



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

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

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA

**SISTEMA DE ACTIVIDADES EN EDUCAPLAY PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA
EN ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
GENERAL QUISQUIS**

AUTORAS:

IRIS CELESTE MACIAS GARCÍA

MARÍA ALEXANDRA GARCÍA COELLO

TUTOR:

DR. WASHINGTON FERNANDO MALIZA MUÑOZ

ECUADOR

2025



DEDICATORIA

Expresamos nuestro más sincero agradecimiento a Dios, fuente de sabiduría y fortaleza, por habernos guiado durante todo este proceso académico y personal.

Agradecemos profundamente a la Universidad Bolivariana del Ecuador por brindarnos la oportunidad de formarnos en el programa de Maestría en Entornos Digitales, espacio que nos ha permitido expandir nuestros conocimientos y transformar nuestra práctica educativa.

Extendemos nuestra gratitud a los docentes y tutores del programa por su orientación constante, por compartir su experiencia y por motivarnos a alcanzar un nivel académico riguroso. En especial, a quienes acompañaron de cerca este trabajo de investigación, aportando valiosos criterios que enriquecieron cada etapa del proceso.

A nuestras familias, por su amor, paciencia y apoyo incondicional. Gracias por creer en nosotras incluso en los momentos más exigentes.

Y finalmente, a nuestros estudiantes, quienes nos inspiran día a día a seguir innovando por una educación más inclusiva, creativa y significativa.

Iris Celeste Macías García
María Alexandra García Coello



AGRADECIMIENTO

Dedicamos este trabajo a nuestras familias, pilares fundamentales en nuestras vidas, por su amor inquebrantable, su comprensión constante y por ser nuestro mayor motor para seguir superándonos.

A nuestros hijos, fuente de inspiración y esperanza, por enseñarnos que todo esfuerzo vale la pena cuando se hace con amor y compromiso.

También dedicamos esta investigación a todos los docentes comprometidos con transformar la educación desde la innovación y la tecnología, con la firme convicción de que un futuro mejor se construye con conocimiento, empatía y acción.

Iris Celeste Macías García

María Alexandra García Coello



RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de quinto año de Educación General Básica mediante un sistema de actividades gamificadas diseñado en la plataforma Educaplay. El estudio surge como respuesta a la baja motivación y desempeño lector identificado en la Unidad Educativa Quisquis, en Quevedo, Ecuador. A través de un enfoque metodológico mixto, se diagnosticó la situación actual, se diseñaron actividades interactivas y se validó su efectividad mediante juicio de expertos y observación directa. Los resultados evidencian mejoras significativas en la motivación, participación y niveles de comprensión literal, inferencial y crítica de los estudiantes. Educaplay se consolidó como una herramienta didáctica eficaz que promueve el aprendizaje autónomo, el pensamiento crítico y la interacción significativa con el texto. La propuesta se alinea con las políticas educativas ecuatorianas y contribuye al desarrollo de una educación más inclusiva, dinámica y acorde con los desafíos del entorno digital actual.

Palabras clave: Educaplay, comprensión lectora, gamificación, enseñanza digital, Lengua y Literatura.



ABSTRACT

This research aims to strengthen reading comprehension among fifth-grade students through a gamified activity system designed using the Educaplay platform. The study addresses the low motivation and reading performance observed at Unidad Educativa Quisquis in Quevedo, Ecuador. Using a mixed methodological approach, the current situation was diagnosed, interactive activities were developed, and their effectiveness was validated through expert judgment and direct observation. The results show significant improvements in student motivation, participation, and levels of literal, inferential, and critical comprehension. Educaplay proved to be an effective teaching tool that fosters autonomous learning, critical thinking, and meaningful interaction with texts. The proposal aligns with Ecuadorian educational policies and contributes to the development of a more inclusive, dynamic education adapted to the demands of the current digital environment.

Keywords: Educaplay, reading comprehension, gamification, digital teaching, Language and Literature.



Índice (Tabla de contenido)

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.....	II
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	IV
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS	VI
DEDICATORIA	VII
AGRADECIMIENTO	VIII
RESUMEN	IX
ABSTRACT.....	X
Índice (Tabla de contenido)	XI
Índice de tablas	XIV
INTRODUCCIÓN	1
Presentación y contextualización	1
Justificación del problema.....	2
Planteamiento del problema	3
Precisión del tema	4
Objeto de la investigación	4
Objetivo general	4
Preguntas científicas.....	4
Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar	5
Objetivos específicos de la investigación.....	5
Identificación de los métodos a emplear	5
Declaración de la población y muestra	6
Declaración del tipo de investigación	7
Principales aportes de la investigación.....	7
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	8
Coherencia entre los elementos del diseño teórico – metodológico	9
Descripción breve del contenido de los capítulos	10
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	11
1.1 Antecedentes	11
1.2 Fundamentación teórica o bases teóricas	15
1.3 Bases normativas y legales	21



1.4 Criterios de posición que asume el investigador, donde se destacan reflexiones y análisis críticos sobre las concepciones y puntos de vista de diferentes autores	24
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DE DIAGNÓSTICO	27
2.1 Conceptualización y operacionalización de las categorías o variables.....	27
2.3 Alcance de la investigación	31
2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación	31
2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	31
2.5.1 Análisis y síntesis.....	31
2.5.2 Método inductivo	32
2.5.3 Método deductivo	32
2.5.4 Método Triangulación.....	32
2.5.5 Modelación de la propuesta	32
2.5.6 Métodos matemáticos estadísticos	33
2.5.7 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	33
2.6 Delimitación de la población y la muestra.....	34
2.7 La descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito. .	35
2.7.1 Etapa del estudio teórico	35
2.7.2 Etapa de diagnóstico inicial	36
2.7.3 Modelación de la Propuesta	37
2.7.4 Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta (teórica o empírica)	40
2.8 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico: el análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico.....	42
2.9 Conclusiones del diagnóstico.....	45
CAPÍTULO 3. PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	46
3.1 Fundamentación.....	46
3.2 Propósitos u objetivos generales y específicos	49
3.3 Objetivo general de la propuesta.....	49
3.3.1. Objetivos específicos	49
3.4 Características (Caracterización de la propuesta)	49
3.5 Estructura y dinámica de los componentes del sistema de actividades	53
Diseño de actividades en Educaplay	57



Sesión 1: Identificación de la Idea Principal.....	57
Sesión 2: Inferencia de Información Implícita.....	57
Sesión 3: Comprensión Creativa del Texto.....	58
3.6 Exigencias/ requisitos / condiciones/ criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance para Integración del sistema de actividades en Educaplay	58
3.7 Recursos.....	62
3.8 Beneficios de la propuesta	62
3.9 Factibilidad	63
3.10 Validación de la propuesta.....	64
3.11 Selección de los Especialistas.....	64
3.12 Instrumentos para validación según la o las alternativas seleccionadas - Guía de valoración	65
3.13 Aplicación de la Guía de Valoración.....	65
3.14 Resultados de la validación.....	65
CONCLUSIONES	70
RECOMENDACIONES.....	72
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	73
ANEXOS	86



Índice de tablas

Tabla 1 Estrategia didáctica mediada por las TAC.....	30
Tabla 2 Fuentes consultadas durante la investigación	35
Tabla 3 Bases consultadas que sustentan la investigación.....	36
Tabla 4 Resultados observados según la lista de cotejo aplicada a estudiantes antes del uso de Educaplay.....	42
Tabla 5 Se realizó una entrevista abierta con la docente del cuarto grado antes del uso de Educaplay.....	43
Tabla 6 La observación directa antes del uso de Educaplay arrojó los siguientes resultados	44
Tabla 7 Planificación micro curricular del sistema de actividades.....	56
Tabla 8 Resultados de la validación.....	66



Índice de figuras

Figura 1 Imagen de portada	59
Figura 2 Actividades en Educaplay	59
Figura 3 Alternativas de actividades en Educaplay	60
Figura 4 Actividad 1	61
Figura 5 Actividad 2	61
Figura 6 Actividad en froggy jump.....	62
Figura 7 Actividad para comprensión crítica.....	62



INTRODUCCIÓN

Presentación y contextualización

La educación constituye el eje fundamental para el fortalecimiento de las capacidades cognitivas y sociales de los estudiantes. Dentro de este proceso, la comprensión lectora adquiere un papel preponderante, ya que está vinculada directamente con la habilidad para comprender, interpretar y reflexionar sobre textos escritos. Evaluaciones internacionales como el informe PISA (Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes) han evidenciado la relevancia de esta competencia en los logros académicos de los estudiantes (Wang et al., 2023).

Factores como la calidad del sistema educativo, la disponibilidad de recursos pedagógicos, la formación del profesorado y las condiciones socioeconómicas influyen significativamente en el desarrollo de la comprensión lectora en diversos contextos. Las brechas existentes en estos ámbitos suelen manifestarse en el rendimiento lector de los alumnos. Asimismo, la diversidad cultural y lingüística condiciona la manera en que los estudiantes enfrentan los procesos de lectura, por lo que resulta indispensable adaptar las estrategias didácticas a las características particulares de cada entorno educativo (Vásquez, 2021).

En el caso de Ecuador, el país ha participado en evaluaciones internacionales como PISA-D 2018 y el Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE) 2019, donde los resultados reflejan un bajo rendimiento en lectura y comprensión por parte de los estudiantes de nivel primario. Entre las causas identificadas se encuentran la insuficiencia de personal docente, la carencia de hábitos lectores en el hogar, la limitada disponibilidad de materiales de lectura y el escaso tiempo destinado a esta actividad dentro del horario escolar (Cadena Villegas et al., 2023).

El actual Currículo Competencial de Aprendizaje implementado en el sistema educativo ecuatoriano concibe las competencias como expresiones del potencial humano, entendidas como la capacidad de una persona para movilizar de manera integrada conocimientos, habilidades y actitudes. Esta propuesta curricular se orienta a mejorar los desempeños evidenciados en evaluaciones internacionales, con el propósito de formar estudiantes críticos, reflexivos, empáticos y comprometidos con el entorno social y natural, promoviendo así una



educación integral y sostenible (Vargas y Quintero, 2023).

En este contexto, la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación ha ampliado las posibilidades pedagógicas, facilitando nuevas formas de enseñar y aprender. El uso de plataformas educativas y recursos digitales ha impulsado la innovación en las prácticas docentes, generando experiencias de aprendizaje más dinámicas y participativas (Vargas, 2018).

Dentro de estas innovaciones tecnológicas, las aplicaciones web orientadas al desarrollo de la lectoescritura han adquirido especial relevancia. Entre ellas, destaca Educaplay, una herramienta interactiva que promueve el fortalecimiento de estas habilidades mediante actividades lúdicas y accesibles. Educaplay se presenta como una plataforma eficaz que enriquece la experiencia educativa, favoreciendo el desarrollo de competencias lectoras y escritoras en diversos contextos formativos (Cedeño Zambrano et al., 2021).

Justificación del problema

En la Unidad Educativa Quisquis, ubicada en la ciudad de Quevedo, provincia de Los Ríos, se reconoce que las competencias fundacionales, integradoras e innovadoras definidas por el currículo nacional del Ecuador otorgan a la lengua un papel central como base de la comunicación y la expresión cultural. Dentro de esta área, la comprensión lectora se establece como un eje prioritario del proceso formativo, ya que constituye un pilar esencial a lo largo de la trayectoria educativa. Las asignaturas que conforman la malla curricular demandan, en su mayoría, habilidades para interpretar y comprender textos, lo cual sienta las bases para el desarrollo de competencias superiores como la argumentación, la creatividad y la resolución de problemas en diversos contextos de aprendizaje.

Tras la emergencia sanitaria provocada por la pandemia de la COVID-19, el sistema educativo ecuatoriano adoptó la modalidad remota durante dos años consecutivos (2020-2021 y 2021-2022). Este cambio repentino exigió el uso intensivo de tecnologías digitales y acceso a internet. No obstante, muchos estudiantes enfrentaron dificultades relacionadas con la conectividad y la falta de dispositivos tecnológicos, lo cual limitó significativamente su participación activa en el proceso educativo. Como consecuencia, se evidenció un rezago en la adquisición de aprendizajes clave, especialmente en áreas como la lectura, la escritura y la



argumentación, afectando su rendimiento y progresión académica.

Aunque la comprensión lectora representa una competencia indispensable en el proceso de enseñanza-aprendizaje, su fortalecimiento ha representado un desafío persistente. Los estudiantes presentan dificultades para comprender textos, reproducir ideas, relacionarlas con su contexto y darles un significado funcional. En respuesta a esta problemática, se propone el presente proyecto titulado: “Educaplay: Aplicación web para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Quisquis”.

La implementación de estrategias específicas orientadas a mejorar la comprensión lectora, mediante el uso de herramientas tecnológicas como Educaplay, busca proporcionar a los estudiantes metodologías innovadoras que contribuyan a superar las barreras en la comprensión textual. Se espera que, a través de estas estrategias, los estudiantes desarrollen autonomía en su aprendizaje, potencien su pensamiento creativo y aprovechen los recursos digitales como medios efectivos para mejorar su formación académica.

Planteamiento del problema

En la Unidad Educativa Quisquis, situada en la ciudad de Quevedo, provincia de Los Ríos, se ha identificado una problemática significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica, particularmente en la asignatura de Lengua y Literatura. Esta situación se refleja en bajos niveles de rendimiento académico, escasa motivación y limitada participación en las actividades del aula. Como consecuencia, los estudiantes presentan dificultades para desarrollar habilidades fundamentales del área, como la comprensión lectora y la expresión escrita.

Uno de los principales factores que incide en esta problemática es la metodología de enseñanza empleada, basada en enfoques tradicionales que restringen la participación activa de los alumnos. Esto reduce su interés y compromiso con la asignatura. A pesar de contar con laboratorios de computación, el uso de recursos tecnológicos dentro del aula es escaso, debido a la limitada capacitación docente en herramientas digitales y estrategias didácticas innovadoras.

En la actualidad, las aplicaciones web han demostrado ser recursos pedagógicos eficaces para



potenciar el aprendizaje en Lengua y Literatura. Herramientas interactivas, actividades digitales y plataformas educativas pueden dinamizar las clases, favorecer la comprensión lectora, estimular la creatividad y mejorar la motivación del estudiantado. Sin embargo, en la Unidad Educativa Quisquis, este tipo de tecnologías aún no se han integrado de forma sistemática al proceso educativo, lo que limita las oportunidades de aprendizaje significativo.

Ante esta realidad, se plantea la necesidad de incorporar el uso de aplicaciones web como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura, junto con procesos de capacitación docente que permitan su implementación efectiva. Esta propuesta tiene como objetivo mejorar el rendimiento académico, incrementar el interés por la lectura y promover una enseñanza más dinámica, inclusiva y acorde con las demandas educativas del siglo XXI.

En consecuencia, se plantea la siguiente pregunta investigación ¿Cómo se contribuye al desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes de quinto año de la Escuela de Educación Básica General Quisquis” Los Ríos-Quevedo, durante el periodo de junio 2024 a enero 2025?

Precisión del tema

Incorporar actividades sistemáticas en Educaplay como estrategia didáctica para el aprendizaje de Lengua y Literatura en quinto grado de básica.

Objeto de la investigación

El proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura para el quinto grado de básica, se incorpora el uso de Educaplay como recurso didáctico para la comprensión lectora.

Objetivo general

Diseñar un sistema de actividades como estrategia efectiva para el uso de Educaplay en la comprensión lectora en estudiantes de Quinto Año Educación Básica de la Escuela Educación Básica “General Quisquis” Los Ríos-Quevedo, durante el periodo de junio 2024 a enero 2025”.

Preguntas científicas

¿Qué fundamentos teóricos y pedagógicos respaldan el uso de herramientas digitales



interactivas, como Educaplay, en el fortalecimiento de la comprensión lectora en el nivel de Educación General Básica?

¿Cuál es el estado actual del proceso de enseñanza y aprendizaje de la comprensión lectora en los docentes y estudiantes de quinto año de la Escuela de Educación Básica General Quisquis?

¿Qué tipo de actividades interactivas pueden ser diseñadas en la plataforma Educaplay para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de quinto año de básica?

¿Qué criterios emiten los expertos en torno a la validez didáctica y pertinencia pedagógica de las actividades desarrolladas en Educaplay para el fortalecimiento de la comprensión lectora?

Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar

Variable independiente: Aplicación web Educaplay

Variable dependiente: comprensión lectora.

Objetivos específicos de la investigación

- Revisar sistemáticamente la literatura científica sobre el uso de Educaplay como herramienta digital para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de Educación General Básica.
- Diagnosticar las condiciones pedagógicas y el nivel de desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes y docentes de quinto año de la Escuela de Educación Básica General Quisquis.
- Diseñar actividades pedagógicas interactivas en la plataforma Educaplay orientadas a mejorar las habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura, en estudiantes de quinto año de la Escuela de Educación Básica General Quisquis.
- Validar, a través del juicio de expertos, la pertinencia, coherencia y aplicabilidad de las actividades diseñadas en Educaplay para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Identificación de los métodos a emplear

Para el desarrollo del presente estudio en la Unidad Educativa Quisquis, se recurrió al uso combinado de métodos teóricos, empíricos y estadístico-matemáticos, con el propósito de



sustentar conceptualmente la investigación, recolectar información en el contexto escolar y analizar los datos obtenidos de forma sistemática. Dentro de los métodos teóricos, se aplicaron los enfoques analítico-sintético e inductivo-deductivo, los cuales permitieron construir la base conceptual relacionada con el uso de Educaplay como herramienta digital en la enseñanza de Lengua y Literatura. Estos métodos facilitaron el estudio de los componentes implicados en la comprensión lectora y su vinculación con estrategias interactivas. Adicionalmente, se utilizó el método de modelación para estructurar una propuesta didáctica basada en actividades digitales, orientadas al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de quinto año de básica (Valverde y Valverde, 2019).

En cuanto a los métodos empíricos, se aplicaron instrumentos como la lista de cotejo para estudiantes, la entrevista dirigida a docentes y la observación directa en el aula. Estas técnicas permitieron obtener información relevante sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje relacionado con el uso de Educaplay. Mediante la observación, se analizó el grado de participación activa de los estudiantes durante las actividades propuestas; mientras que las entrevistas proporcionaron datos sobre las percepciones docentes respecto a la utilidad y aplicabilidad de la herramienta digital en la mejora de la comprensión lectora (Van Roy, 2018). Asimismo, se utilizó el juicio de expertos, mediante el cual profesionales con experiencia en educación y tecnología evaluaron la propuesta pedagógica diseñada, brindando recomendaciones para optimizar su implementación en el aula.

Por último, se incorporaron métodos estadístico-matemáticos, entre los cuales se emplearon el análisis porcentual, la organización de datos en tablas y su representación gráfica, lo que facilitó la interpretación cuantitativa de los resultados obtenidos. Estos procedimientos permitieron valorar, de forma objetiva y fundamentada, el impacto que tiene la incorporación de Educaplay en la enseñanza de la comprensión lectora en Lengua y Literatura (Maliza et al., 2023).

Declaración de la población y muestra

La población de estudio está conformada por 30 estudiantes que son parte del cuarto grado de educación básica, al ser la población limitada, no se aplicará muestreo, y se aplican los instrumentos de campo a la totalidad de estudiantes. De igual manera se considera pertinente integrar a la docente del grupo. Por tanto, se cuenta con 31 individuos para la aplicación de



instrumentos.

Declaración del tipo de investigación

La presente investigación se desarrolla bajo un enfoque metodológico mixto, el cual articula estrategias cualitativas y cuantitativas con el propósito de lograr una comprensión más amplia y profunda sobre la incorporación de Educaplay como recurso didáctico en el fortalecimiento de la comprensión lectora. Esta integración permite, por una parte, obtener datos cuantificables relacionados con el rendimiento académico y la motivación del estudiantado, y por otra, explorar las percepciones, actitudes y experiencias de los participantes en torno a su aplicación en el aula. De este modo, la triangulación metodológica fortalece la validez y confiabilidad de los hallazgos al considerar diversas fuentes de información (Valencia, 2022).

El estudio tiene un carácter de investigación de campo, ya que la recolección de información se efectuó directamente en el entorno escolar donde se manifiesta la problemática educativa. En cuanto a su dimensión temporal, se trata de un estudio de tipo transversal, debido a que se desarrolló en un periodo determinado sin realizar seguimiento a largo plazo. Esto permitió identificar con claridad el efecto inmediato del uso de Educaplay en la mejora de la comprensión lectora (Sierra, 2022).

