

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGIA E INNOVACIÓN

“CANVA para el aprendizaje de la lectura comprensiva”

Trabajo de titulación previa la obtención del

Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación

Autora: Lic. Paspuel Bastidas Erika Gabriela

Tutora: MSc. Prado Malte Adriana Elizabeth

Tulcán, 2026

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que la maestrante Erika Gabriela Paspuel Bastidas con el número de cédula 0401792965 ha elaborado el trabajo de titulación: **“CANVA para el aprendizaje de la lectura comprensiva”**.



f.....

MSc. Prado Malte Adriana Elizabeth

TUTORA

Tulcán, 2026

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación.

Yo, Erika Gabriela Paspuel Bastidas con cédula de identidad número 0401792965 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



f.....

Lic. Paspuel Bastidas Erika Gabriela

AUTORA

Tulcán, 2026

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Erika Gabriela Paspuel Bastidas declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: "CANVA para el aprendizaje de la lectura comprensiva" y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



f.....

Lic. Paspuel Bastidas Erika Gabriela

AUTORA

Tulcán, 2026

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por ser el pilar fundamental de mi vida y por darme la fortaleza, la sabiduría y la perseverancia necesarias para culminar esta importante etapa. El camino no fue fácil; estuvo lleno de desafíos y aprendizajes, pero con su guía y bendición hoy puedo alcanzar una meta más en mi vida. Gracias por nunca soltarme en los momentos más difíciles y por iluminar mi camino en cada paso.

Expreso mi más sincero agradecimiento a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi por abrirme sus puertas y permitirme formar parte de esta prestigiosa institución. Asimismo, agradezco profundamente a todos los docentes que, a lo largo de mi formación académica, compartieron sus conocimientos, experiencia y dedicación. Cada enseñanza, orientación y corrección contribuyó significativamente a mi crecimiento profesional y personal, fortaleciendo las competencias que hoy me acompañan.

De manera especial, manifiesto mi más profundo agradecimiento a mi tutora, Msc. Adriana Prado, por su paciencia, compromiso, dedicación y valiosa orientación durante todo el desarrollo de este trabajo de titulación. Su apoyo constante, sus conocimientos y sus acertadas observaciones fueron fundamentales para culminar con éxito esta investigación.

De igual forma, extiendo mi agradecimiento a la Unidad Educativa “Los Andes”, por abrirme las puertas de su institución y permitirme desarrollar esta investigación. Agradezco a sus autoridades por la confianza y el tiempo brindado, así como a los docentes y estudiantes que participaron activamente en este proceso, ya que su colaboración hizo posible el desarrollo y cumplimiento de los objetivos planteados.

Finalmente, dedico un agradecimiento muy especial a mi familia, quienes han sido mi mayor apoyo durante los momentos más difíciles de este camino. Gracias por su amor incondicional, sus consejos, su paciencia y por creer siempre en mí. Su respaldo y confianza fueron la motivación necesaria para no rendirme y seguir adelante hasta alcanzar esta meta. Este logro también les pertenece a ustedes, porque estuvieron a mi lado en cada paso de este importante recorrido académico.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo, en primer lugar, a Dios, por ser el pilar fundamental de mi vida, por darme fortaleza, sabiduría y esperanza para superar cada uno de los desafíos que se presentaron durante este camino. Gracias por nunca abandonarme en los momentos más difíciles y por guiar cada uno de mis pasos hasta permitirme alcanzar esta importante meta académica.

Con todo mi amor y gratitud, dedico este logro a mis abuelitos, quienes han sido un ejemplo de esfuerzo, cariño y apoyo incondicional. Gracias por creer siempre en mí, por acompañarme en los momentos más difíciles, por sus consejos, sus oraciones y por brindarme la fuerza necesaria para no rendirme. Este trabajo representa también el fruto de todo el amor y la confianza que siempre depositaron en mí.

A ustedes les dedico este logro con profundo cariño y eterno agradecimiento, porque sin su apoyo constante este sueño no habría sido posible. Este triunfo también les pertenece.

ÍNDICE

RESUMEN	xiv
ABSTRACT	xv
CAPÍTULO I	1
PROBLEMA	1
1.1. Planteamiento del problema	1
1.2. Preguntas de investigación o hipótesis.....	2
1.3. Objetivos de investigación	3
1.3.1. <i>Objetivo General</i>	3
1.3.2. <i>Objetivos Específicos</i>	3
1.4. Justificación	3
CAPÍTULO II	5
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	5
2.1. Antecedentes de investigación	5
2.2. Marco teórico	9
2.2.1. <i>Teorías del Aprendizaje</i>	9
2.2.1.1 Teoría del Conductismo.....	9
2.2.1.2. Teoría Cognitivista.....	10
2.2.1.3. Teoría del Constructivismo	10
2.2.1.4. Teoría Sociocultural.....	11
2.2.2. <i>Lectura comprensiva</i>	12
2.2.2.1. Procesos Cognitivos de la Lectura Comprensiva	13
2.2.2.2. Estrategias de la Comprensión Lectora.....	13
2.2.2.3. Factores que Afectan la Comprensión Lectora.....	14
2.2.2.4 Aprendizajes de la Lectura Comprensiva	14
2.2.2.5. Factores que Influyen en el aprendizaje de la Lectura Comprensiva	15

2.2.2.6. Enseñanza de la Comprensión Lectora.....	16
2.2.2.7. Enfoques Pedagógicos para la Enseñanza de la Comprensión Lectora	16
2.2.2.8. Perspectivas didácticas para la enseñanza de la comprensión lectora	17
2.2.2.9. Intervenciones Didácticas para la Enseñanza de la Comprensión Lectora	17
2.2.2.10 Métodos y estrategias para mejorar la lectura comprensiva.....	18
2.2.2.11. Procesos Cognitivos en la Lectura Comprensiva	18
2.2.2.12. Comprensión Semántica	19
2.2.2.13. Desarrollo de la Lectura Comprensiva en la Educación General Básica.....	19
2.2.2.14. Lectura Comprensiva y la Inclusión de las Tecnologías Digitales ..	19
2.2.3. <i>Estrategias Didácticas Digitales Gamificadas</i>	20
2.2.3.1. Uso de Plataformas Gamificadas	20
2.2.3.2. Integración de Elementos del Juego	20
2.2.3.3. Narrativas y Tematización	21
2.2.3.4. Aprendizaje Basado en Juegos	21
2.2.3.5. Evaluaciones Gamificadas	21
2.2.3.6. Colaboración y Trabajo en Equipo	22
2.2.3.7. Beneficios de la Gamificación.....	22
2.3. Marco legal	23
2.3.1. <i>Plan Decenal de Educación (2017-2026)</i>	24
2.3.1.1. Estrategias para la Modernización Educativa:.....	24
2.3.1.2. Iniciativas de Formación Docente:.....	24
2.3.1.3. Indicadores de Desempeño y Evaluación:.....	24
CAPÍTULO III	25
METODOLOGÍA	25

3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio	25
3.2. Enfoque y tipo de investigación	26
3.3. Definición y operacionalización de variables	27
3.4. Procedimientos	31
3.5. Consideraciones bioéticas	32
CAPÍTULO IV	34
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	34
4.1. Resultados.....	34
4.2. Resultados de Entrevista al Docente de Lengua y Literatura	35
4.3. Resultado de encuestas a estudiantes	37
4.3.1 Conocimientos previos	37
4.3.2 Vocabulario	39
4.3.3 Motivación	40
4.3.4 Habilidades cognitivas	44
4.3.5 Estrategias de lectura	46
4.4 Discusión	48
CAPÍTULO V	50
PROPUESTA	50
Conclusiones.....	69
REFERENCIAS.....	72
ANEXOS	76

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables.....	29
Tabla 2 Resultados de la entrevista.....	35
Tabla 3 Herramientas digitales	53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ubicación Unidad Educativa Los Andes.....	25
Figura 2 Uso de tecnología en el aula	38
Figura 3 Uso de estrategias didácticas.....	38
Figura 4 Uso de actividades lúdicas	39
Figura 5 Uso de juegos de memoria.....	40
Figura 6 Uso de retos o competencias	41
Figura 7 Percepción de la efectividad de la gamificación	41
Figura 8 Uso de incentivos como estrategia de motivación.....	42
Figura 9 Valoración de Canva	43
Figura 10 Retroalimentación inmediata	43
Figura 11 Uso de juegos de rol	44
Figura 12 Uso de dinámicas.....	45
Figura 13 Uso de simulaciones o dramatizaciones	45
Figura 14 Uso de herramientas digitales	46
Figura 15 Participación en actividades grupales	47
Figura 16 Frecuencia del trabajo colaborativo.....	47

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO A	Certificado del Abstract por parte de idiomas	76
ANEXO B	Oficio de autorización Unidad Educativa “Los Andes “	77
ANEXO C	Validación de instrumentos de investigación entrevista y encuesta.....	78
ANEXO D	Instrumento de investigación entrevista al docente	81
ANEXO E	Instrumento de investigación encuesta al estudiante.....	86

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general proponer estrategias didácticas digitales gamificadas en la plataforma Canva para el aprendizaje de la lectura comprensiva en estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Los Andes", Cantón Bolívar. El estudio adoptó un enfoque mixto que combinó análisis cuantitativo y cualitativo, empleando los tipos de investigación descriptiva y de campo. La metodología se desarrolló en tres fases: diagnóstico de prácticas docentes, diseño de estrategias gamificadas y su integración en Canva. Las técnicas utilizadas fueron la encuesta mediante cuestionario de 16 ítems aplicado a través de Google Forms, y la entrevista semiestructurada dirigida al docente del área. La población y muestra estuvo conformada por 15 estudiantes de 8vo año, 7 mujeres y 8 hombres; y un docente de Lengua y Literatura de la institución. Los principales resultados evidenciaron que el 75% de los estudiantes presentaba dificultades en la comprensión lectora, especialmente en los niveles inferencial y de adquisición de vocabulario, con un uso escaso y discontinuo de herramientas digitales y estrategias gamificadas en el aula, pese a una percepción favorable hacia estas metodologías por parte de estudiantes y docentes. Como propuesta se diseñaron 12 estrategias didácticas digitales gamificadas integradas en Canva, alineadas al currículo de Lengua y Literatura del Ministerio de Educación para las cuatro unidades del octavo grado, incorporando herramientas como Kahoot, Blooket, Wordwall, Nearpod y Kialo Edu, con actividades de retos, competencias, crucigramas, rompecabezas y foros argumentativos. Se concluye que las estrategias gamificadas en Canva constituyen una alternativa pedagógica innovadora que fortalece la comprensión lectora, incrementa la motivación estudiantil y responde a la necesidad de superar la enseñanza tradicional. Se recomienda incorporar estas estrategias de manera permanente, ampliarlas a otros cursos y asignaturas, e integrar la gamificación en el Proyecto Educativo Institucional.

Palabras Claves: Aprendizaje, Canva, Estrategias Didácticas, Gamificación, Lectura comprensiva.

ABSTRACT

The general objective of this research was to propose gamified digital teaching strategies using the Canva platform to enhance reading comprehension among eighth-grade students in Basic General Education at the "Los Andes" Educational Unit, Bolívar Canton. The study adopted a mixed-method approach that combined quantitative and qualitative analysis, employing descriptive and field research designs. The methodology was developed in three phases: diagnosis of teaching practices, design of gamified strategies, and their integration into Canva. The data collection techniques included a 16-item questionnaire applied through Google Forms and a semi-structured interview targeted to the area teacher. The population and sample consisted of 15 eighth-grade students (7 female and 8 male) and one Language and Literature teacher from the institution. The main findings revealed that 75% of the students experienced difficulties in reading comprehension, particularly at the inferential level and in vocabulary acquisition, with limited and inconsistent use of digital tools and gamified strategies in the classroom, despite the positive perceptions of both students and teachers regarding these methodologies. As a proposal, 12 gamified digital teaching strategies integrated into Canva were designed, aligned with the Language and Literature curriculum established by the Ministry of Education for the four instructional units of the eighth grade. These strategies incorporated tools such as Kahoot, Blooket, Wordwall, Nearpod, and Kialo Edu, featuring activities including challenges, competitions, crossword puzzles, jigsaw puzzles, and argumentative discussion forums. It is concluded that gamified strategies implemented through Canva constitute an innovative pedagogical alternative that strengthens reading comprehension, increases student motivation, and addresses the need to move beyond traditional teaching methods. It is recommended that these strategies be permanently incorporated into classroom practice, expanded to other grades and subjects, and integrated into the Institutional Educational Project.

Keywords: Learning, Canva, Teaching Strategies, Gamification, Reading Comprehension.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

La lectura comprensiva facilita al lector el análisis y la comprensión de las ideas presentadas en un texto, lo que brinda la oportunidad de crear diferentes interpretaciones a partir de una misma lectura (Morales, 2023). Así, el lector interpreta los sentimientos y emociones de la historia, se conecta consigo mismo y con el mundo que lo rodea (Armijos, 2023). Sin embargo, uno de los problemas observados en el aprendizaje de la lectura comprensiva a nivel latinoamericano es la falta de concentración durante el proceso de lectura (Saavedra, 2023).

Según Morales (2023), la comprensión lectora se define como “la revelación del significado de un relato que se logra mediante la confrontación de las ideas más importantes del texto” (p.56). Por tanto, es fundamental que el docente antes de tratar el tema de la lectura comprensiva realice un diagnóstico previo (Armijos, 2023). Además, la comprensión lectora se manifiesta en diferentes niveles de profundidad, ya que los lectores interpretan la información de manera diversa (Heredia, 2022).

Una vez analizados los autores mencionados, esta investigación se centró en proponer estrategias didácticas digitales gamificadas utilizando la plataforma Canva. Estas estrategias permitieron a los docentes de Lengua y Literatura implementarlas en el aula, ayudando a los estudiantes a mantener la concentración durante la lectura (Saavedra, 2023). Según el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL, 2024), “tan solo el 36% de los estudiantes es capaz de comprender lo que lee” (p. 17).

Por otra parte, Canva es una plataforma digital que permite una interacción sencilla y efectiva de la información con los estudiantes. Según Mora (2021):

La formación profesional de los docentes en la integración de las tecnologías en el aula exige que los docentes desempeñen nuevos roles, transformen sus prácticas con nuevos planteamientos que les permitan responder con éxito a las exigencias de la sociedad del siglo XXI, y le aporte a su crecimiento, desarrollo social y cultural. (p.56)

Es esencial que los docentes se adapten a estas nuevas exigencias para mejorar su práctica educativa y fomentar un aprendizaje significativo en sus estudiantes; para así mantener un entorno educativo en constante evolución, implicando a los docentes mantenerse en programas de capacitación continua que les permita mejorar las competencias pedagógicas que permitan preparar a los estudiantes a los desafíos del futuro.

Así, en la Unidad Educativa “Los Andes”, Cantón Bolívar la investigación se enfocó en indagar de qué manera los docentes integran las herramientas tecnológicas dentro del aula en el proceso de la lectura comprensiva, para finalmente diseñar y proponer estrategias didácticas digitales gamificadas en la plataforma Canva que facilite a los docentes la enseñanza, ya que existe casos en los que los docentes tienen la predisposición, pero la falta conocimiento o de instrumentos hace que exista la dificultad de poder integrar las Tic's dentro del aula dificultando el proceso de aprendizaje por parte del estudiante (Intriago, 2022).

Por ende, el proyecto de investigación analizó ¿Cuáles son las estrategias didácticas gamificadas más efectivas que utilizan los docentes para la enseñanza de la lectura comprensiva en los estudiantes de 8vo año de la Unidad Educativa Los Andes, Cantón Bolívar Año Lectivo 2023-2024?

1.2. Preguntas de investigación o hipótesis

¿Qué estrategias didácticas gamificadas están siendo empleadas actualmente por los docentes de Lengua y Literatura en la enseñanza de la lectura comprensiva para estudiantes de 8vo año en la Unidad Educativa “¿Los Andes”, Cantón Bolívar?

¿Cómo se pueden diseñar estrategias didácticas gamificadas que sean adecuadas y efectivas para mejorar el aprendizaje de la lectura comprensiva en estudiantes de 8vo año en la Unidad Educativa “¿Los Andes”, Cantón Bolívar?

¿Cuál es la mejor manera de integrar las estrategias didácticas digitales gamificadas en la plataforma CANVA para optimizar el aprendizaje de la lectura comprensiva en estudiantes de 8vo año en la Unidad Educativa “¿Los Andes”, Cantón Bolívar?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo General

Proponer las estrategias didácticas digitales gamificadas en la plataforma Canva, para el aprendizaje de la lectura comprensiva de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Los Andes”, Cantón Bolívar.

1.3.2. Objetivos Específicos

Identificar estrategias didácticas gamificadas que utilizan los docentes de Lengua y Literatura, para la enseñanza de la lectura comprensiva de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Los Andes”, Cantón Bolívar.

Diseñar estrategias didácticas gamificadas, para el aprendizaje de la lectura comprensiva de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Los Andes”, Cantón Bolívar.

Integrar las estrategias didácticas digitales gamificadas en la plataforma CANVA, para el aprendizaje de la lectura comprensiva de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Los Andes”, Cantón Bolívar.

1.4. Justificación

El presente trabajo de investigación es fundamental debido a la creciente influencia de las plataformas digitales educativas en el ámbito educativo actual. La integración de herramientas de gamificación como Canva, tiene el potencial de enriquecer significativamente el aprendizaje de los estudiantes, con el fin que sean más interactivas y significativas. Este estudio se centra en identificar las estrategias didácticas gamificadas utilizadas por los docentes del área de lengua y literatura para enseñar la lectura comprensiva en el año lectivo 2023-2024 y finalmente presenta la propuesta estrategias didácticas gamificadas, para el aprendizaje de la lectura comprensiva de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Los Andes”, Cantón Bolívar.

En este contexto, proponer el uso de Canva para el aprendizaje de la lectura comprensiva es altamente conveniente para el proceso de enseñanza ya que enriquecen la experiencia educativa mejorando la interactividad y personalización, fomento de la creatividad, colaboración efectiva, integración con otras plataformas y la gamificación del aprendizaje que propicia un entorno educativo más dinámico y alineado a las necesidades educativas de la actualidad.

Por otra parte, el impacto social es significativo debido a que se atiende elementos clave como la accesibilidad y equidad en el ámbito educativo, porque democratiza el acceso de todos los estudiantes a recursos educativos de calidad que a su vez mitiga la brecha educativa en diferentes contextos socioeconómicos. Adicional fomenta el compromiso y la motivación de los estudiantes que conlleva al desarrollo de pensamiento crítico que permite a los estudiantes habilidades esenciales no solo académicas sino también en la vida cotidiana para resolver problemas reales.

