal docente capacitado en el uso y manejo de TIC, puesto que la mayoría de docentes se maneja con el uso de pizarras acrílicas y marcadores, papelógrafos y otros recursos didácticos tradicionales, dejando de lado las habilidades que los estudiantes han adquirido de manera informal con relación al uso de dispositivos electrónicos conectados a la red, por lo cual se ve afectado el proceso de enseñanza – aprendizaje.

En la Unidad Educativa Borbón, se ha evidenciado que la comprensión lectora de los estudiantes de décimo año de EGB se ve afectada por diversas causas. En primer lugar, las estrategias pedagógicas empleadas en el aula se centran en métodos tradicionales de enseñanza, como la memorización y repetición de textos, que no fomentan un análisis crítico ni una reflexión profunda. Además, se ha identificado una falta de integración de herramientas digitales en el proceso educativo, lo que limita las oportunidades de aprendizaje interactivo y motivador. A esto se suma la baja motivación de los estudiantes hacia la lectura, debido a la percepción de que los textos académicos son monótonos y poco atractivos. También se observa una carencia de estrategias que promuevan la lectura crítica e inferencial, así como la escasez de tiempo dedicado a la práctica de la lectura profunda. Estos factores, combinados con el contexto socioeconómico de los estudiantes, que en muchos casos limita el acceso a materiales de lectura y dispositivos tecnológicos, contribuyen a la problemática presente.

Con el fin de que los estudiantes del décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Borbón, adquieran destrezas de lectoescritura por medio del uso de Educaplay como herramienta digital, se realizará esta investigación para desarrollar competencias necesarias en los docentes que les permita a través de actividades interactivas con los estudiantes en esta plataforma, obtener la utilidad y considerar la

aplicación de esta estrategia en la institución educativa, de acuerdo a las necesidades de innovación que esta tenga.

Este estudio se focaliza en el uso de Educaplay como una herramienta digital para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de décimo año de EGB. La investigación busca explorar cómo la incorporación de actividades interactivas y juegos educativos puede influir positivamente en el desarrollo de las habilidades lectoras, facilitando el aprendizaje de los estudiantes de una manera más dinámica y adaptada a las demandas del siglo XXI. De este modo, la propuesta es relevante no solo para la Unidad Educativa Borbón, sino también para otras instituciones educativas que deseen integrar tecnologías digitales en su proceso de enseñanza.

Justificación del problema

La comprensión lectora resulta esencial para el crecimiento académico y personal de los alumnos, dado que facilita la interpretación, análisis y reflexión crítica sobre la información. No obstante, en la Unidad Educativa Borbón, los alumnos de décimo año de Educación General Básica (EGB) muestran bajos niveles de comprensión lectora, lo que repercute de manera adversa en su desempeño escolar y en su habilidad para relacionarse de manera eficaz en el contexto social y académico.

La relevancia de abordar esta problemática radica en que una baja comprensión lectora no solo limita el rendimiento académico de los estudiantes, sino también su capacidad para desarrollar un pensamiento crítico y analítico, habilidades esenciales para su futuro académico y profesional. En este contexto, la implementación de Educaplay se presenta como una estrategia potencial para mejorar la comprensión lectora. Esta plataforma digital permite a los estudiantes participar en actividades interactivas que fomentan la reflexión y el análisis, mientras que al mismo tiempo promueven el disfrute de la lectura mediante técnicas de gamificación. Al integrar estas tecnologías en el aula, los docentes pueden ofrecer a los estudiantes herramientas más atractivas y efectivas para desarrollar sus competencias lectoras.

Finalmente, la comprensión lectora es un proceso que requiere intervención pedagógica continua, y las herramientas tecnológicas como Educaplay pueden ser una respuesta innovadora. En un entorno educativo caracterizado por la globalización y la constante transformación digital, es esencial que las instituciones educativas adopten nuevas estrategias que favorezcan el aprendizaje de los estudiantes. Este estudio contribuirá a generar un modelo pedagógico que utilice herramientas digitales para

mejorar la comprensión lectora, facilitando el acceso al conocimiento y la formación integral de los estudiantes.

Planteamiento del problema

En la Unidad Educativa Borbón, los estudiantes de décimo año de EGB enfrentan dificultades significativas en su comprensión lectora, lo que afecta su rendimiento académico y su capacidad para interpretar, analizar y reflexionar sobre los textos. A pesar de los esfuerzos docentes por aplicar diversas estrategias pedagógicas, los resultados en esta área siguen siendo insatisfactorios. Ante esta situación, surge la necesidad de explorar el uso de herramientas digitales, como Educaplay, que podrían mejorar la comprensión lectora a través de actividades interactivas y motivadoras. De esta manera, la investigación busca determinar el impacto de la plataforma en el desarrollo de las habilidades lectoras de los estudiantes

En este escenario, se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿De qué manera influye la herramienta digital Educaplay en la comprensión lectora en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Borbón?

Precisión del tema

El tema de esta investigación se centra en Educaplay como herramienta para crear actividades interactivas para beneficio de los estudiantes de Decimo año de EGB de la Unidad Educativa Borbón. Esta acotación del problema se enmarca en mejorar el proceso de lectoescritura, y aprovechar las ventajas que ofrece la tecnología educativa en este contexto.

Este tema está directamente relacionado con el proyecto de investigación y las líneas de investigación generales y específicas en el campo de la tecnología educativa y la enseñanza de actividades interactivas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de Décimo EGB de la Unidad Educativa Borbón.

Objeto de la investigación

El objeto de este estudio es la aplicación de Educaplay como herramienta digital para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de décimo Año de EGB de la Unidad Educativa Borbón. El enfoque se centra en la implementación de esta plataforma, la realización de contenidos específicos mediante actividades interactivas dirigidas a los

estudiantes y la evaluación del desempeño, lo cual sugiere plantear innovación en el ámbito educativo en los diferentes procesos haciéndolos más eficientes y eficaces.

Objetivo general

Implementar Educaplay como herramienta digital para diseñar actividades interactivas que mejoren la comprensión lectora de los estudiantes de Décimo Año de EGB de la Unidad Educativa Borbón.

Preguntas de investigación

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la herramienta digital Educaplay para mejorar la comprensión lectora?
- ¿Cuál es la situación actual que presentan los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Borbón, en cuanto a la comprensión lectora?
- ¿Cómo diseñar actividades interactivas en Educaplay para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Borbón?
- ¿Cómo se puede evaluar la eficacia de la propuesta tecnológica basada en Educaplay?

Declaración de las variables

En la presente investigación se tendrá en cuenta las siguientes variables:

Variable independiente: Uso de Educaplay

Variable dependiente: Comprensión lectora

Variables de control: estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Borbón

Variables de medición: pre y post test, encuestas

Objetivos específicos

- Establecer los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la herramienta digital Educaplay para mejorar la comprensión lectora, mediante una revisión sistemática.
- Realizar un diagnóstico del nivel de comprensión lectora en los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Borbón, mediante una investigación empírica.

- Diseñar una propuesta pedagógica que integre actividades interactivas a través de la plataforma Educaplay para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Borbón.
- Validar la eficacia de las actividades implementadas en la plataforma Educaplay mediante la comparación de los resultados del pre test y post test aplicado a los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Borbón.

Identificación de los métodos a emplear

Los métodos a emplear son teóricos y empíricos. El método teórico implica la revisión de la literatura existente sobre la tecnología y su aplicación en la enseñanza de la lectoescritura, así como la búsqueda de las mejores prácticas para elaborar actividades interactivas o recursos con la plataforma Educaplay.

En cuanto a los métodos empíricos se incluye la implementación de Educaplay en el contexto de la Unidad Educativa Borbor con los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica y la recopilación de los datos acerca de la percepción de los maestros y estudiantes en cuanto a la problemática presente. Asimismo, el estudio estadístico y tratamiento de la información recopilada.

Declaración de la población y muestra

La población está conformada por 600 estudiantes de la Unidad Educativa Borbón, 30 docentes y 4 directivos. Se utiliza un muestreo no probabilístico intencional, es decir, se elige la muestra a conveniencia de la investigación, en este caso, a los docentes, estudiantes y directivos de décimo año de EGB de la Unidad Educativa (Tamayo, 2015).

La muestra, realizada por medio del muestreo intencional son los docentes de décimo año que suman 8 docentes, 2 de los directivos y 123 estudiantes, en los cuales se obtendrá los resultados para nuestra investigación sobre el uso de la herramienta digital Educaplay para mejorar la comprensión lectora.

Declaración del tipo de investigación

El tipo de investigación del uso de Educaplay como herramienta digital para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Borbón, es fundamental para determinar el alcance y los objetivos de la investigación, pues se busca crear actividades o recursos interactivos que contribuyan a mejorar la problemática presente a través de ciertas técnicas e instrumentos aplicados a

los involucrados en el estudio, de tal forma que se pueda comprender y evaluar el impacto de esta herramienta en un contexto educativo específico, es ideal un enfoque mixto que combine métodos cualitativos y cuantitativos.

La presente investigación se basa en el enfoque mixto, es decir, cualitativo y cuantitativo; “los datos cualitativos son información abierta que se obtiene a través de técnicas como las entrevistas, grupos focales u observaciones, mientras que los cuantitativos son aquellos que miden la información obtenida a través de datos numéricos y programas estadísticos” (Hernández & Mendoza, 2018, pág. 54).

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

Importancia

Es importante pues se desarrolla un análisis e intervención dentro de este campo para promover el buen funcionamiento académico como herramienta hacia la excelencia. Las actividades que se plantean como propuesta resultan importantes para que exista un mejor uso de la plataforma digital y el desarrollo lector de los estudiantes de décimo año EGB. Resulta relevante el tema pues es innovador dentro de la tecnología en la educación con el enfoque al implementar estrategias tecnológicas de desarrollo como espacios colaborativos.

Necesidad Social

A nivel social, mejorar la comprensión lectora es crucial, especialmente en un contexto como el ecuatoriano, donde se han observado brechas significativas en los niveles de alfabetización y comprensión lectora. Según datos de investigaciones nacionales, un gran porcentaje de la población no posee las habilidades lectoras necesarias para enfrentar de manera eficiente los desafíos de la educación superior y el mundo laboral. Este déficit en las habilidades lectoras afecta la capacidad de los individuos para acceder a información relevante y tomar decisiones fundamentadas. Ante este panorama, es urgente implementar estrategias pedagógicas innovadoras que favorezcan el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes, siendo la incorporación de herramientas digitales una alternativa altamente efectiva para enfrentar este desafío.

Novedad

El uso de plataformas digitales como Educaplay representa una novedad dentro del contexto educativo ecuatoriano, especialmente en el ámbito de la comprensión lectora.

Aunque las tecnologías educativas han sido implementadas en diversas áreas del conocimiento, el uso de herramientas interactivas y gamificadas para potenciar las habilidades lectoras sigue siendo un campo poco explorado en muchas instituciones. Educaplay, con su capacidad para crear actividades dinámicas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes, ofrece una manera innovadora de abordar los desafíos de la lectura. La gamificación, al transformar el aprendizaje en una experiencia más divertida y atractiva, puede ser la clave para captar la atención de los estudiantes y fomentar su participación activa en el proceso de aprendizaje.

Actualidad Científica

En la actualidad, diversos estudios en el ámbito de la educación y la psicopedagogía han demostrado que las herramientas digitales interactivas pueden mejorar significativamente la comprensión lectora al involucrar a los estudiantes en actividades prácticas que estimulan el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la reflexión. Investigaciones recientes sobre gamificación y el uso de plataformas educativas han señalado que este tipo de recursos digitales no solo aumenta el interés de los estudiantes por la lectura, sino que también mejora sus habilidades para comprender y analizar textos de manera más profunda. En este sentido, la investigación sobre la aplicación de Educaplay se alinea con las tendencias científicas actuales que abogan por el uso de las tecnologías digitales como agentes clave para el fortalecimiento de las competencias lectoras en el siglo XXI.

Principales aportes

La realización de la investigación es de relevancia dentro del ámbito educativo, pues actualmente, siguen existiendo brechas en la innovación y el uso de tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la lectura sobre todo la comprensión lectora. Se plantea una propuesta con estrategias de mejora dentro del enfoque evolutivo-cognitivo de la Institución Educativa.

Coherencia entre los elementos del diseño teórico – metodológico

El diseño teórico de esta investigación está sustentado en la necesidad de entender la relación entre el uso de herramientas digitales, como Educaplay, y el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. El marco teórico aborda los

conceptos clave relacionados con la comprensión lectora, como la lectura literal, inferencial y crítica, así como las teorías contemporáneas que defienden la importancia de la gamificación y el aprendizaje interactivo en el contexto educativo. Este enfoque teórico es coherente con la propuesta metodológica, que busca aplicar una intervención práctica utilizando la plataforma Educaplay para evaluar su impacto en las habilidades lectoras de los estudiantes. La fundamentación teórica proporciona un marco claro para comprender cómo la tecnología puede influir en el proceso de aprendizaje de la lectura, alineándose con la necesidad de modernizar las estrategias pedagógicas en la institución.

La metodología propuesta para este estudio está diseñada para evaluar de manera sistemática los efectos de Educaplay en la comprensión lectora, siguiendo un enfoque cuantitativo que permite medir el impacto de las actividades interactivas sobre el rendimiento lector de los estudiantes. La aplicación de instrumentos como pruebas de comprensión lectora antes y después de la intervención garantiza que los resultados sean objetivamente medibles. Además, el diseño de las actividades en Educaplay está alineado con las estrategias pedagógicas recomendadas por el marco teórico, como el fomento de la reflexión crítica y la gamificación. Esta coherencia entre la teoría y la metodología asegura que el estudio esté enfocado en evaluar de manera efectiva cómo el uso de herramientas digitales puede mejorar las competencias lectoras de los estudiantes, proporcionando evidencia valiosa para futuras implementaciones pedagógicas en otras instituciones educativas.

Descripción breve del contenido de los capítulos

El trabajo se compone de cuatro grandes capítulos: Marco teórico, donde se definen de forma teórica las variables en estudio, los antecedentes nacionales e internacionales de contexto. La metodología, se muestra el tipo de investigación, la muestra, el proceso de recolección de información y principales resultados sobre el tema. La propuesta se plantea un esquema con estrategias digitales para el fortalecimiento de la comprensión lectora, con un plan de acción, cronograma, objetivos y beneficios. Finalmente, conclusiones y recomendaciones.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

En el presente capítulo se muestra los trabajos que se han hecho revisando repositorios universitarios y revistas científicas, tomando en cuenta la importancia de la mediación tecnológica para los procesos de enseñanza - aprendizaje de la competencia lectora de los educandos , se basa en la comprensión lectora, la gamificación y la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Herramienta Educaplay) son la base que motivó el presente estudio, es por esta razón que se apoya en la consulta de diversos textos, autores y teorías que proporcionan concepciones, hipótesis y desarrollos importantes en esta investigación.

1.1 Antecedentes

1.1.1. Antecedentes internacionales

A nivel internacional, se ha realizado estudios que manifiestan que al aplicar estrategias innovadoras como la gamificación, los estudiantes aprender a interactuar, así mismo a ganar independencia por medio de un ambiente de no jugabilidad donde desarrollan sus habilidades de escritura y lectura; sobre todo, en los estudiantes de los niveles de Educación General Básica (EGB), porque es donde deben adquirir la mayor parte del conocimiento para avanzar con sus procesos educativos (Ibáñez, 2016).

De la misma manera, los docentes deben de saber manejar herramientas educativas, es necesario adaptarse a la tecnología y los servicios que ofrece, ya que los alumnos necesitan que fortalezcan la enseñanza, la herramienta Educaplay es una herramienta que no da lugar al aprendizaje tradicional, donde los estudiantes no pueden materializar sus conocimientos y no va a permitir interactuar entre ellos.

Las autoras Barcia y Zambrano (2012) en su proyecto de investigación titulado “ aplicación de estrategias metodológicas basadas en el juego que aporta el desarrollo cognitivo socio afectivo y motriz en niños y niñas de cuatro a cinco años” explican que las actividades lúdicas son interactivas y estimulan a los niños a aprender nuevas formas de comunicación, conocimiento y razonamiento lógico así como también riesgos socio naturales y comportamiento, creando equilibrio o igualdad entre ellos y motivando su participación instantánea en dichas actividades que permitirán orientar a los niños a expresarse, comunicar sus ideas e interrogantes sobre las temáticas referidas y facilitará su aprendizaje social y conductual.

En el trabajo de titulación realizado por Cepeda (2023) con el tema “Estrategia pedagógica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años”, tuvo como objetivo principal crear dicha estrategia pedagógica utilizando la gamificación para beneficiar el desarrollo motriz de los niños en este rango de edad. La metodología empleada en este proyecto tuvo un enfoque cuanti-cualitativo, investigando las características fundamentales y teorías relacionadas con el desarrollo integral del niño y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados mostraron que el 75% de los niños no pudieron identificar objetos con los ojos vendados usando solo el tacto, el 82% no pudieron reproducir construcciones hechas con bloques, y el 79% no pudieron modelar con arcilla o plastilina. Las conclusiones destacan que la gamificación como herramienta metodológica mejora el desempeño docente y el aprendizaje de los estudiantes, aportando nuevos horizontes de desarrollo al proceso educativo.

En el artículo científico realizado por Merchan, Toro y Rodriguez (2023) denominado: “La gamificación en los procesos de maduración de la motricidad gruesa en niños y niñas del grado segundo del colegio estrella del sur IED”, este estudio tuvo como objetivo general potenciar los procesos de maduración de la motricidad en niños y niñas de segundo grado del Colegio Estrella del Sur IED, utilizando la gamificación como estrategia didáctica. En el estudio participaron estudiantes del curso 201, conformado por 6 niños y 4 niñas, con edades entre 7 y 8 años.

En la actualidad, el empleo de plataformas educativas se ha generalizado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo cruciales para abordar las deficiencias en el aprendizaje en entornos escolares. Por este motivo el estudio de Avemañay (2023), se concentró en evaluar el impacto de la plataforma Educaplay en la mejora de la comprensión lectora de estudiantes de sexto nivel en la escuela “Federico Herbart”. La investigación se alineó con la línea de investigación de la Universidad Nacional de Educación (UNAE), centrada en el uso de tecnologías educativas, y adoptó un enfoque sociocrítico con el propósito de promover la liberación intelectual de los actores educativos y abordar las realidades en las que viven, mediante un enfoque cualitativo.

Para recopilar datos, se utilizaron técnicas de observación y entrevistas, junto con instrumentos como guías de observación, guías de entrevistas y listas de cotejo. Estos instrumentos permitieron evaluar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes y la utilidad de la plataforma Educaplay en el contexto educativo. Aunque la propuesta pedagógica diseñada como resultado de esta investigación aún no se ha implementado debido a limitaciones de tiempo escolar, ha sido validada por expertos en educación. Estos

expertos confirmaron que la propuesta cumple con los requisitos necesarios para su futura aplicación y para abordar eficazmente la problemática identificada en este estudio. Esta investigación resaltó la importancia de las plataformas educativas como Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes, y sienta las bases para futuras intervenciones pedagógicas en este campo.

Por otra parte, la investigación de Arteaga (2023) sobre la infopedagogía en el contexto escolar que es una perspectiva educativa que fusiona información, tecnología de la información y comunicación (TIC) con enfoques pedagógicos con el fin de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. En Ecuador, se han llevado a cabo diversos estudios que exploran su aplicación en distintas áreas del conocimiento. Se ha evidenciado que el empleo de recursos multimedia, como vídeos y materiales interactivos, contribuye al desarrollo del pensamiento lógico en matemáticas. Asimismo, estrategias digitales como las plataformas educativas y los recursos web 3.0 han demostrado promover un aprendizaje significativo en literatura y ciencias sociales. La metodología Flipped Classroom, en la que los estudiantes acceden al contenido en línea antes de la clase presencial, ha mostrado mejoras en el aprendizaje del idioma inglés.

Además, se investigó el impacto de herramientas tecnológicas como la realidad aumentada en el fomento de la creatividad y competencias digitales en matemáticas, así como el uso de técnicas de gamificación e interactividad en materias como matemáticas y biología. En lo referente a las TIC, se analizó su influencia en el rendimiento académico, la comprensión lectora y la educación inclusiva, empleando plataformas virtuales y software educativo, como Educaplay, para potenciar el aprendizaje en la educación superior y el desarrollo de habilidades de escritura en niños de educación básica.

Como conclusión, Ecuador ha dado especial relevancia a la infopedagogía en el ámbito escolar, explorando diversas estrategias y recursos tecnológicos con el objetivo de elevar la calidad de la enseñanza y fomentar un aprendizaje significativo en diversas disciplinas. Esto subraya la importancia de la integración pedagógica de las TIC como herramientas clave para mejorar la educación en el país.

1.1.2. Antecedentes locales

En el estudio realizado por Morales (2021) con el tema “La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos”, se realizó con el objetivo de Analizar el uso de la herramienta virtual

Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la unidad educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos, para lograrlo se trabajó con una metodología con enfoque cuantitativo, pues se utilizaron técnicas e instrumentos de investigación numéricos como test, encuestas y cuestionarios que servían para analizar e interpretar los resultados obtenidos acerca de la aplicación de Educaplay.

Los resultados indicaron que la plataforma Educaplay es una herramienta efectiva para docentes y estudiantes, promoviendo la motivación y el aprendizaje en diversas áreas. En lengua y literatura, los estudiantes de sexto grado obtienen más del 70% de aciertos en los bloques de lengua, lectura, escritura y literatura, con la mayoría alcanzando entre 7 y 10 puntos; sin embargo, cerca del 30% no alcanzan los aprendizajes requeridos en comunicación oral. Educaplay favorece el aprendizaje, ya que su metodología y funcionalidades aseguran un alto rendimiento académico. Como conclusión se indicó que Educaplay es una herramienta multimedia interactiva que facilita la creación de actividades educativas atractivas y accesibles, como crucigramas, sopas de letras y pruebas de opción múltiple. A pesar de algunas limitaciones en su uso con sistemas de gestión del aprendizaje, ofrece ventajas significativas como la gratuidad, la integración de multimedia y la posibilidad de compartir actividades (Morales, 2021).

