



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN: PEDAGOGIA EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA

**LA GAMIFICACION MEDIANTE EDUCAPLAY PARA FOMENTAR LA LECTURA CREATIVA EN LOS
DECIMOS AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA AÑO LECTIVO 2023-2024**

Autor/es:

Mejía Ordoñez Lilian Birmania

Ochoa Fajardo Darwin Mauricio

Tutor/a:

PHD. Carlín Chávez Esther Lucrecia

ECUADOR

2023



La Universidad para todos



DEDICATORIA

Dedico este logro a mi familia, la cual representa el esfuerzo, la perseverancia y la fe en cada paso de mi formación académica, cuyo amor y apoyo incondicional han sido el motor que impulsa mis sueños y aspiraciones. Este trabajo es un testimonio de la dedicación y sacrificio que compartimos como familia, dedico este logro a nuestro amor y al continuo apoyo que he encontrado en cada uno de ustedes.

Lilian Mejía

Para ti madre mía que me regalaste la vida, desde el primer día que nací estuviste allí conmigo nunca te cansaste apoyarme siempre fuiste padre y madre para mí, todo lo que soy te lo debo a ti, ya que para un fracaso siempre tenías una solución.

También quiero dedicar este logro a mi esposa y a mis hijos ya que muchas veces el tiempo que debía compartir con ellos lo dedique a realizar actividades académicas, su apoyo fue primordial para culminar con éxito este objetivo.

Este trabajo está dedicado a ustedes, con profundo agradecimiento y cariño.

Darwin Mauricio Ochoa Fajardo.





AGRADECIMIENTOS.

A Dios, fuente infinita de sabiduría y guía, a quien agradezco por ser la luz en mi camino académico, a mis profesores y tutor de esta tesis que con sus conocimientos logramos conseguir el objetivo.

A mi amado esposo, por su constante apoyo, comprensión y aliento en cada paso de esta travesía académica. Tu amor ha sido mi mayor inspiración. A mis queridos hijos Alisson, Jeremy y Emily, quienes son mi razón de ser y mi fuente de motivación. Cada esfuerzo en esta maestría ha sido con el propósito de construir un mejor futuro para ustedes.

A mi familia, cuyo apoyo incondicional ha sido el pilar fundamental en mi carrera académica. Gracias por creer en mí y alentarme a alcanzar mis metas. A todos aquellos que, de alguna manera, han contribuido a este logro, mi más profundo agradecimiento. Este trabajo no solo es mío, sino de todos aquellos que han sido parte de mi viaje.

Con cariño y gratitud,

Lilian B. Mejía Ordoñez

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a todos aquellos que han sido parte fundamental de mi camino académico y personal. En primer lugar, a Dios por regalarme el don más preciado la vida, la inteligencia y sabiduría, a mi familia por su amor y apoyo constante han sido el motor que impulsa mis logros.

Agradezco también a mi compañera de tesis, Lilian Mejía, por su colaboración y dedicación en este proyecto compartido. Su contribución ha sido invaluable, y juntos hemos superado desafíos y alcanzados metas.

Un agradecimiento especial va dirigido a nuestra tutora, la flamante Carlín Chávez Esther Lucrecia. Su guía experta y apoyo incondicional han sido pilares fundamentales durante este proceso. Su dedicación y conocimiento han iluminado nuestro camino hacia el éxito académico.

Con respeto y estima.

Darwin Mauricio Ochoa Fajardo.





Resumen

La investigación se centra en la existencia de gran dificultad en la comprensión de textos debido al poco interés que los estudiantes muestran para leer. Es criterio de los estudiantes que leen por obligación para realizar alguna tarea. Por lo que el objetivo de la investigación es diseñar una estrategia de gamificación mediante EducaPlay para fomentar lectura creativa en los estudiantes del décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “12 de febrero” en la ciudad de Zamora, durante el año 2023-2024. La metodología utilizada fue la cuali-cuantitativa, de tipo aplicada y de campo, y se aplicaron métodos teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos. La población la constituyeron treinta estudiantes a quienes se le aplicó una encuesta, por un cuestionario previamente elaborado, mientras cuatro docentes respondieron una guía de entrevista y aceptaron ser observados mediante una guía de observación elaborada. Entre los resultados se apreció una discrepancia entre la disposición de los estudiantes hacia el uso de herramientas digitales y su implementación limitada por parte de los docentes, por lo que se propuso la incorporación de herramientas como Educaplay en el proceso educativo, para atender las dificultades en la comprensión lectora. Esto condujo hacia la propuesta donde se diseñaron tres tareas que contemplaron la comprensión lectora, completamiento de oraciones, y reconstrucción del final de la obra El Otro Yo del escritor Mario Benedetti. Cada una de ellas se desarrolló desde la perspectiva de la gamificación, utilizando EducaPlay. Como conclusión se evidenció que los alumnos y los docentes mostraron una buena disposición hacia el uso de herramientas digitales para fomentar la lectura creativa.

Palabras clave: Gamificación, Lectura creativa, Educaplay.





ABSTRAC

The research focuses on the significant difficulty in text comprehension due to students' lack of interest in reading. Students tend to read only when required to complete a task. Therefore, the research objective is to design a gamification strategy using EducaPlay to promote creative reading among tenth-grade students at the "12 de Febrero" Educational Unit in the city of Zamora during the academic year 2023-2024. The methodology employed was qualitative-quantitative, applied, and field-based, utilizing theoretical, empirical, and statistical mathematical methods. The population consisted of thirty students who completed a survey using a pre-prepared questionnaire, while four teachers responded to an interview guide and agreed to be observed through a prepared observation guide. Results revealed a disparity between students' willingness to use digital tools and the limited implementation by teachers. As a solution, the incorporation of tools like EducaPlay in the educational process was proposed to address reading comprehension difficulties. This led to the proposal, where three tasks were designed, encompassing reading comprehension, sentence completion, and reconstruction of the ending of Mario Benedetti's work, "El Otro Yo." Each task was developed from a gamification perspective, utilizing EducaPlay. In conclusion, it was evident that both students and teachers demonstrated a positive disposition towards using digital tools to foster creative reading.

Keywords: Gamification, Creative reading, Educaplay





ÍNDICE GENERAL

Contenido

| | |
|------------------------------------|------|
| DEDICATORIA..... | vii |
| AGRADECIMIENTOS..... | viii |
| Resumen..... | ix |
| ABSTRAC..... | x |
| INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| Justificación del problema..... | 1 |
| Planteamiento del problema..... | 1 |
| Precisión del tema..... | 3 |
| Objeto de la investigación..... | 3 |
| Objetivos de la investigación..... | 3 |
| Objetivo general..... | 3 |
| Preguntas científicas..... | 3 |
| CAPITULO I..... | 8 |
| MARCO TEÓRICO..... | 8 |
| 1.1. Tipos de Lectura..... | 9 |
| 1.1.1. Lectura creativa..... | 9 |
| 1.1.2 Lectura Oral..... | 13 |
| 1.1.3. Lectura Silenciosa..... | 14 |
| 1.1.4. Lectura Rápida..... | 16 |
| 1.1.5. Lectura Secuencial..... | 17 |
| 1.1.6. Lectura Intensiva..... | 19 |





| | |
|--|----|
| 1.1.7 Lectura Mecánica | 20 |
| 1.1.8 Lectura Receptiva o Comprensiva..... | 20 |
| 1.1.9 Lectura Selectiva | 21 |
| 1.1.10 Niveles de Comprensión Lectora..... | 21 |
| 1.1.11 El nivel de comprensión literal | 21 |
| 1.1.12 El nivel de comprensión inferencial | 22 |
| 1.1.13 El nivel de comprensión crítica | 22 |
| 1.2 La estrategia didáctica: | 22 |
| 1.2.1 Importancia de la Estrategia Didáctica | 22 |
| 1.2.2 Gamificación..... | 24 |
| 1.3 Las tecnologías de aprendizaje y del conocimiento. | 27 |
| 1.3.1 Herramientas Digitales | 28 |
| 1.3.2 EL uso de herramienta Educaplay para desarrollo de la lectura creativa | 29 |
| 1.3.3 Fortalecimiento de la lectura a través de la plataforma Educaplay..... | 30 |
| 1.3.4 Desarrollo de la comprensión lectora a través de Educaplay | 30 |
| CAPITULO II | 32 |
| METODOLOGÍA | 32 |
| 2.1. Enfoque cualitativo..... | 32 |
| 2.2. Enfoque cuantitativo | 33 |
| 2.3. Alcance de la investigación..... | 33 |
| 2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación..... | 33 |
| 2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación | 34 |
| 2.5.1. Métodos Teóricos | 34 |
| 2.5.2. Empíricos..... | 35 |





| | |
|--|----|
| 2.5.3 Métodos Matemáticos Estadísticos | 36 |
| 2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada | 36 |
| 2.6.1 Guía de observación | 36 |
| 2.6.2 Cuestionario | 36 |
| 2.6.3. Guía de entrevista | 37 |
| 2.7 Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo..... | 37 |
| 2.7.1. Población..... | 37 |
| 2.7.2. Muestra..... | 38 |
| 2.8 Estadígrafos o técnicas estadísticas. | 38 |
| 2.9. Proceder metodológico general..... | 39 |
| 2.10. Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial | 39 |
| 2.11. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes..... | 41 |
| 2.11.1. Análisis de resultados..... | 48 |
| 2.11.2. Triangulación de los resultados | 49 |
| CAPÍTULO III. PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA Y RESULTADOS | 51 |
| ACTIVIDADES | 56 |
| TAREA 1. Prueba de Comprensión Lectora | 56 |
| TAREA 2: Ordenar Palabras en EducaPlay..... | 58 |
| TAREA 3: Creación de un texto partiendo de la lectura creativa | 61 |
| CONCLUSIONES. | 70 |
| RECOMENDACIONES | 71 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 72 |
| ANEXOS | 86 |





ÍNDICE DE TABLAS

| | | |
|-----------|---|----|
| Tabla 1. | Población de estudio..... | 37 |
| Tabla 2. | Muestra – Paralelo “A” del décimo año de Educación General Básica | 38 |
| Tabla 3. | Nivel de comprensión..... | 41 |
| Tabla 4. | Desempeño en la lectura | 42 |
| Tabla 5. | Computadoras, tabletas o teléfonos..... | 43 |
| Tabla 6. | El docente emplea tecnologías | 44 |
| Tabla 7. | Desafíos al utilizar tecnologías para la lectura | 45 |
| Tabla 8. | Incorporación de las tecnologías en las clases | 46 |
| Tabla 9. | Estructura y dinámica de los componentes de la propuesta | 54 |
| Tabla 10. | Cronograma de Tareas..... | 63 |





ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | |
|--|----|
| Figura 1. Nivel de comprensión..... | xv |
| Figura 2. Desempeño de la lectura | 42 |
| Figura 3. Computadoras, Tables o Teléfonos | 43 |
| Figura 4. El Docente emplea tecnología. | 44 |
| Figura 5. Desafíos al utilizar tecnologías..... | 45 |
| Figura 6. Incorporación de las tecnologías en las clases | 46 |
| Figura 7. Soneto XXIII | 56 |
| Figura 8. Prueba de Comprensión Lectora. | 58 |
| Figura 9. Ordenar Palabras en EducaPlay..... | 60 |
| Fgura 10. Ordenar Palabras en EducaPlay..... | 62 |





INTRODUCCIÓN

Este proyecto surgió durante la trayectoria como docentes, al identificar el problema de la escasez de motivación e interés por la lectura que tienen los estudiantes en su formación académica. Se busca así contribuir al fortalecimiento del proceso de aprendizaje en los estudiantes del décimo año de Educación General Básica de la Unidad educativa “12 de Febrero” con el fin de que alcancen los niveles académicos en las pruebas estandarizadas a nivel local, nacional e internacional.

Justificación del problema

La investigación se justifica por la necesidad de plantear actividades atractivas y dinámicas para motivar al estudiante por la lectura creativa, desarrollar las competencias y la adquisición de los aprendizajes significativos en cada uno de ellos. De tal manera se propone el uso de una estrategia de gamificación en la plataforma EducaPlay que se ajuste a las necesidades de los estudiantes del décimo año, para el mejoramiento de la competencia lectora, desde una edad temprana y a la vez -vayan adquiriendo el hábito y el gusto por la lectura. La estrategia se organiza en función de que los jóvenes sean los protagonistas del proceso de enseñanza aprendizaje, con la creación de textos cortos, solución de crucigramas y favorecer un aprendizaje significativo que realce la autoestima y participación activa de los estudiantes dentro de la sociedad.

Planteamiento del problema

La lectura es una de las actividades más importantes y útiles que el ser humano realiza a lo largo de su vida. En primer lugar, la lectura, del mismo modo que todas las restantes actividades intelectuales, es una actividad exclusiva de los seres humanos, únicos seres vivos que han podido desarrollar un sistema intelectual y racional de avanzada. Es una de aquellas actividades que nos define por lo que somos frente al resto de los seres vivos, que por lo general comienza a adquirirse muy lentamente desde temprana edad y se mantiene de por vida, es decir que no se pierde con el tiempo.

En el Ecuador se ha observado el poco interés en el desarrollo de la expresión oral de los jóvenes estudiantes, sin embargo, la lectura es una de las principales herramientas para llegar al conocimiento y al





aprendizaje, hoy, en la actualidad, los jóvenes han perdido el interés por la lectura, una gran parte de los estudiantes tienen deficiencia en la lectura, esto ocasiona problemas en la comprensión de textos y en el desarrollo de la destreza de comunicarse. Este aprendizaje se enseña desde los primeros años escolares y sistemáticamente se aumenta el grado de complejidad lectora, pero si no se corrige a tiempo la dificultad, constituirá un problema en todo su periodo escolar.

En la provincia de Zamora Chinchipe se encuentran niños que en los primeros años de escolaridad no fueron estimulados para el desarrollo de las nociones básicas de lectura, estas cumplen un importante desempeño para que no existan problemas en la lectura. Los problemas, de la lectura deberían tener una respuesta eficaz por parte de los docentes. Lamentablemente la práctica pedagógica tradicional de algunos docentes incide negativamente al no motivar adecuadamente este aprendizaje en los estudiantes, quienes, en consecuencia, no logran comprender al leer algún texto y esto provoca dificultades en el rendimiento escolar. Los inconvenientes más frecuentes se manifiestan cuando se aprecia que no tienen claras las ideas, no saben precisar características, significados, secuencia y sucesos, en una obra, también, cuando no identifican escenarios, personajes y les resulta difícil expresar lo leído con un mensaje.

En La Unidad Educativa “12 de Febrero”, específicamente en la Educación General Básica, al realizar un sondeo en los docentes de las diferentes asignaturas que imparten clases en los décimos años relacionados al hábito de la lectura, se pudo evidenciar que ellos reconocen que existe gran dificultad en la comprensión de textos, debido al poco interés que tienen en la lectura. Los estudiantes expresan que hoy en sus hogares cuentan con algún medio de comunicación y dispositivos electrónicos, donde ellos pueden acceder de una forma rápida a la información que requieran, además manifiestan que la lectura la hacen por obligación y solamente para realizar alguna tarea.

Es por ello que muchos de los docentes necesitan disminuir el uso de estrategias tradicionales como lecturas larga, silenciosas, que resultan ser poco motivadoras para los estudiantes, ya que ellos deben ser los protagonistas de su propio aprendizaje. Una alternativa es proporcionarles estrategias innovadoras como es la gamificación, basada en el uso de plataformas entre ellas Educaplay, para que la lectura sea creativa y que los jóvenes descubran verdades que para ellos serán nuevas e interesantes. Así ellos podrán ser más participativos, creativos y con mayor capacidad cognitiva e intelectual. Por lo que se defiende la idea de que al utilizar esta estrategia, el rol de los docentes no sea solo el de impartir conocimientos, sino el de convertirse en el guía de la construcción del aprendizaje. La base del aprendizaje debe ser la lectura, por





cuanto son los principales fundamentos para llegar al conocimiento y mejorar la expresión oral. Con base a lo anterior expuesto se enuncia el siguiente problema de investigación:

¿Cómo fomentar la lectura creativa en los estudiantes del décimo año de educación general básica a través de una estrategia de gamificación mediante EducaPlay?

Precisión del tema

Una vez analizados los puntos anteriores, se plantea como tema de la presente investigación:

La gamificación mediante EducaPlay para fomentar la lectura creativa en Décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “12 de Febrero” en la ciudad de Zamora, cantón Zamora, provincia de Zamora Chinchipe durante el año lectivo 2023-2024

Objeto de la investigación

El proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura creativa.

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Diseñar una estrategia de gamificación mediante EducaPlay para fomentar lectura creativa en los estudiantes del décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “12 de Febrero” en la ciudad de Zamora durante el año 2023-2024.

Preguntas científicas

Para el presente trabajo se considera la aplicación de las siguientes preguntas científicas:

1. ¿Cuáles son los antecedentes o tendencias históricas del proceso de lectura creativa en los décimos años?
2. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de la lectura creativa en la enseñanza-aprendizaje?
3. ¿Cómo se determina la estrategia didáctica de gamificación usando EducaPlay para el fomento de la lectura creativa en los décimos años?
4. ¿Cuáles son las características de la plataforma Educaplay que aplican para fomentar la lectura creativa de los décimos años?





5. ¿Cómo se realiza la validación de la implementación de la estrategia didáctica de gamificación usando EducaPlay para fomentar la lectura creativa en los estudiantes del décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “12 de Febrero” en la ciudad de Zamora durante el año 2023-2024?

Declaración de las categorías

Estrategias Didácticas: comprende su importancia y tipos

Lectura Creativa: definición, características y beneficios

Tecnologías del Aprendizaje y Comunicación (TAC): definición, características, herramientas digitales y plataformas educativas, EducaPlay

Objetivos específicos

- Identificar los antecedentes o tendencias históricas del proceso de lectura creativa en los décimos años de Educación General Básica en la unidad educativa “12 de Febrero” durante el año lectivo 2023-2024.
- Analizar los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza aprendizaje en la lectura creativa de los décimos años de Educación General Básica en la unidad educativa “12 de Febrero” durante el año lectivo 2023-2024.
- Determinar la estrategia de gamificación y su aplicación para fomentar la lectura creativa en los décimos años.
- Describir las características de la plataforma Educaplay que aplican para fomentar la lectura creativa de los décimos años.
- Validar la implementación de la estrategia didáctica de gamificación usando EducaPlay para fomentar lectura creativa en los estudiantes del décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “12 de Febrero” en la ciudad de Zamora durante el año 2023-2024.

Identificación de los métodos a emplear

Métodos del nivel Teórico: inductivo – deductivo, histórico lógico, análisis y síntesis, que están referidos a las estrategias y enfoques que se utilizan para analizar y comprender teorías, conceptos y modelos existentes en un campo de estudio específico.





Métodos del nivel Empírico: son las estrategias y técnicas que se emplean para recopilar datos con el propósito de obtener evidencia empírica y responder a preguntas de investigación (Arias, 2017). De esta manera se emplean tres: la observación; entrevista y encuesta.

Métodos Matemáticos Estadísticos: son un conjunto de técnicas y herramientas utilizadas con la finalidad de recopilar, organizar, analizar e interpretar datos numéricos con el objetivo de obtener conclusiones y tomar decisiones basadas en evidencia (Arias, 2017) Por lo que se emplean de la siguiente manera:

1. Tabulación de los datos que se obtienen de la encuesta aplicada a los estudiantes.
2. Creación de la tabla de Frecuencia y porcentajes para la presentación de los resultados.
3. Análisis e interpretación de los resultados.

Declaración de la población y muestra.

La población se conoce como el conjunto de elementos e individuos que poseen ciertas particularidades que son comunes entre sí (Bernal, 2017) Partiendo de este concepto, se puede decir que, en la Unidad Educativa “12 de Febrero” cuenta con una población de 120 estudiantes que corresponden al décimo año, divididos en cuatro paralelos (A, B, C, D,) cuenta con cuatro docentes que imparten las asignaturas básicas en esos cursos. Para la muestra se utiliza la no probabilística intencional, la cual se distingue porque es el investigador quien decide el tamaño de la muestra de acuerdo a sus necesidades investigativas, quedando constituida solamente por 30 estudiantes del Paralelo “A” y los cuatro docentes que imparten la enseñanza en el mismo.

• Declaración del tipo de investigación

De acuerdo al objetivo

Aplicada: se centra en la generación de conocimiento, así como en las soluciones prácticas para abordar problemas específicos (Arias, 2017).

De acuerdo al grado de manipulación de las categorías

De Campo: se centra en la recopilación de datos de fuentes primarias (muestra de estudio) para un propósito específico, la cual implica una combinación de métodos como la observación, entrevistas, encuestas, análisis, síntesis entre otras (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

• Principales aportes.





Estrategias para la Lectura Creativa: con la participación activa del lector, quien a través de su imaginación y creatividad logra interpretarlo de forma personal y original. Asimismo mejorar la comprensión lectora, porque se está haciendo énfasis en la atención, la concentración, la memoria y el análisis crítico.

Gamificación: la misma fomentó la participación activa de los estudiantes y mejoró sus habilidades de lectura, así como de comunicación oral, favoreciendo el rendimiento en el área de Lenguaje y Literatura. Además, se mostraron más motivados y comprometidos, de igual forma se observó un aumento en la calidad de sus intervenciones orales.

Las herramientas tecnológicas han sido de gran ayuda para el proceso de enseñanza-aprendizaje, no solo a los estudiantes sino también a los docentes, porque como menciona Solórzano (2021) la herramienta automatizada Educaplay es un proceso de aprendizaje interactivo para los estudiantes fortaleciendo bases teóricas mediante el conectivismo colaborativo para un constructivismo significativo.