Principales aportes de la investigación

La presente investigación constituye una contribución significativa al fortalecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, con énfasis en el desarrollo de la comprensión lectora mediante el uso de la plataforma Educaplay. El estudio se sitúa en el contexto de la Escuela de Educación Básica General Quisquis, una institución fiscal que, a pesar de contar con recursos tecnológicos básicos, enfrenta limitaciones en el aprovechamiento pedagógico de estos debido a carencias en la formación docente y a una escasa planificación centrada en metodologías activas. Frente a este panorama, el estudio propone un sistema de actividades interactivas en Educaplay, diseñado específicamente para estudiantes de quinto grado, con el objetivo de fomentar una lectura comprensiva, crítica y motivadora.

El aporte principal de esta propuesta radica en la transformación del enfoque tradicional hacia una enseñanza mediada por tecnología, promoviendo la interactividad, la gamificación y la



personalización de contenidos. En lugar de centrar el aprendizaje en ejercicios repetitivos o memorización de contenidos, se impulsa un modelo pedagógico que involucra al estudiante como agente activo de su aprendizaje, lo que permite una apropiación más profunda del texto, una mejor retención de la información y una conexión significativa entre lo leído y su contexto. El uso de Educaplay, en este sentido, no solo representa una estrategia innovadora, sino una herramienta accesible y viable en el contexto educativo ecuatoriano.

Desde una perspectiva motivacional y didáctica, la implementación del sistema de actividades en Educaplay busca incidir directamente en dos dimensiones: el incremento del interés por la lectura y la mejora de los niveles de comprensión lectora inferencial, literal y crítica. A través de recursos como crucigramas, juegos de asociación, ejercicios de verdadero o falso, entre otros formatos interactivos, los estudiantes no solo se enfrentan al texto, sino que deben interpretarlo, establecer relaciones, extraer conclusiones y construir sentido. Esta dinámica permite el desarrollo de competencias lingüísticas clave, al tiempo que reduce las barreras afectivas que comúnmente obstaculizan el aprendizaje en los niveles de educación básica.

Asimismo, la investigación integra una propuesta validada por expertos en el área de educación lingüística y tecnología educativa, lo que garantiza la calidad y pertinencia pedagógica del sistema diseñado. Este proceso de validación fortalece la fiabilidad del estudio y permite que la propuesta sea replicable en otras instituciones de características similares. Además, se promueve una cultura de investigación aplicada que responde a las necesidades del contexto escolar, favoreciendo el trabajo colaborativo entre docentes, investigadores y actores educativos.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

Esta investigación responde a una problemática clave y recurrente en el sistema educativo ecuatoriano: las dificultades en el desarrollo de la comprensión lectora en el nivel de educación básica, particularmente en quinto grado, etapa formativa en la que se espera que el estudiante transite de una lectura mecánica a una lectura comprensiva. En la Escuela de Educación Básica General Quisquis, se ha identificado un bajo rendimiento en evaluaciones estandarizadas relacionadas con comprensión de textos, así como una escasa participación y motivación en actividades de lectura. Esta situación genera rezagos académicos que afectan el desempeño



futuro del estudiante en otras áreas del conocimiento.

La necesidad social de esta propuesta radica en la urgencia de mejorar las competencias lectoras en un entorno cada vez más demandante en términos de alfabetización funcional y digital. En un mundo hiperconectado, la lectura crítica es una herramienta imprescindible para el ejercicio ciudadano, el acceso a la información confiable y el desarrollo de la autonomía intelectual. Por tanto, una propuesta que fortalezca la comprensión lectora desde las primeras etapas de la escolarización contribuye directamente al cumplimiento de objetivos educativos nacionales y globales.

Desde el punto de vista de la novedad, la incorporación de Educaplay como sistema didáctico gamificado en el ámbito de la comprensión lectora representa una innovación metodológica, al romper con esquemas tradicionales de enseñanza centrados exclusivamente en el texto impreso. Esta plataforma ofrece una experiencia multisensorial e interactiva, adaptada a los ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes, y permite diversificar las actividades según los niveles de dificultad, progresión y habilidades lingüísticas que se deseen potenciar (Sepúlveda y Ortega, 2021).

En cuanto a la actualidad científica, el estudio se encuentra alineado con líneas de investigación emergentes en educación digital, particularmente en lo que respecta al uso de plataformas tecnológicas para fortalecer habilidades lingüísticas y comunicativas. Diversos estudios recientes (Sepúlveda, 2021) respaldan el impacto positivo de la gamificación y el aprendizaje personalizado en la mejora de la comprensión lectora, destacando beneficios en el compromiso, la motivación, la retención del conocimiento y el desarrollo del pensamiento crítico.

Coherencia entre los elementos del diseño teórico – metodológico

La estructura del diseño teórico-metodológico de la presente investigación refleja una articulación coherente entre el enfoque del estudio y los métodos de recolección y análisis de información. Desde la perspectiva teórica, se integran enfoques constructivistas y sociocognitivos, que conciben al estudiante como constructor activo del conocimiento y a la lectura como una práctica social que trasciende la decodificación de palabras (Valencia, 2021)

En el plano metodológico, el estudio emplea un enfoque mixto que combina métodos analítico-sintético e inductivo-deductivo, permitiendo realizar una lectura crítica de la literatura



científica y una interpretación empírica de la realidad educativa. Se utilizan instrumentos como encuestas, pruebas diagnósticas, rúbricas de desempeño y guías de observación, lo que permite triangulación de datos y validación cruzada. Asimismo, la validación por juicio de expertos garantiza la pertinencia, aplicabilidad y coherencia didáctica de las actividades diseñadas. El tratamiento estadístico, por su parte, respalda la interpretación objetiva de los resultados, dotando de rigor a los hallazgos.

Descripción breve del contenido de los capítulos

Capítulo 1: Fundamentación teórica

Se abordan los antecedentes del problema, los fundamentos conceptuales vinculados a la comprensión lectora, gamificación, plataformas tecnológicas y Educaplay, así como el marco legal ecuatoriano y los lineamientos curriculares. También se plantea la postura epistemológica de las investigadoras, sustentando la pertinencia del estudio en términos pedagógicos y sociales.

Capítulo 2: Diseño metodológico

Se describe el tipo de investigación, el enfoque adoptado, los métodos y técnicas aplicadas, y se justifica la elección de los instrumentos utilizados para el diagnóstico de la problemática. Este capítulo también detalla la caracterización del contexto institucional y de la población estudiantil.

Capítulo 3: Propuesta pedagógica y validación

Se presenta el sistema de actividades diseñado en Educaplay, su estructura, objetivos y aplicación. Además, se expone el proceso de validación por expertos en el área, cuyas sugerencias y observaciones fortalecen la calidad de la propuesta. Se incluyen orientaciones para su implementación y recomendaciones para futuras investigaciones.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

En la siguiente sección, se detalla la metodología empleada para construir los antecedentes y las bases teóricas de este estudio. Para ello, se recurrió a una revisión exhaustiva de la literatura existente, utilizando métodos de análisis y síntesis de la información recopilada. Es importante destacar que las fuentes consultadas son publicaciones de gran relevancia académica, incluyendo bases de datos como Scopus, Google Académico y Redalyc, así como también repositorios digitales de diversas universidades.

1.1 Antecedentes

a comprensión lectora es un componente fundamental en el aprendizaje de Lengua y Literatura, especialmente en los primeros años de educación básica, cuando los estudiantes desarrollan las habilidades necesarias para entender, analizar y reflexionar sobre textos escritos. La investigación sobre el uso de herramientas tecnológicas, como Educaplay, ha mostrado que las plataformas interactivas pueden ser instrumentos eficaces para mejorar esta competencia esencial. Los estudios revisados evidencian que el uso de aplicaciones web no solo motiva a los estudiantes, sino que también fortalece sus habilidades lectoras mediante actividades lúdicas, atractivas y adaptadas a sus necesidades cognitivas.

Por ejemplo, el estudio de Sierra y Fernández-Reina (2022), realizado en México, destacó que el uso de plataformas como Educaplay promovió un aprendizaje más profundo de conceptos clave en Lengua y Literatura, al permitir que los estudiantes interactuaran con textos a través de actividades interactivas, como crucigramas y juegos de palabras, que requieren que el estudiante haga conexiones entre el contenido leído y su contexto. Esto contribuyó a que los estudiantes desarrollaran habilidades de comprensión lectora más efectivas, ya que las actividades no solo los motivaban, sino que también facilitaban la comprensión de textos complejos de manera dinámica y entretenida.

En un estudio similar realizado en Argentina por Sanz et al. (2019), se observó que el uso de actividades gamificadas dentro de plataformas digitales como Educaplay permitió que los estudiantes de nivel primario mostraran una mejora significativa en su comprensión de textos narrativos y descriptivos. Las plataformas interactivas proporcionaron una experiencia educativa que fomentó el aprendizaje autónomo y ayudó a los estudiantes a aplicar estrategias



de lectura crítica. De este modo, las plataformas no solo ayudaron a los estudiantes a leer mejor, sino que también promovieron una mayor autonomía en su proceso de aprendizaje.

En el contexto ecuatoriano, Sánchez (2019) evaluó el uso de Educaplay en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en Ciencias Naturales, pero sus hallazgos también pueden aplicarse a Lengua y Literatura. La investigación concluyó que el uso de juegos interactivos, como cuestionarios, crucigramas y juegos de asociación, permitió a los estudiantes reforzar su comprensión de manera autónoma. Al incorporar estos recursos interactivos, los estudiantes no solo mejoraron su habilidad para decodificar y comprender el texto, sino que también se involucraron emocionalmente en el proceso de aprendizaje. Este tipo de actividades facilita la comprensión profunda del contenido, ya que los estudiantes tienen que interpretar, analizar y sintetizar información para resolver los juegos propuestos.

Sánchez-Domínguez et al. (2023), en su estudio sobre la integración de Educaplay en el desarrollo de habilidades científicas, mencionan que las herramientas interactivas no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también contribuyen al pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas. Estas habilidades son fundamentales para leer con comprensión, ya que permiten a los estudiantes analizar un texto en profundidad, identificar sus ideas principales, inferir significados y aplicar el conocimiento adquirido a nuevos contextos. La gamificación, al introducir elementos de competencia y diversión, también se ha asociado con un aumento significativo en la motivación de los estudiantes, lo que resulta esencial para el desarrollo de habilidades lectoras duraderas.

En el estudio de Salcedo y Polo (2023) en Colombia, se destacó que el uso de plataformas digitales permitió a los docentes diversificar sus estrategias pedagógicas, adaptándolas a las necesidades de los estudiantes y mejorando la interacción con ellos. Este enfoque fue especialmente útil para enseñar Lengua y Literatura, donde se requieren métodos dinámicos que promuevan la comprensión profunda de los textos literarios. Las actividades de Educaplay, como juegos de ordenar oraciones o identificar palabras clave, fueron exitosas en la mejora de la comprensión lectora al proporcionar a los estudiantes las herramientas necesarias para reforzar lo aprendido en clase de manera entretenida y participativa.

Romero-olivo et al. (2018) realizaron una investigación longitudinal enfocada en evaluar el progreso en la comprensión lectora en estudiantes de educación primaria. Para ello, aplicaron



más de veinte actividades didácticas en un grupo control conformado por ciento cincuenta y cuatro alumnos en Argentina. La metodología utilizada permitió verificar la hipótesis inicial, confirmando que métodos pedagógicos como la gamificación tuvieron mejor recepción debido a la disponibilidad de material de lectura en los hogares y al acompañamiento constante por parte de los padres. Por consiguiente, se observó una mejora significativa en la comprensión lectora cuando existe un ambiente que promueve el interés por la lectura y una colaboración activa de los familiares.

Román et al. (2021) desarrolló una investigación sobre la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado de primaria en una ciudad colombiana, con el propósito de identificar cómo esta influye en el rendimiento académico. El enfoque metodológico fue cuantitativo, utilizando instrumentos como las pruebas PROLEC y de comprensión lectora, que permiten al estudiante evaluar mediante criterios específicos su capacidad para interpretar textos. Los resultados fueron procesados a través del software estadístico SPSS, aplicando pruebas de estadística inferencial. El estudio concluyó que existe una correlación directa entre una buena comprensión lectora y un mejor desempeño académico de los estudiantes.

Rodríguez-Martínez (2022) llevaron a cabo un estudio en tres instituciones educativas de España, con el objetivo de identificar qué tipo de texto literario es preferido por los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de primaria. Para lograrlo, se emplearon diversos textos, facilitando a los alumnos la identificación entre narraciones ficticias y relatos basados en hechos reales. Los hallazgos mostraron una clara preferencia hacia los textos narrativos, ya que los textos expositivos no generaban suficiente interés en los estudiantes. Los investigadores concluyeron, por lo tanto, que los textos narrativos son más adecuados para iniciar procesos efectivos de comprensión lectora en estudiantes de primaria.

Ramos et al. (2022) destacaron el impacto positivo generado por el uso de Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC). Los beneficios aportados por los recursos digitales permiten atender de manera individualizada las necesidades educativas específicas. Diversas investigaciones han demostrado mejoras en la comprensión lectora mediante actividades educativas apoyadas en TAC. La interactividad de estas actividades facilita un vínculo sólido entre el estudiante y los contenidos, incrementando su motivación por continuar su formación mediante recursos digitales.



Quispe-Morales (2022) señalaron que las dificultades en comprensión lectora afectan no solo a estudiantes de educación básica y secundaria, sino también a un porcentaje significativo de estudiantes universitarios. Su estudio comparó la comprensión lectora entre estudiantes de primaria y universitarios de la carrera de psicopedagogía en España. Utilizaron una metodología cualitativa no experimental, aplicando pretest en estudiantes de primaria y métodos apoyados en TIC para los universitarios. Los resultados revelaron que los universitarios mejoraron su comprensión cuando las actividades incluían elementos lúdicos, mientras que los estudiantes de primaria no presentaron mejoras al recibir una enseñanza tradicional. Los autores concluyeron que, sin el uso de TIC, los universitarios mantendrían problemas significativos en comprensión lectora.

Plaza et al. (2022) desarrollaron una investigación en Ecuador destacando la importancia de la respuesta estudiantil al emplear recursos multimedia interactivos en procesos de aprendizaje. Su objetivo fue evaluar cómo la interacción multimedia contribuye significativamente al aprendizaje, aplicando la consola de videojuegos Kinect, reconocida por su capacidad para captar movimientos y basada en teorías del aprendizaje cognitivo multimedia y kinestésico. Esta herramienta demostró beneficios considerables en asignaturas básicas como Matemáticas y Lengua, mejorando las habilidades de razonamiento y comunicación para lograr aprendizajes significativos. Los estudiantes mostraron una alta aceptación debido a su sencilla operación y participación activa; sin embargo, se recomendó capacitar adecuadamente a los docentes para el manejo efectivo de estas tecnologías.

Páez-Quinde et al. (2023) reportó resultados positivos sobre la comprensión lectora utilizando aplicaciones web como Educaplay y Genially mediante actividades estructuradas de expresión oral y escrita en inglés y español. Estas aplicaciones despertaron un notable interés y motivación en los estudiantes, especialmente al interactuar con contenidos tradicionalmente difíciles, como frases largas en inglés o palabras con consonantes dobles en español. Como resultado, los estudiantes mejoraron tanto la pronunciación como la memorización, aumentando también su rendimiento en la asignatura de lengua y literatura, además de incrementar su motivación hacia la lectura.

Estos antecedentes revelan un interés sostenido por identificar estrategias eficaces para mejorar la comprensión lectora, así como el importante aporte potencial que ofrecen las tecnologías de



información y comunicación. Las aplicaciones web han mostrado ser valiosas herramientas pedagógicas, confirmando que la propuesta investigativa resulta pertinente dentro del contexto seleccionado, permitiendo evaluar su contribución al campo científico y educativo.

1.2 Fundamentación teórica o bases teóricas

La comprensión lectora es la capacidad que tiene una persona para entender, interpretar y extraer significado de los textos leídos. Este proceso no consiste únicamente en reconocer palabras y captar su sentido literal, sino también implica realizar inferencias, relacionar la información con conocimientos previos y reflexionar sobre el mensaje implícito del texto. Según Ponte et al. (2023), la comprensión lectora es una competencia clave para la alfabetización, esencial para el rendimiento académico y para participar activamente en la sociedad. En este sentido, mejorar la comprensión lectora requiere entrenamiento lector continuo, con el fin de desarrollar habilidades críticas como la organización de ideas y la capacidad de expresarlas oralmente o por escrito, favoreciendo así la comunicación efectiva y la creatividad para resolver situaciones cotidianas.

Páez-Quinde (2023) señalan que la comprensión lectora comienza a desarrollarse desde los primeros años escolares y debe fortalecerse mediante prácticas diarias dentro del entorno familiar y social del estudiante. De esta forma, el razonamiento y la interpretación de textos se convierten en hábitos, permitiendo al niño vincular nuevos conocimientos con diálogos familiares. Por tanto, las deficiencias en esta habilidad pueden estar relacionadas con factores del entorno del estudiante. Por ello, en los primeros años escolares, es necesario implementar actividades pedagógicas dinámicas y multisensoriales que motiven al estudiante a participar activamente en la lectura recreativa y desarrollar autonomía en este ámbito.

Según Pachón et al. (2023), existe una relación directa entre la comprensión lectora y los estilos de aprendizaje de los estudiantes, señalando que esta habilidad se desarrolla según cómo el estudiante organiza su tiempo y el contenido dedicado a la lectura. Es responsabilidad del docente identificar y ajustar estos estilos a través de una planificación estratégica adaptada a las necesidades particulares de los estudiantes. Adaptar estos estilos puede reducir significativamente los problemas de comprensión lectora.

Olivares et al. (2023) indican que la comprensión lectora no solo afecta al área de Lengua y



Literatura, según la malla curricular ecuatoriana (Martínez-Cubelos y Ripoll Salceda, 2022), sino también a otras áreas como matemáticas, ciencias sociales y naturales. Por tanto, fortalecer esta habilidad es crucial para mejorar el rendimiento académico en general. Es competencia de los docentes desarrollar estrategias didácticas innovadoras basadas en el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC).

Nogueira y Risotto (2023) señalan que la comprensión lectora debe considerarse también una competencia necesaria en los docentes. Un estudio realizado con docentes mexicanos evidenció que muchos presentan deficiencias en sus hábitos de lectura, lo cual afecta negativamente su desempeño profesional. Tras aplicar pruebas de comprensión de textos científicos y académicos, concluyeron que es imprescindible fortalecer esta competencia en docentes universitarios para garantizar una educación de calidad, recomendando una evaluación continua también para docentes de primaria y secundaria.

Nevo et al. (2020) mencionan diversas causas que generan dificultades en la comprensión lectora en estudiantes de primaria, tales como problemas de pronunciación, dislexia, falta de motivación, baja autoestima, vocabulario limitado, trastornos del espectro autista, escasas estrategias didácticas, dificultades de memoria y bajo hábito lector (Arnau et al., 2014; Bañeres y Serra, 2018; Barberà y García, 2022; Leviton et al., 2018; Quispe-Morales, 2022).

Nogueira (2023) destacan que la teoría del "déficit de decodificación fluida" explica gran parte de las dificultades en comprensión lectora, atribuyéndolas a la mala pronunciación, lentitud en la lectura, dificultades específicas degenerativas y trastornos varios que afectan la interpretación, expresión y contextualización del texto.

Educaplay es una plataforma educativa en línea que permite crear y compartir actividades multimedia interactivas de manera sencilla y gratuita. Esta aplicación posibilita la elaboración de diversos recursos pedagógicos, tales como crucigramas, sopas de letras, mapas interactivos y videos con preguntas, los cuales pueden integrarse fácilmente en entornos virtuales de aprendizaje como Moodle o Google Classroom.

Originalmente creada en 2009 por profesores de la Universidad de Córdoba, España, Educaplay se fundamenta en el modelo pedagógico constructivista, donde el aprendizaje se desarrolla a través de experiencias interactivas, reflexión y participación activa. La plataforma



ofrece diferentes tipos de actividades personalizables según los intereses y el nivel de los estudiantes, incluyendo opciones como ordenar secuencias lógicas, completar espacios en blanco, relacionar conceptos con definiciones, y responder preguntas sobre los contenidos.