En la tesis realizada por Ilazquize (2022) “La plataforma Educaplay en el refuerzo de actividades académicas en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de cuarto grado de EGB de la Unidad Educativa “Juan Abel Echeverría” de la ciudad de Guayaquil”, se tuvo como objetivo analizar la plataforma Educaplay en el refuerzo de actividades académicas en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Juan Abel Echeverría” de la ciudad de Latacunga, para ello se utilizó una metodología con un enfoque cualitativa y cuantitativa, en función de las técnicas y herramientas aplicadas que fueron encuestas y entrevistas, la población del estudio fueron 79 estudiantes y 2 docentes, los resultados indicaron que la implementación de actividades por medio de Educaplay hace que los estudiantes puedan desarrollar destrezas y habilidades educativas. Las conclusiones del estudio fueron que Educaplay es una herramienta que impulsa a la participación a través del juego, y el refuerzo académico por lo cual se debería capacitar a los docentes para su correcta utilización.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. La gamificación

La gamificación tuvo sus inicios en los negocios porque se pretendía aprender mientras se utilizaban elementos y técnicas de juegos. Se hace referencia a “game” que es el anglosajismo de jugar pero no necesariamente se realiza como una actividad de juego tradicional sino como un juego interactivo con recursos adecuados para alcanzar los logros deseados (Betancur, Rico, & Rivero, 2018).

Para Castillo y Lozano (2015) la gamificación es “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p.11).

De acuerdo a Contreras (2014) la gamificación digital en la educación “permite crear experiencias que motiven al alumnado a trabajar basándose en el constructivismo, influyendo de forma positiva en su comportamiento, mejorando sus habilidades, fomentando competencias y adquisición de conocimientos” (p.77).

En tanto que para Gallego et al. (2014) la gamificación en la educación es “el uso de estrategias, modelos y dinámicas que incorporan elementos propios de los juegos en diferentes contextos con el fin de transmitir mensajes o contenidos que permitan crear experiencias y propiciar la motivación y la diversión” (p.2).

La gamificación en la educación se ha utilizado como estrategia para mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje y alcanzar los objetivos educativos propuestos, así como las competencias transversales o generales. No es otra cosa que la aplicación de mecánicas y dinámicas en entornos no lúdicos con la incorporación de la tecnología con lo cual se crea una herramienta interactiva de aprendizaje (Juárez, 2018).

Con respecto a los efectos de la gamificación en la educación, por medio de diferentes estudios se ha demostrado que es una estrategia que permite incrementar la interacción en el aula con lo cual obtienen un mayor aprendizaje; esta estrategia les permite a los docentes captar la atención de los estudiantes, motivarlos, construir y reforzar los conocimientos, generar actitudes positivas, fomentar la socialización entre ellos, crear valores y perder la timidez a la hora de necesitar alguna aclaración sobre alguna materia, todo ello se puede lograr por medio de la construcción del aprendizaje activo (Macías , 2017).

La estrategia de gamificación digital es una alternativa de educación que les permite a los docentes proponer actividades con retos para desarrollar las capacidades,

habilidades y destrezas en los estudiantes mediante clases divertidas, mejorar el desempeño de los mismos y por ende subir sus calificaciones. Esta estrategia de aprendizaje busca conseguir mejores resultados con el fin de transmitir un mensaje, desarrollar contenidos o cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación a través del juego

1.2.2. Importancia de la gamificación digital

La gamificación digital es importante porque alcanza los objetivos para transformar tareas diarias en actividades lúdicas, con lo cual se logra un aprendizaje o un cambio de comportamiento en el estudiante. Esta impulsa la motivación y el grado de compromiso de los estudiantes, lo cual los hace más competitivos e inicia como principiante hasta volverse un experto con lo cual irá mejorando sus habilidades y destrezas (Miguelena, 2017).

La gamificación digital genera un efecto de retroalimentación o “feedback” inmediatamente después de haber jugado, se basa en el aprendizaje significativo, por tanto, el uso de estas aplicaciones puede ayudar a paliar en parte problemas de motivación y participación de los alumnos en las clases. La idea fundamental es introducir pequeños juegos en clase, donde los alumnos tienen que responder preguntas, competir entre sí, alcanzar logros (Cabrera y Ruiz, 2019).

La disponibilidad de un dispositivo es sumamente importante para desarrollar la gamificación y con ello beneficiar los procesos de enseñanza - aprendizaje, se solucionan problemas que se han presentado con anterioridad en las escuelas como la falta de ordenadores, salas informáticas ocupadas, equipos obsoletos, etc. Con la adopción de la gamificación se pueden crear juegos basados en cuestionarios de múltiples respuestas, fomentar la lecto- escritura a través de pictogramas, cuentos interactivos, encuestas, concursos, entre otros (Fernández, 2017).

La importancia de la estrategia de gamificación digital radica en que se basa en la estructura de aprendizaje, la motivación, la interactividad y la diversión. La gamificación establece objetivos didácticos como un reto a superar por los alumnos y genera en ellos un elemento competitivo. Con ello el estudiante se liga automáticamente al aprendizaje ya que esta lo impulsa a seguir avanzando, a superar obstáculos, alcanzar retos y desafíos, y así llegara hasta el final donde pueda conseguir sus objetivos (Gaitán, 2016).

Esta estrategia innovadora en la educación resulta muy beneficiosa porque integra aspectos de la dinámica del juego a través de la aplicación de actividades mediante el uso

de la tecnología, haciendo que el estudiante se sienta motivado, disfrute de las actividades, desarrolle sus habilidades del pensamiento, intercambie sus ideas y opiniones con sus compañeros, entre otros aspectos positivos que son utilizados al momento de poner en marcha la gamificación.

1.2.3. Herramientas Digitales

El uso de herramientas digitales en la educación ha transformado radicalmente la forma en que los estudiantes aprenden y los maestros enseñan. En la era digital actual, la tecnología se ha convertido en un componente integral del proceso educativo, ofreciendo una amplia gama de recursos y oportunidades para mejorar la calidad y eficacia de la enseñanza y el aprendizaje. En este marco teórico, exploraremos el papel crucial de las herramientas digitales en la educación contemporánea, centrándonos en su rol y los beneficios que aportan al proceso educativo (Caballero, et al., 2022).

1.2.3.1. Desempeño de las herramientas digitales en la Educación Actual

El avance tecnológico ha dado lugar a una variedad de herramientas digitales diseñadas específicamente para el ámbito educativo. Estas herramientas van desde plataformas de aprendizaje en línea y software educativo hasta aplicaciones móviles y recursos multimedia interactivos. El propósito fundamental de estas herramientas es el de adquirir nuevos conocimientos, habilidades y destrezas en los estudiantes así como mejorar la práctica docente de los educadores (Ramos, 2021). Las plataformas educativas son herramientas virtuales, físicas o una combinación de ambas que se enfocan en la parte académica y ayudan a los estudiantes a aprender.

Hoy en día, la gente puede usar cualquier tipo de plataforma educativa que se adapte a las necesidades de los maestros y los estudiantes. Organizar e implementar entornos virtuales para desarrollar aprendizajes empleando el acceso en internet es su propósito fundamental (Serna y Alvites, 2021). Por lo tanto, no solo se puede interactuar y cooperar información de manera física, sino que estas plataformas también permiten la planificación, organización y ejecución de programas o cursos en línea que pueden ser beneficiosos para la sociedad presente (Caballero, et al., 2022). En la educación actual, las herramientas digitales desempeñan varios roles fundamentales, según los autores:

- Facilitan el aprendizaje activo mediante el acceso a diferentes recursos en los cuales el estudiante puede interactuar haciendo actividades prácticas mediante la resolución de problemas, colaboración con sus compañeros y construir la autonomía.

- Permiten adquirir la personalización del aprendizaje, esto mediante la adaptación del contenido y experiencia de aprendizaje según necesidades de cada estudiante.
- Promueve el aprendizaje colaborativo y la comunicación, esto mediante el trabajo en equipo que realizan los estudiantes por medio de debates, trabajos grupales en plataformas en línea, pues permite realizar proyectos colaborativos y compartir recursos de manera eficiente.
- Apoya la evaluación y la Retroalimentación, puesto que las herramientas digitales ofrecen diversas opciones que permiten conocer el progreso y el desempeño de los estudiantes permanentemente. Los maestros pueden utilizar software de evaluación, cuestionarios en línea, rúbricas digitales y otras herramientas para monitorear el aprendizaje de los estudiantes y proporcionar retroalimentación oportuna y personalizada.
- Beneficios de Integrar Tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pues según Ramos (2021), la integración de tecnología en el proceso educativo conlleva una serie de beneficios significativos tanto para los alumnos y los docentes.
- Oportunidad de gozar de recursos ampliados, pues la tecnología amplía poder contar con diferentes herramientas educativas, incluidos textos digitales, videos educativos, simulaciones interactivas y recursos multimedia. Esto enriquece el contenido curricular y brinda a los estudiantes oportunidades para explorar conceptos de manera más profunda y significativa.
- Flexibilidad y Personalización de los procesos educativos, esto permite adaptar el aprendizaje a los requerimientos de cada alumno. Los programas de aprendizaje en línea y las aplicaciones educativas pueden ajustarse para satisfacer el ritmo de aprendizaje, los intereses y las preferencias de cada estudiante, lo que promueve la motivación y el compromiso.
- Desarrollo de Habilidades Tecnológicas, mediante la integración de tecnología en el aula para prepararlos para el futuro. Les proporciona la oportunidad de desarrollar habilidades tecnológicas relevantes, como el manejo de software, la búsqueda en línea, el pensamiento crítico.

1.2.4. Herramienta Educaplay

Educaplay es una herramienta virtual para realizar actividades de todas las asignaturas a nivel instructivo. Es una plataforma instructiva que permite realizar y compartir ejercicios visuales y sonoros, así como juegos interactivos de forma sencilla y

natural. Es gratuito, y eso implica que puede ofrecer un increíble beneficio a los estudiantes sin costo alguno, el escenario ofrece una ayuda superior que ofrece diferentes beneficios y opciones para trabajar en la realización de ejercicios y juegos, sin embargo, el gratuito es suficiente para el uso básico.

Como su nombre indica, las herramientas web son instrumentos de apoyo al usuario, ya que permiten a los estudiantes interactuar y trabajar en cooperación con otros clientes web. Estos aparatos ayudan a los clientes a facilitar su trabajo y les permiten compartir y obtener datos de forma rápida y eficaz. La web ofrece un enorme número de dispositivos que trabajan con el aprendizaje cooperativo (Guiza, 2011). Sin embargo, las herramientas juegan un papel crucial en la educación al permitir el trabajo colaborativo de manera rápida y efectiva, lo que permite a los estudiantes aprender con un dinamismo transformador que tiene un gran impacto en sus aprendizajes, dejando de lado una enseñanza aburrida y monótona causando el desinterés en aprender los conocimientos impartidos.

Según Muñoz (2020) desde su perspectiva, el recurso informático Educaplay presenta numerosas ventajas. Permite la creación de actividades educativas multimedia con resultados dinámicos y profesionales, utilizando videos, imágenes y textos. Dependiendo de su propósito, puede adoptar diversas formas como sopa de letras, video quiz, test, entre otras modalidades. Es de acceso independiente, lo que posibilita a docentes y estudiantes explorar los recursos disponibles para crear y compartir sus propias actividades o seleccionar cualquiera del amplio catálogo para utilizar en clases, según sus necesidades. Una plataforma con estas características resulta ideal para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes en entornos virtuales debido a la variedad de oportunidades educativas que ofrece.

Actualmente, ofrece 16 tipos diferentes de juegos, que incluyen crucigramas, sopas de letras, reglas de palabras, mosaicos de columnas y conceptos, exámenes, adivinanzas, videoquizzes, mapas interactivos, ordenamiento de letras, entre otros. No obstante, se observa un constante proceso de actualización que incorpora nuevos ejercicios para trabajar en la aplicación. Además, miles de tareas han sido creadas por otros usuarios, brindando una amplia gama de actividades que pueden ser utilizadas de manera flexible en el entorno escolar.

Figura 1. *Herramientas 2.0 y 3.0 aplicadas al aula*



Nota. Herramienta 2.0 y 3.0 aplicadas al aula

Plataforma interactiva diseñada para la creación de actividades educativas que se pueden integrar en cualquier área de conocimiento. Es reconocida como una herramienta eficaz que ofrece resultados profesionales y atractivos al permitir la introducción y compartición de una variedad de actividades multimedia. Desarrollada por ADR Formación Soluciones eLearning en 2020, Educaplay tiene como objetivo principal facilitar la creación y el intercambio de actividades multimedia con fines educativos. Se presenta como una herramienta de gran utilidad en el ámbito educativo al posibilitar la creación de distintas formas de aprendizaje a través del juego. Está dirigida a usuarios de todas las edades que buscan aprender y enseñar de manera lúdica.

Ofrece diversas utilidades, como evaluación, refuerzo, motivación y detección de conocimientos previos. Su propósito es optimizar el tiempo del educador en la preparación de clases y fomentar la participación de los estudiantes mediante actividades dinámicas e interesantes en el aula; muy versátil, con varias particularidades que se detallarán a continuación:

Figura 2. Características de Educaplay



Nota. Características de Educaplay.

Con respecto a lo que indica Tomassi (2014), el uso de Educaplay presenta las siguientes ventajas y desventajas:

Ventajas

- Permite utilizar la herramienta con actividades atractivas que no son difíciles de usar.
- Permiten incluir audio y video.
- No es necesario instalarlo en la Pc, es en línea.
- Se encuentra disponible en tres idiomas.

Desventajas:

- Se solicita hardware como micrófono y sonido.
- El resultado final refleja el margen de error mínimo después de completar la actividad.
- Los recursos no se pueden cambiar después de la instalación.
- Algunas actividades que se pueden realizar están limitadas.

1.2.5. La lectura

La comprensión de leer y lectura, tanto desde una perspectiva conceptual como fenomenológica, puede ser tanto simple como compleja, y esto no carece de implicaciones significativas. La universalización de las concepciones sobre la lectura, que se centran en el acto de descifrar y entender el texto, según Ramírez (2009), implica que la lectura, ya sea verbal o estructural, puede ser interpretada de manera directa o compleja, pero siempre con repercusiones. Este proceso se basa en la decodificación y comprensión de las narrativas creadas por los autores, que se plasman en los libros. Además, Ramírez señala que la lectura es una actividad universal que trasciende el idioma o el contexto social.

1.2.6. La lectura en el contexto digital

El surgimiento de Internet ha transformado la manera en que llevamos a cabo prácticamente todas nuestras actividades cotidianas, incluida la lectura. En este contexto de cambio, la labor de los educadores también debería adaptarse para reflejar las nuevas formas de aprendizaje; Viñals y Cuenca (2016) sostienen que la competencia digital dentro del perfil del docente no solo implica la habilidad para acceder a la información utilizando herramientas digitales (lo cual implica una alfabetización digital fundamental),

sino también la capacidad de desarrollar criterios para evaluar y contrastar la información disponible.

En otras palabras, en un entorno donde abunda una gran cantidad de información dispersa en diversos rincones de la web y existe una diversidad de intereses ideológicos, resulta desafiante formar lectores competentes capaces de discernir entre información veraz y distorsionada o falsa. La competencia digital del docente no solo se limita a saber manejar las herramientas digitales, sino que también implica la capacidad de guiar a los estudiantes en el proceso de evaluación crítica de la información que encuentran en línea.

1.2.7. Comprensión Lectora

La comprensión de un texto implica la capacidad del lector para relacionarlo con su conocimiento previo y sus intereses personales. Es importante destacar que la comprensión está intrínsecamente ligada a la perspectiva individual de cada individuo sobre el mundo y sobre sí mismo, lo que implica que no existe una interpretación única y objetiva de un texto específico.

En “Estrategias de Lectura” de Solé (1992), se plantea que la lectura es un proceso interactivo entre el lector y el texto, donde el lector busca cumplir con los objetivos que guían su lectura. El significado del texto se construye a partir de la interacción entre el texto mismo, los conocimientos previos del lector y los objetivos que persigue al enfrentarse al texto. Esto no significa que el texto carezca de sentido por sí mismo, sino que el significado que adquiere para el lector es una construcción que involucra al texto, a los conocimientos previos del lector y a los objetivos que busca alcanzar.

Según Smith (1989), un estudiante exitoso es aquel que posee una buena comprensión de lo que está leyendo. La comprensión lectora, según este experto, implica la capacidad de interpretar textos y relacionarlos con los contextos en los que se encuentran. Es decir, un estudiante exitoso no solo comprende el texto, sino que también puede darle sentido al relacionarlo con su entorno y contexto educativo.

El lector otorga significado a una lectura al integrar información de diversas fuentes: el texto en sí mismo, su contexto y sus conocimientos previos. Para alcanzar este objetivo, el lector debe emplear una variedad de habilidades o estrategias que le permitan construir su comprensión y aplicarla en diferentes situaciones y contextos de lectura.

La comprensión lectora se refiere a la capacidad de entender, interpretar y analizar un texto escrito. Va más allá de la decodificación de palabras y la identificación de significados superficiales; implica la capacidad de comprender el significado global del

texto, identificar ideas principales y secundarias, inferir el significado de palabras desconocidas a partir del contexto y hacer conexiones entre ideas y conceptos presentados en el texto. Implica la habilidad para interactuar de manera significativa con el texto, extraer información relevante, hacer inferencias, evaluar la validez de la información y reflexionar sobre su significado en un contexto más amplio (Rodríguez, et al., 2020).

1.2.7.1. Importancia de la Comprensión Lectora en el Proceso Educativo

La comprensión lectora es fundamental en todas las áreas del aprendizaje y en todas las etapas del desarrollo educativo. En primer lugar, es la base para el éxito académico en todas las asignaturas, desde la lectura de textos científicos y literarios hasta la comprensión de problemas matemáticos y conceptos históricos. Además, la comprensión lectora es esencial para el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y análisis. Fomenta la capacidad de evaluar la credibilidad y la validez de la información, discernir entre hechos y opiniones, y formular argumentos coherentes y fundamentados.

La comprensión lectora también es crucial para la comunicación efectiva, tanto en el ámbito académico como en la vida cotidiana. Las personas que poseen una sólida comprensión lectora son capaces de expresar sus ideas de manera clara y persuasiva, comprender y responder a las opiniones de los demás, y participar de manera activa y constructiva en la sociedad. En conclusión, es una habilidad fundamental que influye en todos los aspectos del aprendizaje y la vida, y su desarrollo es esencial para el éxito personal y académico de los estudiantes (Miranda, et al., 2021).

1.2.7.2. Desafíos Actuales en la Enseñanza y Aprendizaje de la Comprensión Lectora

A pesar de la importancia de la comprensión lectora, su enseñanza y aprendizaje enfrentan una serie de desafíos en la actualidad. Uno de los principales desafíos es la creciente prevalencia de la distracción digital y la sobreabundancia de información en línea, que pueden dificultar la concentración y la atención sostenida necesarias para comprender textos largos y complejos.

Además, muchos estudiantes enfrentan barreras lingüísticas y culturales que pueden afectar su capacidad para comprender textos escritos en un idioma o contexto cultural diferente al suyo. La diversidad lingüística y cultural en las aulas presenta desafíos adicionales para los educadores, quienes deben adaptar las estrategias para que comprendan el texto (Ríos, et al., 2022).

En conclusión, la comprensión lectora es una habilidad esencial que influye en todos los aspectos del aprendizaje y la vida, y su desarrollo efectivo es fundamental para el éxito académico y personal de los estudiantes. La comprensión lectora no solo permite a los estudiantes acceder al conocimiento y comprender conceptos complejos, sino que también promueve el pensamiento crítico, la comunicación efectiva y la participación en la sociedad. Sin embargo, la enseñanza y el aprendizaje de la comprensión lectora enfrentan una serie de desafíos en el entorno educativo actual, que requieren un enfoque colaborativo y una atención continua para abordar de manera efectiva. Es fundamental que los educadores y las instituciones educativas trabajen en conjunto para desarrollar y aplicar estrategias efectivas de enseñanza de la comprensión lectora que permitan a todos los estudiantes alcanzar su máximo potencial en esta área fundamental del aprendizaje.

1.2.7.3. Estrategias para Mejorar la Comprensión Lectora

La comprensión lectora es una habilidad fundamental que permite a los individuos interpretar, analizar y evaluar el significado del texto que están leyendo. Es esencial en todos los aspectos de la vida, ya que afecta la capacidad de comprender instrucciones, absorber información académica, y participar activamente en la sociedad. En este texto, exploraremos una variedad de estrategias efectivas para mejorar la comprensión lectora, examinaremos cómo las herramientas digitales pueden complementar las estrategias tradicionales y analizaremos la aplicación de técnicas de enseñanza centradas en la comprensión lectora.

1.2.7.4. Identificación de Estrategias Efectivas para Mejorar la Comprensión Lectora.

Existen numerosas estrategias que los lectores pueden utilizar para mejorar su comprensión lectora. Una de las más efectivas es la activación de conocimientos previos. Antes de comenzar a leer, los lectores pueden reflexionar sobre lo que ya saben sobre el tema o concepto del texto. Esto les ayuda a crear conexiones y marcos de referencia que facilitan la comprensión del nuevo material. Otra estrategia útil es hacer predicciones, los lectores pueden anticipar qué información encontrarán en el texto basándose en pistas contextuales como el título, los subtítulos o las ilustraciones. Hacer predicciones activas el pensamiento crítico y motiva a los lectores a buscar confirmación o refutación de sus hipótesis a medida que avanzan en la lectura.

Además, el uso de estrategias de resumen y síntesis puede mejorar significativamente la comprensión. Los lectores pueden condensar la información clave

del texto en sus propias palabras, lo que les ayuda a procesar y recordar la información de manera más efectiva. La síntesis también les permite identificar los puntos principales y las relaciones entre las ideas presentadas en el texto. La monitorización de la comprensión es otra estrategia importante. Los lectores deben aprender a identificar cuándo no están comprendiendo un pasaje y a emplear técnicas como la relectura, la pausa para reflexionar y la búsqueda de aclaraciones para mejorar su comprensión.

