

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRIA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

“La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el primero de Bachillerato General Unificado”

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

Autor: Hugo Hernando Tulcanaza Villarreal

Tutor: MSc. Carlitos Alberto Guano Cárdenas

Tulcán, 2024

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que el maestrante Hugo Hernando Tulcanaza Villarreal con el número de cédula 0401135884 ha elaborado el Trabajo de Titulación: “La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el primero de Bachillerato General Unificado”.

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 No. 171-CSUP-2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva.

f. 

MSc. Carlitos Guano Cárdenas

Tulcán, enero 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, Hugo Hernando Tulcanaza Villarreal, ciudadano ecuatoriano, con cédula de identidad número 0401135884 declaro: que la investigación es absolutamente original, autentica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



f.....

Hugo Hernando Tulcanaza Villarreal

Tulcán, enero 2024

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TDT

Yo, Hugo Hernando Tulcanaza Villarreal declaro ser autor de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el primero de Bachillerato General Unificado”, y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



f.....

Hugo Hernando Tulcanaza Villarreal

Tulcán, enero 2024

DEDICATORIA

A mi familia por su amor incondicional, paciencia y sabiduría, quienes han sido mi fuente de inspiración y apoyo durante todo el proceso de investigación y escritura de esta tesis. Sin su ayuda, este logro no habría sido posible. A mis amigos, por sus palabras de aliento y por hacerme reír incluso en los momentos más estresantes. A mis profesores, por su orientación y conocimientos compartidos. A mis compañeros de clase, por su colaboración y amistad. Y finalmente, a mis estudiantes, por ser mi motivación para seguir aprendiendo y creciendo como educador.

Hugo Tulcanaza V.

AGRADECIMIENTO

Quiero extender mi profundo agradecimiento a quienes hicieron posible este objetivo; aquellos que siempre me motivaron, fueron mi inspiración. A mi esposa, hijo, madre y hermanos, gracias a ustedes por demostrarme su amor y su apoyo incondicional.

A la Universidad Politécnica Estatal del Carchi (UPEC) y a la Unidad Educativa Vicente Fierro, por brindarme la oportunidad de realizar esta investigación y por su apoyo incondicional durante todo el proceso. Agradezco a los profesores y personal administrativo de la UPEC por su orientación y conocimientos compartidos, a los estudiantes y personal de la Unidad Educativa Vicente Fierro por su colaboración y amistad. Este logro no habría sido posible sin su ayuda y guía.

A todos ellos mi agradecimiento eterno.

Hugo Tulcanaza V.

ÍNDICE

CERTIFICADO DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE TRABAJO	iii
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TDT	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
ÍNDICE DE ANEXOS	xiii
RESUMEN	xiv
ABSTRACT	xv
CAPÍTULO I	166
PROBLEMA	166
1.1 Planteamiento del problema.....	166
1.2 Preguntas de investigación	1919
1.3 Objetivos de la investigación.....	1919
1.3.1 Objetivo general.....	1919
1.3.2 Objetivos específicos.....	1919
1.4 Justificación.....	200
CAPÍTULO II	222
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	222
2.1 Antecedentes de la investigación	222
2.2. Marco Teórico	255
2.3. Marco Legal	4646
CAPÍTULO III	511
METODOLOGÍA.....	511
3.1 Descripción del área de estudio/grupo de estudio	511
3.2 Enfoque y tipo de investigación.....	522
3.3 Definición y operacionalización de variables.....	5555
3.4. Procedimientos	5656
3.5. Consideraciones bioéticas	5858
CAPÍTULO IV	5959
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	5959
4.1 Resultados	5959
4.1.1. Hallazgos de la encuesta aplicada a alumnos	5959

4.1.2. Resultados de la encuesta aplicada a los docentes	7171
4.1.3. Análisis de entrevistas a docentes.... ¡Error! Marcador no definido.	1
4.1.4. Análisis de contenidos	99
4.2 Discusión.....	10606
CAPÍTULO V	10909
PROPUESTA	10909
5.1 Presentación	10909
5.2 Antecedentes	1111
5.3 Justificación.....	1111
5.4 Objetivo de la propuesta	1122
5.5 Beneficiarios.....	1122
5.6 Tiempo de aplicación	1133
5.7 Estrategias empleadas.....	1133
5.8 Recurso.....	11414
5.9 Desarrollo de los contenidos	11515
5.10 Rúbrica de evaluación.....	13838
Comparativa del alcance de la aplicación de la propuesta.....	13939
Análisis con rúbrica de evaluación	13939
Análisis de calificaciones	1400
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	1422
Conclusiones	1422
Recomendaciones	1422
REFERENCIAS.....	14444
ANEXOS	15555

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Herramientas de gamificación según el nivel de lectura	31
Tabla 2. Características de las TIC	36
Tabla 3. Cualidades del programa Genially	43
Tabla 4. Variable independiente la gamificación.....	55
Tabla 5. Variable dependiente: competencia lectora	56
Tabla 6. Método de enseñanza para lengua y literatura	59
Tabla 7. Juegos en entornos virtuales y desarrollo del aprendizaje.....	60
Tabla 8. El docente aplica la gamificación como un método de enseñanza	61
Tabla 9. Motivación y compromiso del docente con la asignatura de Lengua y Literatura	62
Tabla 10. Mejor comprensión mediante juegos y recompensas	63
Tabla 11. Uso de medios tecnológicos por parte del profesor en pro de la comprensión lectora	64
Tabla 12. Facilidad para comprender lo leído y deducir lo implícito desde lo explícito	65
Tabla 13. Valoración y opinión desde lo leído y uso de conocimiento previos	66
Tabla 14. Facilidad para argumentar sobre lo leído.....	67
Tabla 15. Lectura de principio a fin de los textos	68
Tabla 16. Necesidad de uso de medios tecnológicos por parte del docente para desarrollo de comprensión lectora	69
Tabla 17. Herramientas de gamificación empleadas por el docente.....	70
Tabla 18. Nivel de instrucción	71
Tabla 19. Motivación y compromiso con la asignatura que imparte.....	72
Tabla 20. Conocimiento de la gamificación	73
Tabla 21. Disposición de herramientas de gamificación en la institución	74
Tabla 22. Frecuencia de capacitaciones sobre gamificación en la institución .	75
Tabla 23. Apertura para capacitarse sobre gamificación en pro de la educación	76
Tabla 24. Método empleado es innovador para el aprendizaje.....	77

Tabla 25. Destrezas de comprensión lectora en los alumnos.....	78
Tabla 26. Fácil comprensión de la lectura por parte de los estudiantes	79
Tabla 27. Facilidad de argumentación en los alumnos luego de leer	80
Tabla 28. Nivel de lectura y calificaciones estudiantiles	81
Tabla 29. Complicación en la optimización de destrezas de comprensión lectora en sus alumnos post pandemia.....	82
Tabla 30. Ayuda de las TIC en la comprensión lectora.....	83
Tabla 31. Percepción del uso de la tecnología en beneficio de la comprensión lectora	84
Tabla 32. Importancia de medir la comprensión lectora	85
Tabla 33. Valor de herramientas de evaluación en gamificación.....	86
Tabla 34. Aprobación de la gamificación como desarrollador del aprendizaje	87
Tabla 35. Frecuencia de uso de gamificación para desarrollo de comprensión lectora	88
Tabla 36. Aumento del interés de los alumnos en la clase al usar juegos y recompensas.....	89
Tabla 37. Importancia de la retroalimentación con los alumnos	90
Tabla 38. Herramientas de gamificación utilizadas para la competencia lectora	91
Tabla 39. Cronograma	113
Tabla 40. Indicaciones generales de las actividades	116
Tabla 41. Rúbrica de evaluación del avance de la comprensión lectora con la propuesta de intervención	138
Tabla 42. Evaluación antes y después de la aplicación de la propuesta	139
Tabla 43. Comparativa de calificaciones antes y después de la aplicación de la propuesta	140

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Promedio de Lengua y Literatura en Examen de Grado 2019-2020	18
Figura 2. Escala de competencia PISA	28
Figura 3. Componentes de gamificación	34
Figura 4. Software liveworksheets.....	38
Figura 5. Programa Cerebriti	38
Figura 6. Programa Socrative.....	39
Figura 7. Programa Quizizz.....	40
Figura 8. Programa Nearpod.....	41
Figura 9. Programa Kahoot	42
Figura 10. Programa Genially.....	43
Figura 11. Programa Quizlet.....	44
Figura 12. Mapa de la ubicación geográfica de la U.E. “Vicente Fierro”	51
Figura 13. Aptitudes con criterio de desempeño	110
Figura 14. Interfaz del recurso a emplear.....	115
Figura 15. Lectura con gamificación 1	117
Figura 16. Actividades de la primera lectura con gamificación	118
Figura 17. Lectura con gamificación 2.....	121
Figura 18. Actividades de la segunda lectura con gamificación	122
Figura 19. Lectura con gamificación 3.....	124
Figura 20. Actividades de la tercera lectura con gamificación	125
Figura 21. Lectura con gamificación 4.....	127
Figura 22. Actividades de la cuarta lectura con gamificación	128
Figura 23. Lectura con gamificación 5.....	130
Figura 24. Actividades para la quinta lectura gamificada	131
Figura 25. Lectura con gamificación 6 (primera parte)	134
Figura 26. Lectura con gamificación 6 (segunda parte).....	135

Figura 27. Actividades para la sexta actividad gamificada 136

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Designación de tutor	155
Anexo B. Aceptación de tutor	156
Anexo C. Cronograma de trabajo	157
Anexo D. Oficio revisión, evaluación y validación instrumentos de investigación.....	158
Anexo E. Preguntas de encuestas a estudiantes de primero BGU	164
Anexo F. Preguntas de encuestas a docentes de la Unidad Educativa Vicente Fierro.....	169
Anexo G. Preguntas de la entrevista a docentes Área de Lengua y Literatura	175
Anexo H. Validación de expertos.....	177
Anexo I. Oficios de solicitud a Unidad Educativa Vicente Fierro, finalidad aplicar instrumentos de investigación.....	180
Anexo J. Certificado de notas quimestrales de los primeros de Bachillerato	183
Anexo K. Fotografías de talleres con estudiantes	184
Anexo L. Fotografías entrevistas a docentes.	185
Anexo M. Solicitud y aprobación del abstract.....	186

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo, analizar la herramienta de la gamificación y su contribución para el desarrollo de la competencia lectora en los primeros años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”, del cantón Tulcán, año lectivo 2022 – 2023. El enfoque fue mixto, de tipo descriptivo, documental y de campo. Se aplicó una encuesta a 167 estudiantes, para determinar el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje y la comprensión lectora. Además, se aplicó una encuesta a 82 docentes de la institución, para determinar el uso de las herramientas tecnológicas y gamificación en el proceso de enseñanza. Adicional se realizó una entrevista a 6 docentes del área de Lenguaje y Literatura, para analizar el uso de estrategias didácticas y las TIC en el desarrollo de la competencia lectora de los estudiantes. Los resultados evidenciaron que el 89% de docentes conoce la metodología de la gamificación en la enseñanza, aunque unos pocos la han implementado; el 71% de estudiantes les gustaría que se incorpore herramientas tecnológicas y actividades gamificadas, para su aprendizaje. Los docentes del área de Lengua y Literatura coincidieron, en que la gamificación es una herramienta innovadora y permite mejorar la lectura de una manera creativa y dinámica. Se diseñó talleres de lectura para desarrollar la competencia lectora con el uso de la gamificación, incorporando Kahoot y actividades de aprendizaje para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Con la aplicación de la propuesta se contrastó las calificaciones obtenidas de 6,66 en el primer quimestre a 7,09 en el segundo quimestre. Además, al inicio se aplicó una rubrica donde los estudiantes no llegaban ni al 50% en el aprendizaje de las destrezas esenciales como hablar, escuchar y leer; con las actividades de la gamificación se logró que los estudiantes dominen estas destrezas con una mejora del 40 y 60%, despertando su creatividad, desempeño y rendimiento académico. En conclusión, la gamificación en la Unidad Educativa Vicente Fierro tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la competencia lectora de los estudiantes de primero de Bachillerato, logrando un mayor interés y comprensión de la lectura.

