

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

**“Educaplay para el desarrollo de hábitos lectores en el área de Lengua y
Literatura.”**

Trabajo de titulación previa la obtención del
Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación

Autora: Narciza del Carmen Rosero Pazmiño

Tutora: MSc. Cecilia del Carmen Yacelga Rosero

Tulcán, 2024

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que la maestrante Narciza del Carmen Rosero Pazmiño con el número de cédula 0400836425 ha elaborado el trabajo de titulación: “Educaplay para el desarrollo de hábitos lectores en el área de Lengua y Literatura”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en la Codificación del reglamento de Régimen Académico y de estudiantes de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi con RESOLUCIÓN N° 171-CSUP- 2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva



f.....

MSc. Cecilia del Carmen Yacelga Rosero

TUTORA

Tulcán, octubre de 2024

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, Narciza del Carmen Rosero Pazmiño con cédula de identidad número 0400836425 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

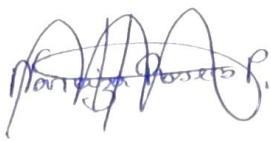
Narciza del Carmen Rosero Pazmiño

AUTORA

Tulcán, octubre de 2024

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Narciza del Carmen Rosero Pazmiño declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “Educaplay para el desarrollo de hábitos lectores en el área de Lengua y Literatura” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



f

Narciza del Carmen Rosero Pazmiño

AUTORA

Tulcán, octubre de 2024

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi por brindarme la oportunidad de realizar esta investigación y por el invaluable apoyo académico y humano durante todo mi proceso formativo. Su compromiso con la excelencia educativa y su dedicación al desarrollo integral de sus estudiantes han sido fundamentales para la culminación de este trabajo.

De manera especial, deseo agradecer a la MSc. Cecilia del Carmen Yacelga Rosero, cuya guía, conocimientos y paciencia fueron esenciales en la realización de esta investigación. Su enfoque profesional y su constante motivación me han inspirado a seguir adelante, superando cada desafío que se presentó en el camino. Gracias por compartir su sabiduría y por ser una fuente inagotable de apoyo y confianza.

DEDICATORIA

A Dios, por ser la fuente de mi fortaleza, guía y sabiduría. Gracias por darme la capacidad y el valor para superar cada obstáculo y por estar siempre presente en cada paso de este camino.

A mí misma, por la perseverancia y el esfuerzo incansable. Este logro es el resultado de mi dedicación, disciplina y la determinación de nunca rendirme, incluso en los momentos más difíciles.

A mi familia, que ha sido mi pilar de apoyo incondicional. A mis padres, por su amor, sacrificio y por enseñarme el valor del trabajo duro y la educación. A mis seres queridos, que han estado a mi lado en cada etapa de este viaje, brindándome su comprensión, aliento y cariño. Este logro es tanto mío como suyo.

ÍNDICE

RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
CAPÍTULO I.....	14
PROBLEMA	14
1.1. Planteamiento del problema	14
1.2. Preguntas de investigación o hipótesis	16
1.3. Objetivos de investigación	16
1.3.1. <i>Objetivo General</i>	16
1.3.2. <i>Objetivos Específicos</i>	16
1.4. Justificación	17
CAPÍTULO II.....	19
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	19
2.1. Antecedentes de investigación.....	19
2.2. Marco Teórico	24
2.3. Marco Legal.....	34
CAPÍTULO III	37
METODOLOGÍA.....	37
3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio	37
3.2. Enfoque y tipo de investigación	38
3.3. Definición y operacionalización de variables.....	41
3.4. Procedimientos	44
3.5. Consideraciones bioéticas	46
CAPÍTULO IV	48
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	48
4.1. Resultados.....	48

CAPÍTULO V	67
PROPUESTA	67
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	85
Conclusiones.....	85
Recomendaciones	85
REFERENCIAS	87
ANEXOS	91

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable independiente.	42
Tabla 2. Resultados de la entrevista aplicada a docentes.	59
Tabla 3. Planificación	71
Tabla 4 Rubrica de la Propuesta	82
Tabla 5. Cronograma de implementación.....	83

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ubicación de la unidad educativa “Vicente Fierro”.....	38
Figura 2. Preferencia de uso de la plataforma	51
Figura 3. Frecuencia de uso de Educaplay	52
Figura 4. Interactividad de la herramienta.....	53
Figura 5. Tiempo dedicado a la plataforma.....	54
Figura 6. Preferencia de participación en clases	55
Figura 7. Motivación de la herramienta en el aprendizaje	56
Figura 8. Dificultad al usar la plataforma	57
Figura 9. Comprensión de la lectura	58
Figura 10. Crucigrama géneros literarios	73
Figura 11. Crucigrama géneros literarios	74
Figura 12. Sopa de letras estilos literarios.....	74
Figura 13. Sopa de letras estilos literarios.....	75
Figura 14. Sopa de letras estilos literarios.....	75
Figura 15. Rosco de palabras temas literarios	76
Figura 16. Rosco de palabras temas literarios	76
Figura 17. Test comprensión lectora	77
Figura 18. Test comprensión lectora	77
Figura 19. Juego unir con líneas comprensión lectora	78
Figura 20. Juego unir con líneas comprensión lectora	78
Figura 21. Test en froppy sobre lecto escritura	79
Figura 22. Test en froppy sobre lecto escritura	79
Figura 23. Desafíos literarios	80
Figura 24. Desafíos literarios	80
Figura 25. Complete el texto	81
Figura 26. Complete el texto	81

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Certificado del abstract por parte de idiomas	91
Anexo B. Turnitin	93
Anexo C. Entrevista	93
Anexo D. Encuesta.....	96

RESUMEN

La comprensión lectora es un aspecto crítico en el proceso educativo, particularmente en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica. Este estudio tiene como objetivo principal identificar y describir técnicas efectivas para mejorar esta habilidad en la Unidad Educativa "Vicente Fierro". La investigación adopta un enfoque mixto, integrando información cualitativa con datos cuantitativos, y es de tipo descriptiva, de campo y documental, para obtener una comprensión completa del tema. En el proceso de investigación, se encuestaron 96 estudiantes de octavo año y se entrevistaron a 2 docentes, proporcionando una visión integral de la situación actual en cuanto a la comprensión lectora en la Unidad Educativa "Vicente Fierro". Los resultados revelaron la importancia de implementar herramientas como Educaplay en el área de Lengua y Literatura, destacando su impacto positivo en los hábitos y la comprensión lectores de los estudiantes. Se observó una mejora significativa en el rendimiento académico y en la actitud hacia la lectura cuando se aplicó el Educaplay de manera adecuada. El estudio evidencia la relevancia de fortalecer la comprensión lectora en el ámbito educativo y ofrece recomendaciones prácticas para lograrlo. Se elaboró material digital con la herramienta Educaplay en los estudiantes de octavos años de Lengua y Literatura de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Vicente Fierro", para mejorar los hábitos de la lectura.

Palabras clave: Educaplay, Lengua y literatura, hábitos lectores, educación

ABSTRACT

Reading comprehension is critical to the educational process, particularly in seventh-year students of Basic General Education. The main objective of this study is to identify and describe effective techniques to improve this skill in the "Vicente Fierro" Educational Unit. The research adopts a mixed approach, integrating qualitative information with quantitative data, and is descriptive, field, and documentary in nature to obtain a complete understanding of the subject. In the research process, 96 eighth-grade students were surveyed, and 2 teachers were interviewed, providing a comprehensive view of the current situation regarding reading comprehension at the "Vicente Fierro" Educational Unit. The results revealed the importance of implementing tools such as Educaplay in the area of Language and Literature, highlighting its positive impact on students' reading habits and understanding. A significant improvement in academic performance and attitude towards reading was observed when Educaplay was applied appropriately. The study demonstrates the relevance of strengthening reading comprehension in the educational field and offers practical recommendations to achieve it. Digital material was prepared with the Educaplay tool for eighth-year students of Language and Literature of Basic General Education of the "Vicente Fierro" Educational Unit to improve reading habits.

Keywords: Educaplay, Language and Literature, reading habits, Education.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

El fomento de hábitos lectores es esencial en el ámbito educativo, pues la lectura no solo enriquece el conocimiento y la imaginación, sino que también potencia habilidades cognitivas y lingüísticas fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes. En este contexto, las herramientas tecnológicas se han convertido en valiosas aliadas para promover la lectura de manera innovadora y efectiva, superando las barreras tradicionales y adaptándose a los intereses y necesidades de las nuevas generaciones.

En este sentido, es crucial realizar un análisis exhaustivo de la funcionalidad y el potencial pedagógico de estas herramientas tecnológicas, con el objetivo de investigar cómo pueden ser aprovechadas para cultivar la pasión por la lectura, mejorar la comprensión lectora y fomentar la reflexión crítica en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. Según la UNESCO (2020) la tecnología educativa ha evolucionado significativamente y, cuando se integra de manera efectiva, tiene el potencial de transformar los métodos de enseñanza y aprendizaje. La implementación adecuada de las TIC en el aula puede facilitar un aprendizaje más interactivo y adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes.

A nivel latinoamericano, diversos estudios han analizado la relación entre las TIC y la educación. En países en desarrollo como Perú, Saras Pirco (2014) señala que, aunque se intenta reducir la brecha digital, las TIC no han conducido a una mejora inmediata en el nivel educativo. La realidad en Ecuador es similar; Alvarado *et al.* (2020) identifican que la falta de materiales y recursos didácticos, junto con las altas exigencias organizativas y sociales percibidas por los docentes, ha convertido a las TIC en un desafío más que en un beneficio, destacando la importancia de que los docentes sepan adaptar el uso efectivo de la tecnología para hacer las clases más activas, incluso cuando los recursos son limitados (Cabrera y Ochoa, 2021).

Cobo y Moravec (2021) mencionan que las limitaciones de las TIC en la educación se reflejan también en las habilidades de alfabetización digital de los estudiantes, ya que "la alfabetización digital debe ir más allá de las competencias básicas".

Además, la crisis educativa se ve agravada por el limitado acceso a la red de internet o a dispositivos que permitan su conexión. Los problemas económicos, la calidad y falta de servicios de telecomunicaciones, combinados con el analfabetismo digital que afecta a grandes segmentos de la sociedad ecuatoriana, resaltan la importancia de mejorar el acceso a servicios de calidad para alcanzar los objetivos educativos. Chagcha *et al.* (2022) subrayan que la concienciación sobre la importancia del acceso a servicios de internet de calidad es crucial para lograr los objetivos de enseñanza y aprendizaje.

Una cuestión clave que surge es si las habilidades digitales afectan la comprensión lectora del estudiante. Wu (2014) investigó esta relación y concluyó que los individuos que utilizan Internet habitualmente para buscar información muestran una asociación positiva con las habilidades de navegación y obtienen buenos resultados en pruebas de comprensión lectora (Burin *et al.*, 2016).

En la Unidad Educativa "Vicente Fierro", el escaso uso de recursos tecnológicos en el área de Lengua y Literatura está afectando negativamente el desarrollo de hábitos lectores en los estudiantes de octavos años de Educación General Básica (EGB). La falta de integración de herramientas tecnológicas en el proceso educativo ha generado un entorno poco propicio para fomentar el interés y la participación de los estudiantes en la lectura. Esta problemática se manifiesta en la limitada disponibilidad y acceso a tecnologías educativas que podrían enriquecer la enseñanza de la lengua y la literatura. La ausencia de recursos tecnológicos adecuados constituye un obstáculo significativo para la creación de ambientes de aprendizaje más dinámicos y atractivos, esenciales para motivar a los estudiantes y mejorar su rendimiento en esta área.

Frente a este panorama, resulta evidente que la falta de integración de herramientas tecnológicas adecuadas en el área de Lengua y Literatura ha tenido un impacto negativo en los hábitos lectores de los estudiantes. Esta situación destaca la necesidad de investigar y aprovechar el potencial de plataformas interactivas como Educaplay para fomentar la pasión por la lectura, mejorar la comprensión lectora y estimular la reflexión crítica. La literatura revisada respalda la idea de que la tecnología educativa puede transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, siempre que se implemente de manera efectiva. Por lo tanto, es fundamental llevar a cabo un estudio que explore cómo Educaplay puede ser utilizada para superar las limitaciones actuales y enriquecer el entorno educativo, promoviendo un cambio positivo en los hábitos lectores de los estudiantes de octavos años de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Vicente Fierro". Este enfoque

no solo abordará las deficiencias existentes, sino que también contribuirá al desarrollo de competencias digitales y al logro de una educación más inclusiva y efectiva. Planteándose la siguiente interrogante ¿Cómo influye la implementación de la plataforma Educaplay en la mejora de los hábitos de lectura y la comprensión lectora de los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”?

1.2. Preguntas de investigación o hipótesis

- ¿Cuál es el nivel actual de hábitos de lectura en los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa "Vicente Fierro"?
- ¿Qué recursos tecnológicos están disponibles para promover la lectura en los estudiantes de este nivel educativo de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”?
- ¿Cómo se puede evaluar la efectividad de los diferentes recursos tecnológicos en el desarrollo del hábito lector de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”?
- ¿Cuáles son las principales barreras o desafíos que enfrentan los estudiantes al utilizar recursos tecnológicos para la lectura de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo General

Proponer la herramienta Educaplay para la impartición de clases de la materia de Lengua y Literatura para los estudiantes de octavos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Vicente Fierro".

1.3.2. Objetivos Específicos

- Determinar el nivel actual de hábitos de lectura en los estudiantes de octavos años de Lengua y Literatura de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Vicente Fierro"
- Identificar los recursos y actividades destinados al desarrollo de hábitos lectores con la herramienta Educaplay, para los estudiantes de octavos años de Lengua y Literatura de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Vicente Fierro".

- Elaborar material digital con la herramienta Educaplay para los estudiantes de octavos años de Lengua y Literatura de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Vicente Fierro".

1.4. Justificación

La investigación se centra en la implementación de Educaplay como herramienta educativa para mejorar los hábitos de lectura entre los estudiantes. La razón principal para llevar a cabo esta investigación radica en la necesidad de involucrar a los estudiantes de manera activa y significativa en su proceso de aprendizaje literario. Esta implicación es crucial para cultivar hábitos lectores sólidos que perduren más allá del aula, fomentando una cultura de lectura continua y reflexiva.

Educaplay permite a los estudiantes interactuar con el contenido de una manera dinámica y participativa, lo que es esencial para mantener su interés y motivación. La participación activa es un factor clave para el desarrollo de habilidades críticas y analíticas en la lectura. Los estudiantes, al interactuar con actividades diseñadas para captar su atención y desafiar sus capacidades, pueden desarrollar un amor por la lectura que va más allá de la simple tarea académica.

Los recursos tecnológicos utilizados, como el software de Educaplay, facilitan la comprensión lectora al proporcionar una variedad de actividades interactivas que ayudan a los estudiantes a conectar con el material de lectura de manera más profunda y reflexiva. Estas herramientas permiten que el proceso de lectura sea más accesible y comprensible, facilitando el aprendizaje de nuevos conceptos y vocabulario de manera atractiva y efectiva.

La herramienta fomenta la creación de contenidos por parte de los estudiantes, lo que no solo mejora sus habilidades de lectura y comprensión, sino que también promueve la reflexión sobre la importancia de la lectura y su impacto en la vida cotidiana y académica. Al involucrar a los estudiantes en la creación de sus propios contenidos educativos, se fomenta un sentido de propiedad y responsabilidad hacia su aprendizaje, lo que puede llevar a una mayor apreciación y valoración de la lectura como una habilidad fundamental para el éxito académico y personal.

La viabilidad del proyecto está garantizada por el respaldo de la Unidad Educativa “Vicente Fierro” y la aprobación para su implementación en estudiantes de octavos años. Esto asegura un entorno propicio para la recolección de datos y la evaluación de resultados. La infraestructura disponible, incluyendo salas de audiovisuales y software de fácil acceso, facilita la implementación de Educaplay y otras herramientas tecnológicas, garantizando que los estudiantes tengan acceso a los recursos necesarios para maximizar su aprendizaje.

La Constitución de la República del Ecuador (2008) y el Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 respaldan este tipo de iniciativas al promover la calidad de vida y el acceso a una educación de calidad. Estos documentos enfatizan la importancia de optimizar la conectividad y adoptar herramientas virtuales para mejorar la educación (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008; Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2021). Esta investigación, al alinearse con estos objetivos nacionales, contribuye al desarrollo de políticas educativas más inclusivas y efectivas, proporcionando un modelo que puede ser replicado en otras instituciones educativas. Además, está alineada a la Línea de Investigación de la UPEC que es Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad

Además, esta investigación no solo tiene el potencial de mejorar los hábitos de lectura y la comprensión lectora entre los estudiantes, sino que también puede servir como un recurso valioso para futuros investigadores. Al documentar los métodos y resultados obtenidos, se proporciona una base de datos sólida que puede ser utilizada para desarrollar nuevas estrategias y herramientas educativas. Esto, a su vez, puede llevar a una mejora continua en el sistema educativo, beneficiando a generaciones futuras de estudiantes.

En conclusión, la implementación de Educaplay en la Unidad Educativa “Vicente Fierro” tiene el potencial de transformar el proceso de aprendizaje literario, haciendo que los estudiantes se conviertan en participantes activos en lugar de receptores pasivos de información. Esta investigación no solo busca mejorar las habilidades de lectura de los estudiantes, sino también fomentar un amor por la lectura que perdure a lo largo de sus vidas. Con el apoyo institucional y los recursos tecnológicos disponibles, esta iniciativa puede tener un impacto significativo en la calidad educativa y en el desarrollo integral de los estudiantes.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de investigación

Después de llevar a cabo una búsqueda selectiva de información relacionada con el tema de investigación, procedemos a analizar los temas indispensables para el desarrollo de este estudio.

Morales (2021) aborda la implementación de la herramienta Milaulas en la plataforma Moodle con el objetivo de enriquecer el estudio de los procesos digestivos humanos entre los estudiantes de la promoción 601 del Instituto Departamental de Educación de Serrezuela, Cundinamarca, Madrid. El objetivo principal es aplicar eficazmente esta herramienta para desarrollar la educación digestiva en un contexto específico. La metodología utilizada se basa en un enfoque cualitativo, que busca comprender de manera holística y subjetiva el fenómeno estudiado, centrándose en la investigación, introducción y descripción de aspectos relevantes, adoptando una perspectiva flexible e integral. La exitosa implementación de una guía didáctica enfocada en el sistema digestivo, funciones, enfermedades, nutrición y conceptos de tratamiento en la plataforma Milaulas, introdujo una dinámica innovadora en la institución. Los estudiantes participaron activamente en el mapeo de las actividades planificadas, lo que ayudó significativamente a fortalecer el aprendizaje.

Por otro lado, Páez y Mercado (2021) se plantaron como objetivo evaluar la efectividad de la herramienta digital Educaplay en la mejora de las habilidades lectoras de los estudiantes de segundo grado. Se enfocan en mejorar las habilidades lectoras de los estudiantes utilizando la herramienta digital Educaplay. La metodología se basó en el estudio del comportamiento y desempeño humano, adoptando un enfoque descriptivo en el diseño del campo para acceder directamente a la realidad educativa. Los hallazgos destacan la eficacia del uso de la plataforma Educaplay en el proceso de aprendizaje de la comprensión de textos, especialmente en estudiantes de segundo grado. La herramienta permitió crear una experiencia de aprendizaje multimedia que despertó el interés y el deseo de aprender, conduciendo al desarrollo de habilidades comunicativas lectoras.

Garzón (2020) investiga cómo el juego con Educaplay afecta el desarrollo de habilidades en el departamento de idiomas entre los estudiantes de la institución educativa Santa Isabel en Dosquebradas. La metodología combina enfoques cuantitativos y cualitativos, utilizando un diseño metodológico que recopila datos numéricos y realiza análisis estadístico e interpretación de ideas en un contexto situacional. Se destaca la importancia de la lectura crítica y se propone integrar el juego a través de Educaplay como herramienta tecnológica para mejorar estas habilidades en los estudiantes de octavo grado.