1.2.7.5. Relación entre la Comprensión Lectora y las Habilidades Cognitivas

La comprensión lectora está estrechamente relacionada con una serie de habilidades cognitivas, incluyendo la atención, la memoria, la inferencia, el razonamiento y la resolución de problemas. Los lectores necesitan utilizar estas habilidades cognitivas para procesar y comprender la información presentada en el texto. Por ejemplo, la atención es fundamental para la comprensión lectora, ya que los lectores deben ser capaces de enfocar su atención en el texto y mantenerla a lo largo de la lectura para entender el contenido. La memoria también juega un papel importante, ya que los lectores deben ser capaces de recordar la información presentada en el texto y hacer conexiones entre ideas y conceptos.

Además, la inferencia y el razonamiento son habilidades cognitivas clave que los lectores utilizan para extraer significado del texto y hacer suposiciones sobre la información que no está explícitamente presente en el texto. La resolución de problemas también es importante, ya que los lectores deben ser capaces de identificar y resolver los obstáculos que puedan surgir durante la lectura (Daza, 2024). En conclusión, la comprensión lectora está estrechamente relacionada con una serie de habilidades cognitivas que los lectores utilizan para procesar y comprender la información presentada en el texto. Comprender cómo se desarrollan estas habilidades cognitivas y cómo se relacionan con la comprensión lectora es fundamental para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de esta habilidad fundamental en el proceso de lectura.

1.2.8. Teorías del aprendizaje

Para Matienzo (2020), las teorías de aprendizaje constituyen un campo fundamental dentro de la psicología educativa y la pedagogía, ya que proporcionan marcos conceptuales para comprender cómo las personas adquieren conocimientos, habilidades y actitudes. Estas teorías ofrecen una perspectiva sobre los procesos cognitivos, emocionales y sociales que intervienen en el aprendizaje, y han evolucionado a lo largo del tiempo gracias a las investigaciones y reflexiones de diversos teóricos y

expertos en el campo. En este texto, exploraremos algunas de las teorías más influyentes en el ámbito del aprendizaje.

Una de las teorías más conocidas es la teoría conductista, que se centra en los comportamientos observables y en cómo estos son influenciados por el entorno y las consecuencias que producen. Según esta perspectiva “el aprendizaje se produce mediante la asociación de estímulos y respuestas, y se refuerza mediante el refuerzo positivo o negativo”. Uno de los principales exponentes de esta teoría es Burrhus Frederic Skinner, quien desarrolló el concepto de condicionamiento operante para explicar cómo los organismos aprenden a través de la relación entre sus acciones y las consecuencias que estas generan (Morinigo y Fenner; 2021).

Además, la teoría del aprendizaje social, desarrollada por Albert Bandura, postula que el aprendizaje ocurre a través de la observación y la imitación de modelos sociales. Según esta perspectiva, los individuos aprenden nuevas conductas al observar a otros y ver las consecuencias que tienen esas conductas para ellos. Bandura introdujo el concepto de autoeficacia para describir la creencia de una persona en su capacidad para llevar a cabo una tarea específica, lo que influye en su motivación y desempeño (Escorza y Aradillas, 2021).

1.2.9. Modelos y Teorías de Comprensión Lectora: Exploración y Aplicación en el Proceso de Lectura

La comprensión lectora es un proceso complejo que implica la interacción entre el lector y el texto, donde se aplican una variedad de modelos y teorías para comprender cómo se desarrolla esta habilidad cognitiva fundamental. En este texto, revisaremos diversos modelos teóricos sobre la comprensión lectora, exploraremos la aplicación de teorías cognitivas en este proceso y analizaremos la relación entre la comprensión lectora y las habilidades cognitivas.

Existen numerosos modelos teóricos que han sido propuestos para explicar cómo se lleva a cabo la comprensión lectora. Uno de los modelos más influyentes es el modelo interactivo propuesto por Richard C. Anderson en la década de 1970. Según este modelo, la comprensión lectora es un proceso activo y constructivo en el que el lector interactúa con el texto, haciendo predicciones, formulando preguntas, haciendo conexiones y resumiendo la información para construir un significado (Daza, 2024).

Otro modelo importante es el modelo de procesamiento de información, que enfatiza la importancia de los procesos cognitivos involucrados en la comprensión lectora,

como la atención, la memoria y la inferencia. Según este modelo, los lectores utilizan estrategias de procesamiento de información para organizar y comprender el contenido del texto. Estos son solo algunos ejemplos de los modelos teóricos que han sido propuestos para comprender el proceso de comprensión lectora. Cada modelo ofrece una perspectiva única sobre cómo se desarrolla esta habilidad fundamental y ha contribuido al avance de nuestra comprensión de la lectura.

1.2.10. Uso de Herramientas Digitales como Complemento a las Estrategias Tradicionales

En la era digital, las herramientas tecnológicas pueden ser recursos valiosos para mejorar la comprensión lectora. Los programas de lectura en línea, las aplicaciones de anotación y resumen, y las plataformas de discusión virtual ofrecen oportunidades para practicar y desarrollar habilidades de comprensión de manera interactiva y colaborativa. Por ejemplo, los lectores pueden utilizar aplicaciones de resumen que les permiten identificar y sintetizar los puntos clave del texto. También pueden participar en foros de discusión en línea donde pueden compartir ideas, plantear preguntas y analizar temas con otros lectores.

Además, las herramientas de traducción y diccionario en línea pueden ayudar a los lectores a comprender palabras o frases desconocidas, lo que les permite abordar textos que de otro modo podrían resultarles demasiado difíciles. El uso de herramientas digitales también permite la personalización del aprendizaje. Los lectores pueden acceder a una variedad de recursos adaptados a sus intereses, nivel de habilidad y estilo de aprendizaje, lo que les permite abordar la comprensión lectora de manera más efectiva y significativa.

1.3. Bases normativas y legales

Para abordar de manera más informada el uso de Educaplay, es esencial promover la alfabetización sobre su utilización. Es crucial evaluar que no se conviertan en factores que refuercen la desigualdad social, y debemos ser conscientes de sus posibles sesgos y deficiencias (UNESCO, 2023).

El artículo 347 de la Constitución de la República del Ecuador establece en el numeral 8 que es obligación del Estado: “Consolidar los datos y avances de correspondencia en el ciclo instructivo y adelantar la conexión entre la formación y los ejercicios útiles o sociales”. Asimismo, los artículos 11 y 12 de la Ley Orgánica de Escolarización e Interculturalidad (LOEI) señalan: «La formación integral es la forma

más común de reconocer y dar respuesta a la variedad de requerimientos de los educandos a través de apoyos más destacados en cultura, área local y aprendizaje social, individuos prohibidos del sistema escolar para disminuir el rechazo en la escolarización» (Servicio de Instrucción, 2011). Por consiguiente, es fundamental comprender qué dispositivos informáticos conocen los educadores para reforzar el aprendizaje y beneficiar a los alumnos según el procedimiento utilizado en su práctica docente.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Art.4.- Derecho a la Educación. – La educación es una libertad fundamental asegurada por la Constitución de la República y condición esencial para el reconocimiento de los derechos humanos. Los habitantes del Ecuador se reservan la opción a una formación de calidad, común, gratuita y sin límites en los niveles de educación básica, básica y media, así como a la instrucción permanente a lo largo de la vida, formal y no formal. El Sistema Público de Enseñanza extenderá y asegurará la plena actividad de los sagrados privilegios y garantías.

Art.7.- Derechos. - Los alumnos tienen las siguientes libertades: Disponer de recomendaciones instructivas adaptables, imaginativas y electivas que permitan el acceso, la calidad perpetua, el aprendizaje, la cooperación, el avance y el apogeo en el Sistema Escolar de aquellas personas que requieran consideración de necesidad, especialmente personas con discapacidad, necesidades instructivas explícitas, problemas de aprendizaje o que se encuentren en circunstancia de debilidad., problemas de aprendizaje o que se encuentren en situación de vulnerabilidad.

1.4. Criterios de posición que asumen los investigadores

La gamificación digital, como señala Contreras (2014), se ha consolidado como una herramienta clave para fomentar la motivación y el aprendizaje en los estudiantes. Esta estrategia, al incorporar elementos propios de los videojuegos en el proceso educativo, transforma la forma en que los alumnos interactúan con el contenido académico, permitiéndoles alcanzar logros a través de retos, competencias y superación de obstáculos. Sin embargo, es fundamental reflexionar sobre la aplicabilidad de esta técnica en diversos contextos educativos. Si bien la motivación es un factor crucial, algunos críticos de la gamificación argumentan que su enfoque en la competencia podría generar un ambiente de presión innecesaria para ciertos estudiantes, afectando su experiencia de aprendizaje. Es necesario, entonces, un balance que permita integrar la diversión sin desvirtuar los objetivos pedagógicos.

Gaitán (2016) resalta cómo el uso de la tecnología fomenta un vínculo profundo entre el estudiante y el aprendizaje, utilizando la competencia como motor para superar desafíos. Esta concepción del aprendizaje como un proceso continuo y motivador se alinea con teorías constructivistas, donde el alumno es el protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Sin embargo, la implementación de elementos competitivos y de recompensa puede ser vista desde diferentes perspectivas. Si bien algunos estudiantes pueden encontrar estímulos positivos en la competencia, otros podrían sentirse desmotivados o excluidos si no logran cumplir con las expectativas de los retos planteados. Esto plantea la necesidad de diseñar actividades que tomen en cuenta las diferencias individuales y el desarrollo socioemocional de los estudiantes, buscando siempre la inclusión y el equilibrio en el proceso educativo.

En la era digital, las herramientas tecnológicas han transformado la forma en que los docentes y estudiantes interactúan con el conocimiento. Según Caballero et al. (2022), estas herramientas facilitan una educación más dinámica y personalizada, permitiendo a los educadores adaptar su enseñanza a las necesidades de cada estudiante. No obstante, surge la interrogante sobre el uso excesivo de la tecnología y su impacto en las habilidades cognitivas de los estudiantes. Algunos estudios sugieren que, aunque las herramientas digitales ofrecen grandes ventajas en términos de accesibilidad y personalización, el uso prolongado de la tecnología podría generar una dependencia que afecte las habilidades de concentración y reflexión profunda, esenciales en el proceso de aprendizaje. Es fundamental, por tanto, encontrar un equilibrio entre la tecnología y los métodos tradicionales para potenciar una educación integral.

Las herramientas web, como destaca Guiza (2011), juegan un papel esencial en la promoción del aprendizaje colaborativo. Estas tecnologías permiten a los estudiantes interactuar y compartir conocimientos de manera eficiente y dinámica, favoreciendo la creación de comunidades de aprendizaje. Sin embargo, es importante considerar las dificultades que algunas de estas herramientas pueden presentar, como la falta de acceso a Internet o la falta de formación adecuada tanto de estudiantes como de docentes. Además, el trabajo colaborativo en línea requiere habilidades de comunicación y trabajo en equipo, que no siempre se desarrollan de manera espontánea. Por lo tanto, los docentes deben acompañar el uso de estas herramientas con estrategias pedagógicas que fomenten una interacción efectiva y una cooperación genuina entre los estudiantes.

La comprensión lectora, como señala Rodríguez et al. (2020), es un componente esencial en el desarrollo académico de los estudiantes, pues es la base para la adquisición

de nuevos conocimientos y el desarrollo del pensamiento crítico. La interacción entre el texto y los conocimientos previos del lector, tal como lo describe Solé (1992), enfatiza la importancia de un enfoque activo en la lectura, donde el significado no es algo inherente al texto, sino una construcción que depende de la experiencia del lector. Este enfoque interactivo puede ser potenciado por herramientas digitales como Educaplay, que, según Muñoz (2020), facilita la creación de actividades educativas personalizadas. No obstante, la implementación de estas herramientas debe tener en cuenta la diversidad de los estudiantes y sus niveles de comprensión lectora, adaptando los recursos a las necesidades específicas de cada grupo para lograr una mejora efectiva en su capacidad de comprensión.

El uso de plataformas como Educaplay y otras herramientas digitales en la enseñanza de la comprensión lectora abre nuevas posibilidades para enriquecer el aprendizaje. Sin embargo, es necesario reflexionar sobre los posibles efectos secundarios de una dependencia excesiva de estas tecnologías. Aunque la digitalización permite la creación de actividades interactivas y personalizadas, podría limitar la capacidad de los estudiantes para desarrollar una comprensión lectora profunda, que requiere de procesos mentales complejos como la reflexión, la crítica y la síntesis de la información. Así, aunque estas herramientas son valiosas para diversificar las estrategias de enseñanza, es crucial integrarlas dentro de un enfoque equilibrado que no descuide las habilidades cognitivas esenciales para la comprensión de los textos.

CAPITULO II
METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y
ESTUDIO DIAGNÓSTICO

2.1 Operacionalización de variables

Tabla 1. *Operacionalización de las variables*

Variab	Definición	Dimensiones	Fuente, técnica e instrumento
Estudio de la herramienta digital Educaplay	Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose.	Didáctica-pedagógica Comunitaria Organizacional	Estudiantes Técnica: plataforma Educaplay Instrumento: Test, dictado, ordenar palabras, etc. Videos Dispositivos móviles
Comprensión lectora	Habilidad para entender, evaluar, utilizar e implicarse con textos escritos, participar en la sociedad, alcanzar las metas propuestas y desarrollar el mayor conocimiento y potencial posibles.	Tipos de lectura Niveles de comprensión lectora Evaluación de comprensión lectora Modelos de comprensión lectora	Técnica: Encuesta Instrumento: Rúbrica

Nota. Elaboración propia

2.2 Enfoque de la investigación

En esta investigación cuyo eje gira entorno a la atención educativa, se considera que es una investigación con enfoque mixto, es decir, cualitativo y cuantitativo; “los datos cualitativos son información abierta que se obtiene a través de técnicas como las entrevistas, grupos focales u observaciones, mientras que los cuantitativos son aquellos que miden la información obtenida a través de datos numéricos y programas estadísticos”

(Hernández & Mendoza, 2018, pág. 54). En este caso, se utilizó el software estadístico IBM Spss en su última versión, así como Microsoft Excel.

El enfoque mixto de investigación, que combina métodos cuantitativos y cualitativos, resulta invaluable al explorar el impacto de herramientas digitales como Educaplay en la mejora de la comprensión lectora de estudiantes de décimo año de Educación General Básica (EGB) en la Unidad Educativa Borbón. Este estudio busca dar a conocer cómo la integración de Educaplay puede influir en el desarrollo de habilidades de lectura y comprensión en los estudiantes, así como comprender sus percepciones y experiencias con esta herramienta digital.

El enfoque cuantitativo de la investigación se centra en la recopilación y el análisis de datos numéricos relacionados con el rendimiento académico de los estudiantes. Se pueden utilizar pruebas estandarizadas de comprensión lectora antes y después de la intervención con Educaplay para medir los cambios en la capacidad de comprensión de los estudiantes, es decir, aplicación de un pre test y un post test. Además, se pueden recopilar datos sobre la frecuencia de uso de Educaplay y su correlación con los resultados académicos (Talavera, 2020).

La experimentación y el análisis de causa-efecto son los pilares de la investigación cuantitativa. Los análisis cuantitativos se utilizan para interpretar las hipótesis y teorías estudiadas y producir explicaciones que se ajustan al conocimiento actual. Esto lo convierte en un enfoque objetivo en sus procesos y manipulación de datos. El investigador no debe influir en los fenómenos observados y/o medidos (Hernández et al., 2010). Antes de comenzar la recolección de datos, el proceso cuantitativo de estos estudios generalmente sigue patrones predecibles y estructurados (Arias 2023).

Por otro lado, el componente cualitativo busca aplicar instrumentos dirigidos a los docentes y directivos, para conocer sus opiniones al aplicar actividades en la plataforma Educaplay. Se realizan entrevistas en profundidad y grupos focales para explorar las percepciones, actitudes y experiencias de los participantes con respecto al uso de esta herramienta digital. Se puede indagar en cómo perciben los estudiantes la utilidad de Educaplay para mejorar su comprensión lectora, así como identificar posibles desafíos o aspectos que podrían mejorarse (Talavera, 2020). Según Pérez Serrano (2004), la investigación cualitativa es un método de investigación sistemático, activo y riguroso, y según Buendía, Colas y Hernández (1997), implica la incorporación de ideas filosóficas y científicas que dan lugar a nuevos lenguajes metodológicos.

2.3 Alcance de la Investigación

La presente investigación tiene un alcance descriptivo con elementos exploratorios; es descriptivo ya que su propósito esencial es detallar y analizar la plataforma Educaplay en un contexto específico, es exploratorio porque incorpora actividades didácticas que se trabajan en la plataforma, según Sampieri (2017)“los estudios exploratorios se ejecutan para analizar un tema de investigación que no se encuentra aún estudiado, lo cual genera muchas dudas ya que es un tema poco común” (p.76).

La metodología de investigación descriptiva ofrece una sólida estructura para comprender y analizar el impacto de Educaplay como herramienta digital en la mejora de la comprensión lectora entre los estudiantes de décimo año de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa Borbón. Esta metodología permite capturar datos detallados y objetivos sobre el fenómeno estudiado, brindando una visión clara del alcance y los efectos de la intervención digital (Valle et al., 2022).

Se pretende describir cómo se implementan actividades mediante el uso de la herramienta Educaplay, valorar las competencias digitales de los docentes y explorar el uso de las actividades educativos creados con la herramienta. El componente exploratorio permite caracterizar la situación actual, los componentes generados y las prácticas docentes, sin buscar necesariamente relaciones causales. La herramienta Educaplay es una plataforma que no se ha usado con regularidad en la institución educativa, por lo cual es necesario explorar para conocer las potencialidades y limitaciones de la herramienta.

2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación

Este estudio se enmarca en una investigación de campo, es la que recopila información mediante el contacto directo de los fenómenos que están en el estudio. Por otra parte, en la ejecución de estos tipos de trabajo investigativos, el levantar información como su respectivo análisis, se realizan en el que se desenvuelve o desarrolla el hecho en estudio (Hernández & Mendoza, 2018).

Este tipo de investigación se basa en la recolección de información en el lugar donde ocurren los hechos, es decir, en la Unidad Educativa Borbón con los estudiantes del Décimo año de EGB. Además, se basa en una investigación cuali – cuantitativa, pues se busca crear actividades o recursos interactivos que contribuyan a mejorar la problemática presente a través de ciertas técnicas e instrumentos aplicados a los involucrados en el estudio, de tal forma que se pueda comprender y evaluar el impacto de

esta herramienta en un contexto educativo específico, es ideal un enfoque mixto que combine métodos cualitativos y cuantitativos.

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

Los métodos empleados fueron teóricos y empíricos. Los métodos teóricos, se centran en el análisis de la literatura relacionada con el uso de la tecnología en la educación, especialmente en lo que respecta a la enseñanza de la lectoescritura, y en la identificación de las mejores estrategias para el diseño de actividades interactivas mediante el uso de la plataforma Educaplay. Este proceso incluirá una revisión exhaustiva de investigaciones previas y de las metodologías más efectivas para integrar recursos tecnológicos en el aula.

Por otro lado, los métodos empíricos se enfocaron en la implementación práctica de Educaplay en el contexto de la Unidad Educativa Borbón, específicamente con los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica. A través de la aplicación de esta plataforma, se recopilarán datos sobre la percepción de los docentes y estudiantes acerca de las dificultades existentes en el proceso de aprendizaje. Además, se llevó a cabo un análisis estadístico detallado de la información obtenida por medio de SPSS y Microsoft Excel, lo que permitió evaluar la efectividad de la herramienta y obtener conclusiones relevantes sobre su impacto en el desarrollo de la lectoescritura.

2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Entre las técnicas existen: las técnicas cualitativas y cuantitativas que ayudaron a la obtención de información pertinente, que serían las encuestas realizadas a los docentes y estudiantes, y también las entrevistas realizadas a las autoridades del plantel. Para el presente trabajo de investigación se utilizaron técnicas de recolección de datos basadas en el cuestionario, el cual lo define **Fuente especificada no válida**, como “el conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir” (pág. 263).

La encuesta: Es aquella que busca recaudar datos por medio del estudio de un cuestionario previamente elaborado. En este caso estará diseñada por 10 preguntas claras y concretas para poder recabar información relevante de las personas encuestadas, éstas serán tabuladas más adelante. El diseño de la encuesta se muestra en el anexo 1.

La entrevista: La entrevista es aquella que busca obtener información relevante del entrevistado por parte del investigador, en este caso las entrevistas son realizadas a los docentes de décimo EGB y a los directivos del plantel. El diseño de las entrevistas se muestra en el anexo 2.

Pre-test: Antes de implementar la plataforma Educaplay, se aplica un pre-test a los estudiantes con el objetivo de evaluar su nivel inicial de conocimientos y habilidades en lectoescritura. Este test será diseñado para medir su comprensión lectora, ortografía, y fluidez en la escritura. El pre-test proporcionará una línea de base que servirá para comparar los resultados posteriores a la implementación de la plataforma.

Post-test: Tras la implementación de Educaplay, se aplicará un post-test para medir los avances en los estudiantes en relación con las habilidades evaluadas en el pre-test. Este test se diseñará con los mismos criterios que el pre-test, permitiendo una comparación directa de los resultados y evaluando el impacto de las actividades interactivas en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Los resultados del post-test permitirán observar el cambio en el aprendizaje, proporcionando datos empíricos sobre la efectividad de la herramienta.

2.7. Población y Muestra

La población es el conjunto general o el universo que la estadística pretende estudiar mediante la medición de datos reales (Hernández & Mendoza, 2018).

La población seleccionada para el presente trabajo de investigación son los 600 alumnos de la Unidad Educativa Borbón, 30 docentes, 4 directivos.

Tabla 2. *La población*

ESTRATOS	POBLACIÓN
Directivos	4
Docentes	30
Estudiantes	600
TOTAL	634

Fuente: Unidad Educativa Borbón

La muestra

Se utilizó un muestreo probabilístico aleatorio, es decir, se elige la muestra a de manera imparcial de la investigación, en este caso, a los docentes, estudiantes y directivos de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Borbón (Tamayo, 2015).

La muestra, realizada por medio del muestreo aleatorio fueron los docentes de décimo año, que suman 8 docentes, 2 de los directivos y 123 estudiantes, en los cuales se obtendrá los resultados para nuestra investigación sobre el uso de la herramienta digital Educaplay para mejorar la comprensión lectora.