La investigación toma como referencias prácticas que ayudan el proceso educativo, por una parte, tenemos la innovación en las estrategias de enseñanza que son aplicadas de manera esporádica en la institución educativa en investigación. Aunque de esta forma, los estudiantes les llaman la atención trabajar con este tipo de recursos ya que les ayuda a retener mejor a información. La investigación aporta nuevos conocimientos al campo educativo en especial a la parte pedagógica donde la innovación está presente en cada uno del contenido que se imparte en la institución educativa.

En este sentido, El Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025, a través de su eje social enfocado en la educación diversa y de calidad, destaca de manera imponente promover una educación inclusiva e innovadora en todos los niveles. Dentro de los diferentes apartados, la política 7.2 del plan busca a modernizar el que hacer educativo en su máximo esplendor (SENPLADES, 2021). Finalmente, la investigación se vincula en la línea de estudio de innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad educativa de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de investigación

La investigación de Armijos (2023), en el artículo científico publicado en la Revista Andina de Educación titulado "Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica", tiene como objetivo analizar las estrategias que favorecen la comprensión lectora, menciona que es fundamental para que el estudiante logre fluidez en la lectura, y destaca el rol de las plataformas tecnológicas como guías de estudio para identificar estrategias efectivas de comprensión, aplicó un enfoque mixto de investigación y concluye que el uso de la herramienta tecnológica Canva mejora significativamente la comprensión lectora al proporcionar estrategias prácticas y accesibles para los estudiantes.

Según Chuqui (2022), en el artículo publicado en la revista Ciencia Digital, titulado "La gamificación en el proceso educativo", tuvo como objetivo explorar la implementación de la gamificación como una herramienta didáctica para mejorar el aprendizaje en los estudiantes, implementó un enfoque mixto; los autores concluyen que la gamificación permite a los estudiantes captar de manera más clara los conceptos educativos, lo cual es particularmente útil en la enseñanza de la lectura comprensiva. Los resultados indican que, al integrar elementos de juego en el proceso de aprendizaje, los estudiantes aumentan su motivación y logran una mayor comprensión. Este hallazgo refuerza la idea de que la gamificación, aplicada en plataformas como Canva son una herramienta eficaz para mejorar la lectura comprensiva en el contexto educativo.

Por su parte Intriago (2022), en la investigación "El uso de la herramienta Canva como estrategia en la enseñanza" publicado en la revista Sparci, resalta el impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el estudio desarrolló un enfoque descriptivo y de campo, aplicó encuestas y entrevistas para evaluar la percepción de los docentes y estudiantes; los resultados resaltaron que esta plataforma fomenta la creatividad y la participación activa de los estudiantes.

Estos resultados ayudan sin lugar a duda a la mejora en la comprensión lectora y el análisis nos dice que la herramienta permite a los docentes diseñar actividades didácticas más atractivas, lo que facilita el aprendizaje de los estudiantes.

Galarza (2022), en su artículo *“La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura”* publicado en la revista *Ciencia, Tecnología e Innovación*, nos dice que la escritura y lectura se desarrollan de mejor manera con el uso de la gamificación. Utilizando un enfoque mixto, destaca que el uso de plataformas tecnológicas con elementos de juego favorece la participación activa y mejora la comprensión de textos. Este hallazgo respalda la efectividad de la gamificación como herramienta clave para desarrollar la comprensión lectora cuando se aplica correctamente.

También Gracia (2022) en el artículo titulado "La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza-aprendizaje", publicado en la revista *Semilla Científica*, analiza cómo la gamificación en educación favorece el aprendizaje de conceptos y habilidades mediante un enfoque mixto, la investigación se basa en encuestas y entrevistas a docentes, finalmente concluye que la gamificación mejora significativamente la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes; los análisis de los resultados demuestran que los docentes que integran la gamificación en el aula logran una mayor participación y mejores resultados en la comprensión lectora de los estudiantes.

Adicional, Morocho (2022) en la tesis titulada “Herramientas Educativas Digitales para la Comprensión de Textos Científicos” de la Universidad Politécnica Salesiana, investigó el impacto de las herramientas digitales en la mejora de la comprensión lectora de textos científicos, el objetivo principal es fortalecer esta habilidad a través del uso de plataformas digitales que fomenten el aprendizaje autónomo y crítico; implemento un enfoque mixto para analizar el comportamiento de los estudiantes al interactuar con las herramientas, el estudio reveló que los estudiantes que utilizan plataformas digitales muestran una mayor motivación y mejoran significativamente su comprensión lectora, se destaca que las herramientas digitales permiten que los estudiantes procesen la información de manera más dinámica y efectiva, lo cual contribuye a un aprendizaje más profundo.

Entre las estrategias mencionadas se encuentran las actividades interactivas y el uso de multimedia que facilitan la comprensión de conceptos complejos y fomentan un mayor compromiso por parte del estudiante. Además, la investigación

resalta la importancia de que los docentes integren estas tecnologías en su práctica diaria, argumentando que no solo promueven un aprendizaje más autónomo, sino que también ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades cognitivas avanzadas, como el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Lo citado fue de gran relevancia para la presente investigación, porque subrayan la efectividad de las herramientas digitales, especialmente Canva en la enseñanza de la lectura comprensiva, dado que el estudio valida la premisa de que las plataformas digitales gamificadas facilitan la comprensión de textos complejos, como los científicos que refuerza la hipótesis de que este tipo de estrategias pueden también ser útiles en la comprensión lectora de textos literarios y educativos.

También a Gago (2021) en la investigación titulada “La comprensión lectora y su incidencia en el rendimiento académico” presentada en la Universidad Católica, examina la relación directa entre la comprensión lectora y el rendimiento académico en estudiantes de distintos niveles educativos, además que el estudio parte de la premisa de que los problemas en la comprensión de textos son un factor clave en el bajo rendimiento escolar, una situación común en diversas instituciones educativas; implementó un enfoque mixto e instrumentos como encuestas y pruebas de lectura, las cuales revelaron que los estudiantes que enfrentan dificultades para comprender los textos también tienden a obtener calificaciones más bajas.

La investigación plantea que las estrategias didácticas tradicionales son insuficientes para abordar estos problemas, por lo que se recomienda el uso de recursos digitales y estrategias innovadoras con gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje, en resultados se hace evidente mejoras significativas no solo en la comprensión lectora, sino también en motivación y compromiso de los estudiantes, finalmente se concluyó que la gamificación facilita el aprendizaje al hacerlo más interactivo y atractivo para los estudiantes, lo que a su vez les ayuda a procesar mejor la información y a desarrollar habilidades cognitivas más avanzadas.

También cabe destacar a Huamaní (2021) en el artículo “La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior” publicado en la revista Unife, explora cómo la gamificación puede ser utilizada como una herramienta efectiva para motivar y dinamizar las clases en el nivel superior, tuvo como objetivo analizar el impacto de la gamificación en el rendimiento y la motivación de los estudiantes; implementó un enfoque mixto e instrumentos de encuestas y entrevistas a docentes y estudiantes para recopilar; los resultados revelaron mejora

en participación de los estudiantes en clase, aumenta su interés y motivación por el contenido; adicional, los resultados concluye que la gamificación es una estrategia efectiva para captar la atención de los estudiantes y para mejorar el rendimiento académico, en especial en áreas que requieren de habilidades de comprensión lectora.

Sánchez (2021), en la investigación “La lectura comprensiva y la expresión oral”, presentada en la Universidad Técnica de Ambato, examina la relación entre la comprensión lectora y el desarrollo de habilidades de expresión oral en estudiantes de educación básica mediante un enfoque mixto, incluyó encuestas, entrevistas y análisis de rendimiento académico para evaluar cómo la mejora de la comprensión lectora puede impactar positivamente en la capacidad de los estudiantes para expresarse oralmente; los resultados del estudio muestran que los estudiantes que tienen una mejor comprensión de los textos son capaces de interpretar y analizar mejor la información, desarrollan una mayor confianza y habilidad para expresarse de manera clara y coherente en situaciones orales, además de que resalta la importancia de implementar estrategias didácticas que no solo fortalezcan la comprensión lectora, sino que también promuevan el desarrollo de habilidades orales.

Para Arcenales (2020) en el artículo “Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura” publicado en la revista Humanidades y Ciencia, investigó el impacto de esta plataforma en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, para diseñar actividades didácticas que favorecen el desarrollo de habilidades de lectura comprensiva en los estudiantes; se reveló la presentación de los contenidos de manera dinámica y creativa, que a su vez facilitó mayor participación de los estudiantes y mejora significativa en la capacidad para interpretar y analizar textos, conjuntamente con un aprendizaje más autónomo y participativo.

Heredía (2020) en el artículo “La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación” publicado en la revista Internacional Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, se analizó cómo la incorporación de elementos de juego en las actividades educativas aumenta el interés y la motivación de los estudiantes, lo que a su vez mejora su rendimiento en el aula a través un enfoque mixto, aplicó encuestas y análisis de rendimiento académico para demostrar que los estudiantes involucrados en actividades gamificadas si mejoran significativas en su

comprensión lectora, la capacidad para interactuar con los contenidos de manera efectiva, además que aumentar el desarrollo en el proceso de aprendizaje.

Los antecedentes revisados forman un sustento metodológico y teórico sólido para la investigación, ya que resalta la importancia del uso de la gamificación dentro del aula, la misma que aporta no solo innovación sino la transformación de una práctica pedagógica tradicional a una más activa e interesante. Los referentes teóricos revisados permitieron identificar nuevas estrategias llamativas tales como juegos, infografías y recursos multimedia, que fueron seleccionadas para diseñar la propuesta final dirigida a los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Los Andes. Finalmente, todos los referentes teóricos analizados respaldan la investigación y resaltan la importancia de una actualización pedagógica acorde a los nuevos desafíos de la educación.

2.2. Marco teórico

2.2.1. Teorías del Aprendizaje

Las teorías del aprendizaje ofrecen marcos conceptuales que explican cómo las personas adquieren, procesan y retienen información a lo largo del tiempo y en el ámbito educativo, estas teorías permiten comprender mejor los métodos y estrategias más efectivos para enseñar. A continuación, se describen algunas de las principales teorías del aprendizaje que han influido en la educación:

2.2.1.1 Teoría del Conductismo

El conductismo, desarrollado por John B. Watson y estudiado más a profundidad por Skinner, afirma que el aprendizaje se manifiesta como un cambio observable en la conducta producto de la interacción entre estímulos y respuestas. Por una parte, Watson (1924) resalta que el comportamiento puede ser moldeado mediante la influencia del entorno, por la otra Skinner (1953) es más centrado diciendo que la conducta puede fortalecerse o modificarse a través del refuerzo positivo y negativo. Desde este análisis, ambos autores coinciden en que el aprendizaje depende de las experiencias que recibe el estudiante y de las consecuencias que se originen a partir de estas.

En la práctica educativa, estos principios se reflejan en la aplicación de incentivos y estrategias de retroalimentación que buscan reforzar conductas deseables y favorecer el logro de los objetivos de aprendizaje. Además, las conductas

reforzadas dentro del aula permiten que el estudiante se convierta en un agente participativo y mejore su proceso de aprendizaje desde una conducta pedagógica alineada a los nuevos desafíos educativos actuales.

2.2.1.2. Teoría Cognitivista

El cognitivismo, creado por Jean Piaget y Jerome Bruner, pone énfasis en los procesos mentales internos, primero resalta la importancia de la percepción, la memoria y el pensamiento. Aquí es interesante encontrar que el aprendizaje implica la construcción del conocimiento, donde el estudiante transforma lo que aprende para luego integrarla con sus conocimientos previos (Piaget, 1952). En este sentido, las estrategias educativas toman consciencia sobre la reflexión, la resolución de problemas y el desarrollo del pensamiento crítico dando como resultado un aprendizaje más significativo.

Es así que, las aportaciones de Piaget y Bruner se alinean al considerar que los estudiantes se convierten en constructores de su conocimiento ya que deben desarrollar un papel protagónico durante la clase. Mientras Piaget sostiene que el conocimiento se desarrolla a través de la reorganización cognitiva, Bruner plantea que el docente debe plantear actividades de descubrimiento y auto exploración. Desde estos puntos de vista, el uso de la gamificación dentro de la comprensión lectora permite que los estudiantes relacionen los conocimientos adquiridos con las nuevas experiencias y el uso de actividades dinámicas que estimulan el análisis y un mejor desarrollo pensamiento crítico.

2.2.1.3. Teoría del Constructivismo

El constructivismo impulsado por las ideas de Jean Piaget y Lev Vygotsky, dicen que los estudiantes construyen su conocimiento a través de la interacción con el entorno y la experiencia de su propio actuar. Este enfoque define el aprendizaje como un proceso activo, donde el estudiante desempeña un papel central en la construcción de significados importantes (Piaget, 1952; Vygotsky, 1978). Vygotsky nombra el concepto de "zona de desarrollo próximo", destacando que los estudiantes aprenden de manera más efectiva a través de la guía ya sea de un docente o compañero más audaz, facilitando la adquisición del conocimiento real para que lo asimile con su entorno

De acuerdo a la perspectiva planteada se reconocen que el estudiante es el protagonista de crear su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno que lo rodea y un acompañamiento docente para una retroalimentación a tiempo y adecuada. En conclusión, estos fundamentos respaldan el uso de Canva y la inclusión de actividades gamificadas ya que favorecen una mayor participación del estudiante con las experiencias significativas para el desarrollo de la comprensión lectora ayudando a dinamizar el aprendizaje dentro y fuera del aula.

2.2.1.4. Teoría Sociocultural

Esta teoría, se crea principalmente de las ideas de Lev Vygotsky, resalta la relevancia del contexto social y cultural en el aprendizaje. Según esta teoría, el aprendizaje ocurre cuando la interacción social y el uso de herramientas mediadas culturalmente, como el lenguaje (Vygotsky, 1978). Por otra parte, la enseñanza colaborativa y el aprendizaje son habilidades muy importantes para que el estudiante actúe de mejor manera durante el proceso de enseñanza.

Desde este punto de vista, la interacción social y la mediación del docente son importantes para los aprendizajes significativos dentro del aula. Según Vygotsky (1978), el conocimiento se construye colaborando con otros y usando herramientas que facilitan nuevos saberes. Los recursos tecnológicos como Canva, fomentan el trabajo en equipo, el intercambio de ideas y la participación activa de los estudiantes. Por eso, la investigación se basa en la teoría sociocultural para justificar el diseño de actividades gamificadas, ya que el objetivo es fortalecer la comprensión lectora a través de la interacción entre estudiante, tecnología y docente.

2.2.1.5. Teoría del Aprendizaje Basado en el Conectivismo

El conectivismo, propuesto por George Siemens y Stephen Downes, es una teoría contemporánea que surge como respuesta a la era digital. Esta perspectiva sostiene que el conocimiento no está solo en las personas, sino que está distribuido en redes que incluyen tanto conexiones humanas como tecnológicas (Siemens, 2005). El aprendizaje ocurre al establecer un acercamiento, a menudo a través de tecnologías digitales. En este modelo, el acceso a la información y la capacidad para construir redes de aprendizaje son fundamentales para adquirir y aplicar nuevos conocimientos.

Es así, que de acuerdo a Siemens y Downes el estudiante ya no solo se queda con lo aprendido en el aula sino lo relaciona con su diario vivir y lo aplica. Esto despierta una inquietud de seleccionar las mejores estrategias didácticas innovadoras para que favorezcan su aprendizaje. En este sentido el conectivismo, reconoce el uso de plataformas tecnológicas innovadoras para el desarrollo de los diferentes recursos que se trabajan en el aula. En consecuencia, estos principios son el pilar fundamental del desarrollo de la presente investigación, ya que Canva y las actividades gamificadas fortalecen el proceso de aprendizaje y su interacción con el entorno.

2.2.2. Lectura comprensiva

Según Armijos (2023), "la lectura comprensiva es uno de los retos más importantes en la educación latinoamericana, debido a que muchos estudiantes presentan dificultades en la lectura, el análisis y de textos académicos" (p. 85). Esta afirmación subraya la importancia de fortalecer el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura para mejorar los procesos educativos. La investigación además revela la urgencia de identificar estrategias efectivas, como la implementación de plataformas de gamificación, para potenciar la comprensión lectora y fomentar un aprendizaje más dinámico y significativo.

Para (Gómez, 2021), La lectura comprensiva es una habilidad fundamental en el desarrollo académico y personal de los estudiantes. Por una parte, permite acceder y entender textos de diversas áreas académicas, lo que es importante para un mejor rendimiento dentro de la institución educativa. Además, la comprensión lectora contribuye al desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas, habilidades vitales para el desarrollo profesional y la vida diaria. Algunos estudios han demostrado que los estudiantes con buenas habilidades de comprensión lectora aprenden más rápido y toman mejores decisiones.

En la vida cotidiana de las personas, leer no es solo descifrar palabras, es entender ideas y extraerlas. La lectura comprensiva nos permite descubrir el significado de los textos, interpretar sus mensajes y obtener lo mejor de la información. Esta habilidad tan importante es uno de las claves para poder hacer que el estudiante sea más crítico.

En la era actual que el ser humano se desarrolla, es de mucha importancia buscar herramientas que nos ayuden a leer mejor. Entre ellas, destaca Canva, una plataforma de diseño muy innovadora que nos permite convertir textos en

herramientas visuales, por lo que podemos crear presentaciones, infografías y carteles que llamen la atención de los estudiantes, faciliten la comprensión de conceptos y sea una experiencia enriquecedora para los estudiantes

La presente investigación se fundamenta en un camino para descubrir el poder de Canva como herramienta pedagógica. Queremos saber si, al integrar elementos visuales y creativos en la enseñanza de la lectura comprensiva, podemos ayudar a los estudiantes a entender y retener mejor la información textual, en otras palabras, buscamos convertir la lectura en un viaje emocionante, donde los estudiantes no solo naveguen por palabras, sino que se sumerjan en un mar de conocimientos.

2.2.2.1. Procesos Cognitivos de la Lectura Comprensiva

La lectura comprensiva es un proceso complejo en el que el lector utiliza sus habilidades y conocimientos para entender el significado de un texto. Esto no solo se trata de leer palabras, sino de entender mensajes e ideas, es así que el lector utiliza sus conocimientos previos para interpretar y analizar el texto (Soto, 2021).

Lo planteado por Velázquez (2020) donde dice que la lectura comprensiva implica tanto procesos controlados y no controlados, donde el lector usa diversas estrategias cognitivas para acceder al significado. Estas estrategias se activan cuando el lector tiene dificultad para comprender ciertas partes del texto, lo que sugiere que la comprensión lectora es un proceso que se adapta de acuerdo a la capacidad del estudiante. Estos fundamentos mejoran la investigación ya que las actividades gamificadas diseñadas en Canva permiten estimular los procesos cognitivos a través de un aprendizaje dinámico e interactivo.