Tavera *et al.* (2022) se enfocan en posibilitar el mejoramiento de la alfabetización en estudiantes de educación básica a través de estrategias educativas en la plataforma Educaplay. El objetivo del estudio fue evaluar el impacto de Educaplay en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura en estudiantes de educación básica. Utilizaron un enfoque cualitativo y descriptivo, con observación directa y entrevistas a estudiantes y docentes. La implementación de estrategias educativas apoyadas por Educaplay mostró un impacto positivo en el desarrollo de la alfabetización y los hábitos de lectura de los estudiantes.

Los estudiantes mostraron una mejora significativa en sus habilidades de lectura y escritura, así como un aumento en su interés por las actividades de alfabetización. Las observaciones indicaron que el uso de Educaplay facilitó la enseñanza al proporcionar actividades interactivas y personalizadas. Los investigadores concluyen que las estrategias educativas apoyadas por Educaplay pueden ser una herramienta efectiva para mejorar la alfabetización en estudiantes de educación básica.

Manchola (2021) se centra en mejorar la comprensión de oraciones cortas en inglés en los grados 6 y 7 en la ciudad de Kukuana mediante el uso de la plataforma Educaplay. El objetivo del estudio fue evaluar la efectividad de Educaplay en la mejora de la comprensión lectora en inglés. Aunque no se detalla la metodología utilizada, se destaca el éxito de la propuesta pedagógica de integrar Educaplay como ayuda a la lectura en inglés, revelando cambios en los estilos de aprendizaje y actitudes de los estudiantes.

Los estudiantes que utilizaron Educaplay mejoraron significativamente en su capacidad para comprender oraciones cortas en inglés. Los docentes observaron que los estudiantes estaban más motivados y participativos en las actividades de lectura. Las entrevistas con los estudiantes revelaron que disfrutaban de las actividades interactivas y que estas les

ayudaban a entender mejor las estructuras gramaticales y el vocabulario en inglés. El investigador concluyó que Educaplay es una herramienta eficaz para mejorar la comprensión de oraciones cortas en inglés, y que su uso puede transformar positivamente los estilos de aprendizaje y las actitudes de los estudiantes hacia la lectura en un idioma extranjero.

Ruiz (2022) se enfoca en el desarrollo de competencias digitales para el fortalecimiento de la lectura mediante el uso de Educaplay en estudiantes del Grado 3° de La Institución Educativa San Rafael. El objetivo del estudio fue investigar cómo Educaplay puede mejorar las competencias digitales y las habilidades de lectura en estudiantes jóvenes. Utilizaron una metodología cualitativa que incluyó vídeos de profesores para guiar a los estudiantes en el uso de Educaplay y un enfoque de investigación de acción para abordar y resolver problemas específicos.

Los estudiantes desarrollaron significativamente sus competencias digitales y mejoraron sus habilidades de lectura. Los vídeos de los profesores fueron una herramienta efectiva para guiar a los estudiantes en el uso de la plataforma, y la metodología de investigación de acción permitió a los docentes adaptar y mejorar continuamente las estrategias de enseñanza. Se concluyó que el uso de Educaplay puede ser una herramienta efectiva para desarrollar competencias digitales y mejorar las habilidades de lectura en estudiantes de educación básica.

Gómez y Rivas (2021) buscan mejorar la lectura y escritura mediante la implementación de Educaplay. El objetivo del estudio fue evaluar el impacto de Educaplay en la mejora de las habilidades de lectura y escritura en estudiantes de educación primaria. Utilizaron un enfoque mixto, incluyendo datos tanto cuantitativos como cualitativos, y un plan de investigación operativa para mejorar la calidad de las actividades educativas.

Los estudiantes que utilizaron Educaplay mejoraron significativamente en sus habilidades de lectura y escritura. Las pruebas estandarizadas y los cuestionarios revelaron mejoras en la comprensión lectora y en la capacidad de escribir textos coherentes y estructurados. Las observaciones y entrevistas con los estudiantes indicaron que las actividades interactivas eran más atractivas y motivadoras que las tareas tradicionales. Los investigadores concluyeron que Educaplay es una herramienta eficaz para mejorar las

habilidades de lectura y escritura, y que su uso puede transformar positivamente el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El estudio desarrollado por de Márquez *et al.* (2021) cuyo objetivo fue evaluar la efectividad de la herramienta Educaplay en el desarrollo de la comprensión lectora y motivación hacia la lectura en estudiantes de secundaria. Estudio cuasi-experimental con grupo control y grupo experimental, aplicando pretest y postest para medir la comprensión lectora y la motivación antes y después de la intervención con Educaplay. El grupo experimental mostró una mejora significativa en la comprensión lectora y un aumento en la motivación hacia la lectura en comparación con el grupo control. Educaplay es una herramienta efectiva para mejorar la comprensión lectora y aumentar la motivación hacia la lectura en estudiantes de secundaria.

La metodología cualitativa y cuantitativa utilizada incluyó observaciones en el aula, entrevistas a los estudiantes y docentes, y la aplicación de cuestionarios estandarizados para medir la motivación y la comprensión lectora. Los resultados mostraron que los estudiantes del grupo experimental no solo mejoraron en las pruebas de comprensión lectora, sino que también mostraron un mayor interés y motivación hacia la lectura.

Uno de los hallazgos clave fue que las actividades interactivas de Educaplay ayudaron a los estudiantes a relacionar mejor los conceptos leídos con su vida diaria, haciendo el aprendizaje más significativo. Además, los estudiantes expresaron que disfrutaban más las clases de lectura cuando se utilizaban herramientas digitales, lo que sugiere que la integración de la tecnología en la educación puede tener un impacto positivo en la actitud de los estudiantes hacia la lectura.

Los docentes también destacaron que Educaplay facilitó la personalización del aprendizaje, permitiéndoles adaptar las actividades a las necesidades específicas de cada estudiante. Esto fue particularmente útil para los estudiantes con dificultades en la comprensión lectora, ya que pudieron trabajar a su propio ritmo y recibir feedback inmediato.

Finalmente, los investigadores concluyeron que Educaplay no solo es una herramienta efectiva para mejorar la comprensión lectora y la motivación, sino que también promueve un entorno de aprendizaje más interactivo y participativo. Recomendaron su

implementación en otras instituciones educativas como una estrategia para mejorar los resultados académicos y el interés por la lectura.

Sánchez y Herrera (2020) Analizaron el impacto de Educaplay en el fomento de hábitos lectores en estudiantes de primaria. Estudio longitudinal con un enfoque mixto, combinando análisis cualitativos y cuantitativos para evaluar los cambios en los hábitos de lectura de los estudiantes a lo largo de un año académico. Los estudiantes que utilizaron Educaplay desarrollaron hábitos lectores más sólidos y mostraron una mayor frecuencia de lectura voluntaria en comparación con el grupo control.

Los resultados mostraron que los estudiantes del grupo experimental no solo aumentaron la frecuencia de su lectura voluntaria, sino que también ampliaron la variedad de géneros literarios que leían. Las actividades interactivas de Educaplay, como cuestionarios y juegos de palabras, motivaron a los estudiantes a explorar diferentes tipos de textos y a desarrollar una rutina de lectura diaria.

Además, el análisis cualitativo reveló que los estudiantes se sentían más confiados en sus habilidades lectoras y mostraban una actitud más positiva hacia la lectura. Los docentes informaron que los estudiantes participaban más activamente en las discusiones en clase y eran más capaces de hacer conexiones entre los textos y sus experiencias personales.

Se concluyó que la implementación de Educaplay en las clases de lectura puede ser una estrategia efectiva para desarrollar hábitos lectores sostenibles. Recomendaron que las escuelas consideren integrar herramientas digitales en su currículo de lectura para aprovechar los beneficios observados en el estudio.

Ramírez *et al.* (2019) Evaluaron el impacto de la integración de Educaplay en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura en estudiantes de educación media. Estudio cuasi-experimental con análisis de datos cualitativos y cuantitativos, incluyendo pretest y posttest para medir las habilidades de lectura y escritura antes y después del uso de Educaplay. Los estudiantes del grupo experimental mejoraron significativamente en sus habilidades de lectura y escritura, mostrando mayor fluidez y comprensión en comparación con el grupo control.

La metodología combinó técnicas cualitativas y cuantitativas, incluyendo observaciones en el aula, entrevistas a estudiantes y docentes, y pruebas estandarizadas para evaluar las

habilidades de lectura y escritura. Los resultados mostraron que los estudiantes del grupo experimental no solo mejoraron en las pruebas de lectura y escritura, sino que también desarrollaron una mayor confianza en sus habilidades.

Un aspecto destacado del estudio fue la capacidad de Educaplay para ofrecer actividades personalizadas y adaptativas, lo que permitió a los estudiantes trabajar a su propio ritmo y nivel de habilidad. Los estudiantes que inicialmente mostraban dificultades en lectura y escritura pudieron mejorar gradualmente gracias a las actividades interactivas y el feedback inmediato proporcionado por la plataforma.

Educaplay no solo mejora las habilidades de lectura y escritura, sino que también promueve un entorno de aprendizaje más inclusivo y personalizado. Recomendaron que las escuelas consideren la integración de herramientas digitales como Educaplay en su currículo de lengua y literatura para mejorar los resultados académicos y la motivación de los estudiantes.

Todos estos estudios muestran cómo el uso de Educaplay puede ser una herramienta efectiva para mejorar diversas habilidades y competencias en los estudiantes, desde la comprensión lectora hasta el desarrollo de competencias digitales y la alfabetización en idiomas extranjeros.

2.2. Marco Teórico

Teoría de la Cognición Multimedia

Richard E. Mayer es un psicólogo educativo estadounidense que ha desarrollado la teoría de la cognición multimedia. Esta teoría se basa en cómo las personas aprenden a partir de medios que utilizan tanto palabras como imágenes. Mayer sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando la información se presenta tanto de forma verbal como visual, permitiendo a los estudiantes construir una representación mental más rica y coherente del contenido.

La teoría de Mayer se aplica directamente al uso de herramientas digitales como Educaplay, que integra elementos multimedia (textos, imágenes, videos, interactivos) para mejorar el aprendizaje. Educaplay utiliza estos principios al diseñar actividades que combinan diferentes formas de representación, lo que puede mejorar significativamente la comprensión lectora y la motivación de los estudiantes.

Mayer (2009) afirma que "el aprendizaje profundo ocurre cuando los estudiantes son capaces de integrar la información visual y verbal" (p. 79). Educaplay, al utilizar actividades multimedia interactivas, facilita esta integración y puede conducir a un aprendizaje más efectivo y duradero.

Teoría de las Inteligencias Múltiples en la Era Digital

Howard Gardner es un psicólogo del desarrollo conocido por su teoría de las inteligencias múltiples. Gardner ha actualizado su teoría en el contexto de la era digital, argumentando que las herramientas digitales pueden apoyar y desarrollar diferentes tipos de inteligencia (lingüística, lógico-matemática, espacial, etc.). En su obra más reciente, Gardner analiza cómo las tecnologías digitales pueden personalizar el aprendizaje y abordar las diversas formas en que los estudiantes procesan la información.

La teoría de Gardner respalda el uso de herramientas digitales como Educaplay para desarrollar habilidades lectoras. Educaplay puede personalizar las actividades de lectura para adaptarse a las diferentes inteligencias de los estudiantes, proporcionando una experiencia de aprendizaje más inclusiva y efectiva.

Gardner (2011) sugiere que "las tecnologías digitales tienen el potencial de personalizar el aprendizaje para aprovechar las diversas fortalezas de cada estudiante" (p. 120). Educaplay, con su capacidad de personalización y diversidad de actividades, puede ayudar a desarrollar habilidades lectoras en estudiantes con diferentes tipos de inteligencia.

Herramienta Virtual Educaplay

Educaplay se ha convertido en una plataforma educativa indispensable en el contexto actual de la enseñanza digital. Esta herramienta permite a los docentes diseñar actividades interactivas que se integran de manera fluida en el currículo escolar, facilitando no solo la transmisión de conocimientos, sino también el desarrollo de competencias clave en los estudiantes. Según Santiago (2021), Educaplay posibilita la creación de un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo, adaptándose a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI, quienes están inmersos en un mundo digital desde edades tempranas.

Para, Rojas y Cabrera (2022) destacan que la versatilidad de Educaplay radica en su capacidad para ser utilizada en diversas disciplinas, no solo en Lengua y Literatura. Esto

refuerza la idea de que las plataformas educativas interactivas pueden ser un recurso valioso para mejorar el aprendizaje en un amplio rango de áreas del conocimiento. La implementación de actividades multimedia dentro del aula virtual no solo estimula la curiosidad y el interés del estudiante, sino que también contribuye a la retención de información a largo plazo, un aspecto fundamental para el éxito académico.

El desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes es un aspecto crucial que Educaplay promueve al brindarles la oportunidad de interactuar con el contenido de una manera que va más allá de la lectura pasiva. Las actividades diseñadas en esta plataforma requieren que los estudiantes participen activamente, resolviendo problemas, tomando decisiones y aplicando lo que han aprendido en contextos nuevos y desafiantes. Esta interacción no solo mejora la comprensión, sino que también fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas de manera creativa.

Finalmente, la capacidad de Educaplay para adaptar sus actividades a diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje la convierte en una herramienta inclusiva y accesible para todos los estudiantes. La personalización de las actividades permite que los docentes atiendan las necesidades individuales de sus alumnos, asegurando que cada uno reciba la atención y el apoyo necesarios para alcanzar su máximo potencial. Esto es especialmente importante en un entorno educativo cada vez más diverso, donde la equidad en el acceso a la educación es una prioridad fundamental (Gómez y Prieto, 2020; Rojas y Cabrera, 2022).

Empleo didáctico de Educaplay en el contexto educativo

- **Uso:** Educaplay se ha demostrado como una herramienta eficaz en el entorno educativo, permitiendo a los docentes integrar actividades digitales que complementan el material de clase tradicional. López y Martínez (2020) indican que la adopción de Educaplay en el aula no solo mejora la comprensión de los temas tratados, sino que también aumenta la participación de los estudiantes, al ofrecer una alternativa interactiva a las metodologías tradicionales.

Según Pérez y García (2021) el uso de plataformas como Educaplay se ha vuelto cada vez más común en las aulas modernas, donde se busca integrar la tecnología de manera efectiva para potenciar el aprendizaje. Este uso no solo es beneficioso para los estudiantes, sino que también facilita la labor del docente al proporcionar herramientas que pueden ser personalizadas según las necesidades del grupo.

La implementación de Educaplay en el aula también permite a los estudiantes desarrollar habilidades digitales esenciales para su vida académica y profesional. Al utilizar la plataforma, los estudiantes se familiarizan con el manejo de tecnología educativa, lo que les proporciona una ventaja en un mundo cada vez más digitalizado. La capacidad de los estudiantes para navegar y utilizar estas herramientas con confianza es fundamental para su éxito en futuros entornos educativos y laborales.

La facilidad con la que Educaplay puede ser integrada en diversas materias hace que sea una herramienta versátil y adaptable, capaz de enriquecer el aprendizaje en múltiples áreas del conocimiento. Esta adaptabilidad es crucial en un entorno educativo en constante cambio, donde las necesidades de los estudiantes y las demandas del currículo pueden variar significativamente (López y Martínez, 2020; Pérez y García, 2021).

- **Frecuencia:** La frecuencia con la que se utiliza Educaplay en las clases está directamente relacionada con la eficacia del aprendizaje. Ramírez *et al.* (2020) destacan que los estudiantes que tienen un acceso regular a la plataforma muestran mejoras notables en la retención de información y en el rendimiento académico general. Esta regularidad en el uso permite que los estudiantes se familiaricen con la interfaz y se sientan más cómodos al interactuar con el contenido digital.

Además, Ruiz y Hernández (2022) señalan que el uso constante de herramientas digitales en el aula fomenta un ambiente de aprendizaje continuo, donde los estudiantes pueden reforzar lo aprendido de manera autónoma fuera del horario escolar. Esto refuerza la idea de que la frecuencia de uso es crucial para maximizar los beneficios que Educaplay puede ofrecer.

El uso frecuente de Educaplay también contribuye a la creación de rutinas de aprendizaje que son esenciales para el desarrollo de hábitos académicos sólidos. Cuando los estudiantes interactúan regularmente con la plataforma, desarrollan un sentido de familiaridad y competencia que los motiva a participar activamente en su propio proceso de aprendizaje. Esta rutina no solo mejora el rendimiento académico, sino que también ayuda a los estudiantes a desarrollar una autodisciplina que es esencial para el éxito a largo plazo.

Por otro lado, la frecuencia de uso de Educaplay puede servir como un indicador del compromiso tanto de los estudiantes como de los docentes con la integración de tecnologías en el proceso educativo. Un uso frecuente refleja un esfuerzo consciente por

parte de los docentes para incorporar métodos de enseñanza innovadores y por parte de los estudiantes para adaptarse a estos nuevos métodos, lo que en última instancia enriquece la experiencia educativa global (Ramírez *et al.*, 2020; Ruiz y Hernández, 2022).

- **Dominio:** La facilidad con la que los estudiantes dominan Educaplay es un aspecto clave para su éxito en el aula. Fernández (2021) concluye que cuando los estudiantes se familiarizan con la plataforma, son capaces de navegar con mayor autonomía, lo que les permite aprovechar al máximo las actividades diseñadas para ellos. Este dominio no solo mejora la interacción con el contenido, sino que también fomenta la confianza en el uso de herramientas digitales en general.

Por su parte, Jiménez y Castro (2020) argumentan que el dominio de plataformas como Educaplay no solo se limita a la interfaz, sino que también implica una comprensión más profunda de cómo estas herramientas pueden ser utilizadas para resolver problemas y desarrollar habilidades críticas. Este dominio es, por lo tanto, un indicador de éxito en la adopción de tecnologías educativas.

El dominio de Educaplay por parte de los estudiantes también facilita la personalización del aprendizaje. Cuando los estudiantes están cómodos utilizando la plataforma, pueden explorar de manera independiente diferentes recursos y actividades, lo que les permite adaptar su aprendizaje a sus propias necesidades y ritmos. Esto fomenta un enfoque más autodirigido y centrado en el estudiante, que es clave para el desarrollo de habilidades de aprendizaje autónomo.

El dominio de Educaplay contribuye a la preparación de los estudiantes para un mundo laboral que cada vez más valora la competencia en el uso de tecnologías digitales. Al familiarizarse con herramientas como Educaplay, los estudiantes desarrollan habilidades transferibles que serán útiles en múltiples contextos profesionales, aumentando así su empleabilidad y preparación para el futuro (Fernández, 2021; Jiménez & Castro, 2020).

- **Tiempo:** La gestión del tiempo en las actividades de Educaplay es crucial para su efectividad en el aula. Pérez y Sánchez (2021) encontraron que las actividades que permiten a los estudiantes trabajar a su propio ritmo son más efectivas en términos de comprensión y retención del material. Esta flexibilidad es particularmente importante en un entorno educativo donde los estudiantes tienen diferentes ritmos de aprendizaje.

Según un estudio de Martínez y López (2022) la duración de las actividades en Educaplay debe ser cuidadosamente planificada para evitar la sobrecarga cognitiva y asegurar que los estudiantes puedan absorber y procesar la información de manera efectiva.

La gestión del tiempo también es un aspecto importante para los docentes, quienes deben equilibrar la duración de las actividades en Educaplay con otros componentes del currículo. Un uso efectivo del tiempo permite a los docentes maximizar el impacto educativo de la plataforma sin comprometer otras áreas importantes del aprendizaje. Esto es especialmente relevante en un entorno educativo donde el tiempo de instrucción es limitado y valioso.

La capacidad de Educaplay para adaptarse a diferentes duraciones de actividades permite a los docentes utilizar la plataforma en una variedad de contextos educativos, desde lecciones cortas hasta proyectos más extensos. Esta flexibilidad es clave para asegurar que la plataforma pueda ser integrada de manera efectiva en diferentes modelos de enseñanza, desde el aprendizaje presencial hasta el remoto o híbrido (Pérez y Sánchez, 2021; Martínez y López, 2022).