• **Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.**

La propuesta de intervención tiene como **importancia** que la lectura creativa es relevante para el desarrollo cognitivo, el social y emocional del estudiante, por cuanto, mediante su empleo los estudiantes pueden llegar a desarrollar su imaginación, creatividad, pensamiento crítico y empatía, entre otras habilidades. De esta manera, la **necesidad social** parte de la idea que se vive en un mundo cada vez más digital, es esencial que los alumnos puedan pensar de forma crítica y creativa utilizando las herramientas y recursos tecnológicos con efectividad, para resolver problemas reales y tomar decisiones asertivas.

Por otro lado, las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) se presentan como una **novedad** dentro del estudio, ya que ofrecen nuevas oportunidades para promover la lectura creativa en los estudiantes. Las TAC pueden utilizarse en una gran diversidad de actividades que promuevan este tipo de lectura, desde crear entornos de aprendizaje más atractivos e interactivos, que ayuden a los estudiantes a desarrollar su creatividad y su comprensión de su entorno. En cuanto a la actualidad científica se ha demostrado, a través de otras investigaciones que las TAC pueden tener un impacto positivo en la lectura. Además, los resultados que se obtengan de este estudio, aportarán datos actuales sobre ese impacto, específicamente en la lectura creativa.





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

La investigación como informe posee una estructura de sus contenidos que se describe desde la introducción, que se inicia con la justificación del problema planteado, el desarrollo del tema y la presentación del objeto de estudio, así como los objetivos generales y específicos, entre otros aspectos. En el capítulo 1 se desarrolla el marco teórico, donde se exploran los conceptos y teorías relacionados con la temática de estudio. En el capítulo 2 se describe la metodología utilizada para llevar a cabo este trabajo y el estudio diagnóstico. Mientras que, el capítulo 3 se enfoca en la elaboración de la propuesta, así como los criterios de evaluación proporcionados por los docentes y directivos de la institución en relación con dicho sistema.

Para concluir este informe, se incluyen las conclusiones, recomendaciones y las referencias bibliográficas que han sido fundamentales para respaldar el desarrollo del proceso. Finalmente, se adjuntan los anexos, los formatos de encuesta y entrevista, así como otros documentos e información relevante.





CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

El estudio de los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura creativa es crucial para entender su impacto en el desarrollo educativo. Estos fundamentos ofrecen una base sólida para elaborar estrategias didácticas eficaces. Abordan tanto las técnicas pedagógicas como las habilidades cognitivas involucradas. Este enfoque multidisciplinario facilita la comprensión de cómo se puede fomentar la lectura creativa entre los estudiantes (Canales, 2006) Explorar los fundamentos teóricos respalda estrategias didácticas que impulsan la lectura creativa al abordar técnicas pedagógicas y habilidades cognitivas, fomentando la autonomía y la conexión personal con los textos.

La lectura es un proceso complejo y esencial que implica la decodificación y comprensión de símbolos escritos para adquirir información, conocimiento y significado. A través de la lectura, los individuos acceden a una variedad de textos, desde literatura hasta manuales técnicos, y desarrollan habilidades cognitivas, lingüísticas y de pensamiento crítico. Más allá de su función informativa, la lectura es una actividad intelectualmente estimulante que fomenta la imaginación, la empatía y la reflexión. Además, la lectura no solo permite la adquisición de contenidos, sino también la expansión del vocabulario, la mejora de la comunicación y la apertura a diferentes perspectivas y culturas (Ceballos, 2023).

En el Currículo de Educación Obligatoria del Subnivel de Básica Superior, emitido por el Ministerio de Educación (MINEDUC) (2019) señala que, al momento en que el docente posibilita a los estudiantes la oportunidad de seleccionar el tipo de texto que desean leer, se les está creando su autonomía, por lo que les ayuda a desarrollar sus destrezas para discernir las fuentes que considera confiable. Este aprendizaje autónomo dinamiza la enseñanza y el aprendizaje, crea hábitos de lectura a la construcción de sus propios saberes y señala que, “La exploración de diversos temas, su análisis y el desarrollo posterior de ideas contribuyen a un mejor conocimiento del entorno (p. 339). Es decir, se está fomentando la lectura creativa, porque los estudiantes establecen relaciones entre el texto y su propia vida, sus vivencias, experiencias y conocimientos.

De ahí que, la lectura creativa sea considerada un proceso cognitivo y comunicativo fundamental que implica la decodificación y comprensión de textos escritos. Va más allá de simplemente reconocer las





palabras; implica la interpretación de significados, la construcción de conocimiento y la interacción con la información presentada en un texto. Aquí se presenta una descripción más detallada de la lectura y sus tipos.

1.1. Tipos de Lectura

Los tipos de lectura abarcan una variedad de enfoques que guían la interacción del lector con los textos. Estos enfoques incluyen la lectura oral, en la que las palabras se pronuncian en voz alta, y la lectura silenciosa, que se realiza internamente. La lectura rápida, por su parte, busca incrementar la velocidad de lectura sin sacrificar la comprensión, y la lectura secuencial implica leer palabra por palabra en el orden presentado. La lectura intensiva, en contraste, se sumerge en un análisis profundo del contenido, mientras que la lectura mecánica implica una lectura superficial sin verdadera comprensión (Chadán, 2022).

1.1.1. Lectura creativa

La lectura creativa es un proceso a través del cual se busca que los estudiantes logren crear nuevos textos a partir de una lectura previamente realizada y comprendida. Por lo que intervienen factores creativos como lo es la flexibilidad, la originalidad, la fluidez tanto en la lectura como en la escritura y la elaboración de los nuevos textos creados. Para que los estudiantes aprendan a desarrollar la comprensión lectora partiendo de este tipo de lectura, y sea significativa, es necesario que proporcionarles un entorno educativo que les permita explorar, construir lenguaje y pensamiento, donde se fomente la curiosidad y el deseo de aprender, esto hará que establezcan relaciones con el saber de forma significativa (Cueva, 2020).

En este sentido, la lectura creativa es una forma de abordar los textos que tiene como finalidad potenciar la imaginación, la interpretación y la expresión de los lectores, en este caso los estudiantes. Consiste en realizar actividades que logren estimular el pensamiento divergente, así como la empatía, el diálogo y la creatividad a partir de la lectura de diversas obras, géneros y autores. Algunas de las características de la lectura creativa que, desde la perspectiva de Oró et al. (2021) son las siguientes:

- Se enfoca en el proceso de lectura más que en el producto final, esto significa en cómo el lector se relaciona con el texto, en qué sensaciones le provoca, qué preguntas logra plantearse, cuáles son las conexiones establece.

- Se basa en el principio que no existe una única forma correcta de leer un texto, por el contrario, cada lector puede construir su propio significado partiendo de sus experiencias, conocimientos y emociones.





- Se propone generar espacios de intercambio y reflexión entre otros lectores compartiendo opiniones, impresiones, despejando dudas, aportando propuestas creativas sobre lo leído.

- Se apoya en diferentes recursos, técnicas y estrategias las que favorecen la lectura creativa, entre ellas el uso de las TIC, de imágenes, escritura creativa música, juegos, dramatizaciones y otros.

Desde este contexto, Gutiérrez et al. (2020), señalan que la lectura creativa es una forma de leer que va más allá de la comprensión literal del texto, porque tiene implícito la participación activa del lector, quien a través de su imaginación y creatividad logra interpretarlo de forma personal y original. Asimismo, argumentan que entre sus beneficios se encuentran que mejora la comprensión lectora, porque se está haciendo énfasis en la atención, la concentración, la memoria y el análisis crítico.

También ayuda ampliar el vocabulario, el conocimiento del mundo y la cultura, esto ya que al exponer al lector a diferentes tipos de textos, temas y autores se le está proporcionando una cultura general. Además, los estudiantes desarrollan la capacidad comunicativa, lo que se logra porque se estimula la expresión oral y escrita, así como el respeto y la escucha activa. Asimismo, potencia la creatividad por cuanto se les está incentivando la imaginación, la originalidad, la innovación y la resolución de problemas, todo esto impacta positivamente en el enriquecimiento de la personalidad al favorecer la autoestima, motivación y el placer por la lectura (Tovar & Riobueno, 2018).

En concordancia con lo descrito anteriormente, la lectura creativa es un enfoque pedagógico que busca fomentar la imaginación y la creatividad en los estudiantes a través de la lectura. Por lo que se considera que va más allá de la simple comprensión de textos, ya que implica la interpretación personal y la capacidad de generar nuevas ideas a partir de lo leído (Vásquez, 2021). Durante este tipo de lectura creativa, los alumnos se convierten en co-creadores de la historia, porque mientras leen están imaginando diferentes escenarios, desarrollando personajes secundarios e incluso crear diferentes finales.

Esta interacción entre el lector y el texto fomenta la capacidad de imaginación y pensamiento no convencional, por ello la lectura creativa también fomenta la exploración de nuevos géneros literarios (Blanco, 2022). Con la lectura creativa, se logra que los estudiantes salgan de su zona de confort ya que leen libros de diferentes estilos y temas que amplía sus horizontes de posibilidades creativas. Además, la lectura creativa puede ser una fuente de inspiración para la propia escritura, por cuanto permite apreciar diferentes técnicas narrativas y estilos literarios (Landeró, 2021).



Es importante señalar que la lectura creativa no se limita a la literatura, sino que se puede aplicar a otro tipo de textos, como artículos científicos, ensayos filosóficos o incluso instrucciones de cocina. Cada texto puede ser una oportunidad para hacer realidad tus ideas y encontrar nuevas formas de interpretarlas.

Como lo explican López y Morales (2019) que, la lectura creativa invita a ir más allá de la comprensión del texto, anima a explorar nuevas perspectivas, imaginar diferentes escenarios y desarrollar la creatividad. Al adoptar una actitud activa y abierta mientras leen, los estudiantes estarán disfrutando de ricas experiencias que amplían sus horizontes literarios y desarrollan habilidades de pensamiento crítico y creativo. Donde sus beneficios son los siguientes.

- Desarrollo de la imaginación: permite al lector, en este caso los estudiantes, a desarrollar su imaginación, y crear imágenes mentales a partir del texto.
- Desarrollo del pensamiento crítico: se logra analizar y reflexionar sobre el texto, de esta manera se desarrolla el pensamiento crítico.
- Ampliación de perspectivas: permite explorar nuevas ideas y perspectivas, por lo que ayuda ampliar su visión del mundo.
- Mejora de la comprensión lectora: esto por cuanto el lector se enfoca en analizar y reflexionar sobre el texto.
- Autoconfianza: fomenta la seguridad sobre sí mismo y sus capacidades y habilidades lectoras.
- Autonomía: abre espacios para la independencia de actuar, leer y estructurar la lectura en base a su criterio propio.

1.1.1.1 Cualidades de la lectura creativa

Los textos con carácter literario, narrativo, poético, entre otros, están asociados con la experiencia humana real o ficticia, donde las personas expresan su punto de vista, exponen su papel en el mundo, motivaciones, sentimientos, valores. Es allí, donde la lectura creativa, activa esa experiencia, porque el lector que está analizando el texto, puede aportar su propia experiencia, e iniciar una lectura donde imprima sus vivencias, perspectivas.

La lectura creativa está asociada con la imaginación, la memoria, entre otras, por lo que se considera la clave del pensamiento productivo. Tal como lo señalan Pursun et al. (2023) se trata de desarrollar una nueva idea, comprender las palabras alejándose de sus significados simples, de ser activo en el proceso de lectura y



expresar los elementos textuales con palabras mentales complejas desde una propia perspectiva. Por lo que las cualidades que distingue a este tipo de lectura se describen a continuación.

- Memoria: la memoria según Marcatoma et al. (2022). Es una función neurocognitiva que permite el registro, codificación, consolidación, retención, almacenamiento, recuperación y recuperación de información previamente almacenada. Donde la lectura creativa es lo que hace un buen lector, por lo que requiere de memoria para recordar los eventos de acción, las relaciones de los personajes y la progresión de la historia. Además, esta cualidad le ayuda a conectar la lectura con otras, entre obras leídas y aquellas que usted ha leído (o simplemente conoce), para establecer paralelismos, comparaciones y comentarios entre otras obras (Tovar & Riobueno, 2018).

- Imaginación: se define como la capacidad de evocar ideas, imágenes o conceptos en la mente que no existen en un contexto real o tangible. Por tanto, se considera que es una cualidad dentro de la lectura creativa, porque se necesita, pero no sólo para convertir el texto leído en imágenes y proyectarlas en la pantalla de tu cerebro, sino que el lector debe saber cuándo y dónde limitar su imaginación; para ello, intentará iluminar el mundo particular que le ofrece el autor del libro para transformarlo en una lectura creativa (Peña, 2020).

En concordancia con lo antes argumentado, durante el proceso de lectura, los estudiantes desarrollan sus propias ideas utilizando lo leído en el texto o las ideas del autor, de allí que, expresan sus propios pensamientos y reestructuran el texto agregando piezas de sus propias experiencias (Yurdakal, 2019). En otras palabras, se perciben las ideas invisibles que esperan ser remodeladas en el texto, por lo que, en la lectura creativa, se fomenta el pensamiento flexible donde logran ir más allá de la memorización, porque los estudiantes descubren que puede haber más de una verdad sobre el contenido a través de preguntas inesperadas e interesantes. En este sentido, el hecho de que las respuestas a las preguntas no estén definidas como correctas o incorrectas, les ayuda a dar forma al material de lectura utilizando la imaginación creativa.

1.1.1.2. Lectura creativa y gamificación

Centrarse en prácticas de lectura creativa con el apoyo de la gamificación, según Loren, (2022) ayuda a los estudiantes a desarrollar interacciones de pensamiento rápido, desarrollar hábitos de lectura, deseo de leer y curiosidad sobre diferentes tipos de libros. Por lo tanto, se puede argumentar que las prácticas de lectura



creativa juegan un papel importante en el éxito académico y los hábitos de lectura en el futuro. Además, participar en actividades lúdicas de lectura creativa relacionadas con diferentes temas también puede ayudar a aumentar la motivación para leer.

De ahí que, los autores Verdugo et. Al. (2023) explican que el determinar y descubrir los niveles de lectura y motivación hacia la misma de los estudiantes es importante, por lo que utilizando la gamificación les proporcionará inspiración para la planificación de proceso de aprendizaje, porque interviene para mejorar este tipo de lectura y la motivación de leer en el proceso educativo e incluso ayuda a aumentar su velocidad lectora. Donde la relación entre la lectura creativa y la motivación lectora se asocia a la variable de gamificación, por ende, planificar actividades de lectura creativa dentro de estas variables y animar a los estudiantes a leer libros a través del juego aumenten la motivación lectora.

Desde esta perspectiva, la lectura creativa consiste en que el lector recree lo que leyó y se permita imaginar acciones y adaptarlas nuevos escenarios, personajes, acontecimientos, etc. a la historia que leyó. No obstante, su propósito es entretener y estimular la imaginación, a la vez que se les proporciona información que incrementen su conocimiento, por lo que la gamificación no solo facilita esos saberes, sino que genera beneficios a nivel emocional y personal, porque fomenta el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, a mejorar la concentración y la comprensión (Anastacio, 2021). Por cuanto, el juego presenta características como imágenes en movimiento, formular respuesta creativa, competir con sus pares, entre otros.

1.1.2 Lectura Oral

La lectura oral es el proceso de pronunciar en voz alta las palabras y frases de un texto escrito. A través de esta práctica, se busca no solo decodificar el contenido escrito, sino también comunicarlo auditivamente. La lectura oral tiene ventajas en la mejora de la pronunciación, la fluidez y la expresión oral. Además, facilita la comprensión del texto al involucrar tanto los sentidos visuales como auditivos. Es una herramienta valiosa en la enseñanza, ya que permite que los estudiantes practiquen habilidades de lectura y comunicación efectiva (Sánchez, 2021). La lectura oral es una forma de lectura en la que una persona lee un texto en voz alta para que otros puedan escucharlo.

Esta práctica tiene múltiples propósitos y beneficios en el contexto educativo y comunicativo ya que, es un beneficio que permite el desarrollo verbal del estudiante, por otra parte, fortalece el desenvolvimiento y dominio propio del mismo. De acuerdo con Barria (2021) entre sus características se encuentran las que

se describe a continuación, Comunicación Audible, Mejora de la Pronunciación, Comprensión Auditiva. Fomento de la Comprensión Lectora y Participación en la Lectura Compartida.

La lectura oral se utiliza en una variedad de contextos, desde la enseñanza en el aula hasta la narración de cuentos en casa o la presentación en público. Es una herramienta poderosa para la comunicación y el aprendizaje, ya que aprovecha el sentido auditivo y complementa la lectura silenciosa. Algo muy importante de la lectura oral, es que gracias a su mecanismo sonoro los oyentes pueden documentarse de una nueva información y el lector puede enriquecer su dialecto.

1.1.3. Lectura Silenciosa

La lectura silenciosa es el acto de leer mentalmente sin pronunciar las palabras en voz alta. Esta habilidad es crucial para la adquisición de conocimiento, ya que permite procesar información a un ritmo más rápido y concentrarse en la comprensión profunda del contenido. La lectura silenciosa es especialmente útil en contextos donde la eficiencia y la concentración son clave, como en la investigación, el estudio independiente y la revisión de material extenso. Esta práctica desarrolla la velocidad de lectura y la capacidad de captar ideas principales de manera eficiente. (Cisterna & Díaz, 2022).

La lectura silenciosa es un método de lectura en el que una persona lee un texto sin pronunciar las palabras en voz alta, sino que procesa y comprende el contenido internamente, en silencio. Esta forma de lectura, explica Colina et al. (2020), es fundamental en la educación y la vida cotidiana, y tiene varias ventajas y aplicaciones ya que, a través de esta forma de leer, muchas personas también pueden desarrollar su imaginación personal. Aquí se presenta una descripción más detallada de la lectura silenciosa.

- **Procesamiento Cognitivo Interno:** en la lectura silenciosa, el lector procesa las palabras, frases y oraciones internamente, en su mente. Esto tiene implícito la decodificación de las palabras y la comprensión del significado sin necesidad de pronunciarlas en voz alta. Por lo tanto, este tipo de lecturas permite al individuo recrearse, fortalecer su imaginación y aumentar su desarrollo integral de una forma personal (Herrera & Dapelo, 2022).
- **Velocidad y Eficiencia:** La lectura silenciosa generalmente es más rápida y eficiente que la lectura oral, ya que no está limitada por la velocidad de la pronunciación. Los lectores experimentados pueden leer rápidamente y comprender el contenido de manera efectiva. Es por ello que las personas que crean

hábitos de leer libros, normalmente suelen iniciar de esta forma, ya que poseen una capacidad bastante avanzada y eficiente (Cisterna & Díaz, 2022).

- **Comprensión de Texto:** la lectura silenciosa se utiliza para comprender y asimilar información en una variedad de contextos, incluyendo la educación, la investigación y la lectura de ocio. Permite una comprensión profunda y reflexiva del texto, por lo tanto, la comprensión de texto genera que cada apartado sea comprensivo para el lector ya que su alcance y capacidad está delimitada a entender lo que lee (Mora & Negrete, 2022).
- **Fomento de la Imaginación:** la lectura silenciosa fomenta la imaginación, ya que los lectores crean imágenes mentales de la historia o el contenido que están leyendo. Esto enriquece la experiencia de lectura, fortalece el raciocinio lógico, aumenta la creatividad y la comprensión personal, es por ello que muchos lectores prefieren leer libros, poemas o novelas aplicando esta técnica (Punina, 2022).
- **Comprensión Crítica:** La lectura silenciosa permite a los lectores analizar y cuestionar el contenido de manera crítica, lo que es fundamental para el pensamiento crítico y la formación de opiniones. Es en este aspecto donde el lector puede desarrollar su criterio personal e intelectual, además a través de la comprensión personal, el mismo abre nueva oportunidad al incremento de su raciocinio (León, 2020).
- **Desarrollo de Vocabulario y Comprensión Lectora:** La práctica de la lectura silenciosa contribuye al desarrollo del vocabulario y mejora la comprensión lectora a medida que los lectores se enfrentan a una variedad de textos. Es por ello que, en las instituciones educativas la mayoría de los docentes utilizan este medio como estrategia gamificadora, con la finalidad de que el alumno de manera individual pueda aumentar su desarrollo verbal a través de caricaturas, libros y novelas que contienen un gran contenido literario (Ceballos, 2023).

La lectura silenciosa es una habilidad esencial que se cultiva desde temprana edad y que continúa siendo valiosa a lo largo de la vida. Permite a las personas explorar mundos literarios, acceder a información y enriquecer su comprensión del mundo que les rodea. No obstante, la lectura silenciosa es un proceso de decodificación que se emplea sin vocalizar, ni realizar ningún tipo de sonidos, es por ello que es importante en las instituciones educativas ilustren estas técnicas, con la finalidad de acreditar en los alumnos habilidades en su desarrollo literario.

1.1.4. Lectura Rápida

La lectura rápida es una técnica que busca aumentar la velocidad de lectura sin comprometer la comprensión. Implica eliminar la subvocalización (la pronunciación interna de palabras) y agrupar palabras para abarcar más contenido con cada fijación visual. La lectura rápida es beneficiosa en situaciones donde se requiere procesar grandes cantidades de información en poco tiempo, como en la revisión de documentos extensos o la preparación para exámenes. Aunque la velocidad es importante, la comprensión sigue siendo una prioridad en esta técnica. (Cisterna & Díaz, 2022)

La lectura rápida es una habilidad que implica la capacidad de leer y comprender texto a una velocidad significativamente superior a la tasa de lectura promedio. Esta habilidad se desarrolla a través de técnicas y prácticas específicas destinadas a aumentar la velocidad de lectura sin comprometer la comprensión del contenido. A continuación, se proporciona una descripción más detallada de la lectura rápida.