2.2.2.2. Estrategias de la Comprensión Lectora

Las estrategias utilizadas en la comprensión lectora se clasifican en tres niveles: subléxicas, léxicas y supraléxicas, cada una de las cuales tienen diferentes momentos del proceso de lectura.

Las estrategias subléxicas se relacionan con la decodificación de las palabras y el reconocimiento de los sonidos que forman parte del lenguaje escrito. Para que un lector comprenda un texto, primero debe ser capaz de identificar las palabras de manera rápida y precisa. Sin una decodificación adecuada, el lector no puede avanzar hacia niveles más altos de comprensión.

Las estrategias léxicas una vez que se ha superado la etapa de decodificación, el lector utiliza estrategias léxicas, que incluyen el reconocimiento de palabras y su significado en el contexto del texto. En este nivel, el lector debe activar su conocimiento del vocabulario y utilizar pistas contextuales para comprender palabras desconocidas (López y Herrera, 2021).

Las estrategias supraléxicas permiten al lector comprender estructuras más complejas del texto, como oraciones, párrafos e ideas principales. El uso de estas estrategias ayuda a identificar la macroestructura del texto, establecer relaciones entre diferentes secciones del mismo y sintetizar la información para comprender el mensaje global (Rojas y Martínez, 2023).

2.2.2.3. Factores que Afectan la Comprensión Lectora

La comprensión lectora no depende únicamente de las estrategias que el lector utiliza durante la lectura. Existen factores que influyen en el proceso, entre los cuales destacan el conocimiento del lector y las características del texto.

El conocimiento del lector se refiere a la cantidad y calidad de los conocimientos previos que un lector posee son determinantes en su capacidad para comprender un texto. Los lectores con más conocimiento previo sobre el tema de un texto pueden comprender y recordar mejor la información. Además, el conocimiento de estrategias de lectura y la motivación por leer también afectan el nivel de comprensión lectora (Pérez, 2020).

La característica del texto se relaciona al contenido, la estructura y la complejidad del texto también juegan un papel importante en la comprensión lectora. Los textos con una estructura clara y bien organizada son más fáciles de entender que aquellos que presentan una información dispersa o ambigua. Además, el uso de un lenguaje adecuado al nivel de los lectores facilita la comprensión, mientras que el uso de terminología técnica o conceptos abstractos puede representar un reto (Morales y Rivera, 2021).

2.2.2.4 Aprendizajes de la Lectura Comprensiva

La lectura comprensiva es el proceso mediante el cual el lector no solo decodifica el texto, sino que también lo entiende, interpreta y utiliza la información que contiene. Este proceso implica una serie de habilidades cognitivas que van más allá

de la simple lectura de palabras, incluyendo la capacidad de inferir significados, relacionar conceptos y evaluar críticamente la información (Castro y Pèrez, 2020)

Según, Ausubel (1983), en su teoría del aprendizaje significativo menciona “Cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva del estudiante” (p. 54). En su teoría el autor manifiesta que el estudiante es el que capta información mediante las diferentes técnicas de aprendizaje con el fin que la información la recepta hace su proceso de análisis con el fin de adquirir un nuevo conocimiento.

2.2.2.5. Factores que Influyen en el aprendizaje de la Lectura Comprensiva

La comprensión lectora está influenciada por diversos factores que intervienen en el procesamiento e interpretación de la información escrita. Entre uno de los más principales, los conocimientos previos desempeñan un papel fundamental, ya que permiten al estudiante relacionar la información nueva con experiencias y saberes previamente adquiridos, facilitando así la construcción de significados (García y Fernández, 2022). De igual manera, un vocabulario amplio favorece la comprensión de textos al posibilitar la interpretación de conceptos, ideas y significados más complejos. Por otra parte, la motivación constituye un elemento importante, ya que los estudiantes con mayor interés por la lectura dedican más tiempo a esta actividad, fortaleciendo progresivamente sus habilidades de comprensión de manera satisfactoria.

Por otra parte, el desarrollo de habilidades cognitivas, como la atención y la memoria de trabajo, permite procesar la información de manera más eficiente durante la lectura, favoreciendo la comprensión e interpretación del contenido (Pérez y Gómez, 2021). Es así como, el uso de estrategias de lectura tales como la predicción, la inferencia y el resumen, completan estos procesos cognitivos al ayudar a los estudiantes a organizar, analizar y reflexionar sobre lo leído. Por lo tanto, la interacción de estos factores muestra que la comprensión lectora es un proceso complejo que requiere tantas habilidades cognitivas como estrategias didácticas innovadoras, las cuales constituyen el principio base de la investigación al incluir el diseño de actividades gamificadas en Canva para fortalecer esta competencia en los estudiantes.

2.2.2.6. Enseñanza de la Comprensión Lectora

La enseñanza de la comprensión lectora es un proceso muy complejo en la formación de los estudiantes, ya que les permite desarrollar habilidades para interpretar textos desde los más fáciles hasta los más complejos. La comprensión lectora no solo implica la capacidad de leer y decodificar palabras, sino también la capacidad de interpretar y construir significado a partir de lo leído. Por lo tanto, es fundamental que los docentes utilicen estrategias pedagógicas que fomenten una lectura crítica, permitiendo que los estudiantes interactúen con el texto de manera activa. De esta manera la comprensión lectora se fortalece juntamente con las demás habilidades cognitivas asegurando un aprendizaje activo, dinámico y sobre todo significativo en su etapa escolar.

2.2.2.7. Enfoques Pedagógicos para la Enseñanza de la Comprensión Lectora

Existen diversos enfoques pedagógicos que los docentes pueden utilizar para la enseñanza de la comprensión lectora, cada uno de ellos con un énfasis particular en la interacción del lector con el texto. Algunos de los enfoques más comunes incluyen el enfoque interactivo, el enfoque metacognitivo y el enfoque por competencias.

El enfoque interactivo considera la lectura como un proceso en el que interactúan el texto, el lector y el contexto. Se basa en la idea de que el lector debe activar su conocimiento previo y utilizar estrategias de lectura para construir el significado del texto. El enfoque interactivo favorece la participación activa del estudiante y el uso de preguntas antes, durante y después de la lectura (García y Díaz, 2022).

Por otra parte, el enfoque metacognitivo se centra en la reflexión sobre el propio proceso de comprensión. Los estudiantes saben de las estrategias que utilizan para entender un texto y pueden mejorar durante su uso con el fin de mejorar su comprensión (López y Torres, 2020). Este enfoque da lugar a la autoevaluación y el ritmo del proceso lector, ayudando a los estudiantes a mejorar sus métodos cuando tienen dificultades.

Así mismo, el enfoque por competencias considera la comprensión lectora como una competencia importante que se debe desarrollar de manera continua. Implica el uso de actividades y ejercicios prácticos que refuercen las habilidades

lectoras en diferentes niveles, desde el inicio de leer un texto, hasta terminarlo cuando ya el estudiante haya entendido lo que leyó.

2.2.2.8. Perspectivas didácticas para la enseñanza de la comprensión lectora

Las perspectivas didácticas para la enseñanza de la comprensión lectora se basan en estrategias que fomentan la participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje. Estas incluyen el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje basado en problemas.

En el aprendizaje cooperativo, los estudiantes trabajan en grupos pequeños para alcanzar un objetivo común, lo que les permite analizar los textos de manera colaborativa y no individual, mejorando la interacción. Este enfoque fomenta la interacción social y el intercambio de ideas, mejorando el proceso de comprensión lectora (Rojas y Rivera, 2023).

Mientras que en el aprendizaje basado en proyectos (ABP) los estudiantes son parte de actividades que integran la lectura de textos con otras áreas de conocimiento. Los estudiantes deben aplicar lo que han aprendido a través de la lectura para resolver problemas o demostrar de manera práctica extrayendo ideas del texto que han leído (Sánchez, 2022).

Por otra parte, el aprendizaje basado en problemas (ABP) donde los estudiantes resuelven problemas difíciles, para lo cual deben utilizar toda la información de los textos que ha leído. Esta estrategia fomenta el desarrollo del pensamiento crítico y la habilidad para sintetizar y aplicar la información de manera eficaz y a tiempo.

2.2.2.9. Intervenciones Didácticas para la Enseñanza de la Comprensión Lectora

El uso de intervenciones didácticas actuales es importante para mejorar la enseñanza de la comprensión lectora dentro del aula. Dos áreas importantes en este ámbito son el uso de la tecnología y las estrategias para la enseñanza de la lectura comprensiva.

El uso de la tecnología en los últimos años ha jugado un papel cada vez más importante en la educación, ya que facilita nuevas formas de enseñanza de la comprensión lectora tanto dentro como fuera del aula. Además, herramientas digitales como plataformas interactivas ayudan a los estudiantes a mejorar su capacidad de extraer ideas, sintetizar información que en ciertos momentos es difícil. Canva, por

ejemplo, es una plataforma digital que ayuda a los estudiantes a desarrollar comprensión lectora ya que usa una forma visual muy atractiva para el estudiante motivándolo de mejor manera a estudiar.

Las estrategias para la enseñanza de la lectura comprensiva abarcan un conjunto de varias herramientas, pero entre las más efectivas se incluyen el uso de organizadores gráficos, que ayudan a los estudiantes a visualizar y estructurar la información, así también las lecturas guiadas, donde el docente guía al estudiante en la interpretación del texto y sobre todo fomenta una reflexión profunda al estudiante para que lo haga de mejor manera. Además, la lectura en voz alta y las discusiones en grupo permiten a los estudiantes desarrollar habilidades de comprensión a través de la interacción oral y la construcción colaborativa de significados.

2.2.2.10 Métodos y estrategias para mejorar la lectura comprensiva

Durante el pasar de los años han surgido muchas estrategias que ayudan a mejorar el proceso de lectura comprensiva en los estudiantes. Entre una de ellas la lectura guiada, la cual permite que el docente se convierta en un guía para el estudiante convirtiéndose en acompañante del proceso lector. Asimismo, la discusión en grupo es otra estrategia que ayuda a mejorar la lectura comprensiva, ya que en un grupo de estudiantes ayuda al intercambio de ideas, desarrollo su pensamiento crítico de mejor manera y a la discusión de diferentes puntos de vista sobre un texto.

Por otra parte, la implementación de organizadores gráficos tales como mapas conceptuales y diagramas facilitan que la información obtenida de un texto se organice de manera coherente y de esta manera mejorar la lectura comprensiva. De igual manera el realizar preguntas antes, durante y después de una lectura activa el cerebro del estudiante para que retenga las ideas de mejor manera y orienta su concentración favoreciendo a la reflexión sobre el texto.

Finalmente, para que el estudiante pueda desarrollar la fluidez lectora y consolidar su comprensión se utiliza la estrategia de lectura repetida, de esta manera el estudiante es favorecido por la captación más clara de la idea lectora de los diferentes textos que el estudiante utilice.

2.2.2.11. Procesos Cognitivos en la Lectura Comprensiva

La lectura comprensiva es un proceso complejo que involucra diversas operaciones cognitivas, por el cual estas operaciones permiten a los lectores no solo

decodificar las palabras, sino también construir significados a partir de los textos, integrando la nueva información con sus conocimientos previos y para entender cómo ocurre este proceso, es fundamental analizar los diferentes aspectos cognitivos que intervienen en la lectura comprensiva, tales como la decodificación, la comprensión semántica y las inferencias.

2.2.2.12. Comprensión Semántica

La comprensión semántica involucra la capacidad del lector para entender el significado literal de las palabras, frases y oraciones que componen un texto, esto no solo implica el conocimiento del vocabulario, sino también la habilidad de relacionar diferentes conceptos entre sí y durante este proceso, el lector construye una representación mental del texto, que le permite interpretar las ideas principales y secundarias, pues la comprensión semántica depende en gran medida del conocimiento previo del lector y de su capacidad para conectar lo que está leyendo con información que ya posee (Barreyro, 2020).

Un aspecto crucial de la comprensión semántica es la identificación de estructuras gramaticales y de cohesión textual, tales como conectores y frases que indican relaciones de causa-efecto, temporalidad o comparación. Por lo que esta herramienta ayuda al estudiante a entender de mejor manera el texto antes, durante y después de leerlo.

2.2.2.13. Desarrollo de la Lectura Comprensiva en la Educación General Básica

La lectura comprensiva es una habilidad fundamental en el proceso educativo, ya que permite a los estudiantes decodificar palabras y entender significados más difíciles a partir de los textos. En la Educación General Básica, el desarrollo de esta competencia es muy importante, ya que se convierte en la base para el aprendizaje de otras áreas del conocimiento. Los estudiantes que logran desarrollar una lectura comprensiva mejoran su rendimiento académico y durante su vida cotidiana retienen de mejor manera la información que leen. Es por eso que se considera muy importante el desarrollar la comprensión lectora en este nivel educativo.

2.2.2.14. Lectura Comprensiva y la Inclusión de las Tecnologías Digitales

El avance de las tecnologías digitales ha transformado la manera en que se enseña y se aprende la lectura comprensiva. Es así que, herramientas como los libros electrónicos, las plataformas educativas interactivas y las aplicaciones de lectura

digital permiten crear nuevas oportunidades para que los estudiantes desarrollen sus habilidades lectoras de forma más atractiva y dinámica. Esto resulta en algo positivo para que el estudiante aprenda de mejor manera.

El uso de plataformas como Canva permite la creación de materiales visuales y gamificadas muy atractivos para el estudiante, es así que esto es un ejemplo de cómo las herramientas digitales pueden ayudar a las estrategias de enseñanza tradicionales de la comprensión lectora. Al presentar la información de manera visual se mejora la retención de conceptos y se fomenta la participación activa de los estudiantes.

2.2.3. Estrategias Didácticas Digitales Gamificadas

Las estrategias didácticas digitales gamificadas han mejorado en el ámbito educativo por su capacidad para llamar la atención de los estudiantes de manera interactiva. La gamificación que se entiende en pocas palabras como el uso de juego en diferentes áreas, promueve la motivación y el compromiso en el aprendizaje (Rodríguez y Torres, 2021). Estas estrategias son esenciales ya que se enfocan en el uso de diferentes actividades interesantes que llaman la atención del estudiante desde su primer uso.

2.2.3.1. Uso de Plataformas Gamificadas

El uso de plataformas gamificadas en los colegios permite crear muchas actividades de aprendizaje interesantes que las tradicionales. Según Pérez y Castillo (2022), estas plataformas integran la gamificación, y como ejemplo tenemos Kahoot, Classcraft y Duolingo las cuales brindan un entorno atractivo para los estudiantes al combinar el aprendizaje con actividades de juego. Estas herramientas permiten tener clases más participativas y estudiantes más motivados por aprender.

2.2.3.2. Integración de Elementos del Juego

Los elementos del juego, es algo que los estudiantes miran con mucha novedad y buenas expectativas. Estos elementos ayudan a los estudiantes a ver su progreso y a motivarse para alcanzar objetivos específicos, ellos lo toman como un juego mientras aprenden. De acuerdo con García y Rodríguez (2023) dicen que la integración de estos elementos regula de manera efectiva el aprendizaje, ya que motiva a los estudiantes a mejorar sus resultados de manera continua.

2.2.3.3. Narrativas y Tematización

La creación de narrativas y la tematización de las actividades dentro de una estrategia gamificada aportan un contexto que facilita el aprendizaje. Al usar las tareas en una historia o temática, los estudiantes se sienten más emocionados con la clase. Según Muñoz y López (2021), la narrativa permite a los estudiantes relacionar los conceptos académicos con experiencias ficticias o reales, mejorando la retención de conocimientos y su aplicación.

Es así que, desde esta perspectiva, la integración de los elementos antes mencionados no solo incrementa la motivación e interés en los estudiantes, sino que ayuda a consolidar el aprendizaje significativo de las diferentes actividades propuestas. En consecuencia, las narrativas se convierten en un recurso tecnológico muy útil que facilita la comprensión de los contenidos promoviendo una participación más activa mediante el involucramiento participativo del estudiante.

2.2.3.4. Aprendizaje Basado en Juegos

El aprendizaje basado en juegos, o *game-based learning*, se diferencia de la gamificación en que los juegos en sí mismos son el medio para adquirir conocimientos. Aquí, los juegos están diseñados específicamente para enseñar contenidos educativos. Martínez y Gómez (2022) afirman que este método fomenta en el estudiante la creatividad de manera mucho más eficaz que otra metodología.

Desde este punto de vista, el aprendizaje basado en juegos se convierte en algo creativo dentro del aula, ya que el contenido lo convierte en juego, transformándose en una herramienta pedagógica interesante para el estudiante. Es así que esta estrategia no solo fortalece el desarrollo de habilidades sociales o cognitivas, sino que incrementa la curiosidad en el estudiante y el compromiso por aprender y fortalecer sus habilidades durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2.3.5. Evaluaciones Gamificadas

Las evaluaciones gamificadas permiten a los docentes medir el progreso de los estudiantes de manera diferente a la tradicional. En lugar de pruebas escritas u orales, los estudiantes desarrollan actividades interactivas que les permiten

demostrar su comprensión de los temas que han leído. Según Fernández y Ramírez (2020), esta actividad reduce en mucho porcentaje el estrés del estudiante y sobre todo motiva al estudiante a participar activamente en su propio proceso de aprendizaje con el desarrollo de estas actividades.

Es así que, esta perspectiva sobre el tipo de evaluación es diferente⁵ a la tradicional en su innovación, ya que es menos intimidante para el estudiante, permitiendo al estudiante a demostrar de diferente manera el conocimiento aprendido, además proporciona al docente información oportuna para que poco a poco se vayan incluyendo nuevas estrategias o modificar las actuales de acuerdo a la necesidad del estudiante sin perder la interactividad dentro del aula.

2.2.3.6. Colaboración y Trabajo en Equipo

La gamificación también ayuda a fortalecer el trabajo en equipo, ya que muchas actividades necesitan de la colaboración entre estudiantes para superar retos. Según Ortega y Jiménez (2023), el uso de dinámicas dentro de una estrategia gamificada mejora la comunicación, la cooperación y las habilidades sociales, factores clave para el éxito académico y personal. Es así que las dinámicas grupales ayudan a que los estudiantes intercambien ideas y se comuniquen mejor entre ellos, por lo que este enfoque contribuye a crear ambientes de aprendizaje más activos y participativos desarrollando en conjunto habilidades esenciales para su desarrollo estudiantil.