- **Software Adicional:** La necesidad de software adicional puede ser un desafío en la implementación de Educaplay, pero también una oportunidad para enriquecer la experiencia educativa. González (2021) señala que la integración de otras herramientas tecnológicas puede complementar y mejorar las actividades diseñadas en Educaplay, aunque esto también puede requerir una capacitación adicional para los docentes y los estudiantes.

Por otro lado, Rojas y Cabrera (2022) destacan que el uso de software adicional debe ser cuidadosamente evaluado para asegurar que no se convierta en una barrera para el acceso y la equidad en la educación. La disponibilidad de recursos y la capacidad técnica de los usuarios son factores críticos que deben ser considerados al implementar soluciones tecnológicas en el aula.

El uso de software adicional también puede abrir nuevas oportunidades para la colaboración interdisciplinaria en el aula. Al integrar diferentes herramientas tecnológicas, los docentes pueden diseñar actividades que abarquen múltiples áreas del conocimiento, fomentando un enfoque más holístico y conectado al aprendizaje. Esto no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también ayuda a los estudiantes a ver las conexiones entre diferentes disciplinas.

La integración de software adicional en Educaplay puede permitir a los docentes explorar nuevas metodologías de enseñanza, como el aprendizaje basado en proyectos o el aprendizaje colaborativo. Estas metodologías pueden ser especialmente efectivas cuando se combinan con las capacidades interactivas y multimedia de Educaplay, creando un entorno de aprendizaje más dinámico y participativo (González, 2021; Rojas y Cabrera, 2022).

- **Participación:** Una de las mayores ventajas de Educaplay es su capacidad para fomentar la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Jiménez y Castro (2020) afirman que la participación es un predictor clave del éxito académico, ya que permite a los estudiantes involucrarse de manera más profunda con el contenido y aplicar lo que han aprendido en contextos prácticos.

La plataforma Educaplay, con sus actividades interactivas, ofrece a los estudiantes múltiples oportunidades para participar activamente en su propio aprendizaje, lo que traduce en un mayor compromiso y mejores resultados académicos. Esta motivación es crucial para mantener el interés y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Según Rojas y Cabrera (2022) la gamificación, que es una de las características clave de Educaplay, juega un papel fundamental en el aumento de la motivación. Al incorporar elementos de juego en el aprendizaje, los estudiantes se sienten más atraídos y comprometidos con las actividades, lo que mejora su rendimiento y satisfacción académica.

La participación en Educaplay también fomenta un sentido de comunidad entre los estudiantes, al permitirles colaborar y aprender unos de otros. Esta colaboración no solo enriquece el aprendizaje, sino que también ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales y de trabajo en equipo, que son esenciales para su éxito en la vida académica y profesional. De igual forma, la participación en actividades ramificadas puede hacer que los estudiantes se sientan más conectados con el contenido y entre sí, lo que es clave para crear un entorno de aprendizaje inclusivo y motivador (Jiménez y Castro, 2020; Rojas y Cabrera, 2022).

- **Juego:** La integración del juego en el aprendizaje es una de las características más destacadas de Educaplay. Según Díaz y Ruiz (2020) la gamificación de las actividades educativas no solo mejora la motivación, sino que también facilita la

comprensión de conceptos complejos al presentarlos de manera más accesible y atractiva. El juego permite a los estudiantes experimentar con el contenido de manera segura y controlada, lo que facilita el aprendizaje.

Además, Martínez y López (2022) encontraron que el uso de juegos en el aula mejora la retención de información y ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades críticas como la toma de decisiones y la resolución de problemas.

El uso del juego en Educaplay también permite a los estudiantes aprender de manera más autónoma, al darles la oportunidad de explorar y descubrir por sí mismos. Esta autonomía en el aprendizaje es crucial para el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, que son esenciales para el éxito en la vida académica y profesional.

Por otro lado, la gamificación en Educaplay puede hacer que el aprendizaje sea más inclusivo, al permitir que los estudiantes con diferentes estilos y ritmos de aprendizaje se involucren en las actividades de una manera que sea significativa para ellos. Esto puede ser especialmente beneficioso para los estudiantes que tradicionalmente han luchado con métodos de enseñanza más convencionales, al proporcionarles un entorno de aprendizaje que es a la vez desafiante y accesible (Díaz y Ruiz, 2020; Martínez y López, 2022).

- **Actividades Interactivas:** La funcionalidad de Educaplay se ve maximizada a través de las actividades interactivas que ofrece. Según Santiago (2021), estas actividades permiten a los estudiantes interactuar con el contenido de manera activa, lo que mejora la comprensión y la retención de la información. La interactividad es clave para mantener el interés de los estudiantes y fomentar un aprendizaje más profundo.

Rojas y Cabrera (2022) también destacan que las actividades interactivas en Educaplay permiten a los docentes personalizar el contenido según las necesidades de sus estudiantes, lo que es esencial para asegurar que todos los estudiantes puedan acceder y beneficiarse del contenido.

Las actividades interactivas en Educaplay fomentan un aprendizaje más colaborativo, al permitir que los estudiantes trabajen juntos en tareas y proyectos. Esta colaboración no solo mejora la comprensión del contenido, sino que también ayuda a los estudiantes a

desarrollar habilidades sociales y de trabajo en equipo, que son esenciales para su éxito en la vida académica y profesional.

Las actividades interactivas también permiten a los docentes evaluar el progreso de los estudiantes de manera más efectiva, al proporcionar datos en tiempo real sobre su rendimiento. Esto permite a los docentes ajustar su enseñanza de manera oportuna y asegurar que todos los estudiantes estén alcanzando sus objetivos de aprendizaje. La capacidad de Educaplay para proporcionar una retroalimentación inmediata y personalizada es una de sus principales fortalezas, y contribuye a crear un entorno de aprendizaje más dinámico y centrado en el estudiante (Santiago, 2021; Rojas y Cabrera, 2022).

Desarrollo de hábitos lectores en la formación académica

El desarrollo de hábitos lectores es un proceso crucial en la formación académica de los estudiantes. Según Torres y Ramos (2020) el hábito de la lectura no solo mejora la comprensión lectora, sino que también potencia otras habilidades como la escritura, el análisis crítico y la capacidad de síntesis. Estos hábitos se desarrollan a través de la práctica continua y el acceso a una variedad de textos, lo que permite a los estudiantes ampliar su conocimiento y su perspectiva del mundo.

Pérez y García (2021) señalan que el desarrollo de hábitos lectores es fundamental para el éxito académico a largo plazo, ya que los estudiantes que leen regularmente tienen un mejor desempeño en todas las áreas del conocimiento. Además, la lectura fomenta la empatía y la comprensión de diferentes culturas y realidades, lo que es esencial en un mundo cada vez más globalizado.

El desarrollo de hábitos lectores también está relacionado con la motivación intrínseca de los estudiantes. Según Fernández y Ruiz (2022) los estudiantes que desarrollan un amor por la lectura tienden a ser más curiosos y a buscar activamente nuevas oportunidades de aprendizaje. Esta curiosidad y amor por la lectura son fundamentales para fomentar un aprendizaje autodirigido, que es clave para el éxito académico y profesional en el largo plazo.

El hábito de la lectura no solo mejora las habilidades académicas, sino que también tiene un impacto positivo en el bienestar emocional de los estudiantes. La lectura puede servir como una forma de escape, proporcionando un medio para explorar nuevas ideas y

mundos, lo que puede ser especialmente beneficioso en tiempos de estrés o incertidumbre. Por lo tanto, fomentar el desarrollo de hábitos lectores es esencial no solo para el éxito académico, sino también para el bienestar general de los estudiantes (Torres y Ramos, 2020; Pérez y García, 2021; Fernández y Ruiz, 2022).

Comprensión lectora como proceso académico

- **Comprensión:** La comprensión lectora es una habilidad crítica que se desarrolla a través de la práctica regular de la lectura. Según Jiménez y Castro (2020) los estudiantes que desarrollan fuertes habilidades de comprensión lectora son más capaces de analizar y sintetizar información, lo que es esencial para el éxito académico. La comprensión lectora también permite a los estudiantes aplicar lo que han aprendido en diferentes contextos, lo que es crucial para su desarrollo personal y profesional.

Pérez y García (2021) señalan que la comprensión lectora no solo implica la decodificación de palabras, sino también la capacidad de entender y reflexionar sobre el significado del texto. Esta habilidad es fundamental para la lectura crítica y el análisis, lo que es esencial en la educación superior y en la vida profesional.

La comprensión lectora es clave para el aprendizaje autodirigido, ya que permite a los estudiantes acceder y comprender materiales de lectura de manera independiente. Según Díaz y Ruiz (2020) los estudiantes con habilidades avanzadas de comprensión lectora son más capaces de aprender por sí mismos, lo que les da una ventaja en entornos académicos y profesionales donde se espera que los individuos sean capaces de gestionar su propio aprendizaje.

La comprensión lectora también está vinculada a la capacidad de los estudiantes para participar en discusiones críticas y debates, lo que es esencial para su desarrollo como ciudadanos informados y responsables. La capacidad de entender y evaluar críticamente la información es fundamental en un mundo donde el acceso a la información es instantáneo y abundante, y donde la capacidad de discernir entre fuentes confiables y no confiables es más importante que nunca (Jiménez y Castro, 2020; Pérez y García, 2021; Díaz y Ruiz, 2020).

Frecuencia lectora para el desarrollo de la habilidad

- **Frecuencia:** La frecuencia de lectura es un indicador clave del desarrollo de hábitos lectores. Según Ruiz y Hernández (2022) los estudiantes que leen con regularidad tienen un mejor desempeño académico y son más capaces de desarrollar otras habilidades críticas, como la escritura y el análisis crítico. La frecuencia de lectura también está relacionada con la motivación intrínseca de los estudiantes para aprender y explorar nuevos temas.

De igual forma, Ramírez *et al.* (2020) encontraron que la frecuencia de lectura está directamente relacionada con el interés y la curiosidad de los estudiantes. Aquellos que leen con frecuencia tienden a estar más comprometidos con su educación y a buscar activamente nuevas oportunidades de aprendizaje.

La frecuencia de lectura también tiene un impacto positivo en la capacidad de los estudiantes para retener información y aplicar lo que han aprendido en diferentes contextos. Según Fernández y Ruiz (2022) los estudiantes que leen regularmente tienen una mejor memoria y son más capaces de transferir conocimientos de un área a otra, lo que es esencial para su éxito académico y profesional.

La frecuencia de lectura está vinculada al desarrollo de una mentalidad de crecimiento, en la que los estudiantes ven el aprendizaje como un proceso continuo y en constante evolución. Esta mentalidad es fundamental para el éxito en un mundo en constante cambio, donde la capacidad de adaptarse y aprender nuevas habilidades es más importante que nunca. Fomentar la frecuencia de lectura en los estudiantes es, por lo tanto, una inversión en su futuro académico y profesional (Ruiz y Hernández, 2022; Ramírez *et al.*, 2020; Fernández y Ruiz, 2022)

2.3. Marco Legal

En relación al tema de estudio se consideran:

Constitución de la República del Ecuador

El artículo 26 establece que la educación es un derecho al que todas las personas pueden acceder a lo largo de sus vidas, y es un deber ineludible del Estado y es considerada como un área fundamental de la política pública y una inversión prioritaria del Estado, ya que garantiza la igualdad y la inclusión social, y es un requisito indispensable para el Buen

Vivir. La sociedad, las familias y las personas tienen el derecho y la responsabilidad de involucrarse en el proceso educativo.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

El artículo 2 establece que las actividades de aprendizaje se llevan a cabo siguiendo una serie de principios generales, los cuales son pilares filosóficos, conceptuales y constitucionales que fundamentan, definen y guían las decisiones y acciones en el ámbito educativo. Destacan los siguientes:

- Universalidad
- Educación para el cambio
- Libertad
- Aprendizaje permanente
- Enfoque en derechos
- Motivación

El artículo 4 establece que la educación es un derecho humano fundamental protegido por la Constitución de la República y es un requisito esencial para el ejercicio de otros derechos humanos.

Todos los ecuatorianos tienen derecho a una educación de calidad, laica, gratuita y gratuita en los niveles primario, secundario y bachillerato, así como a una educación continua durante toda la vida, tanto formal como informal. El sistema educativo nacional profundiza y asegura el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales.

El artículo 5 establece que el Estado ecuatoriano tiene la responsabilidad fundamental de asegurar el derecho a la educación y su acceso universal para todos los habitantes del país a lo largo de sus vidas. Para cumplir con este deber, el Estado debe crear condiciones que aseguren igualdad de oportunidades en el acceso, permanencia, movilidad y finalización de los servicios educativos. La gestión del sistema educativo es una responsabilidad exclusiva del Estado, en consonancia con la Constitución y las leyes. Además, se garantiza que la educación pública sea de alta calidad, gratuita y secular.

Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural

El artículo 27 establece que el Sistema Nacional de Educación está conformado por tres niveles: Inicial, Básica y Bachillerato. Dentro del nivel de Educación General Básica, se encuentra el subnivel (4) conocido como Básica Superior, que abarca los grados 8.º, 9.º y 10.º. Este subnivel se orienta principalmente a estudiantes de entre 12 y 14 años de edad.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio

Esta investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa “Vicente Fierro”, ubicada en la provincia del Carchi, ciudad de Tulcán. Su dirección es calle Juan XXIII y Avda. Tulcanaza. Pertenece al circuito CO2-05-06-08, y cuenta con el código AMIE: 04H00026.

Durante el período de estudio, la institución tenía una matrícula de 2000 estudiantes y 104 docentes. Su infraestructura se encontraba en buen estado, disponiendo de una sala de audiovisuales de Lengua y Literatura, así como laboratorios que estaban al servicio de los estudiantes de la unidad educativa.

Misión

La Unidad Educativa “Vicente Fierro” cuenta con educación inicial básica, formando bachilleres en Ciencias y técnicos industriales. Cuenta con personal docente calificado con infraestructura adecuada y equipos actualizados al servicio de la juventud que se educa en la unidad educativa (Unidad Educativa Vicente Fierro, 2004).

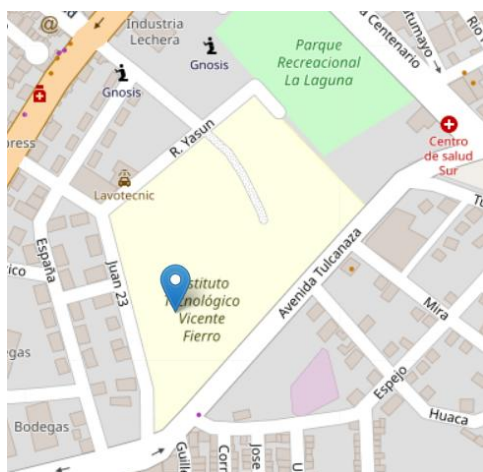
Visión

La unidad educativa “Vicente Fierro” pretende ser líder y creador de procesos de formación científicos y tecnológicos en todos sus niveles, mediante el desarrollo de tecnologías, participación colectiva, constructivista, democrática, crítica y reflexiva.

En la actualidad cuenta con 2000 estudiantes, 104 docentes, su infraestructura se encuentra buen estado, tiene a la disposición sala de audiovisuales de Lengua y Literatura, así como también laboratorios que están al servicio de los estudiantes de nuestra unidad educativa (Unidad Educativa Vicente Fierro, 2004) Figura 2.

Figura 1.

Ubicación de la unidad educativa “Vicente Fierro”



Nota: Captura de Google Maps (2023)

El presente estudio tuvo como población a los paralelos de octavos años de la Unidad Educativa "Vicente Fierro". No fue necesario el cálculo de la muestra, ya que el total de alumnos era de 96 niños, cantidad que permitió estudiar la población total.

La distribución demográfica de la población de estudio mostró que el 90% correspondía a estudiantes de género masculino, mientras que el 10% restante estaba compuesto por estudiantes de género femenino. En cuanto a la diversidad racial, se observó una mezcla representativa de mestizos y afroecuatorianos dentro de la comunidad estudiantil, lo que enriqueció la pluralidad cultural y contribuyó a un ambiente educativo diverso y enriquecedor. Este equilibrio entre géneros y la inclusión de diversas identidades raciales reflejó la heterogeneidad presente en la institución educativa.

3.2. Enfoque y tipo de investigación

Para el desarrollo del presente estudio se aplicó un enfoque de investigación mixto. De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2003) citado por Pereira (2011) este enfoque representó el mayor grado de integración o combinación entre enfoques cualitativos y cuantitativos. Ambos se combinaron a lo largo del proceso, o al menos en la mayoría de las etapas, aumentando la complejidad del diseño de la investigación. De esta manera, a través de la indagación, selección, procesamiento de datos y la consecución de resultados expresados numéricamente, se facilitó el análisis e interpretación de estos,

y la posterior definición de las conclusiones respectivas relacionadas con el tema de estudio.

Se empleó el enfoque cualitativo en este contexto ya que antecedió tanto a la recolección como al análisis de datos, alejándose de las mediciones numéricas típicas en matemáticas para abordar la satisfacción del estudiante a través de métodos no cuantitativos. Las actividades bajo este enfoque estuvieron centradas principalmente en la exploración de las preguntas de investigación, con un proceso dinámico que buscó responderlas y alcanzar interpretaciones de los resultados en un ciclo continuo (Hernández *et al.*, 2010).

El enfoque cualitativo se aplicó a través de entrevistas dirigidas a los docentes de Lengua y Literatura de la institución que enseñaban a estudiantes de octavo año. Este enfoque tuvo como objetivo mejorar la investigación, permitiéndome entender el nivel de los estudiantes en cuanto a hábitos lectores, así como también evaluar el conocimiento de los docentes en herramientas de gamificación. Estas entrevistas se llevaron a cabo en la Unidad Educativa "Vicente Fierro".

El enfoque cuantitativo implicó la cuantificación numérica de la investigación, permitiendo calificar el aprendizaje en una escala numérica y así diagnosticar el progreso en matemáticas. Este enfoque se utilizó para cumplir con el primer objetivo específico de la investigación, caracterizándose por ser secuencial y probatorio en su naturaleza. Inició con una idea general que se fue refinando hasta ajustarse al contexto de las variables, lo que facilitó la formulación de conclusiones relacionadas con las hipótesis planteadas (Hernández *et al.*, 2010).

Este enfoque se implementó mediante una encuesta dirigida a los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Vicente Fierro, con el propósito de evaluar sus hábitos de lectura y su familiaridad con herramientas de gamificación. Esto permitió diagnosticar qué actividades realizar a través de Educaplay.

En lo que respecta al tipo de investigación, se recurrió al estudio exploratorio, ya que facilitó la identificación de los elementos de las variables dependientes e independientes. En este nivel, fue posible investigar e identificar detalles de las variables reveladas en este trabajo de investigación y conocer sus causas y efectos a través de técnicas efectivas de recolección de información.

Investigación descriptiva

Este enfoque de investigación se implementó cuando se buscó proporcionar una descripción exhaustiva de una realidad, abordando todos sus elementos fundamentales. A través de este método analítico, se logró detallar y definir un objeto de estudio o una situación específica, identificando sus rasgos distintivos y propiedades. La utilización de criterios de clasificación en conjunto con este tipo de investigación permitió organizar, agrupar y sistematizar de manera efectiva los elementos involucrados en la investigación. Además, al igual que la investigación exploratoria, pudo constituir la base para investigaciones posteriores que demanden un análisis más profundo y detallado de la temática abordada.

El enfoque de investigación descriptiva se empleó para brindar una descripción completa y detallada del proceso de utilización de Educaplay en la promoción de hábitos lectores en el área de Lengua y Literatura. A través de este método analítico, se buscó comprender a fondo cómo se implementó Educaplay para este propósito, identificando todos sus componentes y procesos fundamentales. Se examinaron en detalle los métodos y estrategias utilizados en la integración de Educaplay en el currículo de Lengua y Literatura, así como su impacto en el desarrollo de hábitos lectores en los estudiantes.