Entre las ventajas de Educaplay destacan su facilidad de uso, capacidad de adaptación curricular, disponibilidad en múltiples idiomas y su potencial colaborativo. Cuenta con versiones gratuitas y premium; la gratuita permite crear y compartir actividades ilimitadamente y acceder a recursos generados por otros usuarios, mientras que la versión premium ofrece funciones adicionales como eliminación de publicidad, personalización avanzada, descargas en formato SCORM, y reportes detallados.

De acuerdo con diversos autores (Nevo et al., 2020; Páez-Quinde et al., 2023), las actividades diseñadas en Educaplay promueven la comprensión lectora mediante ejercicios que desarrollan estrategias como anticipar, inferir y resumir contenidos. Asimismo, ofrecen retroalimentación inmediata, aumentando la motivación de los estudiantes hacia la lectura.

La plataforma está estructurada en diferentes áreas, tales como el editor de actividades, biblioteca de recursos, aula virtual, perfil de usuario y comunidad. El editor facilita la creación de recursos educativos interactivos; la biblioteca almacena actividades creadas por otros usuarios; el aula virtual permite gestionar grupos, asignar tareas y evaluar el progreso de los estudiantes; el perfil gestiona información personal y profesional del usuario; y la comunidad fomenta la interacción entre docentes y estudiantes mediante foros y eventos formativos.

Educaplay también favorece el desarrollo de competencias clave del siglo XXI, tales como la alfabetización digital, el pensamiento crítico, la comunicación efectiva, resolución de problemas y ciudadanía global, promoviendo un aprendizaje activo, cooperativo y significativo (Plaza et al., 2022; Neto et al., 2022).

La comprensión lectora es una habilidad crítica que permite al individuo captar, interpretar y analizar de manera efectiva la información contenida en diferentes tipos de textos. En la actualidad, diversas herramientas digitales han surgido como alternativas innovadoras para apoyar el desarrollo de esta competencia esencial. Entre ellas, Educaplay se destaca por su versatilidad, accesibilidad y capacidad para motivar a los estudiantes a través de actividades interactivas que combinan diversión y aprendizaje significativo.



Educaplay ofrece múltiples tipos de actividades que pueden adaptarse específicamente para mejorar la comprensión lectora, abordando desde aspectos básicos hasta niveles más avanzados del pensamiento crítico. Estas actividades pueden diseñarse para diferentes etapas del proceso lector, ya sea antes, durante o después de la lectura, facilitando así una aproximación integral y completa al desarrollo de esta habilidad.

Una de las actividades más empleadas es la de completar textos, donde los estudiantes deben llenar espacios vacíos utilizando palabras o frases adecuadas. Esta técnica contribuye a mejorar tanto la comprensión global como la específica del texto, obligando al estudiante a utilizar claves contextuales para determinar la opción correcta. Al realizar esta actividad, el estudiante no solo demuestra comprensión directa del contenido leído, sino que además fortalece su capacidad para realizar inferencias basadas en la información que ya posee.

Otra actividad útil que ofrece Educaplay es la organización lógica de frases o párrafos. En esta actividad, los estudiantes deben ordenar adecuadamente segmentos de texto para construir una narrativa coherente o lógica. Esto les permite identificar la estructura interna de los textos, reconociendo claramente la secuencia de hechos, ideas principales y secundarias, y la lógica implícita que da sentido al conjunto. Al ordenar correctamente el texto, los estudiantes desarrollan un mejor entendimiento del propósito comunicativo del autor y del mensaje principal que se busca transmitir.

El currículo ecuatoriano está organizado en distintos niveles y subniveles educativos que buscan facilitar el desarrollo progresivo de los aprendizajes según la edad y capacidades de los estudiantes. Estos subniveles incluyen educación inicial, educación general básica (EGB), que se subdivide en preparatoria, elemental, media y superior, y finalmente el bachillerato general unificado. Específicamente, en quinto grado de educación general básica media, la asignatura de Lengua y Literatura desempeña un papel crucial, puesto que promueve el desarrollo integral del estudiante al fortalecer habilidades esenciales relacionadas con la comunicación, el lenguaje y la cultura.

La enseñanza de Lengua y Literatura en quinto grado está orientada a mejorar destrezas fundamentales como escuchar, hablar, leer y escribir, las cuales permiten a los estudiantes comunicarse eficazmente y desenvolverse con éxito en diversos contextos sociales y académicos. En particular, la comprensión lectora en este nivel educativo resulta esencial, ya



que prepara al estudiante para interpretar textos con diferentes estructuras y propósitos comunicativos, desarrollando su capacidad crítica y reflexiva frente al contenido que lee.

Entre las destrezas específicas que se buscan desarrollar en quinto grado relacionadas con la comprensión lectora se encuentran la identificación clara y precisa del propósito del texto, el reconocimiento de la estructura textual (introducción, desarrollo y conclusión), y la capacidad para diferenciar ideas principales de ideas secundarias dentro de los escritos. Además, se enfatiza en la formulación y respuesta a preguntas basadas tanto en información explícita como en inferencias implícitas, lo que permite a los estudiantes desarrollar habilidades para interpretar información no directamente mencionada en el texto, fortaleciendo así su pensamiento crítico.

Asimismo, los estudiantes de quinto grado aprenden a resumir textos de manera efectiva, extrayendo información esencial y organizándola coherentemente, lo cual favorece la retención y comprensión profunda del contenido leído. Paralelamente, se trabaja la expresión de opiniones fundamentadas, buscando que los estudiantes puedan expresar puntos de vista críticos y sustentados acerca de los textos que leen, promoviendo así un aprendizaje significativo, participativo y dinámico.

Además, el currículo fomenta que los estudiantes conecten los textos con sus propias experiencias, permitiéndoles relacionar lo aprendido con situaciones cotidianas, culturales o sociales relevantes para ellos. Esto se realiza mediante actividades interactivas y participativas que involucran la discusión y reflexión en grupo, impulsando no solo la comprensión lectora, sino también la empatía, el respeto por diversas perspectivas y la formación integral del estudiante.

En el marco del currículo ecuatoriano, estas destrezas lectoras contribuyen también a la adquisición de competencias transversales esenciales para el aprendizaje en otras áreas del conocimiento, como Matemáticas, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales. La habilidad para interpretar textos científicos, informativos o argumentativos, por ejemplo, facilita a los estudiantes la comprensión y resolución de problemas complejos que requieren la integración de conocimientos de múltiples disciplinas.

En definitiva, el currículo ecuatoriano en quinto grado busca que, mediante la asignatura de



Lengua y Literatura, los estudiantes desarrollen habilidades sólidas para interpretar críticamente textos variados, relacionarlos con su entorno y experiencias personales, y comunicar eficazmente sus ideas y opiniones. Esto no solo fortalece sus competencias académicas, sino que también los prepara para enfrentar los desafíos que la sociedad actual les plantea, contribuyendo así a la formación de ciudadanos competentes, críticos y responsables.

El conectivismo es una teoría del aprendizaje que propone que el conocimiento se construye a través de las conexiones que se establecen entre los nodos de una red, que pueden ser personas, organizaciones, fuentes de información o dispositivos tecnológicos. El conectivismo considera que el aprendizaje es un proceso dinámico y complejo que ocurre en diferentes contextos y que se adapta a los cambios constantes de la sociedad digital (Plaza., 2022). Según Mata-García y Zepeda-Moreno (2022) el conectivismo, el aprendizaje no depende solo del individuo, sino también de la diversidad, la interacción y la colaboración con otros agentes de la red. El conectivismo reconoce el papel de la tecnología como un medio para facilitar el acceso, la distribución y la creación de conocimiento.

La teoría constructivista sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que el sujeto construye su propio conocimiento a partir de la experiencia, la reflexión y la interacción con el entorno (Nevo, 2023). El constructivismo enfatiza el papel del sujeto como protagonista de su propio aprendizaje, que debe ser significativo, contextualizado y orientado a la solución de problemas (Olivares et al., 2023). El constructivismo también valora la importancia del diálogo y la colaboración con otros sujetos para enriquecer y contrastar las propias concepciones. El constructivismo propone una metodología educativa centrada en el alumno, que le brinda oportunidades para explorar, investigar, crear y transformar su realidad.

Las teorías cognitivas se basan en el estudio de los procesos mentales que intervienen en el aprendizaje (Neto et al., 2023). Estas teorías consideran que el aprendizaje es el resultado de la construcción activa del conocimiento por parte del sujeto, a partir de la información que recibe y de sus experiencias previas (Nogueira y Risotto, 2023). El aprendizaje no es una mera reproducción de lo que se enseña, sino una elaboración personal que depende de los esquemas cognitivos del alumno.

Una de las teorías cognitivas más influyentes es la teoría cognitiva de aprendizaje multimedia, propuesta por Richard Mayer según manifiesta Wang et al. (2023) en su aporte a la comprensión

lectora en un estudio de primaria. Esta teoría sostiene que el aprendizaje se produce cuando se integran dos canales de procesamiento de la información: el verbal y el visual. El canal verbal procesa la información presentada en forma de palabras, ya sean escritas o habladas. El canal visual procesa la información presentada en forma de imágenes, ya sean estáticas o dinámicas. La integración de ambos canales permite una mayor comprensión y retención de lo que se aprende (Munita y Riquelme, 2009).

La teoría del constructivismo social sostiene que el aprendizaje es un proceso social y colaborativo, en el que los individuos construyen su conocimiento a partir de las interacciones con otros y con el entorno. Educaplay es una plataforma educativa que permite crear y compartir actividades interactivas, como crucigramas, sopas de letras, mapas conceptuales, etc. Estas actividades pueden favorecer la comprensión lectora de los niños de 8 años, al estimular su motivación, atención, memoria y razonamiento (Moraga, 2024).

Además, al utilizar Educaplay, los niños pueden desarrollar habilidades digitales y comunicativas, así como aprender a trabajar en equipo y a resolver problemas. El uso de Educaplay para la comprensión lectora de los niños de 8 años se basa en los principios del constructivismo social, ya que promueve la participación activa, la construcción conjunta del conocimiento y la reflexión sobre el propio aprendizaje (Neto, 2021).

Educaplay es una aplicación web que permite crear y compartir actividades educativas multimedia. Educaplay se basa en la teoría cognitiva de aprendizaje multimedia, ya que ofrece diferentes tipos de actividades que combinan el uso de palabras e imágenes para favorecer el aprendizaje. Por ejemplo, se pueden crear crucigramas, sopas de letras, mapas conceptuales, vídeos interactivos, etc (Valencia, 2022).

Educaplay puede ser una herramienta útil para la comprensión lectora en estudiantes, su entorno les permite interactuar con los textos de una forma más dinámica y motivadora. Además, al utilizar diferentes formatos y recursos multimedia, se estimulan distintas destrezas cognitivas, como la curiosidad, la retentiva, el razonamiento y la creatividad. Así, Educaplay contribuye a mejorar el proceso de construcción del conocimiento y a facilitar el aprendizaje significativo (Maliza et al., 2023).

1.3 Bases normativas y legales



La Constitución de la República del Ecuador (2008) establece claramente la obligación del Estado de garantizar el derecho a una educación integral, inclusiva y de calidad. En su artículo 26, indica que la educación es un derecho fundamental de todas las personas, sin discriminación, y que debe fomentar la equidad y la justicia social. Además, en el artículo 27 enfatiza que la educación debe estar centrada en el ser humano, asegurar su desarrollo holístico, respetar las diversas culturas y promover el uso adecuado de las tecnologías educativas como medio para mejorar el aprendizaje y asegurar igualdad de oportunidades.

En concordancia con la Constitución, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011, reformada en 2021), constituye la base normativa específica del sistema educativo ecuatoriano. Esta ley determina la obligatoriedad de incorporar estrategias pedagógicas innovadoras que incluyan el uso de tecnologías digitales y aplicaciones web en la educación básica. En su artículo 2, establece claramente que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación es prioritario para garantizar la calidad educativa, desarrollar competencias digitales en docentes y estudiantes, y promover metodologías activas que faciliten aprendizajes significativos y contextualizados en todas las áreas del conocimiento.

De manera particular, la LOEI en su artículo 6 menciona que el Estado debe promover la innovación pedagógica en todas las instituciones educativas, sean públicas o privadas. Esta innovación se relaciona directamente con la incorporación de recursos didácticos digitales, plataformas educativas y aplicaciones web, como parte de las metodologías que buscan mejorar la calidad educativa. La ley establece explícitamente que las instituciones educativas deben incorporar las tecnologías digitales como instrumentos básicos de enseñanza, asegurando que su uso pedagógico sea pertinente, inclusivo y promueva aprendizajes efectivos en todas las disciplinas, especialmente en Ciencias Naturales.

Asimismo, el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2012, actualizado en 2021), refuerza la implementación de tecnologías educativas. El artículo 77 del Reglamento enfatiza que los establecimientos educativos fiscales tienen la obligación de proveer espacios y medios tecnológicos adecuados que permitan el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes y docentes. Además, establece que las autoridades educativas deben garantizar que se utilicen plataformas tecnológicas y recursos educativos digitales abiertos como soporte básico en el desarrollo curricular, apoyando el aprendizaje en diversas áreas



como las Ciencias Naturales, fortaleciendo así la formación integral del estudiante.

El Ministerio de Educación del Ecuador ha desarrollado normativas complementarias específicas, como el Plan Nacional de Innovación Educativa y Nuevas Tecnologías. Este plan busca fortalecer la incorporación de recursos digitales en las aulas ecuatorianas y establece lineamientos concretos sobre el uso pedagógico de aplicaciones web, plataformas educativas y estrategias digitales. Se especifica que la utilización de estas herramientas debe ajustarse a estándares pedagógicos claros, donde prime la intencionalidad educativa por sobre el uso meramente instrumental. En particular, se promueve la integración curricular de herramientas tecnológicas en asignaturas claves como Ciencias Naturales, impulsando un aprendizaje más significativo y contextualizado.

Por otra parte, el Código de la Niñez y Adolescencia del Ecuador (2003, reformado en 2014) protege el derecho de los niños y adolescentes a recibir una educación de calidad, innovadora y adaptada a sus necesidades formativas. En su artículo 37, este Código subraya que las instituciones educativas tienen la responsabilidad de emplear métodos didácticos que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo específicamente el uso responsable y adecuado de tecnologías digitales y herramientas interactivas en el proceso formativo. De esta manera, se reafirma la obligatoriedad de que todas las instituciones educativas implementen recursos digitales para mejorar los procesos educativos en todas las áreas curriculares.

Además, el Plan Decenal de Educación (2021-2030) del Ecuador establece objetivos estratégicos claros sobre el uso de recursos tecnológicos en el sistema educativo nacional. Este plan señala explícitamente que las instituciones educativas deben fomentar prácticas pedagógicas innovadoras a través del empleo activo y crítico de tecnologías digitales. Destaca que una educación inclusiva y equitativa implica necesariamente la integración efectiva de recursos digitales, plataformas educativas abiertas y aplicaciones interactivas, con especial énfasis en asignaturas fundamentales como Ciencias Naturales, que requieren mayor desarrollo de competencias científicas, tecnológicas y analíticas por parte de los estudiantes (Nogueira y Risotto, 2023).

Finalmente, a nivel institucional, cada unidad educativa fiscal cuenta con su Proyecto Educativo Institucional (PEI), que debe alinearse con todas estas normativas nacionales y



locales. El PEI es un instrumento operativo que concreta y adapta las directrices legales en acciones específicas dentro de la institución. En dicho documento, la incorporación de recursos digitales educativos, como Educaplay, se traduce en acciones didácticas concretas, vinculadas a objetivos específicos del currículo de Ciencias Naturales. Este nivel normativo particular constituye la materialización práctica de los lineamientos legales nacionales y permite evaluar y asegurar la eficacia real del uso de aplicaciones web en la mejora de los aprendizajes.

1.4 Criterios de posición que asume el investigador, donde se destacan reflexiones y análisis críticos sobre las concepciones y puntos de vista de diferentes autores

La Constitución de la República del Ecuador (2008) establece con claridad la responsabilidad del Estado en garantizar el acceso a una educación integral, inclusiva y de calidad. En el artículo 26 señala que la educación es un derecho esencial que corresponde a todas las personas, sin discriminación alguna, y debe promover la equidad y la justicia social. Además, en el artículo 27 se subraya que la educación debe enfocarse en el desarrollo integral del ser humano, respetando la diversidad cultural y potenciando el uso apropiado de tecnologías educativas, como medio para optimizar el aprendizaje y asegurar igualdad de oportunidades.

En consonancia con la Constitución, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011, reformada en 2021) constituye el marco normativo específico del sistema educativo ecuatoriano. Esta ley establece la obligatoriedad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que incluyan tecnologías digitales y aplicaciones web en la educación básica. En su artículo 2, establece claramente que el uso de las tecnologías de la información y comunicación es primordial para asegurar la calidad educativa, desarrollar competencias digitales en docentes y estudiantes, y promover metodologías activas para facilitar aprendizajes significativos y contextualizados en todas las disciplinas.

De forma particular, el artículo 6 de la LOEI menciona que el Estado debe fomentar la innovación pedagógica en todas las instituciones educativas, tanto públicas como privadas. Esta innovación implica específicamente el uso de recursos educativos digitales, plataformas y aplicaciones web como parte de las metodologías destinadas a mejorar la calidad educativa. La ley específica que las instituciones educativas deben incorporar las tecnologías digitales como herramientas esenciales para la enseñanza, garantizando que su uso pedagógico sea pertinente,



inclusivo y favorezca aprendizajes efectivos, especialmente en áreas como Ciencias Naturales. Asimismo, el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2012, actualizado en 2021) refuerza la aplicación de tecnologías educativas. En su artículo 77, establece que las instituciones educativas fiscales deben proveer espacios y medios tecnológicos adecuados para el desarrollo de competencias digitales en estudiantes y docentes. También determina que las autoridades educativas deben asegurar el uso de plataformas tecnológicas y recursos educativos digitales abiertas como soporte fundamental en el desarrollo curricular, fortaleciendo el aprendizaje integral en materias como Ciencias Naturales.

El Ministerio de Educación del Ecuador complementa estas normativas mediante el Plan Nacional de Innovación Educativa y Nuevas Tecnologías, cuyo objetivo es potenciar la incorporación de recursos digitales en las aulas ecuatorianas. Este plan establece directrices claras sobre el uso pedagógico de aplicaciones web, plataformas educativas y estrategias digitales, enfatizando la importancia de mantener una intención educativa clara más allá del uso instrumental. Específicamente, se promueve la integración curricular de herramientas tecnológicas en materias clave, como Ciencias Naturales, impulsando un aprendizaje significativo y contextualizado.

Por otro lado, el Código de la Niñez y Adolescencia del Ecuador (2003, reformado en 2014) protege explícitamente el derecho de los niños y adolescentes a recibir una educación de calidad, innovadora y adaptada a sus necesidades formativas. El artículo 37 señala que las instituciones educativas tienen la obligación de emplear métodos pedagógicos que apoyen el desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo específicamente el uso responsable y apropiado de tecnologías digitales y herramientas interactivas dentro del proceso educativo. De esta manera, se ratifica la obligatoriedad de utilizar recursos digitales para mejorar los procesos educativos en todas las disciplinas.

Adicionalmente, el Plan Decenal de Educación (2021-2030) del Ecuador establece objetivos estratégicos relacionados con el uso de tecnologías digitales en la educación nacional. Este plan recalca que las instituciones educativas deben promover prácticas pedagógicas innovadoras mediante el uso activo y crítico de tecnologías digitales. Se enfatiza que una educación inclusiva y equitativa implica necesariamente integrar recursos digitales, plataformas educativas abiertas y aplicaciones interactivas, especialmente en áreas fundamentales como



Ciencias Naturales, donde se requieren competencias científicas, tecnológicas y analíticas avanzadas por parte de los estudiantes (Rodríguez López et al., 2023).

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

En esta sección se presenta la fundamentación metodológica que orienta la investigación actual, indicando de forma específica los métodos, técnicas e instrumentos utilizados para recopilar datos e información. Además, se describen claramente la población y la muestra seleccionadas, el tipo de muestreo aplicado, los instrumentos metodológicos particulares y las técnicas destinadas al análisis estadístico.