Palabras clave: Gamificación, Lengua y Literatura, competencia lectora, Bachillerato.

ABSTRACT

The objective of this research is to analyse the gamification tool and its contribution to the development of reading competence in the first course of the Unified General High school of the Educational Unit "Vicente Fierro" located in the Tulcán canton, during the 2022–2023 school year. The approach was mixed, descriptive, documentary and field. In the research, a survey was applied to 167 students to determine the use of gamification in the learning process and its relationship with reading comprehension. Additionally, another survey was carried out with 82 teachers of the institution to evaluate the use of technological tools and gamification in the teaching process. Likewise, interviews were conducted with 6 teachers in Language and Literature to analyse the use of didactic strategies and Information and Communication Technologies (ICT) in the development of students' reading competence. The results obtained revealed that 89% of teachers are aware of the methodology of gamification in teaching, although some have implemented it in a limited way. On the other hand, 71% of students expressed interest in incorporating technological tools and gamified activities to enrich their learning. The teachers of the area of Language and Literature agreed that gamification is an innovative tool that allows reading to be improved in a creative and dynamic way. In response to these findings, reading workshops incorporating gamification were designed, using tools such as Kahoot and learning activities, with the aim of improving students' academic performance. The implementation of this proposal resulted in a notable increase in grades, going from an average of 6.66 in the first semester to 7.09 in the second semester. In addition, at the start of the study, students did not even reach 50% in essential skills, such as speaking, listening, and reading, according to an applied rubric. However, with gamification activities, students mastered these skills with an improvement of 40 and 60%, stimulating their creativity, performance, and academic performance. In conclusion, gamification had a positive impact on the development of the reading competence on first year students at in the Vicente Fierro Educational Unit, achieving a greater interest and comprehension of reading.

Keywords: Gamification, Language and Literature, reading competence, High school.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

El Currículo Nacional (2016) de Bachillerato General Unificado del Ecuador, propone una “enseñanza-aprendizaje” abierta y flexible, que brinda insumos para asistir a la diversidad estudiantil en los distintos escenarios de educación en todo el territorio.

En la asignatura de Lengua y Literatura del Currículo Nacional de Lengua y Literatura (2019) específicamente en el área de lectura, los alumnos demandan una labor profunda de dicha destreza como hecho cognitivo y metacognitivo, donde se emplea una gama de acciones para forjar las habilidades que son parte del proceso de comprensión en cada nivel de lectura. De esta manera en el proceso de trabajo de lectura, los alumnos, tienen que ser capaces de elegir y dar lectura a los diferentes textos que a ellos les interese o se les presente, permitiendo obtener estrategias de comprensión y criticidad de sus lecturas. Además, los estudiantes serán capaces de desarrollar las habilidades cognitivas y el gusto por la lectura.

La Unidad Educativa Vicente Fierro, ubicada en Tulcán, presenta una misión y visión claras que enmarcan el accionar de la comunidad educativa vicentina, con fundamentos filosóficos y pedagógicos dirigidos a obtener una educación de excelencia, en la formación integral de seres humanos que enfrenten las nuevas vicisitudes del medio, con un acervo cultural acorde a la resolución de conflictos, dotando al estudiante de los conocimientos necesarios para una formación humana, desarrollando aptitudes y actitudes que le ayudaran a solucionar los desafíos de la globalización actual.

La realidad de Ecuador y demás países de Latinoamérica, existe una preocupación en los procesos de lectura y escritura, siendo incidentes en el desempeño y rendimiento de todas las asignaturas que recibe el estudiante.

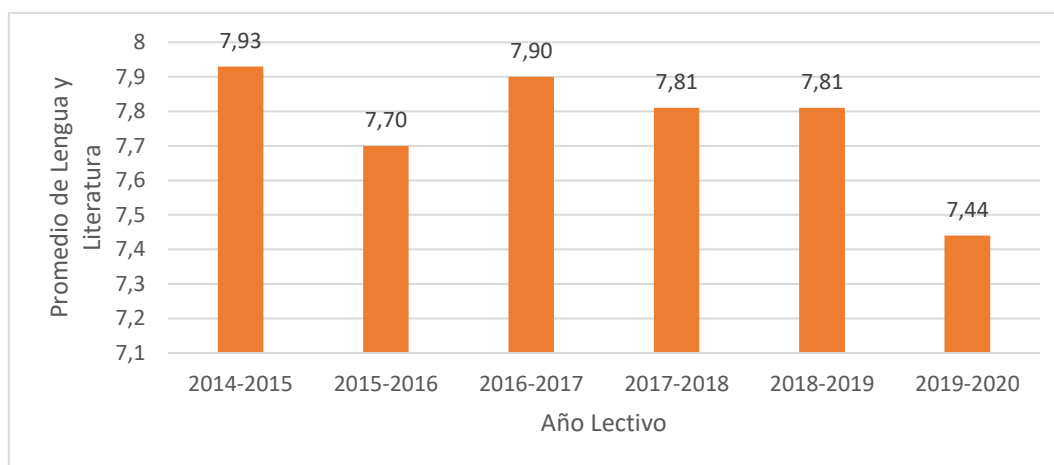
Investigaciones de ponderación del actuar lector efectuadas por el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC) de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, donde participaron 11 naciones, reflejaron que un elevado nivel de no lectores, además, sobre la lectura de libros anualmente por habitante denotó a Colombia con 2,2%, México 2,9%, Brasil 4,4%, Argentina 4,6% y Chile 5,4%; pese a que Ecuador se excluyó de la investigación, es palpable la importancia de tratar este problema (Pérez, Rosales, y Espinoza, 2018).

Para conocer sobre el hábito lector en el país, el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC), (2012), investigó esta situación en personas de 16 años en adelante, quienes residían en las urbes ecuatorianas. Los resultados denotaron que el 26,5% carece de este hábito debió a desinterés, falta de tiempo, falta de concentración, y más. En lo que respecta al tiempo destinado a leer, el 50,3% lo hace entre 1 a 2 horas por semana, pero el 13,5% entre 3 a 4 horas.

Los resultados de la evaluación de sexto de Bachillerato del periodo 2019-2020 entregados por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL), revelan una reducción de la calificación promedio en Lengua y Literatura en comparación a los años previos, con 169.567 estudiantes evaluados, este el menor promedio entre 2013 a 2020 como se ilustra en la **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia..** Para el periodo 2019-2020 la media alcanzada en Lengua y Literatura fue de 7,44, al analizar los datos por área se obtiene una nota promedio de 7,45 para el área urbana y de 7,40 para la rural. Se evidencia, además, una variante por el tipo de sostenimiento, con resultados menores en instituciones fiscales con nota de 7,31 y de manera progresiva aumenta para instituciones fiscomisionales con 7,54, municipales con 7,78 y finalmente particulares con 7,92. Finalmente, el porcentaje de aciertos dentro del tópico Comprensión de textos fue del 45% en el periodo 2019-2020 mientras que en los tres años anteriores superó el 50% (INEVAL, 2020).

Figura 1.

Promedio de Lengua y Literatura en Examen de Grado 2019-2020



Nota: La figura revela las calificaciones que alcanzaron los alumnos de Bachillerato en las evaluaciones de Lengua y Literatura ejecutadas desde el 2014 hasta el 2020, cuyo promedio más alto fue de 7,90. Información adaptada de Instituto Nacional de Evaluación Educativa. INEVAL (2020).

La presente investigación se la realiza con alumnos de primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Vicente Fierro de Tulcán, donde existe gran cantidad de estudiantes que tienen su rendimiento académico bajo, y una de las principales razones es el bajo grado de comprensión lectora. La cátedra de lengua y literatura ha detectado que los alumnos tienen un pobre vocabulario, falta de dominio de estrategias de comprensión, precario control de comprensión por falta de estrategias metacognitivas, baja autoestima e inseguridad, falta de motivación, deficiencia en la codificación por no poder procesar y almacenar en la memoria. Esto hace que cuando el estudiante se presente a una evaluación los resultados académicos sean negativos debido a su baja competencia lectora.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), durante la pandemia fueron de vital importancia, pero lamentablemente postpandemia los docentes luego de retornar a clases presenciales percibieron limitaciones para seguir utilizando estos recursos tecnológicos, además, dentro de la materia de lengua y literatura de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”, existen docentes que se niegan a utilizar estos recursos, por eso, la academia se vuelve monótona y poco atractiva para los alumnos.

Entonces, la formulación del problema radica en ¿Cómo es y de qué manera la gamificación aporta al desarrollo de la competencia lectora en los primeros años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Vicente Fierro” del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023?

1.2 Preguntas de investigación

La presente investigación está guiada por las siguientes interrogantes de investigación:

- ¿Cuál es el nivel de praxis pedagógica del docente en el uso TIC para el auge de la competencia lectora en los primeros niveles de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa “Vicente Fierro” del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023?
- ¿Cuál es el grado de progreso de las destrezas con criterio de desempeño de la materia de Lengua y Literatura en los alumnos del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”?
- ¿Qué se puede hacer para desarrollar la competencia lectora en los bloques curriculares, en el parcial del segundo quimestre propuestos por el currículo nacional 2016 en los estudiantes primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”, año lectivo 2022- 2023?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Analizar la herramienta de la gamificación y su contribución para el desarrollo de la competencia lectora en los primeros años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Vicente Fierro” del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023.

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar a nivel de la praxis pedagógica docente el uso TIC para el auge de la competencia lectora en los primeros niveles de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa “Vicente Fierro” del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023.

- Determinar el grado de progreso de las destrezas con criterio de desempeño de la materia de Lengua y Literatura en los alumnos del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”.
- Aplicar la gamificación para desarrollar la competencia lectora en los bloques curriculares, en el parcial del segundo quimestre propuestos por el currículo nacional 2016 en los primeros años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”, año lectivo 2022- 2023.

1.4 Justificación

La Educación es el pilar fundamental para mejorar la convivencia social, está presente en todas nuestras acciones y actitudes, por tal motivo, promueve el desarrollo de potencialidades de cada persona. Dentro de las instituciones educativas, la educación debe contribuir en generar confianza, ayudar a la sociedad en que crea en sí misma y se formen como líderes positivos para la sociedad, además, potencializar para que el estudiante aflore y descubra sus conocimientos con la experiencia y resuelva problemas de la vida cotidiana.