Investigación de campo

Esta investigación se fundamentó en datos obtenidos mediante diversas fuentes, como entrevistas, cuestionarios, encuestas y observaciones, entre otras. Es importante destacar que esta aproximación se pudo llevar a cabo de manera simultánea con investigaciones documentales.

Se basó en la recopilación de datos obtenidos a través de diversas fuentes, como entrevistas a docentes y estudiantes, cuestionarios sobre el uso y la percepción de Educaplay, encuestas para evaluar el impacto en los hábitos lectores y observaciones directas de las prácticas en el aula. Estos métodos permitieron obtener una comprensión holística y detallada de cómo se implementó Educaplay y cómo influyó en el desarrollo de hábitos lectores.

3.3. Definición y operacionalización de variables

Variable Independiente: herramienta virtual Educaplay

Educaplay es una plataforma de aprendizaje en línea que permite a los docentes crear y compartir actividades educativas interactivas. Su principal objetivo es brindar un espacio dinámico en el que estudiantes y docentes puedan acceder a actividades didácticas personalizables, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del uso de tecnologías interactivas. La herramienta permite la creación de diversas actividades, como juegos, crucigramas, sopas de letras, quizzes y videos interactivos, lo cual hace que el aprendizaje sea más atractivo para los estudiantes (Educaplay, 2023).

Educaplay fomenta el aprendizaje activo y participativo, permitiendo a los estudiantes interactuar con el contenido de manera directa, lo que favorece la retención de conocimientos y la motivación hacia la lectura y otras habilidades (Pereira, 2021). Además, la plataforma ofrece una interfaz intuitiva que facilita su uso tanto para docentes como para estudiantes, independientemente de su nivel de habilidades tecnológicas.

Variable dependiente: Desarrollo de hábitos lectores

El desarrollo de hábitos lectores se refiere al proceso mediante el cual los estudiantes adquieren y mantienen el hábito de la lectura de forma regular y autónoma. Este hábito no solo se centra en la capacidad de decodificar palabras, sino que también incluye la comprensión, el análisis crítico y el disfrute de la lectura. Los hábitos lectores se consideran fundamentales en el ámbito educativo porque facilitan el aprendizaje, mejoran las habilidades lingüísticas y fomentan el pensamiento crítico en los estudiantes (Jiménez y Hernández, 2020).

Tabla 1.

Operacionalización de la variable independiente.

• **Variable Independiente: Herramienta Virtual Educaplay**

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Preguntas	Técnicas e Instrumentos
Plataforma educativa que cuenta con una serie de actividades multimedia que el maestro estructura para que el estudiante aprenda jugando y desarrolle habilidades y competencias.	Empleo didáctico	Uso	¿Utilizas la plataforma Educaplay en el aula para el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura?	Técnica: Encuesta- Instrumento: Cuestionario
		Frecuencia	¿Con qué frecuencia usas la plataforma Educaplay en Lengua y Literatura?	Técnica: Encuesta- Instrumento: Cuestionario
		Dominio	¿Te resulta fácil usar la herramienta Educaplay?	Técnica: Encuesta- Instrumento: Cuestionario
	Características	Tiempo	¿Consideras que el tiempo utilizado para cada actividad en Educaplay es adecuado?	Técnica: Encuesta- Instrumento: Cuestionario
		Software adicional	¿Has necesitado un software adicional para el uso de la plataforma Educaplay?	Técnica: Encuesta- Instrumento: Cuestionario
		Participación	¿Durante las clases de Lengua y Literatura el uso de la herramienta Educaplay permite la participación de los estudiantes?	Técnica: Encuesta- Instrumento: Cuestionario
		Ventajas	Motivación	¿Las actividades realizadas en la plataforma Educaplay motivan al aprendizaje de Lengua y Literatura?
	Juego		¿Consideras que Educaplay permite el aprendizaje mediante el juego?	Técnica: Encuesta- Instrumento: Cuestionario
	Funcionalidad	Actividades interactivas	¿Las actividades realizadas en Educaplay son interactivas?	Técnica: Encuesta- Instrumento: Cuestionario

• **Variable Dependiente: Desarrollo de Hábitos Lectores**

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Preguntas	Técnicas e Instrumentos
Desarrollo de hábitos lectores: proceso mediante el cual los estudiantes adquieren y mejoran habilidades de lectura, incrementando su interés y frecuencia en la lectura.	Comprensión lectora	Mejora en los resultados de pruebas de comprensión	¿Han mejorado los resultados en las pruebas de comprensión lectora después de usar Educaplay?	Técnica: Prueba estandarizada-Instrumento: Examen de comprensión lectora
		Evaluaciones periódicas sobre comprensión de textos	¿Se realizan evaluaciones continuas sobre la comprensión de textos usando Educaplay?	Técnica: Observación-Instrumento: Lista de verificación
		Habilidad de análisis y síntesis de textos	¿Han mejorado las habilidades de análisis y síntesis de textos después de usar Educaplay?	Técnica: Prueba estandarizada-Instrumento: Examen de análisis textual
	Frecuencia de lectura	Tiempo dedicado a la lectura diaria	¿Cuánto tiempo dedican los estudiantes a la lectura diaria después de implementar Educaplay?	Técnica: Encuesta-Instrumento: Cuestionario
		Número de libros leídos por semestre	¿Ha aumentado el número de libros leídos por los estudiantes por semestre después de usar Educaplay?	Técnica: Registro-Instrumento: Diario de lectura

3.4. Procedimientos

Fase 1: Determinación del nivel actual de hábitos de lectura en los estudiantes de octavos años de Lengua y Literatura de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Vicente Fierro"

Para esta fase desarrolló un diagnóstico sobre el nivel actual de los hábitos de lectura en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa "Vicente Fierro". Este análisis se enfocó en entender cómo los estudiantes interactúan con la lectura y cuál es su frecuencia e interés en esta actividad. Para llevar a cabo este diagnóstico, se empleó un enfoque metodológico mixto, integrando tanto técnicas cualitativas como cuantitativas. Según Hernández *et. al* (2003) el enfoque mixto permite combinar la profundidad de los datos cualitativos con la objetividad y alcance de los datos cuantitativos, lo que resulta en un análisis más completo y preciso del fenómeno en estudio.

Se utilizó un cuestionario de escala Likert aplicado a los estudiantes, que buscó indagar en aspectos específicos como la frecuencia de lectura, el tipo de material literario preferido y el tiempo dedicado a la lectura. Este cuestionario fue diseñado para proporcionar datos cuantitativos que, al ser procesados en Microsoft Excel, permitieron visualizar patrones de comportamiento lector mediante gráficos y tablas. Adicionalmente, se llevaron a cabo entrevistas abiertas con docentes de Lengua y Literatura de la institución, quienes compartieron sus percepciones sobre los hábitos de lectura de los estudiantes y sus opiniones respecto a la integración de herramientas digitales en el aula, como Educaplay.

La muestra del estudio en esta fase incluyó a los 96 estudiantes de octavo año, seleccionados de manera censal, y a cuatro docentes de Lengua y Literatura, quienes proporcionaron una perspectiva valiosa sobre el contexto educativo y los desafíos en el fomento de los hábitos lectores. Los datos cualitativos obtenidos de las entrevistas fueron organizados en categorías temáticas, facilitando la identificación de patrones y tendencias en las opiniones de los docentes.

El propósito principal de esta fase fue obtener una comprensión detallada de los hábitos de lectura de los estudiantes, así como de los factores que influyen en ellos, con el fin de adaptar la propuesta de implementación de la herramienta Educaplay a las necesidades y

características específicas de los estudiantes de octavo año. Este diagnóstico inicial sienta las bases para la intervención educativa, permitiendo personalizar las actividades de lectura y maximizar el impacto de la herramienta en el desarrollo de habilidades lectoras.

Fase 2: Identificación de los recursos y actividades destinados al desarrollo de hábitos lectores con la herramienta Educaplay, para los estudiantes de octavos años de Lengua y Literatura de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Vicente Fierro"

Para lograr este objetivo, se realizaron consultas con expertos en tecnología educativa y observaciones de prácticas exitosas en otras instituciones, identificando recursos específicos dentro de Educaplay que podrían ser adaptados a la enseñanza de la lectura. Se determinaron actividades interactivas como juegos de palabras, ejercicios de comprensión lectora y desafíos de asociación de conceptos, los cuales han demostrado ser efectivos para captar la atención de los estudiantes y fomentar el aprendizaje activo. Los recursos fueron seleccionados con base en su capacidad para facilitar la comprensión y el análisis de textos literarios, así como en su potencial para ser integrados dentro de la planificación curricular de Lengua y Literatura.

Se colaboró estrechamente con los docentes para diseñar una serie de actividades que maximizaran el uso de Educaplay, asegurando que cada recurso se alinee con los objetivos pedagógicos del área de Lengua y Literatura. De esta manera, se logró estructurar un plan de trabajo que integra la plataforma de manera coherente en las actividades diarias, permitiendo que los estudiantes interactúen regularmente con contenidos diseñados para mejorar su comprensión lectora y aumentar su interés por la lectura.

A lo largo de esta fase, se reconocieron observaciones de los docentes y se analizaron las capacidades técnicas de la plataforma, con el fin de personalizar las actividades de acuerdo con las necesidades de los estudiantes. Esto permitió crear una propuesta educativa dinámica y participativa, enfocada en la utilización de Educaplay como un valioso para el desarrollo de competencias lectoras, que busca no solo mejorar el rendimiento académico, sino también fomentar una actitud positiva hacia la lectura y el aprendizaje autónomo.

Fase 3: Elaboración de material digital con la herramienta Educaplay para los estudiantes de octavos años de Lengua y Literatura de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Vicente Fierro"

se elaboró material digital mediante la herramienta Educaplay, especialmente diseñada para los estudiantes de octavo año de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa "Vicente Fierro". Esta fase tuvo como objetivo crear recursos interactivos que apoyaran el aprendizaje y fomentaran el desarrollo de hábitos lectores, utilizando tecnología educativa de manera eficaz. La selección de herramientas y actividades digitales se realizó aplicando un enfoque deductivo-inductivo, lo cual permitió identificar.

Para medir la efectividad y aceptación de los recursos digitales creados, se emplearon técnicas de observación y entrevistas a docentes y estudiantes, complementadas con un cuestionario de evaluación. Esta evaluación recopiló percepciones sobre la utilidad de las herramientas digitales seleccionadas, permitiendo ajustar actividades y contenidos en función de las necesidades específicas observadas en el grupo estudiantil.

Los principios de beneficencia, no maleficencia y autonomía se integraron cuidadosamente en el diseño y desarrollo del proyecto, se obtuvo autorización de las autoridades de la institución, así como el consentimiento informado de los estudiantes y sus familias, a quienes se les explicó detalladamente los objetivos, procedimientos y beneficios de la investigación. Así, se garantizó un proceso respetuoso y ético, resguardando la confidencialidad de los participantes y asegurando que su participación fuera voluntaria y en conformidad con las normativas vigentes.

La implementación de estos recursos digitales no solo busca fortalecer el hábito lector, sino también transformar la percepción de los estudiantes sobre la lectura, proporcionando una experiencia de aprendizaje enriquecedora y adaptada a las demandas tecnológicas de la educación.

3.5. Consideraciones bioéticas

La investigación se desarrollará considerando los principios bioéticos de beneficencia, no maleficencia y autonomía. El trabajo investigativo se desarrollará con la autorización explícita de las autoridades educativas del plantel, de los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa "Vicente Fierro"

A los sujetos participantes de la investigación, se les informará de forma oral, los aspectos más relevantes de la investigación: objetivos, procedimientos, la importancia de su participación, tiempo de duración, leyes, códigos y normas que lo amparan, carácter voluntario en la participación y beneficios. Así mismo, se tramitó todos los permisos respectivos para tener acceso a la comunidad educativa y se respetará el anonimato de los involucrados en los casos que sea necesario.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Fase 1: Determinar el nivel actual de hábitos de lectura en los estudiantes de octavos años de Lengua y Literatura de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Vicente Fierro"

Se aborda la situación de los estudiantes en relación con sus hábitos de lectura. Para analizar este aspecto, se implementó una metodología que incluyó el uso de cuestionarios estructurados y entrevistas abiertas, dirigidas tanto a los estudiantes como a los docentes. Este enfoque permitió recolectar información detallada sobre la frecuencia de lectura, los intereses temáticos de los estudiantes y el apoyo que reciben para el desarrollo de estos hábitos.

Los resultados obtenidos indican que la mayoría de los estudiantes presentan una frecuencia limitada en sus prácticas lectoras, lo que puede estar influenciado por la falta de motivación o por el enfoque tradicional en la enseñanza de la lectura en el aula, esta situación sugiere la necesidad de reforzar las estrategias didácticas y adaptar los contenidos a los intereses y habilidades de los estudiantes, la investigación también evidencia que los estudiantes muestran una preferencia por contenidos multimedia e interactivos, lo cual abre una oportunidad para integrar herramientas como Educaplay que ofrecerán un enfoque más dinámico y atractivo para fomentar el hábito lector.

Además, los docentes expresan su interés en recibir capacitación sobre metodologías innovadoras y herramientas tecnológicas, lo cual refleja una disposición favorable hacia la actualización de sus prácticas pedagógicas, esta apertura hacia la incorporación de nuevas tecnologías puede ser un factor clave para mejorar los resultados en el fomento de la lectura.

Fase 2: Identificar los recursos y actividades destinados al desarrollo de hábitos lectores con la herramienta Educaplay, para los estudiantes de octavos años de Lengua y Literatura de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Vicente Fierro".

En el marco de la constante búsqueda por mejorar la calidad educativa, es esencial contar con herramientas efectivas que fomenten el desarrollo de habilidades clave, como la lectura, en los estudiantes. En este contexto, el presente análisis se centra en la recolección de información actualizada sobre la plataforma Educaplay y su impacto en el fortalecimiento de hábitos lectores en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa "Vicente Fierro". Este estudio se configura como una valiosa oportunidad para evaluar la eficacia de Educaplay como recurso pedagógico en el área de Lengua y Literatura, explorando las percepciones de los estudiantes y docentes a través de encuestas y la interpretación de resultados. La comprensión detallada de estos aspectos no solo permitirá optimizar la implementación de Educaplay, sino que también contribuirá al diseño de estrategias educativas más eficientes y adaptadas a las necesidades específicas de los educandos, consolidando así un ambiente propicio para el desarrollo integral de competencias lectoras en este grupo estudiantil.

La encuesta se configura como una modalidad de observación indirecta de eventos, fundamentada en los datos proporcionados por los participantes. Este método, minuciosamente planificado para la investigación, posibilita una implementación a gran escala mediante un sistema de muestreo que podría extenderse a nivel nacional. Esta estrategia, por tanto, permite que la investigación social aborde los aspectos subjetivos de los individuos dentro de la sociedad, explorando sus percepciones y opiniones de manera amplia y representativa. Es fundamental reconocer que, a través de encuestas bien estructuradas, se puede obtener una visión detallada de las actitudes y perspectivas de la población en relación con diversos temas. Este enfoque de investigación no solo ofrece datos cuantitativos, sino que también permite capturar la riqueza de las experiencias individuales y las variadas interpretaciones que las personas tienen sobre su entorno social. Así, las encuestas emergen como una herramienta valiosa para comprender la complejidad de las dinámicas sociales y contribuir al diseño de estrategias informadas y adaptadas a las necesidades reales de la sociedad (Pereira y Orellana, 2015).

El Alfa de Cronbach obtenido es aproximadamente 0.7239. Este valor indica un nivel aceptable de consistencia interna para el conjunto de ítems evaluados en el cuestionario. En general, un Alfa de Cronbach superior a 0.7 se considera aceptable, lo que sugiere que los ítems del cuestionario son fiables y miden de manera consistente el constructo subyacente.

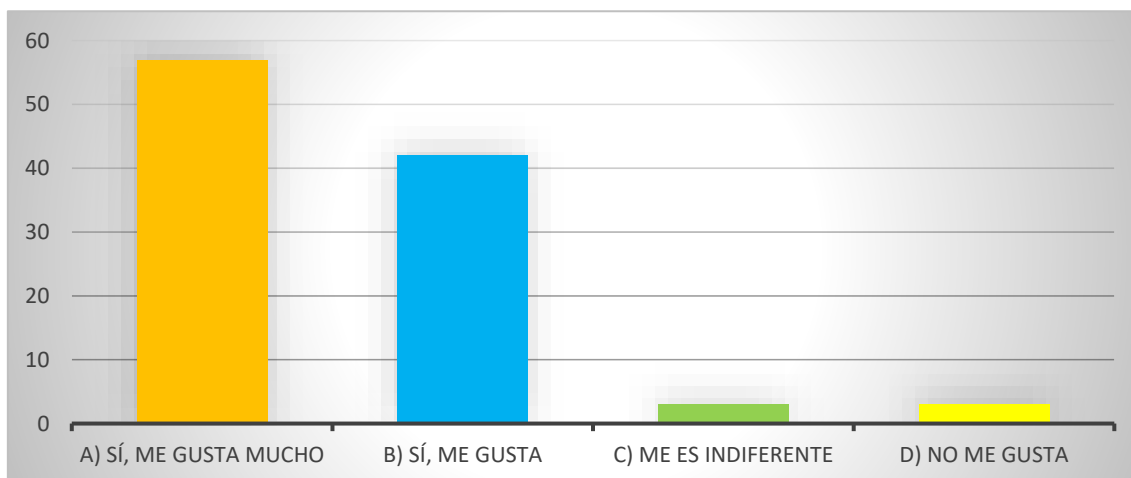
Por lo tanto, se puede concluir que el instrumento utilizado tiene una fiabilidad adecuada para ser utilizado en el estudio de las clases de Lengua y Literatura con la herramienta Educaplay. Este nivel de consistencia interna asegura que las respuestas de los estudiantes son coherentes y que el cuestionario es una herramienta válida para evaluar los hábitos lectores y la efectividad de Educaplay.

1. Uso de la plataforma Educaplay en Lengua y Literatura

En la respuesta a la pregunta uno, se evidencia que, el 54.3% de los estudiantes indicaron que les gusta mucho utilizar Educaplay en sus clases de Lengua y Literatura, mientras que el 40% señaló que les gusta. Este resultado es indicativo de una aceptación generalizada de la herramienta entre los estudiantes, lo que sugiere que Educaplay no solo es bien recibida, sino que también es disfrutada por una mayoría significativa. Solo una pequeña fracción de los estudiantes se mostró indiferente o no disfruta del uso de la plataforma. Este nivel de aceptación es clave para el éxito en la implementación de herramientas digitales en el aprendizaje, ya que el interés y el agrado hacia el recurso pueden potenciar la motivación y el compromiso con la asignatura Figura 2.

Figura 2.

Preferencia de uso de la plataforma



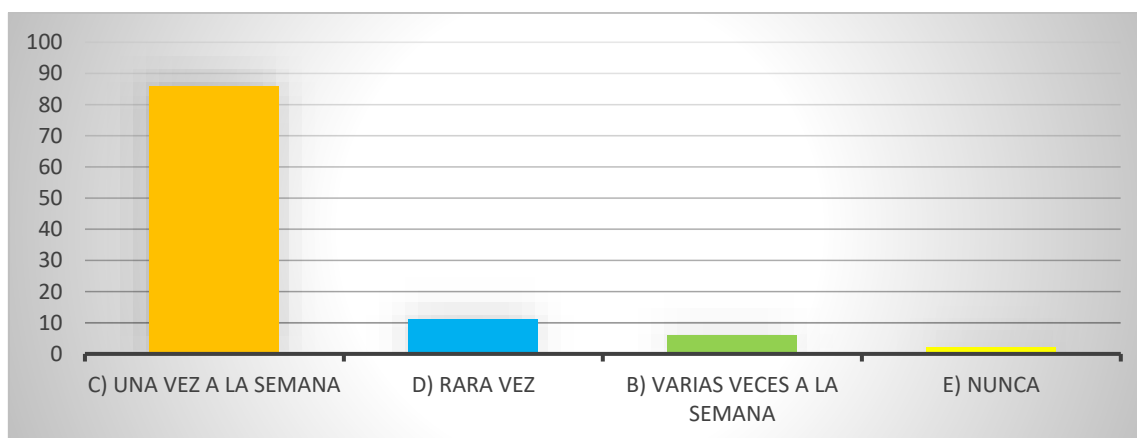
La alta tasa de aceptación podría estar relacionada con la capacidad de Educaplay para hacer las lecciones más dinámicas e interactivas, lo que suele resonar mejor con los estudiantes que están acostumbrados a la tecnología en su vida diaria. Este aspecto interactivo y lúdico podría estar transformando una materia que, tradicionalmente, podría ser percibida como monótona en una experiencia más atractiva y divertida, contribuyendo significativamente a una mayor disposición hacia el aprendizaje.