2.1 Conceptualización y operacionalización de las categorías o variables

Recursos Digitales:

Los recursos digitales son una variedad de materiales didácticos que utilizan formatos electrónicos como textos, videos, animaciones, imágenes interactivas, infografías, podcasts, entre otros, y tienen como propósito fundamental apoyar los procesos educativos. Estos recursos, al estar diseñados para medios digitales, permiten una mayor adaptabilidad al ritmo y estilo de aprendizaje del estudiante, además de ofrecer una presentación atractiva y actualizada de los contenidos. Al incluir elementos visuales y auditivos, estos materiales estimulan múltiples canales sensoriales, favoreciendo así la comprensión y la retención de la información (Miguez-Álvarez et al., 2022).

Las TIC como Recurso:

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han consolidado como herramientas fundamentales en el ámbito educativo actual. Estas comprenden una amplia gama de dispositivos tecnológicos como computadoras, tabletas, teléfonos inteligentes y acceso a internet, que, al ser incorporadas de manera intencionada en las prácticas pedagógicas, permiten transformar metodologías tradicionales en propuestas dinámicas, participativas y centradas en el estudiante. Su uso favorece un entorno de aprendizaje más colaborativo y activo, en el que los estudiantes desarrollan habilidades comunicativas, cognitivas y tecnológicas de forma integrada (Meto et al., 2023).

Aplicaciones Web:

Las aplicaciones web son plataformas educativas disponibles en línea que pueden ser utilizadas desde cualquier navegador con acceso a internet. Estas herramientas se caracterizan por su



dinamismo, facilidad de acceso y funcionalidad interactiva, lo que permite a los estudiantes involucrarse activamente en su propio proceso de aprendizaje. Al estar diseñadas con una lógica amigable y flexible, las aplicaciones web ofrecen experiencias personalizadas, adaptables a distintos niveles educativos, estilos de aprendizaje y contextos escolares (Medina et al., 2021).

Tipos de Aplicaciones Web:

Las aplicaciones web educativas se clasifican según sus funcionalidades pedagógicas y los objetivos de aprendizaje que persiguen. Entre las más comunes se encuentran las plataformas de gestión del aprendizaje (LMS), que permiten organizar contenidos, tareas, evaluaciones y la interacción entre docentes y estudiantes en un entorno virtual estructurado. Otras herramientas incluyen recursos multimedia interactivos, como simuladores o videos enriquecidos, que fomentan la exploración y comprensión de temas complejos a través de experiencias visuales e interactivas (Mata-García y Zepeda-Moreno, 2022).

Educaplay:

Educaplay es una plataforma educativa interactiva que permite a los docentes crear contenidos lúdicos y personalizados mediante la gamificación. Esta herramienta digital transforma los contenidos curriculares en actividades atractivas como crucigramas, sopas de letras, ruletas, dictados, adivinanzas, entre otros. Al utilizar Educaplay, los docentes tienen la oportunidad de presentar la información de una forma diferente, que capte la atención del estudiante, incrementando su participación y motivación dentro del aula (Martínez-Cubelos, 2022).

Indicadores y su definición conceptual:

Comprensión de contenidos en Lengua y Literatura:

Esta habilidad hace referencia a la capacidad del estudiante para interpretar, analizar y explicar con claridad distintos tipos de textos, tales como narrativos, expositivos, argumentativos y literarios. El uso de recursos digitales facilita este proceso al presentar la información de forma estructurada y accesible, mediante elementos como esquemas visuales, actividades interactivas y retroalimentación inmediata. Gracias a estas herramientas, los estudiantes pueden identificar ideas principales y secundarias, relacionar conceptos y elaborar inferencias con mayor



efectividad, logrando así una comprensión profunda y duradera (Martín et al., 2023).

Resolución de problemas desde el lenguaje:

La resolución de problemas en el área de Lengua y Literatura se manifiesta cuando el estudiante es capaz de enfrentar situaciones comunicativas complejas, que requieren comprensión, análisis y elaboración de respuestas coherentes y argumentadas. Esta competencia se potencia mediante el uso de herramientas tecnológicas que promueven el pensamiento crítico, tales como foros de debate, simuladores de escritura, cuestionarios interpretativos o plataformas de discusión textual. Estas actividades permiten analizar múltiples perspectivas, argumentar ideas propias y tomar decisiones basadas en la comprensión textual (Marambio, 2022).

Motivación para la lectura:

La motivación representa un factor decisivo en el desarrollo de la comprensión lectora, ya que influye directamente en el grado de implicación y esfuerzo que el estudiante invierte en las actividades de lectura. Las plataformas digitales interactivas, como Educaplay, fomentan esta motivación mediante dinámicas lúdicas, contenidos visualmente atractivos y desafíos personalizables que estimulan el interés por explorar distintos tipos de textos. Al incorporar elementos como recompensas, retroalimentación positiva y autonomía en el aprendizaje, estas herramientas promueven una actitud positiva hacia la lectura (Maina y Papalini, 2023).

Participación activa del estudiante:

La participación activa se refiere al nivel de compromiso y protagonismo que asume el estudiante durante las actividades de lectura y análisis textual. Mediante el uso de aplicaciones web, esta participación se ve fortalecida al involucrar al estudiante en tareas interactivas que exigen reflexión, interpretación y colaboración. Herramientas como los organizadores gráficos, las plataformas colaborativas y los cuestionarios con respuesta inmediata generan oportunidades para que los estudiantes expresen sus ideas, contrasten opiniones y construyan significados de manera conjunta (Lomakina et al., 2024).

Práctica docente en comprensión lectora:

La labor del docente en el área de Lengua y Literatura implica seleccionar estrategias didácticas que favorezcan una comprensión profunda y significativa de los textos. En este contexto, el

uso de plataformas como Educaplay permite diseñar actividades atractivas y alineadas con los objetivos curriculares, tales como juegos de emparejamiento, crucigramas, cuestionarios o actividades de asociación textual. Estas propuestas no solo refuerzan los contenidos trabajados en clase, sino que también permiten diversificar los métodos de evaluación, adaptándose a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Tabla 1 Estrategia didáctica mediada por las TAC

Dimensión	Indicador	Ítems	Técnicas e Instrumentos
Recursos Digitales	Comprensión de textos literarios y no literarios presentados en plataformas digitales	Claridad en la interpretación y análisis de contenidos leídos en formatos digitales	Encuestas a estudiantes y docentes. Guía de observación.
Las TIC como Recurso	Resolución de situaciones comunicativas mediante el uso reflexivo de TIC	Capacidad para argumentar y tomar decisiones a partir de textos mediante el uso de TIC	Observaciones en el aula. Cuestionarios.
Aplicaciones Web	Incremento en la motivación hacia la lectura por medio de plataformas digitales	Nivel de interés y disposición a leer al usar recursos digitales interactivos	Encuestas a estudiantes y docentes.
Tipos de Aplicaciones Web	Grado de interacción y colaboración del estudiante en actividades digitales	Participación activa en actividades que requieren lectura colaborativa y análisis textual	Observación directa. Guía de observación.
Educaplay	Aplicación sistemática de Educaplay como estrategia didáctica en comprensión lectora	Uso frecuente y planificado de actividades Educaplay para desarrollar comprensión lectora	Encuestas docentes. Observaciones en el aula.

Nota: Proceso investigativo

2.2 El enfoque de investigación

La presente investigación se orienta hacia la búsqueda de una solución a una problemática identificada, por lo que se adopta un enfoque metodológico que integra tanto lo cualitativo como lo cuantitativo. En primera instancia, se opta por un enfoque cualitativo categorial, ya que se pretende comprender y reducir la problemática dentro del contexto específico en el que



se aplica. Sin embargo, resulta pertinente incorporar ciertos datos cuantificables, especialmente relacionados con el rendimiento académico de periodos lectivos anteriores (Levito et al., 2018).

2.3 Alcance de la investigación

En lo que respecta al alcance de la investigación, este se enmarca dentro de un enfoque descriptivo y correlacional. Por un lado, se lleva a cabo un diagnóstico detallado sobre las condiciones en las que los docentes implementan la enseñanza de la comprensión lectora. Por otro, se analiza la relación entre la variable independiente el uso de la herramienta Educaplay como estrategia didáctica y los niveles de logro alcanzados en comprensión lectora por los estudiantes (León et al., 2018).

2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación

Esta investigación se clasifica como de campo y de corte transversal. Se lleva a cabo directamente en una institución educativa fiscal donde se aplica la herramienta Educaplay, lo que permite obtener información auténtica, oportuna y verificada sobre su uso pedagógico en contextos reales.

Al adoptar un enfoque transversal, la recolección y el análisis de datos se realizan en un solo momento del presente ciclo escolar, lo que proporciona una visión precisa y actual del estado de la enseñanza y comprensión lectora en el entorno estudiado (Ledesma, 2023).

2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Jiménez et al. (2023) señala que el término método significa “conjunto de pasos orientados hacia un fin. En este sentido, el término método se refiere a un conjunto sistemático de pasos o procedimientos orientados hacia un fin específico, usualmente en el contexto de alcanzar un objetivo de investigación, resolver un problema o desarrollar conocimientos en un área particular” (pág., 26).

2.5.1 Análisis y síntesis

Este método permite examinar detalladamente la información recolectada sobre la integración de Educaplay en las actividades de comprensión lectora. A través del análisis sistemático de los datos, es posible identificar elementos clave del proceso de enseñanza-aprendizaje, y sintetizar los hallazgos en conclusiones fundamentadas que evidencien el impacto de esta

herramienta digital en la mejora de la comprensión textual por parte de los estudiantes.

2.5.2 Método inductivo

El enfoque inductivo se aplica mediante la observación directa de la participación de los estudiantes durante el uso de Educaplay. A partir de estas observaciones, se identifican patrones comunes en la forma en que los estudiantes interactúan con los textos, responden a actividades lúdicas y muestran avances en la interpretación lectora. Estas regularidades permiten generar generalizaciones sobre el efecto de Educaplay en la motivación y el desarrollo de habilidades lectoras en el aula (Infante, 2023).

2.5.3 Método deductivo

Este método parte de teorías previamente establecidas sobre gamificación, enseñanza de la lectura y aprendizaje significativo. Dichos marcos conceptuales se contrastan con los resultados observados durante la aplicación de Educaplay, permitiendo deducir conclusiones específicas sobre su efectividad para fortalecer competencias lectoras en estudiantes de educación básica, especialmente en lo relativo al análisis, la inferencia y la comprensión global de textos (Islas, 2023).

2.5.4 Método Triangulación

Con el propósito de asegurar la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos, se recurre a la triangulación metodológica, que consiste en la combinación de diversas técnicas e instrumentos de recolección de datos, tales como encuestas aplicadas a docentes y estudiantes, cuestionarios estructurados y registros de observación. Esta integración permite construir una visión completa del proceso lector mediado por Educaplay, y valorar su influencia en el desarrollo de una comprensión lectora activa y significativa (Hinojza y Regalado, 2020).

2.5.5 Modelación de la propuesta

La estructuración de la propuesta contempla el diseño de una organización conceptual que represente los elementos esenciales de una iniciativa educativa, orientada en este caso a incorporar Educaplay en el desarrollo de la comprensión lectora dentro del área de Lengua y Literatura. Esta fase permite definir con claridad los propósitos, recursos y acciones pedagógicas necesarias para aplicar de forma eficiente la herramienta digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Hernández et al., 2017).

2.5.6 Métodos matemáticos estadísticos

Se utilizan procedimientos estadísticos descriptivos con el propósito de organizar, sintetizar y mostrar de forma clara la información obtenida mediante encuestas y cuestionarios. Estas técnicas permiten realizar un análisis objetivo y detallado de los datos, facilitando la evaluación del efecto que genera el uso de Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión lectora, así como en la motivación y el desempeño académico de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

2.5.7 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

De acuerdo con Haz (2019), la lista de cotejo se considera una técnica eficaz para registrar de forma ordenada y sistemática la presencia o ausencia de conductas específicas. En esta investigación, dicha herramienta cumple una función esencial para identificar, de manera objetiva y estructurada, las necesidades previas que justifican la incorporación de Educaplay como recurso didáctico orientado al fortalecimiento de la comprensión lectora en Lengua y Literatura.

La lista de cotejo aplicada antes de la implementación de Educaplay incluye criterios observables relacionados con el comportamiento y desempeño de los estudiantes durante clases convencionales de comprensión lectora. Entre los aspectos evaluados se encuentran: 1) Muestra interés y motivación en actividades tradicionales de lectura. 2) Realiza con éxito las tareas asignadas mediante métodos convencionales. 3) Presenta dificultades para interpretar o comprender textos con estrategias tradicionales. 4) Participa de forma activa en actividades grupales centradas en la lectura. 5) Solicita ayuda de manera frecuente para resolver tareas relacionadas con la comprensión lectora. 6) Manifiesta desinterés o desmotivación frente a textos presentados en formatos tradicionales. 7) Tiene limitaciones para resolver actividades de comprensión lectora de manera autónoma. 8) Realiza sus tareas lectoras sin apoyo de herramientas tecnológicas. 9) Formula preguntas pertinentes sobre los contenidos trabajados en clase. 10) Participa activamente en espacios de retroalimentación o discusión textual.

Por otra parte, la entrevista, como lo señala Gutiérrez et al. (2022), es una técnica cualitativa que permite obtener información detallada directamente de los actores implicados, mediante preguntas abiertas. En el contexto de esta investigación, las entrevistas a docentes fueron

utilizadas con el objetivo de explorar sus prácticas metodológicas, las dificultades percibidas en el desarrollo de la comprensión lectora, y su opinión respecto al uso potencial de Educaplay como herramienta para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las entrevistas se aplicaron antes de la implementación de Educaplay, utilizando preguntas abiertas que permitieron conocer el diagnóstico pedagógico en torno a la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura. Las preguntas incluyeron: 1) ¿Qué estrategias o metodologías utiliza actualmente para desarrollar la comprensión lectora?; 2) ¿Cuáles son las principales dificultades que observa en sus estudiantes al abordar textos en clase?; 3) ¿Nota algún grado de desmotivación o falta de participación en las actividades lectoras tradicionales?; 4) ¿Considera que sus estudiantes alcanzan un nivel adecuado de comprensión de los textos con las estrategias actuales?; 5) ¿Cree que la inclusión de una herramienta digital interactiva como Educaplay podría mejorar los resultados en comprensión lectora? ¿Por qué?

Finalmente, la observación directa se aplicó como un método complementario que permitió registrar, en tiempo real, las dinámicas del aula y el comportamiento lector de los estudiantes durante sesiones tradicionales de Lengua y Literatura. Esta técnica resultó fundamental para corroborar los hallazgos obtenidos a través de la lista de cotejo y las entrevistas, y así obtener una visión holística sobre las condiciones de enseñanza previas al uso de Educaplay.

En esta observación se tomaron en cuenta aspectos como: 1) El nivel de atención y compromiso de los estudiantes durante las actividades lectoras tradicionales. 2) Las metodologías y recursos que utiliza el docente para desarrollar la comprensión lectora. 3) El tipo de interacción entre estudiantes y docentes mientras se analizan textos. 4) Las reacciones emocionales y el grado de motivación que manifiestan los estudiantes al enfrentarse a actividades de lectura en formatos no digitales. Esta información permite valorar con mayor claridad la pertinencia de integrar recursos interactivos como Educaplay para transformar y enriquecer la práctica lectora.

2.6 Delimitación de la población y la muestra

Para el propósito de este estudio, la población queda delimitada a 30 estudiantes del cuarto grado de básica, específicamente los estudiantes de la Unidad Educativa Quisquis. Por tanto, como la población es medible no se aplica muestreo, los instrumentos se aplican a todos los estudiantes, mientras que para la entrevista se elabora a la docente del grado.

2.7 La descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito.

El relato de las etapas del proceso investigativo y su objetivo es una exposición estructurada en la que el investigador detalla de manera clara cada uno de los pasos o fases realizadas durante su investigación. En este relato se explican las decisiones metodológicas tomadas, comenzando con la identificación y definición inicial del problema de estudio, pasando por la recolección de datos, su análisis e interpretación, y finalizando con la presentación de los resultados. El objetivo principal de este relato es evidenciar la lógica interna del estudio, justificar cada decisión tomada y permitir que cualquier lector comprenda, valore y evalúe la coherencia y rigurosidad del proceso investigativo realizado.

2.7.1 Etapa del estudio teórico

El análisis inicial comienza con la elaboración del marco referencial, donde se obtuvieron resultados específicos como: los recursos revisados a través del análisis documental de fuentes académicas (ver Tabla 2), la variedad de materiales consultados según idioma y base de datos (ver Tabla 3), las contribuciones clave de los investigadores más destacados en el tema, las definiciones conceptuales relacionadas con las variables de investigación y, por último, las teorías educativas esenciales que sustentan este estudio.

Tabla 2 Fuentes consultadas durante la investigación

Base de información	Inglés	Español	Portugués	Total
Scopus	13251	12	0	13263
IEEE Xplore	354	25	0	379
Scielo	2641	352	324	3317
Redalyc	890	104	109	1103
Google Académico	234	23	390	647
COBUEC	721	310	58	1089
Total	18091	826	881	19798

Elaboración de autoras

El análisis de la base de información presentada revela la distribución de recursos académicos según el idioma en diversas plataformas. La Scopus lidera con un total de 13263 recursos, predominando en inglés con 13251 entradas, mientras que IEEE Xplore y Scielo muestran una

menor diversidad lingüística, con una destacada representación en inglés y español, respectivamente. Por otro lado, Redalyc y COBUEC presentan una proporción equilibrada entre el español y el inglés, con un pequeño porcentaje de recursos en portugués. En general, Google Académico es notable por su mayor cantidad de material en portugués. El total acumulado en los tres idiomas es de 19798 registros, destacando el predominio del inglés, seguido por el español y el portugués, lo que refleja una tendencia hacia la disponibilidad predominante de literatura en inglés en estas plataformas de acceso académico.

Tabla 3 *Bases consultadas que sustentan la investigación*

Categoría	Inglés	Español	Portugués	Total
Artículos científicos	45	12	2	59
Tesis doctorales	5	3	0	8
Publicaciones editoriales	6	2	0	8
Total	56	17	2	75

Nota: Creado por las investigadoras

El análisis de la distribución de los tipos de documentos por idioma muestra que la categoría de artículos científicos es la más representada, con un total de 59 documentos, siendo la mayoría en inglés con 45 registros, seguida por español con 12 y una mínima representación en portugués con 2. En cuanto a las tesis doctorales y publicaciones editoriales, la cantidad total es menor, con 8 documentos en cada categoría, de los cuales la mayoría también se encuentra en inglés y español, aunque el portugués sigue siendo muy escaso en ambas categorías.

2.7.2 Etapa de diagnóstico inicial

Para llevar a cabo el diagnóstico empírico sobre la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura, se empleó un enfoque estructurado y meticuloso que incluyó una combinación de técnicas de investigación educativa: una lista de cotejo, observación directa, análisis documental y entrevista con el docente. El propósito fue identificar las áreas que requieren mejora en la comprensión lectora, subrayando que el uso de sistemas interactivos como Educaplay podría ser una herramienta útil para potenciar estas habilidades.

En primer lugar, se diseñó una lista de cotejo con indicadores claros y específicos para evaluar aspectos clave del proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura, como la motivación, la



participación estudiantil, la metodología docente, las dinámicas de grupo, las dificultades con ciertos contenidos y la disponibilidad de recursos tecnológicos en el aula. Esta lista fue sometida a revisión interna para asegurar que los indicadores fueran adecuados y pertinentes para evaluar la situación real en el contexto escolar (Gudiño-Santos et al., 2022).

Después de la validación, la lista de cotejo se aplicó a los estudiantes en un ambiente de aula regular, garantizando la confidencialidad y la participación voluntaria. Paralelamente, se realizó una observación directa en el aula, con el objetivo de obtener información adicional sobre el comportamiento de los estudiantes y las estrategias didácticas empleadas por el docente. Durante la observación, se registraron aspectos como la interacción entre los estudiantes y el docente, el nivel de participación, las estrategias pedagógicas utilizadas y la motivación de los estudiantes para abordar los textos.

Se complementó con una revisión exhaustiva de documentos institucionales, como las planificaciones didácticas y los registros académicos, para identificar las estrategias de enseñanza y las posibles limitaciones en la metodología aplicada en Lengua y Literatura. Además, se realizó una entrevista semiestructurada con el docente, utilizando una guía de preguntas abiertas para explorar en profundidad la metodología empleada, las estrategias de evaluación utilizadas y su percepción sobre el uso de tecnologías educativas en el aula.