INEC (2012) reporta que los estudiantes de Bachillerato General Unificado, en porcentajes muy altos, no tiene el hábito de leer, por desinterés, ausencia de dedicación de tiempo, inconvenientes en la concentración. La Unidad Educativa Vicente Fierro de la ciudad de Tulcán, existe una gran cantidad de estudiantes de Bachillerato, que tienen problemas de lectura y escritura, y se lo muestra por las bajas notas de estos estudiantes en la materia de Lengua y Literatura y otras asignaturas.

Toda estrategia didáctica educativa y las Tecnologías de la Información y la Comunicación, se han convertido en herramientas indispensables dentro de las instituciones educativas a nivel mundial, ya que permiten promover el desarrollo de aprendizajes significativos basados en sus propios contextos, el trabajo activo y el trabajo colaborativo tanto para docentes y principalmente para los estudiantes. Es necesario la actualización y capacitación constante a docentes en el manejo y correcto empleo de las TIC para pulir y dar fuerza a la enseñanza aprendizaje, y a través de las estrategias didácticas como la gamificación contribuirán en la optimización de la comprensión lectora.

La formación y la capacitación constante de docentes es trascendental en la educación de estos tiempos. Las nuevas generaciones, nacen y crecen con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, consecuentemente, al interior de la Unidad Educativa Vicente Fierro, específicamente con el área de Lengua y Literatura, los docentes están comprometidos en el manejo y desarrollo de las nuevas tecnologías, pero, hace falta la motivación y el trabajo constante en el uso de los variados insumos digitales y la implementación de la gamificación como estrategia didáctica, con el fin de mejorar las diferentes aptitudes, habilidades y competencias de los discentes.

Por el análisis expuesto, se pretende aplicar la gamificación como estrategia didáctica debido a que esta hace referencia a un trabajo lúdico y activo de los estudiantes, generando nuevas expectativas totalmente divergentes a las tradicionales, despertando de esta manera, mayor interés por adquirir nuevos aprendizajes, potenciando particularmente el desarrollo de la competencia lectora en los estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Vicente Fierro de la ciudad de Tulcán, siendo un total de ciento sesenta y siete estudiantes, seis docentes de la materia de Lengua y Literatura, y aproximadamente trescientos veinte padres de familia y ochenta docentes.

La Constitución de la República del Ecuador (2008) manifiesta entre sus objetivos: optimizar la esperanza y calidad de vida, e incrementar las potencialidades y capacidades de los habitantes. Así mismo, el Plan Nacional de Desarrollo Creación de Oportunidades 2021-2025 (Senplades, 2021) señala: “Avalar la calidad y acceso de la formación, la continuación y finalización del estudio, optimizar la conectividad e impulsar la adopción de escenarios virtuales y eliminar la violencia y discriminación”, este objetivo garantiza una educación inclusiva, con calidad e interactiva en cada nivel de formación académica. Finalmente, el presente estudio se adscribe en la línea de innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad, de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Antecedentes de la investigación

Mediante la búsqueda y recopilación de diferentes trabajos de investigación nacionales e internacionales como revistas, tesis y artículos científicos, relacionados al tema de investigación “La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el Bachillerato General Unificado”, se puede presentar los siguientes antecedentes:

Pazmiño (2021) presenta su trabajo de investigación titulado: “La gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora para Bachillerato”. El objetivo de este estudio se orientó al desarrollo de las habilidades inmersas en la comprensión de textos en alumnos de secundaria mediante una dinámica de mesa (gamificación) para mejorar su desempeño en la academia. El espacio empírico de observación fue la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos. La metodología fue cuantitativa. Aplica la encuesta destinada a los estudiantes. Así concluye que la implementación de la gamificación favorece al cultivo de habilidades cognitivas y metacognitivas que impactan en el aprendizaje, por ende, en las calificaciones de los alumnos.

Candanoza y Segovia (2022) presentaron un trabajo de investigación llamado: “Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora”. El objetivo de este estudio es dar fuerza a la comprensión lectora en su fase inferencial, mediante el uso de la tecnología. Abordó la metodología mixta, para analizar las teorías y para procesar estadísticamente los datos receptados. Con ello reconoció el valor de integrar acciones didácticas tecnológicas basadas en la gamificación para conseguir el desarrollo integral del estudiantado.

Lojano y Peñafiel (2019) corroboran en su investigación llamada: “Guía didáctica desde el enfoque de la Gamificación Educativa para la mejora de la Comprensión Lectora en Educación General Básica”. Su objetivo de estudio es mejorar la lectura literal de los alumnos de educación básica. Sigue la metodología

cualitativa, interactiva, con técnicas como la observación, entrevista y encuesta, también la prueba pedagógica. De este modo identificó un nexo sólido entre comprensión lectora y gamificación, porque optimiza la lectura, en su nivel literal, en los alumnos estudiados.

En el estudio presentado por Ortiz, *et al.* (2018) titulado “Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión”. Su fin fue revisar teóricamente las bondades de la gamificación en la educación. La metodología fue cualitativa porque revisó documentos referentes a este problema. Así conocieron que los procesos de gamificación en el campo educativo son favorables para los estudiantes. Por esto consideraron que la gamificación entrega muchos beneficios en la academia, tales como la planificación, motivación. Interacción, variedad y estimulación en los alumnos.

García y Mogollón (2020) presentaron un estudio titulado: “Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado”. El objetivo de estudio es diseñar un Objeto Virtual de Aprendizaje, a través de la gamificación para optimizar la competencia lectora. La muestra la integraron 30 alumnos y la metodología fue mixta. Los hallazgos aludieron a los 3 niveles de comprensión lectoras. Gracias al entorno digital gamificado mejoraron la comprensión lectora en todas sus fases.

Santamaría y Díaz (2021) determinan el efecto de la implementación de la estrategia de gamificación en la comprensión lectora. La metodología utilizada fue de enfoque mixto, un alcance descriptivo y un diseño de triangulación concurrente y recolecta información de forma simultánea a partir de la aplicación de instrumentos cualitativos y cuantitativos, para luego ser analizada, triangulada e interpretada. Finalmente concluye que la utilización de estrategias gamificadas en el aula como recurso didáctico desde una perspectiva multimodal, contribuye al fortalecimiento de los procesos de lectura, comprensión, aprendizaje, motivación e interés en los estudiantes.

La investigación realizada por Castañeda *et al.* (2020) implementan los videojuegos como estrategia lúdica a través de la gamificación para fortalecer la comprensión lectora. El espacio empírico de observación se lo realizó en el Colegio Gimnasio Modelia Real, con el grado sexto. Para esta investigación

presento una metodología que utiliza el enfoque cualitativo, que les permitió un acercamiento a los estudiantes. Como conclusiones del trabajo realizado están: 1) A partir de la implementación de la propuesta aumentó el interés de los alumnos ante el uso de videojuegos como estrategias lúdicas de comprensión lectora. 2) como los alumnos han estado en contacto con distintos dispositivos han forjado habilidades y capacidades esenciales como la creatividad, comunicación. Criterio propio, adaptabilidad y persistencia, y 3) la gamificación mediante videojuegos beneficia al desarrollo del pensamiento con criterio propio.

Beleño (2021) reporta que se puede fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de primer grado del colegio Distrital Olaya a través de herramientas de gamificación. El espacio empírico del trabajo de investigación lo realizó en el primer grado del Colegio Distrital Olaya. En este proyecto se utilizó la metodología con el enfoque cualitativo, de tipo etnográfico ya que este permite desde la observación del contexto, identificar la problemática para así realizar el análisis, comprensión y representación, de lo que acontece. La investigación concluye que la gamificación aporta positivamente los procesos cognitivos de los estudiantes, proporciona elementos motivadores, fortalece la didáctica para la aplicación de los aprendizajes, estimula los conocimientos previos para liberar en cada estudiante el potencial que posee.

Chorro y Ortega (2020) aportan que la gamificación como didáctica alentadora en la formación superior a distancia para superar el desgano del estudiante a ser parte de clases en directo y para que sean partícipes de la misma. La investigación tuvo una muestra de 381 personas. La metodología fue mixta. De esta manera aseveraron que la vivencia gamificada aumenta tanto la asistencia a este tipo de clases como la participación de los alumnos.

Malvasi (2022) identifica el grado con que se emplea la gamificación como acción didáctica en la asignatura de matemáticas, a partir del criterio de los educadores y alumnos. La metodología se basó en el multicaso, con diseño mixto, exploratoria-correlacional, la muestra la constituyeron 4845 estudiantes, y 12 educadores. Entonces apreciaron la exigencia de entregar una instrucción de calidad fundamentada en la gamificación debido a las vivencias positivas que deja en el aprendizaje del alumno.

Los antecedentes revisados y puestos a consideración presentan conocimientos y resultados que permiten realizar un análisis significativo en torno a la investigación planteada, “La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el Bachillerato General Unificado”, posteriormente se investigará y analizará el marco teórico, como base científica que fundamente, conceptualice y sustente la importancia del presente estudio.

2.2. Marco Teórico

De acuerdo a la temática de la presente investigación, es importante desarrollar y analizar diferentes conceptualizaciones y definiciones de investigadores que aportarán a nuestro tema en cuestión, como uno de los aspectos a investigar es el currículo nacional del Ministerio de Educación; de igual manera presentamos la competencia lectora y sus beneficios a través de la utilización de diferentes herramientas digitales; finalmente se define a la gamificación como motivación y mejoramiento dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Currículo Nacional del Ministerio de Educación

En el Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria del Ministerio de Educación, se define:

El currículo es el programa de educación que los miembros de un territorio formulan con el propósito de fomentar el progreso y puesta en común de otras generaciones y en sí de cada uno de los integrantes; en este documento se describen los fines de educación que estima la nación, se indican los parámetros de intervención acerca de la forma en que se debe actuar para suplir aquellas metas y verificar que verdaderamente se han logrado (Ministerio de Educación Ecuador, 2016).

El currículo es parte fundamental para el avance y desarrollo de los diferentes planteles educativas, en los docentes su función principal es que se quiere conseguir, a la vez, encamina a las acciones y orientaciones de cómo conseguirlo, a través de; metas y destrezas, tanto indispensables como ambicionadas; ejes transversales, como la ecuanimidad, la invención y el apoyo, estableciendo capacidades y responsabilidad en los estudiantes. Asimismo, la

institución educativa debe promover el trabajo colaborativo, por lo tanto, es responsabilidad y obligación desarrollar el currículo de acuerdo con cada área, bloque y subnivel (Ministerio de Educación Ecuador, 2016).

La competencia lectora en la educación

La competencia lectora se define como: “La capacidad de entender, emplear, concientizar y motivarse por las lecturas para lograr metas individuales, forjar el saber y poder particular, y ser parte de la comunidad (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, 2019, p. 14).