2. Frecuencia de uso de Educaplay en clases de Lengua y Literatura

Se puede evidenciar que, el 81.9% de los estudiantes reportaron usar Educaplay varias veces a la semana, lo que indica que la herramienta se ha integrado de manera consistente en la rutina educativa de la mayoría. Sin embargo, un 10.5% de los estudiantes mencionó usarla una vez a la semana, y un pequeño porcentaje raramente o nunca utiliza la plataforma. Este dato sugiere que, aunque Educaplay es una herramienta frecuentemente utilizada, hay una minoría que podría beneficiarse de un uso más intensivo, lo cual podría ser una oportunidad para los docentes de explorar cómo hacer la herramienta más accesible o relevante en esos contextos específicos Figura 3.

Figura 3.

Frecuencia de uso de Educaplay



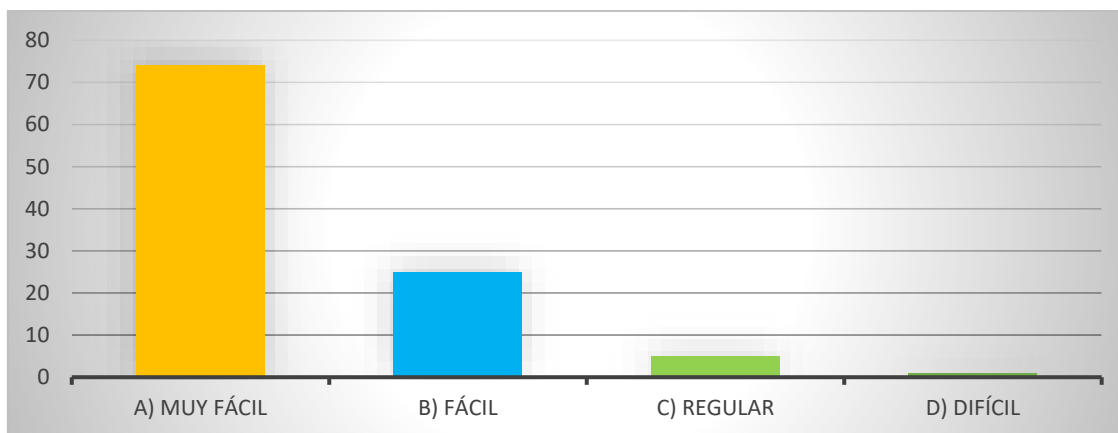
La frecuencia con la que se utiliza Educaplay también refleja el grado de confianza y familiaridad que los docentes han desarrollado con la herramienta. La adopción regular de Educaplay por parte de la mayoría de los estudiantes puede indicar que los docentes consideran que esta plataforma es efectiva para alcanzar los objetivos de aprendizaje de manera recurrente. Sin embargo, la menor frecuencia en algunos casos podría apuntar a limitaciones en el acceso a tecnología o a la necesidad de más capacitación y soporte para maximizar su uso en todas las aulas.

3. Facilidad de entender cómo usar Educaplay

Sobre la facilidad para el uso de la herramienta, un 70.5% de los estudiantes consideraron que es muy fácil entender cómo usar Educaplay, y un 23.8% lo encuentran fácil, lo que demuestra que la plataforma es accesible y fácil de navegar para la gran mayoría. La facilidad de uso es crucial para el éxito de cualquier herramienta educativa, ya que minimiza las barreras tecnológicas que podrían distraer a los estudiantes de los objetivos de aprendizaje. Esta simplicidad en el uso también contribuye a mantener el enfoque en el contenido, más que en la operatividad de la herramienta, favoreciendo así un aprendizaje más fluido Figura 4.

Figura 4.

Interactividad de la herramienta



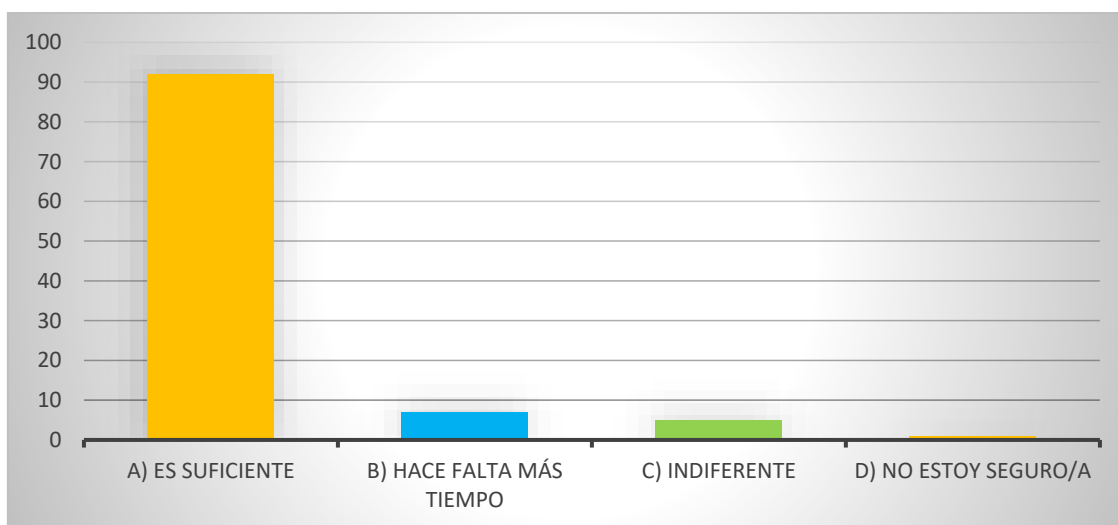
La facilidad de uso de Educaplay podría también fomentar la autonomía en el aprendizaje, permitiendo que los estudiantes exploren y trabajen en actividades de manera independiente. Esto es especialmente valioso en entornos educativos donde se busca promover la responsabilidad del estudiante sobre su propio proceso de aprendizaje. La baja incidencia de estudiantes que encuentran difícil el uso de la plataforma sugiere que incluso aquellos con menos experiencia en tecnología pueden adaptarse rápidamente, reduciendo así la necesidad de intervención constante por parte del docente.

4. Tiempo de dedicación en las actividades de Educaplay

Los resultados demuestran que, un 87.6% de los estudiantes están de acuerdo en que el tiempo que dedican a las actividades de Educaplay es adecuado. Esto indica que la mayoría de los estudiantes sienten que las actividades están bien diseñadas en términos de duración, lo que sugiere que no se sienten sobrecargados ni subutilizados durante las sesiones. Un uso adecuado del tiempo es fundamental para mantener el interés y evitar el agotamiento, lo que permite a los estudiantes absorber mejor la información y participar de manera más efectiva en las actividades Figura 5.

Figura 5.

Tiempo dedicado a la plataforma



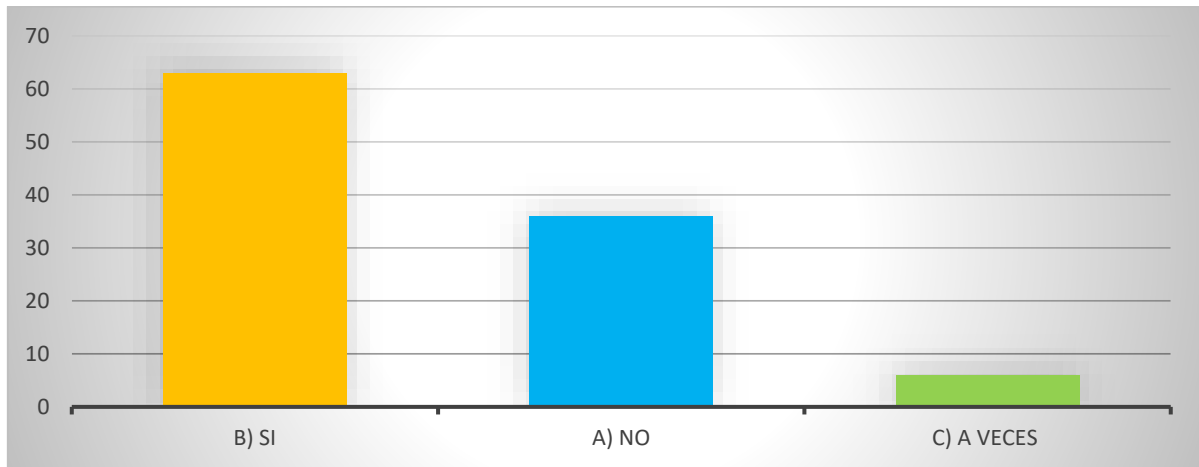
Este resultado también puede reflejar una planificación efectiva por parte de los docentes, quienes parecen estar equilibrando bien la duración de las actividades con la atención y el enfoque de los estudiantes. Un tiempo bien gestionado durante el uso de herramientas como Educaplay no solo optimiza el aprendizaje, sino que también puede incrementar la satisfacción del estudiante con la clase, haciéndolos más propensos a participar activamente y a tener una experiencia educativa positiva.

5. Participación en clase con el uso de actividades en Educaplay

Sobre preferencia de la participación en clases con Educaplay, el 60% de los estudiantes están de acuerdo en que participan más en clase cuando se utilizan actividades de Educaplay, con un 34.3% adicional que está totalmente de acuerdo. Esto resalta la capacidad de Educaplay para incentivar la participación, un aspecto crucial en la enseñanza efectiva. La participación es esencial para el aprendizaje, ya que permite a los estudiantes interactuar con el material de manera más profunda, mejorar su comprensión y retener la información con mayor efectividad Figura 6.

Figura 6.

Preferencia de participación en clases



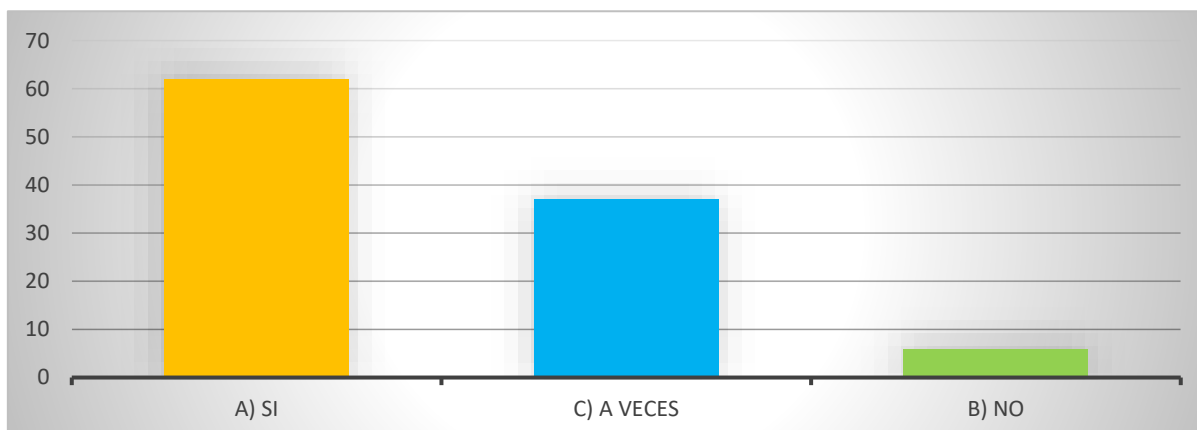
La alta participación también podría estar relacionada con la capacidad de Educaplay para hacer las actividades más atractivas y menos intimidantes, lo que facilita que los estudiantes se sientan más seguros al involucrarse en las tareas. Así mismo, la interacción que permite la plataforma podría estar fomentando un entorno de aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes se sienten más cómodos al compartir sus ideas y opiniones, lo que a su vez fortalece el aprendizaje colectivo y el sentido de comunidad en el aula.

6. Motivación en el uso de Educaplay en las clases de Lengua y Literatura

En la respuesta a la pregunta seis, se evidencia que, un 59% de los estudiantes están de acuerdo en que Educaplay les motiva más a aprender Lengua y Literatura, y un 35.2% está totalmente de acuerdo. Este resultado subraya la capacidad de Educaplay para no solo captar la atención de los estudiantes, sino también para motivarlos a participar más activamente en su aprendizaje. La motivación es un factor clave en el proceso educativo, ya que está directamente relacionada con el rendimiento académico y la disposición a aprender Figura 7.

Figura 7.

Motivación de la herramienta en el aprendizaje



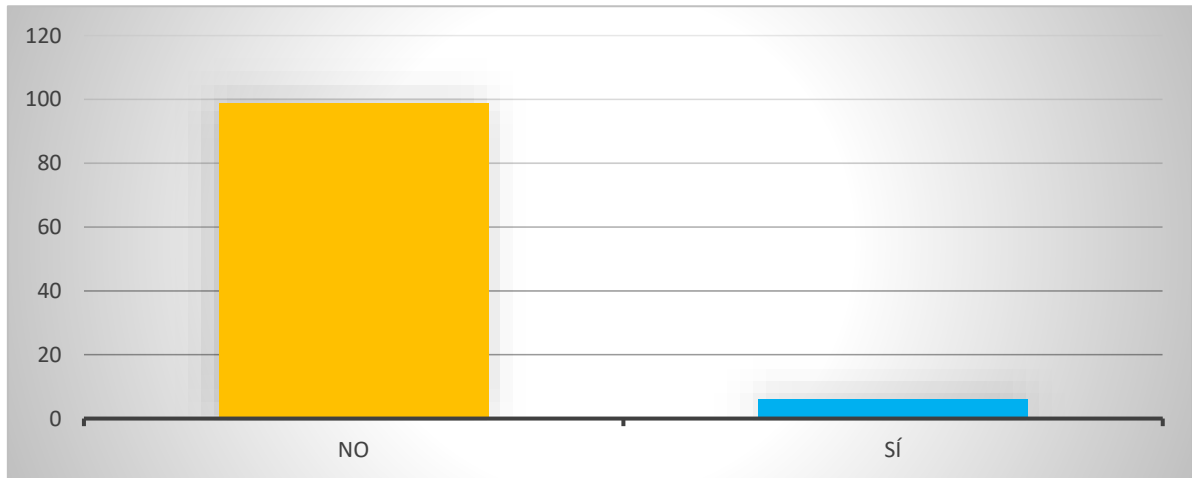
La motivación adicional que proporciona Educaplay puede estar vinculada al enfoque interactivo y gamificado de la plataforma, que hace que el aprendizaje se sienta más como una actividad divertida que como una tarea obligatoria. Esto es particularmente importante en materias como Lengua y Literatura, donde la motivación puede fluctuar debido a la percepción de que estos temas son más teóricos. Educaplay, al hacer las lecciones más atractivas, podría estar transformando la manera en que los estudiantes se acercan a estos temas, fomentando un mayor interés y, en última instancia, mejores resultados académicos.

7. Problemas al usar la plataforma Educaplay

El 94.3% de los estudiantes indicaron que no han tenido problemas al usar Educaplay, lo que es un indicador positivo de la fiabilidad y la facilidad de uso de la plataforma. Este resultado sugiere que los estudiantes pueden utilizar la herramienta sin mayores dificultades técnicas, lo cual es fundamental para asegurar que la tecnología no se convierta en un obstáculo para el aprendizaje. La ausencia de problemas técnicos también permite que los estudiantes se concentren en los contenidos educativos, en lugar de preocuparse por cuestiones operativas Figura 8.

Figura 8.

Dificultad al usar la plataforma



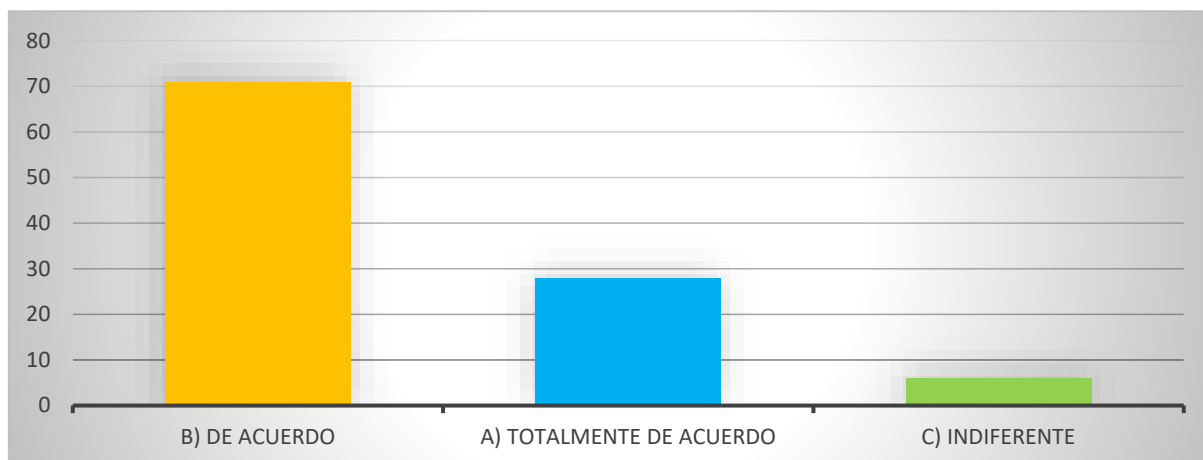
La baja incidencia de problemas también refleja la robustez y estabilidad de Educaplay como herramienta educativa. En un entorno donde la tecnología a veces puede fallar y crear frustración entre los estudiantes, la capacidad de Educaplay para operar sin inconvenientes contribuye a un entorno de aprendizaje más fluido y efectivo. Este nivel de confiabilidad también aumenta la confianza de los estudiantes en el uso de la plataforma, lo que a su vez fomenta un uso más frecuente y voluntario.

8. Comprensión con las actividades en Educaplay

Sobre la comprensión lectora el 67.6% de los estudiantes están de acuerdo en que las actividades de Educaplay les ayudan a comprender mejor los temas de lectura, mientras que un 26.7% está totalmente de acuerdo. Esto sugiere que Educaplay es una herramienta eficaz para mejorar la comprensión lectora, lo que es un objetivo central en la enseñanza de Lengua y Literatura. La comprensión es la base para un aprendizaje más avanzado, por lo que el impacto positivo de Educaplay en este aspecto es un fuerte argumento a favor de su uso continuado en el aula Figura 9.

Figura 9.

Comprensión de la lectura



La capacidad de Educaplay para mejorar la comprensión lectora también puede estar relacionada con la manera en que la plataforma permite que los estudiantes aprendan a su propio ritmo, revisen el material cuando sea necesario y reciban *feedback* inmediato. Esta personalización del aprendizaje ayuda a abordar diferentes estilos de aprendizaje y necesidades individuales, haciendo que el proceso de comprensión sea más accesible para todos los estudiantes. Al facilitar una mejor comprensión, Educaplay no solo apoya el aprendizaje actual, sino que también sienta una base sólida para futuros estudios en Lengua y Literatura.

Análisis de resultados entrevista

Tabla 2.

Resultados de la entrevista aplicada a docentes.