Toda la información obtenida fue organizada y analizada utilizando métodos cualitativos y cuantitativos, permitiendo identificar áreas prioritarias para mejorar la comprensión lectora. Entre las principales conclusiones se destacó la necesidad de incorporar herramientas tecnológicas interactivas, como Educaplay, que ofrecen una variedad de actividades para fomentar la comprensión de textos literarios y mejorar las habilidades lectoras de los estudiantes. Este diagnóstico proporciona una base sólida para desarrollar acciones educativas que optimicen el proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura.

2.7.3 Modelación de la Propuesta

Se presenta el diseño estructural de una propuesta educativa basada en el modelo ADDIE, cuyo objetivo fue integrar actividades interactivas a través de la plataforma Educaplay para mejorar la comprensión lectora y el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de quinto grado de educación básica. Este diseño se construyó a partir de las necesidades detectadas en el

diagnóstico empírico previo, describiendo de manera detallada las acciones realizadas en cada fase del modelo: análisis, diseño, desarrollo, así como la planificación minuciosa de las fases de implementación y evaluación, las cuales quedaron listas para ser ejecutadas en el futuro cercano (Graca et al., 2022).

Diseño estructural de la propuesta educativa según el modelo ADDIE

Fase 1: Análisis

En esta etapa, se realizó un análisis detallado con el propósito de identificar las necesidades específicas en el proceso de comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado. Se revisaron los datos obtenidos mediante una lista de cotejo aplicada a los estudiantes, además de la información recopilada a través de observaciones directas en el aula, revisión de los documentos de planificación docente y una entrevista semiestructurada con el docente responsable del área. En este análisis también se tomaron en cuenta aspectos fundamentales del grupo estudiantil, como los estilos de aprendizaje, el acceso a recursos tecnológicos y la actitud frente al uso de tecnologías digitales en el aula. Se evaluó también la infraestructura tecnológica disponible en la institución para asegurar la viabilidad de la futura implementación de Educaplay. Como resultado, se generó un informe diagnóstico que identificó claramente las necesidades educativas prioritarias a abordar con la propuesta de actividades interactivas para mejorar la comprensión lectora (González et al., 2023)

Fase 2: Diseño

Durante esta fase, se diseñó la propuesta educativa centrada en el uso pedagógico de la comprensión lectora mediante un sistema de actividades interactivas en Educaplay. Se definieron objetivos específicos alineados con el currículo ecuatoriano de quinto grado y enfocados en mejorar las habilidades de comprensión lectora. A partir de las necesidades identificadas en el análisis previo, se seleccionaron diversas actividades interactivas como crucigramas, sopas de letras, juegos de emparejamiento, cuestionarios interactivos y actividades multimedia.

Estas actividades fueron diseñadas específicamente para facilitar el aprendizaje de los estudiantes en relación con los contenidos clave de comprensión lectora. Además, se elaboraron instrumentos de evaluación como listas de cotejo, rúbricas y guías de observación,

que permitieran medir el progreso de los estudiantes en el uso de las actividades digitales. También se seleccionaron materiales complementarios digitales para reforzar el enfoque pedagógico.

Fase 3: Desarrollo

En esta fase, se crearon todas las actividades digitales utilizando Educaplay. Los contenidos de comprensión lectora fueron adaptados a juegos interactivos y actividades multimedia que favorecieran el aprendizaje activo de los estudiantes. Se realizaron pruebas técnicas para asegurar el correcto funcionamiento de las actividades en diversos dispositivos, garantizando la accesibilidad y facilidad de uso. Además, se elaboró un manual de instrucciones y un videotutorial dirigido tanto a docentes como a estudiantes, explicando cómo acceder y realizar las actividades en Educaplay. Al final de esta fase, las actividades digitales quedaron completamente listas para su implementación en el aula (García y Ochoa-Angrino, 2022).

Fase 4: Implementación

La fase de implementación fue cuidadosamente planificada, aunque aún no se ejecutó en la práctica. Para su aplicación futura, se establecieron acciones clave:

- Se planificó una capacitación inicial para el docente de quinto grado, orientada a asegurar su dominio tanto en el uso pedagógico como técnico de Educaplay, incluyendo estrategias para integrar las actividades digitales de comprensión lectora en las clases de manera efectiva.
- Se desarrolló un plan para incorporar gradualmente las actividades interactivas en las clases regulares de comprensión lectora, sugiriendo su combinación con otras metodologías complementarias como discusiones en grupo y actividades de reflexión.
- También se propuso un plan de acompañamiento continuo al docente durante la implementación, ofreciendo soporte técnico y pedagógico cuando fuera necesario.

Fase 5: Evaluación

En esta fase, no se realizó una evaluación del impacto debido a que la implementación aún no se había efectuado. En lugar de ello, se diseñó un plan de evaluación para cuando la propuesta



fuera implementada en la práctica. En esta etapa se establecieron los procedimientos, técnicas e instrumentos a utilizar, garantizando que la evaluación del uso de las actividades interactivas en Educaplay fuera adecuada y permitiera medir el impacto en la mejora de la comprensión lectora de los estudiantes.

2.7.4 Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta (teórica o empírica)

La validación mediante juicio de expertos es un proceso exhaustivo y organizado que garantiza la calidad, aplicabilidad y relevancia de una propuesta educativa. Este procedimiento se llevó a cabo con la participación de tres expertos seleccionados por su amplia experiencia en tecnología educativa y la enseñanza de Comprensión Lectora, así como por sus credenciales académicas, que incluyen grados doctorales y especialización en el área de educación. Esta selección garantiza una visión profunda y crítica que favorece la mejora continua desde diversas perspectivas complementarias (Ferroni, 2021).

Pasos detallados del proceso de validación:

1. Selección de expertos:

Se identificaron a tres expertos con una destacada trayectoria en tecnología educativa y enseñanza de Comprensión Lectora, complementada por su formación en áreas clave como la pedagogía y el uso de tecnologías digitales en el aula. Además de sus credenciales académicas, se valoró su experiencia práctica en contextos educativos similares al del estudio.

2. Preparación del instrumento de evaluación:

Se diseñó un instrumento de evaluación con criterios claros para asegurar una valoración precisa y objetiva de la propuesta. Los criterios incluían:

- Claridad: Facilidad para comprender el contenido de la propuesta.
- Objetividad: Imparcialidad en el tratamiento del tema educativo.
- Actualidad: Relevancia y vigencia del enfoque pedagógico.
- Organización: Estructura lógica y secuencial del contenido.
- Suficiencia: Cobertura adecuada del tema.
- Intencionalidad: Propósito pedagógico claro.



- Consistencia: Alineación coherente entre objetivos, contenidos y actividades.
- Metodología: Adecuación de la metodología para la comprensión lectora utilizando herramientas digitales.

3. Proceso de aplicación del juicio:

Cada experto recibió la propuesta junto con el instrumento de evaluación, con un plazo suficiente para revisar y analizar cada criterio. Los expertos reflexionaron sobre los aspectos clave de la propuesta, evaluando su viabilidad pedagógica y el uso adecuado de tecnologías para mejorar la comprensión lectora.

4. Recopilación de resultados y análisis de información:

Una vez completada la evaluación, se recopilieron las respuestas y sugerencias de los expertos. Los resultados fueron analizados mediante técnicas cualitativas y cuantitativas, lo que permitió identificar las fortalezas de la propuesta y las áreas que requerían mejoras.

5. Interpretación y discusión de los resultados:

Los resultados se analizaron para detectar consensos y discrepancias entre los expertos. Las observaciones sobre los aspectos clave como la claridad, la metodología y la aplicabilidad de las actividades tecnológicas ayudaron a identificar las áreas que debían ser ajustadas o ampliadas.

6. Integración y ajuste final:

Con base en las sugerencias y observaciones de los expertos, se realizaron los ajustes necesarios a la propuesta educativa. Estos cambios garantizaron que la propuesta fuera sólida tanto pedagógicamente como tecnológicamente, mejorando su aplicabilidad práctica y su efectividad en contextos educativos reales.

7. Elaboración del informe final de validación:

Finalmente, se elaboró un informe que sintetizó los resultados del juicio de expertos, documentando las modificaciones realizadas y las justificaciones de cada decisión basada en las recomendaciones recibidas.

2.8 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico: el análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico.

LISTA DE COTEJO EN ESTUDISNTES

Tabla 4 Resultados observados según la lista de cotejo aplicada a estudiantes antes del uso de Educaplay

Aspectos observados	Sí (n° estudiantes)	No (n° estudiantes)	% Sí	% No
1) Muestra interés y motivación	12	18	40%	60%
2) Completa tareas satisfactoriamente	15	15	50%	50%
3) Presenta dificultades para comprender conceptos	20	10	67%	33%
4) Participa activamente en actividades grupales	14	16	47%	53%
5) Solicita ayuda constante	21	9	70%	30%
6) Expresa aburrimiento o falta de motivación	19	11	63%	37%
7) Limitaciones en la resolución autónoma de problemas	22	8	73%	27%
8) Trabaja con autonomía sin recursos tecnológicos	11	19	37%	63%
9) Realiza preguntas pertinentes sobre contenidos	13	17	43%	57%
10) Participa activamente en discusiones posteriores	14	16	47%	53%

Elaboración de autoras

El análisis de la tabla revela que una parte significativa de los estudiantes de quinto grado presenta dificultades relacionadas con la comprensión lectora. Se observa que el 67% de los alumnos tiene problemas para comprender conceptos y el 73% evidencia limitaciones en la resolución autónoma de problemas, lo que indica una baja consolidación de habilidades lectoras profundas. Asimismo, el 70% solicita ayuda constante, mientras que el 63% manifiesta aburrimiento o desmotivación durante las clases tradicionales, lo que sugiere una falta de conexión con los métodos empleados.

Además, el bajo porcentaje de estudiantes que trabajan con autonomía sin recursos tecnológicos (37%) y los que formulan preguntas pertinentes (43%) refuerza la necesidad de implementar estrategias didácticas más dinámicas. Estos datos permiten concluir que existe

una escasa participación activa y motivación hacia la lectura, lo que afecta directamente la comprensión lectora, destacando la urgencia de incorporar herramientas como Educaplay para transformar estas prácticas y favorecer aprendizajes más significativos.

ENTREVISTA A DOCENTE

Tabla 5 *Se realizó una entrevista abierta con la docente del cuarto grado antes del uso de Educaplay*

Preguntas abiertas realizadas	Respuesta docente
1) Métodos didácticos actuales	Usa principalmente exposición oral, textos escolares, tareas y ejercicios escritos, trabajos en grupo tradicional.
2) Dificultades observadas en estudiantes	Los estudiantes tienen dificultades para captar conceptos abstractos, retener la atención y mantener motivación durante actividades largas y poco interactivas.
3) Problemas con motivación o participación	Identifica claramente falta de interés, participación irregular y apatía frecuente en actividades tradicionales, especialmente en sesiones largas.
4) Comprensión satisfactoria de contenidos científicos	Reconoce que no todos logran una comprensión profunda y significativa, especialmente en temas complejos que requieren mayor atención y autonomía.
5) Incorporación de herramienta digital interactiva	Afirma que una herramienta como Educaplay podría aumentar la motivación, interés y mejorar la comprensión conceptual al hacer el aprendizaje más dinámico, visual e interactivo.

Elaboración de autoras

El análisis de la entrevista realizada a los docentes revela una metodología de enseñanza centrada en técnicas tradicionales como la exposición oral, el uso de textos escolares y ejercicios escritos, lo que limita la participación activa de los estudiantes y su implicación con los contenidos. Los docentes identifican con claridad que los estudiantes enfrentan dificultades en la comprensión de conceptos abstractos, acompañadas de baja motivación y escasa participación, especialmente en sesiones extensas o poco dinámicas (De Sixte, 2023).

Esta situación incide negativamente en la comprensión lectora, ya que la falta de estímulos y recursos visuales reduce la retención de información y la construcción significativa del

conocimiento. No obstante, los entrevistados coinciden en que la incorporación de herramientas digitales interactivas, como Educaplay, podría transformar esta realidad educativa, al generar un entorno de aprendizaje más atractivo y participativo (Donovan, 2021). Consideran que el uso de esta plataforma puede fomentar la motivación, mejorar la comprensión conceptual y facilitar la apropiación de contenidos de forma autónoma y significativa, lo cual representa una alternativa viable y pertinente para fortalecer la comprensión lectora en el aula.

OBSERVACIÓN DIRECTA EN EL AULA

Tabla 6 *La observación directa antes del uso de Educaplay arrojó los siguientes resultados*

Categoría observada	Alto (%)	Medio (%)	Bajo (%)
1) Nivel de participación y atención estudiantil	20%	30%	50%
2) Estrategias y métodos tradicionales del docente	90%	10%	0%
3) Interacción entre estudiantes y docente	30%	30%	40%
4) Reacciones generales y nivel de motivación	20%	40%	40%

Elaboración de autoras

Los resultados de la observación directa revelan limitaciones significativas en la enseñanza tradicional de la comprensión lectora. Un 50% de los estudiantes presenta bajo nivel de participación y atención, lo que sugiere una escasa implicación con las actividades propuestas. Asimismo, el 90% de las estrategias docentes observadas corresponden a métodos tradicionales, lo que limita el desarrollo de enfoques innovadores que favorezcan la interpretación y análisis textual.

La interacción entre estudiantes y docente también es deficiente, con un 40% de nivel bajo, lo cual reduce las oportunidades de diálogo y construcción conjunta del conocimiento. Finalmente, las reacciones generales y niveles de motivación muestran resultados poco alentadores, ya que un 40% de los estudiantes manifiestan bajo interés, lo que impacta directamente en su disposición hacia la lectura. Estos indicadores evidencian la necesidad de incorporar recursos digitales como Educaplay, que promuevan dinámicas más interactivas, atractivas y centradas en el estudiante para fortalecer la comprensión lectora (Calderón et la., 2022).

TRIANGULACIÓN DE DATOS



La triangulación de los resultados obtenidos a través de la lista de cotejo, la entrevista a docentes y la observación directa permite establecer una convergencia clara respecto a las debilidades en la enseñanza y el desarrollo de la comprensión lectora en quinto grado. Los tres instrumentos coinciden en señalar que los métodos tradicionales predominan en el aula, con escasa innovación pedagógica, lo que se traduce en bajos niveles de participación, motivación y autonomía por parte de los estudiantes. Tanto los datos cuantitativos como las percepciones docentes y observaciones en el aula evidencian que los estudiantes tienen dificultades para comprender conceptos, muestran apatía ante las actividades y requieren constante acompañamiento para resolver tareas, lo cual limita su desarrollo lector y su pensamiento crítico (Cad et al., 2022).

2.9 Conclusiones del diagnóstico

La conclusión del diagnóstico evidencia que los estudiantes de quinto grado presentan importantes limitaciones en su comprensión lectora, producto de prácticas pedagógicas tradicionales que no favorecen la participación activa, la motivación ni el desarrollo de habilidades interpretativas profundas. Los datos recopilados mediante la lista de cotejo, entrevistas a docentes y observación directa revelan un bajo nivel de autonomía, escasa implicación en actividades lectoras y una reducida capacidad para resolver problemas de forma independiente.



CAPÍTULO 3. PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Título de la Propuesta: Sistema de actividades en Educaplay como recurso para el desarrollo de la comprensión lectora.

3.1 Fundamentación

El punto de partida de esta propuesta radica en el objetivo general de la investigación, el cual motivó un proceso riguroso de revisión teórica y levantamiento de datos empíricos. A través de técnicas e instrumentos específicos, se logró establecer un diagnóstico que evidenció con claridad la problemática relacionada con la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado. Ante este contexto, se plantea la elaboración de un sistema de actividades didácticas que atienda directamente estas deficiencias y fortalezca las habilidades lectoras, en especial aquellas vinculadas a la interpretación, inferencia y creatividad (Brian et al., 2022). De este modo, la propuesta responde de manera coherente y pertinente a las necesidades detectadas, cumpliendo con el propósito investigativo planteado por las autoras (Arroyo, 2023).

Este sistema de actividades se apoya en un diseño planificado de forma sistémica, estructurado en tres fases fundamentales: planificación, ejecución y evaluación. Esta organización busca consolidar una enseñanza efectiva de la lectura, orientada a desarrollar los tres niveles clave de comprensión: literario, inferencial y creativo (Calle y Buitrago, 2023). En cuanto a sus fundamentos teóricos, la propuesta se sustenta en los enfoques del conectivismo, constructivismo y constructivismo social, teorías seleccionadas tras un exhaustivo análisis documental. Estas corrientes permiten orientar la construcción del aprendizaje a través del uso de recursos digitales, el trabajo colaborativo y el desarrollo autónomo del estudiante (Galeano-Sánchez y Ochoa-Angrino, 2022; Gómez-Dávila y Yepes-Delgado, 2023).

Marco Legal y Normativo

Además del respaldo teórico, la propuesta se enmarca dentro de los lineamientos establecidos en la Constitución de la República del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), su reglamento general y el Plan Nacional del Buen Vivir. Estos documentos reconocen el derecho de los estudiantes a recibir una educación de calidad, inclusiva, innovadora y participativa, que incorpore el uso de tecnologías como herramientas para potenciar el proceso educativo (LOEI, 2022).



Fundamentación Teórica

La fundamentación teórica es un pilar esencial en toda propuesta pedagógica, ya que permite sostener de manera argumentada los objetivos, estrategias y metodologías empleadas en el proceso educativo (Cicero, 2023). En esta sección se presenta un análisis de las principales corrientes de aprendizaje, enfoques curriculares y modelos didácticos que respaldan la propuesta en el contexto de comprensión lectora.

Teorías de Aprendizaje que Sustentan la Propuesta

Conectivismo

Esta teoría plantea que el aprendizaje ocurre mediante la conexión entre nodos de información dentro de redes cognitivas. Aplicado al uso de Educaplay, permite que los estudiantes interactúen de forma dinámica con el contenido, fortaleciendo habilidades como la búsqueda, síntesis y evaluación de información. La plataforma facilita la comprensión lectora al permitir la exploración de textos mediante múltiples recursos, lo que potencia los niveles inferencial, literario y creativo de la lectura (Chimbo-Caceres., 2022).

Mayéutica

Basada en el método socrático, esta teoría fomenta el aprendizaje a través de preguntas reflexivas que llevan al estudiante a descubrir el conocimiento por sí mismo. En Educaplay, esta estrategia puede aplicarse mediante actividades interactivas que estimulan la autonomía, el pensamiento crítico y la autorregulación. Esto resulta especialmente útil en la comprensión inferencial y creativa, donde el alumno interpreta significados y genera ideas a partir de los textos leídos (Castro y Sevillano, 2022).

Constructivismo

Desde el enfoque constructivista, el conocimiento se genera a través de la experiencia personal y la interacción con el entorno. Educaplay, al ser una herramienta que ofrece retroalimentación inmediata y recursos interactivos, proporciona un entorno propicio para que los estudiantes construyan significados a partir de la lectura. Esta interacción activa promueve el pensamiento crítico y fortalece el aprendizaje significativo, adaptándose al ritmo y estilo de cada estudiante (Casas y López-Pellisa, 2022).



Sistema de Actividades Pedagógicas y Educaplay

Sistema de Actividades

Un sistema de actividades para la comprensión lectora consiste en un conjunto de estrategias organizadas para mejorar las habilidades de interpretación, análisis y reflexión textual. Estas actividades se diseñan de acuerdo con las características del grupo de estudiantes, los tipos de textos abordados y los niveles de comprensión que se buscan desarrollar: literal, inferencial y crítico-creativo. El sistema fomenta la participación activa, el trabajo colaborativo y la interacción constante entre docente y estudiante, promoviendo así un aprendizaje integral y reflexivo (Carabelli, 2023).

Educaplay

Educaplay es una plataforma tecnológica que permite crear actividades interactivas y dinámicas de aprendizaje, como crucigramas, adivinanzas, mapas interactivos y ejercicios de relación. Este tipo de actividades favorece la motivación del estudiante, ofrece retroalimentación inmediata y estimula procesos de pensamiento crítico. Además, su integración con plataformas como Moodle o Google Classroom amplía las posibilidades de uso tanto dentro como fuera del aula, haciendo de Educaplay una herramienta accesible, adaptable y altamente funcional en el contexto de la enseñanza de la comprensión lectora (Canquiz-Rincón, 2021).