Asimismo, presentamos la siguiente definición de Reading Framework Committee presentada por Jiménez (2019) como: “un bien y compuesto hecho que demanda de la comprensión de escritos, generación y comprensión de conceptos, y aplicación de los mismos de manera precisa para la clase de meta, texto y circunstancia” (p. 69).

La competencia lectora ha logrado valor en los tiempos recientes, siendo uno de los temas más trabajados en la didáctica de la Lengua y Literatura. Las actividades de aprendizaje que la persona alcanza en su vida están estrechamente relacionadas con la competencia lectora.

En este sentido, resulta relevante citar el Informe del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA), encargado de evaluar la equidad, eficiencia y calidad de cada sistema escolare a estudiantes que finalizan su educación secundaria en alrededor de 70 países. PISA (2018) define a esta competencia como el poder de los alumnos para entender, usar, dar valor, concientizar y motivarse por las lecturas para suplir fines, pulir el saber y potencial individual y ser parte activa de la comunidad.

En su informe PISA expone que un factor importante en el aumento de estudiantes coreanos de alto rendimiento en lectura es el requisito de competencia lectora y la introducción de mayores exigencias. Debido a que la competencia lectora, comprende una amplia gama de capacidades cognitivas como: entendimiento del planeta y de los términos, decodificación esencial, entendimiento de estructuras y características gramaticales, entre otras.

Además, incluye otras competencias metacognitivas como: conciencia y capacidad de procesamiento de texto (PISA, 2018).

De acuerdo con lo señalado anteriormente, la competencia lectora permite conocer los significados de las palabras, para comprender de una manera clara y concisa la intención comunicativa de este; a través de la comprensión lectora, el lector y el texto logran una interacción significativa. Además, permiten desarrollar la capacidad de crear palabras, párrafos, textos, utilizando sus recursos cognitivos, habilidades y estrategias, de esta manera, los lectores estarán en la capacidad de entender lo que leen y a la vez crear diferentes textos utilizando diferentes recursos lingüísticos.

La asignatura de Lengua y Literatura cuenta con procesos didácticos y educativos inherentes, parte fundamental de estos procesos es la inclusión de la comprensión y competencia lectora. Aunque en los currículos se incluyen dichos elementos, se difiere en la práctica.

Resulta importante entender a la competencia lingüística como algo más que el uso de la comunicación en el día a día; una perspectiva más amplia radica en comprenderla como acción didáctica del salón de clases donde el docente pretende el desarrollo de varias destrezas mediante acciones de aprendizajes con énfasis en los fundamentos de la pedagogía actual que tornen a la educación en una realidad dinámica y entretenida, al mismo tiempo que tengan valor por el uso que le da el alumno en su vida.

Es importante dejar en claro que la palabra competencia lectora emerge del campo de la educación, mas no se la utiliza solo como acción a efectuar en el salón de clases. Se la emplea tanto en el campo de la educación como en el de trabajo, desde la instrucción formal hasta el constante y la población participativa (Romo, 2019).

Diseño de las evaluaciones de lectura

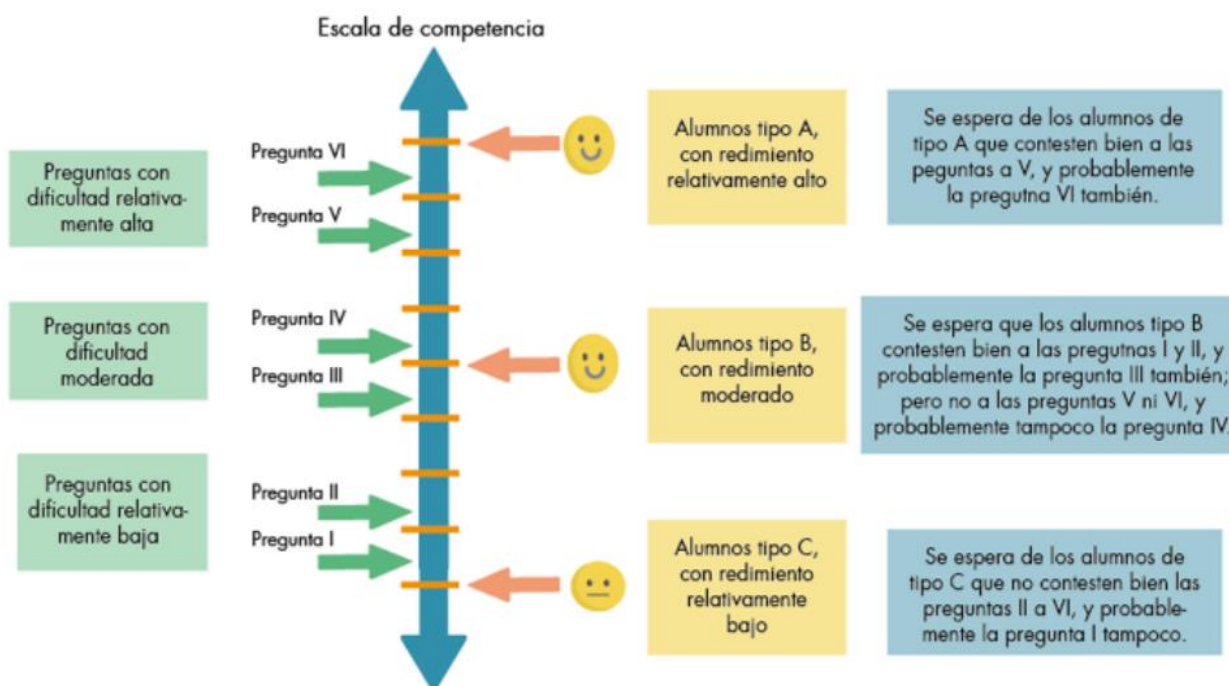
El informe PISA 2009 ofrece información sobre el método de evaluación de lectura, las escalas, índices y criterios usados. La elaboración de los cuestionarios fue coordinada por una entidad de indagación académica y tuvo apoyo de especialistas provenientes de países que conforman la OCDE, además paso por varias etapas de revisión y corrección hasta su aplicación. El

cuestionario final ratifica que las preguntas cubran un amplio rango de dificultad, y de esta forma, tener una mejor apreciación de la competencia lectora de todos los alumnos (PISA, 2019).

Cada pregunta se encuentra asociada a un punto fijo de la escala de dificultad, de esta forma se puede asociar un punto concreto de la escala que indica su competencia con el rendimiento de cada alumno. La dificultad relativa de cada pregunta se define al analizar la proporción de alumnos que aciertan en dicha pregunta, y así, es posible definir en una escala las exigencias de dicha pregunta; y la competencia relativa de los alumnos se estima con la proporción de preguntas acertadas individualmente en el examen. Cuando se juntan estos parámetros, se obtiene una única escala para ponderar la competencia lectora estudiantil (PISA, 2019).

Figura 2.

Escala de competencia PISA



Nota: Se describen los 3 tipos de alumnos de acuerdo al rendimiento alcanzado y en relación al grado de dificultad de las preguntas planteadas en la escala de competencia. Información adaptada de PISA. (2019). *Resultados del informe PISA 2019*. Madrid.

La competencia lectora y el uso de la gamificación

La gamificación se puede aplicar en el área de la lectura por medio de la generación de ideas, actividades y vivencias que inciten a los alumnos a cultivar y adoptar prácticas de esta competencia que contraigan ventajas educativas como, por ejemplo, una mejor aptitud de expresión y crítica. Para la gamificación de la destreza lectora en el aula únicamente se requiere de la aplicación de acciones originarias del juego para capturar el interés del estudiante e integrarlo en cada acción (Algar, 2020).

Como estrategias de abordaje de la gamificación de la lectura, Algar (2020) propone lo siguiente:

- Libros: existen libros que ya se han diseñado para el aprendizaje a través del juego, tales como: solapas, puzles, entre otros.
- Escape Room: es una acción muy conocida en la actualidad ya que implica al estudiante con mucha intensidad. Para esto solo se requiere de la creación de una historia y de ahí plantear otras acciones con límite de tiempo, detalles, espacios, entre otros aspectos que dinamicen el proceso del aprendizaje.
- Clubs de lectura: este mecanismo es tradicional, no obstante, obtiene excelentes resultados puesto que avala el desarrollo de un entorno de confianza y comodidad que da paso a la libertad de expresión del estudiante y la comprensión de los contenidos que se leen.
- Recompensas: esta estrategia permite que el alumno se involucre ampliamente en cada actividad ante la motivación de obtener un reconocimiento o premio por la superación de cada una.
- Generación de equipos: también se la puede aplicar con el fin de reforzar la estrategia anterior ya que se motiva al trabajo colaborativo encaminado al logro de metas y reconocimiento o recompensas.
- Juegos de mesa: estos se han creado para despertar la creatividad de los alumnos por medio de actividades de formulación de historias, es posible usarla individual o colectivamente.

Las TIC para la competencia lectora

Es evidente que la innovación en el campo de la educación es un fenómeno contemporáneo en Ecuador puesto que cada uno de los actores del sistema de formación académica es parte de los avances tecnológicos. Su uso en esta arista social es trascendental para mantenerse al tanto de las exigencias que demanda la sociedad. Como producto de esta realidad, la lectura también asume el compromiso de adaptarse a estos cambios en la medida en la que el maestro asimila las TIC en la clase en beneficio de la enseñanza y mejoramiento de la lectura (Villamarín, 2021).

Al analizar el rol de las tecnologías de la información y comunicación, también conocidas como TIC, en la competencia lectora, Medellín (2018) indica que:

De acuerdo a los argumentos postulados se deduce que la asociación de la tecnología en la lectura integra una sistematización dinámica, de saberes, de administración de los entornos de aprendizaje de naturaleza digital con el fin de vincular las acciones lectoras a través de tareas que motiven al alumno a emplear las TICs para el aprendizaje de esta destreza.

Para la implementación de las tecnologías en beneficio de la competencia lectora, Pérez y Ricardo (2021) manifiestan que éstas tienen que presentar las siguientes cualidades:

- Dimensión pedagógica
- Asistir al diseño de un espacio cognitivo, psicológico y cultura
- Determinar metas claras en el salón de clases
- Optimizar las prácticas de instrucción y ponderación
- Permitir el trabajo colaborativo
- Vincularse a lo establecido en el sistema de educación en el que se empleen
- Otorgar un mecanismo que fortalezca de manera particular a los estudiantes a nivel formal, informal, en su rendimiento escolar y social
- integrar varias herramientas en el espacio físico donde se ubique el alumno

- añadir actividades de virtuales de aprendizaje, agilidad en el monitoreo y examinación de los resultados.
- Entregar datos relevantes de los participantes y su desarrollo

Clasificación de competencia lectora y cual se adapta mejor a la gamificación

En relación a la taxonomía de la competencia lectora y la gamificación, propone el uso de las siguientes herramientas:

Tabla 1.