Pregunta	Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3	Análisis
1. ¿Qué tanto conoce usted de la plataforma Educaplay?	La plataforma es un gran aporte a la comunidad educativa permitiendo la creación de actividades lúdicas.	La plataforma ofrece diversas herramientas interactivas para hacer el aprendizaje más dinámico.	La plataforma permite crear actividades de tipo lúdico ayudando a mejorar la enseñanza a través de la interacción.	Las respuestas reflejan un entendimiento positivo y claro de las funcionalidades principales de Educaplay. Los docentes valoran su capacidad para integrar elementos lúdicos y dinámicos en la enseñanza.
2. ¿Cómo utiliza la plataforma Educaplay en el aula para el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura?	Se utiliza como una herramienta de gamificación para hacer participar a los estudiantes.	Se utiliza para crear actividades interactivas que involucren a los estudiantes en el aprendizaje activo como juegos didácticos.	Se utiliza para crear actividades interactivas como sopas de letras y juegos para hacer más dinámico el aprendizaje.	La gamificación y la interactividad son enfoques pedagógicos comunes entre los docentes al usar Educaplay. Estas estrategias parecen ser efectivas para aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes.
3. ¿Con qué frecuencia usa la plataforma Educaplay en sus clases de Lengua y Literatura?	Se usa con frecuencia debido a la integración en la planificación.	Se utiliza casi a diario dependiendo de la necesidad de los estudiantes.	Se utiliza de manera frecuente al menos una vez a la semana dependiendo de la necesidad de la lección y de los estudiantes.	La frecuencia de uso de Educaplay es alta lo que sugiere que los docentes encuentran la herramienta útil y adaptable a las necesidades diarias del aula.
4. ¿Qué tan fácil o difícil le resulta a sus estudiantes usar la herramienta Educaplay?	La mayoría de los estudiantes encuentran fácil el uso de Educaplay lo que facilita el aprendizaje.	Los estudiantes manejan bien la plataforma no han presentado mayores dificultades.	Los estudiantes no presentan dificultades significativas con el uso de la plataforma.	La facilidad de uso de Educaplay es un factor clave para su éxito. Los estudiantes parecen estar cómodos utilizando la plataforma lo que disminuye las barreras tecnológicas y permite que se concentren en el aprendizaje.
5. ¿Considera que el tiempo utilizado para cada actividad en Educaplay es adecuado? ¿Por qué?	El tiempo es adecuado y permite evaluar el aprendizaje de los estudiantes.	El tiempo es bien administrado y se ajusta a las necesidades de la actividad y del estudiante.	El tiempo es adecuado, aunque algunos estudiantes también practican en casa. El tiempo en clase es suficiente para aprender y reforzar los conocimientos.	El manejo del tiempo en las actividades de Educaplay es visto como equilibrado permitiendo a los estudiantes aprender y practicar sin sentirse apresurados.

<p>6. ¿Ha necesitado algún software adicional o capacitación específica para utilizar Educaplay en sus clases?</p>	<p>No ha sido necesario instalar software adicional; Educaplay se utiliza fácilmente con los recursos disponibles.</p>	<p>No se ha requerido software adicional lo que facilita la implementación de Educaplay.</p>	<p>No ha sido necesario software adicional; Educaplay se utiliza fácilmente con los recursos disponibles.</p>	<p>La facilidad de uso sin necesidad de software adicional es una ventaja significativa ya que minimiza las barreras para la implementación y el uso generalizado de la herramienta en el aula.</p>
<p>7. ¿De qué manera la herramienta Educaplay permite la participación activa de los estudiantes en las clases de Lengua y Literatura?</p>	<p>Educaplay facilita la participación activa motivando a los estudiantes a interactuar con los contenidos y a trabajar de manera colaborativa.</p>	<p>La plataforma permite a los estudiantes participar activamente promoviendo la interacción y la colaboración en el aula.</p>	<p>Educaplay facilita la participación activa motivando a los estudiantes a interactuar con los contenidos y a trabajar de manera colaborativa.</p>	<p>La capacidad de Educaplay para promover la participación activa y la colaboración en el aula es fundamental para su éxito como herramienta educativa.</p>
<p>8. ¿Cómo evalúa la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de Lengua y Literatura con el uso de Educaplay?</p>	<p>La motivación es positiva; los estudiantes disfrutan buscando respuestas y resolviendo actividades lo que incrementa su interés en la asignatura.</p>	<p>La motivación de los estudiantes es alta cuando usan Educaplay ya que las actividades les parecen divertidas y desafiantes.</p>	<p>La motivación es positiva; los estudiantes disfrutan buscando respuestas y resolviendo actividades lo que incrementa su interés en la asignatura.</p>	<p>La motivación positiva hacia el aprendizaje es un indicador clave del éxito de cualquier herramienta educativa. Educaplay parece incrementar significativamente el interés y la motivación de los estudiantes.</p>
<p>9. ¿Considera que Educaplay facilita el aprendizaje mediante el juego? ¿Podría dar ejemplos?</p>	<p>Sí facilita el aprendizaje mediante juegos lo que permite que los estudiantes interactúen de manera lúdica con los contenidos.</p>	<p>Educaplay facilita el aprendizaje mediante juegos como las sopas de letras que refuerzan el conocimiento de manera divertida.</p>	<p>Sí facilita el aprendizaje mediante juegos permitiendo a los estudiantes interactuar con los contenidos de una manera lúdica como en las sopas de letras.</p>	<p>El uso de juegos en la educación es una estrategia conocida para mejorar la retención y la comprensión. Educaplay parece ser eficaz en este sentido proporcionando a los estudiantes oportunidades para aprender mientras se divierten.</p>
<p>10. ¿Ha enfrentado algún problema en el manejo de Educaplay? ¿Cómo los ha solucionado?</p>	<p>No se han presentado problemas significativos; la plataforma es fácil de usar y ha sido bien aceptada por los estudiantes.</p>	<p>No se han presentado problemas; Educaplay es fácil de usar y ha sido aceptada por los estudiantes.</p>	<p>No se han presentado problemas significativos; la plataforma es fácil de usar y ha sido bien aceptada por los estudiantes.</p>	<p>La ausencia de problemas técnicos y la buena aceptación por parte de los estudiantes sugieren que Educaplay es una herramienta robusta y confiable que facilita su integración en el aula.</p>
<p>11. ¿Cómo describiría la interactividad de las actividades realizadas en Educaplay? ¿Qué impacto ha</p>	<p>La interactividad es alta permitiendo que los estudiantes trabajen tanto individualmente como en grupo mejorando</p>	<p>La interactividad de Educaplay permite que los estudiantes participen de manera más activa en las</p>	<p>La interactividad es alta permitiendo que los estudiantes trabajen tanto individualmente como en grupo mejorando</p>	<p>La alta interactividad de Educaplay parece tener un impacto positivo en el aprendizaje ayudando a los estudiantes a colaborar y a participar activamente lo</p>

tenido en el aprendizaje de los estudiantes?	significativamente aprendizaje.	su	clases	mejorando	su	significativamente aprendizaje.	su	que mejora la comprensión y la retención del material.
---	---------------------------------	----	--------	-----------	----	---------------------------------	----	--

Los resultados obtenidos a través de las entrevistas reflejan una percepción general positiva hacia el uso de la plataforma Educaplay en el contexto educativo. Los entrevistados destacan que Educaplay es una herramienta efectiva para mejorar la interacción y participación en las clases de Lengua y Literatura. Se percibe un alto grado de familiarización y aprecio por la funcionalidad de la plataforma, ya que facilita la enseñanza y mantiene a los estudiantes motivados e involucrados en el proceso de aprendizaje.

Además, los entrevistados coinciden en que la plataforma no solo es intuitiva, sino que también permite a los estudiantes desarrollar habilidades de comprensión lectora a través de actividades dinámicas y lúdicas. Esta integración de tecnología en el aula ha sido vista como una mejora significativa en comparación con los métodos tradicionales, promoviendo un ambiente de aprendizaje más interactivo y accesible.

Sin embargo, se destaca también la necesidad de una capacitación continua tanto para docentes como para estudiantes para maximizar el aprovechamiento de las herramientas digitales. A pesar de la aceptación general de Educaplay, es crucial asegurar que todos los usuarios estén completamente capacitados para utilizar la plataforma de manera efectiva. Esto subraya la importancia de seguir desarrollando estrategias de formación que permitan superar las limitaciones tecnológicas y pedagógicas, garantizando así un impacto positivo y sostenido en los hábitos lectores de los estudiantes.

Análisis y discusión

La discusión de los resultados se enfoca en cómo los hallazgos obtenidos en la investigación responden a los objetivos propuestos, relacionando estos resultados con la teoría existente y las necesidades identificadas en el contexto de la Unidad Educativa "Vicente Fierro".

La implementación de la plataforma Educaplay en las clases de Lengua y Literatura fue bien recibida por los estudiantes, como lo reflejan los resultados de la encuesta, donde un alto porcentaje de estudiantes expresó su agrado por el uso de esta herramienta. Esto concuerda con las teorías de la gamificación en la educación, que sostienen que las plataformas interactivas pueden aumentar significativamente la motivación de los estudiantes (Jiménez y Castro, 2020; Rojas y Cabrera, 2022). La teoría de la gamificación

sugiere que cuando los elementos de juego se incorporan en el aprendizaje, los estudiantes se sienten más atraídos y comprometidos, lo que se refleja en su participación activa en las actividades educativas. En este sentido, los resultados demuestran que Educaplay no solo es una herramienta efectiva para mantener el interés de los estudiantes, sino también para mejorar su rendimiento académico, cumpliendo así con el objetivo general de la investigación.

La respuesta positiva de los estudiantes hacia el uso de Educaplay indica que esta herramienta puede facilitar un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo, alineado con las teorías de aprendizaje colaborativo y autónomo. La posibilidad de personalizar las actividades según las necesidades individuales de los estudiantes, como lo permite Educaplay, también refuerza la teoría de que un enfoque educativo centrado en el estudiante promueve un aprendizaje más profundo y duradero (Santiago, 2021).

Los resultados obtenidos reflejan una frecuencia moderada de hábitos lectores entre los estudiantes, lo que sugiere que, aunque hay una base de interés en la lectura, existe un margen considerable para fomentar estos hábitos de manera más consistente. La teoría del desarrollo de hábitos lectores destaca la importancia de la frecuencia de lectura como un indicador clave del éxito académico a largo plazo (Pérez y García, 2021; Ruiz & Hernández, 2022). En este caso, los resultados sugieren que los estudiantes que utilizan Educaplay con mayor regularidad tienden a mejorar no solo en su comprensión lectora, sino también en su disposición general hacia la lectura.

La frecuencia de uso de Educaplay y su correlación con mejores hábitos lectores refuerza la idea de que las herramientas digitales, cuando se utilizan de manera efectiva, pueden potenciar la motivación intrínseca de los estudiantes para leer más y desarrollar habilidades críticas (Fernández y Ruiz, 2022). Además, los datos sugieren que, al fomentar un mayor uso de Educaplay, es posible no solo mejorar los hábitos de lectura, sino también crear un entorno donde la lectura se vea como una actividad atractiva y gratificante.

La identificación de recursos y actividades que faciliten el desarrollo de hábitos lectores a través de Educaplay se reflejó en la satisfacción y motivación reportada por los estudiantes. Las actividades gamificadas, que incorporan elementos de juego y participación activa, se destacaron como particularmente efectivas para captar el interés

de los estudiantes y mantener su compromiso con la lectura. Esto es consistente con la teoría de que la interactividad y la personalización de las actividades educativas pueden mejorar significativamente el proceso de aprendizaje (Rojas y Cabrera, 2022).

De igual forma, la capacidad de Educaplay para ofrecer retroalimentación inmediata y personalizada también es un factor clave que respalda la teoría de que el aprendizaje interactivo y adaptativo puede mejorar la comprensión y retención del contenido (Santiago, 2021). Los estudiantes que participaron en actividades interactivas a través de Educaplay demostraron un mayor nivel de comprensión y un interés renovado por la lectura, lo que sugiere que la plataforma es una herramienta valiosa para desarrollar hábitos lectores de manera efectiva.

La elaboración de material digital utilizando Educaplay mostró ser una estrategia exitosa para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Los resultados indicaron que los estudiantes valoraron positivamente la calidad y la relevancia del material digital creado, lo cual se alinea con la teoría de que los recursos educativos bien diseñados pueden mejorar significativamente la eficacia del aprendizaje (Díaz y Ruiz, 2020). La posibilidad de interactuar con el material de manera autónoma también fomentó un mayor sentido de responsabilidad y autodirección en los estudiantes, lo que es crucial para el desarrollo de habilidades de aprendizaje a lo largo de la vida.

El uso de material digital interactivo también permitió a los estudiantes acceder a contenido de manera flexible, adaptándose a su propio ritmo de aprendizaje. Esto es consistente con la teoría de que la flexibilidad en el acceso al material educativo puede aumentar la retención de información y mejorar la experiencia de aprendizaje en general (Martínez y López, 2022). Por lo tanto, la creación de material digital con Educaplay no solo cumplió con los objetivos específicos de la investigación, sino que también proporcionó una base sólida para futuras innovaciones pedagógicas en el aula.

En resumen, la discusión entre los resultados obtenidos y las teorías subyacentes respalda la efectividad de Educaplay como una herramienta educativa poderosa para fomentar hábitos lectores, mejorar la comprensión lectora y crear un entorno de aprendizaje más interactivo y motivador. Los resultados reflejan una coherencia significativa con las teorías de gamificación, aprendizaje interactivo y desarrollo de hábitos lectores,

destacando la importancia de integrar herramientas digitales como Educaplay en el proceso educativo para maximizar el potencial de aprendizaje de los estudiantes.

Además de lo mencionado anteriormente, es fundamental reconocer que la integración de herramientas digitales como Educaplay no solo responde a una necesidad de modernización del sistema educativo, sino que también se alinea con las competencias digitales que la sociedad actual demanda. En un mundo donde el acceso a la tecnología es cada vez más universal, es esencial que los estudiantes no solo aprendan a utilizar estas herramientas, sino que también desarrollen una comprensión crítica de cómo estas pueden enriquecer su proceso de aprendizaje. La teoría de la alfabetización digital apoya esta visión, sugiriendo que los estudiantes que están expuestos a herramientas tecnológicas interactivas desde temprana edad están mejor preparados para enfrentar los desafíos académicos y profesionales del futuro (García y Hernández, 2020).

Otro aspecto relevante es el impacto que Educaplay puede tener en la equidad educativa. Los resultados de la encuesta y las entrevistas indican que los estudiantes valoran la posibilidad de personalizar su aprendizaje a través de la plataforma. Esto no solo facilita el aprendizaje para aquellos que pueden necesitar un ritmo más lento o un enfoque diferente, sino que también nivela el campo de juego para aquellos que provienen de entornos socioeconómicos diversos. La teoría de la equidad en la educación sugiere que las herramientas digitales tienen el potencial de reducir las brechas de aprendizaje al proporcionar recursos accesibles y adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes (Martínez y López, 2022). En este sentido, Educaplay se presenta como una solución viable para atender a una población estudiantil diversa y contribuir a un sistema educativo más inclusivo.

Finalmente, es importante considerar el papel que los docentes juegan en la implementación exitosa de herramientas como Educaplay. Los datos revelan que, aunque los estudiantes se sienten motivados y comprometidos con la plataforma, su efectividad depende en gran medida de cómo los docentes la integren en sus prácticas pedagógicas. La teoría del aprendizaje mediado subraya la importancia de que los docentes actúen como facilitadores y guías en el proceso de aprendizaje digital (Serrano y Pérez, 2021). Esto significa que los docentes deben estar capacitados no solo en el uso técnico de la plataforma, sino también en cómo utilizarla para diseñar experiencias de aprendizaje que

sean significativas y alineadas con los objetivos curriculares. La formación continua y el apoyo institucional son, por lo tanto, cruciales para asegurar que herramientas como Educaplay no solo sean utilizadas, sino que se integren de manera efectiva en el proceso educativo.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Fase 3: Elaborar material digital con la herramienta Educaplay para los estudiantes de octavos años de Lengua y Literatura de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Vicente Fierro".

Introducción

La educación contemporánea enfrenta el reto de integrar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Dentro de este contexto, la herramienta Educaplay emerge como una plataforma versátil que permite la creación de actividades multimedia interactivas, dirigidas a fomentar un aprendizaje significativo en los estudiantes (González y Torres, 2021). Esta propuesta tiene como objetivo general implementar Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura para los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa "Vicente Fierro", buscando mejorar sus hábitos lectores y, en consecuencia, sus competencias lingüísticas y comunicativas.

En respuesta a la creciente necesidad de innovación en el ámbito educativo, esta propuesta se centra en el desarrollo de recursos educativos digitales utilizando la plataforma Educaplay. El objetivo principal es fortalecer la enseñanza de Lengua y Literatura dirigida a estudiantes de octavos años de Educación General Básica (EGB) en la Unidad Educativa 'Vicente Fierro'. A través de esta iniciativa, se busca no solo mejorar la calidad de la educación, sino también adaptarla a las demandas y preferencias tecnológicas de los estudiantes contemporáneos.

Batallas *et al.* (2022) desarrollaron una propuesta destinada a mejorar la comprensión lectora mediante el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Su motivación surgió a raíz de los resultados de las pruebas PISA en lectura, así como la observación de una falta de hábito lector en estudiantes

Este proyecto aspira a explorar nuevas estrategias pedagógicas que integren herramientas digitales de manera efectiva, proporcionando un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor. La implementación de estos recursos digitales no solo busca optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua y literatura, sino también fomentar la participación de los estudiantes y su compromiso con el conocimiento. En última

instancia, esta propuesta pretende contribuir significativamente al desarrollo académico y personal de los estudiantes, proporcionando una experiencia educativa más estimulante y relevante en el contexto actual.

Barrera y Gómez (2022) señalan la eficacia de Educaplay para fomentar el hábito lector, destacando su asociación con diversas estrategias como rincones de lectura, trabajos individuales, concursos, lecturas proyectadas y Fiesta de la Lectura.

Justificación de la propuesta

La incorporación de Educaplay en el aula no solo responde a la necesidad de modernizar las metodologías didácticas, sino también a la urgencia de abordar el déficit en los hábitos de lectura entre los estudiantes. Según Páez y Mercado (2021) la gamificación, entendida como la utilización de elementos propios del juego en contextos educativos, puede aumentar significativamente la motivación y el interés de los alumnos por la lectura. En este sentido, Educaplay, al integrar actividades interactivas y lúdicas, permite a los estudiantes interactuar de manera dinámica con los textos, fomentando así una mayor comprensión y retención de la información.

Adicionalmente, la herramienta Educaplay facilita la personalización del aprendizaje, ya que los docentes pueden adaptar las actividades según las necesidades y niveles de sus estudiantes (Martínez y Pérez, 2020). Esto es particularmente relevante en un entorno educativo tan diverso como el de la Unidad Educativa "Vicente Fierro", donde es crucial ofrecer un aprendizaje diferenciado que atienda a la heterogeneidad del alumnado.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General: Proponer la herramienta Educaplay para la impartición de clases de Lengua y Literatura para los estudiantes de octavos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Vicente Fierro".

Objetivos específicos:

1. **Determinar el nivel actual de hábitos de lectura** en los estudiantes de octavos años de Lengua y Literatura de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Vicente Fierro", utilizando Educaplay como instrumento de diagnóstico.

2. **Identificar y desarrollar recursos y actividades** que promuevan los hábitos lectores con la herramienta Educaplay, adaptando las estrategias pedagógicas a las necesidades específicas de los estudiantes.
3. **Elaborar material didáctico digital** a través de Educaplay para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura, asegurando su accesibilidad y eficacia en la mejora de los hábitos lectores.

Descripción de la propuesta

La propuesta se estructura en varias fases, comenzando con la socialización de Educaplay entre la comunidad educativa, seguida de la capacitación de los docentes y la implementación gradual de la herramienta en el aula.