Tabla 3. Determinación de la muestra

ESTRATOS	MUESTRAS
Directivos	2
Docentes	8
Estudiantes	123
TOTAL	133

Fuente: Unidad Educativa Borbón

2.8. Descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito

La investigación se realizó en cuatro etapas, las cuales se describen a continuación:

Etapas del estudio teórico

En esta fase, se realizó una revisión exhaustiva de la literatura relacionada con el uso de plataformas interactivas en el ámbito educativo, con un enfoque particular en Educaplay y su efectividad en la mejora de habilidades de lectoescritura. Se analizaron conceptos clave sobre la gamificación, la educación digital y el aprendizaje activo, enmarcados dentro de teorías pedagógicas como el constructivismo. Además, se revisaron investigaciones previas que exploraron la aplicación de herramientas tecnológicas en la enseñanza de la lectoescritura, con el objetivo de identificar buenas prácticas y resultados obtenidos en contextos similares. A partir de esta revisión, se definieron las variables de investigación, tales como la motivación y el rendimiento académico, y se procedió a operacionalizarlas para poder medirlas de manera precisa mediante instrumentos adecuados.

Etapas del Diagnóstico Inicial

En primer lugar, se realizó una evaluación inicial de las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes utilizando pruebas estandarizadas reconocidas como una ficha de observación. Además, una encuesta a los docentes y entrevista a los directivos. Esto permitió establecer un punto de referencia para medir el progreso a lo largo del estudio. Posteriormente, se introdujo Educaplay como herramienta digital en el entorno educativo de los estudiantes. Se brinda orientación y capacitación sobre cómo utilizar la plataforma de manera efectiva para mejorar la comprensión lectora. Durante este período, se registraron datos sobre la frecuencia y la duración del uso de Educaplay, así como el tipo de actividades realizadas.

Etapa de la modelación de la propuesta

En esta etapa, se llevó a cabo la planificación y ejecución de la propuesta de intervención, que consistió en el desarrollo de actividades interactivas dentro de la plataforma Educaplay. La propuesta se centró en el diseño de recursos educativos que fomentaran la mejora de la lectoescritura en los estudiantes de Décimo Año EGB de la Unidad Educativa Borbón.

Planificación: En primer lugar, se definieron los objetivos pedagógicos que se pretendían alcanzar a través de las actividades interactivas, tales como mejorar la comprensión lectora, fortalecer las habilidades de escritura y promover la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Se seleccionaron los contenidos específicos de lectoescritura que eran pertinentes para el nivel de los estudiantes y se adaptaron a los temas del currículo escolar.

Se diseñaron las actividades interactivas utilizando las herramientas que ofrece Educaplay, tales como crucigramas, relacionar imágenes con palabras, juegos de opciones múltiples y actividades de completar textos. Estas actividades fueron pensadas para ser atractivas y desafiantes, motivando a los estudiantes a mejorar sus habilidades de lectoescritura a través de la gamificación.

Ejecución: Una vez que las actividades fueron diseñadas, se implementaron en las clases mediante sesiones interactivas. Para ello, se llevó a cabo una capacitación a los docentes, explicando el uso de la plataforma Educaplay y cómo integrar las actividades en el aula de manera efectiva. Durante la ejecución, los estudiantes participaron activamente en las actividades interactivas de Educaplay, realizando las actividades desde sus dispositivos electrónicos, ya sea en el aula o de manera remota si la situación lo permitía.

Además, se estableció un sistema de seguimiento para monitorear el desempeño de los estudiantes en las actividades, identificando aquellas áreas en las que presentaban más dificultades. De esta manera, se aseguraba que las actividades fueran ajustadas a las necesidades individuales de cada estudiante.

En paralelo, se promovió la retroalimentación continua, tanto de los docentes hacia los estudiantes como entre los propios estudiantes. Las respuestas a las actividades

fueron analizadas, y los estudiantes recibieron comentarios inmediatos sobre su desempeño, lo que les permitió corregir errores y mejorar su comprensión de los conceptos de lectoescritura.

Resultados Esperados: Al final de esta etapa, se esperaba que los estudiantes mostraran una mejora significativa en su habilidad lectora y escritora, impulsada por el uso de actividades interactivas que fomentan la motivación y el aprendizaje autónomo. Además, la implementación de estas actividades permitió identificar posibles ajustes o mejoras que pudieran hacerse a las actividades diseñadas, asegurando la efectividad de la propuesta en la mejora del aprendizaje de la lectoescritura.

Etapa del Diagnóstico Final o Validación de la Propuesta.

A medida que avanza el estudio, se llevan a cabo evaluaciones periódicas para medir el progreso de los estudiantes en su comprensión lectora. Estas evaluaciones incluyen pruebas específicas diseñadas para evaluar las habilidades de comprensión lectora en diferentes niveles de complejidad y profundidad. Además, se recopilan comentarios y percepciones de los estudiantes sobre su experiencia con Educaplay y su percepción de cómo ha influido en su comprensión lectora.

Al finalizar el estudio, se analizan los datos recopilados utilizando técnicas estadísticas y cualitativas. Se examinan las tendencias y los patrones emergentes en el uso de Educaplay y su correlación con el rendimiento en las pruebas de comprensión lectora para proceder a realizar una propuesta, dónde se identifican los factores que influyen en la efectividad de Educaplay como herramienta para mejorar la comprensión lectora y se propondrán recomendaciones para su implementación futura en el contexto educativo de la Unidad Educativa Borbón.

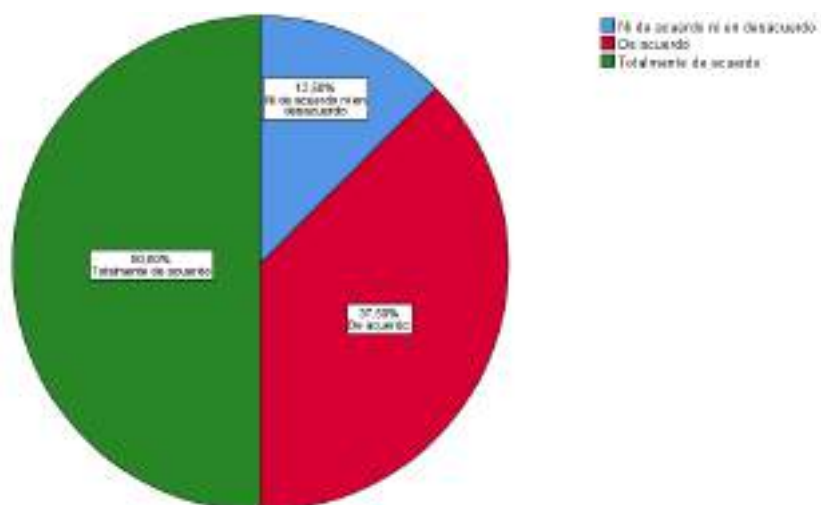
2.9 Presentación de resultados del estudio diagnóstico

2.9.1. Presentación de resultados de encuestas a docentes

Se ha procedido a aplicar una encuesta a los docentes de la Unidad Educativa Borbón, específicamente a los que se encuentran involucrados directamente con los estudiantes del Décimo Año Básico. La encuesta se realizó con el objetivo de conocer su opinión y experiencia sobre la comprensión lectora en los textos académicos que se trabajan en clase y sobre el uso de herramientas digitales, específicamente la plataforma Educaplay, como apoyo en el proceso de aprendizaje, con esto se tendrá un correcto diagnóstico.

1. Considero que las herramientas digitales pueden mejorar la comprensión lectora de los estudiantes

Figura 3. Herramientas digitales para mejorar la comprensión lectora

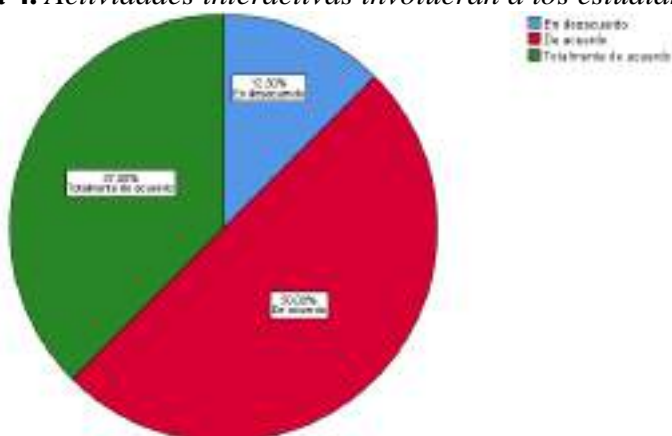


Nota. Opiniones de los docentes encuestados

En la figura 3 se puede observar que el 50% de los docentes encuestados, se mostraron totalmente de acuerdo en que las herramientas digitales pueden mejorar la comprensión lectora de los estudiantes, el 37,5% estuvieron de acuerdo y el 12,5% ni de acuerdo ni en desacuerdo.

2. Las actividades interactivas en plataformas digitales como Educaplay hacen que los estudiantes se involucren más en la lectura

Figura 4. Actividades interactivas involucran a los estudiantes en la lectura



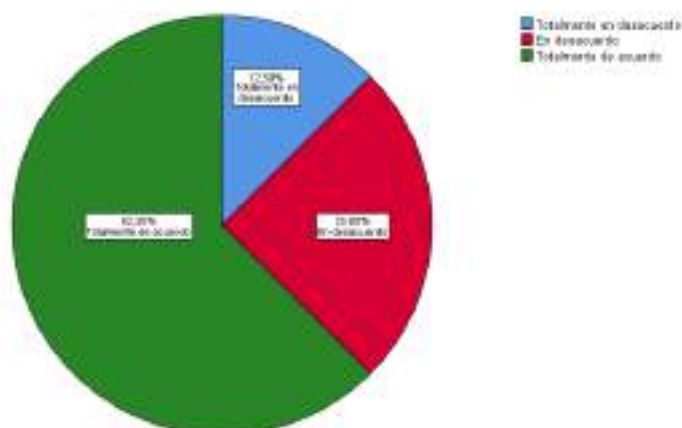
Nota. Opiniones de los docentes encuestados

En la figura 4 se puede observar que el 50% de los docentes encuestados, se mostraron de acuerdo en que las actividades interactivas en plataformas digitales como

Educaplay hacen que los estudiantes se involucren más en la lectura, el 37,5% estuvo totalmente de acuerdo y el 12,5% en desacuerdo.

3. Los estudiantes muestran mayor motivación hacia la lectura cuando se utilizan herramientas digitales en clase

Figura 5. Motivación hacia la lectura de los estudiantes

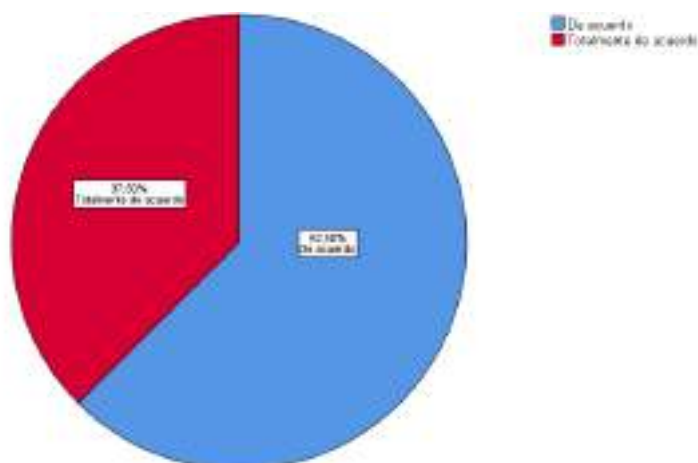


Nota. Opiniones de los docentes encuestados

En la figura 5 se puede observar que el 62,50% de los docentes encuestados, estuvieron de acuerdo en que los estudiantes muestran mayor motivación hacia la lectura cuando se utilizan herramientas digitales en clase, el 37,5% estuvo totalmente de acuerdo y el 12,5% en desacuerdo.

4. Las herramientas digitales como Educaplay permiten a los estudiantes entender mejor los textos académicos

Figura 6. Herramientas digitales permiten entender textos académicos

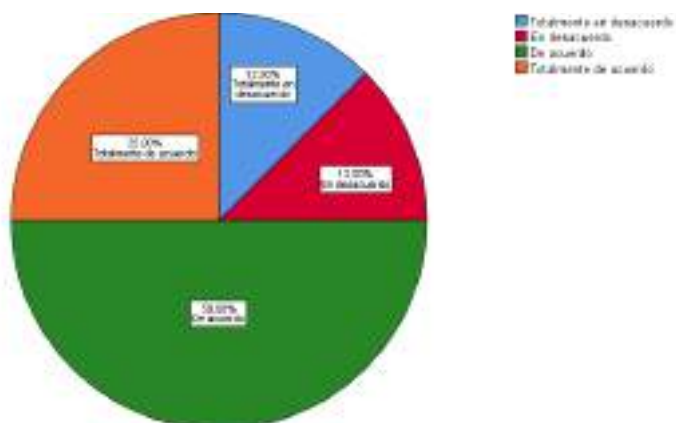


Nota. Opiniones de los docentes encuestados

En la figura 6 se puede observar que el 62,5% de los docentes encuestados, se mostraron de acuerdo en que las herramientas digitales como Educaplay permiten a los estudiantes entender mejor los textos académicos, el 37,5% estuvo totalmente de acuerdo.

5. ¿Las herramientas digitales motivan a los estudiantes a trabajar de forma más independiente y reflexiva en su comprensión lectora?

Figura 7. Motivación de los estudiantes para trabajar de forma reflexiva

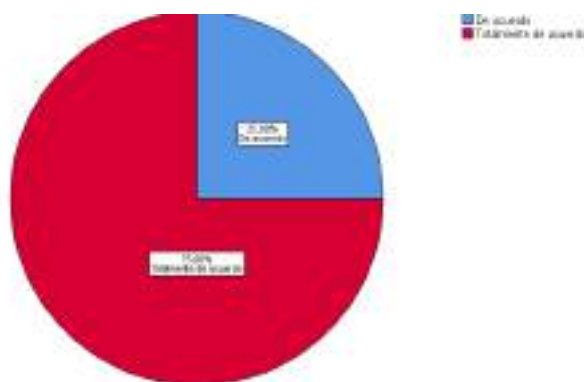


Nota. Opiniones de los docentes encuestados

En la figura 7 se puede observar que el 50,0%, se mostraron de acuerdo en que las herramientas digitales motivan a los estudiantes a trabajar de forma más independiente y reflexiva en su comprensión lectora, el 25% totalmente de acuerdo, el 12,5% estuvieron en desacuerdo y el 12,5% restante se mostraron totalmente en desacuerdo.

6. ¿Los estudiantes experimentan menos frustración al leer textos con el apoyo de herramientas digitales como Educaplay?

Figura 8. Experimentan menos frustración al apoyarse en herramientas digitales

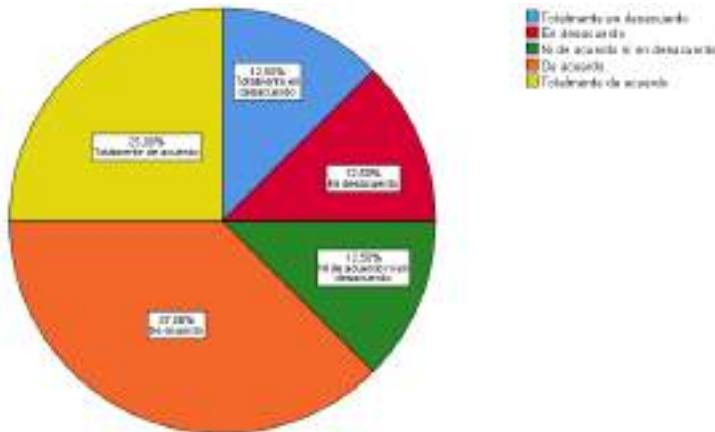


Nota. Opiniones de los docentes encuestados

En la figura 8 se puede observar que el 75,0% de los docentes encuestados, se mostraron totalmente de acuerdo en que los estudiantes experimentan menos frustración al leer textos con el apoyo de herramientas digitales como Educaplay, y el 25,0% restante se mostraron de acuerdo.

7. ¿Creo que el uso de herramientas digitales como Educaplay puede mejorar la lectura crítica e inferencial de los estudiantes?

Figura 9. *Educaplay puede mejorar la lectura crítica*

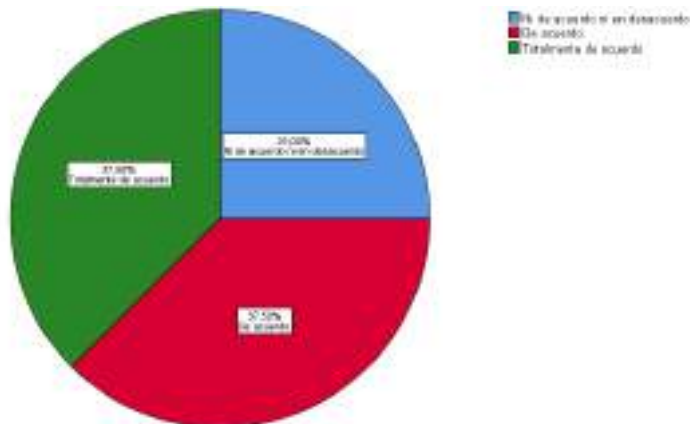


Nota. Opiniones de los docentes encuestados

En la figura 9 se puede observar que el 37,5% de los docentes encuestados, se mostraron de acuerdo en que el uso de herramientas digitales como Educaplay puede mejorar la lectura crítica e inferencial de los estudiantes, el 25,0% se mostraron totalmente de acuerdo, el 12,5% totalmente en desacuerdo, el 12,5% en desacuerdo y el restante, ni de acuerdo ni en desacuerdo.

8. ¿Considero que los recursos digitales enriquecen las clases y facilitan la enseñanza de la comprensión lectora?

Figura 10. *Los recursos digitales fortalecen la enseñanza*

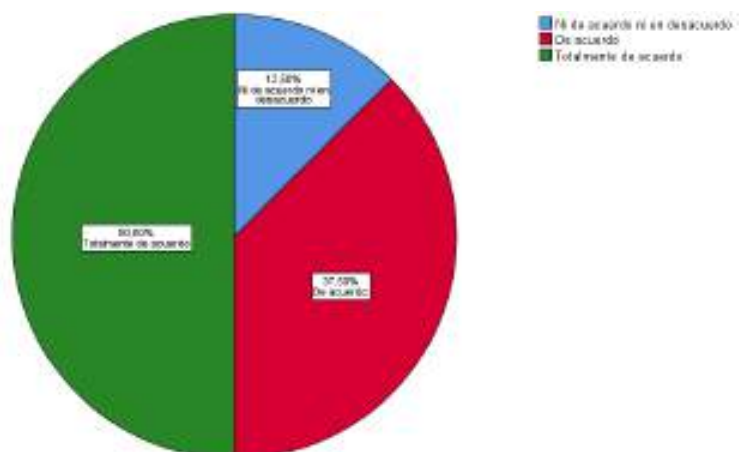


Nota. Opiniones de los docentes encuestados

En la figura 10 se puede observar que el 37,5% de los docentes encuestados, se mostraron de acuerdo en que los recursos digitales enriquecen las clases y facilitan la enseñanza de la comprensión lectora, el 37,5% totalmente de acuerdo, el 25,0% ni de acuerdo ni en desacuerdo.

9. ¿Me gustaría utilizar más herramientas digitales como Educaplay para fomentar el “aprender haciendo”?

Figura 11. Fomento de herramientas digitales para “aprender haciendo”

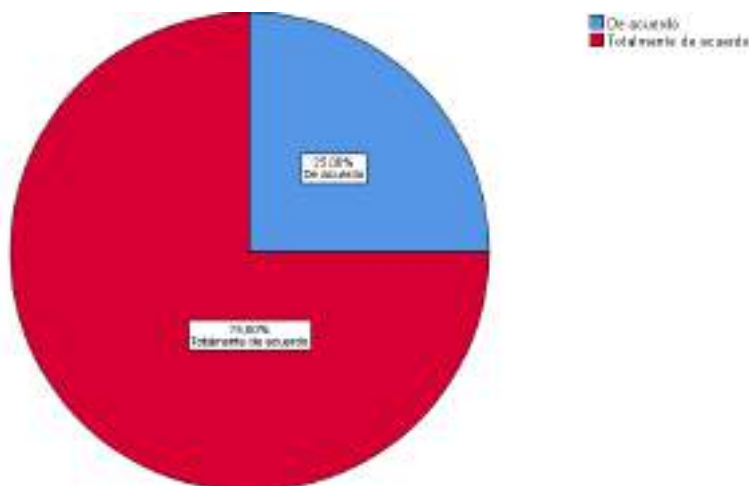


Nota. Opiniones de los docentes encuestados

En la figura 11 se puede observar que el 50,0% de los docentes encuestados, se mostraron totalmente de acuerdo en que el uso de herramientas digitales como Educaplay fomenta el “aprender haciendo”, el 37,5% de acuerdo, y el 12,5% ni de acuerdo ni en desacuerdo.

10. La integración de tecnologías en la enseñanza contribuye a preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI.