2.2.3.7. Beneficios de la Gamificación

La gamificación presenta múltiples beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre ellos se encuentran el aumento de la motivación, la mejora del rendimiento académico y la capacidad de retención de información. Según Pérez y Moreno (2021), la gamificación permite a los estudiantes experimentar una sensación de logro continuo, lo que fomenta un aprendizaje más profundo y significativo.

Es así que, la gamificación se ha convertido en una estrategia pedagógica muy innovadora dentro de la clase, ya que aporta muchos beneficios dentro del proceso de enseñanza especialmente en el desarrollo de la comprensión lectora. Este enfoque permite una interacción diferente entre el estudiante y el texto facilitando la identificación de ideas principales y secundarias, de esta manera promueve una experiencia educativa más enriquecedora y que fortalece de manera progresiva las habilidades que el estudiante necesita para su diario vivir.

2.3. Marco legal

La Constitución de la República del Ecuador (2008): Establece los principios fundamentales del sistema educativo ecuatoriano, asegurando una educación inclusiva y de calidad para todos los ciudadanos.

Art. 28. “El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada”

En sí, ambas formas de aprendizaje resaltan la importancia de proporcionar acceso equitativo a la educación a través las diferentes modalidades de estudio teniendo en cuenta las necesidades de cada estudiante fomentando diferentes estrategias didácticas.

Art.57. “Desarrollar, fortalecer y potenciar el sistema de educación mediante las metodologías de enseñanza y aprendizaje”. Destaca la importancia de mejorar el sistema educativo a través de la implementación de método de enseñanza y aprendizaje efectivos, con el objetivo de garantizar una educación de calidad.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI): Regula el sistema educativo en Ecuador, promoviendo la equidad y la inclusión educativa. La LOEI respalda la integración de tecnologías digitales en la educación, lo cual es fundamental para el desarrollo de estrategias didácticas gamificadas como las que se proponen en tu investigación.

Artículo 4: Principios de la educación ecuatoriana, que incluyen la equidad, la calidad y la inclusión.

Artículo 5: Derecho a una educación de calidad, equitativa, inclusiva, intercultural y con pertinencia cultural y lingüística.

Artículo 7: Garantía de una educación integral, que promueva el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales, físicas y sociales.

Artículo 14: Obligaciones del Estado en la educación, incluyendo la aplicación de políticas que promuevan la innovación y la calidad educativa.

Artículo 55: Uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la educación, asegurando su integración para mejorar la calidad educativa y la gestión institucional.

Estos artículos de la LOEI establecen el marco normativo que respalda la implementación de herramientas digitales como CANVA en la educación ecuatoriana, asegurando que las estrategias educativas estén alineadas con los principios de equidad, calidad e inclusión.

2.3.1. Plan Decenal de Educación (2017-2026)

Los objetivos estratégicos específicos relacionados con la integración de tecnologías en la educación, como herramienta para mejorar la calidad y la equidad educativa.

2.3.1.1. Estrategias para la Modernización Educativa:

Las estrategias detalladas que promuevan la innovación y el uso de herramientas tecnológicas en el proceso educativo, alineadas con los avances tecnológicos y las necesidades educativas actuales.

2.3.1.2. Iniciativas de Formación Docente:

Programas y políticas para capacitar a los docentes en el uso efectivo de tecnologías educativas, como CANVA, para mejorar las prácticas pedagógicas y la enseñanza de la lectura comprensiva.

2.3.1.3. Indicadores de Desempeño y Evaluación:

Los criterios y métodos de evaluación establecidos para medir el impacto y la eficacia de la integración de tecnologías digitales en la mejora de los resultados educativos, incluida la lectura comprensiva.

Estos elementos del Plan Decenal de Educación proporcionan un marco normativo y estratégico sólido sobre la implementación de herramientas digitales en la educación.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio

El proyecto de investigación se desarrolló en la Unidad Educativa “Los Andes” en la Provincia del Carchi, Cantón Bolívar, ubicada en la Parroquia Los Andes, Barrio San Rafael calle García Moreno. Fue creada en octubre de 1980 tiene 43 años de vida Institucional, forma parte de la Dirección Distrital de Educación 04D02 Montúfar – Bolívar, su modalidad es presencial jornada matutina, con nivel educativo: Inicial, Educación Básica y Bachillerato, está conformada aproximadamente por 110 estudiantes y 14 docentes.

El grupo de estudio que es el de 8vo Año consta con 15 estudiantes 7 mujeres y 8 hombres y un docente en la asignatura de Lengua y Literatura, con los cuales se trabajó todo el proceso investigativo.

Figura 1

Ubicación Unidad Educativa Los Andes



Nota. Unidad Educativa “Los Andes”, de la Parroquia de Los Andes, cantón Bolívar, provincia del Carchi. Fuente: Google Maps (2024).

Misión

Potenciar la especialidad de la Institución con docentes capacitados en sus áreas, innovados y comprometidos con la comunidad, sus padres de familia responsables que fomenten el desarrollo de la convivencia en el establecimiento, mejorando la autoestima e identidad, para logra la participación de todos en el aspecto social y académico, trabajando con os gobiernos locales, regionales y nacionales. (Unidad Educativa Los Andes [UELA], 2023)

Visión

Unidad Educativa “Los Andes” pionera en tecnología, humanismo e inclusión con docentes altamente capacitados, innovadores, con ética profesional; estudiantes lideres, creativos, reflexivos, emprendedores fundamentados en una educación de valores e identidad conjugando armonía social y ambiental. (Unidad Educativa Los Andes [UELA], 2023)

3.2. Enfoque y tipo de investigación

3.2.1. Enfoque

En el campo de la investigación existen diferentes enfoques y metodologías, cada uno delimitando sus propias ventajas. En esta investigación se ha seleccionado el enfoque mixto, como menciona Osorio (2021), este “logra estudiar más a fondo una situación específica que permite comprender y analizar esa realidad objeto de estudio para su posterior transformación” (p.165).

En esta investigación se emplearon dos métodos de análisis: cualitativo y cuantitativo. Primero, se realizó una entrevista al docente de lengua y literatura para identificar las estrategias didácticas gamificadas utilizadas en la enseñanza de la lectura comprensiva. Luego, se aplicó un cuestionario a 15 estudiantes de 8vo Año para evaluar su conocimiento sobre las plataformas digitales que el docente emplea en este proceso. Con los resultados obtenidos, se determinará si los estudiantes conocen la plataforma Canva, su uso y su función en el aprendizaje de la lectura comprensiva.

3.2.2. Tipos de Investigación

3.2.2.1. Descriptiva

Valdez (2022) menciona que “tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza

criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes” (p.166).

Por ende, la presente investigación tratará de describir las herramientas tecnológicas que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza del área de “Lengua y Literatura” específicamente en el tema de la lectura comprensiva, así como también la opinión de los estudiantes sobre las estrategias didácticas gamificadas aplicadas en el tema mencionado.

3.2.2.2. Campo

Cajal (2020), considera que “En esta investigación no se modifican ni manipulan variables; es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes, la investigación de campo consiste en la recolección de datos directo de la realidad” (p.65).

La presente investigación será aplicada en la Unidad Educativa “Los Andes”, donde la recolección de datos se realizará directamente en el lugar de estudio de la investigación a 15 estudiantes del 8vo Año, la información será obtenida de manera directa y confiable, la misma que permitirá establecer conclusiones y recomendaciones sobre el tema de investigación a través de los resultados de la encuesta a los estudiantes y entrevista a 1 docentes del área de Lengua y Literatura.

Con la investigación y el enfoque mixto identificaremos las herramientas de gamificación que utilizan los docentes en el área de Lengua y Literatura para el aprendizaje de la “lectura comprensiva”, mediante esto se elaborará contenido digital en la herramienta Canva para el aprendizaje de la lectura comprensiva y finalmente diseñar estrategias didácticas de gamificación en la herramienta CANVA para el tema señalado.

3.3. Definición y operacionalización de variables

3.3.1. Definición

Variable Independiente: Canva

Según Fernandez (2023) “Canva es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación fundada en 2012, que ofrece herramientas online para crear tus propios diseños” (p. 10). En si el autor manifiesta que es una

herramienta donde podremos diseñar algunos tipos de trabajo tanto educativos, sociales, entre otros con el fin de adaptar a la necesidad de cada persona.

En la presente investigación se propondrá realizar estrategias didácticas de gamificación en la herramienta Canva, para el aprendizaje de la lectura comprensiva de los estudiantes de 8vo Año de la Unidad Educativa “Los Andes”, Parroquia Los Andes, cantón Bolívar.

Variable Dependiente: Aprendizaje de la lectura comprensiva

Según Annitza *et al.* (2022) “El aprendizaje de la lectura comprensiva, consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas” (p. 25).

Como el autor manifiesta los estudiantes deberían implementar estrategias didácticas para obtener una adecuada lectura comprensiva, hoy en día algunos docentes desconocen el uso de herramientas tecnológicas que pueden servir de mucha ayuda en el aprendizaje del estudiante, vivimos en un mundo globalizado donde la tecnología ha sido parte de nuestro diario vivir, con estas herramientas ayudaremos a que los estudiantes sean más reflexivos y críticos al momento de reflexionar.

3.3.2. Operacionalización de las variables

Tabla 1*Operacionalización de variables.*

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
(Variable Independiente) Gamificación a través del uso de Canva	Juegos de memoria		Pregunta 4	Encuesta	Cuestionario
	Elementos de gamificación	Retroalimentación inmediata	Pregunta 9	Encuesta	Cuestionario
	Uso educativo de Canva	Usabilidad	Pregunta 1	Encuesta	Cuestionario
		Interactividad	Pregunta 3, Pregunta 13	Encuesta	Cuestionario
		Interés por aprender	Pregunta 5	Encuesta	Cuestionario
	Motivación del estudiante				

		Participación	Pregunta 6	Encuesta	Cuestionario
			Pregunta 7		
	Interacción y colaboración	Trabajo en equipo	Pregunta 15	Encuesta	Cuestionario
			Pregunta 14	Encuesta	Cuestionario
		Aprendizaje colaborativo			
(Variable Dependiente)	Conocimientos Previos	Nivel de familiaridad con el contenido	Pregunta 8	Encuesta	Cuestionario
	Vocabulario	Nivel de comprensión	Pregunta 14	Encuesta	Cuestionario
	Motivación	Intrínseca y Extrínseca	Pregunta 11	Encuesta	Cuestionario
	Habilidades cognitivas	Análisis de texto	Pregunta 10	Encuesta	Cuestionario
	Estrategias de Lectura	Comprensión de textos	Pregunta 2, Pregunta 12	Encuesta	Cuestionario

3.4. Procedimientos

Fase 1. Identificación de estrategias didácticas gamificadas que utilizan los docentes de Lengua y Literatura, para la enseñanza de la lectura comprensiva de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Los Andes”, Cantón Bolívar.

Para identificar las estrategias didácticas gamificadas que utiliza la docente de Lengua y Literatura se implementa una encuesta dirigida a los estudiantes que consta de 16 ítems centrados en conocer cómo se implementan estrategias didácticas gamificadas que permita a los docentes conocer los conocimientos previos de los estudiantes, vocabularios, la motivación que tiene por la lectura, las habilidades cognitivas que conlleva el proceso lector. La encuesta se ejecutó mediante Google Forms para generar resultados automáticos en Excel y los datos fueron tratados de manera descriptiva por porcentajes que nos indicaron la frecuencia de cada respuesta.

Por otra parte, se aplicó una entrevista a la Docente a fin de contrastar la información obtenida con los estudiantes, los datos obtenidos fueron recolectados de manera directa en diálogos con la persona involucrada, finalmente fueron analizados según la temática, narrativa, afinidad o deducción a partir de los patrones de respuesta, relaciones y jerarquía de las respuestas.

Fase 2. Diseño de estrategias didácticas gamificadas, para el aprendizaje de la lectura comprensiva de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Los Andes”, Cantón Bolívar.

Se diseñó las estrategias didácticas gamificadas en herramientas como: Educaplay es una plataforma educativa que permite a los usuarios crear y compartir actividades multimedia interactivas; Nearpod es una herramienta educativa que permite a los docentes crear lecciones interactivas y presentaciones multimedia; Voki es una aplicación que permite a los usuarios crear avatares animados que pueden hablar y comunicarse en diferentes idiomas; Puzzle.org permite a los estudiantes crear y compartir rompecabezas interactivos, los rompecabezas pueden incluir diferentes tipos de actividades, como crucigramas, sopas de letras y otros juegos educativos, LearningsApp.org es una aplicación web 2.0 los docentes pueden integrar texto, imágenes, audio y video, facilitando el aprendizaje activo mediante 18 actividades.

Wordwall.net permite crear una variedad de cuestionarios, juegos de palabras y otras dinámicas educativas personalizadas a las necesidades de los estudiantes; Blooket es una aplicación que combina juegos y aprendizajes en un formato educativo; Kahoot es una herramienta popular para crear cuestionarios interactivos y juegos educativos en tiempo real; Kialo-edu.com es una plataforma diseñada para fomentar el debate crítico y la discusión estructurada entre estudiantes.

Las estrategias didácticas digitales gamificadas corresponden a la destreza con criterio de desempeño que el Ministerio de Educación dispone en el currículo general de Lengua y Literatura para el sub nivel de Educación General Básica Superior desde el 2016, destrezas que se basan en el bloque curricular de lectura que se desarrolla en octavo grado durante las cuatro unidades.

Fase 3. Integración de las estrategias didácticas digitales gamificadas en la plataforma CANVA, para el aprendizaje de la lectura comprensiva de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Los Andes”, Cantón Bolívar.

Una vez analizados los resultados de la fase 1 y desarrollada la fase dos de la investigación se integró en la plataforma Canva las estrategias didácticas digitales gamificadas de: ranking dinámico, competencia de roles y argumentos, competencia de análisis críticos, juego de pistas y descubrimiento, desafío de titulares inteligentes, desafío de sabiduría, responde y aprende, diseño de desafíos significativos, colaboración y competencia, desafío de análisis crítico, exploración y desafío cognitivo, quiz interactivo de evaluación, discusión competitiva y colaborativa; estrategias didácticas gamificadas enfocadas en una presentación atractivamente visual para la enseñanza de lectura comprensiva en los estudiantes, a la vez que se buscó propiciar la motivación en los estudiantes.

3.5. Consideraciones bioéticas

La investigación se llevó a cabo teniendo en cuenta los principios bioéticos de beneficencia, no maleficencia y autonomía. El estudio se realizó con la autorización explícita de las autoridades educativa del centro educativo, de los estudiantes y docentes implicados en el proceso investigativo de la Unidad Educativa “Los Andes”, ubicada en la Parroquia Los Andes, Cantón Bolívar.

Los participantes de la investigación fueron informados de manera verbal acerca de los aspectos más importantes del estudio: objetivos, procedimientos, la importancia de su participación, la duración, las leyes, los códigos y las normas que los respaldan, la participación voluntaria y los beneficios. Además, se obtuvo todos los permisos necesarios para acceder a la comunidad educativa y se garantice el anonimato de los involucrados.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Fase 1. Identificación de estrategias didácticas gamificadas que utilizan los docentes de Lengua y Literatura, para la enseñanza de la lectura comprensiva de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Los Andes”, Cantón Bolívar.

El análisis de las prácticas actuales de los docentes en la Unidad Educativa “Los Andes” permiten identificar qué estrategias gamificadas están empleando y cómo estas contribuyen al desarrollo de la comprensión lectora y cuales aspectos pueden ser fortalecidos para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este análisis permitió diseñar la fase dos y tres de manera contextualizada incorporando herramientas tecnológicas y metodologías activas, contribuyendo así a mejorar el rendimiento lector y a fomentar un ambiente educativo más dinámico y motivador.

Los resultados presentan en una primera parte los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes sobre la variable independiente de investigación, tratando las dimensiones de conocimientos previos de acuerdo a nivel de familiaridad con el contenido, vocabulario comparado con el nivel de comprensión lectora, motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes centrados en el aprendizaje de la lectura, habilidades cognitivas de acuerdo al análisis de texto y las estrategias de lectura para la comprensión de textos.

En la segunda parte del estudio, los resultados de la entrevista se enfocaron en la creación de materiales visuales como apoyo para un aprendizaje significativo, promoviendo actividades dinámicas e interactivas que estimulan la creatividad y facilitan la organización del contenido, se resaltó la integración de estos materiales con plataformas educativas digitales, lo que permite una mayor colaboración entre estudiantes y el acceso a herramientas educativas gratuitas disponibles en la institución. Esta combinación favorece un entorno educativo motivador y participativo, optimizando el proceso de enseñanza aprendizaje y contribuyendo al desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con la comprensión lectora.

4.2. Resultados de Entrevista al Docente de Lengua y Literatura

El análisis de la entrevista revela un enfoque integral y reflexivo en la enseñanza de la lectura comprensiva, con una fuerte orientación hacia la activación de conocimientos previos, la enseñanza del vocabulario, la motivación, el desarrollo de habilidades cognitivas y la utilización de estrategias de lectura. A continuación, se presenta un desglose detallado de los hallazgos encontrados en la entrevista:

Tabla 2

Resultados de la entrevista

Factores que influyen en el aprendizaje de la lectura comprensiva	Indicador	Análisis
Conocimientos previos	Estrategias para identificar conocimientos previos	El docente utiliza lluvias de ideas, preguntas generadoras, conversaciones en pequeños grupos y cuestionarios iniciales para identificar los conocimientos previos de los estudiantes antes de iniciar una actividad de lectura.
	Actividades gamificadas	Considera que los cuestionarios o <i>quiz</i> competitivos son una estrategia adecuada para activar los conocimientos previos de forma dinámica y participativa.
Vocabulario	Estrategias de enseñanza	Emplea la inferencia por contexto, la enseñanza explícita de términos y el diccionario como principal recurso para ampliar el vocabulario de los estudiantes.
	Recursos gamificados	Utiliza juegos de palabras y actividades propuestas en la guía del

		docente para fortalecer el aprendizaje del vocabulario.
	Estrategias motivacionales	La motivación depende del tiempo disponible y de las características de la clase; sin embargo, procura incorporar actividades que despierten el interés de los estudiantes.
	Trabajo colaborativo	Promueve el trabajo en equipo mediante lecturas grupales con roles asignados y proyectos colaborativos.
	Recursos didácticos	Emplea dramatizaciones, aprendizaje basado en problemas y proyectos para favorecer una participación activa y mantener el interés por la lectura.
	Motivación intrínseca y extrínseca	Destaca la creación de obras literarias como una estrategia que incentiva la creatividad y fortalece la motivación de los estudiantes.
Habilidades cognitivas	Desarrollo del pensamiento crítico	Utiliza el análisis de textos, discusiones en clase y preguntas analíticas, interpretativas y evaluativas para fortalecer las habilidades cognitivas y la comprensión lectora.
	Aprendizaje colaborativo	Fomenta la cooperación mediante debates, lecturas grupales y proyectos como la elaboración de una revista literaria, fortaleciendo tanto el rendimiento académico como las habilidades sociales.
	Estrategias lineales	Emplea descripciones, narraciones y análisis de casos reales para favorecer la observación, comparación e interpretación de los textos.