- La lectura rápida: es considerada un método muy peculiar que realizan los lectores cuando tienen una adecuada confianza al momento de leer, esta técnica se utiliza generalmente como medio de retroalimentación ya que, por ser una lectura rápida no hay un tipo de receptividad por parte de los oyentes, no hay pausas si no que es veloz. Dentro de otra perspectiva, los lectores emplean la lectura veloz para practicar de forma enfocada antes de realizar una determinada evaluación (Luna, 2019).
- Incremento de Velocidad: La lectura rápida se enfoca en aumentar la velocidad de lectura mientras se mantiene o mejora la comprensión del texto. Esto implica leer más palabras por minuto (PPM) de lo que una persona podría lograr con una lectura normal. Además, esta habilidad se emplea con la finalidad de ejercitar el sistema verbal ya que a través de estos ejercicios el lector paulatinamente puede mejorar su fluidez personal (Moreira, 2021).
- Fomento de la Comprensión Periférica: Los lectores rápidos desarrollan la capacidad de captar información importante en el texto a través de la visión periférica, lo que les permite procesar palabras y frases en grupos más grandes. En otras palabras, el fomento de comprensión periférica aumenta la captación de las ideas principales en un texto, ayudando al lector a almacenar el objetivo principal de la lectura (Moreira, 2021).

- Enfoque en Ideas Clave: La lectura rápida se enfoca en identificar las ideas clave y la estructura del texto, lo que permite a los lectores obtener una comprensión general sin necesidad de leer cada palabra detenidamente. Por lo tanto, las ideas claves mayormente son esenciales cuando las persona deben de expresar en público el análisis general de la lectura que llevo a cabo (Ochoa, 2019).
- Combinación con Comprensión: Aunque se centra en la velocidad, la lectura rápida no sacrifica la comprensión. Los lectores rápidos pueden mantener un alto nivel de comprensión incluso cuando aumentan la velocidad de lectura. Es por ello que los individuos que logran desarrollar esta habilidad, visual, verbal e intelectual, siempre tienen el enfoque inicial de que se trata la lectura ya que su raciocinio siempre supervisa y digiere las palabras claves (Pilco, 2021).

La lectura rápida es una habilidad que puede ser beneficiosa en una variedad de situaciones, ya que permite a las personas procesar grandes cantidades de información de manera más eficiente. Sin embargo, es importante recordar que no todas las formas de lectura deben ser rápidas; a veces, es necesario detenerse y leer con atención para comprender completamente el contenido. La lectura rápida es una herramienta valiosa, pero debe aplicarse de manera adecuada según el contexto y los objetivos de lectura.

1.1.5. Lectura Secuencial

La lectura secuencial es el enfoque tradicional de leer palabra por palabra en el orden en que aparecen en el texto. Es una práctica que favorece la comprensión profunda y detallada del contenido, ya que cada palabra es procesada y analizada individualmente. A través de la lectura secuencial, los lectores pueden explorar con minuciosidad el significado de cada frase y párrafo, lo que es esencial en la comprensión de textos complejos y técnicos. (Terreros, 2023)

La lectura secuencial se refiere a la práctica de leer un texto o una serie de elementos, como palabras, frases o párrafos, en un orden lineal, uno tras otro, de principio a fin. Es el tipo de lectura más común y se utiliza en una amplia variedad de situaciones, desde la lectura de libros y documentos hasta la revisión de instrucciones o la comprensión de información en una secuencia lógica. A continuación, se proporciona una descripción más detallada de la lectura secuencial.

- La Lectura Secuencial: esta modalidad es considera como aquellas formas continuas como el lector de una manera constante toma la lectura, es decir, el leyente toma un libro del principio y lee el desarrollo

hasta llega el final. No obstante, esta es una ruta muy cónsona que aplican los amantes a la lectura para enriquecer su conocimiento y fortalecer su crecimiento personal (Terreros, 2023).

- **Comprensión de Narrativa:** La lectura secuencial es especialmente efectiva para comprender narrativas, historias y argumentos que se desarrollan a lo largo del texto. Permite a los lectores seguir la secuencia de eventos y conceptos. Además, la comprensión de narrativa, es considerada como una habilidad que emplean los lectores ya que, pueden de una forma abierta comprender el orden en que las narrativas son presentadas (Caballero, Mendoza, & Cachimaille, 2022)
- **Aplicación en Textos Lineales:** Los libros, artículos y documentos escritos generalmente se leen de manera secuencial para obtener una comprensión completa y contextual del contenido. Es decir, los textos lineales son técnicas aplicadas en literaturas, televisión y novelas para comprender la idea que se desea proyectar, y de esta manera el lector pueda documentarse del origen principal (Terreros, 2023).
- **Utilidad en Instrucciones y Procedimientos:** La lectura secuencial es esencial al seguir instrucciones o procedimientos paso a paso, como ensamblar un mueble o seguir una receta de cocina. Es decir, se toman cuidadosamente las instrucciones, se analizan los procedimientos para luego para a paso ir concatenando cada una de las ideas establecidas en las orientaciones de la fuente (Ceballos, 2023).
- **Lectura Reflexiva:** Los lectores secuenciales pueden reflexionar sobre lo que han leído a medida que avanzan, haciendo conexiones y captando el desarrollo de ideas a lo largo del texto. En otras palabras, la lectura reflexiva exige un alto grado de pensamientos que sean creativos para luego de forma lógica proyectar ideas, pensamientos, imágenes, y de manera ordenada enmarcar un nuevo contenido que sea beneficio para el crecimiento personal (Mendoza & Pinedo, 2022).

La lectura secuencial es una habilidad esencial que se enseña desde la infancia y se aplica en una variedad de contextos a lo largo de la vida. Aunque es una forma efectiva de comprender la mayoría de los textos, es importante recordar que existen otros enfoques de lectura, como la lectura selectiva o la lectura rápida, que pueden ser útiles en situaciones específicas. La elección del enfoque de lectura depende del propósito y el contenido del texto.

1.1.6. Lectura Intensiva

La lectura intensiva es un enfoque que involucra una inmersión profunda en el contenido del texto. En contraste con la lectura rápida, esta técnica se centra en analizar y comprender detenidamente cada palabra y detalle. Los lectores practican la reflexión crítica, identifican conexiones y buscan significados más profundos en el texto. La lectura intensiva es común en la investigación académica, la literatura y la revisión de conceptos complejos. (Cisterna & Díaz, 2022)

La lectura intensiva es un enfoque de lectura que se caracteriza por su atención detallada y minuciosa al contenido del texto. A diferencia de la lectura rápida, que busca cubrir una gran cantidad de material en poco tiempo, la lectura intensiva implica un estudio profundo y cuidadoso del texto para comprenderlo a fondo. Aquí se presenta una descripción más detallada de la lectura intensiva desde la perspectiva de Cisterna y Díaz (2022).

- **Enfoque en los Detalles:** La lectura intensiva se centra en los detalles del texto, incluyendo palabras específicas, frases clave y estructuras gramaticales. Los lectores prestan atención a las sutilezas y matices del lenguaje. Es por ello que, en casos legales, son aplicados estos enfoques ya que, demanda de mayor importancia, debido a que son procesos que deben ser analizado y evaluados con mayor intensidad (Camacho, 2019).
- **Pensamiento Crítico:** La lectura intensiva promueve el pensamiento crítico, ya que los lectores cuestionan y analizan el contenido, identifican argumentos, evalúan evidencia y formulan opiniones basadas en la lectura. Otro argumento importante del pensamiento crítico es que está ligado a un proceso que indaga y considera con lentitud la opción más cónsona para luego formular una idea principal (Pita & Barreiro, 2021).
- **Análisis de Textos Literarios:** La lectura intensiva se aplica comúnmente al análisis de textos literarios, donde los lectores exploran temas, simbolismo, desarrollo de personajes y otros aspectos literarios. Es este aspecto, el análisis se realiza por el lector de forma cuidadosa, con la finalidad de explorar ampliamente la situación y tener un enfoque propicio en lo que desea evaluar (Arcos, 2020).
- **Evaluación de Argumentos:** Los lectores intensivos examinan la lógica y la persuasión en textos argumentativos, identificando premisas, conclusiones y falacias. Es decir, aplican fuerza al contenido

estudiando, esto con la finalidad de tener un soporte consonó del tema que se ha estado abordando (Mórquez & Mórquez, 2018).

- **Ampliación de Vocabulario:** La lectura intensiva puede ayudar a los lectores a expandir su vocabulario al encontrarse con palabras nuevas y contextos diversos. No obstante, a través de la aplicación de vocabulario, el lector puede ordenar un nuevo repertorio de palabras, y de esta forma enriquecer sanamente su dialecto, es por ello que generalmente en las instituciones educativa suelen aplicarse esta técnica para logran que el aprendiz pueda mejorar su sistema lingüístico (Luna, 2019).

La lectura intensiva es fundamental en situaciones en las que se requiere una comprensión profunda y precisa del contenido, como en la investigación, la crítica literaria, la toma de decisiones informadas y el estudio de textos complejos. Es una habilidad valiosa que permite a los lectores explorar y analizar textos en detalle, extrayendo conocimiento y significado de manera exhaustiva.

1.1.7 Lectura Mecánica

La lectura mecánica es una forma superficial de lectura en la que las palabras y frases son procesadas sin una verdadera comprensión del contenido. Los lectores pueden recitar las palabras, pero no logran captar el significado más profundo detrás de ellas. La lectura mecánica puede ocurrir cuando se lee apresuradamente o cuando el interés y la concentración son bajos. (Quesada-Chaves, 2019)

La lectura mecánica se refiere a la lectura que se realiza de manera automática y sin un compromiso real de comprensión. En este tipo de lectura, el lector está pasando los ojos por las palabras y frases, pero su atención y comprensión son limitadas o incluso nulas. La lectura mecánica es común en situaciones en las que una persona está distraída, fatigada o simplemente pasando los ojos sobre el texto sin la intención de asimilar su contenido (Valante, 2021).

1.1.8 Lectura Receptiva o Comprensiva

La lectura receptiva o comprensiva se centra en la comprensión profunda del contenido del texto. Más allá de la decodificación de palabras, los lectores buscan identificar ideas principales, relaciones entre conceptos y significados implícitos. A través de esta forma de lectura, se fomenta la reflexión y el análisis crítico, lo que contribuye a una apreciación más completa de la información presentada. (Padilla, 2019)

La lectura receptiva o comprensiva es un enfoque de lectura que se caracteriza por la búsqueda activa de comprensión y significado en el texto. En este tipo de lectura, el lector se compromete de manera consciente en la tarea de entender y asimilar el contenido del texto, extrayendo información, identificando ideas clave y evaluando el mensaje del autor.

1.1.9 Lectura Selectiva

La lectura selectiva implica escanear un texto en busca de información específica sin leerlo en su totalidad. Los lectores se enfocan en localizar datos relevantes, palabras clave o detalles específicos según sus necesidades. Esta técnica es útil para obtener información rápida sin dedicar tiempo a la lectura exhaustiva. (Muguira, 2022)

La lectura selectiva es un enfoque de lectura que implica elegir y centrarse en partes específicas de un texto en lugar de leerlo en su totalidad. En este tipo de lectura, el lector identifica las secciones o información más relevantes para su objetivo y se enfoca en ellas, omitiendo el resto. La lectura selectiva es útil en situaciones en las que se necesita extraer información específica de un texto extenso de manera eficiente.

1.1.10 Niveles de Comprensión Lectora

Los niveles de comprensión lectora se refieren a las etapas de interpretación cognitiva que los lectores experimentan al interactuar con un texto. Estos niveles guían la profundidad de la comprensión y abarcan el significado del texto que los lectores deben. Guzmán (2019), explica que es necesario extraer la información más evidente para identificar los elementos básicos de un texto, la cual puede ser encontrada en forma de hechos, datos y descripciones, y que se necesita responder preguntas puntuales como: “¿qué?, ¿dónde?, ¿cuándo?, ¿quién?, ¿de qué manera?, ¿con quién?” (p. 43). Así mismo, los estudiantes deben enfocarse y asociarse con cada uno de los niveles de comprensión lectora. A continuación, se presentan tres tipos de niveles de comprensión lectora:

1.1.11 El nivel de comprensión literal

En este nivel, los lectores extraen información explícita del texto, como hechos, detalles y eventos. No se requiere inferencia; el significado se obtiene directamente de lo que está escrito (Lema, 2020).



1.1.12 El nivel de comprensión inferencial

En este nivel, los lectores hacen deducciones y conexiones basadas en información implícita en el texto, así como en su propio conocimiento previo. Interpretan y extraen significado más allá de lo obvio (Rumiche, 2021).

1.1.13 El nivel de comprensión crítica

En este nivel más profundo, los lectores evalúan el contenido en términos de validez, coherencia y argumentación. Analizan las intenciones del autor, las perspectivas presentadas y formulan juicios fundamentados basados en su comprensión (Ibarra, 2021)

1.2 La estrategia didáctica:

Relaciones, componentes y funcionalidad para mejorar el hábito de lectura creativa

El análisis de las estrategias didácticas, en relación con sus componentes y funcionalidad, es vital para mejorar el hábito de la lectura creativa en el ámbito educativo. Este tema se adentra en la interconexión de diversas técnicas pedagógicas y su eficacia para incentivar un enfoque más creativo hacia la lectura. Al desentrañar estos elementos, el estudio contribuye a la formación de un marco integral que pueda ser aplicado por educadores para fomentar la lectura creativa en sus alumnos.

1.2.1 Importancia de la Estrategia Didáctica

La importancia de la estrategia didáctica radica en su capacidad para guiar y optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Una estrategia didáctica efectiva se adapta a los objetivos educativos, los contenidos y las necesidades de los estudiantes, promoviendo la participación activa, la comprensión profunda y el desarrollo de habilidades críticas.

De esta manera, una estrategia bien diseñada proporciona un marco coherente para organizar y presentar la información, lo que facilita la asimilación y retención del conocimiento. Además, ayuda a los educadores a mantenerse enfocados en objetivos educativos específicos y a seleccionar métodos y recursos adecuados para alcanzarlos. La importancia de la estrategia didáctica en la educación es fundamental y abarca diversos aspectos que influyen directamente en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación, se presentan algunos puntos clave que resaltan su relevancia: (Muguira, 2022)





Mejora del Aprendizaje: Las estrategias didácticas bien diseñadas están destinadas a facilitar la comprensión y retención del contenido por parte de los estudiantes. Proporcionan un enfoque estructurado y efectivo para presentar información de manera que sea más accesible y significativa (Quemé, 2022).

Adaptabilidad: Las estrategias didácticas pueden ser adaptadas a diferentes estilos de aprendizaje y niveles educativos. Esto permite a los educadores personalizar la enseñanza para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes y mantener su compromiso (Sandí & Cruz, 2016).

Promoción de la Participación: Las estrategias activas y participativas involucran a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Fomentan la interacción, la discusión y el trabajo en equipo, lo que contribuye a un ambiente de aula dinámico y colaborativo (Pibaque, 2023).

Motivación: Las estrategias didácticas creativas y atractivas pueden aumentar la motivación de los estudiantes. Cuando las lecciones son interesantes y desafiantes, los estudiantes tienden a estar más comprometidos y dispuestos a aprender (Rivera, 2019).

Desarrollo de Habilidades: Algunas estrategias se centran en el desarrollo de habilidades críticas, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la comunicación efectiva. Estas habilidades son valiosas tanto en el ámbito educativo como en la vida cotidiana (Zambrano & Pibaque, 2023).

Evaluación Efectiva: Las estrategias didácticas pueden incluir métodos de evaluación que permiten a los educadores medir de manera precisa el progreso y la comprensión de los estudiantes. Esto es esencial para adaptar la enseñanza y ofrecer retroalimentación significativa (González, Méndez, & Viera, 2021).

Aprendizaje Significativo: Las estrategias didácticas pueden fomentar el aprendizaje significativo, donde los estudiantes no solo memorizan información, sino que la comprenden y pueden aplicarla en contextos reales. Esto conduce a una retención a largo plazo y una comprensión más profunda (Ramos, 2022).

Preparación para el Futuro: La enseñanza a través de estrategias didácticas efectivas puede equipar a los estudiantes con habilidades y conocimientos relevantes para sus futuras carreras y roles en la sociedad, preparándolos para el éxito en un mundo en constante evolución. (Terreros, 2023)

En resumen, la estrategia didáctica desempeña un papel crucial en el proceso educativo al influir en cómo se presenta y se absorbe la información. Su capacidad para adaptarse a las necesidades de los estudiantes y promover un aprendizaje efectivo y significativo la convierte en un elemento esencial en la planificación y ejecución de la enseñanza.





1.2.2 Gamificación

La gamificación es un concepto inspirado en recursos del juego utilizados en diferentes contextos; en el contexto de la formación, se utiliza principalmente para hacer que el aprendizaje sea más divertido. Los candidatos deben estar motivados e involucrados en el proceso de aprendizaje para que puedan esperar resultados positivos (Gil & Prieto, 2020). Asimismo, hace que entrenar sea más divertido y aumenta la concentración y la motivación. Es por tanto un método muy eficaz para aprender a largo plazo sin aburrirse. Por lo que implica la incorporación de elementos y mecánicas de juegos en el entorno educativo para motivar a los estudiantes y aumentar su compromiso. Esto puede incluir el uso de puntos, desafíos, recompensas y competiciones para convertir el aprendizaje en una experiencia más lúdica y participativa. (Quesada-Chaves, 2019).

En esta estrategia se utiliza elementos y mecánicas de juego para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Quiroz et al., (2022) explican que se basa en la idea de que incorporar elementos lúdicos y competitivos puede hacer que el aprendizaje sea más divertido, interactivo y efectivo. En otras palabras, la gamificación es un proceso innovador y estratégico que abarca todos los contextos de instrucción, ya que obtiene una plataforma amplia para intervenir en las habilidades de los estudiantes de diversas maneras. Su apoyo está directamente relacionado con las debilidades de los estudiantes y les permite participar en las actividades del aula sin presiones, por lo que estos divertidos juegos son importantes en el aula.

Según Cisne (2017), la credibilidad, flexibilidad y adaptabilidad de la gamificación permite a los docentes sentirse seguros al usar y practicar estrategias porque estas actividades son esenciales para mejorar el desempeño cognitivo de los estudiantes. Además, estos métodos refuerzan y brindan nuevas posibilidades para el curso de estudio de los estudiantes, estimulándolos y motivándolos a darle vida a su tema con el objetivo de ser precisos en la consideración del estudio.

En concordancia con lo antes expuesto, Anastasio (2021) argumentan que la gamificación en la asignatura de la Lengua y Literatura resulta innovadora para los estudiantes, ya que logran aprender la importancia de leer a través de juegos. Estos juegos pueden ser interactivos o juegos que el docente desarrolle en el aula con material didáctico que se adapte a las materias o conceptos que esté desarrollando en ese momento. Para Cangalaya et al. (2022) La gamificación es un enfoque de aprendizaje que utiliza elementos en un juego o videojuego con el objetivo de motivar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje y





maximizar la sensación de disfrute y participación en el proceso de aprendizaje, además, este medio se puede utilizar para capturar cosas que atraen a los estudiantes los inspire a seguir aprendiendo.

En el proceso de aprender a utilizar la gamificación, brindar una alternativa para que el proceso de aprendizaje sea más interesante, divertido y efectivo (Bailón & Bolívar, 2022). Aunque se utilizan mecánicas de juego, aplicar la gamificación no siempre tiene que hacer un juego, sino cómo hacer que el aprendizaje sea más divertido, generar compromiso con los alumnos desapercibido.

En este sentido, la gamificación dentro del salón de clases según Bañados et al.; (2020) se constituye como una alternativa de apoyo al aprendizaje, que pueden enfocarse en incentivar, innovar y crear creatividad en los estudiantes. Por lo que una de sus grandes ventajas es que los estudiantes mejoren de manera significativa su rendimiento en cualquier área del conocimiento.

1.2.2.1 Elementos lúdicos de la gamificación

La gamificación es una estrategia pedagógica que utiliza elementos y dinámicas propias de los juegos para motivar, involucrar y mejorar el proceso de aprendizaje, que según Escalada (2021) sus elementos clave incluyen desafíos, recompensas, retroalimentación inmediata y niveles de dificultad progresiva. Estos elementos se utilizan para crear un entorno de aprendizaje interactivo y motivador que fomenta el compromiso y la participación de los estudiantes.

En este sentido, cuando las actividades del área Lengua y Literatura, específicamente para el desarrollo de la comunicación oral, se realizan utilizando la gamificación, el nivel de comprensión, interacción y aprendizaje se maximiza. Gaspar (2021) dice que la ludificación permite construir nuevos conocimientos y estructurar de una forma más convincente las actividades diarias en el aula y en los entornos virtuales, porque los ejercicios pueden ser más dinámicos y motivadores.

Asimismo, el docente explica Escalada (2021) diseña las actividades en base a la lúdica, con recompensas, niveles de logros, etc., donde se observan características como la acumulación de los puntos que es el valor que se otorga a las actividades cuando se realizan, por tanto, es cuantitativo y acumulativo. También está inmerso el escalar niveles que según Heredia et al., (2020), que consiste en diversos niveles que cada vez va subiendo de dificultad, el cual deben ser superados para poder subir, así como la obtención de premios que son pequeñas recompensas; las clasificaciones, los desafíos y los retos.





En concordancia con lo anterior García et al., (2020), señalan que, es “Otra manera de motivar al alumnado” (p. 17), es decir, al aprovecharse las características intrínsecas de los juegos, como la competencia, la cooperación y la narrativa, para crear experiencias de aprendizaje significativas. Al incorporar estas características, se fomenta la motivación intrínseca de los estudiantes y se promueve una mayor implicación en las actividades educativas.