Figura 12. Integración de tecnologías contribuye al siglo XXI



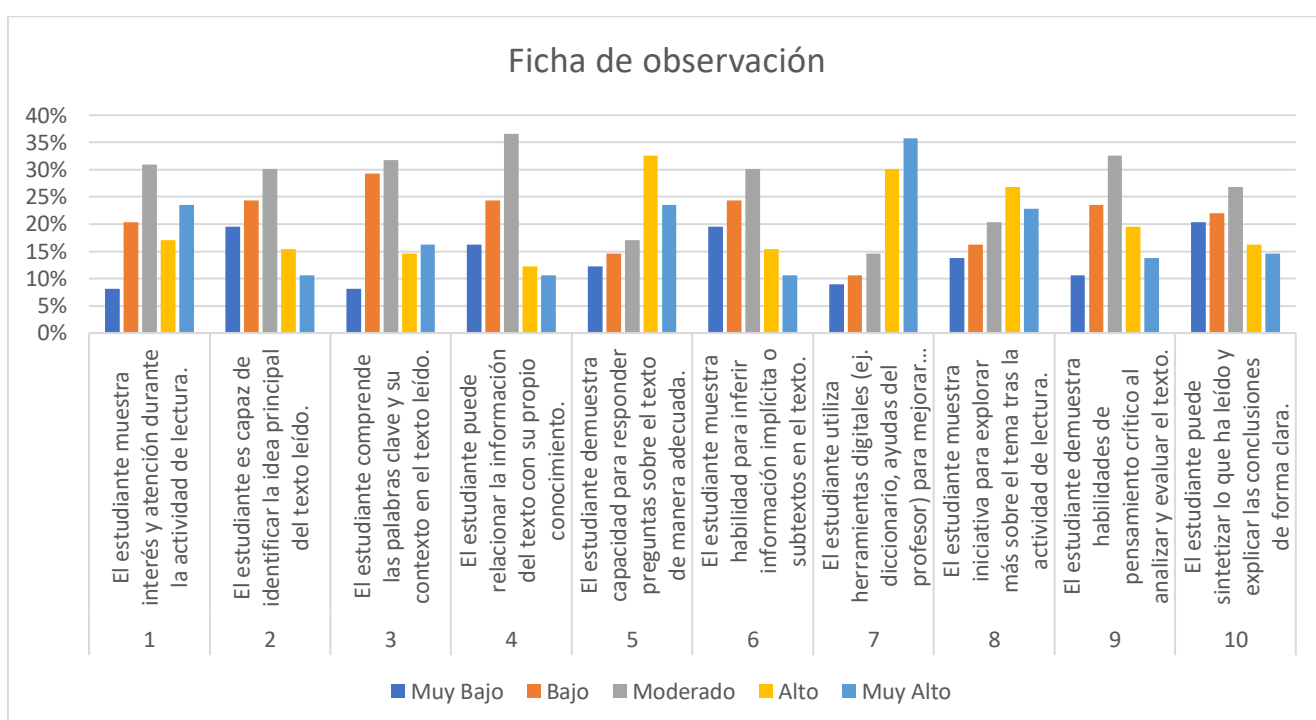
Nota. Opiniones de los docentes encuestados

En la figura X se puede observar que el 75,0% de los docentes encuestados, se mostraron totalmente de acuerdo en que la integración de tecnologías en la enseñanza contribuye a preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI, el 25,0% estuvieron de acuerdo.

2.9.2. Presentación de resultados de la observación a estudiantes

Como parte del diagnóstico inicial, además de las encuestas dirigidas a docentes, se realizó una ficha de observación dirigida a los estudiantes, en la cual se obtuvo los siguientes resultados:

Figura 13. Resultados de la observación aplicada a estudiantes



Nota. Instrumento realizado de forma cuantitativa

De acuerdo a los resultados de la observación, el 31% de los estudiantes muestran moderado interés y atención durante la actividad de lectura, el 24% muestra muy alto interés, el 20% bajo, el 17% alto, lo que indica que la mayor parte de estudiantes observados se encuentra en un nivel moderado de interés por la lectura. El 30% de estudiantes son capaces de identificar la idea principal del texto leído en un nivel moderado, el 24% en un nivel bajo, el 20% muy bajo, el 15% alto y sólo el 11% lograron identificar la idea principal de forma excelente, es decir, con un nivel muy alto.

El 32% de estudiantes, comprende de forma moderada las palabras claves y su contexto en el texto leído, el 29% se encuentra en un nivel bajo de comprensión, el 16%

muy alto, el 15% alto, y el 8% en un nivel muy bajo, lo cual indica que la mayoría de estudiantes tiene una comprensión media de las palabras claves. En cuanto a si los estudiantes pueden relacionar la información del texto con su propio conocimiento, el 37% lo realizó de forma moderada, el 24% estuvo en un nivel bajo, el 16% muy bajo, el 12% estuvo en un nivel alto y solamente el 11% en un nivel muy alto, lo cual indica que la mayor parte de los estudiantes relacionan la información con el texto.

El 33% de estudiantes se encontró en un nivel alto para demostrar su capacidad para responder preguntas sobre el texto de manera adecuada, el 24% en un nivel muy alto, el 17% en un nivel moderado, el 15% en un nivel bajo y el 12% en un nivel muy bajo, esto indica que la mayoría de los estudiantes sometidos a la observación, pudieron responder las preguntas de manera correcta. Los estudiantes en su mayoría, mostraron un nivel moderado (30%) en las habilidades para inferir información implícita o subtextos en el texto, el 24% se encontró en un nivel bajo, el 20% en un nivel muy bajo, el 15% en un nivel alto y solamente el 11% de estudiantes sometidos al estudio lograron estar en un nivel muy alto.

El 36% de estudiantes, utilizan herramientas digitales (ej. diccionario, ayudas del profesor) para mejorar su comprensión en un nivel muy elevado, es decir, la mayoría de los chicos, el 30% se encontró en un nivel alto, el 15% se encontró en un nivel moderado, el 11% en un nivel bajo, y el 11% un nivel muy bajo.

El 27% de los estudiantes mostró alta iniciativa para explorar más sobre el tema tras la actividad de lectura, el 23% muy alta, el 20% moderada, el 16% baja, y el 14% muy baja, estos resultados indican que la mayor parte de los estudiantes se encontraron en un buen nivel para explorar acerca de la lectura, lo cual es beneficioso para esta investigación.

El 33% de estudiantes demostraron un nivel moderado en cuanto a las habilidades de pensamiento crítico al analizar y evaluar el texto, el 24% un nivel bajo, el 20% un nivel alto, el 14% se encontró en un nivel muy alto, y sólo el 11% un nivel muy bajo, estos resultados indicaron que la mayoría de los estudiantes tienen una capacidad aceptable para analizar y evaluar textos de manera crítica. En cuanto a la sintetización y conclusiones de textos, el 27% de los estudiantes pudo hacerlo de forma moderada, el 22% estuvo en un nivel bajo, el 20% nivel muy bajo, el 16% se encontró en un nivel alto, y el 15% en un nivel muy alto. Estos resultados indicaron que la mayoría de los

estudiantes está en un nivel intermedio, por lo cual se debe hacer énfasis en la comprensión lectora para el correcto establecimiento de conclusiones.

2.9.2. Presentación de resultados de entrevistas a directivos

Se realizaron dos entrevistas dirigidas a los directivos, es decir al Rector y a la Vicerrectora de la Unidad Educativa Borbón, con el objetivo de conocer sus puntos de vista acerca de la situación actual de la comprensión lectora en los estudiantes de Décimo Año de EGB, y cuáles son las posibilidades, según sus criterios de mejorar la situación por medio del uso de Educaplay, los resultados obtenidos fueron los siguiente:

En la primera interrogante acerca de la percepción sobre el nivel actual de comprensión lectora en los estudiantes de Décimo Año de EGB, el Director indicó que es heterogéneo, pues hay un grupo de estudiantes que tienen buen dominio de la comprensión lectora, mientras que otros presentan déficit en interpretar, analizar y sintetizar la información. La Vicerrectora por su parte, indicó que la mayoría presenta dificultades para captar el significado de los textos cuando estos son complejos o requieren de inferencias.

Según los entrevistados los principales factores que afectan la comprensión lectora de los estudiantes son: poca iniciativa propia para leer fuera del aula, el uso de la tecnología para el entretenimiento como uso de redes sociales y videojuegos, además de la falta de libros y una infraestructura sólida lo cual dificulta el acceso a materiales que contribuyan su aprendizaje. En cuanto a las estrategias pedagógicas para mejorar la comprensión lectora, el director, indicó que sería bueno que se hagan debates sobre temas tratados en las lecturas, mapas conceptuales y resúmenes, hacer que las clases sean interactivas. Por su parte, la Vicerrectora, indicó que la lectura crítica y el análisis de textos mediante lectura en voz alta son buenas estrategias para tener éxito con los estudiantes.

En cuanto a la percepción del uso de tecnologías digitales en el proceso educativo actual, el director indica que estas herramientas pueden hacer que el aprendizaje sea interactivo y personalizado lo cual hace que sea más accesible, por ello se puede acceder a contenidos visuales diversos, generando motivación para los estudiantes, sin embargo, esto puede generar distracciones que hacen que el estudiante se desconcentre. La Vicerrectora por su parte Indicó que las tecnologías digitales son excelentes para el

proceso de enseñanza aprendizaje ya que aumentan la motivación de los estudiantes al permitirles acceder a materiales dinámicos y más variados.

Para el director implementar Educaplay para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes del décimo año es algo muy positivo ya que esta plataforma ofrece actividades interactivas y lúdicas que permiten captar la atención, ya que con ello aprenderán activamente y podrán mejorar su comprensión lectora. Para la vicerrectora del plantel, la herramienta Educaplay, es una herramienta con mucho potencial ya que sus actividades interactivas son ideales para captar la atención de los estudiantes y hacer que se involucren efectivamente con los textos que están leyendo pienso que con esta herramienta se puede aumentar la motivación de los estudiantes.

En cuanto a las dificultades que han enfrentado los docentes para integrar las tecnologías digitales en las clases, el director de la institución educativa indicó que se han enfrentado principalmente a las faltas de capacitaciones en herramientas digitales, en actualizaciones sobre las tecnologías de la información, lo cual hace que exista resistencia al cambio en algunos casos; para superar estas barreras es necesario que se establezcan programas de formación tecnológica dirigidas a los docentes con el fin de que ellos puedan aprender acerca de las TIC, y con ello impartir los conocimientos necesarios a sus estudiantes. En cuanto a la vicerrectora del plantel indicó que las barreras que han enfrentado los docentes son insuficiencia de recursos tecnológicos lo cual hace que exista déficit en el aprendizaje de los estudiantes.

El tipo de capacitación o formación docente que sería necesaria según el director de la institución es el uso básico de plataformas digitales, en este caso sería recomendable enseñar sobre el uso de Educaplay seguido por una formación pedagógica para poder integrarla de forma eficaz en sus clases con el fin de mejorar la comprensión lectora. Además, sería de mucha utilidad contar con talleres prácticos donde los docentes puedan realizar el diseño de las actividades curriculares y recibir retroalimentación de un experto acerca de la implementación de Educaplay en el aula. La vicerrectora del plantel indicó que necesitarían realizar una formación práctica centrada en actividades interactivas dentro de la plataforma Educaplay de tal forma que puedan ir las adaptando a los objetivos y al currículo estudiantil lo cual sería muy beneficioso para los estudiantes.

Para evaluar el nivel de motivación de los estudiantes hacia la lectura los docentes y las acciones que podrían tomar para aumentar el interés y participación en la misma, según el director de la institución educativa, se puede realizar actividades dinámicas que

se alineen a los intereses de los estudiantes, lo cual hace que la motivación aumente para mejorar esto se puede utilizar plataformas como Educaplay, que combinan actividades interactivas con el juego lo cual es muy valioso para integrar el interés personal y crear espacios en los estudiantes para que compartan lo que piensan sobre los textos. Para la vicerrectora, el nivel de motivación de los estudiantes es bajo, sin embargo, es necesario ofrecer actividades de lectura que resulten atractivas, con herramientas digitales como Educaplay lo cual integra tecnología y elementos lúdicos que mejoran el proceso de aprendizaje.

En cuanto a la interrogante de si se implementara Educaplay en el aula cuáles serían los aspectos que serían clave para garantizar el éxito en la mejora la comprensión lectora con los estudiantes de décimo año de Educación general básica, el director de la institución indicó que los docentes deberían estar capacitados para usar correctamente la herramienta y saber cómo vincular las actividades interactivas con los objetivos curriculares además es necesario que los estudiantes tengan acceso a dispositivos electrónicos o dispositivos móviles para poder interactuar con estas actividades y que el contenido de la plataforma esté alineado a los textos que se trabajan en la clase. En cuanto a la vicerrectora de la institución educativa, indicó que los aspectos claves serían la capacitación docente el acceso a dispositivos móviles y la integración de Educaplay en el contenido curricular es necesario además que se cuente con apoyo técnico y recursos complementarios como guías materiales de lectura y demás que enriquezcan estas experiencias.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Fundamentación

La implementación de la plataforma digital Educaplay como herramienta para que mejore la comprensión lectora de los estudiantes de Décimo Año de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa Borbón responde a una necesidad creciente de adaptar los procesos educativos a las demandas de la era digital. En un mundo cada vez más interconectado y tecnológico, es crucial que las instituciones educativas incorporen herramientas digitales que faciliten el aprendizaje y lo hagan más accesible y atractivo para los estudiantes.

Educaplay es una plataforma digital diseñada para mejorar la comprensión lectora a través de actividades interactivas, juegos educativos y recursos multimedia. Su enfoque pedagógico se basa en teorías contemporáneas de la educación, como el constructivismo y el aprendizaje basado en el juego, que promueven una participación y significativa de los estudiantes. Al utilizar esta herramienta, los alumnos desarrollan habilidades críticas como el pensamiento analítico y la resolución de problemas.

Además, la implementación de Educaplay en la Unidad Educativa Borbón proporcionará a los docentes nuevas metodologías y estrategias didácticas para abordar la enseñanza de la lectura. Los maestros podrán monitorear el progreso de sus estudiantes en tiempo real, identificar áreas de mejora y adaptar las actividades a las necesidades individuales de cada alumno. Esta personalización del aprendizaje es clave para atender la diversidad de niveles y estilos de aprendizaje presentes en el aula.

Al incorporar Educaplay también fomenta la alfabetización digital, una competencia esencial en el siglo XXI. Al familiarizarse con el uso de plataformas digitales, los estudiantes desarrollan habilidades tecnológicas que serán vitales en su vida académica y profesional futura.

La implementación de la plataforma digital Educaplay en la Unidad Educativa Borbón representa una oportunidad valiosa para que los estudiantes del Décimo Año de EGB. Este proyecto no solo busca elevar los niveles de lectura, sino también preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo moderno, haciendo del aprendizaje una experiencia más rica y efectiva.

3.2 Propósito y objetivos de la propuesta

El propósito de esta propuesta es implementar la plataforma digital Educaplay para lograr alcanzar la comprensión lectora de los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica (EGB) en la Unidad Educativa Borbón. Esta iniciativa busca potenciar las habilidades lectoras de los estudiantes de mediante el uso tecnología educativa avanzada, facilitando un aprendizaje más interactivo, atractivo y personalizado. Educaplay proporcionará una serie de recursos y actividades digitales diseñados específicamente para fomentar la comprensión lectora, permitiendo a los estudiantes interactuar con los textos de manera dinámica y colaborativa. Al incorporar esta plataforma, se espera mejorar significativamente los niveles de comprensión lectora, lo que contribuirá al éxito académico y al desarrollo integral de los estudiantes. Además, esta propuesta pretende capacitar a los docentes en el uso efectivo de herramientas digitales, integrando nuevas metodologías pedagógicas que respondan a las demandas educativas del siglo XXI.

3.2.1. Objetivo general de la propuesta

Proponer actividades interactivas a través de la plataforma Educaplay para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Borbón.

3.2.2. Objetivos específicos de la propuesta

- Mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de décimo año de EGB.
- Fomentar el hábito de lectura y la práctica regular de la comprensión lectora.
- Promover el uso efectivo de herramientas digitales para el aprendizaje.

3.3. Caracterización de la Propuesta

La propuesta de implementar la plataforma digital Educaplay en la Unidad Educativa Borbón, tiene como objetivo mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica (EGB). A continuación, se describen las características clave de esta iniciativa:

Educaplay ofrece una experiencia de aprendizaje interactiva y personalizada. La plataforma incluye actividades lúdicas, juegos educativos y recursos multimedia diseñados para captar la atención de los estudiantes y mantener su interés. A través de esta interactividad, se busca fomentar una participación, lo cual es fundamental para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora.

Una de las principales ventajas de Educaplay es su capacidad para adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante. La plataforma permite a los docentes personalizar las actividades y los contenidos según el nivel de comprensión y las áreas de mejora específicas de cada alumno. Esta flexibilidad asegura que todos los estudiantes, independientemente de su nivel inicial, puedan beneficiarse del programa.

Educaplay proporciona herramientas para el monitoreo y la evaluación continua del progreso de los estudiantes. Los docentes pueden acceder a informes detallados sobre el desempeño de sus alumnos, identificar rápidamente las dificultades y ajustar las estrategias de enseñanza en consecuencia. Esta característica facilita una retroalimentación inmediata y constante, que es crucial para el desarrollo continuo de la comprensión lectora.

La plataforma está diseñada para integrarse de manera coherente con el currículo existente de la Unidad Educativa Borbón. Los contenidos y actividades de Educaplay están alineados con los objetivos de aprendizaje establecidos en el plan de estudios de EGB, lo que asegura que los estudiantes estén adquiriendo las competencias necesarias para su nivel educativo.

Además de mejorar la comprensión lectora, la implementación de Educaplay promueve la alfabetización digital. Los estudiantes aprenden a utilizar herramientas tecnológicas de manera efectiva, desarrollando habilidades que son esenciales en la era digital. Esta competencia es vital no solo para su educación actual, sino también para su futuro académico y profesional.

Educaplay facilita la colaboración y la comunicación entre estudiantes y docentes. Las actividades en la plataforma pueden ser realizadas de manera individual o en grupo, fomentando el trabajo colaborativo. Asimismo, los docentes pueden comunicarse fácilmente con los estudiantes para proporcionar orientación y apoyo, creando un ambiente de aprendizaje más cohesivo y conectado.

La plataforma ofrece una amplia gama de recursos educativos accesibles desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Esto permite a los estudiantes continuar su aprendizaje fuera del aula, extendiendo las oportunidades de estudio y reforzando los conocimientos adquiridos durante las clases.

La implementación de Educaplay en la Unidad Educativa Borbón representa una estrategia integral para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de décimo año

de EGB. Con su enfoque interactivo, personalizado y tecnológicamente avanzado, esta plataforma no solo eleva los niveles de lectura, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo moderno.

3.4 Estructura y dinámica de sus componentes

3.4.1 Preparación

El primer paso de la propuesta fue la creación del correo para la plataforma Educaplay para iniciar la gamificación.

Generación del curso para las diferentes actividades

Se creó el perfil de comprensión lectora, en una nueva cuenta de Google.

Abrir el explorador de su preferencia Digital en el buscador la dirección <https://www.educapaly.com>

Figura 14. Ingreso a la plataforma



Nota. Ingreso a la plataforma Educaplay.

1. Regístrate e ingresar a Educaplay ingresar con el **usuario** `compresionlectora24@gmail.com` **contraseña:** `compresion24vaau`
2. Crear las actividades necesarias que vamos a utilizar.

Figura 15. Actividades Educaplay



Nota. Actividades de comprensión lectora que se encuentran en la plataforma.

Luego se selecciona el tipo de actividad que va a realizar, previo a la creación de las mismas.

Figura 16. Creación de actividades



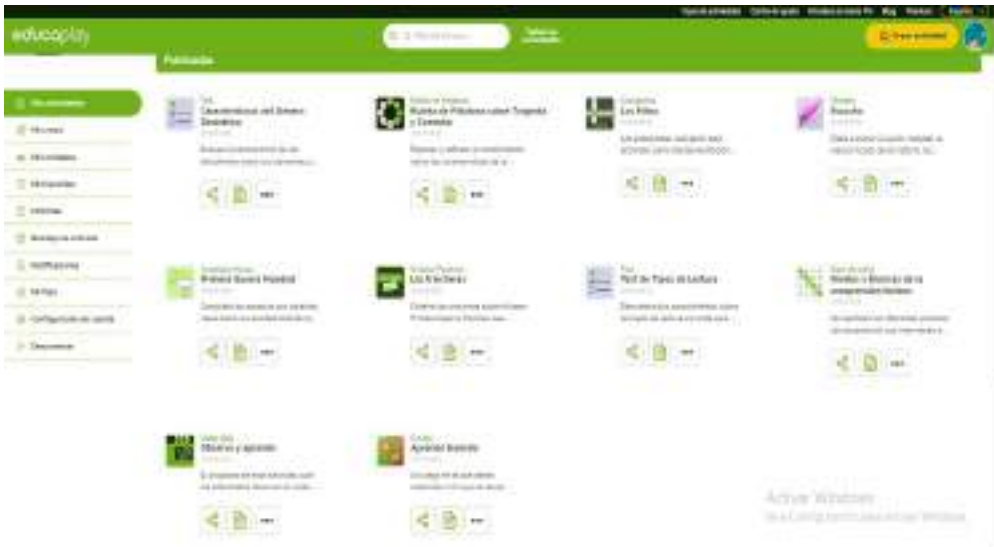
Nota.

Generación de actividades en la plataforma



Luego se enlistan las actividades, las cuales se despliegan en una pantalla para que los estudiantes puedan trabajar sobre ello.

Figura 17. Actividades creadas en para utilizar para fomentar la comprensión



Nota. Actividades generadas para la comprensión lectora dentro de la plataforma.

3.4.2. Componentes de la Propuesta

La propuesta de implementar la plataforma digital Educaplay en la Unidad Educativa Borbón tiene como objetivo mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica (EGB). A continuación, se describen los componentes clave de esta iniciativa:

1. Diagnóstico Inicial:

Se realizará una evaluación diagnóstica para determinar el nivel actual de comprensión lectora de los estudiantes. Esto permitirá identificar las áreas de mejora y personalizar las actividades y recursos en la plataforma Educaplay según las necesidades específicas de cada alumno.

2. Capacitación Docente:

Antes de la implementación, se llevará a cabo un programa de capacitación para los docentes. Este programa incluirá sesiones sobre el uso de Educaplay, metodologías de enseñanza digital y estrategias para integrar la plataforma en el currículo existente. La capacitación asegurará que los docentes estén preparados para utilizar todas las funcionalidades de Educaplay de manera efectiva.

3. Integración Curricular:

Educaplay se alinearán con el plan de estudios de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Borbón. Los contenidos y actividades de la plataforma se seleccionarán y adaptarán para complementar y reforzar los objetivos de aprendizaje establecidos en el currículo oficial, garantizando una integración coherente y relevante.

4. Actividades Interactivas:

La plataforma proporcionará una variedad de actividades interactivas diseñadas para mejorar la comprensión lectora. Estas actividades incluirán juegos educativos, ejercicios de lectura comprensiva, cuestionarios y tareas multimedia que mantendrán a los estudiantes comprometidos y motivados.