Estrategias de lectura	Estrategias metodológicas	Aplica lectura guiada, preguntas de comprensión, resúmenes, subrayado, anotaciones y mapas conceptuales para desarrollar la comprensión lectora.
	Evaluación y seguimiento	Realiza un monitoreo permanente mediante tareas, diarios de lectura y discusiones grupales, adaptando las estrategias según las necesidades de los estudiantes.
	Uso de Canva	Considera que Canva puede complementar las estrategias de lectura mediante actividades interactivas que incrementen la motivación y la participación de los estudiantes.

4.3. Resultado de encuestas a estudiantes

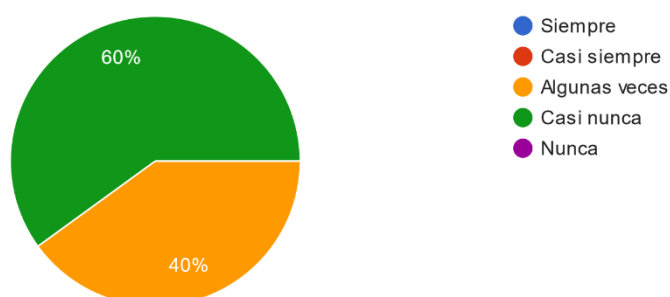
4.3.1 Conocimientos previos

Uso de la tecnología en el aula para la enseñanza de la lectura comprensiva

Los resultados de la Figura 2 evidencian que el uso de la tecnología por parte del docente en la enseñanza de la lectura comprensiva es escaso y no se integra de manera continua en el aula. Esto pone en evidencia que este tipo de estrategias aún no forma parte de la práctica pedagógica actual. Este resultado puede estar asociado a situaciones como la falta de formación en el uso didáctico de herramientas digitales o el escaso uso tecnológico. En consecuencia, se desaprovechan las oportunidades que ofrecen estos recursos para fortalecer la comprensión lectora y dinamizar el aprendizaje. Por lo tanto, es necesario promover procesos de capacitación docente que favorezcan una integración más efectiva de la tecnología, permitiendo mejorar tanto la enseñanza como los resultados de aprendizaje en los estudiantes.

Figura 2

Uso de tecnología en el aula



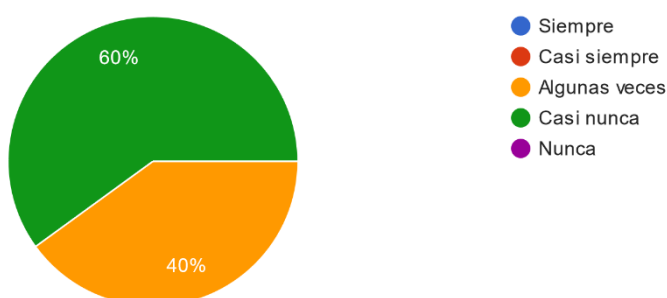
Uso de estrategias didácticas para facilitar la enseñanza de la lectura comprensiva

De acuerdo a los resultados de la Figura 3, se observa que el uso de estrategias didácticas para facilitar la enseñanza de la lectura comprensiva no se aplica de manera continua en el aula. Por lo tanto, su implementación es escasa, lo que evidencia que aún no se fortalece como pilar fundamental de la práctica pedagógica por parte del docente. Esta situación puede estar relacionada con la falta de actualización metodológica o el desconocimiento de estrategias innovadoras que favorezcan la comprensión lectora. Por lo cual, se niegan oportunidades de desarrollar habilidades interpretativas y críticas en los estudiantes.

En este sentido, es fundamental fortalecer la formación docente en el uso de estrategias didácticas activas, que permitan mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y promover una comprensión lectora más significativa no solo en el contexto educativo sino en su diario vivir.

Figura 3

Uso de estrategias dinámicas



4.3.2 Vocabulario

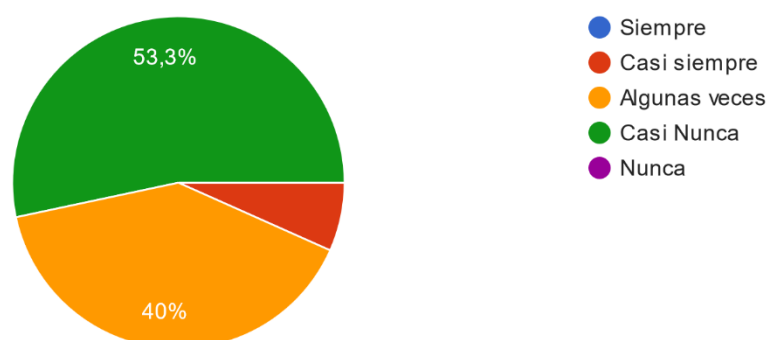
Uso de actividades lúdicas que ayudan a mejorar el vocabulario durante las clases de lengua y literatura.

Los resultados de la Figura 4 evidencian que la realización de actividades lúdicas para mejorar el vocabulario durante las clases de Lengua y Literatura es poco frecuente, resaltando la necesidad de mejorar la práctica dentro del aula. Esto muestra que dichas estrategias no forman parte diaria del proceso de enseñanza, a pesar de la gran capacidad para mejorar el aprendizaje. El poco uso de este tipo de actividades puede deberse a la falta de planificación, desconocimiento de metodologías activas o escasa formación en enfoques innovadores actualizados como la gamificación.

Esta situación evita el desarrollo del vocabulario en los estudiantes, así como su motivación y participación en clase. Es así que, resulta urgente promover el uso de estrategias lúdicas que dinamicen el aprendizaje, favorezcan la adquisición de nuevo vocabulario y contribuyan a generar experiencias educativas más significativas, motivadoras y que ayuden a su desarrollo educativo, social y personal.

Figura 4

Uso de actividades lúdicas



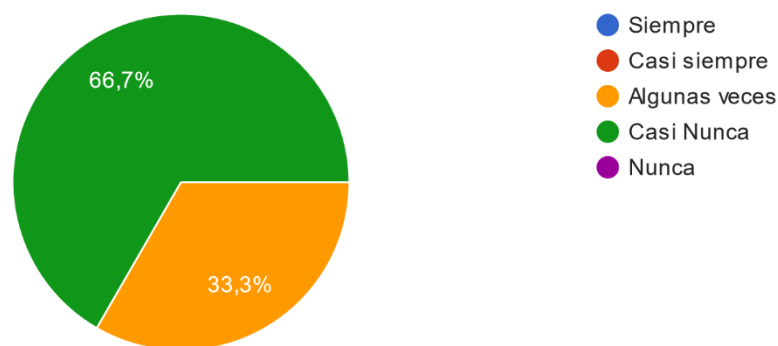
Uso de juegos de memoria para reforzar la comprensión lectora

Según los resultados de la Figura 5, se observa que el uso de juegos de memoria como estrategia para reforzar la comprensión lectora es poco usada dentro del aula, lo que evidencia una limitada incorporación de este tipo de recursos didácticos. Esto sugiere que, aunque existen herramientas lúdicas que apoyan este proceso pedagógico, no se están siendo aprovechadas de manera positiva en el proceso de enseñanza. El poco uso de estas actividades pueden estar asociadas al

desconocimiento de su uso pedagógica o a la falta de formación en metodologías activas. Como consecuencia, se desaprovechan oportunidades para fortalecer la retención de información, el análisis de ideas y la comprensión de los textos de manera más dinámica y significativa. En este sentido, es importante fomentar el uso de estrategias lúdicas como los juegos de memoria, ya que contribuyen a mejorar la comprensión lectora, incrementan la motivación y favorecen un ambiente pedagógico más acogedor.

Figura 5

Uso de juegos de memoria



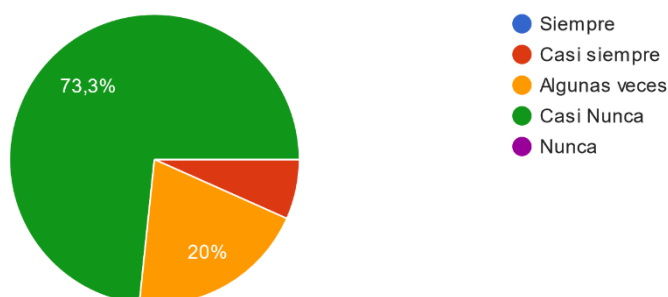
4.3.3 Motivación

Uso de retos o competencias relacionados con la lectura

Los resultados de la Figura 6 ponen en evidencia que el uso de retos o competencias relacionadas con la lectura por parte de los docentes es poco frecuente o casi nula, lo que revela la ausencia de estrategias motivacionales dentro del aula al momento de la clase. Esto revela que no se está obteniendo el máximo de potencial a la gamificación para fomentar el interés por la lectura y de esta forma motivar a los estudiantes. Además, la escasa implementación de este tipo de actividades puede estar relacionada a la poca investigación de metodologías innovadoras o a la falta de planificación pedagógica orientada a elevar la motivación estudiantil. Como resultado, las brechas de generar un aprendizaje más dinámico, participativo y significativo se amplían significativamente. Es así que, promover el uso de retos y competencias como estrategias innovadoras mejorará la motivación, fortaleciendo el hábito lector y mejorar la comprensión dentro de los estudiantes en su formación.

Figura 6

Uso de retos o competencias



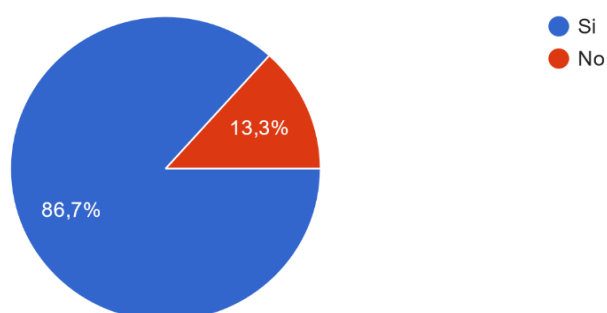
Percepción de la efectividad de la gamificación

Se puede evidenciar en los resultados de la Figura 7 un uso favorable hacia el la gamificación en la comprensión lectora. La mayoría de los participantes percibe que el aprendizaje es más efectivo cuando se incorporan dinámicas lúdicas, lo que refleja ventajas de esta estrategia. Es decir, la motivación que genera la gamificación promueve la participación más activa, mantiene la atención y facilita una mejor interacción con los textos. Asimismo, elementos como los retos y la retroalimentación contribuyen a un aprendizaje más significativo.

Estos resultados coinciden con enfoques pedagógicos actuales que priorizan metodologías activas centradas en el estudiante y no el docente. En conclusión, la gamificación se presenta como una estrategia muy importante para fortalecer la comprensión lectora, siempre y cuando se complemente con otras metodologías para atender los diferentes estilos de aprendizaje existentes en el aula.

Figura 7

Percepción de la efectividad de la gamificación



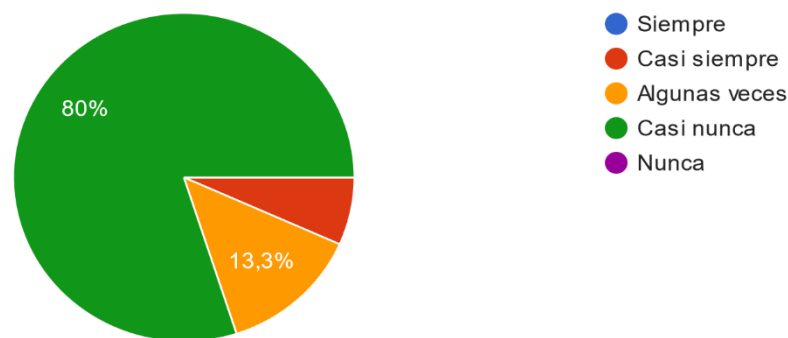
Uso de incentivos como estrategia de motivación

Los resultados de la Figura 8 evidencian que los estudiantes notan que los docentes en pocas ocasiones utilizan premios o incentivos en las actividades de

lectura gamificadas. Esto indica que, aunque se aplican algunas dinámicas de juego, no siempre se acompañan de elementos motivadores que refuercen la participación. En pocos casos se observa el uso ocasional de estos incentivos, pero no con mucha frecuencia. Esta situación puede influir en el interés y compromiso de los estudiantes, ya que los incentivos fortalecen la motivación y la participación activa. Por ello, es fundamental integrarlos con más frecuencia, evitando también equilibrarlos con la motivación propia del estudiante para lograr un aprendizaje más significativo dentro y fuera del aula

Figura 8

Uso de incentivos como estrategia de motivación



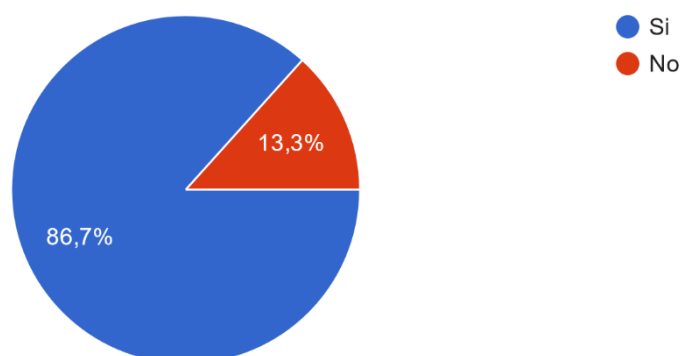
Valoración de Canva como herramienta de gamificación

Los resultados de la Figura 9 muestran un uso correcto de Canva como herramienta de gamificación en la enseñanza de la lectura comprensiva, lo que indica una percepción favorable sobre su potencial pedagógico dentro del aula. Esto indica que los estudiantes reconocen en esta herramienta una alternativa innovadora que puede facilitar su aprendizaje. Esta aceptación puede estar relacionada con las características interactivas y visuales de Canva, las cuales permiten desarrollar actividades dinámicas, creativas y motivadoras. En este sentido, su uso favorece la participación activa del estudiante y contribuye a mejorar la comprensión de los textos de manera más atractiva. Por tanto, resulta fundamental fomentar la integración de Canva en las prácticas pedagógicas, acompañada de una oportuna capacitación docente, con el fin de aprovechar al máximo sus beneficios en el fortalecimiento de la

lectura comprensiva y en la motivación de los estudiantes para fortalecer esta habilidad.

Figura 9

Valoración de Canva



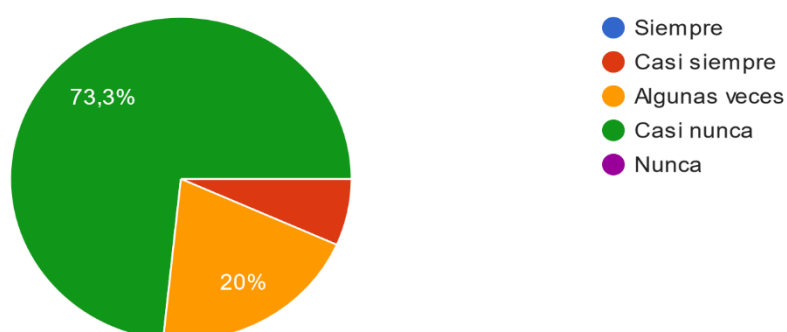
Retroalimentación inmediata como estrategia de gamificación

Se observa en los resultados de la Figura 10 que la retroalimentación inmediata en actividades de lectura comprensiva que contiene elementos de juego no se da de manera constante, lo que da a revelar una limitada aplicación de este componente fundamental dentro de las estrategias de gamificación utilizadas en clase. Esto puede estar relacionada a la falta de conocimiento sobre el rol principal de la retroalimentación o a dificultades en la implementación de herramientas que faciliten este proceso de enseñanza.

Como resultado, se reduce la probabilidad de que los estudiantes reconozcan sus errores a tiempo y mejoren su comprensión lectora de forma paulatina. En este sentido, es fundamental fortalecer la práctica docente en el uso de retroalimentación, ya que permite reforzar el aprendizaje, mantener la motivación y beneficiar al proceso educativo de los estudiantes.

Figura 10

Retroalimentación inmediata



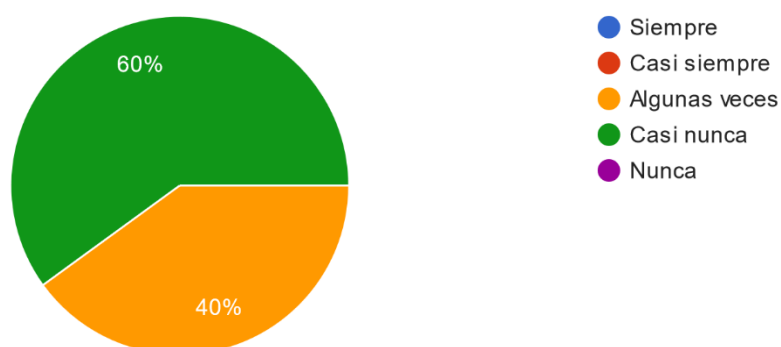
4.3.4 Habilidades cognitivas

Uso de juegos de rol

Los resultados de la Figura 11 ponen en evidencia que el uso de juegos de rol para explorar personajes y tramas de las lecturas es poco usado en el aula, lo que da a conocer una limitada aplicación de estrategias didácticas que favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas. Esta situación puede estar relacionada con la falta de conocimiento o de formación en metodologías activas que promuevan la participación del estudiante. Como consecuencia, se reducen las oportunidades para fortalecer la interpretación, el análisis y la comprensión profunda de los textos. En este sentido, es importante fomentar la incorporación de juegos de rol en la enseñanza, ya que permiten a los estudiantes involucrarse activamente, comprender mejor los contenidos y desarrollar habilidades cognitivas de manera más dinámica y significativa.

Figura 11

Uso de juegos de rol



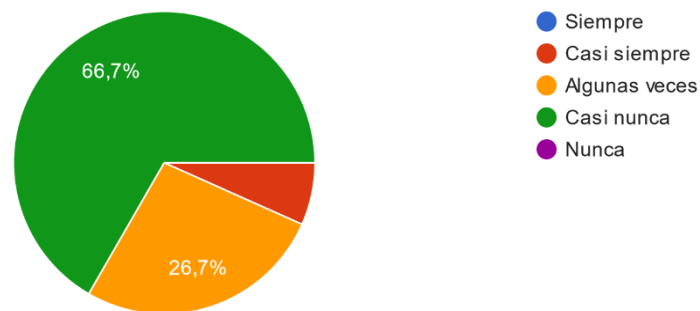
Uso de dinámicas para el análisis de texto

Los resultados de la Figura 12 muestran un uso mínimo de dinámicas de gamificación para hacer más interesante el análisis de los textos que usan los estudiantes, lo que pone en evidencia una limitada integración de estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza. Este hallazgo puede estar relacionado con la falta de capacitación docente en metodologías gamificadas y planificación que este orientada a la innovación pedagógica. Como resultado, los análisis de textos pueden resultar aburridos para los estudiantes, influyendo en el interés y nivel de participación.