El autor Encalada (2021), señala que la gamificación posee elementos específicos que proporcionan nuevas experiencias en el desarrollo integral del alumno ya que, permiten que el mismo se pueda involucrar de mejor forma con la actividad que considere más fundamental para su aprendizaje. Por ende, el docente en las clases debe aplicar métodos factibles los cuales permitan que el aprendiz pueda adaptar a su estilo de vida para su proceso de aprendizaje. Dentro de los elementos que posee la ludificación se encuentran los siguientes:

- **Componentes:** permite visualizar los niveles de logros y éxitos los cuales son alcanzados por el aprendiz, de esta manera ayuda a evidenciar su recompensa y avance a través de los recursos utilizados.
- **Dinámicas:** indica el espacio donde se debe implementar la gamificación, y que tipos de dinámicas se pueden emplear para hacer posible que los estudiantes realicen todas las actividades, asimismo está relacionado con la participación de múltiples ejercicios que son los que señalan como darle motivación a dicha actividad.
- **Mecánicas:** son normativas que se llevan a cabo dentro de las actividades, es decir, son diversos reglamentos que se vinculan a los juegos y actividades recreativas las cuales adquieren gran compromiso con los participantes, señalándole dinamismos y que herramientas usar para hacer que el proceso de aprendizaje sea positivo. La cuales son sugeridas por el docente y los estudiantes pueden realizar sus observaciones.

Los aspectos básicos de la gamificación incluyen elementos como desafíos, recompensas, retroalimentación y niveles de dificultad progresiva. De este modo aprovecha las características intrínsecas de los juegos para crear experiencias de aprendizaje significativas y motivadoras. Es importante alinear los elementos de la misma con los objetivos de aprendizaje y promover la autonomía y la autogestión del aprendizaje.





1.3 Las tecnologías de aprendizaje y del conocimiento.

En la era digital, las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) se han convertido en herramientas didácticas esenciales que van más allá de la simple digitalización del aula (Latorre, Castro, & Potes, 2018). Este documento explorará cómo las TAC pueden ser estratégicamente empleadas para fomentar y desarrollar la lectura creativa en estudiantes. Se abordarán desde plataformas en línea y aplicaciones móviles hasta entornos de realidad virtual, subrayando su potencial para transformar la forma en que los jóvenes abordan la lectura.

Las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) están referidas al conjunto de herramientas y recursos tecnológicos que se emplean en el ámbito educativo con la finalidad de facilitar el proceso de aprendizaje y promover la adquisición de conocimientos. Estas tecnologías abarcan desde dispositivos electrónicos como computadoras de mesa (PC) las tabletas y teléfonos inteligentes, hasta software, aplicaciones y plataformas educativas en línea (Zulaica & Villagómez, 2019).

En este sentido, las TAC ofrecen ventajas y beneficios para los estudiantes y docentes. Por un lado, permiten acceder a una gran cantidad de información y recursos educativos de manera más rápida y sencilla, permitiendo así ampliar las posibilidades de investigación y estudio. También brindan la oportunidad de personalizar el proceso de aprendizaje, adaptando los contenidos y actividades a las necesidades e intereses individuales de cada estudiante (Mayorga, 2020).

Otro aspecto que presenta las TAC, según explican González et al. (2020) es su capacidad para fomentar la participación activa de los estudiantes en su propio aprendizaje, esto mediante las herramientas interactivas, juegos educativos y actividades multimedia, las que se promueven la motivación, el compromiso y el desarrollo de habilidades cognitivas y creativas. Asimismo, las TAC facilitan la colaboración entre estudiantes, permitiendo compartir ideas, trabajar en proyectos conjuntos y brindar retroalimentación entre pares, incluso a distancia, a través de plataformas en línea.

En el contexto de la lectura creativa, las TAC ofrecen oportunidades únicas para enriquecer esta experiencia. Mediante la utilización de aplicaciones y software especializados, los estudiantes pueden explorar diferentes formatos de texto, interactuar con personajes y escenarios, y experimentar con elementos multimedia que estimulan su imaginación y creatividad. Además, las TAC pueden brindar herramientas de apoyo para la comprensión lectora, como la traducción automática, resaltar palabras clave y la posibilidad de acceder a definiciones y explicaciones en tiempo real.





De esta manera se puede decir que, el uso de TAC representa una oportunidad invaluable para reforzar y mejorar el hábito de lectura creativa en los estudiantes del décimo año de Educación General Básica. La articulación de estrategias didácticas basadas en estas tecnologías no solo puede hacer el proceso de aprendizaje más interactivo y atractivo, sino que también puede fomentar habilidades como la interpretación, el análisis crítico y la creatividad, que son fundamentales para la lectura creativa.

La incorporación de las TAC en la estrategia didáctica para mejorar la lectura creativa puede ofrecer una amplia gama de oportunidades para hacer el proceso más interactivo, personalizado y enriquecedor. Desde la diversificación de los materiales de lectura hasta la creación de ambientes colaborativos y experiencias inmersivas, las tecnologías pueden jugar un papel crucial en la formación de lectores creativos y críticos en el décimo año de Educación General Básica.

1.3.1 Herramientas Digitales

Las herramientas digitales son aplicaciones, programas o plataformas en línea que permiten a los usuarios crear, manipular, compartir y acceder a contenido digital. Estas herramientas abarcan una amplia gama de funcionalidades y propósitos, desde la creación de presentaciones multimedia hasta la colaboración en línea y la gamificación del aprendizaje. Las herramientas digitales son valiosas en la educación, ya que facilitan la creación de recursos interactivos, promueven la participación de los estudiantes y enriquecen la experiencia de aprendizaje a través de la tecnología. (BLANCO & GONZALEZ, 2014)

Las herramientas digitales son aplicaciones, programas o plataformas tecnológicas diseñadas para facilitar tareas específicas, mejorar la productividad, fomentar la colaboración y ofrecer soluciones innovadoras en diversos campos. Estas herramientas aprovechan la tecnología digital para simplificar procesos y brindar ventajas en términos de eficiencia y accesibilidad, entre las que se pueden mencionar se encuentran las siguientes.

Genially: es una herramienta de diseño y presentación interactiva que permite a los usuarios crear contenido visual atractivo y enriquecido con elementos interactivos. Puede ser utilizado para crear presentaciones, infografías, imágenes interactivas, cuestionarios y más. Genially ofrece una variedad de plantillas y elementos personalizables que facilitan la creación de recursos educativos dinámicos y atractivos. (Cisterna & Díaz, 2022)



Mentimeter: es una plataforma de votación y encuestas en tiempo real que permite a los presentadores y educadores interactuar con su audiencia a través de preguntas, encuestas y sondeos. Los participantes pueden responder a las preguntas utilizando sus dispositivos móviles y los resultados se muestran en tiempo real. Mentimeter es útil en entornos educativos para fomentar la participación de los estudiantes y evaluar su comprensión y opiniones. (Hernández Meléndrez, 2006).

Rec Studio: es una herramienta para la creación de contenido interactivo y experiencias de aprendizaje personalizadas. Permite a los usuarios combinar diferentes tipos de medios, como texto, imágenes, videos y cuestionarios, para crear recursos educativos interactivos. Rec Studio es útil para la creación de módulos de aprendizaje en línea que involucren a los estudiantes de manera activa y autodirigida. (Hernández, Argüelles, & Palacios, 2021).

Canva: es una plataforma de diseño gráfico en línea que permite a los usuarios crear una amplia variedad de elementos visuales, como presentaciones, infografías, carteles y más. Canva ofrece plantillas personalizables y una biblioteca de recursos visuales para facilitar la creación de contenido visualmente atractivo. Puede ser utilizado por educadores y estudiantes para crear materiales educativos con un enfoque en el diseño visual. (Hernández, Argüelles, & Palacios, 2021).

Kahoot: de acuerdo con Rojas et al., (2021) es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que permite a los educadores crear cuestionarios y cuestionarios interactivos, también conocidos como "kahoots". Los estudiantes participan respondiendo preguntas en tiempo real utilizando sus dispositivos móviles. Kahoot fomenta la participación activa, la competencia amigable y el repaso de contenidos educativos de manera lúdica.

1.3.2 EL uso de herramienta Educaplay para desarrollo de la lectura creativa

Educaplay es una herramienta tecnológica de carácter educativo que permite el desarrollo del proceso de enseñanza y de aprendizaje de manera interactiva mediante el conectivismo, donde se fomenta el aprendizaje colaborativo para una construcción de conocimientos que se vuelven significativos para los aprendices, porque cuenta con actividades diversas por área de conocimiento (Lucumí & Truquez, 2019). Además, permite que los docentes diseñen tareas didácticas online tales como cuestionarios con varias opciones de pregunta, crucigramas, actividades como rellenar o emparejar palabras entre otros. Es



importante señalar que no existe sustento teórico de esta plataforma utilizada en la lectura creativa, sin embargo, se aportan estudio que donde se han analizado desde la perspectiva de la lectura.

1.3.3 Fortalecimiento de la lectura a través de la plataforma Educaplay

De acuerdo con Londoño (2022) el fortalecimiento de la lectura es un aspecto fundamental en el desarrollo de habilidades comunicativas y de comprensión lectora en los estudiantes. En este sentido, la plataforma Educaplay se presenta como una herramienta pedagógica e interactiva y eficaz que promueve el interés por la lectura, por lo que ayuda a mejorar las habilidades de lectura en los estudiantes. De esta manera, Educaplay es una plataforma educativa en línea que ofrece una variedad de actividades interactivas y recursos didácticos para el aprendizaje. A través de esta plataforma, los estudiantes pueden acceder a una amplia gama de actividades de lectura que les permiten practicar y desarrollar diferentes aspectos relacionados con la lectura.

Una de las ventajas de utilizar Educaplay, según Páez y Mercado (2021) para fortalecer la lectura es que ofrece actividades interactivas que captan la atención de los estudiantes y los motivan a participar activamente en el proceso de lectura. Para ejemplificarlo se puede pueden crear crucigramas, sopas de letras, actividades de completar espacios en blanco, entre otras, que permiten a los estudiantes interactuar con el texto de una manera lúdica y divertida. Además, proporciona la posibilidad de crear actividades personalizadas por lo que las mismas se adaptan a las necesidades y niveles de los estudiantes. Esto significa que los docentes pueden diseñar actividades que se ajusten al nivel de comprensión lectora de cada estudiante, brindándoles un desafío adecuado para su desarrollo.

Otro aspecto importante es que esta plataforma explica Ávila et al. (2022) es que permite la retroalimentación inmediata, lo cual significa que los estudiantes reciben comentarios sobre su desempeño de manera instantánea. Esto les ayuda a identificar sus fortalezas y áreas de mejora en la lectura, facilitando así su proceso de aprendizaje. Aunado a todo esto, Educaplay ofrece la posibilidad de compartir las actividades que lograron resolver con sus compañeros, lo que fomenta el trabajo colaborativo y el intercambio de conocimientos. De esta manera, los alumnos pueden realizar actividades en grupo, discutir y debatir sobre los textos leídos y compartir sus opiniones, lo cual enriquece su experiencia de lectura y promueve el hábito de la lectura.

1.3.4 Desarrollo de la comprensión lectora a través de Educaplay

La comprensión lectora es una habilidad esencial e imprescindible para el aprendizaje y el desarrollo académico de los estudiantes. Es allí donde Educaplay según Hernández et al. (2022) ofrece diversas





herramientas y recursos que pueden contribuir significativamente al desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes. Entre las formas en que esta plataforma puede ayudar a desarrollar la comprensión lectora es a través de actividades de comprensión de lectura, por sus actividades permiten a los estudiantes leer textos y responder preguntas relacionadas con el contenido.

Así, al interactuar con los textos y responder preguntas, los estudiantes mejoran su capacidad para comprender y extraer información relevante de los textos. También ofrece la posibilidad de incluir actividades de lectura con múltiples opciones de respuesta, lo que fermenta en los estudiantes el analizar diferentes opciones y seleccionar la respuesta adecuada, conduciéndolo hacia la reflexión y la toma de decisiones basada en la comprensión lectora (Serpa, 2021).

En concordancia con lo antes señalado, Educaplay ayuda a contribuir al desarrollo de la comprensión lectora es a través de actividades de completar espacios en blanco, donde estas actividades requieren que los estudiantes completen oraciones o párrafos utilizando las palabras o frases adecuadas para lo cual necesitan comprender lo que están leyendo (Garzón, 2020). Al hacerlo, los alumnos deben comprender el contexto y la estructura del texto, lo cual fortalece su habilidad para comprender y utilizar la información contenida en los textos.

Un aspecto importante es que, esta plataforma de Educaplay permite la creación de actividades de lectura con imágenes, facilitando así la asociación visual y la comprensión de textos. De esta manera, pueden relacionar las imágenes con el contenido de los textos, ayudándolos a comprender y retener la información de una manera más efectiva (López M. , 2021).

Es así como se puede señalar que Educaplay ofrece una variedad de actividades y recursos que pueden contribuir al desarrollo de la lectura creativa, porque las actividades los docentes la pueden diseñar de acuerdo a las necesidades e sus estudiantes. Por cuanto, las actividades enfocadas en este tipo de lectura con las opciones de respuesta múltiple, de completar espacios en blanco e incorporar las imágenes relacionadas con los textos son solo algunas de las herramientas que pueden ayudar a desarrollarla.



CAPITULO II

METODOLOGÍA

La siguiente investigación es cuali-cuantitativa es decir mixta, ya que se necesita de las técnicas de dos enfoques: la encuesta por el cuantitativo y la entrevista por el cualitativo. De acuerdo con Hernández et al., (2017) es “un enfoque relativamente nuevo que implica combinar los métodos cuantitativo y cualitativo en un mismo estudio” (p. 30). En esta definición se contempla que el investigador combina tanto el enfoque cualitativo como el cuantitativo.

Asimismo, se utiliza con la finalidad de comprender la problemática desde la perspectiva de los estudiantes y docentes, donde se contemplan las dificultades que presentan los alumnos de los Décimos Años de Educación General Básica de la Unidad Educativa “12 de Febrero” en la ciudad de Zamora; al momento de desarrollar la lectura creativa, así como la percepción que tienen sobre la integración de las TIC en el mismo.

2.1. Enfoque cualitativo

De acuerdo con Hernández et al., (2017) este enfoque posee entre sus características fases de reflexión, así como de sistematización entre los argumentos de los investigados e incluso del contexto que se estudia. Esas fases son las que orientan este enfoque, porque las mismas pueden ser modificadas en momento dado de la investigación, permitiendo a partir de las necesidades de la misma, e integrando lo cuantitativo de ser indispensable.

Entre sus fases se mencionan las siguientes: diálogo con las personas investigadas; observación no participativa del evento de estudio; diseño de la entrevista; luego se regresa al diálogo con las personas; también se reflexiona sobre los diálogos que se producen los que luego se sistematizan para generar una comparación entre el análisis reflexivo y, de tenerlo con los datos cuantificados y analizados; así de ser necesario retomar alguna fase, de allí la flexibilidad de este enfoque.

Ahora bien, se emplea para obtener información relevante, y desde la perspectiva de los docentes de la Unidad Educativa “12 de Febrero” sobre el uso de la gamificación de plataformas educativas al momento de desarrollar la lectura creativa con sus estudiantes, y las utilizan. Además de conocer la actitud de los estudiantes hacia este tipo de lectura y de sus habilidades en el uso de la tecnología. Esto permite caracterizar este evento, lo cual ayuda comprender, desde la subjetividad las causas que pueden estar incidiendo en las dificultades por desarrollar la lectura creativa por parte de los alumnos.

2.2. Enfoque cuantitativo

El enfoque cuantitativo lo definen Neil y Cortez (2018), como aquel que se basa en el raciocinio, en el análisis a través de la deducción, de la lógica de la razón, y de la objetividad, por tanto, es propia de las investigaciones que requiere de una verificación partiendo de datos, donde interviene la estadística. De acuerdo a esta definición este enfoque estudia el fenómeno desde la objetividad, porque los datos se cuantifican, lo cual se realiza mediante estadísticas y la confiabilidad del instrumento que se emplee en la investigación, por lo que existe claridad entre los elementos del problema que se investiga, de esta manera se logra identificarlo determinando sus causas.

La utilización del enfoque cuantitativo surgió de la necesidad de obtener y profundizar el análisis de datos sobre la formación de los estudiantes del décimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “12 de Febrero” en la ciudad de Zamora, en cuanto a sus dificultades en la comprensión de la lectura y desarrollo de la lectura creativa, además de su opinión acerca de la integración en su aprendizaje para mejorar dicha comprensión las TIC. El análisis de los resultados de la encuesta permite cuantificar y analizar, objetivamente los datos para comprender las causas que pueden estar incidiendo en esta situación objeto de estudio de la presente investigación, por lo que se aspira a visualizar una solución viable al problema que los beneficia, así como a los estudiantes.

2.3. Alcance de la investigación

El alcance de la investigación sobre la estrategia didáctica gamificación en la lectura creativa, implica analizar y evaluar el impacto de su implementación basadas en la plataforma EducaPlay, para mejorar la lectura creativa de los estudiantes del décimo año de Educación General Básica en la unidad educativa “12 de Febrero”. Por lo que se busca identificar las ventajas y desafíos de utilizar las tecnologías como recursos didácticos, así como las habilidades y competencias que se promueven en los estudiantes mediante su uso.

Además, se pretende diseñar una estrategia didáctica que integre de manera efectiva las tecnologías del aprendizaje y conocimiento en la enseñanza de la lectura creativa, con la finalidad de potenciar la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y creativo en los estudiantes. La investigación también considera la revisión de antecedentes teóricos y empíricos relacionados con el tema.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

De acuerdo al objetivo:



Aplicada: de acuerdo con Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) se centra en la resolución de problemas y la mejora de una situación problemática en concreto, donde se crean soluciones viables. Se emplea porque se pretende aplicar los conocimientos teóricos acerca de estrategia didáctica, de las tecnologías, que permita mejorar la comprensión lectora de los estudiantes décimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “12 de Febrero”, mediante el desarrollo de la lectura creativa.

De acuerdo al grado de manipulación de las categorías

De Campo: Para Palella y Martins (2017) consiste en recolectar los datos obtenidos de los sujetos investigados, es decir, el investigador analiza y extrae la información de la realidad observada de manera directa de un conjunto de elementos como el comportamiento de personas, circunstancia en que ocurren los hechos directamente de la realidad donde se presentan el fenómeno. Se emplea este tipo, por cuanto, permite a los investigadores recolectar toda la información, de manera directa de los estudiantes y docente en la Unidad Educativa “12 de Febrero”.

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

2.5.1. Métodos Teóricos

Análisis y Síntesis.

El método de análisis y síntesis “Estudia los hechos, partiendo de la descomposición del objeto de estudio en cada una de sus partes para estudiarlas en forma individual (análisis), y luego se integran esas partes para estudiarlas de manera holística e integral (síntesis)” (Bernal, 2017, pág. 60). Lo que quiere decir que se necesita dividir en parte el fenómeno para luego realizar una síntesis de cada una de esas partes, hasta llegar a un conocimiento específico del mismo.

En este método de análisis de investigación permite reducir la información sobre la estrategia didáctica, las TIC, la comprensión lectora y la lectura crítica. De esta se va explicando cada idea o apartado que se pueda desprender de él, de una forma más simple y minimalista. El método de síntesis es un proceso en el cual se utiliza un tema desarrollado para generar nuevos conceptos e ideas que emergieron de ese análisis, por lo que su propósito es comprender el problema y visualizar una solución viable.





Inductivo-deductivo

Se refiere a las apreciaciones del investigador, quien toma en cuenta la subjetividad y la objetividad de sus hallazgos, porque sus análisis parten de las premisas particulares, para luego llegar a las premisas generales (Arias, 2017). En este sentido, desde la inducción se logró desglosar el problema el cual son las falencias en la comprensión lectora de los estudiantes, para luego analizar sus causas y llegar así a una conclusión. Mientras que, lo deductivo alude a las premisas, pero desde lo general a lo particular, porque sigue un camino descendente. La complejidad de la investigación requirió la consideración del método deductivo, el cual combinado con el inductivo permitieron proponer un análisis de la estrategia didáctica y de la tecnología para fomentar la lectura creativa en las asignaturas del décimo año de Educación General Básica

2.5.2. Empíricos

Observación

Este método consiste en la percepción directa del objeto de investigación donde el observador, conoce el fenómeno, hecho o caso para que pueda tomar la información necesaria y registrarla en su análisis correspondiente y así llegar a su objetivo (Arias, 2017). Se emplea para conocer cómo se emplea la tecnología, las actitudes del docente hacia las mismas, la interacción de los estudiantes con las TIC y las estrategias didácticas que usan el educador en su proceso de enseñanza para fomentar la lectura creativa.

Entrevista

De acuerdo con Martínez-Miguélez (2018) es un diálogo formal; directo y reflexivo y hasta argumentativo que se desarrolla entre dos o más personas, en este caso el entrevistador y el entrevistado, cuyo propósito es evaluar la idoneidad del tema que se investiga, desde la perspectiva de los entrevistados. Es decir, es una dialógica directa que permite obtener información mediante una conversación, y el entrevistado puede reflexionar, replantearse la pregunta y argumentar sus respuestas. Se utilizó porque permitió que las conversaciones discurriesen sobre el tema, es decir, sobre las características de la estrategia didáctica, de las TIC, de los hábitos de lectura de los estudiantes y de la lectura creativa.