5. Monitoreo y Evaluación Continua:

Educaplay ofrecerá herramientas para el seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes en tiempo real. Los docentes podrán acceder a informes detallados sobre el desempeño de sus alumnos, identificar rápidamente las áreas de dificultad y ajustar las estrategias de enseñanza según sea necesario.

6. Retroalimentación Personalizada:

La plataforma permitirá a los docentes proporcionar retroalimentación personalizada a los estudiantes. Esta retroalimentación inmediata y específica ayudará a

los alumnos a comprender mejor sus errores y a mejorar sus habilidades de lectura de manera efectiva.

7. Desarrollo de Competencias Digitales:

Además de la comprensión lectora, el uso de Educaplay promoverá la alfabetización digital entre los estudiantes. Aprenderán a utilizar herramientas tecnológicas de manera efectiva, desarrollando habilidades que son esenciales en el mundo digital actual.

8. Involucramiento de la Comunidad:

Se fomentará la participación de padres y tutores en el proceso educativo mediante el acceso a la plataforma para supervisar el progreso de sus hijos. Esto fortalecerá la colaboración entre la escuela y las familias, creando un entorno de apoyo integral para los estudiantes.

9. Recursos Accesibles:

Educaplay ofrecerá una amplia gama de recursos educativos accesibles desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Esto permitirá a los estudiantes continuar su aprendizaje fuera del aula, extendiendo las oportunidades de estudio y reforzando los conocimientos adquiridos durante las clases.

10. Evaluación de Impacto:

Finalmente, se realiza una evaluación de impacto para medir la efectividad de la implementación de Educaplay en la mejora de la comprensión lectora. Los resultados obtenidos serán analizados para identificar áreas de mejora y realizar ajustes necesarios en la estrategia de implementación.

Estos componentes estructuran una propuesta integral y bien fundamentada para la implementación de Educaplay, asegurando que los estudiantes de décimo año de EGB en la Unidad Educativa Borbón mejoren significativamente su comprensión lectora y desarrollen competencias digitales esenciales para su futuro académico y profesional.

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

3.5.1. Exigencias

La propuesta de implementar la plataforma digital Educaplay como una herramienta efectiva para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica (EGB) en la Unidad Educativa Borbón se fundamenta en la integración de diversas exigencias para su cumplimiento:

1. Infraestructura escolar - La implementación requiere de una infraestructura tecnológica robusta, incluyendo computadoras, tabletas. La institución debe asegurarse de que todos los estudiantes y docentes tengan acceso adecuado a estos recursos.

2. Acceso a internet. - La Unidad Educativa debe contar con acceso a internet para poder utilizar la plataforma Educaplay.

3. Habilidades básicas en manejo de tecnología. – Tanto los docentes como los estudiantes deben conocer el uso de tecnología, como navegar en la web, como manejar plataformas, paquetes básicos de Microsoft.

3.5.2. Requisitos

1. Licencia Educaplay. - Educaplay debe estar instalada y configurada correctamente en todos los dispositivos. Esto incluye la creación de cuentas para estudiantes y docentes, así como la personalización de la plataforma según las necesidades específicas del currículo de la institución.

2. Capacitación docente. - Es esencial un programa de capacitación integral para los docentes, donde aprendan a utilizar Educaplay de manera efectiva. Esto incluye talleres iniciales y sesiones de actualización periódicas.

3. Soporte Técnico: Un equipo de soporte técnico debe estar disponible para resolver cualquier problema relacionado con el uso de la plataforma, asegurando que las actividades pedagógicas no se vean interrumpidas.

4. Adaptación Curricular: Los contenidos y actividades de Educaplay deben alinearse con el currículo de décimo año de EGB. Esto implica la integración de la plataforma en la planificación de las clases y la adaptación de las actividades para complementar los objetivos de aprendizaje establecidos.

3.5.3. Condiciones

1. Tiempo para la implementación. - Tener claro el periodo en el que se va a llevar a cabo la implementación de la plataforma.

2. Metodología Activa: Los sistemas pedagógicos adoptados deben promover una metodología activa y participativa, donde los estudiantes interactúen con los contenidos digitales, participen en actividades colaborativas y reciban retroalimentación constante.

3. Monitoreo continuo. - De tal forma que se constate el progreso de los estudiantes, ajustando las actividades de acuerdo a las necesidades de los mismos.

3.5.4. Criterios que debe cumplir

1. Mejora de la comprensión lectora. - La plataforma debe incluir herramientas para medir el progreso de los estudiantes en tiempo real., que es lo que se espera. Esto permitirá a los docentes monitorear la comprensión lectora y ajustar las estrategias de enseñanza según sea necesario.

2. Interacción y participación de los estudiantes. - Los estudiantes deben participar activamente de las actividades propuestas por los docentes, esto debe medirse a través de la frecuencia de uso y rendimiento en cada uno de los ejercicios y actividades que se debe llevar a cabo.

3. Retroalimentación Continua: Se deben establecer mecanismos para proporcionar retroalimentación continua a los estudiantes, ayudándoles a identificar áreas de mejora y fortaleciendo su aprendizaje.

4. Colaboración entre Docentes: Fomentar la colaboración entre docentes a través de reuniones periódicas donde puedan compartir experiencias, estrategias y mejores prácticas en el uso de Educaplay.

3.6. Demostraciones y ejemplos

Para la gestión de las demostraciones y ejemplos se ilustrará el funcionamiento de las actividades dentro de la plataforma Educaplay, para ello se realizó la selección del tipo de actividad, el idioma, el título de las actividades, a continuación, se muestran las actividades propuestas:

3.6.1. Actividades

Actividad 1

Test: Características del género dramático

En esta actividad se evaluará los conocimientos sobre el género dramático. En esta actividad los estudiantes trabajaran en contestar preguntas. Esto permitirá a los estudiantes a desarrollar su pensamiento, retroalimentar las clases y fomentando el pensamiento crítico. Por cada respuesta mal van perdiendo las vidas si las termina no podrán continuar además si se les termina el tiempo no terminaran el juego, además los estudiantes pueden visualizar su puntuación.

Figura 18. *Género dramático*



Nota. Actividad del género dramático.

Actividad 2

Ruleta de palabras sobre tragedia y comedia

Esta actividad se realiza después que el docente imparta la clase sobre la tragedia y la comedia se les explicará que, al girar la ruleta, el término en el que se detengan será el que tendrán que definir o explicar. Y el estudiante que tenga el mayor puntaje ganara el juego.

Figura 19. *Ruleta de palabras*



Nota. Actividad de ruleta de palabras.

Actividad 3

Crucigrama: Los mitos

En esta actividad se lo realizara después que el docente impartiera la clase sobre los mitos la cual está distribuida en columnas y filas en las que los estudiantes deberá llenarlas con una respuesta a la pregunta planteada ya sea horizontal y vertical cada palabra tendrá un valor de 10 puntos en un tiempo de 120 segundos, el estudiante que tenga el mayor puntaje ganara el juego.

Figura 20. *Crucigrama*



Nota. Crucigrama sobre los mitos.

Actividad 4

Completar las frases: La Primera Guerra Mundial

En esta actividad los estudiantes tienen que completar las oraciones de manera correcta, por cada error van perdiendo vidas y tendrán un tiempo estimado de 2 minutos para completar la actividad, que está relacionada con la materia de ciencias sociales.

Figura 21. *Completar Frases*



Nota. Actividad sobre frases incompletas.

Actividad 5

Ordenar palabras: Las Trincheras

En la actividad deberán ir organizando correctamente la frase para continuar a la siguiente frase y a si ir avanzando la actividad hasta culminarla, con esta actividad se está fomentando el pensamiento reflexivo de los estudiantes.

Figura 22. Ordenar Palabras



Nota. Actividad sobre ordenar palabras.

Actividad 6

Test: Tipos de Lecturas

En esta actividad se evaluará los conocimientos de los tipos de lecturas. En esta actividad los estudiantes trabajaran en la identificación de lecturas. Esto permitirá a los estudiantes a desarrollar su pensamiento, fomentando el pensamiento crítico. Por cada respuesta mal van perdiendo las vidas si las termina no podrán continuar además si se les termina el tiempo no terminaran el juego, además los estudiantes pueden visualizar su puntuación.

Figura 23. Tipos de Lectura



Nota. Test sobre tipos de lectura

Actividad 7

Sopa de letras: Niveles y Técnicas de la Comprensión Lectora

En la siguiente actividad el estudiante debe buscar las palabras dentro una cuadrícula que está llena de letras en las cuales están ocultas las palabras. Cuando encuentren una debe presionar en la primera letra de la palabra y luego arrástrala hasta la última letra para resaltar toda la palabra, de la misma manera que las anteriores actividades cuento con un límite ve oportunidades y de tiempo para encontrar todas las palabras ocultas.

Figura 24. *Sopa de Letras*



Nota. Actividad de sopa de letras.

Actividad 8

Video quiz: Observo y Aprendo

Es una actividad interactiva en la que el alumno va respondiendo preguntas que van apareciendo intercaladas en el video, lo que esta actividad le permite al alumno ir fomentando la concentración y la interpretación del contenido observado en el video. El video continua al final de responder todas las preguntas le mostrara el puntaje obtenido por cada respuesta correcta.

Figura 25. *Video Quiz*



Nota. Video Quiz.

Figura 26. *Observo y aprendo*



Nota. Actividad observo y aprendo.

Actividad 9

Si o No: Aprendo Leyendo

En la actividad permitirá al estudiante tener un criterio propio y fomentar un pensamiento crítico, en esta actividad deberá responder con un sí o no, cada pregunta presentada en la carta que pueden ser entre 5 o 15 cartas que deberán responder al terminar las cartas cada participante puede observar su puntaje obtenido.

Figura 27. *Aprendo Leyendo*



Nota. Actividad aprendo leyendo.

Actividad 10

Dictado: Audios de Cuento Cortos

En esta actividad los estudiantes deberán prestar mucha atención para ir transcribiendo el audio presentado, para su calificación será revisado si copiaron el texto correcto del audio, en la actividad ya va incrustado el texto con el que le calificara, tendrán un tiempo limitado de 3 minutos para transcribir tres audios diferentes al finalizar el alumnado pueda observar su puntuación obtenida en la realización del dictado.

Figura 28. Dictado



Nota. Actividad de dictado.

Aceso Completo del Curso a los Estudiantes

Una vez conformado el curso y planificadas las sesiones de juego, se procedió a compartir el acceso con los estudiantes mediante un enlace que correspondía a los diferentes módulos. Se garantizó proporcionar instrucciones detalladas y claras sobre cómo acceder a las diferentes sesiones de las diferentes materias. El objetivo principal era facilitar la participación de los estudiantes y asegurarse de que estuvieran completamente informados sobre cómo unirse a las actividades de Educaplay, además de realizar una debida retroalimentación de cada materia establecida.

3.6.4. Evaluación de las actividades

La implementación de la plataforma digital Educaplay para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica (EGB) en la Unidad Educativa Borbón requiere de una evaluación y diagnóstico rigurosos. Estos procesos son esenciales para medir la efectividad de la herramienta, identificar áreas de mejora y asegurar el éxito de la iniciativa. Las actividades realizadas requieren un seguimiento continuo y definen mejoras constantes realizadas al proyecto.

Instrumentos de evaluación

A continuación, se detallan los principales instrumentos que se utilizaron para la evaluación y el diagnóstico.

1. Pruebas Diagnósticas Iniciales:

Antes de la implementación de Educaplay, se aplicarán pruebas diagnósticas como el pre test, para evaluar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes. Estas

pruebas incluirán una variedad de textos y preguntas de comprensión que abarcarán inferencias, interpretaciones y análisis crítico. Los resultados proporcionarán una línea base que permitirá comparar el progreso de los estudiantes a lo largo del tiempo.

2. Cuestionarios de Autoevaluación:

Los estudiantes completarán cuestionarios de autoevaluación periódicamente para reflexionar sobre su propio aprendizaje. Estos cuestionarios ayudarán a los estudiantes a identificar sus fortalezas y debilidades en la comprensión lectora, y a los docentes a ajustar las estrategias de enseñanza según las necesidades individuales.

4. Análisis de Rendimiento mediante Post test

Educaplay incluye herramientas de seguimiento y análisis que permiten monitorear el progreso de los estudiantes en tiempo real. Los datos recolectados abarcarán el tiempo dedicado a las actividades, el número de intentos, las puntuaciones obtenidas y las áreas de dificultad. Este análisis cuantitativo permitirá evaluar la efectividad de la plataforma y realizar ajustes necesarios.

5. Rúbricas de Evaluación:

Se utilizarán rúbricas detalladas para evaluar el desempeño de los estudiantes en diversas tareas de comprensión lectora. Estas rúbricas proporcionarán criterios claros y específicos para medir habilidades como la precisión en la interpretación de textos, la capacidad de inferencia y el análisis crítico. La combinación de estos instrumentos asegurará una evaluación integral y precisa de la efectividad de la plataforma Educaplay, permitiendo realizar mejoras continuas y maximizar el impacto positivo en la comprensión lectora de los estudiantes.

Resultados de la evaluación

Para verificar que la propuesta tuvo los resultados esperados, al finalizar fue necesario mediante una rúbrica de evaluación de comprensión lectora a los estudiantes de octavo año. Esto se realizó con el fin de tener evidencia del funcionamiento de la propuesta aplicada. A continuación, se presentan los resultados de cada ítem obtenido.

Tabla 4. *Comprensión general del texto*

Nivel de Desempeño	de Antes de la propuesta	de la propuesta	Después de la propuesta	de la Mejora (%)
4 – Excelente		20%	40%	+20%
3 – Bueno		30%	35%	+5%
2 – Aceptable		35%	20%	-15%
1 - Insuficiente		15%	5%	-10%

Nota. Porcentajes de mejora sobre comprensión general del texto.

Análisis de la Tabla

1 - Insuficiente: La proporción de estudiantes que tienen dificultad para entender el tema principal ha disminuido en un 10%, lo cual es un indicador positivo de la efectividad de la intervención.

2 - Aceptable: El número de estudiantes que entienden el tema principal del texto, pero carecen de profundidad ha disminuido en un 15%, lo que sugiere que muchos de ellos han avanzado a un nivel superior.

3 - Bueno: Hay una ligera mejora en la cantidad de estudiantes que comprenden el tema principal del texto con algunos detalles, aumentando en un 5%.

4 - Excelente: El porcentaje de estudiantes que muestra una comprensión profunda y detallada del texto ha aumentado significativamente, pasando del 20% al 40%, lo que indica una mejora del 20%.

Tabla 5. *Identificación de detalles específicos*

Nivel de Desempeño	Antes de la propuesta	Después de la propuesta	Mejora (%)
4 - Identifica con precisión todos los detalles importantes del texto	25%	45%	+20%
3 - Identifica la mayoría de los detalles importantes del texto	35%	40%	+5%
2 - Identifica algunos detalles importantes, pero omite otros	30%	10%	-20%

1 - Tiene dificultad para identificar detalles importantes	10%	5%	-5%
--	-----	----	-----

Nota. Porcentajes de mejora sobre la identificación de detalles específicos.

Análisis de la Tabla

4 - Excelente: El porcentaje de estudiantes que identifican con precisión todos los detalles importantes del texto ha aumentado significativamente, del 25% al 45%, lo que refleja una mejora del 20%.

3 - Bueno: Hay una mejora leve del 5% en la cantidad de estudiantes que identifican la mayoría de los detalles importantes.

2 - Aceptable: El número de estudiantes que identifican algunos detalles, pero omiten otros ha disminuido en un 20%, lo que indica que muchos han mejorado hacia un nivel de desempeño superior.

1 - Insuficiente: El porcentaje de estudiantes que tienen dificultad para identificar detalles importantes ha disminuido en un 5%, lo cual es una mejora positiva.

Tabla 6. *Habilidad de inferencia*

Nivel de Desempeño	Antes de la propuesta	Después de la propuesta	Mejora (%)
4 - Hace inferencias precisas y lógicas basadas en el texto	20%	40%	+20%
3 - Hace inferencias generalmente precisas basadas en el texto	30%	35%	+5%
2 - Hace algunas inferencias correctas, pero otras son incorrectas	35%	20%	-15%
1 - Tiene dificultad para hacer inferencias correctas basadas en el texto	15%	5%	-10%

Nota. Porcentajes de mejora sobre la habilidad de inferencia.

Análisis de la Tabla

4 - Excelente: El porcentaje de estudiantes que hacen inferencias precisas y lógicas ha aumentado del 20% al 40%, mostrando una mejora significativa del 20%.

3 - Bueno: Hay una ligera mejora del 5% en la cantidad de estudiantes que hacen inferencias generalmente precisas.

2 - Aceptable: El porcentaje de estudiantes que hacen algunas inferencias correctas pero otras incorrectas ha disminuido en un 15%, lo que indica que muchos han mejorado hacia niveles de desempeño más altos.

1 - Insuficiente: La proporción de estudiantes que tienen dificultad para hacer inferencias correctas ha disminuido en un 10%, lo cual es un indicativo positivo de la efectividad de la intervención.

Tabla 7. *Vocabulario y uso de palabras clave*

Nivel de Desempeño	Antes de la propuesta	Después de la propuesta	Mejora (%)
4 - Usa de manera precisa y apropiada el vocabulario específico del texto	18%	38%	+20%
3 - Usa el vocabulario específico del texto con algunos errores menores	32%	36%	+4%
2 - Usa el vocabulario específico del texto, pero con errores significativos	30%	18%	-12%
1 - Tiene dificultad para usar el vocabulario específico del texto	20%	8%	-12%

Nota. Porcentajes de mejora sobre vocabulario y usos de palabras clave.

Análisis de la Tabla

4 - Excelente: El porcentaje de estudiantes que usan de manera precisa y apropiada el vocabulario específico del texto ha aumentado del 18% al 38%, mostrando una mejora significativa del 20%.

3 - Bueno: Hay una ligera mejora del 4% en la cantidad de estudiantes que usan el vocabulario específico del texto con algunos errores menores.

2 - Aceptable: El porcentaje de estudiantes que usan el vocabulario específico del texto, pero con errores significativos, ha disminuido en un 12%, lo que indica una mejora hacia niveles superiores.

1 - Insuficiente: La proporción de estudiantes que tienen dificultad para usar el vocabulario específico del texto ha disminuido en un 12%, reflejando una reducción en el nivel más bajo de desempeño.

Tabla 8. *Capacidad de resumen y síntesis*

Nivel de Desempeño	Antes de la propuesta	Después de la propuesta	Mejora (%)
4 - Resume y sintetiza el texto de manera clara, precisa y concisa	22%	42%	+20%
3 - Resume y sintetiza el texto de manera generalmente clara y precisa	30%	35%	+5%
2 - Resume el texto, pero falta claridad y precisión en la síntesis	28%	15%	-13%
1 - Tiene dificultad para resumir y sintetizar el texto	20%	8%	-12%

Nota. Porcentajes de mejora sobre capacidad de resumen y síntesis.

Análisis de la Tabla

- 4 - Excelente: El porcentaje de estudiantes que resume y sintetiza el texto de manera clara, precisa y concisa ha aumentado significativamente del 22% al 42%, mostrando una mejora del 20%.
- 3 - Bueno: Hay una ligera mejora del 5% en la cantidad de estudiantes que resumen y sintetizan el texto de manera generalmente clara y precisa.
- 2 - Aceptable: El porcentaje de estudiantes que resume el texto, pero carece de claridad y precisión en la síntesis ha disminuido en un 13%, indicando que muchos han progresado hacia niveles superiores.
- 1 - Insuficiente: La proporción de estudiantes que tienen dificultad para resumir y sintetizar el texto ha disminuido en un 12%, reflejando una reducción en el nivel más bajo de desempeño.

La implementación de Educaplay como herramienta digital para mejorar la comprensión lectora representa una oportunidad emocionante para fortalecer las habilidades de lectura de nuestros estudiantes y prepararlos para el éxito en un mundo cada vez más digitalizado. Esta propuesta busca aprovechar al máximo el potencial de la tecnología para enriquecer el proceso de aprendizaje y promover un mayor compromiso y logro académico entre nuestros estudiantes.

3.7. Beneficiarios de la propuesta

La propuesta de implementar la plataforma digital Educaplay como una herramienta efectiva para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica (EGB) en la Unidad Educativa Borbón está diseñada para beneficiar a diversos grupos dentro y fuera de la institución. A continuación, se detallan los beneficiarios principales y cómo esta iniciativa impactará positivamente en cada uno de ellos:

1. Estudiantes de Décimo Año de EGB:

Mejora de la Comprensión Lectora: Los estudiantes serán los beneficiarios directos, ya que la plataforma está específicamente diseñada para fortalecer sus habilidades de comprensión lectora. A través de actividades interactivas y recursos digitales, los estudiantes podrán mejorar su capacidad para entender y analizar textos, lo cual es fundamental para su éxito académico en todas las áreas del conocimiento.

Motivación y Compromiso: La naturaleza interactiva y lúdica de Educaplay hará que el aprendizaje sea más atractivo y motivador, incrementando el compromiso y la participación de los estudiantes en su proceso educativo.

2. Docentes:

Herramienta Pedagógica: Los docentes se beneficiarán de una herramienta pedagógica innovadora que facilitará la planificación y ejecución de sus clases. Educaplay proporciona recursos didácticos y actividades que pueden integrarse fácilmente en el currículo.

Capacitación y Desarrollo Profesional: La implementación de esta plataforma incluirá capacitación para los docentes, lo que mejorará sus competencias digitales y pedagógicas, preparándolos mejor para enfrentar los desafíos de la educación moderna.

3. Padres y Tutores:

Participación en el Proceso Educativo: Los padres y tutores podrán involucrarse más activamente en la educación de sus hijos a través de la plataforma, monitoreando su progreso y participando en actividades que pueden realizarse en casa.

Confianza en la calidad educativa: La adopción de herramientas digitales avanzadas como Educaplay fortalecerá la confianza de los padres en la calidad educativa

ofrecida por la institución, al ver que se están utilizando métodos modernos y eficaces para el aprendizaje.

4. Institución Educativa:

Prestigio y Competitividad: La Unidad Educativa Borbón se posicionará como una institución innovadora y comprometida con la mejora continua de sus procesos educativos, lo que puede atraer a más estudiantes y mejorar su reputación.