Herramientas de gamificación según el nivel de lectura

Nivel de competencia lectora	Autor (es)	Herramienta de gamificación planteada	Descripción
Literal	Tenesaca y Criollo (2020)	“Gamificar y Lectura- Déjame que te cuente”	“Emplea a Kahoot como recurso, sus interrogantes enfatizan en el texto “la isla de plástico”, elegida porque integra datos interesantes y actuales para los infantes, las palabras empleadas conceden a los alumnos el incremento de su léxico, la narrativa se ajusta al grado de entendimiento identificado, lo cual desarrolla las habilidades y aptitudes tanto lectoras como lingüísticas con las que se fortalece su comprensión lectora” (p.30).
Inferencial	Caballero y Suárez (2021)	Secuencia didáctica	“Se determina una gama de acciones con base a una organización concede la relación del alumno con los conocimientos anteriores y al mismo tiempo vincularlos a hechos de su realidad, esto da lugar al desarrollo de una gama de acciones dinámicamente, en la que la gamificación conlleva a que sean interesantes para el alumno, de esto modo enfoca su atención y mejora su saber, optimiza el entendimiento de la lectura inferencial y su aprendizaje. Además, emplea la herramienta Kahoot” (p.79).
Crítica	Castro (2020)	Un reto contra el tiempo	“Leer un texto con una mirada crítica invita al lector a juzgar y reflexionar con una postura frente a su contenido, pero sobre todo a reafirmar esa posición con argumentos sólidos que defiendan dichos postulados. Por consiguiente, al leer ponemos en juego elementos de la memoria, del análisis y de la comprensión, así como a fortalecer la agilidad para detectar que es lo que se pregunta y no lo que se cree pueda ser la respuesta. En esta actividad, se pone en juego la habilidad para leer bien un texto, responder de manera correcta las preguntas y luchar contra el tiempo, ¡puesto que en la herramienta digital de Kahoot! es muy limitado. Los estudiantes

Por otra parte, Pérez y Ricardo (2021) postulan algunos modelos para la comprensión lectura, entre ellos están:

Modelo para el Fortalecimiento del Uso de las TIC en contextos escolares,

MICUT: propicio para las instituciones educativas que trabajan el aprendizaje fundamentado en proyectos ya que presenta las siguientes ventajas:

- Despierta el aprendizaje basado en la dinámica
- Vincula las aristas de cada currículo
- Incita a aprender en grupos
- Vincula las destrezas a desarrollarse por el alumnado
- Agrega mecanismos que optimizan el pensamiento crítico
- Implementa la taxonomía de Bloom
- Emplea criterios de ponderación en el avance del currículo nivel por nivel.

Modelo ASSURE: se ajusta para la educación básica y secundaria dado que posee cualidades como:

- Integra la tecnología en la planificación pedagógica a partir del punto de vista del alumno.
- Mezcla variados fundamentos pedagógicos como: cognitivism, colectivismo y conductismo.
- Concibe al estudiante y sus necesidades como limitación y rango de implementación.
- Integra tecnología como el internet, multimedia.
- Propicia la interacción entre docentes, coordinadores, especialistas en el ámbito de la tecnología y las herramientas utilizadas.

Diseño Universal de Aprendizaje: DUA: se presenta como un esquema heurístico que denota beneficios como:

- Integración de las tecnologías en la planificación académica

- Adecuado para la planeación curricular de una materia en especial, por ello en el caso de la referente al Lenguaje permite, entre otras bondades, la optimización de los resultados positivos en la comprensión lectora
- Genera experiencias de aprendizaje de forma inclusiva
- Reduce los obstáculos al aprender
- Motiva el auto direccionamiento del educando en su aprendizaje.

Diseño de grupos heterogéneos con un ambiente de lectura digital provista de múltiples andamiajes (SDR) se destaca por:

- Uso de recursos informativos como imágenes, textos u otros de alta calidad.
- Beneficia a todos los alumnos, independientemente de las limitaciones que tengan en el auge de las destrezas de aprendizaje.

La gamificación para la comprensión lectora

Oriol (2018) indica que la gamificación se basa en el empleo de actividades, insumos y métodos de creación de juegos en campos ajenos a este para integrar a los miembros y solventar retos. Así mismo, Kapp (2019) en su investigación junto a Zichermann y Cunningham: *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education* manifiesta que la gamificación es el uso de esquemas y del saber para incitar a los sujetos a la participación, fomentar el aprendizaje y superar problemáticas.

Las definiciones presentadas por estos investigadores permiten tener un panorama claro de lo que es la gamificación, indicando que, a través de juegos lúdicos con distintas mecánicas, elementos, técnicas y la innovación, motiva a las personas a que el aprendizaje en los diferentes campos laborales o áreas específicas sea de mayor desarrollo, promoviendo el aprendizaje y sobre todo que las personas sean capaces de resolver sus propios problemas que se les presente en la vida cotidiana.

Gallego *et al.* (2019) definen a la gamificación como: la utilización de actividades, esquemas, y demás aspectos singulares de los juegos en otros escenarios con

el fin de comunicar algo o modificar un proceder por medio de un encuentro lúdico que incite el ánimo, intervención y disfrute.

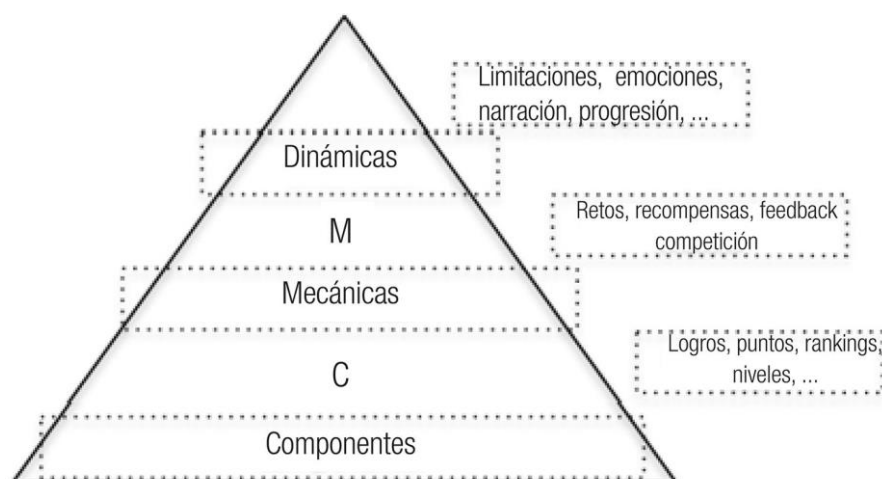
El autor antes mencionado indica en su definición, nos permite interpretar que la gamificación es una experiencia de juegos lúdicos, que motiva y divierte el aprendizaje, de esta manera, hace que cada individuo cambie su manera de aprender sus conocimientos, desarrollando actitudes y aptitudes, opten por un trabajo colaborativo y compartido, para mejorar su capacidad personal y se desenvuelvan de mejor manera en el contexto que les rodea.

En nuestra nación los sistemas de la didáctica que son parte de la instrucción de la lectura han impactado por varios movimientos de la pedagogía y cada docente a forjado una gama de actividades en el salón de clases con el fin de optimizar esta capacidad en los estudiantes.

En este contexto, se conoce a los fundamentos de la gamificación como: las dinámicas (forma del juego), mecánicas (hechos que desarrollan el juego) y elementos (usos particulares de las dos primeras). La relación de estas partes es lo que da lugar a la gamificación, como se puede observar en la **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia..**

Figura 3.

Componentes de gamificación



Nota: se describen los 3 componentes de la gamificación, cuya base radica en los logros, puntajes y niveles de dificultad, hecho que se logra a través de las mecánicas empleadas como, por ejemplo, los retos, para llegar a la formulación global de la dinámica como tal con sus respectivas limitaciones y demás aspectos. Información tomada de Ortiz *et al.* (2018).

Gamificación para la lectura

El aprendizaje que se fundamenta en los juegos, o también conocidos como técnica de gamificación, ha tomado fuerza en el área de la educación al presentarse como un mecanismo eficaz para conseguir que los estudiantes se interesen por aprender. Bajo este propósito, dicha técnica se aplica para motivar el gusto por leer en el alumnado, sobre todo a partir de sus etapas iniciales de vida, y lograr que cultiven esta destreza en cantidad y calidad (Cedro, 2020).

Cabe destacar que, de acuerdo a Santander (2022) la palabra gamificación responde a un anglicismo que surge del término game, de tal manera que, gamificar se concibe como la adopción del juego en espacios poco comunes, como en la academia, con asistencia de insumos como la capacidad humana. Incluso, la gamificación en la lectura se basa en aprovechar las herramientas originarias del juego para elevar el desempeño de la lectura por parte de los estudiantes, el cual alcanza un nivel de mejoramiento a través de la participación, el trabajo colaborativo, los retos y recompensas que implican las actividades de lectura.

Chávez (2021) plantea que para gamificar la lectura se debe considerar que:

La lectura es también una construcción social, misma que optimiza durante la historia y el entorno donde se emplee, la lectura es una construcción social porque a través de la historia van cambiando el lenguaje, la vestimenta de los personajes, lo cual conlleva a que se dividan en clásicos o tradicionales, contemporáneos y modernos (p. 13).

Como bien lo indica el argumento citado, para la implementación de la gamificación en beneficio del desarrollo de la lectura en estudiantes se debe tener en cuenta su dinamismo ya que depende del contexto mismo en el cual se la práctica y, asimismo, parte de la identidad de quienes la ejecutan.

Aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje

De acuerdo al portal de la Universidad Latina de Costa Rica (2020) aplicar de las TIC depende del fin mismo para el cual se la asimila, sin embargo, de manera global, éstas se utilizan para agilizar el acceso a los contenidos informativos en

cualquier formato por medio de la digitalización de la información que se ha recopilado en bastas cantidades o para acceder a esta a pesar de ubicarse en dispositivos demasiado remotos.

Además, dichas tecnologías se emplean para propósitos como:

- Desarrollo de la educación
- Desarrollo de la salud
- Desarrollo de profesionales
- Asistencia a emprendedores
- Desarrollo del aprendizaje dinámico, interactivo

Según Álvarez (2021) las TIC presentan algunas características sustanciales que las ubican como herramientas sofisticadas y en constante evolución. Entre ellas están:

Tabla 2.

Características de las TIC

Cualidad	Definición
Inmaterialidad	Es el resultante, aunque no sea tangible, son datos inmateriales, sin embargo, pueden desplazarse a sitios distantes.
Interactividad	Cualidad sobresaliente para que un bien fundamentado en las TIC supla las metas. Para esto se requiere que se relacione con las personas, quienes pueden insertar, indagar y apreciar la información necesitada.
Interconexión	Esto ya que las TIC tienen el rol de interactuar y estar en comunicación con otros equipos o maquinaria. No basta con la conexión, sino con la interpretación de las señales que emiten y reciben, cuyo lenguaje debe ser similar y avalar su comprensión.
Instantaneidad	Toda TIC tiene que avalar la movilización de datos de extremo a extremo de forma ágil y eficiente sin considerar las distancias.
Digitalización	Los bienes fundamentados en las TIC tienen que avalar la movilización de datos mediante parámetros digitales conocidos a nivel mundial, con el fin de asegurar la adecuada recepción de datos de punto a punto.
Calidad en la presentación de los datos	Toda innovación tecnológica tiene que asegurar la exhibición de datos con elevados parámetros de calidad, ya sea en forma de sonido, textos, videos, etc.