Encuesta

Los autores Palella y Martins (2017), conceptualizan la encuesta como “Aquella destinada para obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesan al investigador” p. 123), De esta manera se afirma que es la técnica que se aplica a un grupo de sujetos que conforman la muestra. En virtud de esta definición, se le presenta a la muestra de estudio que son los estudiantes de décimo año, una serie de preguntas donde deben seleccionar solamente una alternativa, referente a su hábito de estudio, de la integración de las TIC como estrategia didáctica para mejorar su nivel lector en la lectura creativa.

2.5.3 Métodos Matemáticos Estadísticos

Los métodos matemáticos estadísticos son un conjunto de técnicas y herramientas utilizadas con la finalidad de recopilar, organizar, analizar e interpretar datos numéricos con el objetivo de obtener conclusiones y tomar decisiones basadas en evidencia. Estos métodos implican el uso de conceptos y principios matemáticos, así como técnicas estadísticas, para describir y resumir los datos, para identificar patrones, relaciones y tendencias, realizar inferencias y realizar predicciones. De ahí que se emplean de la siguiente manera.

4. Tabulación de los datos que se obtienen de la encuesta aplicada a los estudiantes.
5. Creación de la tabla de Frecuencia y porcentajes para la presentación de los resultados.
6. Análisis e interpretación de los resultados.

2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

2.6.1 Guía de observación

Consiste en una serie de ítems donde el investigador asienta sus observaciones (Bernal, 2017). Este instrumento permite observar y escribir lo que se capta durante el proceso de observación por lo que se empleó durante clase de Lengua y Literatura, Matemáticas, Estudios Sociales y Ciencias Naturales para luego analizar el desarrollo de los hábitos de lectura de los estudiantes, cómo se emplea la tecnología, las actitudes del docente hacia las mismas, la interacción de los estudiantes con las TIC y las estrategias didácticas que usan el educador en su proceso de enseñanza para el desarrollo de la lectura creativa.

2.6.2 Cuestionario

Como instrumento de la encuesta se utilizó el cuestionario. Arias (2017) lo describe como aquel que agrupa preguntas relacionadas con las categorías y los objetivos de la investigación, por ende, con el fenómeno que se estudia, esas preguntas pueden ser dicotómicas, de selección múltiples, abiertas, cerradas

entre otras. Partiendo de este análisis, se elabora un (1) cuestionario dirigido a la muestra de estudiantes diseñado en la escala de Likert con cinco alternativas: dos que son positivas, dos negativas y una es indiferente: Totalmente de acuerdo (1) De acuerdo (2) Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3) En desacuerdo (4) Totalmente en desacuerdo (5).

2.6.3. Guía de entrevista

Según Arias (2017) su diseño se instituye en preguntas abiertas, donde al entrevistado se le brinda la oportunidad de reflexionar sus respuestas. Además, puede replantearse de nuevo la interrogante y argumentar cada una de sus respuestas, creándose así un diálogo flexible. La utilización de este instrumento, se basó en que permite que las observaciones tratasen específicamente sobre el tema de investigación, sin que existan distracciones del mismo. Es decir, un diálogo con los docentes sobre sus estrategias didácticas, el uso de las TIC, la comprensión lectora de sus estudiantes y el fomento de la lectura creativa.

2.7 Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo

2.7.1. Población

La población se conoce como el conjunto de elementos e individuos que poseen ciertas particularidades que son comunes entre sí (Bernal, 2017). Partiendo de este concepto, se puede decir que, en la Unidad Educativa “12 de Febrero” ubicada en el cantón Zamora, cuenta con una población de 120 estudiantes que corresponden al décimo año, divididos en cuatro paralelos (A, B, C, D,) su edad está comprendida entre los 14-15 años; así como cuatro docentes que imparten clases en ese curso.

Tabla 1. Población de estudio

| Grado | Paralelo | # de | # | # |
|-------|----------|-------------|---------|---------|
| | | Estudiantes | Mujeres | Hombres |
| 10 | A | 30 | 15 | 15 |
| 10 | B | 30 | 12 | 18 |
| 10 | C | 30 | 16 | 14 |
| 10 | D | 30 | 16 | 14 |
| TOTAL | | 120 | 59 | 61 |

Elaboración propia (2023)

2.7.2. Muestra

Los autores Palella y Martins (2017) explican que consiste en, "...la escogencia de una parte representativa de una población, cuyas características reproduce de la manera más exacta posible". (p. 107), de acuerdo a los autores, es la representación de la población. Agregan que, existen diversos tipos de muestra, entre ella se encuentra la no probabilística intencional, la cual se distingue porque es el investigador quien decide el tamaño de la muestra de acuerdo a sus necesidades investigativas.

De ahí que, la muestra está constituida solamente por el paralelo "A", es decir, treinta (30) estudiantes, porque en la observación previa se captó que es allí donde los alumnos presentan dificultades en la comprensión lectora. También se consideró a los cuatro docentes, quienes son especialistas e imparten la enseñanza en este paralelo.

Tabla 2. **Muestra – Paralelo "A" del décimo año de Educación General Básica**

| Grado | Paralelo | # de Estudiantes | # Mujeres | # Hombres |
|--------------|----------|------------------|-----------|-----------|
| 10mo | A | 30 | 15 | 15 |
| Docente | A | 4 | 3 | 1 |
| TOTAL | | | | |

Elaboración Propia 2023

2.8 Estadígrafos o técnicas estadísticas.

Empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación

Los estadígrafos o técnicas estadísticas desempeñan un papel fundamental en la investigación, ya que permite procesar y cuantificar los datos empíricos recopilados. Así como obtener conclusiones válidas y confiables sobre el impacto de la estrategia didáctica con tecnologías del aprendizaje y conocimiento en la lectura creativa.

En este sentido, se utiliza el análisis descriptivo para presentar y resumir los datos obtenidos, tanto cualitativos como cuantitativos. Luego, se aplica el análisis inferencial para determinar si existen diferencias significativas al implementar entre los estudiantes la estrategia didáctica gamificación mediante EducaPlay para fomentar la lectura creativa de los estudiantes del décimo año de Educación General Básica en la

unidad educativa “12 de Febrero”; para ello, se emplea la prueba estadística como la prueba t de Student. Además, se lleva a cabo un análisis de correlación para explorar posibles relaciones entre las variables estudiadas. Finalmente, se realiza una interpretación de los resultados obtenidos para responder a las preguntas de investigación planteadas y se discutirán las implicaciones pedagógicas de los hallazgos.

2.9. Proceder metodológico general

1. Etapas de diagnóstico inicial: consistió en la revisión bibliográfica y documental en el contexto nacional e internacional para conocer el estado del arte en la temática, así como la identificación y selección de las herramientas tecnológicas que se utilizarán en la implementación de la estrategia. También posee un diagnóstico de las habilidades y competencias de los estudiantes en relación con la lectura creativa, a través del cuestionario, así como de la entrevista al docente. Asimismo, se realiza un análisis de las actitudes y percepciones de los docentes y estudiantes respecto al uso de las tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas etapas permiten obtener información relevante para el diseño e implementación de la estrategia de la herramienta de gamificación con EducaPlay, así como para la posterior recolección y análisis de datos empíricos.

2. Modelación de la propuesta: implica la definición de los objetivos y los resultados esperados de la estrategia, así como la identificación de los recursos necesarios para su implementación. En esta etapa se establece el diseño instruccional de la estrategia, que incluye la selección de las herramientas tecnológicas y los recursos digitales que se utilizan, así como la definición de las actividades y tareas que se realizan los estudiantes; también se determinan los criterios de evaluación. La modelación permite visualizar el proceso de implementación de la estrategia y ajustarla en caso de ser necesario antes de su aplicación en el aula.

3. Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica): tiene implícito la recolección y análisis de los datos empíricos obtenidos en la implementación de la estrategia. En esta etapa se evalúa el impacto de la estrategia en el desarrollo de habilidades cognitivas, la comprensión lectora y la creatividad de los estudiantes en la lectura, así como su percepción y satisfacción respecto al uso de las tecnologías.

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

En este apartado se presentan los resultados que se han obtenido del proceso indagatorio. Por lo que se inicia con la encuesta aplicada a los estudiantes, luego con la entrevista a los docentes y se finaliza con el



proceso de observación. Asimismo, se realizan los análisis correspondientes y se colocaron en anexos la entrevista y la observación, por cuanto, en esta producción se limita a presentar dichos resultados que conllevaron a la elaboración de la propuesta un sistema de actividades de gamificación usando EducaPlay, para el abordaje de la lectura creativa los décimos años de Educación General Básica en la Unidad Educativa “12 de Febrero”.



2.11. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

1. ¿Mi nivel de comprensión lectora es adecuado para mi grado?

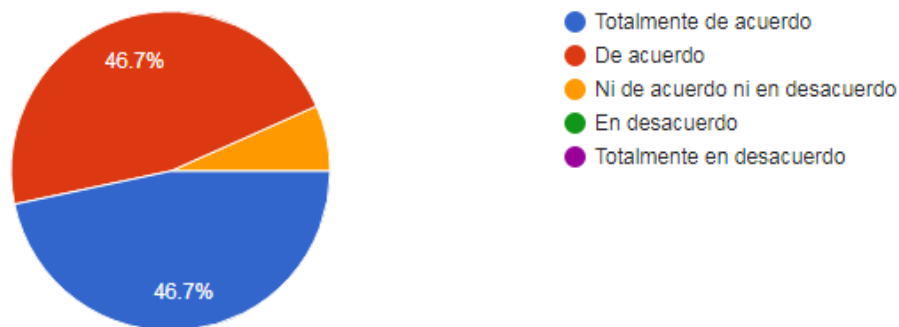
Tabla 3. Nivel de comprensión

| Ítems | Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|---------|--------------------------------|-------------|-------------|
| 1 | Totalmente de acuerdo | 14 | 46,7% |
| | De acuerdo | 14 | 46,7% |
| | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | 2 | 6,7% |
| | En desacuerdo | 0 | 0,0% |
| | Totalmente en desacuerdo | 0 | 0,0% |
| TOTALES | | 30 | 100% |

Fuente: encuesta realizada a estudiantes del décimo año de Educación General Básica

Elaborado por: Mejía Lilian y Ochoa Mauricio

Figura 1. Nivel de comprensión



Fuente: encuesta realizada a estudiantes del décimo año de Educación General Básica

Elaborado por: Mejía, Lilian y Ochoa Mauricio

Análisis: a través del instrumento aplicado se observó que, el 46,7% de los consultados está de acuerdo que su nivel de comprensión lectora es adecuado para su grado, mientras que el 6,7% ni de acuerdo ni en desacuerdo. Es importante resaltar que, los niveles de comprensión lectora contribuyen al mejoramiento y desarrollo cognitivo de los estudiantes al interactuar con un texto, además estos niveles guían la profundidad de la comprensión, de esta forma adquieren el hábito y el gusto por la lectura.

2. ¿Mi desempeño en la lectura creativa es excelente?

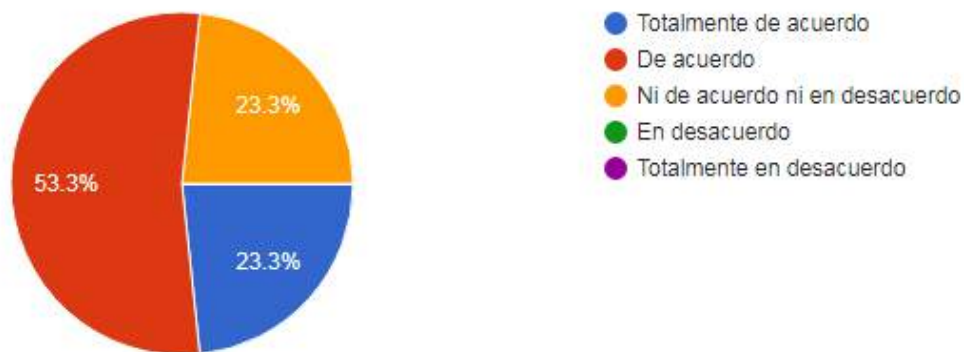
Tabla 4. Desempeño en la lectura

| Ítems | Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|-------|--------------------------------|-------------|-------------|
| 2 | Totalmente de acuerdo | 7 | 23,3% |
| | De acuerdo | 16 | 53,3% |
| | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | 7 | 23,3% |
| | En desacuerdo | 0 | 0,0% |
| | Totalmente en desacuerdo | 0 | 0,0% |
| | TOTALES | 30 | 100% |

Fuente: encuesta realizada a estudiantes del décimo año de Educación General Básica

Elaborado por: Mejía Lilian y Ochoa Mauricio

Figura 2. Desempeño de la Lectura



Fuente: encuesta realizada a estudiantes del décimo año de Educación General Básica

Elaborado por: Mejía Lilian y Ochoa Mauricio

Análisis: la tabla anterior muestra que el 53,3% de los estudiantes de forma positiva están de acuerdo que su desempeño en la lectura creativa es excelente, pero el 23,3 % ni de acuerdo ni en desacuerdo. Por lo que se infiere que, los aprendices si poseen un aprendizaje avanzado en cuando a su comprensión lectora ya que, si pueden identificar de forma acelerada sus niveles de comprensión, mostrando de esta forma que los docentes si aplican las estrategias correspondientes para dicha asignatura.

3. Utilizo tecnologías (como computadoras, tabletas o teléfonos móviles) regularmente para actividades relacionadas con la lectura creativa.

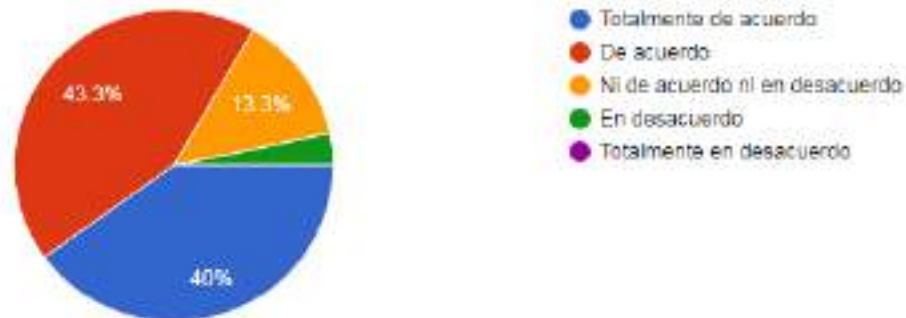
Tabla 5. **Computadoras, tabletas o teléfonos**

| Ítems | Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|-------|--------------------------------|-------------|-------------|
| 3 | Totalmente de acuerdo | 12 | 40,0% |
| | De acuerdo | 13 | 43,3% |
| | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | 4 | 13,3% |
| | En desacuerdo | 1 | 3,3% |
| | Totalmente en desacuerdo | 0 | 0,0% |
| | TOTALES | 30 | 100% |

Fuente: encuesta realizada a estudiantes del décimo año de Educación General Básica

Elaborado por: Mejía Lilian y Ochoa Mauricio

Figura 3. Computadoras, Tables o Teléfonos



Fuente: encuesta realizada a estudiantes del décimo año de Educación General Básica

Elaborado por: Mejía Lilian y Ochoa Mauricio

Análisis: en virtud a la información obtenida el 43,3% de los aprendices están de acuerdo que utilizan las tecnologías (como computadoras, tabletas o teléfonos móviles) regularmente para actividades relacionadas con la lectura creativa, mientras que el 13,3% está ni de acuerdo ni en desacuerdo. Se argumenta que, los docentes si aplican las estrategias didácticas digitales como un mecanismo gamificador para el crecimiento verbal de los alumnos, por lo tanto, se deben seguir desempeñando estas herramientas con la finalidad de continuar mejorando la lectura en los estudiantes.

4. El docente emplea siempre las tecnologías en las actividades relacionadas con la lectura creativa

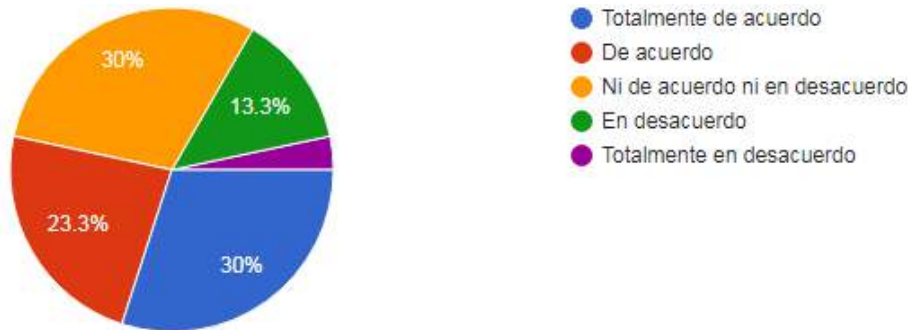
Tabla 6. El docente emplea tecnologías

| Ítems | Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|-------|--------------------------------|-------------|-------------|
| 4 | Totalmente de acuerdo | 9 | 30,0% |
| | De acuerdo | 7 | 23,3% |
| | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | 9 | 30,0% |
| | En desacuerdo | 4 | 13,3% |
| | Totalmente en desacuerdo | 1 | 3,3% |
| | TOTALES | 30 | 100% |

Fuente: encuesta realizada a estudiantes del décimo año de Educación General Básica

Elaborado por: Mejía, Lilian y Ochoa Mauricio

Figura 4. El Docente emplea tecnología.



Fuente: encuesta realizada a estudiantes del décimo año de Educación General Básica

Elaborado por: Mejía, Lilian y Ochoa Mauricio

Análisis: según la tabla anterior el 30% de los consultados indica estar de acuerdo que el docente emplea siempre las tecnologías en las actividades relacionadas con la lectura creativa, pero el 13,3% está en desacuerdo. Por lo que se destaca que las plataformas tecnológicas son un mecanismo útil para el desarrollo del aprendizaje y del conocimiento del lector, es por esta razón que los facilitadores aplican como herramienta gamificadora estos materiales con el fin de beneficiar y enriquecer los niveles de comprensión del aprendiz.

5. Encuentro desafíos al utilizar tecnologías para la lectura creativa (por ejemplo, distracciones, dificultad para encontrar recursos).

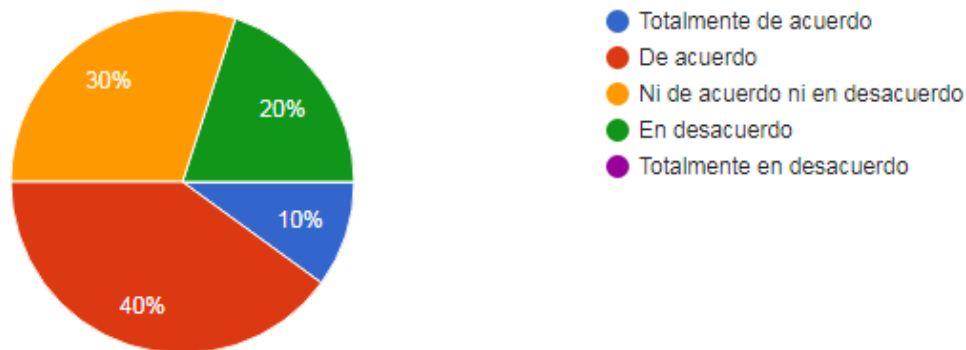
Tabla 7. **Desafíos al utilizar tecnologías para la lectura**

| Ítems | Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|-------|--------------------------------|-------------|-------------|
| 5 | Totalmente de acuerdo | 3 | 10% |
| | De acuerdo | 12 | 40% |
| | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | 9 | 30% |
| | En desacuerdo | 6 | 20% |
| | Totalmente en desacuerdo | 0 | 0% |
| | TOTALES | 30 | 100% |

Fuente: encuesta realizada a estudiantes del décimo año de Educación General Básica

Elaborado por: Mejía Lilian y Ochoa Mauricio

Figura 5. Desafíos al utilizar tecnologías



Fuente: encuesta realizada a estudiantes del décimo año de Educación General Básica

Elaborado por: Mejía Lilian y Ochoa Mauricio

Análisis: se pudo apreciar que el 40% de los alumnos están de acuerdo que al utilizar tecnologías para la lectura creativa encuentra desafíos, por ejemplo, distracciones, dificultad para encontrar recursos, al respecto el 20% está en desacuerdo. Cabe mencionar que el docente al momento de fomentar las herramientas tecnológicas para beneficiar la creatividad y aprendizaje del estudiante debe establecer ciertas orientaciones permanentes en el aula ya que, la web por naturaleza muestra diversas opciones que pueden interrumpir el curso activo del lector.

6. ¿Me gustaría que se incorporaran más tecnologías en las clases de lectura creativa?

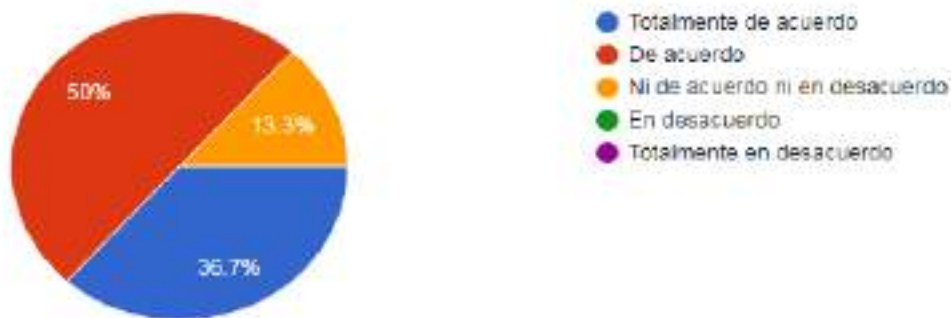
Tabla 8. Incorporación de las tecnologías en las clases

| Ítems | Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|-------|--------------------------------|-------------|-------------|
| 6 | Totalmente de acuerdo | 11 | 36,7% |
| | De acuerdo | 15 | 50,0% |
| | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | 4 | 13,3% |
| | En desacuerdo | 0 | 0,0% |
| | Totalmente en desacuerdo | 0 | 0,0% |
| | TOTALES | 30 | 100% |

Fuente: encuesta realizada a estudiantes del décimo año de Educación General Básica

Elaborado por: Mejía Lilian y Ochoa Mauricio

Figura 6. Incorporación de las tecnologías en las clases



Fuente: encuesta realizada a estudiantes del décimo año de Educación General Básica

Elaborado por: Mejía, Lilian y Ochoa Mauricio

Análisis: de acuerdo a los datos obtenidos, el 50% de los estudiantes están de acuerdo que le gustaría que se incorporaran más tecnologías en las clases para fomentar la lectura creativa, pero el 13,3% ni de acuerdo ni en desacuerdo. Los porcentajes señalan que, los aprendices si han podido adaptar a su rutina diaria de lectura las tecnologías ya que, esta es una plataforma digital que presenta diversos contenidos educativos, por lo tanto, es importante que se añadan diversas plataformas virtuales que contribuyan al mejoramiento del aprendizaje para mejorar la lectura.