- **Fase 1: Socialización y Capacitación.** En esta fase, se llevará a cabo la socialización de la herramienta Educaplay con los estudiantes y docentes, mediante charlas y presentaciones interactivas. Simultáneamente, se realizará la capacitación de los docentes en el uso de Educaplay, enfocado en la creación de actividades que potencien los hábitos lectores. Según Rodríguez y Gómez (2022) la capacitación docente es esencial para garantizar el éxito en la implementación de nuevas herramientas tecnológicas, ya que fortalece sus competencias digitales y pedagógicas.
- **Fase 2: Implementación Inicial.** Durante esta fase, se comenzará con la aplicación de Educaplay en las clases de Lengua y Literatura, introduciendo actividades que faciliten la interacción de los estudiantes con los textos literarios. Las actividades estarán diseñadas para promover la comprensión lectora, la reflexión crítica y la expresión escrita, elementos fundamentales en la formación lingüística (Gutiérrez y Hernández, 2023). Se dará especial atención a la motivación del estudiante, utilizando el enfoque lúdico de Educaplay para mantener su interés y participación.
- **Fase 3: Evaluación y Ajuste.** A medida que se avance en la implementación, se realizarán evaluaciones periódicas para medir el impacto de Educaplay en los hábitos lectores de los estudiantes. Estas evaluaciones permitirán ajustar las actividades y el enfoque pedagógico según los resultados obtenidos, asegurando

así que la herramienta esté alineada con los objetivos educativos planteados (Pérez y Sánchez, 2021).

- **Fase 4: Consolidación y Expansión.** Finalmente, una vez que la herramienta esté plenamente integrada en el aula, se buscará consolidar su uso mediante la creación de un banco de actividades y recursos que puedan ser utilizados en años posteriores. Asimismo, se explorará la posibilidad de expandir el uso de Educaplay a otras áreas del currículo, dada su versatilidad y eficacia demostrada.

Impacto esperado

Se espera que la implementación de Educaplay contribuya significativamente a la mejora de los hábitos lectores en los estudiantes de octavos años, incrementando su interés por la lectura y su capacidad de comprensión y análisis de textos. Además, se prevé que la herramienta fortalezca las competencias digitales de los estudiantes y docentes, preparándolos mejor para los desafíos de la educación del siglo XXI (López y Ramírez, 2020).

Tabla 3.

Planificación

MICROPLANIFICACIÓN CURRICULAR

DATOS INFORMATIVOS:

Institución: Unidad Educativa "VICENTE FIERRO"

Docentes: Lic. Narciza Rosero, MSc. María Andrade

Área: Lengua y Literatura

Curso: Octavo EGB (Paralelos: A - B - C - D)

Fecha: 27 de noviembre de 2023 al 6 de marzo de 2024

| **OBJETIVO DE APRENDIZAJE:** O.LL.4.1 Reconocer las ventajas y beneficios de la cultura escrita a lo largo de la historia para enriquecer la concepción personal del mundo. |

DESTREZAS DESEMPEÑO	CON	CRITERIOS	DE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
--------------------------------	------------	------------------	-----------	----------------------------------

LL.4.3.2: Inferir significados implícitos en textos

Anticipación: Activar conocimientos previos a través de preguntas exploratorias.

Construcción: Lectura y análisis de textos, discusión grupal, elaboración de glosario.

Consolidación: Responder preguntas y elaborar un cuestionario para entrevistas.

LL.4.4.7: Estructurar textos periodísticos y académicos

Anticipación: Evocación de experiencias mediante interrogatorios.

Construcción: Organización y análisis de tiempos verbales, creación de un mapa mental.

Consolidación: Redacción y resumen de textos, uso de fichas de lectura.

LL.4.2.3: Producir discursos con recursos diversos

Anticipación: Análisis de imágenes y comentarios sobre temas relevantes.

Construcción: Lectura de textos, reflexión sobre temas específicos, discusión grupal.

Consolidación: Escribir y debatir ideas en grupos.

LL.4.5.1: Interpretar textos literarios según su género

Anticipación: Observación de ilustraciones y formulación de títulos.

Construcción: Lectura y análisis de relatos policiales, creación de mapas de ideas.

Consolidación: Debate y ordenamiento de glosarios.

LL.4.4.6: Mejorar la precisión en la escritura

Anticipación: SDA: Qué Sabemos – Qué Deseamos saber – Qué Aprendimos.

Construcción: Análisis de conectores y redacción de oraciones con estructura clara.

Consolidación: Redacción y reordenamiento de oraciones utilizando diferentes conectores.

LL.4.3.4: Evaluar la organización de textos académicos

Anticipación: Plantear preguntas guía sobre la organización textual.

Construcción: Lectura crítica y discusión sobre la estructura de textos académicos.

Consolidación: Elaborar organizadores gráficos y mapas conceptuales para estructurar ideas.

LL.4.1.3: Relacionar la lectura crítica con el contexto cultural

Anticipación: Relación de eventos históricos y culturales con textos leídos.

Construcción: Lectura y análisis contextual, discusión sobre la influencia cultural en la literatura.

Consolidación: Presentaciones grupales y debates sobre la influencia del contexto en la interpretación de textos.

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

Estudiantes con Necesidades Educativas Específicas:

Desarrollar habilidades básicas con conciencia fonológica y uso del código alfabético.

Implementar técnicas de observación y evaluación diferenciada con materiales audiovisuales.

Actividades

Se presenta la recopilación de actividades educativas en Educaplay como una herramienta dinámica y entretenida para adentrarnos en el universo literario. Desde crucigramas que desafían nuestros conocimientos sobre los géneros literarios hasta sopas de letras que nos invitan a explorar los estilos más destacados, estas actividades ofrecen una oportunidad única para explorar y profundizar en el fascinante mundo de la literatura.

Además, a través de tests de comprensión lectora y desafíos literarios, podemos poner a prueba nuestra capacidad para interpretar textos, comprender sus mensajes y apreciar su belleza y profundidad. Estos juegos y desafíos no solo nos permiten mejorar nuestras habilidades de lectura y comprensión, sino que también nos invitan a sumergirnos en historias intrigantes y aventuras emocionantes.

Figura 10.

Crucigrama géneros literarios



Figura 11.

Crucigrama géneros literarios



Figura 12.

Sopa de letras estilos literarios



Figura 13.

Sopa de letras estilos literarios



Busca los Estilos Literarios

★★★★★



Figura 14.

Sopa de letras estilos literarios



https://es.educaplay.com/



Figura 15.

Rosco de palabras temas literarios

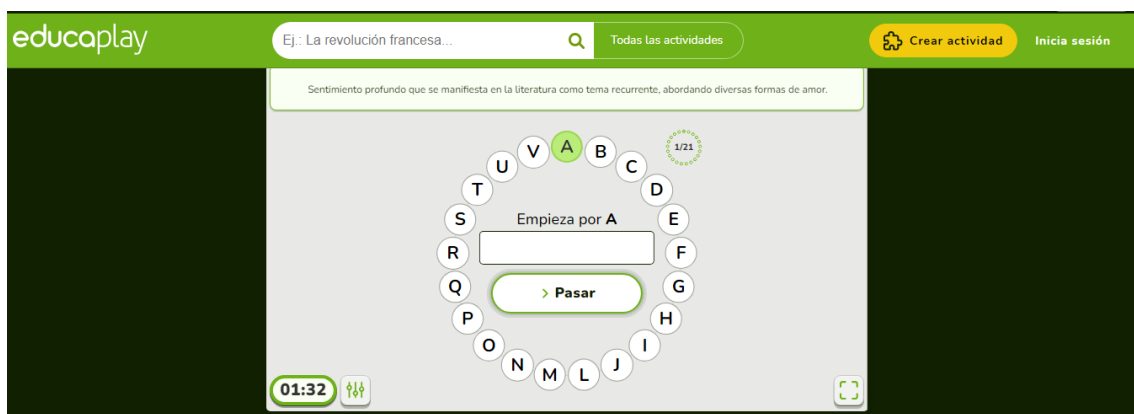


Adivina la Palabra Literaria



Figura 16.

Rosco de palabras temas literarios



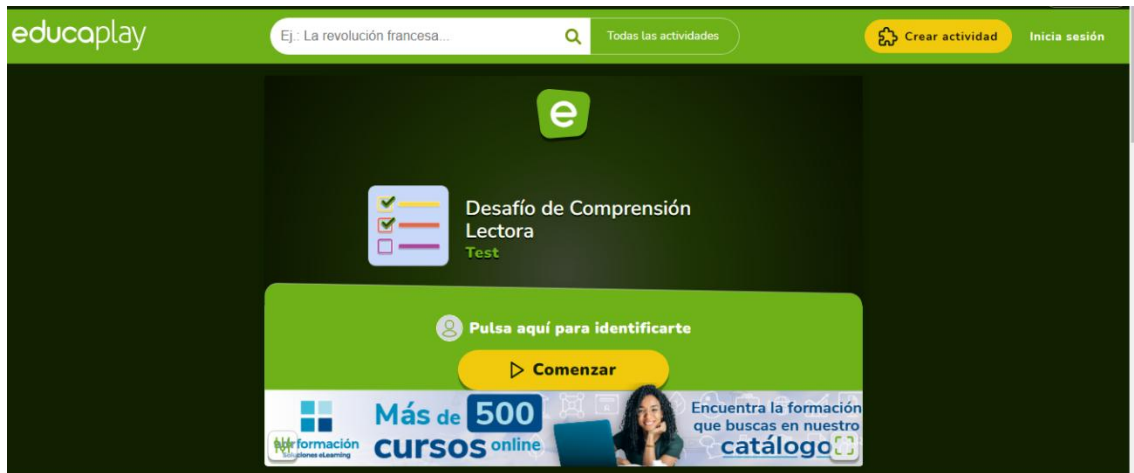
Adivina la Palabra Literaria

★★★★★



Figura 17.

Test comprensión lectora

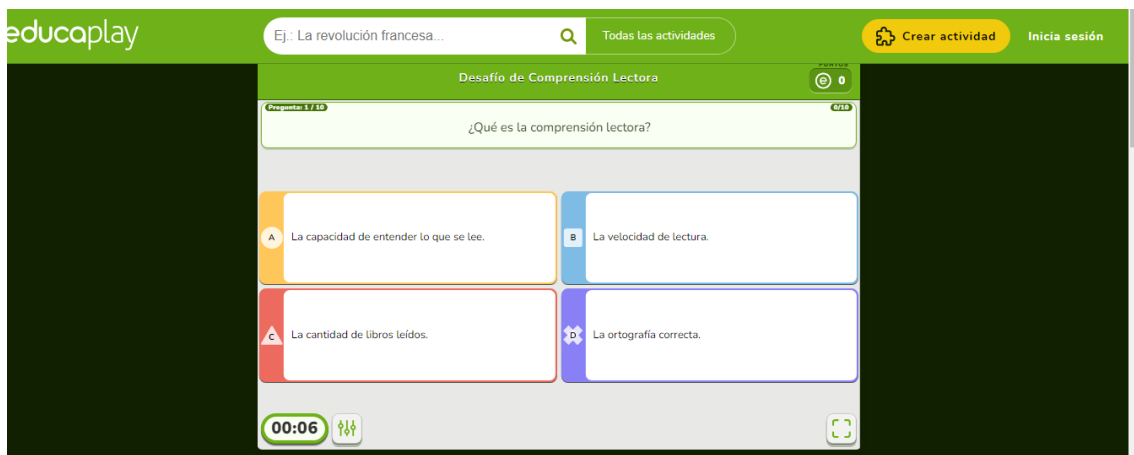


Desafío de Comprensión Lectora



Figura 18.

Test comprensión lectora



Desafío de Comprensión Lectora



Figura 19.

Juego unir con líneas comprensión lectora

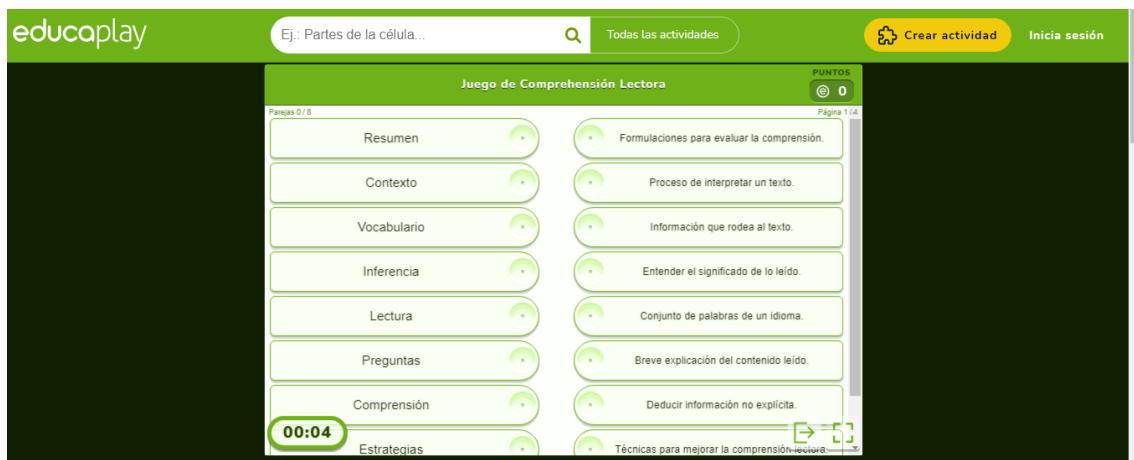


Juego de Comprensión Lectora



Figura 20.

Juego unir con líneas comprensión lectora



Juego de Comprensión Lectora



Figura 21.

Test en froppy sobre lecto escritura



"¡Aventura entre Páginas! - Test de Lectura y Diversión"

Figura 22.

Test en froppy sobre lecto escritura



"¡Aventura entre Páginas! - Test de Lectura y Diversión"

Figura 23.

Desafíos literarios



Figura 24.

Desafíos literarios

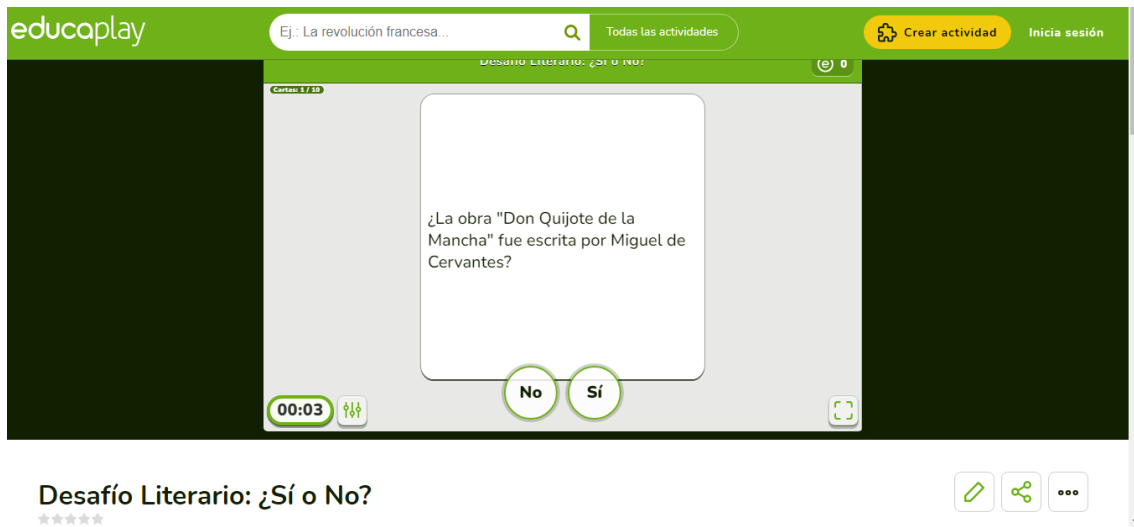


Figura 25.

Complete el texto

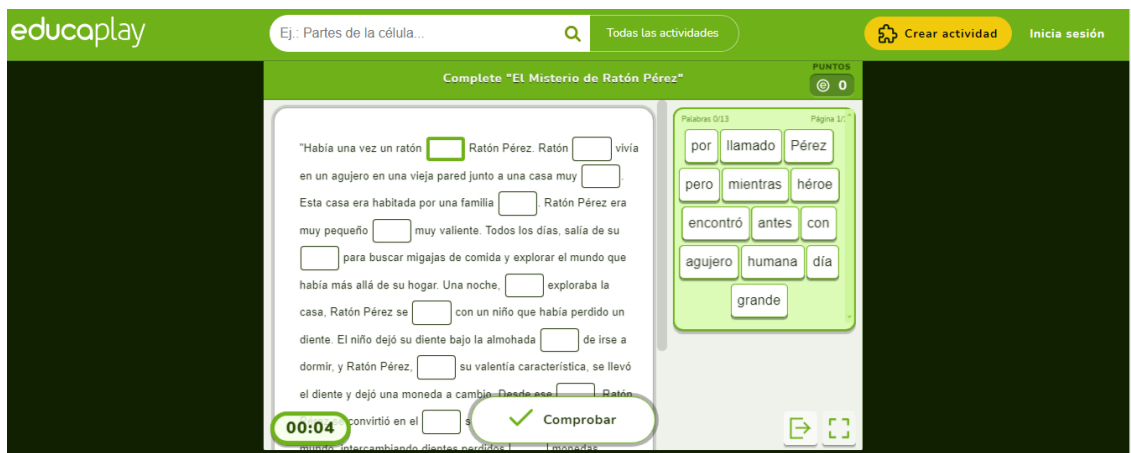


Complete "El Misterio de Ratón Pérez"



Figura 26.

Complete el texto



Complete "El Misterio de Ratón Pérez"



Tabla 4.*Rubrica de la Propuesta*

Aspectos a Evaluar	No cumple	En proceso	Cumple	Supera
Claridad y coherencia de la propuesta	La propuesta carece de una estructura clara y coherente. Las ideas están desorganizadas y difíciles de seguir.	La propuesta está en proceso de organización. Algunas secciones pueden ser confusas o estar desordenadas.	La propuesta presenta una estructura clara y coherente, con una presentación ordenada de las ideas.	La propuesta está excepcionalmente bien organizada, con una presentación clara y coherente de las ideas.
Objetivos específicos y medibles	Los objetivos no están claramente definidos ni son medibles. No se especifica cómo se evaluará su logro.	Los objetivos están siendo desarrollados, pero aún no son totalmente claros o medibles.	Los objetivos están claramente definidos y son medibles. Se especifica cómo se evaluará su logro.	Los objetivos son excepcionalmente claros, medibles y están meticulosamente detallados.
Justificación y relevancia de la propuesta	La justificación de la propuesta no está bien fundamentada. No se abordan adecuadamente las razones de su necesidad o relevancia.	La justificación de la propuesta está en proceso, pero aún falta profundidad en la argumentación sobre su necesidad y relevancia.	La propuesta presenta una justificación clara y relevante, abordando adecuadamente su necesidad y pertinencia en el contexto educativo.	La justificación de la propuesta es excepcionalmente sólida, demostrando una comprensión profunda de su necesidad y relevancia en el contexto educativo.
Integración de la tecnología en la propuesta	La integración de la tecnología no está claramente articulada en la propuesta. No se explican sus beneficios ni su relevancia.	La integración de la tecnología está siendo desarrollada, pero no se detallan completamente sus beneficios o su relevancia.	La propuesta presenta una integración clara y justificada de la tecnología, explicando sus beneficios y relevancia en el contexto educativo.	La integración de la tecnología es excepcionalmente detallada y está profundamente justificada, mostrando una comprensión completa de sus beneficios y su potencial impacto en la enseñanza.
Innovación pedagógica y metodológica	La propuesta carece de elementos innovadores en cuanto a enfoques pedagógicos y metodológicos.	Se están explorando algunas ideas innovadoras, pero aún no se han integrado completamente en la propuesta.	La propuesta presenta enfoques pedagógicos y metodológicos innovadores, que demuestran un esfuerzo por mejorar la enseñanza de manera creativa.	La innovación pedagógica y metodológica en la propuesta es excepcional, mostrando una creatividad y originalidad sobresalientes en la mejora de la enseñanza.
Fundamentación teórica de la propuesta	La propuesta carece de una base teórica sólida que respalde sus planteamientos y estrategias.	Se están proporcionando algunas referencias teóricas, pero aún no se ha establecido una base sólida para la propuesta.	La propuesta presenta una fundamentación teórica sólida, respaldada por referencias pertinentes y pertinentes en el campo educativo.	La fundamentación teórica de la propuesta es excepcionalmente sólida, demostrando una comprensión profunda y amplia del contexto teórico relevante.