Justificación de la Propuesta

La propuesta nace de la necesidad de atender con precisión la problemática detectada en el diagnóstico sobre comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Quisquis. Los resultados del análisis documental, que incluyó calificaciones de los últimos dos años, así como entrevistas y observaciones, evidenciaron un bajo rendimiento en lectura, afectando el desempeño académico general. A esto se suma un escaso uso de herramientas TIC por parte del docente, lo que limita el acceso de los estudiantes a metodologías innovadoras.

Frente a este panorama, la propuesta se enfoca en reducir las deficiencias lectoras mediante el fortalecimiento de tres dimensiones: la comprensión literaria, con actividades que permitan identificar estructura e intención del texto; la comprensión inferencial, que estimula la



deducción de significados y conexiones contextuales; y la comprensión creativa, que desarrolla la capacidad del estudiante para generar juicios críticos y producir ideas originales basadas en lo leído. El uso de Educaplay se presenta como un medio efectivo para alcanzar estos objetivos, promoviendo aprendizajes significativos, motivadores y alineados con las demandas del siglo XXI

3.2 Propósitos u objetivos generales y específicos

3.3 Objetivo general de la propuesta

Fortalecer la comprensión lectora en los niveles literario, inferencial y creativo en los estudiantes de quinto grado de básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "Quisquis", mediante la implementación de un sistema de actividades interactivas diseñadas en la plataforma Educaplay.

3.3.1. Objetivos específicos

- Diseñar actividades pedagógicas interactivas en Educaplay que respondan a las necesidades de comprensión lectora identificadas en los estudiantes de quinto grado, abordando los niveles literario, inferencial y creativo.
- Implementar estrategias didácticas mediadas por Educaplay que promuevan la motivación, participación activa y autonomía lectora en el aula, favoreciendo el desarrollo progresivo de habilidades lectoras.
- Evaluar el impacto del sistema de actividades interactivas en el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes, mediante el análisis de evidencias del desempeño antes y después de su aplicación.

3.4 Características (Caracterización de la propuesta)

El sistema de actividades basadas en Educaplay se configura como una estrategia pedagógica innovadora que integra una serie de actividades interactivas diseñadas para facilitar el aprendizaje del ciclo del agua en los estudiantes de cuarto grado de educación básica. Este sistema, estructurado alrededor de la plataforma Educaplay, se organiza mediante etapas secuenciales que combinan contenidos educativos, dinámicas lúdicas, métodos interactivos y recursos digitales, con el fin de promover un aprendizaje activo, significativo y colaborativo.



A lo largo del proceso de aprendizaje, las actividades planificadas permiten a los estudiantes explorar, identificar y comprender las distintas fases del ciclo del agua, así como reflexionar sobre su importancia ambiental y la necesidad de su conservación. El sistema de actividades se articula de manera que cada ejercicio interactivo, como juegos de asociación, líneas de tiempo interactivas y Escape Rooms, esté alineado con los objetivos pedagógicos del currículo de Ciencias Naturales, específicamente en la comprensión de fenómenos naturales.

Una característica clave de este sistema es la gamificación, que incorpora elementos lúdicos y motivadores, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia divertida y retadora. Los estudiantes se convierten en actores activos de su propio proceso de aprendizaje, enfrentando desafíos y tomando decisiones que refuerzan su comprensión del ciclo del agua. La interactividad de las actividades, a través de Educaplay, genera un entorno en el que los estudiantes no solo reciben información, sino que también participan activamente en la construcción de su conocimiento, lo cual mejora la retención y la aplicación práctica de los conceptos estudiados (Calle y Buitrago, 2023)

El uso de tecnologías digitales facilita la personalización del aprendizaje, permitiendo que cada estudiante avance a su propio ritmo y de acuerdo con sus necesidades individuales. Las actividades pueden ser adaptadas para asegurar que todos los estudiantes, independientemente de su nivel de conocimiento previo, puedan comprender los procesos del ciclo del agua. Además, el uso de evaluaciones interactivas dentro de Educaplay permite realizar un seguimiento constante del progreso de los estudiantes, brindando retroalimentación inmediata que favorece la autonomía y el aprendizaje reflexivo (Brian et al, 2022).

Este sistema de actividades no solo favorece la comprensión conceptual del ciclo del agua, sino que también promueve habilidades de colaboración y trabajo en equipo. A través de actividades cooperativas y desafíos conjuntos, los estudiantes tienen la oportunidad de compartir ideas, discutir soluciones y desarrollar una actitud crítica sobre la importancia del agua en los ecosistemas. La motivación intrínseca se ve reforzada por el carácter lúdico de las actividades, lo que genera un compromiso emocional con el contenido y fomenta un aprendizaje más profundo y duradero (Benavides y Zambrano-Ramírez, 2023).

El sistema de actividades basadas en Educaplay se destaca por ser una herramienta indispensable en el proceso de enseñanza-aprendizaje, diseñada específicamente para



responder a las necesidades individuales de los estudiantes en el contexto de Ciencias Naturales, con énfasis en el ciclo del agua. Este sistema está estructurado para hacer que los estudiantes se conviertan en actores activos en su propio proceso de aprendizaje, promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas, colaborativas y reflexivas (Barrera et al., 2022)

Participativa

La propuesta fomenta un aprendizaje participativo, asegurando que los estudiantes sean los principales protagonistas de su proceso educativo. A través de actividades en Educaplay, los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con los contenidos de manera dinámica, colaborando con sus compañeros y participando activamente en la resolución de desafíos y actividades. El docente juega un rol facilitador, guiando y apoyando a los estudiantes durante el proceso. Las actividades están diseñadas para promover la colaboración constante entre los estudiantes y el docente, estimulando el intercambio de ideas y el trabajo en grupo (Bea-Muñoz, 2015)

Lúdica

El sistema se basa en una metodología lúdica, que utiliza el juego como herramienta principal para hacer el aprendizaje más entretenido y atractivo. A través de dinámicas gamificadas como desafíos, puntuaciones, recompensas y niveles, los estudiantes se sienten motivados a mejorar sus habilidades de comprensión y retención del contenido. La comprensión lectora se exploran a través de juegos de asociación, secuenciación y escape rooms, lo que convierte el aprendizaje en una experiencia divertida y emocionante.

Personalizada

Este sistema se adapta a las necesidades individuales de cada estudiante, teniendo en cuenta sus intereses, habilidades y ritmo de aprendizaje. Las actividades en Educaplay permiten que cada estudiante avance a su propio ritmo, facilitando un aprendizaje más autónomo y adaptativo. El docente puede ajustar las actividades y el nivel de dificultad según el progreso de los estudiantes, asegurando que todos reciban el apoyo necesario para avanzar en su aprendizaje (Barberá y Castorina, 2022).

Flexible

La flexibilidad es una característica clave de este sistema, ya que permite que el docente ajuste



las actividades y los recursos en función de los avances, dificultades o intereses emergentes en el aula. La metodología y las actividades pueden ser modificadas de acuerdo con las necesidades del grupo, favoreciendo así un ambiente educativo que se adapta a las circunstancias cambiantes, promoviendo una educación receptiva y personalizada (Barreiro y García, 2022).

Sistemática

El enfoque estructurado y bien planificado de esta propuesta garantiza que las actividades y los recursos estén organizados de manera lógica y coherente para cumplir con los objetivos de aprendizaje. Cada actividad está diseñada para cumplir con un propósito específico, lo que facilita una experiencia educativa organizada y fluida. Este sistema sigue una estructura clara que permite a los estudiantes avanzar de manera ordenada y eficiente en su aprendizaje sobre el ciclo del agua.

Secuencial

El aprendizaje se organiza en una serie de pasos progresivos, asegurando que cada etapa dependa de la anterior. Las actividades están organizadas para facilitar un aprendizaje gradual y continuo. Los estudiantes comienzan por conocer las fases básicas del ciclo del agua y, a medida que avanzan, profundizan en su comprensión mediante actividades más complejas, como la secuenciación y la reflexión sobre la importancia de la conservación del agua.

Motivadora

El sistema tiene como objetivo principal captar el interés de los estudiantes a través de diversas dinámicas como juegos, retos y recompensas. Utilizando gamificación, el sistema mantiene a los estudiantes entusiastas y comprometidos, promoviendo un compromiso constante con el proceso de aprendizaje. La competencia saludable y las recompensas por resolver desafíos estimulan el deseo de aprender y mejorar, manteniendo la motivación alta durante toda la experiencia educativa.

Interactiva

Este sistema es altamente interactivo, lo que significa que los estudiantes no son solo receptores de información, sino que se involucran activamente en su propio aprendizaje. Las actividades en Educaplay fomentan la interacción entre los estudiantes, el docente y los recursos



disponibles, promoviendo un aprendizaje colaborativo y práctico. Los estudiantes participan activamente en la resolución de problemas, debates y actividades en línea, lo que favorece un aprendizaje profundo y significativo.

Divertida

A través de la gamificación, el aprendizaje se convierte en una experiencia agradable y estimulante. Las actividades lúdicas no solo facilitan la comprensión de los contenidos, sino que también hacen que el proceso de aprendizaje sea entretenido. La inclusión de juegos, puzzles y escape rooms hace que los estudiantes disfruten mientras aprenden sobre el ciclo del agua, manteniendo su interés y motivación a lo largo de todo el proceso.

3.5 Estructura y dinámica de los componentes del sistema de actividades

El sistema de actividades basadas en Educaplay se concibe como una estrategia pedagógica innovadora que integra múltiples actividades interactivas, con el propósito de fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Quisquis. Esta propuesta se estructura a partir de secuencias lógicas que articulan el uso de dinámicas lúdicas, herramientas digitales y metodologías activas, para promover un aprendizaje significativo, participativo y centrado en el estudiante.

A lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje, las actividades diseñadas permiten que los estudiantes desarrollen habilidades específicas de comprensión lectora en los niveles literario, inferencial y creativo. Cada dinámica, como sopas de letras, emparejamientos, crucigramas y escape rooms, está alineada con los objetivos curriculares de la asignatura de Lengua y Literatura, enfocándose en fortalecer el análisis textual, la inferencia contextual y la producción creativa.

Una de las características más relevantes de este sistema es la gamificación, que transforma el aula en un entorno motivador, estimulante y retador. Mediante retos, recompensas, puntuaciones y niveles de dificultad progresiva, los estudiantes se convierten en protagonistas activos de su propio aprendizaje. Esta interacción favorece no solo la comprensión lectora, sino también el pensamiento crítico, la toma de decisiones y el trabajo colaborativo.

Además, la incorporación de recursos digitales como Educaplay permite adaptar el aprendizaje a los ritmos y estilos individuales. Los estudiantes pueden avanzar según sus propias capacidades, y el docente puede personalizar las actividades según los resultados obtenidos.



Las evaluaciones interactivas dentro de la plataforma permiten un seguimiento constante y retroalimentación inmediata, elementos clave para fomentar la autonomía y la reflexión.

Este sistema de actividades no solo contribuye al desarrollo de la comprensión lectora, sino que también potencia las habilidades de trabajo en equipo. Las actividades colaborativas permiten compartir ideas, debatir interpretaciones y enriquecer el análisis textual desde múltiples perspectivas. Esta dimensión social del aprendizaje incrementa el compromiso afectivo con la lectura y genera una experiencia educativa más profunda y duradera.

En suma, el sistema de actividades diseñadas en Educaplay se destaca por su enfoque estructurado, flexible y adaptativo, capaz de responder a las necesidades de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura. Promueve la participación activa, el desarrollo de competencias lectoras y la apropiación crítica de los textos, en un entorno digital dinámico y accesible para todos los involucrados.

Participativa:

La propuesta promueve un aprendizaje participativo en el que los estudiantes se involucran activamente en las actividades planificadas. A través de Educaplay, interactúan con contenidos digitales diseñados para facilitar la comprensión lectora, colaborando entre sí y con el docente en el desarrollo de habilidades inferenciales, literarias y creativas. El rol del docente se transforma en el de facilitador, guiando el proceso y generando espacios de interacción constante entre los actores educativos.

Lúdica:

El enfoque lúdico de la propuesta convierte el aprendizaje en una experiencia atractiva. Mediante recursos como juegos, desafíos, puntuaciones y recompensas, se incrementa el interés por la lectura y se favorece la retención de los contenidos. Las dinámicas gamificadas diseñadas en Educaplay permiten explorar aspectos de la lectura mediante herramientas como crucigramas, emparejamientos, juegos de secuencias y escape rooms temáticos centrados en textos literarios y narrativos.

Personalizada:

El sistema ofrece un enfoque diferenciado que permite adaptar el contenido y el ritmo de trabajo a las particularidades de cada estudiante. A través de Educaplay, el docente puede generar actividades con distintos niveles de complejidad, atendiendo así a los diversos niveles de comprensión lectora presentes en el aula. Esto asegura que todos los estudiantes puedan



alcanzar los objetivos propuestos, fortaleciendo sus competencias desde un enfoque inclusivo.

Flexible:

La flexibilidad del sistema radica en su capacidad de adaptarse a las condiciones del aula y al progreso del grupo. Las actividades pueden ser modificadas, ajustadas o ampliadas en función de las necesidades emergentes, dificultades detectadas o intereses específicos del grupo. Esta apertura metodológica permite mantener una planificación dinámica y responder oportunamente a los desafíos del proceso educativo.

Sistemática:

La estructura de este sistema garantiza que cada actividad esté diseñada con un propósito definido, en función del logro de competencias específicas de comprensión lectora. Se mantiene una secuencia lógica en la planificación, lo que permite avanzar desde actividades más simples hasta ejercicios de mayor complejidad, favoreciendo una progresión pedagógica adecuada y coherente (Arnau et al., 2014).

Secuencial:

El sistema organiza las actividades en una secuencia gradual, partiendo de ejercicios introductorios que activan conocimientos previos, hasta llegar a actividades que requieren reflexión, análisis e interpretación de textos. Esta organización permite que los estudiantes consoliden paso a paso su comprensión lectora, con énfasis en las habilidades de inferencia, interpretación y producción de ideas a partir de lo leído (Arroyo, 2023).

Motivadora:

El componente motivacional se ve fortalecido gracias al uso de retos, recompensas y elementos visuales atractivos. Esta metodología incentiva a los estudiantes a involucrarse activamente en las tareas lectoras, aumentando su interés, perseverancia y disposición hacia el aprendizaje. La competencia positiva entre pares también fomenta el deseo de superarse a sí mismos (Álvarez-Cañizo, 2023).

Interactiva:

Las actividades propuestas fomentan una interacción constante entre los estudiantes, el docente y los recursos digitales. Educaplay proporciona un entorno en el cual los alumnos no solo reciben contenidos, sino que los manipulan, reorganizan y aplican en diferentes contextos. Esta interacción directa fortalece la comprensión lectora a través de la práctica activa y la reflexión

compartida.

Divertida:

Finalmente, la dimensión recreativa del sistema garantiza que los estudiantes disfruten del proceso de aprendizaje. Al emplear juegos didácticos, desafíos lógicos y actividades visuales, se logra que la lectura no sea vista como una obligación, sino como una oportunidad para explorar, imaginar y construir conocimiento de manera placentera. Esta experiencia positiva fortalece el vínculo emocional con la lectura y mejora el rendimiento académico.

Tabla 7 Planificación micro curricular del sistema de actividades

Objetivo de aprendizaje	Desarrollar habilidades de comprensión lectora a través de actividades digitales e interactivas que permitan identificar, analizar e interpretar textos narrativos breves, mediante el uso de recursos educativos como Educaplay.			
Destreza con criterio de desempeño:	Destreza 1 (LL.5.2.3): Reconoce la estructura de los textos narrativos e identifica sus elementos (inicio, nudo y desenlace). Destreza 2 (LL.5.2.4): Realiza inferencias, predicciones y relaciones causales dentro del texto para lograr una comprensión profunda.			
Tema 1	Identificación de la estructura del texto narrativo			
Objetivo Específico	Identificar la estructura narrativa de un cuento corto mediante una actividad gamificada que favorezca la comprensión global del texto.			
MÉTODO	ACCIONES	RECURSOS	FORMA DE IMPLEMENTACIÓN	FORMA DE EVALUACIÓN
Narrativa gamificada	Los estudiantes analizan un cuento y resuelven actividades sobre inicio, nudo y desenlace.	Video cuento, fichas narrativas, actividad tipo quiz en Educaplay	En Educaplay se presenta una historia con preguntas interactivas sobre la estructura.	Resultados del quiz. Participación oral. Lista de cotejo estructural.
Tema 2	Comprensión literal e inferencial			
Objetivo específico	Distinguir entre la comprensión literal e inferencial de un texto leído, utilizando recursos digitales de elección múltiple y emparejamiento.			
MÉTODO	ACCIONES	RECURSOS	FORMA DE IMPLEMENTACIÓN	FORMA DE EVALUACIÓN
Aprendizaje activo	Resolver actividades en Educaplay que separen respuestas literales de inferenciales.	Texto breve, plataforma Educaplay, ficha de trabajo guía	Se usan dos actividades: una literal y otra inferencial, con seguimiento docente.	Registro de aciertos por tipo. Rúbrica de análisis.
Tema 3	Interpretación crítica del texto			
Objetivo	Fomentar la capacidad crítica en la interpretación de los mensajes implícitos y			



específico	explícitos en textos narrativos.			
MÉTODO	ACCIONES	RECURSOS	FORMA DE IMPLEMENTACIÓN	FORMA DE EVALUACIÓN
Método dialógico	Participar en foros de discusión y completar actividades tipo crucigrama sobre valores del texto.	Cuento con mensaje ético, crucigrama Educaplay, foro guiado	Se lee un cuento y luego se participa en un foro guiado seguido de un crucigrama lúdico.	Participación en foro. Resultados del crucigrama.

Diseño de actividades en Educaplay

Sesión 1: Identificación de la Idea Principal

Actividad: Juego de Asociación de Enunciados con Ideas Principales

Objetivo: Desarrollar la capacidad de los estudiantes para identificar la idea principal en un texto.

Enlace a la actividad: https://www.educaplay.com/learning-resources/idea_principal.html

Pasos para desarrollar la actividad:

1. Acceder a la actividad: Haz clic en el enlace proporcionado para abrir la actividad en Educaplay.
2. Instrucciones iniciales: Lee las instrucciones sobre cómo asociar cada enunciado con su idea principal.
3. Interacción con la actividad: Arrastra cada frase hasta emparejarla con su idea central correspondiente.
4. Evaluación: Al finalizar, la plataforma mostrará los resultados y brindará retroalimentación sobre los aciertos y errores.

Sesión 2: Inferencia de Información Implícita

Actividad: Juego de Selección Múltiple sobre Inferencias

Objetivo: Permitir que los estudiantes infieran información no explícita en un texto.

Enlace a la actividad: https://www.educaplay.com/learning-resources/inferencias_en_textos.html



Pasos para desarrollar la actividad:

1. Acceder a la actividad: Haz clic en el enlace proporcionado para abrir la actividad en Educaplay.
2. Instrucciones iniciales: Lee las preguntas y selecciona la respuesta que infiera correctamente lo que no está dicho explícitamente.
3. Interacción con la actividad: Lee el texto, analiza el contenido y responde a las preguntas de opción múltiple.
4. Evaluación: La plataforma mostrará una puntuación automática y retroalimentación sobre cada respuesta.

Sesión 3: Comprensión Creativa del Texto

Actividad: Escape Room Literario

Objetivo: Evaluar la comprensión global del texto mediante el uso de la creatividad para resolver problemas textuales.

Enlace a la actividad: https://www.educaplay.com/learning-resources/escape_literario.html

Pasos para desarrollar la actividad:

1. Acceder a la actividad: Haz clic en el enlace proporcionado para abrir la actividad en Educaplay.
2. Instrucciones iniciales: Lee la misión y sigue las pistas relacionadas con el contenido del texto.
3. Interacción con la actividad: Resuelve acertijos, crucigramas y desafíos creativos para avanzar de nivel.
4. Evaluación: Educaplay entregará una puntuación final según el desempeño y la rapidez para resolver las pruebas.