Presencia en todos los ámbitos	en los	Toda TIC no solo se ha creado para favorecer a un conjunto de personas o área en singular, pues tienen que ampliarse para beneficiar al colectivo; las definiciones de planeta globalizado y comunidad de datos guardan estrecha relación con sistemas de democratización de los datos.
Innovación		Se estima que los bienes fundamentado en las TIC se configuren para cambiar aquellas TIC antiguas en su eficacia y eficiencia. No obstante, esta transformación no eliminará aquellas TIC, solo las modifica y mejora sus procesos.
Automatización		El cambio en la formulación de las TIC es más competitivo, porque, fomenta la creación y diseño de bienes mayormente sofisticados, hacen automáticas ciertas tareas que no exigen de mayor acción y se orientan al fin de una solución.

Nota: las TIC poseen 9 cualidades comunes, mismas que van desde lo más genérico, es decir, su inmaterialidad, hasta lo más complejo; la automatización. Información adaptada de Álvarez (2021) (p.1).

Además de estas características, las TIC ofrecen la ventaja de: un mayor avance tecnológico, dinamismo, interactividad, optimización de las funciones laborales o educativas y la difusión de amplios volúmenes de datos al mismo tiempo (DocuSign, 2022).

Ejemplos de software de gamificación

En el presente apartado se describen aquellos programas de gamificación que han aportado de manera importante al ámbito de la educación. No obstante, cabe destacar que estos se pueden emplear en todos los niveles de formación académica sin discriminación del grado que cursen los alumnos o el formato en el cual se desarrollan las clases, es decir, virtual o presencial (Palencia, 2020).

Asimismo, cada uno de estos recursos pretenden que el alumno interiorice los conocimientos de forma dinámica, personalizada y sean ellos los actores principales de su propio avance y superación académica, donde ganar puntos, vidas o pasar de nivel son parte de los reconocimientos que motivan a los estudiantes a ahondarse en su autoaprendizaje (ProFuturo, 2022).

Entre los softwares más utilizados en el campo de la educación están los siguientes:

- **Liveworksheets**

Figura 4.

Software liveworksheets



Nota: la interfaz del programa es didáctica y puede adaptarse a los idiomas inglés, español o árabe, para que el usuario comprenda y navegue con facilidad entre los recursos que ofrece. Tomado de Liveworksheets (2019).

Gracias a esta herramienta gratuita y sencilla el docente puede diseñar diversas actividades interactivas para sus alumnos, con el fin de ampliar las probabilidades de enseñanza y aprendizaje de manera remota. Además, el estudiante tiene la posibilidad de apreciar la corrección que el docente realiza en su trabajo y éste a su vez lo recibe corregido en su correo electrónico. Todo esto desde cualquier tipo de dispositivo electrónico (Álvarez, 2020).

- **Cerebriti**

Figura 5.

Programa Cerebriti



Nota: este programa puede emplearse desde distintos dispositivos, desde un computador de escritorio hasta el smartphone o Tablet. Tomado de Cerebriti edu (2018) (p.1).

Esta herramienta de gamificación concibe la transformación de toda asignatura en un hecho dinámico en un tiempo reducido y sin la necesidad de conocimientos especializados en programación dado que únicamente se requiere completar un formulario en tres pasos. De este modo, los contenidos se tornan interactivos y ponen a prueba los conocimientos de los estudiantes (Educación 3.0, 2022). Incluso, su metodología de enseñanza se basa en un par de cualidades trascendentales: la gamificación que se enriquece de retos, méritos y posicionamiento para motivar al estudiante y la co-creación dado que el alumno no solo consume los contenidos, sino que también los genera. Con este mecanismo, el estudiantado interiorizará de mejor forma cada contenido, mismo que le beneficia en su aprendizaje (Educación 3.0, 2022).

- **Socrative**

Figura 6.

Programa Socrative



Nota: se cita un ejemplo de un cuestionario ya elaborado en este programa, como es evidente puede acompañarse de elementos de apoyo para cada pregunta, por ejemplo, imágenes. Tomado de Mora, Arroyo y Leal (2018).

Esta herramienta gratuita se desarrolló en el 2010 y ayuda a la formulación de evaluaciones en un espacio digitalizado por lo cual permite que el maestro conozca los resultados de forma instantánea. Se la puede emplear desde el internet o descargar el programa en cualquier dispositivo móvil. Además, existe

una versión para el maestro y otra para el alumno, cuyo registro para los primeros es mediante el correo electrónico mientras que para el segundo únicamente debe ingresar al portal web y especificar la sala o room asignada por su profesor y, seguidamente su nombre (Forteza, 2018).

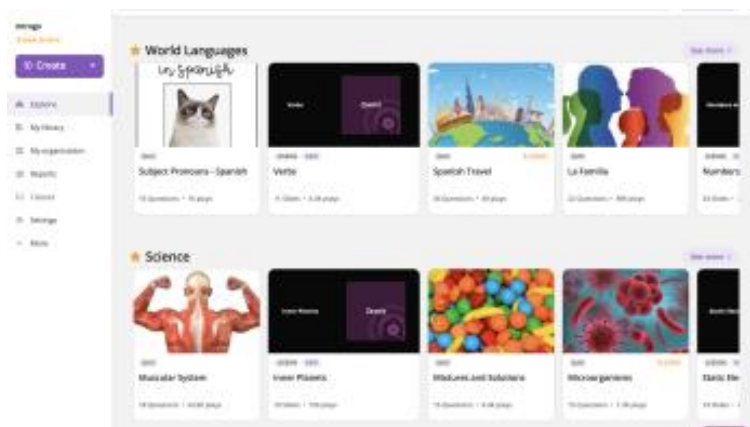
En este sentido Forteza (2018) señala que, en docente puede realizar actividades como:

- Crear cuestionario con tres alternativas de respuesta. Editarlos, duplicarlos o descargarlos. Esto también se lo puede hacer con aplicaciones como Quizizz o Kahoot.
- Importar reportes para conocer lo alcanzado y socializar los resultados o compararlos con los de otros profesores.

- **Quizizz**

Figura 7.

Programa Quizizz



Nota: en este programa se ofrece una variedad de plantillas, las cuales se ajustan según la temática abordada en clase y se pretenda gamificar. Tomado de Ruiz (2018).

Ruiz (2018) esta herramienta gratuita también ayuda a la creación de cuestionarios en línea para que los estudiantes puedan responderlos de tres maneras: como en un juego (similar a Kahoot), como un deber y los resultados son enviados al docente o de forma individual como un video juego.

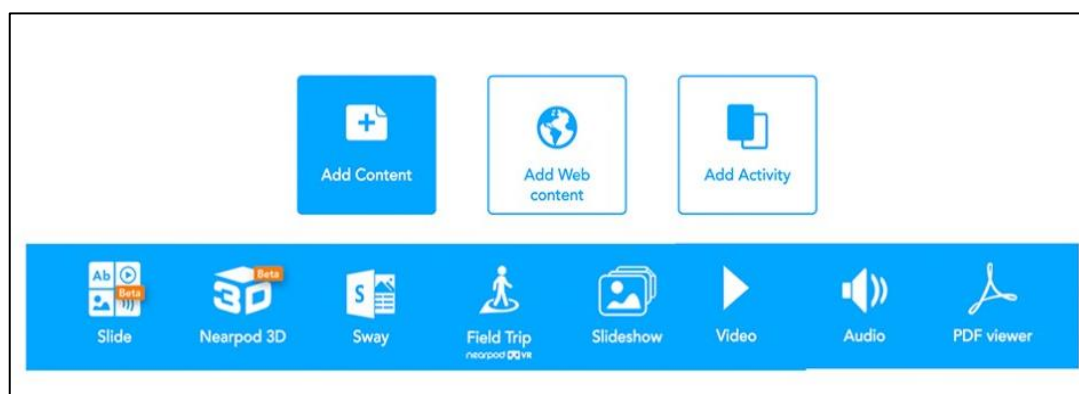
De igual manera, únicamente se requiere de una cuenta en esta plataforma por parte del docente y no de los estudiantes ya que ellos solo deben emplear el pin compartido por su profesor como requisito de acceso (*op.cit*).

Además, se lo puede jugar desde cualquier lugar sin la descarga de la misma. Incluso, a divergencia de Kahoot, este juego no requiere de una visualización permanente del participante hacia la pizarra en la que se proyecta pues cada interrogante aparece junto con las alternativas de respuesta en el dispositivo empleado por cada uno (*op.cit*).

- **Nearpod**

Figura 8.

Programa Neardpod



Nota: la interfaz genérica de este programa es en inglés, pero puede traducirse al español con las herramientas de Google que se ofrece en la ventana al momento de visitar el sitio. Tomado de Web del maestro (2021).

Esta herramienta ayuda a la ejecución de presentaciones tuteladas por dispositivos capaces de vincularse a internet, que permite la incorporación de contenidos multi modales y, al mismo tiempo, la interacción con los alumnos mediante actividades que asisten a una labor asincrónica o sincrónica. Así se generar contextos de aprendizaje que fomentan la intervención del alumnado mediante las TIC. La participación únicamente requiere de una clave de acceso (Nearpodblog, 2022).

Señala que las principales ventajas de este recurso son: integración estudiantil, incorporación de contenidos didácticos, contenidos desde la web, diferentes actividades, trabajo en línea y en tiempo real, publicar y compartir cada sesión,

no es formal, estimula los conocimientos previos, revisa los hallazgos de cada aprendizaje, virtualiza las clases y estimula su desarrollo ya se de forma presencial o no (Web del maestro, 2021).

- **Kahoot**

Figura 9.

Programa Kahoot



Nota: a diferencia de otros cuestionarios, en este software se ofrecen colores vivos en las opciones de respuesta, esto para animar al alumno a ser parte activa del juego, más allá de las recompensas que adquieran al ganar cada reto. Tomado de Ramírez (2022).

Ramírez (2022) este es un servicio web similar a un juego ya que recompensa a los estudiantes que progresan en las respuestas con una mayor puntuación, lo cual consecuentemente lo lleva a ubicarse en lo más alto del ranking.