Viabilidad y factibilidad de la propuesta	La viabilidad y factibilidad de la propuesta no están claramente establecidas. No se abordan posibles desafíos o limitaciones.	Se están considerando algunos aspectos de viabilidad y factibilidad, pero no se han abordado completamente los posibles desafíos o limitaciones.	La propuesta presenta una evaluación clara de su viabilidad y factibilidad, abordando posibles desafíos y limitaciones y proporcionando estrategias para superarlos.	La evaluación de la viabilidad y factibilidad de la propuesta es excepcionalmente detallada y exhaustiva, considerando una amplia gama de posibles desafíos y limitaciones y proporcionando soluciones efectivas para cada uno.
--	--	--	--	---

Tabla 5.

Cronograma de implementación

Fase	Actividad	Responsable	Fecha	Observaciones
1. Preparación	Reunión inicial con directivos y docentes para presentar la propuesta y coordinar acciones.	Lic. Narcisa Rosero	Septiembre 2024	Explicación de los objetivos y beneficios de la herramienta Educaplay.
2. Socialización	Socialización de Educaplay a estudiantes	Lic. Narcisa Rosero	Septiembre 2024	Charlas y presentaciones interactivas para familiarizar a los usuarios con Educaplay.
3. Capacitación	Capacitación a docentes sobre el uso de Educaplay.	Lic. Narcisa Rosero	Septiembre 2024	Talleres prácticos sobre la creación y uso de contenido interactivo con Educaplay.
4. Implementación	Implementación inicial de Educaplay en las clases de Lengua y Literatura.	Lic. Narcisa Rosero	Octubre 2024	Iniciación con actividades sencillas y progresión a actividades más complejas.
5. Evaluación Inicial	Evaluación preliminar del uso de Educaplay y ajustes necesarios.	Lic. Narcisa Rosero	Diciembre 2024	Recopilación de feedback de estudiantes y docentes para realizar ajustes en la herramienta.
6. Uso del OVA - Fase 2	Continuación del uso de Educaplay con actividades avanzadas.	Lic. Narcisa Rosero	Enero - Febrero 2025	Enfoque en la aplicación práctica de las habilidades adquiridas a través de Educaplay.
7. Evaluación Intermedia	Evaluación del rendimiento de los estudiantes y ajuste de la herramienta Educaplay.	Lic. Narcisa Rosero	Marzo 2025	Análisis de los resultados y ajuste de las actividades en base al rendimiento observado.
8. Uso del OVA - Fase 3	Implementación final con actividades avanzadas y preparación para la evaluación final.	Lic. Narcisa Rosero	Abril - Mayo 2025	Fase avanzada con foco en la consolidación de habilidades lectoras y preparación para pruebas finales.
9. Evaluación Final	Evaluación del impacto total del uso de Educaplay en el aprendizaje de los estudiantes.	Lic. Narcisa Rosero	Junio 2025	Informe final y recomendaciones para futuros ciclos de implementación.
10. Presentación de Resultados	Presentación de los resultados obtenidos a la comunidad educativa.	Lic. Narcisa Rosero	Julio 2025	Entrega de informes detallados y discusión de posibles mejoras para el siguiente ciclo lectivo.
11. Revisión y Planificación	Revisión del proceso y planificación para el siguiente año lectivo.	Lic. Narcisa Rosero	Julio 2025	Incorporación de las mejoras sugeridas en el proceso de evaluación final para el próximo año.

La integración de Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura representa una oportunidad única para modernizar las prácticas pedagógicas y abordar de manera efectiva los desafíos actuales en la formación lectora de los estudiantes. Con una implementación bien planificada y ajustada a las necesidades del alumnado, Educaplay tiene el potencial de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, convirtiendo la lectura en una actividad dinámica, interactiva y, sobre todo, enriquecedora para los estudiantes.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Se concluye que los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" presentan un bajo nivel de hábitos lectores, lo cual se ve reflejado en el poco interés y la poca frecuencia con la que se acercan a textos literarios fuera del ámbito escolar. La aplicación de herramientas interactivas como Educaplay mostró ser un método efectivo para diagnosticar y comenzar a trabajar en la mejora de estos hábitos, ofreciendo una visión clara del estado actual de la lectura entre los estudiantes.
- La implementación de Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura permitió identificar una variedad de recursos y actividades que se ajustan a las necesidades y características de los estudiantes de octavos años. Estas actividades, centradas en la gamificación y la interactividad, demostraron ser eficaces para captar la atención de los estudiantes, incrementando su motivación e interés en la lectura.
- La creación y utilización de material didáctico digital a través de Educaplay ha facilitado la enseñanza de Lengua y Literatura, logrando un impacto positivo en los hábitos lectores de los estudiantes. El uso de actividades personalizadas y adaptadas a los niveles de los estudiantes permitió una mayor participación y un aprendizaje más significativo, consolidando la herramienta como un recurso valioso en la mejora de la competencia lectora.

Recomendaciones

- Se debe realizar evaluaciones periódicas del nivel de hábitos lectores de los estudiantes, utilizando herramientas como Educaplay para monitorear el progreso y ajustar las estrategias pedagógicas en función de los resultados. Además, se sugiere fomentar la lectura en el hogar.
- Es necesario seguir explorando y ampliando el uso de Educaplay y otras plataformas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura. Esto incluye la creación de nuevas actividades que aborden diferentes géneros literarios y temas, asegurando una experiencia lectora más rica y diversa para los estudiantes.

- Se recomienda que el material digital elaborado a través de Educaplay sea integrado de manera formal en el currículo escolar de la Unidad Educativa "Vicente Fierro". Esto permitirá una continuidad en el uso de la herramienta y asegurará que los beneficios observados en la mejora de los hábitos lectores sean sostenidos en el tiempo, contribuyendo al desarrollo integral de las competencias lectoras de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Ausubel, D. P. (2019). *The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view*. Springer Science & Business Media.
- Bell, F. (2021). *Connectivism: Its place in theory-informed research and innovation in technology-enabled learning*. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 12(3), 98-118. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v12i3.902>
- Bruner, J. S. (2020). *The process of education*. Harvard University Press.
- Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, C. (2021). *Educational uses of ICT and its impact on teaching and learning processes: A literature review*. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10(2), 143-159. <https://doi.org/10.7821/naer.2021.7.637>
- Cabero-Almenara, J., & Marín-Díaz, V. (2020). *Tecnología educativa: Nuevos escenarios y propuestas*. Editorial Síntesis.
- Cerdá, A. (2019). *Estrategias de evaluación en el aula*. Narcea Ediciones.
- Chaiklin, S. (2021). *The zone of proximal development in Vygotsky's analysis of learning and instruction*. In Kozulin, A., Gindis, B., Ageyev, V. S., & Miller, S. M. (Eds.), *Vygotsky's educational theory in cultural context* (pp. 39-64). Cambridge University Press.
- Clear, J. (2020). *Hábitos atómicos: Cambios mínimos, resultados máximos*. Editorial Planeta.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2017). *Métodos de investigación en educación*. Morata.
- Coll, C. (2020). *Psicología de la educación y prácticas educativas: La perspectiva de los contextos de actividad*. Editorial Graó.
- Díaz-Barriga, F. (2019). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. McGraw-Hill Interamericana.
- Díaz-Barriga, F. (2020). *Evaluación del aprendizaje: Propuestas y estrategias*. Pearson Educación.

- Downes, S. (2020). *New models of open and distributed learning*. International Journal of Innovation in Education, 7(1), 19-30.
<https://doi.org/10.1504/IJIE.2020.10027853>
- Duhigg, C. (2019). *El poder de los hábitos: Por qué hacemos lo que hacemos en la vida y en el trabajo*. Editorial Urano.
- Eysenck, M. W., & Keane, M. T. (2020). *Psicología cognitiva: Un manual para estudiantes*. Editorial Desclée de Brouwer.
- Fowler, F. J. (2013). *Survey research methods*. Sage publications.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *Cómo diseñar y evaluar la investigación en educación*. McGraw-Hill Interamericana.
- García-Peñalvo, F. J., Fidalgo-Blanco, Á., & Sein-Echaluce, M. L. (2020). *Un modelo de aprendizaje innovador en la educación superior basado en el trabajo colaborativo: Experiencias de aprendizaje transversales*. Computers in Human Behavior, 72, 478-485. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.026>
- Gómez-Galán, J. (2019). *Tecnologías de la información y comunicación en la educación: Análisis y propuestas didácticas*. Universidad de Salamanca.
- González, M. (2020). *Desarrollo del lenguaje y dificultades de aprendizaje*. Ediciones Pirámide.
- Graybiel, A. M. (2019). *Hábitos, rituales y el cerebro evaluador*. Annual Review of Neuroscience, 41, 28-46. <https://doi.org/10.1146/annurev-neuro-080317-061834>
- Guthrie, J. T., & Wigfield, A. (2020). *Engagement and motivation in reading*. In R. Barr, M. L. Kamil, P. B. Mosenthal, & P. D. Pearson (Eds.), *Handbook of reading research* (Vol. III, pp. 403-424). Lawrence Erlbaum Associates.
- Hamilton, E. R., Rosenberg, J. M., & Akcaoglu, M. (2020). *El modelo SAMR (Sustitución, Aumento, Modificación, Redefinición): Una revisión crítica y sugerencias para su uso*. TechTrends, 60(5), 433-441.
<https://doi.org/10.1007/s11528-016-0091-y>
- Jonassen, D. H. (2019). *Learning to solve problems: A handbook for designing problem-solving learning environments*. Routledge.

- Krashen, S. D. (2020). *El poder de la lectura: Reflexiones desde la investigación*. Libraries Unlimited.
- Lally, P., & Gardner, B. (2020). *Promoción de la formación de hábitos*. *Health Psychology Review*, 7(Sup1), 137-158.
<https://doi.org/10.1080/17437199.2011.603640>
- Leu, D. J., Kinzer, C. K., Coiro, J. L., & Cammack, D. W. (2021). *Hacia una teoría de las nuevas alfabetizaciones emergentes de Internet y otras tecnologías de la información y comunicación*. *Handbook of Literacy and Technology*, 2, 157-190. <https://doi.org/10.4324/9781410605028>
- López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2020). *Mejora del rendimiento de los estudiantes mediante objetos de aprendizaje interactivos: Un estudio de caso en la educación en ingeniería*. *IEEE Transactions on Education*, 61(4), 290-296. <https://doi.org/10.1109/TE.2018.2819939>
- Mar, R. A., & Oatley, K., & Peterson, J. B. (2020). *Explorando el vínculo entre la lectura de ficción y la empatía: Descartando las diferencias individuales y examinando los resultados*. *Communications*, 34(4), 407-428.
<https://doi.org/10.1515/COMM.2009.025>
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2020). *Conocimiento tecnológico, pedagógico y del contenido: Un marco para el conocimiento del profesorado*. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Moreno, R. (2020). *Aprendizaje y Cognición en la Era Digital: Fundamentos y Aplicaciones*. Ediciones Morata.
- Novak, J. D., & Gowin, D. B. (2020). *Aprendiendo a aprender*. Cambridge University Press.
- Pozo, J. I., & Monereo, C. (2020). *El aprendizaje estratégico: Enseñar a aprender desde el currículo*. Aique Grupo Editor.
- Puentedura, R. R. (2020). *Construyendo la transformación: Una introducción al modelo SAMR*.

<https://www.hippasus.com/rrpweblog/archives/2014/06/29/SAMRABriefIntro.pdf>

- Salinas, J. (2020). *El aprendizaje flexible en la sociedad del conocimiento: Desafíos y oportunidades para la educación superior*. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 15(1), 1-17.
- Santrock, J. W. (2021). *Psicología de la educación*. McGraw-Hill Interamericana.
- Siemens, G. (2021). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
- Sweller, J. (2019). *Cognitive load theory and educational technology*. *Educational Technology Research and Development*, 67(2), 1-16.
<https://doi.org/10.1007/s11423-018-9639-2>
- Torres, J. L., & Ortega, M. (2019). *Evaluación formativa y rendimiento académico: Una revisión sistemática*. *Educational Research Review*, 27, 93-109.
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.03.005>
- UNESCO. (2021). *La promesa de la tecnología digital en la educación*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Valverde-Berrocoso, J., Garrido-Arroyo, M. C., & Fernández-Sánchez, M. R. (2020). *El impacto de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje: Una revisión de la literatura*. *Education and Information Technologies*, 25(1), 15-29.
<https://doi.org/10.1007/s10639-019-09859-3>
- Vygotsky, L. S. (2019). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica.
- Zabala, A., & Arnau, L. (2020). *La práctica educativa en el aula: Cómo enseñar mejor*. Editorial Graó.

ANEXOS

Anexo 1. Certificado del abstract por parte de idiomas



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI FOREIGN AND
NATIVE LANGUAGE CENTER

ABSTRACT- EVALUATION SHEET				
NAME: Narciza del Carmen Rosero Pazmiño				
DATE: 14 de noviembre de 2024				
Topic: "Educaplay para el desarrollo de hábitos lectores en el área de Lengua y Literatura"				
MARKS AWARDED		QUANTITATIVE AND QUALITATIVE		
VOCABULARY AND WORD USE	Use new learnt vocabulary and precise words related to the topic	Use a little new vocabulary and some appropriate words related to the topic	Use basic vocabulary and simplistic words related to the topic	Limited vocabulary and inadequate words related to the topic
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
WRITING COHESION	Clear and logical progression of ideas and supporting paragraphs.	Adequate progression of ideas and supporting paragraphs.	Some progression of ideas and supporting paragraphs.	Inadequate ideas and supporting paragraphs.
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
ARGUMENT	The message has been communicated very well and identify the type of text	The message has been communicated appropriately and identify the type of text	Some of the message has been communicated and the type of text is little confusing	The message hasn't been communicated and the type of text is inadequate
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
CREATIVITY	Outstanding flow of ideas and events	Good flow of ideas and events	Average flow of ideas and events	Poor flow of ideas and events
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
SCIENTIFIC SUSTAINABILITY	Reasonable, specific and supportable opinion or thesis statement	Minor errors when supporting the thesis statement	Some errors when supporting the thesis statement	Lots of errors when supporting the thesis statement
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
TOTAL/AVERAGE	9 - 10: EXCELLENT 7 - 8,9: GOOD 5 - 6,9: AVERAGE 0 - 4,9: LIMITED	TOTAL 9		



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL
CARCHI FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE
CENTER**

**Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o
Investigación.**

Autor: Narciza del Carmen Rosero Pazmiño

Fecha de recepción del abstract: 13 de noviembre de 2024

Fecha de entrega del informe: 14 de noviembre de 2024

El presente informe validará la traducción del idioma español al inglés si alcanza un porcentaje de: 9 – 10 Excelente.

Si la traducción no está dentro de los parámetros de 9 – 10, el autor deberá realizar las observaciones presentadas en el ABSTRACT, para su posterior presentación y aprobación.

Observaciones:

Después de realizar la revisión del presente abstract, éste presenta una apropiada traducción sobre el tema planteado en el idioma Inglés. Según la rúbrica de evaluación de la traducción en Inglés, ésta alcanza un valor de 9; por lo cual se valida dicho trabajo.

Atentamente



MA. Martha Viveros

Docente responsable del

CIDEN

Anexo 2. Turnitin

Narciza Del Carmen Rosero

EDUCCAPLEY EN HABITOS LECTORES

Quick Submit
Quick Submit
Universidad Politécnica Estatal de Carchi

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid::1:2993169368

Fecha de entrega
29 ago 2024, 10:59 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
29 ago 2024, 11:37 a.m. GMT-5

Nombre de archivo
Perfil_Narciza_Rosero_Maestria.docx

Tamaño de archivo
3.6 MB

91 Páginas
20,679 Palabras
120,986 Caracteres

turnitin Página 1 of 95 - Portada

Identificador de la entrega trn:oid::1:2993169368

turnitin Página 2 of 95 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:2993169368

7% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Fuentes principales

6% Fuentes de Internet
0% Publicaciones
5% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Anexo 3. Entrevista

ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA” VICENTE FIERRO”

Tema: “Educaplay para el desarrollo de hábitos lectores en el área de Lengua y Literatura.”

Objetivo: Obtener una comprensión profunda de las experiencias y opiniones de los docentes sobre la implementación y efectividad de recursos didácticos digitales, como Educaplay, en la mejora del aprendizaje y desarrollo de habilidades de lectura y escritura en los estudiantes.

Los datos de esta investigación son confidenciales y serán utilizados con fines académicos, se tratará de forma anónima y se codificará para dicho efecto.

El llenado y participación es voluntario y puede dejar de responder la encuesta en el momento que desee, el llenado completo de la encuesta se utilizará para los fines académicos

DATOS INFORMATIVOS

Género: Masculino () Femenino () LGBTI ()

Edad aproximada en años:

Nivel de educación:.....

Indicaciones: Responda según su criterio las siguientes preguntas

1. ¿Qué beneficios considera que tiene la plataforma Educaplay?
.....
.....
.....

2. ¿Cómo utiliza la plataforma Educaplay en el aula para el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura?
.....
.....
.....

3. ¿Con qué frecuencia usa la plataforma Educaplay en sus clases de Lengua y Literatura?
.....
.....
.....

4. ¿Qué tan fácil o difícil le resulta a sus estudiantes usar la herramienta Educaplay?
.....
.....
.....

5. ¿Considera que el tiempo utilizado para cada actividad en Educaplay es adecuado? ¿Por qué?

.....

.....

.....

6. ¿Ha necesitado algún software adicional o capacitación específica para utilizar Educaplay en sus clases?

.....

.....

.....

7. ¿De qué manera la herramienta Educaplay permite la participación activa de los estudiantes en las clases de Lengua y Literatura?

.....

.....

.....

8. ¿Cómo evalúa la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de Lengua y Literatura con el uso de Educaplay?

.....

.....

.....

9. ¿Considera que Educaplay facilita el aprendizaje mediante el juego? ¿Podría dar ejemplos?

.....

.....

.....

10. ¿Ha enfrentado algún problema en el manejo de Educaplay? ¿Cómo los ha solucionado?

.....

.....

.....

11. ¿Cómo describiría la interactividad de las actividades realizadas en Educaplay? ¿Qué impacto ha tenido en el aprendizaje de los estudiantes?

.....

.....

.....

Gracias por su participación.

Anexo 4. Encuesta

FORMULARIO	N°	<input type="text"/>
-------------------	----	----------------------

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA” VICENTE FIERRO”

Tema:“Educaplay para el desarrollo de hábitos lectores en el área de Lengua y Literatura.”

Objetivo: Evaluar la percepción y el uso de recursos didácticos digitales, como Educaplay, en las clases de Lengua y Literatura por parte de los estudiantes, y su impacto en el desarrollo de habilidades de lectura.

Los datos de esta investigación son confidenciales y serán utilizados con fines académicos, se tratará de forma anónima y se codificará para dicho efecto.

El llenado y participación es voluntario y puede dejar de responder la encuesta en el momento que desee, el llenado completo de la encuesta se utilizará para los fines académicos

DATOS INFORMATIVOS

Género: Masculino () Femenino () LGBTI ()

Edad aproximada en años:

Nivel de educación:.....

Indicaciones: Responda según su criterio las siguientes preguntas

1. ¿Te gusta usar la plataforma Educaplay en tus clases de Lengua y Literatura?

Sí, me gusta mucho	Sí, me gusta	Me es indiferente	No me gusta	No me gusta nada

2. ¿Con qué frecuencia utilizas Educaplay en tus clases de Lengua y Literatura?

Todos los días	Varias veces a la semana	Una vez a la semana	Rara vez	Nunca

3. ¿Te resulta fácil entender cómo usar Educaplay?

Muy fácil	Fácil	Regular	Difícil	Muy difícil

4. ¿El tiempo que dedicas a las actividades de Educaplay es adecuado?

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

5. ¿Participas más en clase cuando se usan actividades de Educaplay?

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
6. ¿Las actividades de Educaplay te hacen sentir más motivado para aprender Lengua y Literatura?				
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
7. ¿Has tenido problemas al usar la plataforma Educaplay?				
Si		No		
8. ¿Las actividades en Educaplay te ayudan a comprender mejor los temas de lectura?				
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Gracias por su participación.				