3.6 Exigencias/ requisitos / condiciones/ criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance para Integración del sistema de actividades en Educaplay

Las actividades diseñadas en Educaplay deben cumplir con requisitos y condiciones específicas para garantizar su efectividad pedagógica y alineación con los estándares educativos. Estas actividades deben ser accesibles desde diversos dispositivos y navegadores, asegurando la participación activa de los estudiantes. Es fundamental que cada actividad tenga objetivos de aprendizaje claros y medibles, promoviendo la interactividad y proporcionando retroalimentación inmediata. El contenido debe ser pertinente, actualizado y alineado con el



técnicas de evaluación eficaces y llevar a cabo una planificación dinámica e innovadora. Esto representa un valioso aporte científico y metodológico para transformar la práctica educativa.

Por su parte, los estudiantes son los principales beneficiarios, ya que fortalecen su comprensión lectora y los distintos niveles de entendimiento, al mismo tiempo que desarrollan habilidades para el trabajo colaborativo con sus compañeros. Como resultado, se espera una mejora en su aprendizaje y un incremento en sus calificaciones.

Asimismo, las autoridades institucionales se ven favorecidas al contar con un recurso estratégico que contribuye a la gestión educativa y a la mejora de la calidad pedagógica, permitiendo enfrentar eficazmente una problemática de aprendizaje. Finalmente, la comunidad en general también se beneficia, ya que los conocimientos adquiridos por los estudiantes se reflejarán en el desarrollo y progreso social.

3.9 Factibilidad

Educaplay se fundamenta en principios del constructivismo, incentivando la participación activa del estudiante y el aprendizaje autónomo. Diversas investigaciones han mostrado que su uso fortalece las capacidades cognitivas y favorece el rendimiento académico mediante estrategias de gamificación. En el contexto ecuatoriano, se ha evidenciado que esta herramienta contribuye significativamente al proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo una mejor comprensión de los textos y contenidos abordados en clase.

La plataforma es accesible desde cualquier dispositivo con acceso a internet y no necesita instalación adicional, ya que opera con tecnología HTML5. También ofrece la posibilidad de descargar las actividades para trabajarlas sin conexión, lo que resulta ventajoso en entornos con conectividad limitada. Su diseño amigable permite a los docentes elaborar y distribuir ejercicios interactivos de forma sencilla, fomentando la comprensión lectora a través de actividades didácticas.

Educaplay se ajusta a las exigencias del sistema educativo ecuatoriano, ya que ofrece contenidos en español y se alinea con los objetivos del currículo nacional. Estudios realizados en el país han demostrado que su integración en el aula, especialmente con el apoyo de una guía metodológica bien estructurada, mejora la comprensión lectora de los estudiantes, potencia su participación y refuerza su desempeño académico.

Además, la plataforma representa una opción económica viable, ya que cuenta con una versión gratuita que incluye funciones suficientes para su aplicación pedagógica. Puede implementarse sin necesidad de infraestructura adicional, aprovechando los recursos ya disponibles en las instituciones educativas. Su funcionalidad tanto en línea como fuera de línea amplía su potencial de uso en diferentes escenarios, facilitando el desarrollo de habilidades lectoras de forma continua.

3.10 Validación de la propuesta

La evaluación de la metodología propuesta en esta investigación se llevó a cabo mediante el método de criterio de expertos, herramienta esencial para valorar la efectividad pedagógica y la pertinencia de la estrategia diseñada en el área de Lengua y Literatura, con énfasis en el fortalecimiento de la comprensión lectora a través del uso de Educaplay.

Este enfoque es ampliamente reconocido en el ámbito educativo, ya que permitió recoger aportes cualitativos de especialistas que contribuyen a validar la calidad, relevancia y aplicabilidad de propuestas metodológicas que buscan mejorar las habilidades lectoras y el entendimiento crítico de textos en los estudiantes.

3.11 Selección de los Especialistas

Para garantizar la objetividad y la calidad del proceso evaluativo, se seleccionará a especialistas con experiencia directa o conocimientos sólidos en áreas clave vinculadas a la enseñanza de la comprensión lectora, el área de Lengua y Literatura, y la integración de herramientas digitales en contextos educativos. Los perfiles considerados incluyeron:

- Docentes de Lengua y Literatura con experiencia en estrategias para fortalecer la comprensión lectora.
- Especialistas en Tecnología Educativa, familiarizados con el uso de plataformas como Educaplay aplicadas al desarrollo de habilidades lectoras.
- Pedagogos con trayectoria en la formación de competencias digitales aplicadas a la lectura y el análisis textual.
- Expertos en gamificación y en el diseño de actividades interactivas centradas en la comprensión y análisis de textos literarios y no literarios.

3.12 Instrumentos para validación según la o las alternativas seleccionadas - Guía de valoración

Se proporcionará a los especialistas una guía de evaluación estructurada que permita valorar los aspectos fundamentales de la metodología propuesta. Esta guía incluirá indicadores específicos orientados a examinar la pertinencia, claridad, accesibilidad y eficacia pedagógica de las actividades diseñadas en la plataforma Educaplay, así como su viabilidad de aplicación en contextos educativos reales dentro del área de Lengua y Literatura.

Los indicadores clave de valoración serán los siguientes:

- ✓ Pertinencia y alineación de los contenidos con los objetivos curriculares de Lengua y Literatura, especialmente en lo que respecta a la comprensión lectora.
- ✓ Accesibilidad y adecuación de las herramientas digitales utilizadas en Educaplay para fomentar habilidades lectoras.
- ✓ Calidad pedagógica de las actividades interactivas enfocadas en el análisis y la interpretación de textos.
- ✓ Posibilidad de implementación práctica de estas actividades en el aula, considerando las condiciones reales del entorno educativo.
- ✓ Impacto potencial en el desarrollo de la comprensión lectora y en el desempeño académico de los estudiantes.

3.13 Aplicación de la Guía de Valoración

A los especialistas se les entregará una guía estructurada de evaluación, diseñada para valorar los elementos esenciales de la metodología propuesta. Esta herramienta incluirá una serie de indicadores específicos que permitirán analizar la pertinencia, claridad, accesibilidad y efectividad pedagógica de las actividades desarrolladas mediante la plataforma Educaplay, así como su factibilidad de implementación en contextos educativos reales dentro del área de Lengua y Literatura (Abou-Shouk y Soliman, 2021).

3.14 Resultados de la validación

La selección de especialistas para validar la estrategia didáctica gamificada constituye un proceso fundamental que exige una evaluación cuidadosa basada en múltiples criterios. Para este propósito, se eligieron cuatro profesionales con formación pedagógica en el área de Lengua y Literatura, así como con competencias técnicas en el uso, configuración y gestión de



la plataforma Educaplay. Esta selección garantiza que los expertos comprendan plenamente el alcance y las posibilidades de la herramienta.

A los especialistas se les presentó un conjunto estructurado de preguntas destinadas a validar la propuesta. Resulta indispensable considerar la trayectoria educativa de los evaluadores, privilegiando a aquellos con profundo conocimiento sobre los contextos escolares y los desafíos propios del desarrollo de la comprensión lectora. Este criterio permite una valoración más realista y una mejor adaptación de la estrategia al entorno educativo.

Asimismo, se valoraron la adaptabilidad y la capacidad de comunicación de los especialistas como aspectos esenciales para garantizar una retroalimentación clara y efectiva. En la tabla siguiente se presenta la información correspondiente a los especialistas seleccionados para llevar a cabo la validación de la propuesta metodológica.

Tabla 8 *Resultados de la validación*

Criterios	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
La organización y diseño de las actividades en Educaplay están alineados con el nivel académico y grado escolar de los estudiantes.	100%				
Los contenidos ofrecidos en la plataforma son pertinentes y se relacionan directamente con los conceptos clave del área de Lengua y Literatura.	100%				
Las estrategias didácticas integradas en Educaplay han sido diseñadas con eficacia para promover el aprendizaje, especialmente en la comprensión de textos.	75%	25%			



Se incluyen actividades interactivas y colaborativas que estimulan la participación activa y el trabajo entre pares.	100%				
Las herramientas y recursos digitales disponibles son funcionales, accesibles y cumplen adecuadamente sus propósitos pedagógicos.	100%				
Los instrumentos de evaluación, como cuestionarios y tareas, están diseñados para medir el progreso del aprendizaje lector de manera eficiente.	100%				
Los criterios de evaluación son explícitos, comprensibles y accesibles para los estudiantes, lo que favorece la transparencia en el proceso formativo.	100%				
La plataforma permite adaptarse a diversos contextos educativos y a las distintas necesidades del estudiantado.	100%				
Los recursos utilizados en Educaplay son diversos y generan motivación en los estudiantes, incentivando su participación activa en la construcción del conocimiento.	100%				
El diseño de las actividades respeta el nivel cognitivo del	100%				



alumnado, garantizando la adecuación de los contenidos a su etapa escolar.					
--	--	--	--	--	--

En primer lugar, se consideró que el diseño y la estructura de las actividades en Educaplay son altamente pertinentes para el nivel educativo de los estudiantes. El 100% de los participantes manifestó estar totalmente de acuerdo en que dichas actividades se ajustan al grado y nivel correspondiente, lo que evidencia que la plataforma ofrece recursos adaptados a las capacidades cognitivas y a las necesidades formativas del alumnado.

Igualmente, todos los especialistas coincidieron en que el contenido disponible en Educaplay es relevante y está directamente vinculado con los conceptos fundamentales del área de Lengua y Literatura. Esto confirma que las actividades propuestas están alineadas con los objetivos curriculares y ofrecen una base sólida para el desarrollo de habilidades como la comprensión y el análisis textual.

Respecto a las estrategias de enseñanza empleadas, el 75% de los participantes expresó estar totalmente de acuerdo con su efectividad para fomentar el aprendizaje, mientras que el 25% restante se mostró de acuerdo, aunque con reservas. Este resultado indica una valoración mayoritariamente positiva, aunque también revela la posibilidad de perfeccionar dichas estrategias para optimizar su impacto en el desarrollo de la comprensión lectora.

En cuanto al componente interactivo y colaborativo, todos los evaluadores estuvieron completamente de acuerdo en que las actividades diseñadas en Educaplay favorecen la participación activa de los estudiantes. Este resultado destaca la capacidad de la plataforma para promover una dinámica constructivista en el aula, facilitando el aprendizaje a través de la interacción y el trabajo en equipo.

Sobre la funcionalidad y accesibilidad de la herramienta, la plataforma recibió una calificación excelente. El 100% de los participantes coincidió en que los recursos son intuitivos, fáciles de utilizar y eficaces en el cumplimiento de sus objetivos pedagógicos, lo cual es clave para no interrumpir el proceso lector ni generar barreras tecnológicas durante el aprendizaje.

En lo relativo a los instrumentos de evaluación, se observó unanimidad en cuanto a su



pertinencia: todos los especialistas consideraron que tanto los cuestionarios como las tareas están correctamente diseñados para evaluar de forma efectiva el aprendizaje, y que los criterios de evaluación son claros y comprensibles para los estudiantes. Esto asegura transparencia en el proceso evaluativo y refuerza la autoconciencia del estudiante sobre sus avances.

Además, el 100% de los participantes reconoció que la plataforma tiene la capacidad de adaptarse a distintos contextos educativos y a las diversas necesidades del estudiantado, destacando su flexibilidad para responder a distintos estilos y ritmos de aprendizaje.

Finalmente, se evidenció consenso en cuanto a la variedad y riqueza de los recursos disponibles en Educaplay. Todos los evaluadores estuvieron de acuerdo en que estos elementos —como imágenes, videos y actividades dinámicas— motivan activamente a los estudiantes, promoviendo una comprensión más profunda y participativa de los textos.



CONCLUSIONES

La revisión sistemática de la literatura científica permitió evidenciar que plataformas digitales como Educaplay se alinean con enfoques constructivistas del aprendizaje, destacando su eficacia en el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas, especialmente en la comprensión lectora. Su integración en entornos escolares responde a la necesidad de incorporar metodologías activas y motivadoras que potencien la interacción, la resolución de problemas y el aprendizaje colaborativo.

El diagnóstico aplicado en la Escuela de Educación Básica “General Quisquis” evidenció debilidades tanto en los niveles de comprensión lectora de los estudiantes como en la implementación de metodologías innovadoras por parte de los docentes. Se identificó una escasa motivación estudiantil, dificultades en la interpretación textual y una limitada integración de recursos digitales, lo cual justificó la necesidad de diseñar una estrategia didáctica centrada en el uso de Educaplay.

Las actividades diseñadas en la plataforma Educaplay fueron estructuradas en coherencia con los objetivos del currículo de Lengua y Literatura, considerando los niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítico. Se utilizaron estrategias gamificadas —como juegos de emparejamiento, sopas de letras, y retos interactivos— que fomentaron el aprendizaje autónomo, el trabajo colaborativo y la aplicación práctica del contenido textual, respondiendo a las necesidades detectadas en el diagnóstico institucional.

La estrategia didáctica fue evaluada por especialistas en Lengua y Literatura, tecnología educativa y pedagogía, quienes valoraron positivamente su pertinencia, claridad y aplicabilidad en contextos reales. Los expertos coincidieron en que la propuesta contribuye significativamente al fortalecimiento de la comprensión lectora, destacando su facilidad de uso, capacidad de adaptación y potencial para mejorar la participación estudiantil en entornos digitales.

Los resultados generales de la validación y aplicación de la propuesta indican que Educaplay es una plataforma efectiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de quinto año, permitiendo adaptaciones según el ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante. La diversidad de actividades digitales y su enfoque interactivo motivaron la participación activa,



promoviendo una experiencia lectora más profunda, crítica y significativa dentro del aula.



RECOMENDACIONES

- Se recomienda implementar programas de formación continua para los docentes en el uso pedagógico de plataformas digitales como Educaplay, especialmente orientados al desarrollo de la comprensión lectora. Estas capacitaciones deben incluir tanto el dominio técnico de la herramienta como estrategias metodológicas específicas que vinculen las actividades interactivas con los objetivos del currículo de Lengua y Literatura. Esto fortalecerá la competencia digital docente y mejorará la calidad de las prácticas educativas.
- Dado que la gamificación ha demostrado ser eficaz para motivar a los estudiantes y mejorar su implicación en el aprendizaje lector, se recomienda ampliar su uso en el aula. La aplicación de dinámicas lúdicas en proyectos colaborativos y actividades grupales contribuirá no solo al desarrollo de habilidades lectoras, sino también al fortalecimiento del pensamiento crítico y del trabajo en equipo, elementos fundamentales en la formación integral del estudiante.
- Para garantizar la equidad en el aprendizaje, es fundamental adaptar las actividades de Educaplay para que sean accesibles a estudiantes con diferentes niveles de competencia lectora y necesidades educativas especiales. Se recomienda diseñar actividades diferenciadas que contemplen múltiples niveles de dificultad, así como incorporar ayudas visuales, auditivas y opciones personalizables, promoviendo así una experiencia de aprendizaje inclusiva y participativa.
- Finalmente, se sugiere integrar de forma planificada el uso de Educaplay dentro de la programación curricular de Lengua y Literatura. Las actividades digitales deben alinearse con los contenidos programáticos, permitiendo desarrollar habilidades como la inferencia, la interpretación y el análisis textual. Esta articulación fortalecerá el enfoque por competencias y garantizará que las herramientas digitales no se utilicen de forma aislada, sino como parte integral del proceso de enseñanza-aprendizaje.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abou-Shouk, M., & Soliman, M. (2021). The impact of gamification adoption intention on brand awareness and loyalty in tourism: The mediating effect of customer engagement. *Journal of Destination Marketing & Management*, 20, 100559. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2021.100559>
- Alcaide-Martínez, M. (2023). The translation of phraseological units with animals: A gamified didactic approach [Article]. *Romanica Olomucensia*, 35(2), 193-218. <https://doi.org/10.5507/ro.2023.018>
- Álvarez-Cañizo, M., Cueva, E., Cuetos, F., & Suárez-Coalla, P. (2020). Reading fluency and reading comprehension in spanish secondary students [Article]. *Psicothema*, 32(1), 75-83. <https://doi.org/10.7334/psicothema2019.196>
- Arnau, D., Arevalillo-Herráez, M., & González-Calero, J. A. (2014). Emulating human supervision in an intelligent tutoring system for arithmetical problem solving [Article]. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 7(2), 155-164, Article 6746159. <https://doi.org/10.1109/TLT.2014.2307306>
- Arroyo, D. Z. (2023). The figure of the poet as a bird: From sacred origin to constructivist assimilation [Article]. *Confluencia*, 38(2), 2-12. <https://doi.org/10.1353/cnf.2023.a897570>
- Bañeres, D., & Serra, M. (2018). Predictive analytics: Another vision of the learning process. In *Lecture Notes on Data Engineering and Communications Technologies* (Vol. 11, pp. 1-25). https://doi.org/10.1007/978-3-319-68318-8_1
- Barberà, M. B., & García, J. H. (2022). Apply digital technological resources to improve the level of reading comprehension of Catalan language. Case study [Article]. *EduTec*(79), 253-271. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2065>
- Barreiro, A., & Castorina, J. A. (2022). Extending the Conversation on Moral Judgement Development: Relations Between Social Intuitionism, Constructivism and Cultural Psychology [Article]. *Revista de Humanidades de Valparaiso*(19), 181-202. <https://doi.org/10.22370/rhv2022iss19pp181-202>



- Barrera, M. I. G., Benalcazar, D. C., & San Lucas, D. C. S. (2022). Gamification in the teaching of prevention measures for Covid-19. *IEEE Global Engineering Education Conference, EDUCON*, 10.1109/EDUCON52537.2022.9766821
- Bea-Munoz, M., Medina-Sánchez, M., & Flórez-García, M. T. (2015). Legibilidad de los documentos informativos en español dirigidos a lesionados medulares y accesibles por Internet. *Anales del Sistema Sanitario de Navarra*, <https://dx.doi.org/10.4321/S1137-66272015000200009>
- Benavides, N., & Zambrano-Ramírez, J. (2023). Self-Regulated Reading Comprehension Supported by Technology in Basic Education Students [Article]. *Revista Electronica Educare*, 27(3). <https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17221>
- Brian, D. P. A., Candelaria, M. C. M., Anthony, M. R. P., & Hyrum, S. M. C. (2022). Inferential reading comprehension in university students [Article]. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(ESPECIAL 6), 181-198. <https://doi.org/10.31876/rcs.v28i.38831>
- Cad, A. C., Spataro, C. A., & Carrera, P. A. (2022). Fostering interaction and motivation in efl live virtual classes at university. In *Emergency Remote Teaching and Beyond: Voices from World Language Teachers and Researchers* (pp. 235-257). https://doi.org/10.1007/978-3-030-84067-9_12
- Cadena Villegas, G. C., Medina León, A., González, K. L., & Maliza Muñoz, W. (2023). Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta Educaplay en el aprendizaje del idioma inglés Pedagogical strategy for the use of the Educaplay tool in learning the English language. *Episteme Universidad Autónoma de los Andes*, 10(2), 220-233. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2968>
- Cadime, I., Santos, S., Viana, F. L., & Ribeiro, I. (2023). The Relationship of Oral Reading Fluency Endurance to Comprehension in an Intermediate Depth Orthography [Article]. *Psicologia Educativa*, 29(2), 143-148. <https://doi.org/10.5093/psed2023a6>
- Calderón, M. Y., Flores Mejía, G. S., Rupiz Pérez, A., & CastilloOlsson, S. E. (2022). Gamification in the reading comprehension of students in times of pandemic in Peru [Article]. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(ESPECIAL 5), 63-74. <https://doi.org/10.31876/rcs.v28i.38145>



- Calle Álvarez, G. Y., & Buitrago Ocampo, D. M. (2023). The School Library for the Promotion of Multimodal Reading in Primary School [Article]. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 46(3), Article e349205. <https://doi.org/10.17533/udea.rib.v46n3e349205>
- Canquiz-Rincón, L., Mayorga-Sulbarán, D., & Sandoval-Fontalvo, C. (2021). Didactic planning for the development of reading literacy [Article]. *OCNOS*, 20(2), 96-106. https://doi.org/10.18239/OCNOS_2021.20.2.2404
- Carabelli, P. (2021). English for academic purposes related to dentistry: Analyzing the reading comprehension process [Article]. *Profile: Issues in Teachers' Professional Development*, 23(2), 51-66. <https://doi.org/10.15446/profile.v23n2.86965>
- Casas, A., & López-Pellisa, T. (2022). Blended Learning and Reverse Reading Methodologies in the Literature Classroom (Reviewing the Canon through Fantastic Narratives by Women Writers) [Article]. *Tejuelo*, 36, 97-126. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.36.97>
- Castro, S. S., & Sevillano, M. Á. P. (2022). Effectiveness of a Digital Serious Game in Improving Reading Comprehension and Academic Performance [Article]. *Investigaciones sobre Lectura*, 2022(17), 40-66. <https://doi.org/10.24310/isl.vi17.14325>
- Cedeño Zambrano, G. A., Maliza Muñoz, W. F., Medina León, A., & Vera Mora, G. (2021). Flipped Classroom y su efectividad en Moodle. I Congreso Internacional Virtual de Comunicación y Turismo “CICOTUR-UTB-EXT-QVDO-2021, <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/1230>
- Chimbo-Caceres, M., Barragan-Mejia, E., Sanchez-Galindo, M., & Infante-Paredes, R. (2022). The use of web 3.0 tools for reading skill development: case blogs in virtual education. IEEE Global Engineering Education Conference, EDUCON, 10.1109/EDUCON52537.2022.9766683
- Cicero, N. K. (2021). Tips for thinking about virtuality in Law teaching in Latin America [Article]. *Revista de Educacion y Derecho*(23). <https://doi.org/10.1344/REYD2021.23.33851>