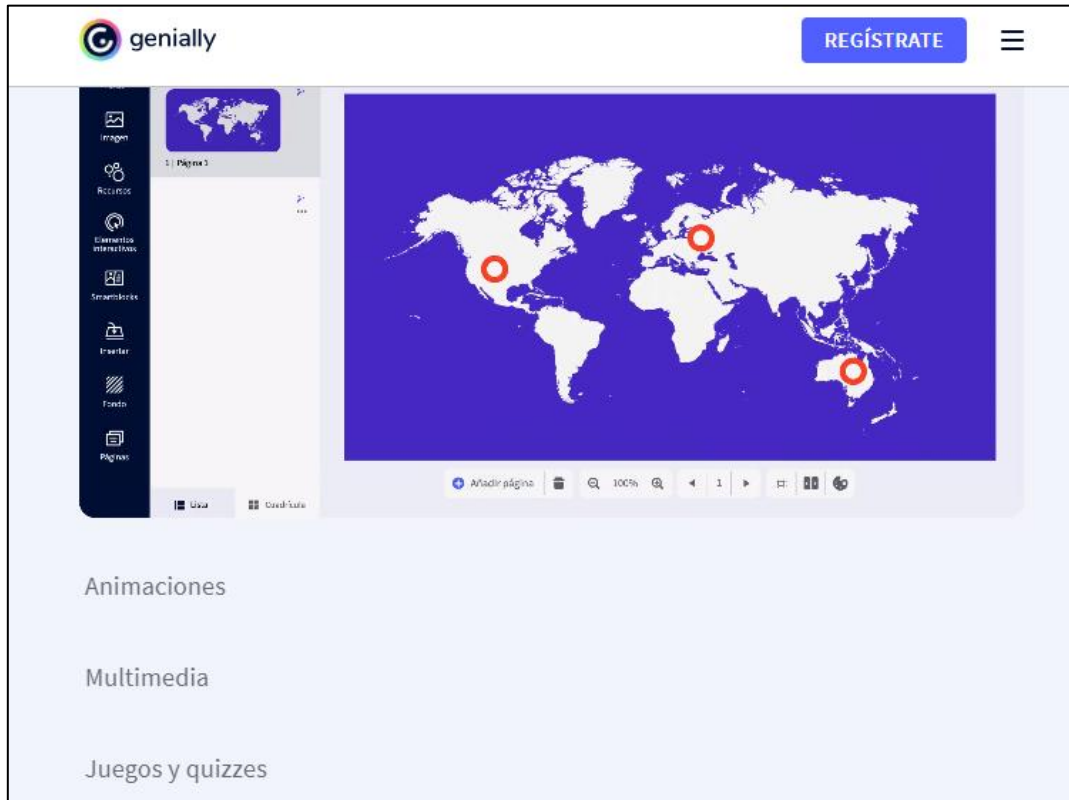
Todas las personas pueden emplear esta herramienta de modo que, si alguien desea puede generar un test acerca de cualquier tema, por ejemplo, las clases de triángulos, la gama de elementos del universo o acerca de circulación en auto. Carece de límites al abordar en alguna de las clases de softwares existentes (Ramírez I. , 2022).

Al crear un Kahoot, los partícipes tienen que vincularse mediante un código, así el dispositivo se transforma en un controlador lejano que da respuesta a cada interrogante, a la vez que en la pantalla aparece la inquietud y los ganadores. Cuando culmina el juego se reconoce a los alumnos con más puntos y su docente guarda la información del juego en formato de Excel (*op.cit*).

- Genially

Figura 10.

Programa Genially



Nota: se describe la gama de alternativas que ofrece este programa para los educadores, donde cada una se ajusta a las necesidades que demande el grupo y los temas abordados en clase. Tomado de Allende (2021).

Genially es un programa en línea que te permite la generación de contenidos multimedia de forma interactiva. Es posible el diseño de infografías, presentaciones, webs, catálogos, y otros elementos de comunicación. además, esta plataforma sobresale por la facilidad de utilización y por la variedad de ejemplos y plantillas disponibles para su modificación con el fin de ajustarlas a las necesidades del docente o el alumno (Allende, 2021).

Además, posee tres cualidades esenciales:

Tabla 3.

Cualidades del programa Genially

Cualidad	Concepto
----------	----------

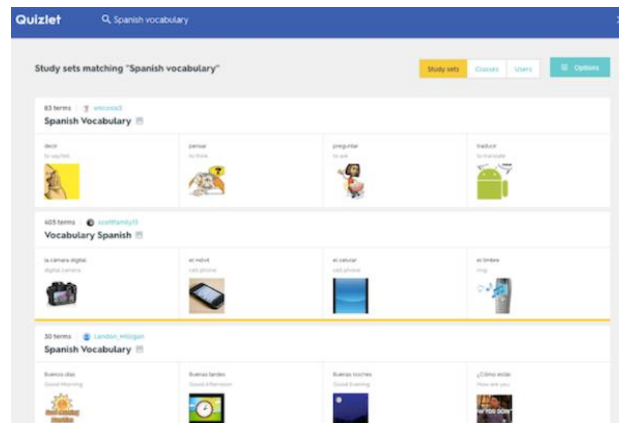
Animación	Entrega vida a los recursos a través de desplazamientos. Es posible animar con facilidad a través de esta aplicación, por eso solo se requiere de poco tiempo. Asimismo, da riqueza a la información descrita gracias a los efectos que entrega para sorprender a los estudiantes en el salón de clases.
Interactividad	Desarrollar una vivencia diferente en el aprendizaje, donde los alumnos son protagonistas. Mediante esta aplicación se crean capas de contenido particular. No es necesario conocer sobre programación porque entrega el poder de elaborar contenidos de calidad sin saturación.
Integración	Concede la integración de los datos existentes en línea o en varias plataformas. Es posible ubicar datos de varias fuentes en Genially.

Nota: esta plataforma no solo ofrece entretenimiento a los usuarios, sino que también otorga la interacción e integración del grupo a la hora de resolver lo planteado en el juego. Tomado de Allende (2021) (p.1).

- **Quizlet**

Figura 11.

Programa Quizlet



Nota: el punto fuerte de este programa es el vocabulario, por eso se recomienda para juegos cuyo fin sea el incremento o mejoramiento del léxico de los alumnos. Tomado de Archila (2018).

Es una herramienta que concibe la creación de una forma simple de tarjetas o fichas con contenidos, mediante imágenes, texto e incluso a través de grabaciones de voz. De igual forma, luego de crear dichas tarjetas, la herramienta formula automáticamente actividades dinámicas que le horran tiempo a los docentes y, al mismo tiempo, les permite que sus estudiantes aprendan de un modo distinto, interactivo y divertido (Archila, 2018).

Archila (2018) cada actividad desarrollada se evalúa de forma automática de tal manera que el docente se despreocupa de la evaluación individual ya que puede apreciar directamente el resumen de los resultados individuales. asimismo, se pueden practicar acciones dinámicas como la lectura, solución de problemas. Exámenes, ortografía, entre otras.

Para iniciar el docente tiene que ingresar al sitio web y registrarse, puede optar entre una opción gratuita o una de pago. Generar su perfil y así emprender la creación de las unidades de estudio de acuerdo a tarjetas de contenidos, después puede compartir mediante un enlace la unidad con sus alumnos (*op.cit*).

Herramientas colaborativas

Se conoce como herramientas colaborativas a aquellos servicios de carácter informáticos que se han diseñado para optimizar el trabajo colaborativo y la comunicación dado que conciben que un grupo aborde un tema y coopere en la realización de un mismo trabajo en tiempo real o se pueda comunicar sin la necesidad de encontrarse presencialmente en el mismo espacio (Ricoch, 2021).

Se dice que los primeros programas de este tipo fueron los correos electrónicos y la mensajería instantánea, no obstante, en la actualidad existen otros que han transformado al este ambiente en algo más complejo, entre ellos están Telegram, Google Drive o WhatsApp (*op.cit*).

Además, el mismo autor indica que, específicamente para el área de la educación se han generado otras como:

- Videoconferencias: se emplean para reuniones en equipos remotos, se utilizaron con mayor fuerza durante la emergencia sanitaria a causa del virus COVID19.
- Proyectores: se emplean para explicar acerca de un proyecto, estrategias, resultados, entre otros temas del ámbito académico. Así toda la audiencia del salón de clases puede apreciar lo expuesto.
- Pantallas interactivas: son las pizarras digitales que se conectan a un proyector y tiene una función similar a dicho dispositivo, sin embargo, permite el registro en directo de observaciones en el contenido.

- Impresión y uso compartido mediante dispositivos móviles: agilitan la impresión de documentos, así como compartir los mismos, de manera rápida, segura y flexible.

Con base a toda la información citada en el presente apartado se aprecia que, efectivamente, la gamificación es una herramienta que asiste al desarrollo de los aprendizajes en los alumnos, quienes pasan de ser actores pasivos a protagonista de este proceso. Además, ayudan a la asimilación de los saberes de cada área de manera interesante y didáctica, donde el alumno se siente motivado por superarse así mismo.

Por ello se considera su papel clave en el auge de un óptimo desempeño en la academia de forma entretenida, a través de la preservación del juego como instrumento de aprendizaje y más no como una acción de ocio que repercute negativamente en la formación del estudiantado. Es así que, al analizar cada una de las herramientas de gamificación se considera que las más apropiadas para este proyecto son Kahoot! y Quizziz dado que son de fácil utilización y llamativos para el interés de los alumnos estudiados.

2.3. Marco Legal

Con la finalidad de conocer aspectos inherentes a la presente investigación enfocados en el marco legal, es necesario citar algunos artículos de la Constitución de la República del Ecuador, así como también, artículos de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), además, el Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025, y el Currículo Nacional 2016 del Ministerio de Educación.

La Constitución de la República del Ecuador (2008) menciona artículos para conocer los derechos legales de los ecuatorianos y demás personas que estén radicados en nuestro país; en el artículo. 16.- cada ciudadano posee el derecho de acceder universalmente a las TIC; en el artículo 26, menciona;

La educación alude a derecho de los seres humanos en toda su vida y a un compromiso estatal. Es un campo importante en toda política pública y la inversión del Estado, avala la inclusión y la sana convivencia social. Todos los habitantes están en la capacidad de ser parte de la formación educativa.

Así mismo, en el artículo 27:

La formación educativa enfatizará en los ciudadanos y avalará su auge integral con base al respeto de sus derechos, los de la naturaleza y de la democracia; aludirá a un hecho obligatorio, diverso, inclusivo, democrático, cálido y de calidad; fomentará la paridad entre los géneros, la paz, justicia, solidaridad, el cultivo de habilidades y destrezas para generar y laborar. Esta es trascendental en el conocimiento y edificación de una nación soberana, también es un pilar en el progreso territorial.

Además, el artículo 29 muestra que:

El Estado avalará la emancipación de formación, de asignatura en la instrucción superior, y garantizará el aprendizaje del alumno en su idioma nativo y cultura. Los tutores serán libres de elegir la educación que se ajuste a sus creencias, alternativas de pedagogía y principios.

Por último, en el artículo 347:

El Estado se compromete con: Literal 1. Mejorar la educación de carácter público y la conformación; resguardar la optimización constante de la calidad, ampliar la cobertura, infraestructura y equipos. Literal 8. Agregar las TIC en la educación y dar lugar el vínculo entre enseñanza y labores sociales o productivas. Literal 11. Avalar la intervención constante de alumnos, representantes y profesores en la educación (Asamblea Constituyente, 2008).

La Constitución de la República del Ecuador, es directa en los artículos y literales citados, donde ampara el derecho a la formación educativa de los ciudadanos y asegura su crecimiento integral, como compromiso inapelable del Estado; al logro de capacidades, competencias, para generar y laborar, también, el Estado se responsabiliza de la incorporación de las TIC con el fin de obtener una instrucción holística alineada a los avances orientados a la convivencia social armónica.