Mejora en los Resultados Académicos: Con la mejora en la comprensión lectora, es probable que los resultados académicos generales de los estudiantes también mejoren, reflejando el éxito de la implementación de la plataforma.

3.8. Validación de la propuesta

3.8.1. Descripción clara de cómo se realizó el proceso de validación

En esta sección, se presenta la validación de la propuesta mediante un enfoque empírico, por la naturaleza de la investigación. Con la finalidad de validar las actividades en Educaplay propuestas, se llevó a cabo una evaluación en base a la técnica Pre test y Post test a estudiantes para validar el grado de mejoría en la comprensión lectora de los estudiantes de la Unidad Educativa Borbón.

3.8.2. Instrumentos para validación según la o las alternativas seleccionadas

Pre test. - Este test evaluará los conocimientos previos de los estudiantes sobre comprensión lectora y su disposición frente a las actividades interactivas en Educaplay. Este test se aplica antes de usar Educaplay.

Post-Test: Este test se aplica después de la intervención con Educaplay. Se utiliza para medir si ha habido una mejora en la comprensión lectora y cómo las actividades interactivas influenciaron este proceso.

3.8.3. Resultados de la validación

Tabla 9. Resultados de la validación

Enunciado	Cumple	No Cumple	Cumple Parcialmente	Observaciones	Total
1. Antes de realizar actividades en Educaplay, comprendía con facilidad	25%	31%	44%		100%

los textos académicos.				
2. Suelo identificar las ideas principales de los textos sin dificultad.	10%	67%	23%	100%
3. Mi nivel de interés por la lectura es bajo antes de usar Educaplay.	35%	28%	37%	100%
4. Me cuesta recordar los detalles importantes de los textos.	30%	55%	15%	100%
5. Sin usar Educaplay, me cuesta recordar detalles importantes de un texto.	45%	20%	35%	100%
6. La lectura de textos académicos me resulta difícil de entender.	67%	15%	18%	100%
7. Prefiero leer textos en papel que en plataformas digitales.	58%	20%	22%	100%
8. Usualmente, me resulta complicado diferenciar entre hechos y opiniones en los textos.	45%	29%	18%	92%

9.	Los recursos visuales o interactivos (como videos) me ayudan a comprender mejor los textos.	55%	25%	20%	100%
10.	Antes de usar una herramienta digital, disfruto leer, pero me cuesta concentrarme.	58%	20%	22%	100%

Nota. Resultados obtenidos en la pre evaluación a estudiantes sometidos al estudio

El pre test revela importantes áreas de mejora en las habilidades lectoras de los estudiantes antes de utilizar Educaplay, especialmente en la comprensión y retención de información. Un 44% de los estudiantes reporta que solo comprenden parcialmente los textos académicos, lo que indica que muchos enfrentan dificultades al leer y analizar material académico. Esto resalta la necesidad de herramientas como Educaplay, que proporcionan un enfoque interactivo y motivador, capaz de mejorar la comprensión lectora a través de actividades dinámicas que fomentan la participación activa.

En cuanto a la identificación de ideas principales, un 67% de los estudiantes reporta dificultades, lo que evidencia que la lectura crítica sigue siendo un reto importante. Este dato subraya la importancia de plataformas como Educaplay, que pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de análisis de textos mediante ejercicios interactivos. Además, un 55% de los estudiantes muestra dificultades para recordar detalles importantes de los textos, lo que refleja la necesidad de recursos que favorezcan la memorización y comprensión, áreas en las que Educaplay puede tener un impacto positivo.

El pre test también revela una falta de motivación hacia la lectura, ya que un 35% de los estudiantes muestra un bajo interés por leer, mientras que un 37% lo describe como parcial. Este hallazgo resalta la relevancia de incorporar herramientas digitales que aumenten el interés por la lectura, como Educaplay, que al ofrecer recursos visuales e

interactivos podría atraer a los estudiantes y mejorar su actitud hacia el aprendizaje. Los recursos multimedia y dinámicos, como videos y actividades interactivas, tienen un impacto positivo en la comprensión, ya que un 55% de los estudiantes considera que estos recursos les ayudan a entender mejor los textos.

Finalmente, el test refleja una preferencia por los formatos tradicionales de lectura, ya que el 58% de los estudiantes prefiere leer textos en papel. Este dato muestra la resistencia de algunos estudiantes a utilizar plataformas digitales, lo que sugiere que la transición a herramientas como Educaplay debe ir acompañada de estrategias pedagógicas que faciliten la adaptación al entorno digital. Sin embargo, los resultados también evidencian que, a pesar de esta preferencia por el papel, los estudiantes están abiertos a la posibilidad de mejorar su comprensión lectora con el apoyo de herramientas digitales, lo que reafirma la necesidad de incorporar plataformas como Educaplay en el proceso educativo.

Post test

Este se aplicó luego de haber aplicado las actividades interactivas con los niños de Décimo Año de EGB en la Unidad Educativa Borbón.

Tabla 10. *Aplicación de Post Test*

Enunciado	Cumple	No Cumple	Cumple Parcialmente	Observaciones	Total
1. Después de usar <i>Educaplay</i> , comprendo con facilidad los textos académicos.	60%	5%	35%		100%
2. Ahora puedo identificar las ideas principales de los textos más fácilmente.	70%	10%	20%		100%
3. Mi interés por la lectura ha aumentado después de usar <i>Educaplay</i> .	68%	15%	17%		100%

4. Después de usar <i>Educaplay</i> , suelo recordar mejor los detalles importantes de los textos.	80%	8%	12%	100%
5. Las actividades interactivas y juegos de <i>Educaplay</i> han mejorado mi comprensión lectora.	69%	15%	16%	100%
6. Ahora disfruto mucho más de leer textos académicos que antes de usar <i>Educaplay</i> .	73%	7%	20%	100%
7. Ahora prefiero leer textos en plataformas digitales que en papel	65%	11%	24%	100%
8. Después de usar <i>Educaplay</i> , me resulta menos complicado diferenciar entre hechos y opiniones en los textos.	81%	9%	10%	100%
9. Los recursos visuales o interactivos (como videos) me ayudan a comprender mejor los textos después de usar <i>Educaplay</i>	90%	3%	7%	100%
10. Mi concentración al leer ha mejorado después de usar <i>Educaplay</i> .	77%	8%	15%	100%

Nota. Resultados obtenidos en la post evaluación a estudiantes sometidos al estudio

El post test revela mejoras significativas en diversas áreas relacionadas con la comprensión lectora de los estudiantes tras la implementación de Educaplay. Un 60% de los estudiantes ahora reporta que comprenden con facilidad los textos académicos, en comparación con solo un 25% en el pre test. Esta mejora sugiere que las actividades interactivas y personalizadas ofrecidas por Educaplay tienen un impacto positivo en la comprensión de los textos. Además, un 70% de los estudiantes ahora puede identificar las ideas principales de los textos con mayor facilidad, lo que indica un avance notable en las habilidades de análisis y lectura crítica.

En términos de motivación, el 68% de los estudiantes reporta un aumento en su interés por la lectura después de usar Educaplay, lo que contrasta con el 35% que mostraba un bajo interés antes de utilizar la plataforma. Este cambio sugiere que las herramientas digitales y los recursos interactivos de Educaplay logran captar la atención de los estudiantes, fomentando una actitud más positiva hacia la lectura. Además, el 80% de los estudiantes ahora recuerda mejor los detalles importantes de los textos, lo que refleja un impacto directo en su capacidad de retención y comprensión a través de las actividades lúdicas y educativas proporcionadas por la plataforma.

El 69% de los estudiantes reconoce que las actividades interactivas y los juegos en Educaplay han mejorado su comprensión lectora, lo que destaca el valor de este enfoque dinámico frente a métodos más tradicionales. Además, el 73% de los estudiantes ahora disfruta más de leer textos académicos, lo que indica que el uso de tecnologías interactivas no solo mejora las habilidades de comprensión, sino que también contribuye a hacer el proceso de lectura más atractivo y agradable. Estos resultados subrayan la efectividad de Educaplay para transformar la experiencia educativa y fomentar una actitud más proactiva y motivada en los estudiantes.

Finalmente, el post test también muestra un cambio significativo en las preferencias de lectura. El 65% de los estudiantes ahora prefiere leer en plataformas digitales en lugar de en papel, lo que refleja una mayor apertura y adaptación a las tecnologías digitales en el ámbito educativo. Asimismo, un 81% de los estudiantes señala que, después de usar Educaplay, les resulta menos complicado diferenciar entre hechos y opiniones en los textos, lo que destaca la eficacia de los recursos interactivos para mejorar las habilidades de análisis crítico. En conjunto, estos resultados demuestran que

Educaplay ha tenido un impacto positivo en la comprensión lectora, la motivación y el desarrollo de competencias clave en los estudiantes.

Correlación de variables y chi cuadrado para validar la propuesta

Tabla 11. Cruce de variables para validar la propuesta

		Me gustaría utilizar más herramientas digitales como Educaplay para fomentar el “aprender haciendo”.			Total	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo		
Las herramientas digitales como Educaplay permiten a los estudiantes entender mejor los textos académicos	De acuerdo	Recuento	1	3	1	5
		% del total	12,5%	37,5%	12,5%	62,5%
Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Recuento	0	0	3	3
		% del total	0,0%	0,0%	37,5%	37,5%
Total		Recuento	1	3	4	8
		% del total	12,5%	37,5%	50,0%	100,0%

Nota. Prueba aplicada en la investigación

Tabla 12. Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	3,100 ^a	2	0,031
Razón de verosimilitud	6,086	2	0,048
Asociación lineal por lineal	3,387	1	0,066
N de casos válidos	8		

Nota. 6 casillas (100,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,38.

1. Chi-cuadrado de Pearson:

- **Valor:** 3.100
- **Grados de libertad (df):** 2
- **Significación asintótica (p):** 0.031

Como $p=0.031$ es menor que 0.05, hay evidencia estadísticamente significativa para rechazar la hipótesis nula. Esto significa que se puede concluir que sí exista una asociación entre las variables.

2. Razón de verosimilitud:

- **Valor:** 6.086
- **Grados de libertad (df):** 2
- **Significación asintótica (p):** 0.048

Aquí $p=0.048$, que es menor que 0.05, indica que hay evidencia estadísticamente significativa para rechazar la hipótesis nula. Esto sugiere que podría existir una asociación entre las variables según este enfoque.

En el análisis realizado utilizando la prueba de Chi-cuadrado de Pearson, se obtuvo un valor de 3.100 con 2 grados de libertad (df) y una significación asintótica (p) de 0.031. Dado que el valor de p es menor que el umbral común de 0.05, podemos rechazar la hipótesis nula, lo que sugiere que existe una relación estadísticamente significativa entre las variables estudiadas. Esto implica que la evidencia disponible permite concluir que sí hay una asociación entre las variables analizadas.

Por otro lado, al realizar el análisis con la prueba de razón de verosimilitud, se obtuvo un valor de 6.086 con 2 grados de libertad y una significación asintótica (p) de 0.048. Nuevamente, como el valor de p es menor que 0.05, se puede rechazar la hipótesis nula, lo que indica que también existe evidencia estadísticamente significativa para afirmar que hay una posible relación entre las variables según este enfoque. Ambos resultados refuerzan la idea de que las variables en cuestión están asociadas entre sí, lo que resalta la consistencia de los hallazgos a través de distintos métodos estadísticos.

Tabla 13. Medidas simétricas

Medidas simétricas					
		Valor	Error estándar asintótico ^a	T aproximada ^b	Significación aproximada
Intervalo por intervalo	R de Pearson	,696	,163	2,372	,055 ^c
Ordinal por ordinal	Correlación de Spearman	,741	,173	2,700	,036 ^c
N de casos válidos		8			

Nota. a. No se presupone la hipótesis nula.

b. Utilización del error estándar asintótico que presupone la hipótesis nula.

c. Se basa en aproximación normal.

Coefficiente de Pearson: Valor: 0.696

Esto indica una correlación positiva moderada-alta entre las variables. Es decir, a medida que aumenta el acuerdo con la afirmación de que las herramientas digitales como Educaplay permiten entender mejor los textos académicos, también aumenta el interés por utilizar más herramientas digitales como Educaplay para fomentar el aprender haciendo. El nivel de significación es mayor que 0.05 (usualmente considerado el umbral estándar), por lo que no se considera estadísticamente significativa. Esto implica que la correlación encontrada podría ser debida al azar, aunque está muy cerca de ser significativa.

1. Coeficiente de Spearman: Valor: **0.741**

Este coeficiente también muestra una correlación positiva fuerte, lo que refuerza la conclusión de que las dos variables tienen una relación directa. Aquí el nivel de significación es menor que 0.05, lo que indica que esta correlación es estadísticamente significativa. Es decir, hay evidencia suficiente para afirmar que la relación entre estas variables no se debe al azar.

Se concluye en estas pruebas estadísticas, que a más correlaciones muestran una relación positiva entre las variables, siendo más fuerte la de Spearman (0.741 frente a 0.696). Sin embargo, solo la correlación de Spearman es estadísticamente significativa ($p = 0.036$), recordando que cuando el valor de p obtenido es menor que el valor de

significancia (0,05) sí se relacionan las variables. Esto podría deberse a que Spearman es más robusto frente a distribuciones no normales, lo que sugiere que las respuestas podrían no seguir una distribución perfectamente lineal.

CONCLUSIONES

El nivel de comprensión lectora de los estudiantes es aceptable, aunque presenta ciertas fallas en algunos aspectos, como la inferencia y la comprensión de texto de forma crítica por ello se enfatiza la necesidad de una intervención dentro el ámbito lector. En base a esto, se establecen las siguientes conclusiones:

Se pudo lograr la implementación Educaplay como herramienta digital para diseñar actividades interactivas que mejoren la comprensión lectora de los estudiantes de Décimo Año de EGB de la Unidad Educativa Borbón, esto a través de la realización de juegos y actividades en la plataforma para que los estudiantes desarrollen sus habilidades.

Se logró establecer los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la herramienta digital Educaplay para mejorar la comprensión lectora, mediante una revisión sistemática, la cual permite al lector conocer más acerca de las herramientas digitales, su manejo, la importancia de la comprensión lectora, cómo fomentar el interés en los estudiantes.

Se realizó un diagnóstico del nivel de comprensión lectora en los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Borbón, mediante la aplicación de diferentes técnicas e instrumentos de investigación tales como lista de chequeo para conocer las falencias de los estudiantes, entrevistas a directivos para conocer sus puntos de vista acerca de la problemática, encuestas, para poder comprender de mejor manera las estrategias que aplican en la actualidad y la aceptación de Educaplay por parte de los docentes, se realizó la aplicación de un pre test y un post test a los estudiantes, con el fin de comparar cómo se mejoró la comprensión lectora luego de implementar actividades interactivas en Educaplay.

Se diseñó una propuesta pedagógica que integra actividades interactivas a través de la plataforma Educaplay para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Borbón, la cual ha promovido el aprendizaje autónomo entre los estudiantes. Educaplay permite a los alumnos trabajar a su propio ritmo, revisar el material cuantas veces lo necesiten y recibir Feedback personalizado, lo que contribuye a un aprendizaje más profundo y personalizado. Además de mejorar la comprensión lectora, Educaplay ha ayudado a los estudiantes a desarrollar habilidades digitales esenciales. La familiarización con una plataforma educativa digital prepara a los estudiantes para el uso de tecnologías en otros contextos académicos y profesionales.

Se logró validar la eficacia de las actividades implementadas en la plataforma Educaplay mediante la comparación de los resultados del pre test y post test aplicado a los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa, demostrando que el uso de la plataforma Educaplay ha tenido un impacto significativo en la mejora de la comprensión lectora de los estudiantes de décimo año de EGB en la Unidad Educativa Borbón. Los estudiantes que utilizaron Educaplay mostraron una mejora notable en sus habilidades para analizar y entender textos complejos en comparación con aquellos que no usaron la herramienta. Educaplay, con sus características interactivas y multimedia, ha aumentado la motivación y el interés de los estudiantes hacia la lectura. La inclusión de elementos visuales, cuestionarios interactivos y retroalimentación inmediata ha hecho que los estudiantes se sientan más comprometidos y participativos en su proceso de aprendizaje.

RECOMENDACIONES

Se recomienda la implementación continua de Educaplay en el currículo de la Unidad Educativa Borbón. Para maximizar sus beneficios, la plataforma debería integrarse de manera regular en las clases de lengua y literatura, así como en otras áreas donde la comprensión lectora es fundamental.

Para asegurar el uso efectivo de Educaplay, se sugiere proporcionar capacitación continua a los docentes. Los maestros deben estar familiarizados con todas las funcionalidades de la plataforma y las mejores prácticas para integrarla en sus lecciones diarias.

Es importante establecer un sistema de monitoreo y evaluación continua para medir el progreso de los estudiantes y la eficacia de Educaplay. Recopilar datos regularmente permitirá ajustes y mejoras en la metodología de enseñanza y en el uso de la herramienta digital.

Dado el éxito observado en el décimo año de EGB, se recomienda considerar la expansión del uso de Educaplay a otros niveles educativos dentro de la Unidad Educativa Borbón. Esto podría incluir desde niveles inferiores hasta niveles superiores, adaptando los contenidos según las necesidades de cada grupo de estudiantes.

Se podría potenciar el uso de Educaplay para fomentar la colaboración entre estudiantes a través de actividades grupales y proyectos conjuntos. Esto no solo mejorará la comprensión lectora, sino que también desarrollará habilidades sociales y de trabajo en equipo.

BIBLIOGRAFÍA

- Barcia, M., & Zambrano, N. (2012). *Las estrategias metodologicas para la lúdica*. México D.F: MR. Libros.
- Bermeo, D. (2018). *Percepciones de docentes sobre el uso de prácticas inclusivas en el aula de una institución fiscal*. Cuenca, Ecuador: Universidad de Cuenca.
- Betancur, M., Rico, L., & Rivero, F. (2018). *La Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria*. Antioquía, Medellín: CEDED.
- Castillo, J., & Lozano, P. (2015). *Una mirada hacia el aprendizaje a través del juego: La gamificación*. México D.F.: CEFÉ.
- Cepeda, E. (2023). *Estrategia pedagógica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años. [Tesis de Posgrado, UEB]*. Obtenido de <file:///C:/Users/USER/Downloads/TESIS%20FINAL%20DE%20LA%20MAESTRIA%20LA%20GAMIFICACION%20C3%93N.pdf>
- Contreras, V. (2014). *Gamificación en las instituciones educativas del Siglo XXI*. Guadalajara: Mc. Graw.
- Fernández, V. (26 de Abril de 2017). *La gamificación en las aulas*. Obtenido de <http://blogs.udima.es/educatic/la-gamificacion-en-las-aulas/>
- Gaitán, V. (2016). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gallego, Molina, & Llorens. (11 de Julio de 2014). *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10045/39195>
- Hernández, & Mendoza. (2018). *Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: Mc. Graw Hill.
- Ibáñez, M. (2016). *Gamificación en la educación*. México: Paraiso.
- Ilazquize, E. (2022). *La plataforma Educaplay en el refuerzo de actividades académicas en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de cuarto grado de EGB de la Unidad Educativa "Juan Abel Echeverría" de la ciudad de Guayaquil [Tesis de Posgrado, UTA]*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/07b5785c-9d7f-4e02-a112-3d043f60bc8d/content>
- Jaramillo, L. (6 de Febrero de 2019). *Implementación de una secuencia didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza de la lectoescritura en educación general*

básica preparatoria. Obtenido de UTMACH:
http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14017/1/ECUACS_2019_EB_DE00008.pdf

- Juárez, L. (2018). *La gamificación en el aula: Siglo XXI*. La Paz, Bolivia: Jara Ediciones.
- Ley Orgánica de Comunicación. (2013). *Registro Oficial Suplemento* . Obtenido de <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2020/01/Ley-Organica-de-Comunicaci%C3%B3n.pdf>
- Macías , A. (2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. Guayaquil, Ecuador: UCG.
- Merchan, R., Toro, J., & Rodriguez, F. (2023). Lagamificación en los procesos de maduración de la motricidad gruesa en niños y niñas del grado segundo del colegio estrella del sur IED. *Actividad Física y Desarrollo Humano*, 14(1), 1692-7427. Obtenido de <https://ojs.unipamplona.edu.co/index.php/afdh/article/view/2502/3080>
- Miguelena, R. (19 de Julio de 2017). *Importancia de la Gamificación en la Educación Aplicado en Entornos de la Investigación*. Obtenido de http://www.laccei.org/LACCEI2017-BocaRaton/student_Papers/SP282.pdf
- MINEDUC. (2018). *Informe de novedades acerca de la Lectoescritura* . Quito, Ecuador: Ministerio de educación.
- Morales, J. (2021). “*La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos*” [Tesis de Maestría, UTA]. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/2d61d734-1a45-4336-b61a-317660ac4450/content>
- Núñez, J. (2021). *Actividades de gamificación 3.0. y la expresión verbal de niños y niñas del nivel inicial*. [Tesis de Grado, UTA]. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33413/1/NU%CC%81N%CC%83EZ%20%20S%C3%81NCHEZ%20JE%CC%81SSICA%20MARIELA%20tesis.pdf>
- Tamayo, M. (2015). *Metodología de la investigación*. México: McGrill.

ANEXOS



Anexo 1. Validación de la propuesta

TEMA: EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA DIGITAL PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA BORBÓN.

Modalidad: Tesis de investigación

Autores: Untuña Soria Angel Danilo, Amaya Lozano Vanessa De Monserrate

Tutora: María Teresa Santamaria López, MGS.

Propuesta: Implementar la plataforma digital Educaplay en la Unidad Educativa Borbón

Nombre del sitio: <https://www.educapaly.com>

URL: https://es.educaplay.com/usuario/11072992-compreension_lectora/

Estimado Evaluador el presente instrumento forma parte del trabajo de investigación del programa de Pedagogía en Entornos Digitales

“**COMPRENSIÓN LECTORA**” es un sitio web que brinda asistencia a los docentes y fomenta el desarrollo de habilidades de los alumnos. Al desarrollar una variedad de habilidades en los jóvenes del subnivel de Básica Superior mediante un entorno de aprendizaje centrado en la técnica de ludificación, lo cual contribuye a que los alumnos a través de actividades lúdicas y educativas logren un entorno de aprendizaje más significativo para ellos.