En este sentido, es fundamental promover la incorporación de dinámicas de gamificación, ya que estas permiten dinamizar el aprendizaje, fomentar la motivación y fortalecer las habilidades cognitivas necesarias para un análisis más profundo y significativo de los textos.

Figura 12

Uso de dinámicas



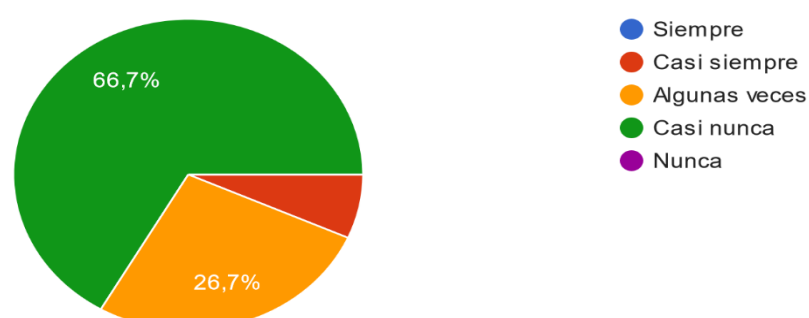
Uso de simulaciones o dramatizaciones

Los resultados de la Figura 13 muestran que las simulaciones o dramatizaciones para explorar las temáticas de las lecturas es poco frecuente en el aula, esto no permite una aplicación de estrategias activas orientadas al desarrollo de habilidades cognitivas dentro del aula. Este resultado puede estar asociado a la falta de formación docente en metodologías participativas o al desconocimiento de su importancia pedagógica. Como resultado, se reduce la probabilidad para que los estudiantes entiendan los contenidos de manera más reflexiva y significativa para su diario vivir.

En este sentido, es importante incluir simulaciones y dramatizaciones en el proceso de enseñanza, ya que permiten una mayor implicación del estudiante, favorecen la interpretación de los textos y fortalecen el desarrollo de habilidades cognitivas de forma dinámica y motivacional dentro del aula.

Figura 13

Uso de simulaciones o dramatizaciones



4.3.5 Estrategias de lectura

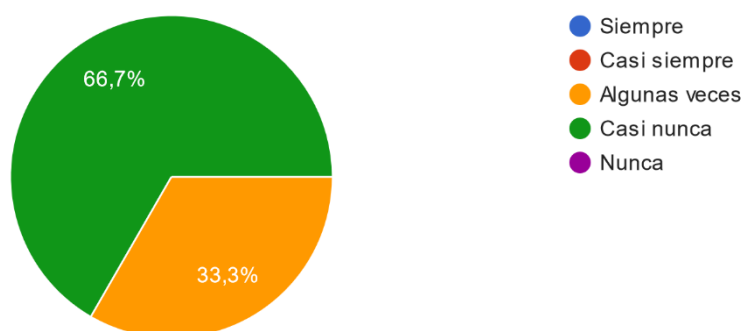
Uso de herramientas digitales

Los resultados de la Figura 14 evidencian una baja integración de herramientas digitales que contengan elementos lúdicos en las actividades de lectura. Esto indica que su incorporación no es tan continua en la práctica docente. Aunque algunos docentes las emplean rara vez, esto responde más a intentos vacíos de innovación que a una estrategia pedagógica que se implementa de manera regular dentro de la práctica docente.

Este escenario pedagógico puede relacionarse con brechas tales como la falta de capacitación, el acceso restringido a tecnología o al uso de métodos tradicionales. La poca aplicación de la gamificación representa una oportunidad desaprovechada, ya que puede mejorar la motivación y la comprensión lectora. Por lo tanto, es importante fortalecer la formación docente y promover su uso de manera regular en el aula.

Figura 14

Uso de herramientas digitales



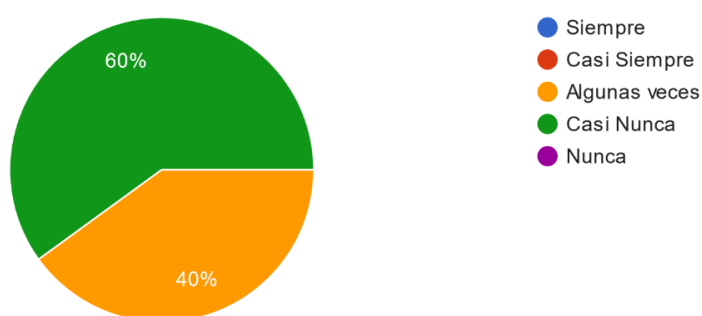
Participación en actividades grupales

Los resultados en la Figura 15 muestran que la participación en actividades con otros compañeros para analizar textos tiene poca frecuencia. Esto revela que, aunque los estudiantes sí tienen oportunidades de interactuar en dinámicas colectivas, estas no se desarrollan de manera constante dentro del aula. AL no existir respuestas en las categorías más altas de frecuencia indica que estas estrategias no se usan seguido en la práctica pedagógica, lo que podría evitar el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la argumentación y la comprensión de los textos por parte de los estudiantes.

Esto sugiere la necesidad de fortalecer el uso de actividades grupales como estrategia de lectura, ya que estas favorecen el intercambio de ideas y la construcción del conocimiento. Aumentar su implementación podría generar un impacto alto en la motivación de los estudiantes y en su capacidad para interpretar y analizar textos de manera más profunda.

Figura 15

Participación en actividades grupales

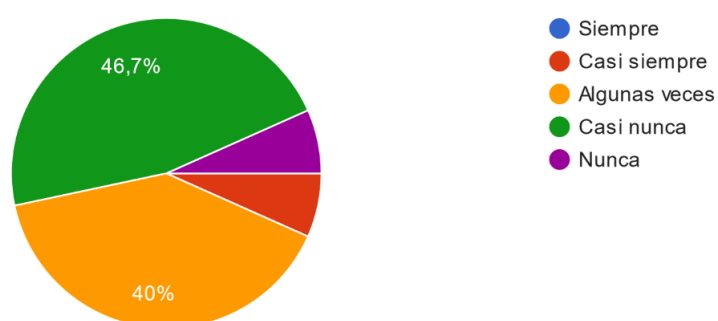


Frecuencia del trabajo colaborativo

Los resultados de la Figura 16 muestran que la mayoría de los estudiantes casi nunca utilizan herramientas digitales o aplicaciones educativas con elementos de juego en las lecciones de lectura. Estas herramientas, como plataformas interactivas, pueden hacer las clases más atractivas y motivadoras, por lo que su poco uso sugiere métodos de enseñanza. De igual manera, se revela que casi nunca participan en actividades donde se trabajen con otros estudiantes para analizar textos, perdiendo la oportunidad de trabajar de forma colaborativa. Estos resultados reflejan que escasas veces colaboran en este tipo de dinámicas, a pesar de que trabajar en grupo favorece la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico limitando la oportunidad de explorar más a profundidad su capacidad cognitiva.

Figura 16

Frecuencia del trabajo colaborativo



4.4 Discusión

Los resultados obtenidos en la encuesta a los estudiantes evidenciaron que el 75 % de los estudiantes presentó dificultades en la comprensión lectora, principalmente en los niveles de inferencia y adquisición de vocabulario. Estos resultados coinciden con lo afirmado por Armijos (2023), quien afirma que la comprensión lectora continúa siendo una de las principales dificultades en el área de Lengua y Literatura y no solo en Ecuador sino a nivel de Latinoamérica, debido a la poca aplicación de estrategias didácticas innovadoras dentro del aula. Esto se relaciona directamente con los planteamientos del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL, 2021), el cual señala que una proporción significativa de estudiantes presenta dificultades para comprender e interpretar los textos.

En este sentido, los resultados obtenidos confirman la necesidad de fortalecer la comprensión lectora mediante estrategias que favorezcan una participación más activa y significativa de los estudiantes, de esta forma el proceso pedagógico dará un giro significativo para que de esta manera el estudiante se interese más por aprender.

En relación con las estrategias metodológicas empleadas por el docente, la entrevista permitió identificar el uso de lectura guiada, preguntas de comprensión, organizadores gráficos y actividades colaborativas. Estos resultados coinciden con lo planteado por Moreno y Castillo (2022), quienes resaltan que la aplicación de estrategias de lectura favorece la identificación de ideas principales y secundarias, el desarrollo de inferencias y la construcción del significado del texto. Sin embargo, se evidenció que el uso de herramientas digitales y estrategias gamificadas aún es poco usado dentro de la clase, debido principalmente a la falta de actualización y capacitación docente. Este resultado es un poco diferente de lo dicho por Intriago (2022), quien dice que la incorporación de Canva en el aula promueve una participación más activa y mejora significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje cuando el docente sabe utilizar la herramienta digital de manera correcta.

Por otra parte, los resultados muestran que tanto los estudiantes como el docente mantienen una visión favorable y aceptable sobre la incorporación de actividades gamificadas en el proceso de enseñanza de la comprensión lectora. Estos hallazgos son estrechamente relacionados con las investigaciones de Chuqui (2022), Galarza (2022) y Gracia (2022), quienes llegan a la conclusión de que la gamificación incrementa la motivación, favorece la participación y fortalece el aprendizaje significativo mediante actividades que llaman la atención al estudiante y por ende las

realiza de manera correcta. Además, la entrevista permitió identificar que el trabajo colaborativo, los retos y las actividades participativas constituyen estrategias potentes que ayudan al desarrollo del pensamiento crítico y la comprensión de los diferentes textos, los mismos que se alinean a los principios del constructivismo y cognitivismo.

Finalmente, todos los hallazgos encontrados justifican el diseño de una propuesta didáctica basada en Canva que integra actividades gamificadas orientadas al fortalecimiento de la comprensión lectora. A diferencia de los estudios revisados con anterioridad, el presente trabajo investigativo plantea una propuesta en base a las necesidades de los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Los Andes. En consecuencia, los resultados obtenidos no solo resaltan los beneficios de la gamificación, sino que también propone una necesidad de capacitación a los docentes para que mejoren y se actualicen en cuanto a sus prácticas pedagógicas.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Introducción

En el contexto educativo actual, la tecnología ofrece oportunidades significativas para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es así que, la integración de herramientas digitales en la educación permite a los docentes implementar estrategias didácticas innovadoras que pueden mejorar la comprensión lectora y la motivación de los estudiantes tanto dentro como fuera del aula. Es así que se propone la integración de estrategias didácticas digitales gamificadas en la plataforma Canva para potenciar el aprendizaje de la lectura comprensiva en los 15 estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Los Andes”, Cantón Bolívar. Esta propuesta surge de un análisis de las acciones y usos actuales de Canva por parte de los docentes, con el objetivo de ofrecer una solución práctica y efectiva para superar los problemas identificados y aprovechar los beneficios de esta herramienta en el aula.

Antecedentes

La gamificación en la educación se ha convertido en una estrategia importante para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. La gamificación quiere decir la integración de elementos de juego en contextos educativos para fomentar la participación y el aprendizaje durante la clase. Muchos estudios han demostrado que la gamificación mejorara la retención de información, la participación activa y el rendimiento académico de los estudiantes en cualquier área.

Canva al ser una plataforma en línea, ha sido considerada como una herramienta muy útil para la creación de recursos educativos visuales. Sin embargo, a pesar de su potencial, muchos docentes tienen dificultades para integrar Canva de manera exitosa en sus clases debido a la falta de uso y en algunos casos a la complejidad. La investigación previa ha mostrado que una formación adecuada y el desarrollo de estrategias didácticas específicas pueden facilitar la adopción de herramientas digitales y mejorar su eficacia en el aula.

En el contexto específico de la Unidad Educativa “Los Andes”, se ha identificado la necesidad de diseñar estrategias didácticas que utilicen Canva de manera efectiva para la enseñanza de la lectura comprensiva ya sea dentro o fuera del aula. La falta de experiencia y el desconocimiento de la plataforma por parte de los docentes sugiere la importancia de desarrollar un enfoque más riguroso para la integración de Canva en el proceso educativo.

Justificación

La integración de estrategias didácticas gamificadas en Canva ofrece varias ventajas significativas, primeramente, la mejora de la motivación y el compromiso ya que las actividades gamificadas, como competencias y juegos, pueden aumentar la motivación de los estudiantes al ofrecer recompensas y desafíos que hacen el aprendizaje más dinámico y atractivo. Además, el desarrollo de habilidades digitales a través del uso de Canva que permite a los estudiantes desarrollar habilidades digitales esenciales, como la creación de infografías y el diseño gráfico, que son importantes en el mundo actual.

Por otra parte, cuando los estudiantes utilizan Canva para crear imágenes que representen textos, pueden entender mejor lo que leen y recordarlo. La formación y los recursos específicos ayudan a los docentes a superar los problemas relacionados con el uso de Canva, lo que garantiza que lo utilicen de manera efectiva en el aula.

Factibilidad de la Propuesta

La propuesta es factible debido principalmente a la accesibilidad de Canva ya que es una herramienta accesible y gratuita que ofrece una amplia gama de recursos y plantillas que pueden ser fácilmente adaptados para fines educativos. Además, La Unidad Educativa “Los Andes” cuenta con infraestructura tecnológica adecuada y acceso a Internet, lo que facilita el uso de Canva en el aula.

Por otro lado, la capacitación y el soporte son muy completos. Ofrecen talleres y tutoriales para enseñar a los docentes a usar Canva. De esta manera, los docentes se sentirán seguros y capaces de aplicar las estrategias propuestas.

Además, los estudiantes de octavo año están acostumbrados a usar tecnologías digitales. Les gustan las actividades interactivas y los juegos, lo que ayuda a que la propuesta funcione.

Para desarrollar la propuesta, se utilizó un método estructurado. Este método incluye la planificación y la implementación, y evaluación de las estrategias didácticas gamificadas en Canva.

En primer lugar, la planificación donde se sientan las bases para la implementación efectiva de las estrategias didácticas gamificadas. Se comienza con un análisis exhaustivo de las necesidades de los docentes y estudiantes para identificar áreas de mejora en el uso de Canva. Luego, se diseñan estrategias didácticas adaptadas a estas necesidades y se crean los materiales y recursos necesarios para llevarlas a cabo. Esta fase es crucial para asegurar que las estrategias sean relevantes y bien estructuradas.

Después de implementar las actividades planificadas en el entorno educativo, se brinda capacitación a docentes y estudiantes. El objetivo es que puedan usar Canva de manera efectiva. Las estrategias gamificadas se llevan a cabo en el aula. Se monitorea el progreso y se ajustan las actividades según sea necesario.

Esta etapa es muy importante para llevar a cabo los planes y ver si funcionan bien. Después, se evalúa y se da retroalimentación, lo que significa ver cómo funcionan los procesos de enseñanza y hacer cambios según lo que se ha aprendido. Se estudian los datos que se han recogido durante la ejecución para saber si los planes están mejorando la comprensión lectora y el uso de Canva. Con esta información, se hacen mejoras y se crea un informe final que resume lo que se ha encontrado y lo que se recomienda. Este método nos permite desarrollar, ejecutar y evaluar los planes de enseñanza de manera sistemática, asegurando que la idea sea buena y se adapte a las necesidades de los estudiantes.

Objetivo General

Integrar estrategias didácticas digitales gamificadas en la plataforma CANVA para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Los Andes”, Cantón Bolívar.

Objetivos Específicos

Desarrollar recursos educativos gamificados en CANVA que faciliten la comprensión lectora a través de actividades interactivas y atractivas.

Promover la participación activa de los estudiantes mediante el uso de elementos gamificados.

Fase 2. Diseño de estrategias didácticas gamificadas, para el aprendizaje de la lectura comprensiva de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Los Andes”, Cantón Bolívar.

La Fase 2 se centró en el diseño de estrategias didácticas gamificadas para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Los Andes", Cantón Bolívar. Este diseño se desarrolló alineándose con las destrezas con criterio de desempeño definidas en el currículo general de Lengua y Literatura del Ministerio de Educación desde 2016, específicamente en el bloque curricular de lectura que se aborda en las cuatro unidades del octavo grado. Para el desarrollo de las actividades de gamificación se analizó el uso e importancia de las siguientes herramientas:

Tabla 3

Herramientas digitales

Ícono	Herramienta	Descripción	Aplicación en la comprensión lectora
	Educaplay	Plataforma para crear y compartir actividades multimedia interactivas.	Elaboración de cuestionarios, sopas de letras, crucigramas y ejercicios de comprensión lectora.
	Nearpod	Herramienta para desarrollar lecciones interactivas y presentaciones multimedia.	Presentación de lecturas interactivas, preguntas de comprensión y actividades colaborativas.
	Voki	Aplicación para crear avatares animados con voz.	Narración de textos, dramatización de historias y desarrollo de la expresión oral.
	Puzzle.org	Plataforma para diseñar	Refuerzo del vocabulario e

		rompecabezas interactivos, crucigramas y sopas de letras.	identificación de conceptos clave en la lectura.
	LearningApps.org	Aplicación web que integra texto, imágenes, audio y video mediante actividades interactivas.	Desarrollo de ejercicios de asociación, clasificación y secuenciación relacionados con la comprensión lectora.
	Wordwall	Plataforma para crear cuestionarios, juegos de palabras y dinámicas educativas.	Evaluaciones gamificadas, retos y actividades de repaso sobre textos leídos.
	Blooket	Plataforma que combina juegos y aprendizaje mediante competencias en línea.	Reforzamiento de contenidos de lectura mediante preguntas y desafíos interactivos.
	Kahoot!	Herramienta para elaborar cuestionarios y juegos educativos en tiempo real.	Evaluación de la comprensión lectora mediante concursos y retroalimentación inmediata.
	Kialo Edu	Plataforma para desarrollar debates críticos y discusiones estructuradas.	Promoción de la argumentación, el análisis y la interpretación crítica de textos.

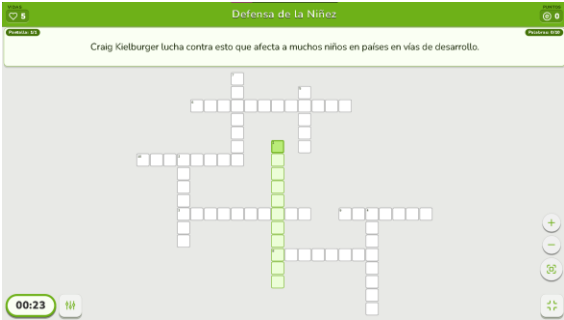
La elección de estas herramientas responde a la necesidad de fortalecer la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes mediante retos, competencias y actividades interactivas. Además, estas estrategias están diseñadas para promover el aprendizaje activo y la colaboración entre estudiantes, maximizando el impacto de las actividades gamificadas en la comprensión lectora.