Entrevista realizada a los docentes

La entrevista realizada, dan un enfoque en cada parámetro evaluado resulta útil y aporta varios hallazgos relevantes para distintos puntos de la investigación, entre ellos destacan los que se describen a continuación:

- **Herramientas Digitales en la Estrategia Didáctica:** Las respuestas sugieren una variedad de herramientas digitales utilizadas en la estrategia didáctica, como la gamificación, archivos en Google Drive, audiolibros y la informática. Sin embargo, la respuesta 1 menciona "Archivos en la drive", que es una redundancia con "Google Drive". Esto indica que la respuesta 1 podría ser más específica y variada en su elección de herramientas.
- **Desempeño de los Estudiantes en la Lectura Creativa:** Las respuestas varían en la percepción del desempeño de los estudiantes en la lectura creativa. Mientras que algunas respuestas sugieren un bajo nivel de comprensión, otras consideran que los estudiantes tienen un desempeño elemental o incluso bueno en los tres niveles de comprensión. Esto refleja diferentes puntos de vista sobre la efectividad de la enseñanza de la lectura creativa.
- **Incorporación de Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento:** Las respuestas sugieren una combinación de enfoques, desde consultas de temas de interés hasta el uso de audios y creatividad. La respuesta 3 indica un enfoque más tradicional, mientras que la respuesta 4 es más abierta a las tecnologías. Esto demuestra una diversidad en la incorporación de tecnologías en la enseñanza.
- **Herramientas Tecnológicas para Fomentar la Lectura Creativa:** Las respuestas mencionan herramientas como grabar audios, audiolibros, gamificación e Internet. Las respuestas son coherentes con el tema de utilizar tecnología para promover la lectura creativa.
- **Actividades de Lectura Creativa con Herramientas Digitales:** La mayoría de las respuestas indican que sí han diseñado actividades de lectura creativa utilizando herramientas digitales, lo que demuestra un esfuerzo por integrar la tecnología en la enseñanza.
- **Mejora de la Experiencia de Lectura:** Las respuestas varían en su evaluación de cómo las herramientas digitales mejoran la experiencia de lectura de los estudiantes. Algunas

respuestas consideran que es importante para mantener a los jóvenes actualizados con las tecnologías, mientras que otras se centran en el análisis o la práctica. La última respuesta no parece aplicar a la pregunta.

- **Opinión sobre Estrategias Didácticas y TAC:** La mayoría de las respuestas tienen una opinión positiva sobre la incorporación de estrategias didácticas y tecnologías del aprendizaje y conocimiento (TAC) para mejorar la lectura creativa en los estudiantes. Las respuestas sugieren que estas estrategias y TAC potencian el desarrollo intelectual y las habilidades de los estudiantes.
- **Segunda Opinión sobre Estrategias Didácticas y TAC:** Esta pregunta es similar a la anterior, y la mayoría de las respuestas siguen siendo positivas, destacando el desarrollo cognitivo y la dinámica en las clases. Sin embargo, una respuesta parece indicar que no aplica a la pregunta, lo que podría deberse a una falta de comprensión de la misma.

2.11.1. Análisis de resultados.

Guía de Observación a los docentes de las diferentes asignaturas

La aplicación de este instrumento se realizó 12 veces (3 veces con cada docente), para así determinar la frecuencia de cada ítem observado y obtener resultados más precisos para la investigación, a continuación, se presentan los resultados obtenidos durante la observación a cada docente, tabulando las veces que se cumplía, no se cumplía o se cumplía (si, no, A veces) parcialmente la afirmación evaluada (primera columna), al final de las cuatro observaciones a cada docente, se realizaba una observación general, y se apuntaba en la guía (columna de observaciones o última columna) **ver anexo página 87**.

Culminado la observación a los cuatro docentes a grandes rasgos se puede definir que:

En el caso del Docente 1, se destaca su esfuerzo por utilizar herramientas digitales en su estrategia didáctica de lectura creativa en aproximadamente la mitad de las ocasiones. Sin embargo, es evidente que los estudiantes enfrentan dificultades para desarrollar actividades de lectura creativa de manera efectiva en la mayoría de los casos. A pesar de que el docente muestra un dominio medio de la tecnología, los estudiantes no logran utilizarla de manera efectiva en clase. Se observa una oportunidad para mejorar la efectividad de las herramientas digitales en la enseñanza de la lectura creativa y brindar apoyo adicional a los estudiantes en este aspecto.

En el caso del Docente 2, se observa un uso parcial de herramientas digitales en su estrategia didáctica de lectura creativa. Similar al Docente 1, los estudiantes tienen dificultades para desarrollar actividades de lectura creativa de manera efectiva en la mayoría de las ocasiones. El docente no domina completamente el uso de la tecnología, y la mayoría de los estudiantes no logran utilizarla de manera efectiva en clase. Esto sugiere la necesidad de mejorar tanto la incorporación de herramientas digitales como la capacitación de los estudiantes en su uso.

En el caso del Docente 3, se destaca que no se cumple con el uso de herramientas digitales en la estrategia didáctica de la lectura creativa, lo que dificulta la evaluación efectiva del nivel de conocimiento de los estudiantes en esta área. La falta de evidencia en el uso de tecnología y herramientas digitales señala la necesidad de una mayor integración de estos recursos en la enseñanza de la lectura creativa, lo cual fue una información importante para el desarrollo de la propuesta.

Por último, el Docente 4 se destaca por utilizar herramientas digitales de manera consistente en su estrategia didáctica de lectura creativa. Los estudiantes muestran un buen desempeño en el desarrollo de actividades de lectura creativa en la mayoría de las ocasiones. Además, el docente demuestra un dominio satisfactorio y elevado del uso de la tecnología. Los estudiantes también son efectivos al utilizar la tecnología en clase. Estos resultados indican una exitosa integración de herramientas digitales en la enseñanza de la lectura creativa y un desempeño positivo tanto de docente como de estudiantes en este contexto.

2.11.2. Triangulación de los resultados

Cabe destacar que los resultados de todos los instrumentos aplicados en esta investigación arrojan hallazgos diferentes sobre el aspecto del uso de herramientas digitales para el desarrollo de la lectura creativa en los estudiantes. Por lo que se consideró necesario realizar una triangulación de datos, para poder visualizar de una manera más amplia la información que se recolectó a través de todos los instrumentos aplicados. Dichos aspectos y hallazgos se expresan en la tabla que se encuentra en anexos **página 93**.

La investigación revela una discrepancia significativa entre las percepciones de estudiantes y docentes sobre la comprensión lectora y el uso de herramientas digitales para la lectura creativa. Mientras los estudiantes muestran una buena comprensión y disposición hacia el uso de tecnologías en este ámbito, la mayoría de los docentes no implementan consistentemente estas herramientas. Las observaciones resaltan una correlación entre el uso frecuente de herramientas digitales y un mayor nivel de comprensión lectora por



parte de los estudiantes. Es evidente que las clases con un uso infrecuente o nulo de herramientas digitales presentan menores niveles de entendimiento.

Esta brecha entre la percepción de los estudiantes y la práctica docente resalta la necesidad de un enfoque más unificado y constante en la implementación de herramientas digitales para mejorar la comprensión lectora en el ámbito de la lectura creativa. Una estrategia educativa más integral, que incorpore de manera regular y efectiva estas herramientas, es crucial para optimizar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades de lectura creativa en los estudiantes. Basado en los resultados obtenidos que revelan una discrepancia entre la disposición de los estudiantes hacia el uso de herramientas digitales y su implementación limitada por parte de los docentes, se propone la incorporación de herramientas como Educaplay en el proceso educativo.





CAPÍTULO III. PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA Y RESULTADOS

Sistema de actividades de gamificación usando EducaPlay para fomentar la lectura creativa en el 10mo EGB de la Unidad Educativa “12 de Febrero”, año 2023

PRESENTACIÓN

La presente propuesta se basa en la utilización del sistema de actividades de gamificación usando EducaPlay, específicamente enfocada en la lectura creativa para estudiantes cursantes del 10mo año de EGB. El uso de EducaPlay ayuda al desarrollo de habilidades literarias y creativas en los estudiantes, porque al ser una plataforma interactiva y dinámica, se fomenta la imaginación, la creatividad, la expresión escrita y la comprensión lectora, brindando a los estudiantes una experiencia de aprendizaje motivadora y enriquecedora.

De ahí que, mediante esta propuesta, se pretende despertar el interés de los estudiantes por la lectura creativa, promoviendo su participación activa y su capacidad para desarrollar ideas originales partiendo de textos. Las actividades propuestas en el sistema de gamificación basado en EducaPlay se adaptarán a los diferentes niveles de competencia lingüística de los estudiantes, permitiendo así una atención personalizada y un mayor aprovechamiento de las capacidades individuales. Por lo que se presentan los siguientes objetivos.

Objetivo general

Implementar un sistema de actividades basado en EducaPlay para fomentar la lectura creativa en el aprendizaje del décimo año de educación general básica en la Unidad Educativa '12 de Febrero', impulsando la participación activa de los estudiantes y mejorando su comprensión y habilidades.

Objetivos Específicos

- Diseñar y desarrollar un conjunto de actividades interactivas en EducaPlay
- Crear una variedad de actividades interactivas como: cuestionarios, ejercicios de completar frases, y otras, que se adaptan a los contenidos de las asignaturas del décimo año de educación básica.

Fundamentación

En el contexto educativo actual, caracterizado por la creciente presencia de tecnología y la necesidad de adaptar los métodos pedagógicos a las demandas de la generación digital, se presenta la oportunidad de mejorar la calidad de la enseñanza en las asignaturas básicas de los 10mos años de Educación. General Básica (EGB). La





presente propuesta se fundamenta en la necesidad de incorporar un "Sistema de actividades para la utilización de EducaPlay" en la Unidad Educativa "12 de Febrero" durante el año 2023.

La integración de EducaPlay como herramienta educativa se justifica por varias razones. En primer lugar, la generación de estudiantes actual se desenvuelve en un entorno digital y requiere métodos de enseñanza que se alineen con sus preferencias y habilidades tecnológicas. La propuesta busca capitalizar esta familiaridad con la tecnología para crear un ambiente de aprendizaje más atractivo y motivador. Además, la diversificación de estrategias pedagógicas es esencial para mantener el interés de los estudiantes y atender a diferentes estilos de aprendizaje. EducaPlay ofrece una amplia variedad de actividades con gamificación interactivas, lo que permite adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes.

El sistema propuesto también fomenta la individualización del aprendizaje, ya que los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo y recibir retroalimentación inmediata. Esta característica facilita la adaptación a diferentes niveles de habilidad y promueve la autorreflexión y la autoevaluación. La implementación de EducaPlay en la Unidad Educativa "12 de Febrero" ofrece un enfoque pedagógico moderno y efectivo. Se incorporan recursos pedagógicos en línea de alta calidad, lo que garantiza la pertinencia y actualización de los contenidos educativos. Asimismo, la propuesta contribuye al desarrollo de habilidades digitales necesarias en la sociedad actual. La implementación de un "Sistema de actividades de gamificación usando EducaPlay" en las asignaturas básicas de los 10mos años de EGB en la Unidad Educativa "12 de Febrero" en el año 2023 responde a la necesidad de modernizar y mejorar la calidad de la enseñanza, adaptándola a las expectativas y habilidades de la generación actual. Esta propuesta se alinea con la búsqueda constante de la excelencia educativa y el fortalecimiento de la formación de los estudiantes en la era digital.

Características (Caracterización de la propuesta)

La propuesta se caracteriza por su enfoque en la lectura creativa como eje central del proceso de aprendizaje, reconociendo la importancia de estimular la imaginación a través de una interpretación de textos desde los propios significados que el alumno le otorgue, con la finalidad de despertar su interés y motivación por la lectura a través de actividades interactivas y dinámicas. Para lograr este propósito, se hace uso del sistema de actividades en la plataforma EducaPlay como herramienta principal. Por la misma ofrece una amplia variedad de recursos y actividades diseñados específicamente para el desarrollo de habilidades literarias y creativas. Es por ello que, las actividades se adaptan a los diferentes niveles de competencia lingüística de los estudiantes, permitiendo una atención personalizada y un mayor aprovechamiento de sus capacidades individuales.





La propuesta se caracteriza por su enfoque en la personalización y adaptabilidad de las fortalezas y debilidades de los estudiantes en su proceso lector. Reconociendo que cada uno de ellos, tienen diferentes habilidades y necesidades, de esta manera se busca proporcionar un entorno de aprendizaje que se ajuste a sus características individuales. Así las actividades de EducaPlay pueden ser ajustadas y personalizadas según el nivel de competencia de cada estudiante, permitiendo un aprendizaje más efectivo y motivador.

Anudo a esto, la propuesta también se caracteriza por incluir un componente de evaluación sistemática para medir el impacto de la intervención en el desarrollo de las habilidades literarias y creativas de los estudiantes. Lo cual implica llevar a efecto un seguimiento constante de los resultados obtenidos, tanto a nivel cuantitativo como cualitativo. La recopilación de datos permitirá tener una visión clara del progreso de los estudiantes y ajustar las actividades en consecuencia.

Uno de los aspectos más importantes de la propuesta que es su principal característica, es su enfoque en la motivación y la participación activa de los estudiantes. Por lo que se procura generar un ambiente estimulante y lúdico que motive a los estudiantes a explorar y expresarse de manera creativa su interpretación de un texto leído. Las actividades interactivas de EducaPlay permiten una participación activa, involucrando a los estudiantes de manera dinámica y generando un sentido de diversión en el proceso de aprendizaje.

Ideas básicas/claves/rectoras

EducaPlay como opción

Mejora de la comprensión lectora: EducaPlay ofrece una amplia gama de recursos interactivos que pueden potenciar la comprensión lectora. Actividades como crucigramas, sopas de letras, actividades de completar texto, entre otras, pueden ayudar a los estudiantes a fortalecer su habilidad de comprensión lectora a través de un enfoque más dinámico y práctico.

Estímulo del aprendizaje activo: La herramienta fomenta un aprendizaje participativo y activo al permitir a los estudiantes interactuar con los contenidos de forma entretenida. Esto puede aumentar la retención y comprensión de conceptos al involucrar directamente a los alumnos en su proceso de aprendizaje.

Uso de EducaPlay

Integración en el plan de clases: Los docentes pueden incluir actividades de EducaPlay como complemento a las lecciones, proporcionando un refuerzo o práctica adicional para fortalecer la comprensión lectora. Asimismo, se pueden diseñar actividades específicas en EducaPlay que aborden áreas identificadas como débiles en la comprensión lectora de los estudiantes.



Capacitación y orientación docente: La implementación efectiva de herramientas digitales requiere una capacitación adecuada. Los docentes pueden recibir formación para el uso óptimo de Educaplay, aprendiendo a crear actividades adaptadas a los objetivos de aprendizaje y a las necesidades específicas de los estudiantes.

Monitoreo y retroalimentación: Se puede realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes a través de EducaPlay, permitiendo a los docentes evaluar la eficacia de las actividades implementadas y brindar retroalimentación individualizada.

La utilización de EducaPlay se fundamenta en su capacidad para convertir la enseñanza en un proceso más dinámico y atractivo, fomentando la comprensión lectora a través de actividades interactivas. Su integración exitosa dependerá de la capacitación docente y de su incorporación sistemática en el plan de clases, con el objetivo de mejorar la comprensión lectora y satisfacer las expectativas de los estudiantes en cuanto al uso de herramientas digitales para enriquecer su aprendizaje.

Estructura y dinámica de sus componentes

Tabla 9. Estructura y dinámica de los componentes de la propuesta

| Tarea | Descripción | Estructura | Criterio de evaluación | Puntaje |
|-------|--|---|---|-----------|
| 1 | Comprensión lectora. Se evalúa la capacidad de los estudiantes para comprender y expresar creativamente su interpretación del "Soneto XXIII" de Garcilaso de la Vega https://www.sfuhs.org/uploaded/documents/Student_Life/Academic_Programs/Spanish_Summer_Reading/Honors_Spanish_Literature/Soneto_XXIII.pdf | Los estudiantes leen el soneto, responden preguntas de interpretación y luego realizan actividades de expresión como escribir un ensayo o una interpretación creativa, y completar el soneto en Educaplay .https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1820708-soneto_xxiii_de_garcilaso.html | Se evalúan la originalidad, profundidad, creatividad, coherencia y comprensión del mensaje del poema. | 20 puntos |



| | | | | |
|---|--|--|--|-----------|
| 2 | Ordenar palabras en EducaPlay, Lo estudiantes leerán y analizarán palabras las cuales deberán ordenar correctamente | Seleccionar un texto relevante, crear la actividad en Educaplay, y los estudiantes reorganizan las palabras en el orden correcto. Se tomará la siguiente actividad como guía. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/603671-educaplay.html | Se evalúa la secuencia correcta de palabras, la coherencia y sentido de la oración o párrafo formado, el tiempo empleado, la capacidad de completar la actividad sin ayuda adicional y el esfuerzo demostrado. | 10 puntos |
| 3 | Los estudiantes redactan un texto narrativo o descriptivo basado en una temática proporcionada, la cual parte de la lectura creativa | El docente propone una temática, se crea la actividad en Educaplay y los estudiantes redactan el texto. Demostrando sus conocimientos y habilidades en la lectura creativa. Leer en el libro de texto la lectura sobre ¿Qué son los transgénicos y cómo se hacen? En la página 206 https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/12/Texto-de-Lengua-y-Literatura-10mo.pdf Luego realizar la actividad en EducaPlay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1781237-el_otro_yo.html Partiendo de allí crearán el final del texto, el cual subirán a la plataforma de EducaPlay y dejarán espacios en blancos para que sus compañeros completan su texto. Luego debatirán sobre los finales que produjeron. | Se evalúa la coherencia, fluidez narrativa, estructura adecuada, originalidad, creatividad, calidad de expresión, la lectura creativa y la participación e interacción de los estudiantes. | 2 puntos |



ACTIVIDADES**TAREA 1. Prueba de Comprensión Lectora**

Creativa basada en el "Soneto XXIII" de Garcilaso de la Vega

Descripción de la Prueba:

La prueba se centra en evaluar la capacidad de los estudiantes para comprender y realizar de esa comprensión una lectura creativa de la interpretación del "Soneto XXIII" de Garcilaso de la Vega.

Estructura de la Prueba:**Leer el Soneto:**

Los estudiantes deberán buscar en la web el siguiente enlace:

https://www.sfuhs.org/uploaded/documents/Student_Life/Academic_Programs/Spanish_Summer_Reading/Honors_Spanish_Literature/Soneto_XXIII.pdf

Figura 7. Soneto XXIII



"Soneto XXIII" de Garcilaso de la Vega.

En tanto que de rosa y azucena
se muestra el color en vuestro gesto,
y que vuestro mirar ardiente, honesto
enciende el corazón y lo refrena;
y en tanto que el cabello, que en la vena

del oro se escogió, con vuelo presto,
por el hermoso cuello blanco, enhiesto,
el viento mueve, esparce y desordena;
coged de vuestra alegre primavera
el dulce fruto, antes que el tiempo airado
cubra de nieve la hermosa cumbre.
Marchitará la rosa el viento helado,
todo lo mudará la edad ligera,
por no hacer mudanza en su costumbre

Posteriormente deberán pensar en las siguientes preguntas para ellos durante la lectura

¿Cómo interpreta cada estrofa del soneto? ¿Qué emociones o imágenes te sugiere?

¿Cómo describirías la relación entre los elementos del soneto y su significado?

¿Qué cambios harías en el poema para alterar su significado original?

Actividades de Expresión:

Solicitar a los estudiantes que escriban un breve ensayo o una interpretación de su lectura sobre el soneto, enfocándose en su percepción emocional o visual del contenido.

Pedir a los estudiantes que completen el "Soneto XXIII" de Garcilaso de la Vega en Educaplay

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1820708-soneto_xxiii_de_garcilaso.htm



La actividad tiene como objetivo que los estudiantes desarrollen sus habilidades de comprensión lectora y su capacidad para estructurar y comprender frases o párrafos de manera coherente. Utilizarán la plataforma Educaplay para organizar palabras o fragmentos de texto en el orden correcto y construir una frase o párrafo con sentido.

Instrucciones para la Actividad:

Selección de Texto:

El docente o creador de la actividad selecciona un texto, una frase o un párrafo que sea relevante para el nivel educativo y los objetivos de la lección.

Diseño de la Actividad en Educaplay:

En Educaplay, se crea una actividad del tipo "Ordenar Palabras" o "Ordenar Oraciones".

Se ingresan las palabras o fragmentos de texto del párrafo seleccionado en desorden.

Se asigna la tarea a los estudiantes para que reorganicen las palabras en el orden correcto para formar una oración coherente.

Implementación en el Aula:

Los estudiantes acceden a la actividad en Educaplay.