Cuestionario de Validación de la Propuesta por Criterio de especialistas

Preguntas	Escala de Valoración Cuantitativa				
	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN PEDAGÓGICA					
Los contenidos son adecuados para el aprendizaje					X
Los recursos son idóneos para propiciar el aprendizaje					X

Los medios tecnológicos utilizados son oportunos para generar interactividad en los estudiantes					X
La evaluación es diversificada					X
DIMENSIÓN INSTRUCCIONAL					
Calidad de la información					X
Guía didáctica para propiciar el aprendizaje autónomo					X
Claridad de las instrucciones					X

¿Permite una adecuada secuenciación y estructuración de las actividades de aprendizaje según los objetivos planteados?					X
DIMENSIÓN TÉCNICA					
Facilidad de navegación en el diseño instruccional					X
Apariencia visual en el diseño instruccional					X
Recursos multimedia integrados					X
Accesibilidad					X
DIMENSIÓN TUTORIAL					
¿Considera que los tutoriales de Educaplay cubren adecuadamente todas las aspectos necesarios para el uso efectivo de la plataforma?					X
Pregunta	Valoración Cualitativa				
Indique las mejoras que podría implementarse en el diseño instruccional para potenciar su funcionamiento y resultados de aplicación.	EXCELENTE				

Identificación del experto	
Nombre y apellidos	Licda. María Isabel Latorre Guadalupe, MCS.
Filiación (ocupación, grado académico y lugar de trabajo)	Maestría en Educación en el área de docencia e investigación Magister Unidad Educativa "Aída León de Rodríguez Lara"
e-mail	maria.isabel.latorre@educaplay.com.ec
Teléfono o celular	0993115040
Fecha de la validación (día, mes y año)	12-08-2024
Firma:	

Anexo 2. Validación del Instrumento

TEMA: EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA DIGITAL PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA BORBÓN.”

Modalidad: Tesis de investigación

Autores: Untuña Soria Angel Danilo, Amaya Lozano Vanessa De Monserrate

Tutora: María Teresa Santamaria López, MGS.

Propuesta: Implementar la plataforma digital Educaplay en la Unidad Educativa Borbón

Nombre del sitio: <https://www.educapaly.com>

URL: https://es.educaplay.com/usuario/11072992-comprension_lectora/

Estimado Evaluador el presente instrumento forma parte del trabajo de investigación del programa de Pedagogía en Entornos Digitales

“**COMPRESIÓN LECTORA**” es un sitio web que brinda asistencia a los docentes y fomenta el desarrollo de habilidades de los alumnos. Al desarrollar una variedad de habilidades en los jóvenes del subnivel de Básica Superior mediante un entorno de aprendizaje centrado en la técnica de ludificación, lo cual contribuye a que los alumnos a través de actividades lúdicas y educativas logren un entorno de aprendizaje más significativo para ellos.

Cuestionario de Validación de la Propuesta por Criterio de especialistas

Preguntas	Escala de Valoración Cuantitativa				
	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN PEDAGÓGICA					
Los contenidos son adecuados para el aprendizaje					X
Los recursos son idóneos para propiciar el aprendizaje					X
Los medios tecnológicos utilizados son oportunos para generar interactividad en los estudiantes					X

La evaluación es diversificada					X
DIMENSIÓN INSTRUCCIONAL					
Calidad de la información					X
Guía didáctica para propiciar el aprendizaje autónomo					X
Claridad de las instrucciones					X
¿Permite una adecuada secuenciación y estructuración de las actividades de aprendizaje según los objetivos					X

curriculares?					
---------------	--	--	--	--	--

Anexo 3. Validación de expertos

TÍTULO, RESUMEN, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Estimado Evaluador el presente instrumento forma parte del trabajo de investigación de la Maestría en Educación Con Mención En Pedagogía En Entornos Digitales

1. Título

EDUCAPLEY COMO HERRAMIENTA DIGITAL PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA BORBÓN

2. Resumen

El estudio llevado a cabo tuvo como objetivo Implementar Educaplay como herramienta digital para diseñar actividades interactivas que mejoren la comprensión lectora de los estudiantes de Décimo Año de EGB de la Unidad Educativa Borbón, ubicada en la parroquia Borbón del cantón Eloy Alfaro, provincia de Esmeraldas, con una investigación mixta con alcance descriptivo y correlacional. Se utilizó la herramienta Educaplay para llevar a cabo actividades de comprensión y reflexión de argumentos, con el objetivo de que los estudiantes desarrollen habilidades de pensamiento crítico que les permitan analizar críticamente las lecturas propuestas e identificar las ideas principales de cada una. El enfoque de este estudio es mixto y se basa en una revisión bibliográfica y documental, así como en trabajo de campo, utilizando el método de investigación acción. Se realizó una encuesta dirigida a los docentes de la institución, que sirvió como guía para capacitar e implementar estrategias metodológicas, mediadas por la herramienta Educaplay, pre test y post test a los estudiantes, y una entrevista a directivos, este enfoque produjo resultados positivos, demostrando que proponer estrategias didácticas respaldadas por las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) son esenciales como métodos de aprendizaje y para abordar los desafíos en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, debido al alto grado de motivación que generan en los estudiantes.

Los resultados de esta investigación servirán como referente para que otros maestros puedan realizar un cambio en la comprensión lectora en los estudiantes y den respuesta a la interrogante:

Preguntas de investigación

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la herramienta digital Educaplay para mejorar la comprensión lectora?
- ¿Cuál es la situación actual que presentan los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Borbón, en cuanto a la comprensión lectora?
- ¿Cómo diseñar actividades interactivas en Educaplay para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Borbón?

- **¿Cómo se puede evaluar la eficacia de la propuesta tecnológica basada en Educaplay?**

Objetivos: General y específicos Objetivo general.

Implementar Educaplay como herramienta digital para diseñar actividades interactivas que mejoren la comprensión lectora de los estudiantes de Décimo Año de EGB de la Unidad Educativa Borbón.

Objetivos específicos de la investigación.

- Establecer los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la herramienta digital Educaplay para mejorar la comprensión lectora, mediante una revisión sistemática.
- Realizar un diagnóstico del nivel de comprensión lectora en los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Borbón, mediante una investigación empírica.
- Diseñar una propuesta pedagógica que integre actividades interactivas a través de la plataforma Educaplay para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Borbón.
- Validar la eficacia de las actividades implementadas en la plataforma Educaplay mediante la comparación de los resultados del pre test y post test aplicado a los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Borbón.

3. Metodología

El enfoque mixto de investigación, que combina métodos cuantitativos y cualitativos, resulta invaluable al explorar el impacto de herramientas digitales como Educaplay en la mejora de la comprensión lectora de estudiantes de décimo año de Educación General Básica (EGB) en la Unidad Educativa Borbón. Este estudio busca arrojar luz sobre cómo la integración de Educaplay puede influir en el desarrollo de habilidades de lectura y comprensión en los estudiantes, así como comprender sus percepciones y experiencias con esta herramienta digital.

En esta investigación cuyo eje gira entorno a la atención educativa, se considera que es una investigación con enfoque mixto, es decir, cualitativo y cuantitativo; “los datos cualitativos son información abierta que se obtiene a través de técnicas como las entrevistas, grupos focales u observaciones, mientras que los cuantitativos son aquellos que miden la información obtenida a través de datos numéricos y programas estadísticos” (Hernández & Mendoza, 2018, pág. 54). En este caso, se utilizó el software estadístico IBM Spss en su última versión, así como Microsoft Excel.

FORMULARIO

En las siguientes páginas usted evalúa el cuestionario para poder validarlo.

En las respuestas de las escalas tipo Likert, por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las cuatro opciones que se presentan en los casilleros, de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta.	1. No cumple con el criterio 2. Bajo nivel 3. Moderado nivel 4. Alto nivel	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión. Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total. Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente. Los ítems son suficientes.
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio 2. Bajo nivel 3. Moderado nivel 4. Alto nivel	El ítem no es claro. El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. Se requiere una modificación muy específica de algunos términos del ítem. El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis buena.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio 2. Bajo nivel 3. Moderado nivel 4. Alto nivel	El ítem no tiene una relación lógica con la dimensión. El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión. El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo. El ítem se encuentra totalmente relacionado con la dimensión.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio 2. Bajo nivel 3. Moderado nivel 4. Alto nivel	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión. El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste. El ítem es relativamente importante. El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

ENCUESTA DE CIERRE LUEGO DE USAR LA HERRAMIENTA EDUCAPLAY.

DATOS DE CONTROL:	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	Motivos por los que se considera no adecuada/pertinente:	Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)
CORREO ELECTRÓNICO:	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4		
EDAD:	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4		
SEXO:	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4		

INDICACIONES: En una escala de 1 = Nula 2 = Escasa 3 = Aceptable 4= Satisfactoria 5= Muy satisfactoria **seleccionar que opina sobre la inclusión de la plataforma de Educaplay en el ámbito educativo.**

	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	COMENTARIO
1. ¿Cómo evaluaría la utilidad de Educaplay para diseñar actividades interactivas?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
a) Muy bueno	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	
b) Bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	COMENTARIO
2. ¿Considera que Educaplay permite crear actividades que promueven un aprendizaje significativo?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
a) Muy bueno	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	
b) Bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	

	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	COMENTARIO
3. ¿Qué tan efectiva es Educaplay para integrar recursos multimedia en actividades educativas?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
a) Muy bueno	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	
b) Bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	COMENTARIO
4. ¿En qué medida Educaplay facilita la evaluación formativa a través de sus actividades?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
a) Muy bueno	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	
c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	COMENTARIO
5.- ¿Educaplay cumple con sus expectativas en cuanto a la personalización de las actividades educativas?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
a) Muy bueno	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	
b) Bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	COMENTARIO

6. ¿Qué tan adecuadas son las herramientas de seguimiento y análisis de resultados que ofrece Educaplay?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
a) Muy bueno	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	
b) Bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	

	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	COMENTARIO
7. ¿Cómo valora la versatilidad de Educaplay para adaptarse a diferentes niveles educativos y disciplinas?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
a) Muy bueno	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	
b) Bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	

	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	COMENTARIO
8. ¿Qué tan intuitiva considera la plataforma para diseñadores instruccionales?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
a) Muy bueno	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	
b) Bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	

	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA
--	-------------	----------	------------	------------

9. ¿Recomendaría Educaplay a otros profesionales en el campo de la educación?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
a) Muy bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
b) Bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	COMENTARIO
10. ¿Cómo considera que Educaplay, al comparar con otras herramientas educativas que ha utilizado en términos de innovación y efectividad?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
a) Muy bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
b) Bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	

Valoración general del cuestionario

Por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las opciones que se presentan:

		SI	NO		
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para que los encuestados puedan responderlo adecuadamente		X			
El número de preguntas del cuestionario es excesivo			X		
Las preguntas constituyen un riesgo para el encuestado (en el supuesto de contestar Sí, por favor, indique inmediatamente abajo cuáles)			X		
Preguntas que el experto considera que pudieran ser un riesgo para el encuestado:					
N.º de la(s) pregunta(s)	10				
Motivos por los que se considera que pudiera ser un riesgo					
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)					
		Evaluación general del cuestionario			
		Excelente	Buena	Regular	Deficiente
Validez de contenido del cuestionario		X			

Observaciones y recomendaciones en general del cuestionario:	
Motivos por los que se consideran adecuada	
Motivos por los que se consideran pertinente	

Anexo 4. Validación de expertos 2

TÍTULO, RESUMEN, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Estimado Evaluador el presente instrumento forma parte del trabajo de investigación de la Maestría en Educación Con Mención En Pedagogía En Entornos Digitales

1. Título

EDUCAPLEY COMO HERRAMIENTA DIGITAL PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA BORBÓN

2. Resumen

El estudio llevado a cabo tuvo como objetivo Implementar Educaplay como herramienta digital para diseñar actividades interactivas que mejoren la comprensión lectora de los estudiantes de Décimo Año de EGB de la Unidad Educativa Borbón, ubicada en la parroquia Borbón del cantón Eloy Alfaro, provincia de Esmeraldas, con una investigación mixta con alcance descriptivo y correlacional. Se utilizó la herramienta Educaplay para llevar a cabo actividades de comprensión y reflexión de argumentos, con el objetivo de que los estudiantes desarrollen habilidades de pensamiento crítico que les permitan analizar críticamente las lecturas propuestas e identificar las ideas principales de cada una. El enfoque de este estudio es mixto y se basa en una revisión bibliográfica y documental, así como en trabajo de campo, utilizando el método de investigación acción. Se realizó una encuesta dirigida a los docentes de la institución, que sirvió como guía para capacitar e implementar estrategias metodológicas, mediadas por la herramienta Educaplay, pre test y post test a los estudiantes, y una entrevista a directivos, este enfoque produjo resultados positivos, demostrando que proponer estrategias didácticas respaldadas por las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) son esenciales como métodos de aprendizaje y para abordar los desafíos en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, debido al alto grado de motivación que generan en los estudiantes.

Los resultados de esta investigación servirán como referente para que otros maestros puedan realizar un cambio en la comprensión lectora en los estudiantes y den respuesta a la interrogante:

Preguntas de investigación

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la herramienta digital Educaplay para mejorar la comprensión lectora?
- ¿Cuál es la situación actual que presentan los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Borbón, en cuanto a la comprensión lectora?

- ¿Cómo diseñar actividades interactivas en Educaplay para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Borbón?
- ¿Cómo se puede evaluar la eficacia de la propuesta tecnológica basada en Educaplay?

Objetivos: General y específicos Objetivo general.

Implementar Educaplay como herramienta digital para diseñar actividades interactivas que mejoren la comprensión lectora de los estudiantes de Décimo Año de EGB de la Unidad Educativa Borbón.

Objetivos específicos de la investigación.

- Establecer los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la herramienta digital Educaplay para mejorar la comprensión lectora, mediante una revisión sistemática.
- Realizar un diagnóstico del nivel de comprensión lectora en los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Borbón, mediante una investigación empírica.
- Diseñar una propuesta pedagógica que integre actividades interactivas a través de la plataforma Educaplay para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Borbón.
- Validar la eficacia de las actividades implementadas en la plataforma Educaplay mediante la comparación de los resultados del pre test y post test aplicado a los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Borbón.

3. Metodología

El enfoque mixto de investigación, que combina métodos cuantitativos y cualitativos, resulta invaluable al explorar el impacto de herramientas digitales como Educaplay en la mejora de la comprensión lectora de estudiantes de décimo año de Educación General Básica (EGB) en la Unidad Educativa Borbón. Este estudio busca arrojar luz sobre cómo la integración de Educaplay puede influir en el desarrollo de habilidades de lectura y comprensión en los estudiantes, así como comprender sus percepciones y experiencias con esta herramienta digital.

En esta investigación cuyo eje gira entorno a la atención educativa, se considera que es una investigación con enfoque mixto, es decir, cualitativo y cuantitativo; “los datos cualitativos son información abierta que se obtiene a través de técnicas como las entrevistas, grupos focales u observaciones, mientras que los cuantitativos son aquellos que miden la información obtenida a través de datos numéricos y programas estadísticos” (Hernández & Mendoza, 2018, pág. 54). En este caso, se utilizó el software estadístico IBM Spss en su última versión, así como Microsoft Excel.

FORMULARIO

En las siguientes páginas usted evalúa el cuestionario para poder validarlo.

En las respuestas de las escalas tipo Likert, por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las cuatro opciones que se presentan en los casilleros, de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta.	1. No cumple con el criterio 2. Bajo nivel 3. Moderado nivel 4. Alto nivel	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión. Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total. Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente. Los ítems son suficientes.
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio 2. Bajo nivel 3. Moderado nivel 4. Alto nivel	El ítem no es claro. El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. Se requiere una modificación muy específica de algunos términos del ítem. El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis buena.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio 2. Bajo nivel 3. Moderado nivel 4. Alto nivel	El ítem no tiene una relación lógica con la dimensión. El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión. El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo. El ítem se encuentra totalmente relacionado con la dimensión.

RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio 2. Bajo nivel 3. Moderado nivel 4. Alto nivel	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión. El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste. El ítem es relativamente importante. El ítem es muy relevante y debe ser incluido.
--	---	---

ENCUESTA DE CIERRE LUEGO DE USAR LA HERRAMIENTA EDUCAPLAY.

DATOS DE CONTROL:	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	Motivos por los que se considera no adecuada/pertinente:	Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)
CORREO ELECTRÓNICO:	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4		
EDAD:	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4		
SEXO:	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4		

INDICACIONES: En una escala de 1 = Nula 2 = Escasa 3 = Aceptable 4= Satisfactoria 5= Muy satisfactoria **seleccionar que opina sobre la inclusión de la plataforma de Educaplay en el ámbito educativo.**

	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	COMENTARIO
1. ¿Cómo evaluaría la utilidad de Educaplay para diseñar actividades interactivas?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
a) Muy bueno	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	
b) Bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	

	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	COMENTARIO
3. ¿Qué tan efectiva es Educaplay para integrar recursos multimedia en actividades educativas?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
a) Muy bueno	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	
b) Bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	COMENTARIO
2. ¿Considera que Educaplay permite crear actividades que promueven un aprendizaje significativo?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
a) Muy bueno	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	
b) Bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	COMENTARIO
4. ¿En qué medida Educaplay facilita la evaluación formativa a través de sus actividades?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
a) Muy bueno	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	
c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	

d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	

	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	COMENTARIO
5.- ¿Educaplay cumple con sus expectativas en cuanto a la personalización de las actividades educativas?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
a) Muy bueno	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	
b) Bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	

	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	COMENTARIO
6. ¿Qué tan adecuadas son las herramientas de seguimiento y análisis de resultados que ofrece Educaplay?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
a) Muy bueno	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	
b) Bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	

	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	COMENTARIO
7. ¿Cómo valora la versatilidad de Educaplay para adaptarse a diferentes niveles educativos y disciplinas?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
a) Muy bueno	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	
b) Bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	

c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	

	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	COMENTARIO
8. ¿Qué tan intuitiva considera la plataforma para diseñadores instruccionales?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
a) Muy bueno	1 2 3 	1 2 3 	1 2 3 	1 2 3 	
b) Bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	

	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	COMENTARIO
9. ¿Recomendaría Educaplay a otros profesionales en el campo de la educación?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
a) Muy bueno	1 2 3 	1 2 3 	1 2 3 	1 2 3 	
b) Bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	

	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	COMENTARIO
--	-------------	----------	------------	------------	------------

10. ¿Cómo considera que Educaplay, al comparar con otras herramientas educativas que ha utilizado en términos de innovación y efectividad?	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
a) Muy bueno	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 2 3 <input checked="" type="checkbox"/>	
b) Bueno	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
c) Regular	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
d) Malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
e) Muy malo	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	

Valoración general del cuestionario

Por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las opciones que se presentan:

		sí	no
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para que los encuestados puedan responderlo adecuadamente		X	
El número de preguntas del cuestionario es excesivo			X
Las preguntas constituyen un riesgo para el encuestado (en el supuesto de contestar Sí, por favor, indique inmediatamente abajo cuáles)			X
Preguntas que el experto considera que pudieran ser un riesgo para el encuestado:			
N.º de la(s) pregunta(s)	10		
Motivos por los que se considera que pudiera ser un riesgo			
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)			

	Evaluación general del cuestionario			
	Excelente	Buena	Regular	Deficiente
Validez de contenido del cuestionario	X			

Observaciones y recomendaciones en general del cuestionario:	
Motivos por los que se considera no adecuada	
Motivos por los que se considera no pertinente	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

Identificación del experto

Nombre y apellidos	Lcda. Jimena Alexandra Murillo Tayo, MGS.
Filiación (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	Maestría en Educación Mención en Innovación y Liderazgo Educativo Magíster Unidad Educativa “Angamarca”
e-mail	jimena.murillo@educacion.gob.ec
Teléfono o celular	0999040861
Fecha de la validación (día, mes y año):	03-04-2024

Anexo 5. Pre Test aplicado a estudiantes

PRE TEST DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE DECIMO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA BORBÓN

Este test evaluará los conocimientos previos de los estudiantes sobre comprensión lectora y su disposición frente a las actividades interactivas en Educaplay

Enunciado	Cumple	No Cumple	Cumple Parcialmente	Observaciones
1. Antes de realizar actividades en Educaplay, comprendía con facilidad los textos académicos.				
2. Suelo identificar las ideas principales de los textos sin dificultad.				
3. Mi nivel de interés por la lectura es bajo antes de usar Educaplay.				
4. Utilizo recursos digitales o plataformas para mejorar mi comprensión lectora.				
5. Antes de usar Educaplay, me cuesta recordar detalles importantes de un texto.				
6. La lectura de textos académicos me resulta difícil de entender.				
7. Prefiero leer textos en papel que en plataformas digitales.				
8. Usualmente, me resulta complicado diferenciar entre hechos y opiniones en los textos.				
9. Los recursos visuales o interactivos (como videos) me ayudan a comprender mejor los textos.				
10. Antes de usar Educaplay, disfruto leer, pero me cuesta concentrarme.				

Anexo 6. Post Test

Post-test (Después de usar *Educaplay*)

Enunciado	Cumple	No Cumple	Cumple Parcialmente	Observaciones
1. Después de usar <i>Educaplay</i> , comprendo con facilidad los textos académicos.				
2. Ahora puedo identificar las ideas principales de los textos más fácilmente.				
3. Mi interés por la lectura ha aumentado después de usar <i>Educaplay</i> .				
4. Después de usar <i>Educaplay</i> , suelo recordar mejor los detalles importantes de los textos.				
5. Las actividades interactivas y juegos de <i>Educaplay</i> han mejorado mi comprensión lectora.				
6. Ahora disfruto mucho más de leer textos académicos que antes de usar <i>Educaplay</i> .				
7. Usualmente, me resulta más fácil diferenciar entre hechos y opiniones en los textos.				
8. Después de usar <i>Educaplay</i> , mi capacidad para analizar textos ha mejorado.				
9. Las herramientas multimedia de <i>Educaplay</i> me ayudan a comprender mejor los textos.				
10. Mi concentración al leer ha mejorado después de usar <i>Educaplay</i> .				