Las estrategias didácticas digitales gamificadas corresponden a la destreza con criterio de desempeño que el Ministerio de Educación dispone en el currículo general de Lengua y Literatura para el subnivel de Educación General Básica Superior desde el 2016, destrezas que se basan en el bloque curricular de lectura que se desarrolla en octavo grado durante las cuatro unidades.



ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DIGITALES GAMIFICADAS para la COMPRESIÓN LECTORA

ESTRATEGIA 1

Tema: La entrevista (Unidad 1)	Actividad: Entrevistador misterioso 
Curso:	Octavo Año EGB
Edad:	11 años
Tiempo:	15 minutos
Destreza con criterio de desempeño:	Construir significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto.
Estrategia didáctica gamificada:	Ranking dinámico
Objetivo:	Identificar el tema y el punto de vista del autor en entrevistas a través de un crucigrama interactivo.
Instrucciones	• Los estudiantes comenzarán la actividad interactuando con los casilleros numerados, haciendo clic en cada uno para explorar su contenido. • Una vez seleccionado en la parte superior aparecerá la pista la cual deberá leer atentamente y comenzará a responder escribiendo la palabra, una letra por cada cuadro
Dinámica:	• Cuando la palabra sea correcta esta se pintará de color verde • En el caso de que sea incorrecto se pintará de color rojo y se restará una vida.
Resultados:	 Para conocer el ganador se tomará en cuenta quien haya respondido la mayoría de preguntas y en el menor tiempo posible
Código QR	

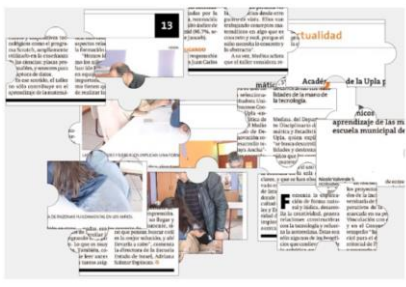
ESTRATEGIA 2

Tema: La entrevista (Unidad 1)	Actividad: Hora de escalar 
Curso:	Octavo Año EGB
Edad:	11 años
Tiempo:	15 minutos
Destreza con criterio de desempeño:	Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas de comprensión autoseleccionadas, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas.
Estrategia didáctica gamificada:	Competencia de roles y argumentos
Objetivo:	Evaluar la capacidad de comprensión de la entrevista con el uso de una competencia de escalamiento gamificado
Instrucciones	• Los estudiantes deberán ingresar a www.nearpod.com e ingresar el código H5ZAE. • Luego deberá seleccionar el avatar con el que desea participar y colocar su nombre. • El docente inicia el juego cuando todos los estudiantes estén dentro del juego
Dinámica:	• El estudiante leerá la pregunta y seleccionará la respuesta correcta • Si es correcto sumará punto y seguirá escalando, caso contrario no sumará puntos y no avanzará
Resultados:	 Quien haya completado las preguntas de manera correcta será el ganador y habrá llegado a la cima
Código QR	

ESTRATEGIA 3

Tema: La entrevista (Unidad 1)	Actividad: Entrevista con un avatar 
Curso:	Octavo Año EGB
Edad:	11 años
Tiempo:	15 minutos
Destreza con criterio de desempeño:	Elaborar criterios crítico-valorativos al distinguir las diferentes perspectivas en conflicto sobre un mismo tema, en diferentes textos.
Estrategia didáctica gamificada:	Competencia de análisis críticos
Objetivo:	Evaluar los criterios críticos valorativos de los estudiantes, a través de una entrevista utilizando avatar
Instrucciones	• Una vez ingresado a la actividad el estudiante dará clic en play para poder escuchar al avatar. • El estudiante podrá repetir las veces que sean necesarios al avatar para poder entender las instrucciones
Dinámica:	• Una vez escuchado las instrucciones, el estudiante empezará a contestar de manera clara y coherente de acuerdo a lo solicitado
Resultados:	 Todos los estudiantes serán ganadores por haber contestado la pregunta del avatar. Sin embargo, el docente evaluará los criterios de cada estudiante para conocer el nivel de desempeño de cada estudiante.
Código QR	

ESTRATEGIA 4

Tema: La entrevista (Unidad 2)	Actividad: Detectives de noticias 
Curso:	Octavo Año EGB
Edad:	11 años
Tiempo:	20 minutos
Destreza con criterio de desempeño:	Construir significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto.
Estrategia didáctica gamificada:	Juego de pistas y descubrimiento
Objetivo:	Inferir el tema de una noticia a través del análisis de su contenido, utilizando un rompecabezas interactivo.
Instrucciones	• Se sugiere formar grupos para esta actividad, una vez dentro de la misma los estudiantes empezarán a armar el rompecabezas • Cuando hayan finalizado de armar el rompecabezas empezarán a leer la noticia que se ha formado.
Dinámica:	• Una vez analizado la noticia un representante del grupo inferirá diciendo el título de la noticia de acuerdo a lo que hayan analizado durante el proceso de lectura.
Resultados:	 El grupo ganador será aquel quien haya terminado de armar el rompecabezas, analizar el texto y cuyo título a la noticia tenga relación a lo leído.
Código QR	

ESTRATEGIA 5

Tema: La entrevista (Unidad 2)	Actividad: El cazador de titulares 
Curso:	Octavo Año EGB
Edad:	11 años
Tiempo:	20 minutos
Destreza con criterio de desempeño:	Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas de comprensión autoseleccionadas, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas.
Estrategia didáctica gamificada:	Desafío de titulares inteligentes
Objetivo:	Desarrollar la capacidad de comprensión lectora y pensamiento crítico mediante la lectura de noticias y la identificación de titulares precisos.
Instrucciones	- Se sugiere formar grupos para esta actividad, una vez dentro de la misma los estudiantes empezarán a la lectura de las noticias presentadas en el noticiero - Cuando hayan finalizado de leer deberán dar clic en el signo de interrogación para mostrar la opción de los titulares y seleccionar el correcto.
Dinámica:	Para cada noticia debe seleccionar el título correspondiente tomando en cuenta que no puede existir repeticiones
Resultados:	 El grupo ganador será aquel quien haya acertado el mayor número de titulares y en el caso de haber empate se tomará en cuenta el menor tiempo usado.
Código QR	

ESTRATEGIA 6

Tema: La entrevista (Unidad 2)	Actividad: Caza de la noticia 
Curso:	Octavo Año EGB
Edad:	11 años
Tiempo:	20 minutos
Destreza con criterio de desempeño:	Elaborar criterios crítico-valorativos al distinguir las diferentes perspectivas en conflicto sobre un mismo tema, en diferentes textos
Estrategia didáctica gamificada:	Desafío de Sabiduría: Responde y Aprende
Objetivo:	Fomentar la comprensión del contenido audiovisual y desarrollar habilidades de perspectiva y pensamiento crítico a través de la interacción con preguntas sobre una noticia
Instrucciones	• El estudiante deberá observar el video y en cierto momento aparecerá una preguntada relacionada a la noticia • El estudiante analiza la pregunta y opciones y relaciona con lo que ha visto en la noticia hasta el momento y selecciona la opción correcta
Dinámica:	• Para cada pregunta solo existe una respuesta correcta, la misma que la selecciona después de un análisis crítico de lo visto en la noticia
Resultados:	 El ganador será el estudiante que haya contestado todas las respuestas correctas
Código QR	

ESTRATEGIA 7

Tema: El Reportaje (Unidad 3)	Actividad: Cada oveja con su pareja 
Curso:	Octavo Año EGB
Edad:	11 años
Tiempo:	20 minutos
Destreza con criterio de desempeño:	Construir significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto.
Estrategia didáctica gamificada:	Diseño de desafíos significativos
Objetivo:	Identificar y comprender las partes de un reportaje mediante la lectura crítica de textos, utilizando actividades gamificadas en Wordwall que fomenten la interacción, el análisis y la toma de decisiones.
Instrucciones	• El estudiante accede a la actividad y observará textos deslizándose en la parte superior • Después de analizar los textos deberá seleccionar una de las 4 opciones mostradas en la parte inferior la cual pertenece a una parte del reportaje
Dinámica:	• El estudiante emparejará el texto con la parte de reportaje haciendo clic en las opciones de la parte inferior
Resultados:	 El ganador será el estudiante que haya contestado todas las respuestas correctas y en el caso de haber empate se tomará en cuenta quien haya ocupado el menor tiempo.
Código QR	

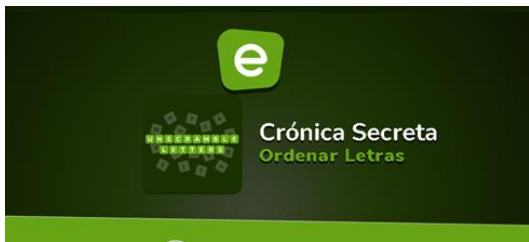
ESTRATEGIA 8

Tema: El Reportaje (Unidad 3)	Actividad: Reportaje visual 
Curso:	Octavo Año EGB
Edad:	11 años
Tiempo:	45 minutos
Destreza con criterio de desempeño:	Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas de comprensión autoseleccionadas, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas.
Estrategia didáctica gamificada:	Colaboración y competencia
Objetivo:	Desarrollar estrategias de comprensión mediante la creación de reportajes a través del uso de CANVA
Instrucciones	• Para la actividad se sugiere realizar grupos de trabajo • Los estudiantes diseñarán un reportaje en base al diseño proporcionado por el docente.
Dinámica:	• Los estudiantes empezarán a diseñar su reportaje tomando en cuenta sus partes
Resultados:	 El ganador será el grupo quien haya completado su reportaje y cuyo texto tenga coherencia y alineado a los elementos de un reportaje.
Código QR	

ESTRATEGIA 9

Tema: El Reportaje (Unidad 3)	Actividad: Batalla de reportajes  Batalla de reportajes
Curso:	Octavo Año EGB
Edad:	11 años
Tiempo:	15 minutos
Destreza con criterio de desempeño:	Elaborar criterios crítico-valorativos al distinguir las diferentes perspectivas en conflicto sobre un mismo tema, en diferentes textos
Estrategia didáctica gamificada:	Desafío de análisis crítico
Objetivo:	Evaluar las diferentes perspectivas en los reportajes a través de un juego en blooKet
Instrucciones	• Para la actividad se sugiere realizar grupos de trabajo • Los estudiantes entrarán en una competencia donde se mostrarán reportajes cortos con 4 opciones de respuesta
Dinámica:	• Los estudiantes analizarán cada uno de los reportajes donde deben identificar lo que el reportero quiere transmitir elaborando criterios en el texto. Posteriormente, seleccionarán la respuesta correcta de acuerdo a su análisis crítico.
Resultados:	 El ganador será el grupo quien haya acertado el mayor número de preguntas correctas.
Código QR	

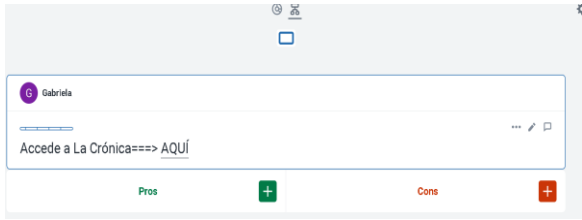
ESTRATEGIA 10

Tema: La crónica (Unidad 4)	Actividad: Crónica secreta 
Curso:	Octavo Año EGB
Edad:	11 años
Tiempo:	25 minutos
Destreza con criterio de desempeño:	Construir significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto.
Estrategia didáctica gamificada:	Exploración y Desafío Cognitivo
Objetivo:	Leer una crónica y desentrañar los mensajes implícitos para ordenar una palabra en base a una definición, desarrollando sus habilidades de comprensión inferencial.
Instrucciones	Los estudiantes deben leer detenidamente la instrucción y a continuación dando clic en la imagen para poder leer la crónica completa
Dinámica:	- Una vez terminado de leer la crónica y la definición, el estudiante tratará de inferir su significado tratando de ordenar la palabra. Si el estudiante se equivoca perderá una vida. - El estudiante tendrá 5 opciones de equivocarse, caso contrario automáticamente perderá el juego
Resultados:	 El ganador será el estudiante quien haya terminado las preguntas en el menor tiempo posible.
Código QR	

ESTRATEGIA 11

Tema: La crónica (Unidad 4)	Actividad: Detectives del Propósito: ¿Informar, Reflexionar o Entretener? 
Curso:	Octavo Año EGB
Edad:	11 años
Tiempo:	10 minutos
Destreza con criterio de desempeño:	Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas de comprensión autoseleccionadas, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas.
Estrategia didáctica gamificada:	Quiz Interactivo de Evaluación
Objetivo:	Autorregular la comprensión del texto de la crónica identificando correctamente los propósitos (informar, reflexionar, entretener) en diferentes fragmentos
Instrucciones	- Los estudiantes acceden a kahoot a través de su celular e ingresan sus nombres - Lee detenidamente los fragmentos y los analiza
Dinámica:	El estudiante selecciona la opción que crea es correcta. Tendrá 60 segundos para completar cada pregunta. Entre más rápido conteste más puntos podrá ganar.
Resultados:	 Al final del juego existirá un top 3 y el primer lugar será el estudiante que más puntos haya obtenido gracias a su rapidez y elección de respuestas correctas.
Código QR	

ESTRATEGIA 12

Tema: La crónica (Unidad 4)	Actividad: Foro de la crónica 
Curso:	Octavo Año EGB
Edad:	11 años
Tiempo:	20 minutos
Destreza con criterio de desempeño:	Elaborar criterios crítico-valorativos al distinguir las diferentes perspectivas en conflicto sobre un mismo tema, en diferentes textos.
Estrategia didáctica gamificada:	Discusión Competitiva y Colaborativa
Objetivo:	Fomentar el desarrollo del pensamiento crítico y la argumentación reflexiva a través de la participación activa en un entorno colaborativo.
Instrucciones	Los estudiantes acceden a un acrónica en el link, el cual deben analizar a profundidad su contenido para luego construir criterios significativos a favor y en contra del texto leído.
Dinámica:	El estudiante podrá agregar los análisis que desee de manera indefinida
Resultados:	 Todos los estudiantes son ganadores ya que la actividad busca establecer una discusión de la crónica de manera reflexiva y analítica.
Código QR	

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

La propuesta de estrategias digitales en Canva se convierte en una alternativa pedagógica innovadora para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de 8vo Año de la Unidad Educativa Los Andes. La propuesta respondió a las necesidades identificadas durante el diagnóstico, en la cual se evidenció grandes fallas en la inferencia de textos y adquisición de nuevos conocimientos. Además, se estableció una relación entre las bases teóricas y metodológicas en relación con la gamificación, de esta manera ofreciendo una herramienta organizada y contextualizada para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la comprensión lectora.

El análisis de las estrategias didácticas gamificadas usadas por los docentes de Lengua y Literatura evidenció que, aunque existe conocimiento de la importancia de la gamificación, su uso en el aula es poca y poca planificada. El presente trabajo concluye que las estrategias tradicionales siguen siendo usadas en la enseñanza de la lectura comprensiva lo que desencadena en desmotivación de los estudiantes. Sin embargo, se identificaron algunas prácticas pedagógicas que apoyan la gamificación, las cuales revelan un impacto positivo en la práctica pedagógica. De igual manera, la bibliografía analizada coincide en que la gamificación se relaciona con el constructivismo y el aprendizaje significativo dentro del aula. En este sentido, se evidencia la necesidad de fortalecer el uso de estrategias gamificadas a través del uso de CANVA dentro de la asignatura de Lengua y Literatura.

El diseño de estrategias didácticas gamificadas a través del uso de CANVA para el aprendizaje de la lectura comprensiva permitió diseñar actividades innovadoras, dinámicas y motivadoras para el estudiante. La inserción de elementos de la gamificación, como retos, recompensas, niveles y retroalimentación inmediata, ayudó a fortalecer el desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con la comprensión lectora, tales como la interpretación, el análisis y la inferencia de textos. De igual manera, estas estrategias promovieron un aprendizaje más activo y significativo incrementando la motivación y el interés por la lectura. La investigación

demuestra que un adecuado diseño de actividades gamificadas contribuye a mejorar la retención de la información y a fortalecer las competencias lectoras.

La integración de estrategias didácticas digitales gamificadas en la plataforma Canva mostró una mejora significativa en el aprendizaje de la lectura comprensiva de los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica. El uso de Canva como herramienta digital permitió la creación de recursos interactivos, visuales y atractivos que fortalecieron el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, la implementación de estas estrategias incremento el nivel de participación y compromiso por parte de los estudiantes con las actividades gamificadas, consolidando así la efectividad de Canva como recurso didáctico. En conclusión, la integración de herramientas digitales gamificadas fortalece el aprendizaje significativo y responde a la gran necesidad de innovar el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del aula.

Recomendaciones

Se considera necesario que el docente de Lengua y Literatura incluya las estrategias didácticas gamificadas como un recurso complementario para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes. De igual manera es importante establecer procesos permanentes de actualización de las herramientas tecnológicas que puedan surgir y sirvan de apoyo para seguir mejorando el proceso de enseñanza

Se recomienda el uso de estrategias didácticas gamificadas mediante la plataforma Canva de manera más frecuente en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica, así como su aplicación a otros cursos y asignaturas que lo requieran. El uso de esta herramienta digital permitirá fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera integral. Esto se respalda después de afirmar la importancia de Canva como recurso educativo, ya que, aparte de incrementar la motivación de los estudiantes, fortalece habilidades cognitivas y fomenta la creatividad generando un ambiente pedagógico más innovador.

Se sugiere la aplicación de estrategias para que motiven al estudiante antes del desarrollo de actividades gamificadas en Canva, así como una adecuada introducción a cada actividad. Estas actividades deben ser explicadas de manera clara incluyendo los objetivos, las instrucciones y la dinámica de trabajo, con el fin de orientar a los estudiantes y facilitar su participación efectiva dentro del aula. De esta manera, se logra reducir posibles dificultades durante la ejecución de las actividades y se promueve un ambiente de aprendizaje más organizado, participativo y significativo, favoreciendo el desarrollo de habilidades de comprensión lectora.