Ordenan las palabras o fragmentos de texto para formar la oración o párrafo adecuado. Se tomará la siguiente actividad como guía.

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/603671-educaplay.html>



Figura 9. Ordenar Palabras en EducaPlay



Fuente: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/603671-educaplay.html>

Elaborado por: Mejía, Lilian y Ochoa Darwin.

Una vez completada, envían sus respuestas o capturas de pantalla según las instrucciones del docente.

Objetivos de la Actividad:

Fomentar la comprensión lectora al desafiar a los estudiantes a organizar palabras o frases en un orden coherente.

Mejorar la capacidad de los estudiantes para estructurar y comprender ideas escritas.

Criterios de Evaluación:

Correcta secuencia de las palabras o fragmentos de texto: 0-2 puntos.

Coherencia y sentido en la oración o párrafo formado: 0-2 puntos.

Tiempo empleado en completar la actividad: 0-2 puntos.

Capacidad para completar la actividad sin ayuda adicional: 0-1 punto.

Nivel de participación y esfuerzo demostrado en la actividad: 0-2 puntos.

Complejidad de las oraciones o párrafos ordenados: 0-1 punto.

Total: 10 puntos

El docente asignará puntos basados en estos criterios, sumando el puntaje obtenido en cada uno para dar una calificación final. Esta escala permite evaluar la precisión, la rapidez, la participación y la comprensión

de los estudiantes al ordenar palabras o fragmentos de texto para formar una oración o párrafo coherente en Educaplay.

TAREA 3: Creación de un texto partiendo de la lectura creativa

Descripción de la Actividad:

Esta tarea tiene como objetivo fomentar la creatividad de los estudiantes a través de la redacción de un texto narrativo o descriptivo basado en una temática proporcionada por el docente, donde deberán desarrollar su lectura creativa.

Instrucciones para la Actividad:

Elección de la Temática:

El docente propone una temática general para el texto creativo. Puede ser un tema específico, una imagen inspiradora o una frase sugerente. Puede ser un tema específico o sugerido por los mismos estudiantes. Por ejemplo: El Otro Yo del escritor Mario Benedetti. Para ello se dirigen al libro de texto digitalizado de 10mo grado en la página 206.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/12/Texto-de-Lengua-y-Literatura-10mo.pdf>

Luego realizar la actividad en EducaPlay:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1781237-el_otro_yo.html

El Otro Yo

Mario Benedetti

Se trataba de un muchacho corriente: en los pantalones se le formaban rodilleras, leía historietas, hacía ruido cuando corría, se metía los dedos a la nariz, roncaba en la siesta, se llamaba Armando Corriente en todo menos en una cosa: tenía Otro Yo.

El Otro Yo usaba cierta poesía en la mirada, se enamoraba de las actrices, mentía cautelosamente, se emocionaba en los atardeceres. Al muchacho le preocupaba mucho su Otro Yo y le hacía sentirse incómodo frente a sus amigos. Por otra parte, el Otro Yo era melancólico, y debido a ello, Armando no podía ser tan vulgar como era su deseo.

Una tarde Armando llegó cansado del trabajo, se quitó los zapatos, movió lentamente los dedos de los pies y encendió la radio. En la radio estaba Mozart, pero el muchacho se durmió. Cuando despertó, el Otro Yo lloraba con desconcierto. En el primer momento, el muchacho no supo qué hacer, pero después se refirió e insultó concienzudamente al Otro Yo. Este no dijo nada, pero a la mañana siguiente se había suicidado.

Al principio la muerte del Otro Yo fue un rudo golpe para el pobre Armando, pero enseguida pensó que ahora sí podría ser enteramente vulgar. Ese pensamiento lo reconfortó.

Sólo llevaba cinco días de leto, cuando salió la calle con el propósito de lucir su nueva y completa vulgaridad. Desde lejos vio que se acercaban sus amigos. Eso le llenó de felicidad e inmediatamente estalló en risotadas. Sin embargo, cuando pasaron junto a él, ellos no notaron su presencia. Para peor de males, el muchacho alcanzó a escuchar que comentaban: "Pobre Armando. Y pensar que parecía tan fuerte y saludable".

El muchacho no tuvo más remedio que dejar de reír y, al mismo tiempo, sintió a la altura del estómago un ahogo que se parecía bastante a la nostalgia. Pero no pudo sentir auténtica melancolía, porque toda la melancolía se la había llevado el Otro Yo.



Criterios de Evaluación:

Coherencia del texto y fluidez narrativa: 0-2 puntos.

Estructura adecuada (introducción, desarrollo, conclusión): 0-2 puntos.

Originalidad y Creatividad al reescribir el final (0-2 puntos):

Innovación en la temática o enfoque del texto: 0-2 puntos.

Creatividad en la narrativa o descripción: 0-2 punto.

Calidad de la Expresión (0-2 puntos):

Uso adecuado del lenguaje y la gramática: 0-3 puntos.

Variedad y precisión en la elección de palabras: 0-2 punto.

Participación e Interacción (0-2 puntos):

Total: 20 puntos

El docente asignará puntos basados en estos criterios, sumando el puntaje obtenido en cada uno para dar una calificación final. Esta escala permite evaluar la coherencia, originalidad, calidad de expresión y participación de los estudiantes en la actividad de creación de textos creativos en Educaplay.

Tabla 10. **Cronograma de Tareas**

| Tarea | Descripción | Objetivos | Criterios de Evaluación | Puntaje Total |
|--------------|---|--|--|----------------------|
| Tarea 1 | <i>Evaluar la capacidad de comprensión y expresión creativa del "Soneto XXIII" de Garcilaso de la Vega.</i> | <i>Evaluar comprensión y expresión creativa del poema.</i> | <i>Evaluación de la interpretación, creatividad y reflexión sobre el poema.</i> | 20 puntos |
| Tarea 2 | <i>Organizar palabras o fragmentos de texto en Educaplay para construir oraciones coherentes.</i> | <i>Mejorar comprensión y estructuración de ideas.</i> | <i>Evaluación de secuencia correcta, coherencia y participación.</i> | 10 puntos |
| Tarea 3 | <i>Redacción de un texto narrativo basado en una temática en Educaplay.</i> | <i>Estimular creatividad, expresión escrita y lectura crítica.</i> | <i>Evaluación de coherencia, originalidad, calidad de expresión y participación.</i> | 20 puntos |

Elaboración propia 2023





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

Para la futura implementación de la propuesta es necesario tomar en consideración exigencias, requisitos, condiciones y criterios que deberían cumplirse para las actividades propuestas. Las cuales se describen a continuación.

Exigencias:

1. Los estudiantes deben haber leído previamente cada una de las lecturas, antes de participar en cada actividad.
2. Todos los estudiantes deben tener acceso a una cuenta en la plataforma EducaPlay para poder desarrollar las diferentes actividades, lo que se logra proporcionándoles el enlace correspondiente.

Requisitos:

1. Los estudiantes deben desarrollar cada una de las actividades de manera individual.
2. El desarrollo de las actividades debe ser debatido en clase para crear una retroalimentación.
3. Los finales alternativos deben ser escritos en un documento de texto, los cuales se convierten en juegos que serán guardados en la cuenta de EducaPlay de cada estudiante.
4. Los estudiantes deben compartir sus finales alternativos, así como las actividades resueltas con sus compañeros a través de la plataforma EducaPlay.

Condiciones:

1. Los estudiantes deben respetar los derechos de autor, donde se les exige que no deben plagiar el trabajo de otros autores.
2. La actividad debe realizarse dentro del plazo que sea establecido por el docente.

Criterios:

1. La producción de cada actividad debe ser coherente con lo demandado por el docente.
2. Los finales alternativos deben ser coherentes con la trama, así como con los personajes del cuento.
3. Los estudiantes deben demostrar creatividad y originalidad en la lectura creativa, a través de sus producciones escritas.
4. Los estudiantes deben proporcionar retroalimentación constructiva hacia las actividades desarrolladas por sus compañeros. a los finales alternativos de sus compañeros.





Demostraciones, ejemplos

Tarea 1: Comprensión lectora

Demostración: Para demostrar la comprensión lectora del "Soneto XXIII" de Garcilaso de la Vega, cada uno de los estudiantes podrían escribir un ensayo analizando el poema, el tono, el simbolismo y la estructura del soneto. También podrán crear una interpretación creativa del soneto, como, por ejemplo responder a las preguntas que se lea formula sobre la lectura. También completar el soneto en la plataforma de EducaPlay.

Tarea 2: Ordenar palabras en EducaPlay

Demostración: los estudiantes seleccionarán un texto relevante, como un párrafo de una obra literaria o un artículo de interés, y crear una actividad en EducaPlay, donde reorganizarán las palabras en el orden correcto para reconstruir el texto original. Por ejemplo, reorganizar las oraciones que explican qué es EducaPlay. La respuesta de la actividad debería reflejar coherencia y sentido una vez que las palabras estén en el orden correcto.

Tarea 3: Creación de un texto partiendo de la lectura creativa

Demostración: Después de leer sobre El Otro Yo del escritor Mario Benedetti, los estudiantes podrían redactar un texto narrativo o descriptivo sobre un tema relacionado, para demostrar su comprensión lectora. Por empleo: cambiar el final del tema, donde podrían crear una actividad en la plataforma EducaPlay donde dejen espacios en blanco para que sus compañeros completen con pablaras el final. Esto demostraría su comprensión del tema, así como su habilidad para estructurar un texto de manera coherente y creativa.

Formas de aplicación, implementación y evaluación

Formas de aplicación:

Tarea 1 Comprensión lectora: el docente puede aplicar esta tarea a través de la introducción del soneto en clase, luego fomenta el debate para asegurar la comprensión del poema. Seguidamente asigna la actividad en EducaPlay como tarea para que los estudiantes completen de manera individual.

Tarea 2 Ordenar palabras en EducaPlay: se aplica creando una actividad en Educaplay o utilizando una que ya esté en esa plataforma basada en un texto relevante del plan de la propuesta, y asignarla como una actividad en clase que los estudiantes completen en grupos pequeños o individualmente.

Tarea 3 Creación de un texto partiendo de la lectura creativa se aplica esta tarea proporcionando la temática basada en la lectura sobre El Otro Yo del escritor Mario Benedetti, guiando a los estudiantes en la redacción de sus textos y finales de su producción, y luego asignando la actividad en EducaPlay como parte de la entrega final.





Formas de implementación

Tarea 1: se implementa mediante la lectura guiada del soneto en clase, seguida de una discusión en grupo para explorar diferentes interpretaciones. Después, guiar a los estudiantes en la completación del soneto en Educaplay.

Tarea 2: implementar esta tarea creando una actividad en EducaPlay tomando una que ya se encuentren en la plataforma y basada en un texto relevante del plan de la propuesta, y asignando tiempo en clase para que los estudiantes completen la actividad en grupos pequeños, fomentando la colaboración y el pensamiento crítico.

Tarea 3: se implementa proporcionando la temática basada en la lectura sobre El Otro Yo del escritor Mario Benedetti, guiando a los estudiantes en la redacción de sus textos donde cambien el final y luego asignando la actividad en EducaPlay como parte de la entrega final, promoviendo la creatividad y la interacción entre pares.

Formas de evaluación

Tarea 1: se evaluará la comprensión y la creatividad de los estudiantes a través de la revisión de sus ensayos, interpretaciones creativas y de completación del soneto en la plataforma EducaPlay, utilizando rúbricas que valoren la originalidad, profundidad y coherencia.

Tarea 2: en esta tarea se evaluará la precisión y coherencia de las secuencias de palabras reorganizadas por los estudiantes, así como su capacidad para completar la actividad sin ayuda adicional. Para ello se utilizará rúbrica que valoren la secuencia correcta de palabras y la coherencia de las oraciones.

Tarea 3: se evaluará la coherencia, fluidez narrativa, estructura adecuada y originalidad de los textos redactados por los estudiantes, así como su participación e interacción en la actividad en EducaPlay, utilizando para ello una rúbrica que valora la calidad de expresión y la participación al generar un final diferente al texto asignado.

Recursos

Para la realización de las siguientes actividades se utiliza los siguientes recursos:

Humanos: Docentes y estudiantes del décimo año de Educación General Básica

Materiales y Tecnológicos: Computadoras (tabletas), Conexión a internet, Pantallas digitales, Plataforma educativa EducaPlay, Cuadernos de trabajos, Lápices

Beneficiarios





Los beneficiarios de la propuesta incluyen como principales beneficiarios a los estudiantes, quienes tendrán la oportunidad de desarrollar y demostrar sus habilidades de comprensión lectora a través de la lectura creativa, al desarrollar ordenamiento de palabras y expresión literaria, bajo la guía y evaluación del docente. Además, los estudiantes se beneficiarán los docentes, ya que al utilizar recursos digitales como EducaPlay, puede integrar la tecnología de manera efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje, específicamente en la lectura creativa de sus estudiantes, lo que enriquecerá su práctica pedagógica y promoverá la innovación educativa.

Evaluación

La evaluación permite determinar el grado o nivel de conocimiento que el estudiante alcanzó o adquirió sobre el desarrollo de la lectura creativa. Además, si logró los conocimientos y habilidades tanto teóricas como prácticas del tema realizando las actividades mediante los ejercicios, así como de la construcción de textos partiendo de esa lectura creativa que se planificaron en las sesiones. Asimismo, durante todo el proceso de aprendizaje se fomenta la evaluación continua a través de la retroalimentación entre pares y el docente, lo que generará que aquellos alumnos con debilidades en el aprendizaje en este tema logren superarlos. A continuación de muestra la rúbrica para cada una de las tareas.





VALORACION DE LA PROPUESTA

Con la colaboración de colegas docentes y la participación activa de un directivo en la institución educativa donde se implementó la sistematización de actividades mediante la gamificación a través de Educaplay, se logró convocar a un directivo adicional, en este caso, la Vicerrectora, y a dos docentes que imparten clases en décimo grado. Estos participantes demostraron un interés y aceptación notables durante la convocatoria. Previamente a la reunión, se distribuyó un documento detallando el sistema de actividades implementadas, junto con una guía que especifica los aspectos a examinar, en preparación para su presentación ante la comunidad educativa.

Una vez conocido el objetivo de evaluar la propuesta sobre el sistema de actividades, el directivo y los docentes de la institución educativa emitieron los siguientes criterios en el ámbito profesional. Respecto al contenido y su enfoque didáctico, la opinión de los expertos es positiva. Se reconoce que la propuesta aborda temas relevantes de las unidades de estudio en las asignaturas, destacando la selección adecuada de estos temas y un tratamiento didáctico efectivo. Este enfoque guía el proceso desde la fase inicial de motivación hasta la estimulación de la búsqueda, la creatividad y, finalmente, el desarrollo cognitivo.

En cuanto a las características del sistema de implementación de actividades mediante gamificación utilizando EducaPlay como herramienta educativa para promover un aprendizaje significativo, el directivo, en su rol de Vicerrector, participa activamente. En sus intervenciones, destaca la importancia fundamental del docente en la conducción de estas actividades, enfatizando que el docente desempeña un papel crucial al guiarlas y señalando que su actitud entusiasta es esencial. Este entusiasmo no solo garantiza la efectividad de las actividades, sino que también fomenta y nutre el interés de los estudiantes, contribuyendo así al éxito del enfoque de gamificación como medio para un aprendizaje significativo.

La evaluación de la capacidad del sistema para fomentar la motivación, el desarrollo cognitivo y el aprendizaje colaborativo se llevó a cabo con la participación de un directivo y dos docentes. Concluyeron que las actividades diseñadas con la ayuda de Educaplay generarán un impulso en el desarrollo cognitivo al reavivar la motivación e interés por la lectura creativa. También se resaltó la oportunidad de realizar trabajos en grupo y utilizar dispositivos móviles ya que en la actualidad son preferidos por los estudiantes en estas etapas. Los profesores subrayaron la importancia de considerar que esta metodología de estructurar la clase contribuye de manera significativa al fortalecimiento de valores.





En relación con la estructura funcional del sistema, su integridad y la disposición de coordinación y subordinación de las actividades: Al contar con la participación de ambos docentes, se evaluó el primer intento, logrando una coherencia adecuada en sus contenidos y otros componentes. Se considera que, conforme se implementa, existe la posibilidad de ampliar y mantener un proceso continuo de mejora para perfeccionar su alcance.

Potencialidades reales de aplicación, considerando la disposición y preparación del docente, así como los recursos: inicialmente, los docentes entrevistados expresan su inquietud por no estar familiarizados con la herramienta Educaplay y la necesidad de mejorar sus habilidades en el manejo de Internet. En consecuencia, solicitaron a la dirección escolar la implementación de actividades metodológicas que abordan tanto aspectos teóricos como prácticos.

El cuerpo directivo en su totalidad mostró conformidad con la solicitud, ya que no solo algunos docentes la requieren, pensando en los colectivos de otras asignaturas, sino que también consideran que sería beneficio para los propios directivos de la institución. En cuanto a los recursos, no se observan dificultades, dado que la conectividad en el centro está asegurada y los salones cuentan con condiciones adecuadas para el trabajo colaborativo.

Aceptación de criterios y sugerencias generales: El cuerpo directivo de la Unidad Educativa considera muy pertinente la presentación de esta propuesta por parte de los autores para obtener su aprobación y ampliar su inclusión en el plan de estudios del décimo año de Educación General Básica. Sin embargo, decidió aplicarla parcialmente en el grupo que era objeto de estudio como una manera de evaluar gradualmente sus efectos en el aprendizaje de los estudiantes. También reiteran la necesidad de preparación tanto para los docentes del décimo año como para los de otros cursos y los directivos.

Se concluye la actividad de socialización con expresiones de agradecimiento por la sesión de análisis, destacando la excelente participación que demuestra que el material distribuido fue revisado y analizado previamente, con el interés no solo en los resultados para los autores, sino como una oportunidad para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la institución en general.





CONCLUSIONES.

Reconocer los antecedentes y las tendencias históricas en el proceso de lectura creativa en los décimos años de EGB de la Unidad Educativa "12 de Febrero" destaca la importancia de situar las prácticas educativas en un contexto específico. La comprensión de la evolución histórica proporciona una base sólida para ajustar estrategias pedagógicas según las dinámicas actuales.

Examinar los principios teóricos fundamentales de la lectura creativa subraya la necesidad de integrar teorías pedagógicas contemporáneas en la elaboración de estrategias educativas. La comprensión profunda de estos fundamentos facilita la alineación de las prácticas docentes con las mejores prácticas educativas.

Señalar una estrategia de gamificación para promover la lectura creativa aporta evidencia de que las metodologías lúdicas pueden resultar efectivas para involucrar a los estudiantes. Los resultados indican que un diseño cuidadoso de actividades gamificadas puede mejorar la participación y el interés de los estudiantes en la lectura.

Describir las características de Educaplay resalta la importancia de seleccionar plataformas tecnológicas apropiadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. La plataforma proporciona herramientas adaptables a las necesidades específicas para fomentar la lectura creativa, centrándose en la participación activa y la creatividad.

La confirmación exitosa de la aplicación de la estrategia didáctica mediante Educaplay para fomentar la lectura creativa respalda la viabilidad de la propuesta. Los resultados obtenidos durante el año lectivo 2023-2024 indican que la estrategia gamificada ha tenido un impacto positivo en el desarrollo de habilidades lectoras y la participación activa de los estudiantes.





RECOMENDACIONES

Se recomienda la continuidad de la investigación para evaluar a largo plazo, el impacto de la estrategia de gamificación en el fomento de la lectura creativa en los décimos años de EGB. De la Unidad Educativa “12 de Febrero”. Un seguimiento a largo plazo permitirá identificar tendencias y ajustar la estrategia según las necesidades emergentes.

La formación continua de los docentes en el uso efectivo de Educaplay y otras herramientas tecnológicas es esencial. Esto asegurará que los educadores estén equipados con las habilidades necesarias para implementar y adaptar estrategias gamificadas de manera efectiva en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se sugiere la personalización de las actividades gamificadas según las preferencias y necesidades individuales de los estudiantes. La adaptabilidad de las actividades permitirá abordar las diferentes formas, estilos de aprendizaje y niveles de habilidad que posee cada estudiante.

Fomentar la participación de los padres de familia en el proceso educativo, brindándoles información sobre la estrategia de gamificación y cómo pueden apoyar el desarrollo de la lectura creativa desde su casa. La colaboración entre la escuela y los padres de familia es crucial para el éxito a largo plazo.

Establecer un sistema de monitoreo continuo y recopilación de retroalimentación de estudiantes, docentes y padres de familia para ajustar la estrategia según las necesidades emergentes. La retroalimentación constante permitirá realizar mejoras y adaptaciones en tiempo real durante el proceso de enseñanza aprendizaje.





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Anastacio, H. (2021). *La gamificación para promover la lectura en los estudiantes de 8vo año de educación básica*. Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Arcos, L. (2020). *Lectura Intensiva en la herramienta youglish. com para el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas del idioma inglés de los estudiantes del tercer periodo de la*. Colombia: Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
- Arias, F. (2017). *El proyecto de Investigación* (Séptima ed.). Caracas 7ma edición, Venezuela: Epísteme https://kupdf.net/download/el-proyecto-de-investigacion-fidias-arias-7ma-edic-2016pdf_5a1b4afde2b6f5e526da642c_pdf.
- Arribas, J. (2017). La evaluación de los aprendizajes. problemas y soluciones. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, vol. 21, núm. 4, 381-404 <https://www.redalyc.org/pdf/567/56754639020.pdf>.
- Ávila, A., Carrillo, A., Galeano, Y., & Gómez, A. (2022). *Estrategia pedagógica activa para el fomento de la lectura comprensiva mediada con la herramienta tecnológica Educaplay para estudiantes de grado cuarto de la Institución Educativa San Ignacio de Loyola del municipio de Otanche Boyac*. Colombia: Universidad de Cartagena.
- Bailón, J., & Bolívar, O. (2022). Estrategia didáctica de gamificación para fortalecer el proceso de enseñanzaaprendizaje en estudiantes con dislexia aprendizaje en estudiantes. *Polo del conocimiento Vol 7, No 9*, 264-297 DOI: 10.23857/pc.v7i8.
- Bañados, N., Del Valle, N., Rebolledo, Y., & Torres, J. (2020). *Gamificación en el aula: una propuesta para la atención a la diversidad*. Los Ángeles-Chile: Universidad de Concepción – Campus los Ángeles.
- Barria, L. (2021). *Análisis de la acentuación prosódica en la lectura oral de los estudiantes de undécimo grado, bachiller en ciencias, del Centro Educativo Llano Ñopo en la Comarca Ngäbe Buglé*. Universidad de Panamá.