- De Sixte, R., Lucero, M., Rosales, J., & Konitopoulou, V. (2023). Fostering historical learning in elementary education through whole class shared reading activities (Fomentando el aprendizaje histórico en Educación Primaria mediante actividades de lectura compartida) [Article]. *Cultura y Educacion*, 35(2), 501-533. <https://doi.org/10.1080/11356405.2022.2135274>
- Donovan, O. (2021). Norm Contestation and Pragmatic Ethics: Evaluating the Rebuilding Norm in Libya [Article]. *Journal of Global Security Studies*, 6(4), Article ogab016. <https://doi.org/10.1093/jogss/ogab016>
- Ferroni, M. (2021). Skills related to reading comprehension in early readers growing up in poverty contexts [Article]. *Revista CES Psicología*, 14(3), 1-18. <https://doi.org/10.21615/CESP.5188>
- Galeano-Sánchez, N., & Ochoa-Angrino, S. (2022). Strategies to strengthen reading comprehension of argumentative texts in high school [Article]. *Ikala*, 27(2), 504-526. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v27n2a13>
- García Pulido, Y. A., Frías Jiménez, R. A., & Medina León, A. A. (2021). Validación de procedimientos para la gestión empresarial. *Retos de la Dirección*, 15(2), 152-178. <http://scielo.sld.cu/pdf/rdir/v15n2/2306-9155-rdir-15-02-152.pdf>
- Gómez-Dávila, J. G., & Yepes-Delgado, C. E. (2023). Significado de afrontar una interrupción voluntaria del embarazo tardía en mujeres que se realizaron el procedimiento en instituciones de salud de dos ciudades colombianas [Article]. *Revista colombiana de obstetricia y ginecologia*, 74(3). <https://doi.org/10.18597/rcog.4016>
- González, J. R., Martínez, D. C., Castro-Carrasco, P., Véliz, C. O., & Palta, I. G. (2023). Subjective theories in teachers about instructional time and its relationship with teaching-learning [Article]. *Estudios pedagógicos*, 48(3), 79-101. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052022000300079>
- Graca, V., Quadro-Flores, P., & Ramos, A. (2022). The Integration of the Digital Platform Educaplay in Interdisciplinary Paths in the 1st and 2nd Basic Education Cycles [Article]. *Athens Journal of Education*, 9(3), 377-392. <https://doi.org/10.30958/aje.9-3-2>



- Gudiño-Santos, E. F., Rodríguez, F. E., & Romo, A. K. H. (2022). Perusall: Collaborative reading tool and online annotation to facilitate reading comprehension [Article]. *Investigacion en Educacion Medica*, 11(42), 106-113. <https://doi.org/10.22201/fm.20075057e.2022.42.22432>
- Gutiérrez, B. A., León, H., Yáñez, G. G. C., Muñoz, M. B., & Carrillo, K. S. (2022). Reading comprehension, word recognition, and reading fluency in sixth grade elementary school children [Article]. *Onomazein*(55), 156-173. <https://doi.org/10.7764/onomazein.55.05>
- Haz, L., Molineros, Y., Vargas, E., & Davila, A. (2019). Multimedia system Kinect-based. Learning experience for children of primary school. CEUR Workshop Proceedings, <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85074657704&partnerID=40&md5=9ac674cd52967326c145c1e9ca84a62b>
- Hernández, Morales-Romero, J., Sampieri, C. L., Luna Lozano, D. J., Valencia Lezama, I. D. C., Muñoz Contreras, M. J., & Rodríguez Hernández, A. (2017). Association of Urinary Activity of MMP-2 with Microalbuminuria in an Isolated Sample of Subjects Living in High Altitude Rural Locations in México [Article]. *High altitude medicine & biology*, 18(3), 209-218. <https://doi.org/10.1089/ham.2016.0144>
- Hinojoza, H. M. C., & Regalado, C. D. B. (2020). The teaching-learning of the law through an institutional virtual platform: Incipient findings of the constructivism of Piaget, Vygotsky and Ausubel according to the perceptions of the informants [Article]. *Revista Pedagogia Universitaria y Didactica del Derecho*, 7(2), 143-165. <https://doi.org/10.5354/0719-5885.2020.57035>
- Infante, H. B. (2023). Reading comprehension and academic performance, an analysis in primary basic education students from Yopal – Casanare [Article]. *Gaceta Medica de Caracas*, 131(3), S346-S356. <https://doi.org/10.47307/GMC.2023.131.s3.11>
- Islas Torres, C., Martínez Guzmán, J. J., & Carranza Alcántar, M. R. (2021). Connectivism involved in the development of higher cognitive skills in formative processes: A tool manager. CICIC 2022 - Decima Segunda Conferencia Iberoamericana de Complejidad, Informatica y Cibernetica en el contexto de the 13th International Multi-Conference on Complexity, Informatics, and Cybernetics, IMCIC 2022 - Memorias,



10.54808/CICIC2022.01.136

- Jiménez, A. A., Grez, C. M., & Ancaín, C. (2023). Impact of students mobilizations on the results of the University Selections Test: the case of the Instituto Nacional José Miguel Carrera [Article]. *Estudios pedagógicos*, 49(1), 327-341. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052023000100327>
- Ledesma Lois, F. A. (2023). Evaluation of the current teaching of notarial law and the incorporation of constructivism as an innovative educational current at the postgraduate level [Article]. *Revista Pedagogia Universitaria y Didactica del Derecho*, 10(1), 59-70. <https://doi.org/10.5354/0719-5885.2023.68847>
- León, P. M., Roca, J. B., & Rius, N. I. (2018). Quasi-Experimental Design to Analysis Critical Thought in Secondary [Article]. *Revista Electronica de Investigacion Educativa*, 20(4), 123-132. <https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.4.1705>
- Leviton, A., Dammann, O., Allred, E. N., Joseph, R. M., Fichorova, R. N., O'Shea, T. M., & Kuban, K. C. K. (2018). Neonatal systemic inflammation and the risk of low scores on measures of reading and mathematics achievement at age 10 years among children born extremely preterm [Article]. *International Journal of Developmental Neuroscience*, 66, 45-53. <https://doi.org/10.1016/j.ijdevneu.2018.01.001>
- LOEI. (2022). Reforma a Ley Orgánica de Educación Intercultural S. d. Educación. Quito. 205 pp. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOE_I_codificado.pdf. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOE_I_codificado.pdf
- Lomakina, T. Y., Aksenova, M. A., Bychkov, A. V., & Nikitin, M. V. (2018). Some innovative forms of professional education development [Article]. *Espacios*, 39(38). <https://www.revistaespacios.com/a18v39n38/a18v39n38p17.pdf>
- Maina, M., & Papalini, V. (2023). Potential of the Use of Ludic-literary Activities in Early Literacy [Article]. *Pensamiento Educativo*, 60(1). <https://doi.org/10.7764/PEL.60.1.2023.2>



- Maliza Muñoz, & Crespín Lozano. (2017). *Influencia de la lectura de imágenes en el desarrollo del pensamiento creativo del área de Matemáticas, en los estudiantes del Décimo Grado de Educación General Básica Superior, de la Unidad Educativa “El Salto” Zona 5, Distrito 12, Provincia Los Ríos, Cantón Babahoyo, Parroquia El Salto, período 2015-2016* Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la ...]. Guayaquil.
- Maliza Muñoz, W., Medina León, A., Medina Nogueira, Y. E., & Vera Mora, G. R. (2021). Moodle: Entorno virtual para el fortalecimiento del aprendizaje autónomo. *Revista UNIANDÉS Episteme*, 8(1), 137-152.
- Maliza Muñoz, W., Medina León, A., Vera Mora, G. R., & Castro Molina, N. E. (2020). Aprendizaje autónomo en Moodle [Artículo de Investigación]. *Journal of Science Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(1), 632-652.
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/1027>
- Maliza Muñoz, W. F., León, A. M., Matellán, E. L. D., & Herrera, J. O. A. (2023). Experiencias en el desarrollo del aprendizaje autónomo en Moodle. *Uniandes Episteme. Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación.*, 10(1), 134-148.
- Marambio, J. T. A. (2022). The cognitive theory of propositions and metaphysics of properties [Article]. *Discusiones Filosóficas*, 23(41), 31-58.
<https://doi.org/10.17151/difil.2022.23.41.3>
- Martin-Ruiz, I., & González-Valenzuela, M. J. (2022). Analysis of reading comprehension and disabilities among teenagers [Article]. *Anales de Psicología*, 38(2), 251-258.
<https://doi.org/10.6018/analesps.419111>
- Martín Pulín, L. E., Campos Acosta, I. M., Díaz Acanda, P., Domínguez Abreu, L., Rodríguez Marrero, Y., & Lima Vádez, M. E. (2021). Sistema de actividades para el conocimiento de la vida y obra de dora alonso en escolares de educación primaria. *South Florida Journal of Development*, 2(2), 2615-2632.
<https://southfloridapublishing.com/ojs/index.php/jdev/article/download/378/355>
- Martínez-Cubelos, J., & Ripoll Salceda, J. C. (2022). Adaptation of the direct and inferential mediation model of reading comprehension for Spanish speakers: A systematic review



- [Article]. *Revista de Psicodidactica*, 27(2), 186-193.
<https://doi.org/10.1016/j.psicod.2022.05.001>
- Mata-García, B., & Zepeda-Moreno, M. E. (2022). The dangers of connectivism. methodological premises for an inter-territorial pedagogy addressing rural populations [Article]. *Revista Iberoamericana de Educacion Superior*, 13(37), 119-134.
<https://doi.org/10.22201/issue.20072872e.2022.37.1307>
- Medina León, A., Vera Mora, G. R., Cedeño Zambrano, G. A., & Maliza Muñoz, W. (2021). Flipped Classroom y su efectividad en Moodle. *Journal of Science Research: Revista Ciencia e Investigación*, 6(3), 290-309.
- Mero, A. I. T., Rugel, M. B. G., Silva, M. G. P., & Ramírez, R. A. N. (2021). The comic as a strategy of reading comprehension in children of initial basic education [Article]. *Universidad y Sociedad*, 13(6), 629-639.
<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85120616223&partnerID=40&md5=b2fa798f406639d2f4181e174ce49dcd>
- Míguez-Álvarez, C., Cuevas-Alonso, M., Saavedra, Á., & Cabanach, R. G. (2022). The role of text characteristics in the reading comprehension of primary school children in Spanish [Article]. *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*, 13(1), 41-55.
<https://doi.org/10.23923/J.RIPS.2022.01.053>
- Milana, M. (2018). Unesco's work on adult education and education as a common good: Contributions and reflections [Article]. *Revista Lusofona de Educacao*, 42(42), 147-160. <https://doi.org/10.24140/issn.1645-7250.rle42.10>
- Moraga, Í. S. J. R. I. d. P. e. I. E. (2024). Propuesta didáctica de análisis de cinco novelas dirigida a estudiantes de quince años usando la inteligencia artificial. 4(1), 209-226.
<https://doi.org/https://orcid.org/0000-0002-2797-1048>
- Munita Jordán, F., & Riquelme Mella, E. (2009). La arquitectura de la ficción y el lector infantil: conjeturas sobre el proceso de articulación en la comprensión literaria. *Estudios pedagógicos*, 35(2), 261-268. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052009000200015>



- Neto, A. A. M., Braga, A. N., de Souza, N. P. C., Filho, S. C. F. P., & Alves, D. T. (2023). Cognitive Load Theory and Cognitive Theory of Multimedia Learning in Physics teacher education curricula in Brazil [Article]. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, 45, Article e20230156. <https://doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2023-0156>
- Nevo, E., Vaknin-Nusbaum, V., Brande, S., & Gambrell, L. (2020). Oral reading fluency, reading motivation and reading comprehension among second graders [Article]. *Reading and Writing*, 33(8), 1945-1970. <https://doi.org/10.1007/s11145-020-10025-5>
- Nogueira, C., & Risotto, M. A. (2023). Psychometric properties of the Self-Efficacy Scale for Academic Performance in university students [Article]. *Interdisciplinaria*, 40(2), 181-196. <https://doi.org/10.16888/interd.2023.40.2.11>
- OCDE. (2022). *Resultados PISA 2022 (Volumen I)*. <https://www.oecd.org/acerca/>
- Olivares, F., Fidalgo, R., & Torrance, M. (2023). Effects of self-regulated strategy instruction on the reading comprehension process and reading self-efficacy in primary students [Article]. *Revista Espanola de Pedagogia*, 81(285), 271-290. <https://doi.org/10.22550/REP81-2-2023-02>
- Pachón, L. E. L., Sánchez, M. F., Rincón, E. H. H., Escandón, M. G., & Ángel, N. T. (2023). How to carry out a comprehensive approach and prevention of ocular trauma in primary care [Article]. *FMC Formacion Medica Continuada en Atencion Primaria*, 30(4), 172-175. <https://doi.org/10.1016/j.fmc.2023.03.002>
- Páez-Quinde, C., Arroba-Freire, E., Espinosa-Jaramillo, M. T., & Silva, M. P. (2023). Gamification as collaborative learning resources in technological education. IEEE Global Engineering Education Conference, EDUCON, 10.1109/EDUCON54358.2023.10125264
- Páez-Quinde, C., Iza-Pazmiño, S., Morocho-Lara, D., & Hernández-Domínguez, P. (2022). Gamification Resources Applied to Reading Comprehension: Projects of Connection with Society Case Study. Lecture Notes in Networks and Systems, 10.1007/978-3-030-97719-1_12
- Plaza Ponte, J., Maliza Muñoz, W., & Medina León, A. (2022). *Herramienta flipped classroom: Estrategia didáctica en ciencias naturales de cuarto de básica*



BABAHOYO: UTB, 2022]. Babahoyo.

- Plaza Ponte, J., Medina León, A., Nogueira Rivera, D., Maliza Muñoz, W. F., & Castillo Zuñiga, V. J. (2022). Utilización de la metodología flipped classroom en la enseñanza básica. Una respuesta a la pandemia. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(1), 30-38.
- Quispe-Morales, R. A. (2022). Development of Metalinguistic Awareness for Reading Comprehension in Spanish as a Second Language [Article]. *Revista Electronica Educare*, 26(2). <https://doi.org/10.15359/ree.26-2.11>
- Ramos Navas-Parejo, M., Cáceres Reche, M. P., Martínez Domingo, J. A., & Berral Ortiz, B. (2022). Study on reading encouragement among primary school pupils in a socially disadvantaged context [Article]. *Revista Interuniversitaria de Formacion del Profesorado*, 98(36.2), 11-28. <https://doi.org/10.47553/rifop.v98i36.2.93922>
- Rodríguez-Martínez, A. d. I. M. (2022). Pedagogical proposal for the improvement of reading comprehension, based on socio-educational integration [Article]. *Aibi, Revista de Investigacion Administracion e Ingenierias*, 9(2), 1-8. <https://doi.org/10.15649/2346030X.1017>
- Román, I. F., Osorio, E. D., & Herrera, C. I. (2021). Activities and interactions in classes to promote reading comprehension [Review]. *Linguistica*, 37(1), 9-27. <https://doi.org/10.5935/2079-312X.20210002>
- Romero-Oliva, M. F., Trigo-Ibáñez, E., & Moreno-Verdulla, P. (2018). From reading comprehension to literary competence through Eliacer Cansino's work [Article]. *OCNOS*, 17(3), 68-85. https://doi.org/10.18239/ocnos_2018.17.3.1776
- Salceda, J. C. R., & Polo, D. S. Z. (2023). [en] Reading accuracy improvement in Spanish-speaking preschool and primary students: a meta-analysis [Article]. *Revista de Investigacion en Logopedia*, 13(2), Article e84260. <https://doi.org/10.5209/rlog.84260>
- Sánchez-Domínguez, J. P., Telumbre Terrero, J. Y., Pozo Osorio, M. C., & González Pérez, S. (2023). Reading comprehension, learning styles and academic performance in university students [Article]. *Quadernos de Psicologia*, 25(3). <https://doi.org/10.5565/rev/qpsicologia.1878>



- Sánchez Sordo, J. M. (2019). Development of a digital learning environment from Connectivism and its subsequent analysis using machine learning algorithms [Article]. *EduTec*(69), 1-22. <https://doi.org/10.21556/edutec.2019.67.1355>
- Sanz Garcia, M. T., González-Calero, J. A., Arnau, D., & Arevalillo-Herráez, M. (2019). Using reading comprehension to build a predictive model for the fourth-grade grade students' achievement when solving word problems in an intelligent tutoring system [Article]. *Revista de Educacion*, 2019(384), 41-69. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2019-384-409>
- Sepúlveda, S. F., & Ortega, J. L. G. (2021). Relationship between vocabulary and reading comprehension: A transversal study in primary education [Article]. *Revista Signos*, 54(106), 354-375. <https://doi.org/10.4067/S0718-09342021000200354>
- Sierra, & Fernández-Reina, M. (2022). Levels of Reading Comprehension Among Third Grade Students at an Educational Institution in Colombia [Article]. *Ikala*, 27(2), 484-502. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v27n2a12>
- Sierra, L. O., & Hernández, M. M. (2022). Role of Discourse Markers in Reading Comprehension [Article]. *Cuadernos de Linguística Hispánica*, 2022(40), Article e15501. <https://doi.org/10.19053/0121053X.n40.2022.15501>
- Valencia Vera, J. Y. (2022). *Modelo de responsabilidad social organizacional para el desarrollo sostenible del bienestar laboral en una organización pública, Cantón Mocache-Ecuador, 2022* [PhD., Universidad César Vallejo]. Lima.
- Valverde, G. H., & Valverde, R. I. H. (2019). Study on the training of future teachers in reading comprehension and written expression strategies [Article]. *Educacao e Pesquisa*, 45, Article e201012. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201945203634>
- Van Roy, R., & Zaman, B. (2018). Need-supporting gamification in education: An assessment of motivational effects over time [Article]. *Computers and Education*, 127, 283-297. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.08.018>
- Vargas, A. I. B. (2018). Text clustering as a strategy to develop EFL language learners' literary competence [Article]. *Ikala*, 23(3), 487-504. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v23n03a05>



- Vargas González, C. A., & Quintero Carvajal, D. P. (2023). Contributions of Socratic maieutics to dialogical education [Article]. *Sophia(Ecuador)*, 2023(35), 73-96. <https://doi.org/10.17163/soph.n35.2023.02>
- Vásquez Choez, C. E. (2021). *El uso de la herramienta de gamificación Educaplay y su incidencia en el desarrollo de habilidades matemáticas UNEMI*. Milagro. <https://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5438>
- Wang, L. C., Liu, D., Yum, Y. N., Chung, K. K. H., Chu, S. Y., Tai, P. L. A., . . . Chang, C. C. (2023). The relationship between auditory temporal processing, phonological processing and reading in Hong Kongese and Taiwanese children: from kindergarten to primary school [Article]. *Infancia y Aprendizaje*, 46(3), 592-624. <https://doi.org/10.1080/02103702.2023.2197348>
- Wang, Z., Wang, L., Gao, X., & Zhu, L. (2023). Cognitive flexibility moderates the association between theory of mind and children's offer in the Ultimatum Game (La flexibilidad cognitiva modera la relación entre la teoría de la mente y las ofertas de los niños en el Juego del Ultimátum) [Article]. *Infancia y Aprendizaje*, 46(2), 264-284. <https://doi.org/10.1080/02103702.2022.2159618>