Se recomienda realizar posteriores estudios de investigación que vayan más allá del impacto de la gamificación mediante el uso de Canva en diversos contextos educativos y niveles de enseñanza. Asimismo, se sugiere implementar y adaptar estas estrategias a estudiantes con necesidades educativas específicas sean estas asociadas o no a la discapacidad, con el fin de adaptar las estrategias a distintos estilos de aprendizaje y ampliar su efectividad. De igual manera, se propone integrar la gamificación en el Proyecto Educativo Institucional de la Unidad Educativa “Los Andes” como una estrategia innovadora que contribuya a mejorar la calidad educativa.

REFERENCIAS

- Armijos Uzho, A., Paucar Guayara, C., y Quintero Barberi, J. (2023). Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica. *Revista Andina de Educación*, 6(2), artículo 000626. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.6>
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel* (pp. 1–11).
- Barreyro, J. P. (2020). La comprensión del texto escrito. En D. I. Burin (Ed.), *La competencia lectora a principios del siglo XXI*. Editorial Teseo.
- CANVA. (2013). *El poder del diseño a tu alcance*. https://www.Canva.com/es_es/about/
- Castro, R. D., Salas, J. A., y Cortina, M. D. (2020). Niveles de comprensión lectora: Sistema CONALEP. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades*, 73–114.
- Chuqui Tandazo, R. M., García Herrera, D. G., y Erazo Álvarez, J. C. (2022). Gamificación para fortalecer la lectura comprensiva en niños de diez años. *Ciencia Digital*, 6(4), 155–172. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2341>
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion_de_bolsillo.pdf
- Delgado Togra, D. S., Salazar Moreno, J. M., y Herrera Herrera, L. d. A. (2021). Herramientas Web 2.0 en el desarrollo de habilidades lectoras. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 668–676. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.227>
- Franco-García, R. E., y Cedeño-Palma, E. (2022). Las TIC como herramienta de apoyo en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer año de básica elemental. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada Yachasun*, 6, 64–80.

- Gago, R. (2021). La comprensión lectora y su incidencia en el rendimiento. *Ciencias Humanas*, 1, 49. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/12342>
- Galarza, P., Guadalupe, E., y Vinuesa, J. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Revista Científica Arbitrada*, 9, 231–243.
- Gómez, L. A. (2019). La comprensión lectora y su importancia para estudiantes de la Universidad Mundo Maya, campus Campeche. *Revista Electrónica Gestión de las Personas y Tecnología*, 12(36), 33–45. <https://doi.org/10.4778/477865646004>
- Gracia, E. de, Pinto, A., y Sáez, A. (s.f.). La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje. *Actas del Congreso*, 320–328.
- Guamán, V. J., y Venet, R. (2019). Significant learning from the context of didactic plan. *Revista Conrado*, 15(69), 218–223.
- Héctor Morante Espinoza, M. A. (2024). Comprensión lectora y aprendizaje significativo en los estudiantes de educación básica superior. *Revista Científica Multidisciplinar*, 4(2), 168–193. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v4i2.207>
- Heredia, B., Pérez, D., Cocón, J., y Zabaleta, P. (2020). La gamificación como herramienta tecnológica para el aprendizaje en la educación superior. *Revista Internacional Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 49–58. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>
- Huamaní, E. G. (2021). Gamification as a motivational and dynamic strategy for higher education. *Revista Educativa Internacional*, 27, 33–40.
- INEVAL. (2018). *Resultados de PISA para el desarrollo*. https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/12/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123.pdf
- Intriago-Romero, W. I., Escuela, D. E. L. A., & Lorenzo, F. (2022). The use of the technological tool Canva as a strategy in creative teaching. *Revista Académica Internacional*, 1(4), 26910.

- Lider Gabriel, R.-L., & Wilson Ignacio, I.-R. (2022). El uso de la herramienta tecnológica Canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Revista de Investigación Educativa*, 11. <https://orcid.org/0000-0002-6847-1728>
- Lorena, B., Granda, M., Elodia, S., y Villalobos, C. (2022). Herramientas educativas digitales para la comprensión de textos científicos en los estudiantes de tercer año del BGU, paralelo “B” de la Unidad Educativa “Ovidio Decroly” periodo 2020-2021. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte].
- Mier, V. D., Iribarne, B., Colesnikow, M., Jaquenod, R., Aguirre, V., y Herrera, I. (2024). *Fluidez y comprensión lectora*. Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2024-06/FL_6G_DOCENTES_DIGITAL.pdf
- Mora, R. (s.f.). Causas que determinan las dificultades de la incorporación de las TIC en las aulas de clases. [Tesis o documento académico no publicado].
- Morales, É. (2023). *Manual de comprensión lectora*. https://proyectodescartes.org/iCartesiLibri/PDF/Manual_Compression_Lectora.pdf
- Moreira Sánchez, P. (2019). Las TIC en el aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo cognitivo de los adolescentes. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(2), artículo 1. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i2.1845>
- Saavedra, J., Fazili, S., Wong, Y. I. N., Geven, K., & De M. C. D. E. M. (2023). Nuevos datos sobre la alfabetización ponen en evidencia la crisis del aprendizaje. *UNESCO*. [Falta URL o información más precisa].
- Sánchez, F. M. de los Á. (2021). La lectura comprensiva y la expresión oral de los estudiantes de quinto año de educación general básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, cantón Ambato. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato].

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33854/1/TESIS%20Sánchez%20María%201805162870.pdf>

Sarmiento, F., Carolina, D., y Ricaurte, G. (2022). Roxana Vanessa Flores Sarmiento. *Polo del Conocimiento*, 7(8), 625–640. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i8>

SENPLADES. (2021). *Plan de creación de oportunidades 2021–2025*. Secretaría Nacional de Planificación. <https://acortar.link/1unBK7>

ANEXOS

Anexo A.

Certificado del Abstract

Yo, Sara Andrea Mallama

MAGISTER EN PEDAGOGIA DE LOS IDIOMAS NACIONALES Y EXTRANJEROS
MENCIÓN EN ENSEÑANZA DE INGLÉS con Cédula de identidad: 0401671847

Certifico:

Que, luego de haber revisado sobre la traducción del Abstract del trabajo de titulación: "CANVA para el aprendizaje de la lectura comprensiva". De autoría de **Erika Gabriela Paspuel Bastidas** con **C.C 0401792965**, valido el presente para los fines que la interesada estime pertinentes.

Por constancia, se expide la presente certificación, en la Parroquia Piartal, Cantón Montúfar a los 30 días del mes de Junio del dos mil veintiséis.

Atentamente;

Mgtr. Sara Andrea Mallama
Número de registro Senescyt: 1031-2021-2253838
Telf: 0981136184
Correo: sara.mallama@educacion.gob.ec
DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA PIARTAL



ANEXO B.

Oficio de autorización



Oficio No. UPEC-CDP-2024-019-O
Tulcán, 21 de febrero del 2024

Tecnóloga
Jenny Bolaños
RECTOR
UNIDAD EDUCATIVA "LOS ANDES"
En su despacho.

De mi consideración:

Reciba un atento saludo de quienes hacemos la Dirección de Posgrado de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, a la vez expresamos los mejores deseos en el desempeño de tan delicadas funciones.

El presente tiene como finalidad informar que la **Lcda. Erika Gabriela Paspuel Bastidas** con cédula de identidad N° **0401792965**, estudiante de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación, cuarta cohorte, se encuentra realizando el perfil de Titulación cuyo tema es: **"CANVA para el aprendizaje de la lectura comprensiva"**; en tal virtud y, conocedores de su alto espíritu de cooperación, solicito autorizar a quien corresponda, se dé las facilidades para el desarrollo del Trabajo de Titulación de la maestrante en cuestión.

En la seguridad de que este requerimiento sea atendido favorablemente, anticipo mis sinceros agradecimientos.

Atentamente,



Dra. Wilman Jenny Yambay Vallejo, MSc.
CI. 0400987350
DIRECTORA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
"Educamos para transformar el mundo"

Calle Antisana y Av. Universitaria
Telf: (06) 2980837 - 2984435
info@upec.edu.ec
www.upec.edu.ec
Tulcán - Ecuador

ANEXO C.

Validación de los instrumentos de investigación entrevista y encuesta



VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación. Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sirvase analizar y cotejar el instrumento de investigación que responde al tema: "CANVA para el aprendizaje de la lectura comprensiva" le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación. Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala.

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
CRITERIO DE VALIDEZ				
PUNTUACIÓN				
1	2	3	4	5
Validez de contenido			x	
Validez de criterio metodológico			x	
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación			x	
Las preguntas responden a los objetivos de investigación				x
Total parcial			12	5
TOTAL			17	

PUNTUACIÓN

De 4 a 11: No Valida Reformular

De 12 a 14: No Valida Modificar

De 15 a 17: Valida mejorar

De 18 a 20: Valida Aplicar

Nombres y apellidos	Cristhian Castillo
Grado Académico	Magister

Cristhian Castillo

Nombre: Cristhian Castillo
CC: 1716959075

Antisana y Av. Universitaria
Tel: (06) 2980837 - 2984435
info@upec.edu.ec
www.upec.edu.ec
Tulcan - Ecuador



VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación. Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sirvase analizar y cotejar el instrumento de investigación que responde al tema: "CANVA para el aprendizaje de la lectura comprensiva" le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación. Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala.

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido				x			
Validez de criterio metodológico				x			
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación				x			
Las preguntas responden a los objetivos de investigación					x		
Total parcial				12	5		
TOTAL				17			

PUNTUACIÓN

De 4 a 11: No Valida Reformular

De 12 a 14: No Valida Modificar

De 15 a 17: Valida mejorar

De 18 a 20: Valida Aplicar

Nombres y apellidos	Méndez Ortega Maritza Genoveva
Grado Académico	Magister en tecnología e innovación educativa



Nombre: Méndez Ortega Maritza Genoveva
CC: 1002416244

Calle Antisana y Av. Universitaria
Tel: (06) 2980837 - 2984435
info@upec.edu.ec
www.upec.edu.ec
Tulcán - Ecuador



VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación. Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sirvase analizar y cotejar el instrumento de investigación que responde al tema: "CANVA para el aprendizaje de la lectura comprensiva" le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación. Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala.

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
CRITERIO DE VALIDEZ				
PUNTUACIÓN				
1	2	3	4	5
Validez de contenido			x	
Validez de criterio metodológico			x	
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación			x	
Las preguntas responden a los objetivos de investigación				x
Total parcial			12	5
TOTAL			17	

PUNTUACIÓN

De 4 a 11: No Valida Reformular

De 12 a 14: No Valida Modificar

De 15 a 17: Valida mejorar

De 18 a 20: Valida Aplicar

Nombres y apellidos	MSc. Jamil Heredia
Grado Académico	Magister

Nombre: MSc. Jamil Heredia
CC: 0503407017

Calle Antisana y Av. Universitaria
Tel: (06) 2980837 - 2984435
info@upec.edu.ec
www.upec.edu.ec
Tulcán - Ecuador

ANEXO D.

Instrumento de investigación: Entrevista al docente



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
CENTRO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
INSTRUMENTO APLICADO AL DOCENTE DE LENGUA Y LITERATURA
DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LOS ANDES”

Fecha:

Años de servicio:

Nivel Educativo:

Objetivo: Identificar estrategias didácticas gamificadas que utilizan los docentes de Lengua y Literatura, para la enseñanza de la lectura comprensiva de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Los Andes”, Cantón Bolívar

INSTRUCCIONES:

- Se presentan una serie de preguntas a las cuales puede responder de forma libre, considerando la forma en la cual desarrolla la clase de la lectura comprensiva.

Conocimientos Previos:

1. ¿Cuáles son las estrategias didácticas que utiliza para conocer información y experiencias previas de los estudiantes cuando desarrolla temas para promover la lectura comprensiva?

-
-
-
2. ¿Qué tipo de actividades gamificadas podrían ayudar a activar los conocimientos previos?

.....

.....

.....

Vocabulario:

3. ¿Qué estrategias didácticas emplea actualmente para enseñar el vocabulario en textos complejos y cómo evalúa su efectividad?

.....

.....

.....

4. ¿Qué estrategias didácticas gamificadas cree que podrían ayudar a los estudiantes a comprender y retener el vocabulario de manera más efectiva?

.....

.....

.....

Motivación:

5. ¿Qué estrategias didácticas utiliza para mantener a los estudiantes motivados durante las lecciones de lectura?

.....

.....

.....

6. ¿Qué técnicas emplea para fomentar el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo en actividades de lectura?

.....

.....

.....

7. ¿Qué tipos de recursos variados (videos, juegos, discusiones en grupo, etc.) incorpora en sus lecciones para mantener el interés de los estudiantes en la lectura?

-
-
-
8. ¿Qué papel juegan las metodologías activas como el aprendizaje basado en problemas y proyectos en su enseñanza de la lectura comprensiva?

-
-
-
9. ¿Podría compartir algún ejemplo exitoso de una actividad o proyecto que haya implementado para mejorar la motivación intrínseca y extrínseca de sus estudiantes hacia la lectura?

.....

Habilidades Cognitivas:

10. ¿Qué actividades consideran más efectivas para desarrollar habilidades cognitivas en la lectura comprensiva?

-
-
-
11. ¿Cómo fomenta el trabajo en equipo en sus clases de lengua y literatura para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes?

-
-
-
12. ¿Mencione alguna actividad didáctica que haya utilizado para promover la cooperación entre sus estudiantes y cómo ha observado que esto impacta en el rendimiento académico?

-
-
-
13. ¿Qué tipo de preguntas utiliza en sus clases para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades cognitivas específicas, como analizar y evaluar textos literarios?

14. ¿Qué tipo de estrategias lineales (como descripciones, narraciones, procedimientos) utiliza para estructurar y organizar la información en sus clases de lectura comprensiva?

.....
.....
.....

15. ¿Cómo ha observado que estas estrategias influyen en el desarrollo de habilidades básicas de pensamiento en tus estudiantes, como la observación y la comparación?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

16. ¿Podría compartir algún ejemplo de cómo ha utilizado ejemplos prácticos o problemas reales en sus actividades de aprendizaje y cómo esto ha afectado la motivación intrínseca de sus estudiantes?

.....
.....
.....
.....
.....

Estrategias de Lectura:

17. ¿Cuáles son las estrategias de lectura más utilizadas en sus clases y cómo impactan en la comprensión lectora de los estudiantes?

.....
.....
.....

18. ¿De qué manera cree que las actividades interactivas en CANVA, como los mapas conceptuales gamificados, podrían complementar y mejorar las estrategias de lectura actuales?

.....
.....
.....

19. ¿Qué tipos de textos prefieres utilizar en sus clases para desarrollar habilidades de lectura comprensiva y por qué?

.....
.....
.....
20. ¿Qué técnicas utiliza para enseñar a los estudiantes a identificar las ideas principales y los detalles de apoyo en un texto?

.....
.....
.....
21. ¿Qué estrategias utiliza para monitorear y evaluar la comprensión lectora de sus estudiantes de manera continua?

.....
.....
.....
22. ¿Cómo adapta las estrategias de lectura para atender los diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje en su clase?

Anexo E.

Instrumento de investigación : encuesta a estudiantes

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
CENTRO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
INSTRUMENTO APLICADO A ESTUDIANTES DE 8vo AÑO
DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LOS ANDES”

Objetivo: Identificar estrategias didácticas gamificadas que utilizan los docentes de Lengua y Literatura, para la enseñanza de la lectura comprensiva de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Los Andes”, Cantón Bolívar

INSTRUCCIONES:

- a) Se presentan una serie de preguntas a las cuales puede responder marcando con una (X) en la opción que considere que es la correcta
- b) No debe colocar el nombre ya que es anónima solo para fines investigativos.

Datos Demográficos:

1. Seleccione su rango de edad

- 10 a 11 ☐
- 11 a 12 ☐
- 12 a 13 ☐
- 13 a 14 ☐
- 14 a 15 ☐
- Más de 15 ☐

2. Seleccione el género con el que se identifica

- Masculino ☐
- Femenino ☐

3. Seleccione de qué manera tiene internet

- No tiene ☐
- Tiene internet prestado ☐

Solo con datos ☐

No tiene ☐

1. Seleccione de qué manera tiene acceso a un computador

Tiene computador propio ☐

Puede usar un computador prestado ☐

Usa computador solo en la institución educativa ☐

Paga para usar un computador en un cyber ☐

No tiene acceso de ninguna manera a un computador ☐

CUESTIONARIO

Marque con una (X) en la opción que considere que es la correcta, considerando la siguiente escala:

Escala de medida: SIEMPRE (5), CASI SIEMPRE (4), ALGUNAS VECES (3) CASI NUNCA (2), NUNCA (1).

PREGUNTAS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	ALGUNAS VECES	CASI NUNCA	NUNCA
Conocimientos Previos 1. ¿El docente de Lengua y Literatura utiliza la tecnología para enseñar? 2. ¿El docente utiliza estrategias didácticas para la enseñanza de la lectura comprensiva?					
Vocabulario 3. ¿Con qué frecuencia se realizan actividades lúdicas que ayudan a mejorar el vocabulario durante					

las clases de lengua y literatura?					
4. ¿Tus docentes emplean tarjetas didácticas o juegos de memoria para reforzar la comprensión lectora?					
Motivación					
5. ¿Tus docentes te han propuesto retos o competencias relacionados con la lectura?					
6. ¿Mediante la gamificación consideras que tu aprendizaje es más efectivo en la comprensión lectora?					
7. ¿Tus docentes ofrecen premios o incentivos para motivar la participación en actividades de lectura gamificadas?					
8. ¿Consideras que CANVA es una herramienta de gamificación que te ayuda a comprender la lectura comprensiva?					
9. ¿Tus docentes ofrecen retroalimentación inmediata en actividades de lectura que incorporan elementos de juego?					
Habilidades Cognitivas:					

10. ¿Los docentes utilizan juegos de rol para explorar los personajes y tramas de las lecturas?					
11. ¿Tus docentes utilizan dinámicas de gamificación para hacer que los análisis de textos sean más interesantes?					
12. ¿Tus docentes utilizan simulaciones o dramatizaciones para explorar las temáticas de las lecturas?					
Estrategias de Lectura:					
13. ¿Con qué frecuencia los docentes utilizan juegos en clase para fomentar la lectura comprensiva?					
14. ¿Con qué frecuencia se utilizan herramientas digitales o aplicaciones educativas que incorporan elementos de juego en las lecciones de lectura?					
15. ¿Con qué frecuencia participan en actividades grupales que incluyen dinámicas de juego para discutir textos?					
16. ¿Con qué frecuencia se realizan actividades donde los estudiantes pueden trabajar en equipos para resolver problemas?					

relacionados con la lectura?					
17. ¿Con qué frecuencia se organizan debates o discusiones de lectura en formato de gamificación?					

GRACIAS, POR SU COLABORACIÓN