- Bernal, C. (2017). *Metodología de la Investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Guatemala. Cuarta edición: Prentice Hall. <https://www.freelibros.me/metodologia-de-la-investigacion/metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-cesar-bernal>.
- BLANCO, L. C., & GONZALEZ, O. L. (2014). *Contribuciones de la Inteligencia Artificial a la Educación Superior*. VIRTUAL EDUCA.
- Blanco, N. (2022). La lectura creativa: propuestas para fortalecer la expresión escrita. *Revista electrónica educare*, (2), , 99-111. DOI: <https://doi.org/10.15359/ree.2002-2.8>.
- Caballero, L., Mendoza, E., & Cachimaille, H. (2022). La lógica de la comprensión narrativo comunicativa en la formación literaria del estudiante de las humanidades. *VARONA*, núm. 04, Esp, 3-11 : <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360672204018>.
- Camacho, A. (2019). *Implementación de estrategias metodológicas para el fortalecimiento de los procesos de comprensión lectora en las áreas de lenguaje, matemática y ciencias naturales* . Colombia: Universidad de Cartagena.
- Canales, C. M. (2006). *Metodologías de la investigación social*. Santiago: LOM Ediciones.
- Cangalaya, L., Casazola, O., & Farfán, J. (2022). Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación* 6(23), 6(33), 637 - 647 <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.364>.
- Cantuña, A., & Canar, C. (2020). Revisión sistemática del aula invertida en el Ecuador. *Estud. pedagóg. [online]* vol.46, n.3, pp.45-58 <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000300045>. Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052020000300045&script=sci_arttext&tlng=pt
- Ceballos, M. (2023). Repensar las investigaciones sobre lectura Experiencias desde una perspectiva metodológica mixta. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, vol. XXVIII, núm. 56, pp. 207-235 <https://www.redalyc.org/journal/316/31672451015/movil/>.





- Chadán, R. (2022). *Tema: "Estrategias innovadoras para fomentar la lectura en los estudiantes de los octavos años de la "Unidad Educativa González Suárez de la ciudad de Ambato"*. Ambato – Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Chancay, J., & Rivadeneira, J. (2022). Influencia de la lectura intensiva en el pensamiento crítico de los estudiantes: Un enfoque correlacional. *Polo del Conocimiento*, 6(12), , 1614-1633. <https://rodin.uca.es/handle/10498/22725>.
- Cisne, M. (2017). *Patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la educación*. Ambato-Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Cisterna, C. D., & Díaz, C. H. (2022). Estilos de aprendizaje predominantes en adultos mayores: una primera aproximación. . *Perspectiva Educativa*, 61(1), , 181-195.
- Cobos, P., & Quispilema, L. (2023). *La gamificación y las TIC en lengua y literatura para estudiantes de cuarto grado de educación general básica*. Ecuador: Universidad del Azuay.
- Colina, M., Prado, M., Sánchez, B., & Vargas, R. (2020). *Estrategias didácticas para la lectura*. Perú: Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico.
- Cordoba, S. (2022). *Implementación de una estrategia didáctica a partir de la metodología del aprendizaje basada en proyectos (ABP), para la comprensión del concepto de pH en estudiantes de 10°*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Cueva, M. (2020). *Los talleres de lectura creativa y su incidencia en los procesos de lectoescritura en los estudiantes de segundo año de Bachillerato en Ciencias del colegio Bachillerato Marcabelí del cantón Marcabelí, provincia de El Oro, durante el año lectivo 2019/2020*. Ecuador: Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL).
- Echeverría, M. (2020). *Estrategias de aprendizaje para favorecer la comprensión de textos en la materia de taller de lectura y redacción*. Universidad Pedagógica Nacional.





- Encalada, Á. (2021). Aprendizaje en las matemáticas. La gamificación como nueva herramienta pedagógica. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(17), 311–326. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i17.173>.
- Fernández, S. (2020). *La evaluación en el preescolar. Miradas y concepciones desde la perspectiva docente*. Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.
- García, F., Cara, J., Martínez, J., & Cara, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte* VOL. 1 (1), 16-24. <file:///C:/Users/pc/Downloads/Dialnet-LaGamificacionEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaje-7643607.pdf>.
- García, H., Alfredo, B., & Ponte, I. (2021). Estrategias de aprendizaje. *TecnoHumanismo*, 1(8), 1-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8179006>.
- Garzón, P. (2020). *Incidencia de la Gamificación a Través de la Plataforma Educaplay en el Desarrollo de Habilidades de Comprensión de Lectura Crítica en Estudiantes de Grado Octavo*. Colombia: Universidad de Santander.
- Gaspar-Huamaní, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación Enero-Junio.2021,Vol. 27, nº 1, pp. 33-40* <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2361>.
- Gil, J., & Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>.
- González, A., Méndez, O., & Viera, J. (2021). Estrategia didáctica para enseñar a dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje de la resolución de problemas matemáticos. *Revista Educación*, 438-456. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42112>.





- González, M., Ojeda, M., & P., P. (2020). Desafío del Siglo XXI en la educación: dando saltos del TIC-TAC al TEP. *Revista Cientific*, 5(18), , 323-344 <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.17.323-344>.
- Graciano, V. W. (2019). *Estrategia didáctica para la enseñanza de las disoluciones químicas mediante el proceso de aprendizaje significativo crítico*. Universidad Nacional de Colombia.
- Gross, B. (1992). La inteligencia artificial y su aplicación en la enseñanza. *Comunicación, lenguaje y educación*, 4(13), , 73-80.
- Gutiérrez, M., Pérez, A., & Rivera, E. (2020). *Estrategias Metodológicas para la Lectura Creativa con niños y niñas de Tercer nivel del Preescolar Niños Acción de la ciudad de Ocotlán, durante el segundo semestre del año 2019*. Managua: Universidad Autónoma de Nicaragua.
- Guzmán, M. (2019). *Aprendizaje cooperativo como estrategia para mejorar los niveles de comprensión lectora*. Colombia: Universidad de la Costa.
- Heredia, B., Pérez, D., Cocón, J., & Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0 Vol. 9 (2)*, 49-58. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>.
- Hernández Meléndrez, E. (2006). <https://www.unamenlinea.unam.mx/>. Obtenido de <https://www.unamenlinea.unam.mx/>: <https://www.unamenlinea.unam.mx/recurso/83397-metodologia-de-la-investigacion>
- Hernandez Sampieri, F. C. (2012). *Metodología de la investigación*. Mexico.
- Hernández, A. A., Argüelles, V., & Palacios, R. H. (2021). Métodos empíricos de la investigación. *Ciencia Huasteca*, 33-34. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/>: <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/huejutla/article/view/6701/7600>





- Hernández, H., Y., M., & Martínez, M. (2022). *Fortalecimiento de la comprensión lectora a través de la plataforma digital EDUCAPLAY para alumnos del grado quinto (5°) del Centro educativo el Cañito y el acompañamiento*. Colombia: Universidad de Cartagena.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2017). *Metodología de la investigación*. México 7ma edición: Mc Graw Hill <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.
- Herrera, Y., & Dapelo, B. (2022). Estrategias de lectura y rendimiento académico en la transición a la educación superior . *Praxis & Saber, vol. 13, núm. 32. , 1-18* DOI: <https://doi.org/10.19053/22160159.v13.n32.2022.12809>.
- Ibarra, C. (2021). Comprensión lectora y rendimiento escolar. . *Revista Boletín Redipe. 9(1),, 121 - 131*. <https://doi.org/10.36260/rbr.v9i1.900>.
- Landeró, R. (2021). Propuesta didáctica para el fomento de la escritura creativa en el aula de Educación Primaria. . *Prácticas Educativas, Memórias e Oralidades-Rev. Pemo, 3(1), e314048-e314048.*, <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/4048>. Acceso em: 20 out.
- Latorre, E., Castro, K., & Potes, I. (2018). *LasTtic, Tac y Tep: Innovación educativa en la era conceptual*. (D. Editores, Ed.) Colombia: Fondo de Publicaciones de la Universidad Sergio Arboleda. Obtenido de <https://n9.cl/vytti>
- Lema, P. (2020). *Estrategias para el desarrollo de la comprensión* . Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- León, L. (2020). *Talleres de lectura utilizando cuentos infantiles*. Perú: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.





- Londoño, L. (2022). *Desarrollo de Competencias Digitales para el Fortalecimiento de la Lectura por Medio del Uso de la Herramienta Educaplay en los Estudiantes del Grado 3 de L Institución Educativa San Rafael*. Bolombolo (Antioquia): Universidad de Santander.
- López, G., & Morales, A. (2019). Taller de lectura y escritura creativa a través de la técnica mindfulness en el Grado en Educación Primaria. *Revista De Educación De La Universidad De Granada*, 26, , 299–318. <https://doi.org/10.30827/reugra.v26i0.135>.
- López, J., & Gutiérrez, D. (2018). Efecto del uso de la herramienta “realidad aumentada” en el rendimiento académico de estudiantes de Educación Básica. *Perspectivas*, 3(1), 6-12. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7881553>.
- López, L., Rojas, A., Llano, M., & Ocampo, N. (2021). Práctica pedagógica y motivación desde el aprendizaje situado. *Tesis Psicológica*, 16(1), , 178-201. <https://www.redalyc.org/journal/1390/139072247010/139072247010.pdf>.
- López, M. (2021). Mediación de la plataforma educaplay para el aprendizaje de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero. *Dialéctica*, 18(2)., <https://www.revistas-historico.upel.edu.ve/index.php/dialectica/article/view/9574>.
- Loren, M., Pinzón, D., & Alonso, R. (2022). *Lectura, creatividad y ludificación: una metodología activa del aprendizaje*. España: Universidad de Sevilla.
- Lucumí, C., & Truquez, J. (2019). *Estrategias de aprendizaje para la construcción de herramientas tecnológicas implementando la aplicación educativa Educaplay*. Santiago de Calí: Universidad de Calí.
- Luna, J. (2019). *Estrategias metodológicas en la comprensión lectora* . Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Marcatoma, A., Morales, C., & De La Torre, M. (2022). El cuento como estímulo de los precursores cognitivos de la lectura en niños del sector rural. *Revista RedCA*, Vol. 4, Núm. 11, <https://revistaredca.uaemex.mx/article/view/17021>.





- Martínez-Miguélez, M. (2018). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. México: Editorial Trillas 3era reedición.
- Mayorga, M. (2020). Conocimiento, Aplicación e Integración de las TIC –TAC y TEP por los Docentes Universitarios de la Ciudad de Ambato. . *Revista Docentes 2.0*, 9(1), , 5-11. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.101>.
- Mendoza, N., & Pinedo, K. (2022). *Técnica de recopilación de datos para medir el nivel de comprensión lectora en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa Elias Aguirre del distrito de Yarinacocha-2021*. Ucayali, Perú: Universidad Nacional de Ucayali.
- MINEDUC. (2019). *Ministerio de Educación*. Obtenido de Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel Superior. Segunda Edición: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Superior.pdf>
- Montilla, R., & Prieto, Y. (2022). Estrategias didácticas para la enseñanza de la lecto-escritura en Educación Básica Elemental. *Digital Publisher CEIT*, 7(3), 147-159. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8507243>
- Mora, S., & Negrete, T. (2022). Lectura, escritura y oralidad: formación y experiencia . *Política y Cultura, enero-junio 2022, núm. 57*, , pp. 163-179 <https://doi.org/10.24275/CLRQ4891>.
- Morales, L. (1992). Inteligencia artificial y resolución de problemas. . *Educación Matemática*, 4(03), , 9-18.
- Moreira, R. (2021). La lectura rápida como estrategia en la educación. . *Revista Nacional de difusión Académica* 1(01), , 191 - 192. <https://www.ojs.tintaplana.com.bo/index.php/cienciaeducativa/article/view/377/384>.
- Mórquez, J., & Mórquez, J. (2018). *Valoración de la lectura intensiva de los estudiantes de didáctica del inglés como lengua extranjera*. Venezuela: Universidad de Carabobo.
- Mugira, A. (2022). <https://www.questionpro.com/>. Obtenido de <https://www.questionpro.com/>: <https://www.questionpro.com/blog/es/tipos-de-investigacion-de-mercados/>





Neil, D., & Cortez, L. (2018). *Proceso y Fundamentos de la Investigación Científica*. Machala Primera edición:

Colección

Editorial

REDES

UTMACH

<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12498/1/Procesos-y-FundamentosDeLainvestiagcionCientifica.pdf>.

Ochoa, E. (2019). Eficacia de un programa de mejora de la comprensión lectora en Educación Primaria. . *Revista psicología y educación*. 14(1), , 63 - 73. <https://hdl.handle.net/11162/220151>.

Oró, M., Domínguez, E., Mina, N., & Casado, N. (2021). La lectura y escritura creativa como herramientas de análisis y transformación de la vejez. . *Culturales*, 9 e548. , <https://doi.org/10.7440/res64.2018.03>.

Padilla, N., Padilla, Y., Mazón, R., Paguay, S., Mayorga, J., & Costales, S. (2019). Relación entre la lectura intensiva y la producción escrita en lengua extranjera. . *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valore Año VI, Publicación #3*, <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/1796>.

Padilla, R. D. (2019). La llegada de la inteligencia artificial a la educación. . *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 7(14),, 260-270.

Páez, L., & Mercado, E. (2021). *Fortalecimiento de la lectura comprensiva mediante el recurso educativo digital Educaplay en segundo grado de la Institución Educativa Distrital Camilo Torres de Barranquilla*. Colombia: Universidad de Cartagena.

Parella, S., & Martins, F. (2017). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. Caracas Venezuela 5ta edición edición: FEDUPEL.

Peña, M. (2020). *La lectura creativa, requisito esencial en las bibliotecas escolar y de aula en una escuela primaria*. Córdoba, Veracruz, México: Universidad de Vera Cruzana.

Pibaque, A. (2023). *Estrategia didáctica basada en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes de bachillerato* . Ecuador: Universidad Estatal del Sur de Manabi.





- Pilco, T. (2021). *Estrategias metodológicas para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes del cuarto año de EGB de la "Unidad Educativa Isabel de Godín"*. Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Pita, J., & Barreiro, M. (2021). La lectura intensiva como estrategia para desarrollar el hábito de lectura en estudiantes de Educación Básica Elemental. Mikarimin. . *Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(2), , 75-80.
- Punina, M. (2022). *Estrategias metodológicas de comprensión lectora para el aprendizaje significativo de Lengua y Literatura*. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Pursun, T., Arslantaş, S., & Kurnaz, A. (2023). Una investigación de la relación entre las percepciones de lectura creativa de estudiantes de cuarto grado y su motivación lectora . *Conrado, Cienfuegos* , v. 19, n. 91 , p. 140-154, http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442023000200140&lng=es&tlng=pt.
- Quemé, H. (2022). Estrategias didácticas en la enseñanza- aprendizaje de la lectoescritura emergente, en la pandemia del COVID-19. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, vol. 22, núm. 3, , pp. 1-35. DOI: <https://doi.org/10.15517/aie.v22i3.48738>.
- Quesada-Chaves, M. J. (2019). Condiciones de la infraestructura educativa en la región pacífico central: los espacios escolares que promueven el aprendizaje en las aulas. . *Revista Educación*, 43(1), , 293-311.
- Quiroz, J., Rizo, J., De La Torre, C., & Rizo, G. (2022). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios ecuatorianos. Estudio de caso . *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina* 10(3), http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322022000300006&lng=es&tlng=es.
- Ramírez, I. (2020). Relación entre rendimiento académico y estilos de aprendizaje. . *Revista Guatemalteca de Educación Superior*, 3(2), , 1-11. <https://www.revistages.com/index.php/revista/article/view/27>.





- Ramirez, M., Riva, E., & Cardona, C. (2019). El estudio de caso como estrategia metodológica. . *Revista Espacios*, 40(23), , 1-8. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n23/a19v40n23p30.pdf>.
- Ramos, R. (2022). Estrategias didácticas hacia el aprendizaje significativo en la formación del Ingeniero en Desarrollo Rural. . *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2), , 3110-3126. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.2079.
- Rivera, C. (2019). Propuesta de un taller de escritura creativa como estrategia didáctica para estimular la producción de textos en estudiantes del quinto año de Secundaria. . *Revista Espacios*, 40(41)., <https://www.revistaespacios.com/a19v40n41/19404102.html>.
- Rodríguez, J., & Gallardo, O. (2020). *Perfil docente con visión inclusiva: TIC, TAC - TEP y las habilidades docentes*. Cúcuta, Colombia: Universidad Francisco de Paula Santander.
- Rojas, J., Álvarez, A., & Bracero, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Cátedra*, 4(1), 98-114 file:///C:/Users/pc/Downloads/12264.pdf.
- Rumiche, G. (2021). *Programa virtual de textos narrativos regionales para la comprensión lectora*. Perú: Universidad César Vallejo.
- Salgado, L., Pimentel, J., Arenas, R., & Chavagari, R. (2022). El aprendizaje cooperativo en la educación básica: una revisión teórica. . *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), ., 6-11 <http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/462>.
- Sánchez, M. (2021). *La lectura comprensiva y la expresión oral de los estudiantes de Quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Juan Montalvo", cantón Ambato*. Ambato - Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Sandí, J., & Cruz, M. (2016). Propuesta metodológica de enseñanza y aprendizaje para innovar la educación superior. *nterSedes*, vol. 17, núm. 36, , pp. 153-189. DOI: 10.15517/isucr.v17i36.27100.
- Santillana, J. (2022). Flipped Classroom: ¿Enfoque o Metodología? . *Revista Científico-Académica Multidisciplinaria* v. 7, n. 2, 2039-2059 <http://dx.doi.org/10.23857/pc.v7i2.3695>.





- Serpa, W. (2021). *Uso de Educaplay como entorno virtual para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de 9°*. Panamá: Universidad UMECIT.
- Solórzano, S. (2021). *Las herramientas tecnológicas Educaplay y Genially y su incidencia en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes en el área de lengua y literatura*. Ecuador: Universidad Estatal de Milagro.
- Suni, R; y Vásquez, A. (2018). "ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y SU RELACIÓN CON LA CAPACIDAD EMPRENDEDORA DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE TECNOLOGÍA DEL VESTIDO, DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN. Lima: UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN.
- Terreros, D. (20 de Enero de 2023). <https://blog.hubspot.es>. Obtenido de <https://blog.hubspot.es>: <https://blog.hubspot.es/service/que-es-una-encuesta>
- Tovar, K., & Riobueno, M. (2018). El club de lectura como estrategia creativa para fomentar la lectura creativa en los estudiantes educación integral. *Revista de Investigación*, vol. 42, núm. 94, <https://www.redalyc.org/journal/3761/376160142004/html/>.
- Valante, D. (2021). *Competencias interculturales y comprensión lectora* . Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Vargas, K., Medina, P., Ramos, N., & Barriga, M. (2019). (2019). Estilos y estrategias de aprendizaje, una búsqueda efectiva para hallar la relación con la motivación académica. . *Revista innova educación*, 1(2), , 197-210. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8054569>.
- Vargas, K., Yana, M., Perez, K., Chura, W., & Alanoca, R. (2020). Aprendizaje colaborativo: una estrategia que humaniza la educación. . *Revista Innova Educación*, 2(2), , 363-379. <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/85>.





- Vásquez, K. (2021). *Lectura creativa en el desarrollo de destrezas lingüísticas. Guía Didáctica Universidad de Guayaquil*. Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Verdugo, A., Camacho, A., Bonilla, M., & Coles, G. (2023). Gamificación en la mejora de la velocidad lectora en estudiantes del área de Lengua y Literatura. *Prometeo Conocimiento Científico*, 3(1), <https://doi.org/10.55204/pcc.v3i1.e33>.
- Vilca, P. (2021). El aprendizaje colaborativo virtual para la enseñanza de la matemática. . *Dominio de las Ciencias*, 7(1),, 253-267. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385920>.
- Yurdakal, I. (2019). *Los efectos de las prácticas de lectura creativa en la mejora de la lectura y las habilidades de pensamiento creativo de los alumnos de 4º grado de la escuela primaria* . Turquía: Universidad de Pamukkale.
- Zambrano, G., & Pibaque, A. (2023). *Estrategia didáctica basada en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes de bachillerato*. Ecuador: Universidad Estatal del Sur de Manabí .
- Zambrano, J., & Alvarado, M. (2021). Estrategias de enseñanza efectivas para los tiempos de y pospandemia: . *Revista Científica*, 10(2)., <http://revistas.ulvr.edu.ec/index.php/yachana/article/view/674>.
- Zulaica, H., & Villagómez, A. (2019). La innovación tecnológica (Tic y Tac) en una escuela de educación primaria. *RILCO: Revista de Investigación Latinoamericana en Competitividad Organizacional*, 1(2), e-ISSN: 2659-5494. , 1-9. <https://www.eumed.net/rev/rilco/02/tic-tac.html>.