En la LOEI (2011) se citan los siguientes artículos:

Artículo 2.- Principios. – el trabajo educativo se forja con atención a principios y pilares conceptuales, filosóficos y de la constitución que conciben, amparan y determinan cada acción y decisión en el campo de la educación.

a. Universalidad. – la formación es una legitimidad de toda persona y un compromiso estatal innegable avalar el ingreso, estabilidad y calidad de ésta para los ciudadanos sin discriminación alguna. Se articula a herramientas mundiales referentes a derechos humanos.

b. Educación para el cambio. – la formación es una herramienta de cambio social, aporta a progreso de la nación, del plan de vida y la emancipación de los ciudadanos, nacionalidades y pueblos; da valor a la humanidad, sobre todo a los infantes y a quienes viven su adolescencia, como meollo del procedimiento de aprendizaje; y se estructura según los principios que fija la constitución.

c. Libertad. - La educación instruye a la población para la liberación, ejercicio de libertades y autonomía. El cuerpo estatal asegurará la diversidad en la educación y su oferta.

h. Interaprendizaje y multi aprendizaje. – el aprendizaje y multi aprendizaje se definen como mecanismo para optimizar las habilidades de las personas a través del deporte, cultura, TICs, accesibilidad a los datos informativos, el saber y la comunicación, para lograr rangos de progreso individual y social.

s. Flexibilidad. – la educación poseerá flexibilidad para ajustarse a la gama de circunstancias nacionales y mundiales, conservando la identidad local y la variedad en la cultura, para adoptarlas y aceptarlas en la educación ecuatoriana, ya sea en sus definiciones como en lo que contiene, pilares tecnológicos, científicos y esquemas de administración.

También, resulta relevante la información del **Artículo 6. Literal j.** avalar la alfabetización a nivel digital y la utilización de TICs en la educación, y dar lugar al vínculo entre la enseñanza y acciones de la sociedad y producción.

x. avalar que las planificaciones y eventos educativos en todos sus niveles, formulados en el currículo, impulsen el auge de las habilidades y destrezas para generar saberes y motivar la inserción de la población al entorno laboral.

Como se reconoce a la educación como derecho universal, consecuentemente, el estado nacional, avala y protege su deber de entregar una formación gratuita, flexible y con calidad, concediendo, optimizar la vida de sus habitantes, del

mismo modo, avala la alfabetización digital motiva la accesibilidad a las TICs. El saber y comunicación, para forjar el progreso individual y de todo el país.

La educación también es una de las bases del Plan Nacional de Desarrollo planteado desde el 2021 hasta el 2025, determinando: avalar la calidad y acceso de la formación, estabilidad y terminación de la educación, optimiza la conectividad y motiva la implementación de las TICs y elimina toda violencia o discriminación (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo , 2021).

El Estado nacional, mediante el plan citado, entrega avales en la educación y todo su proceso, ya sea en la accesibilidad, equidad, cobertura y calidad, otorga una formación gratuita, garantizando la estancia hasta finalizar todos los niveles de educación; formación permanente a educadores, incluso, avala el empleo de las TIC, concediendo una mejoría en la calidad de la educación.

El Currículo Nacional 2016 para Bachillerato General Unificado posee temáticas sobre:

Este nivel es el tercero de la formación escolarizada que completa las aptitudes forjadas en los niveles anteriores, donde se aprecia una instrucción holística e interdisciplinaria anexada a diversos valores que ayudan la articulación del alumno al sistema educativo de tercer nivel, y así, aportar a su planificación de vida (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, p. 43).

Asimismo, plantea la utilización de una gama de tecnologías e insumos analógicos para cultivar la indagación en el campo, la sustentación técnica, la experimentación como pilar para concebir argumentos críticos y lógicos (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, p. 43).

Del mismo modo, dentro de los fundamentos epistemológicos y pedagógicos, “La planificación del currículo es flexible y abierta, donde da lugar a la escritura, lectura, escuchar y hablar como hechos sociales y culturales (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, p. 50).

También, es importante conocer las cualidades de la realización del currículo con atención a las destrezas de comunicación, lo digital, matemático, emocional y social. Dentro de las Competencias de comunicación, refiere a las capacidades

de entendimiento y generación de contenidos de toda clase y en todo escenario de comunicación. Asimismo, integra a las aptitudes básicas que hacen que las personas ejecuten distintos encuentros hablados de manera fluida y pertinente. Y dentro de las Competencias de tipo digital se conciben como grupo de saberes y destrezas que agilitan la implementación de las herramientas tecnológicas, de sus plataformas para comunicarse y alcanzar los datos para gestionarlos adecuadamente (Ministerio de Educación del Ecuador, 2022, pp. 7-8).

En cuanto al currículo de Bachillerato del área de lengua y literatura ha creado el bloque 3. Denominándolo Lectura, donde propósito de este campo radica en generar seres usuarios de los textos, que los lean, disfruten y pongan en práctica autónomamente. Afronta su instrucción desde un par de puntos clave: el entendimiento de la lectura y la aplicación de herramientas. Incluso, propone dentro de la comprensión el desarrollo de las capacidades esenciales que son parte del entendimiento de varias lecturas y en la utilización de la lectura para consultar y aprender (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, p. 58).

Analizando el Currículo Nacional, la construcción y desarrollo del currículo es de vital importancia, ya que permite encaminar a la institución educativa y sobre todo al estudiante a lograr los objetivos deseados; la propuesta curricular abierta y flexible, permite en el espacio empírico a desarrollar potencialidades acompañadas de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación; en cuanto, al currículo de Bachillerato en la asignatura de Lengua y Literatura, dentro del bloque 3 lectura, es trascendental formar y desarrollar estudiantes que disfruten y practiquen la lectura, y de esta manera alcanzar los objetivos educativos, concediendo a la sociedad personas líderes, críticos, reflexivos, creativos investigadores e innovadores.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

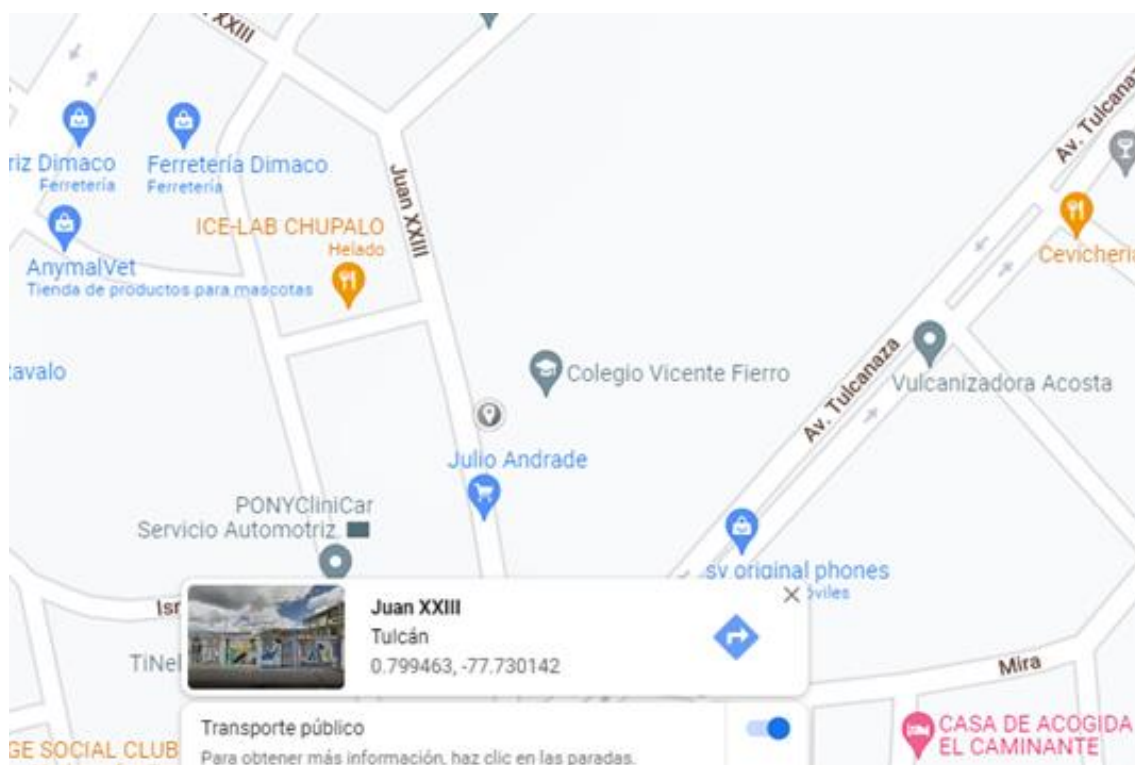
3.1 Descripción del área de estudio / grupo de estudio

Este trabajo se ejecutó en la Unidad Educativa “Vicente Fierro” cantón Tulcán, provincia Carchi, situada en la calle Juan XIII y Av. Tulcanaza. Data de 1913, actualmente forma parte de la Zona 1, Distrito Educativo 04D01; está conformada por 2000 estudiantes, 106 docentes, 3 administrativos y 3 de apoyo del Departamento de Consejería Estudiantil, 5 personal de servicio.

Como grupo de estudio se aplicó la técnica de la encuesta a 82 docentes, 167 estudiantes de primer año de bachillerato, y se entrevistó a 6 docentes del área de lengua y literatura, además, se analizó las destrezas con criterio de desempeño del bloque lectura del área de lengua y literatura.

Figura 12.

Mapa de la ubicación geográfica de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”



Nota: se aprecia una vista espacial, a modo de croquis, de la ubicación exacta de la Unidad Educativa objeto de estudio. Tomado de Google maps (2022).

Misión

Formar alumnos, desde inicial a Bachillerato para que se adapten al contexto aboral, sean emprendedores o sigan con la formación de tercer nivel. Dispone de educadores calificados, con equipamiento e infraestructura actual, practica valores, optimiza habilidades y destrezas propias de los alumnos con base al esquema pedagógico de la Unidad Educativa.

Visión

Proyecta como visión para el año 2022 liderar y crear procesos de formación, científicos y tecnológicos tanto en educación inicial, básica, Bachillerato en ciencias y técnico industrial ecuatoriano, mediante el desarrollo de tecnología, participación colectiva, constructivista, democrática, critica, reflexiva, conservacionista y cuidadosa de la naturaleza, creativa e integral para alcanzar la excelencia humana.

3.2 Enfoque y tipo de investigación

Enfoque

El enfoque es mixto, ya que al desarrollar una secuencia de investigación que responde al alcance del objetivo del presente estudio, orientado al análisis del desarrollo de competencias lectoras por medio de la herramienta de la gamificación. Para la recolección de la data el enfoque mixto aportó una variedad de técnicas siendo estas: encuesta, análisis de contenido y talleres participativos, donde el procesamiento de la información involucró el análisis cuantitativo y cualitativo a través de la descripción de la data y el tratamiento numérico alrededor de las variables objeto de la investigación.

En efecto para Hernández y Mendoza (2018) los mecanismos mixtos reflejan una gama de procedimientos organizados, críticos y empíricos de la indagación y demandan de la recopilación y estudio de valores cuali y cuantitativos, incluso de su combinación y debate para llegar a conclusiones y alcanzar una amplia comprensión de la problemática en cuestión.

Además, esta clase de método surge de la combinación de lo cuali con lo cuantitativo en uno solo para alcanzar un saber más completo del problema

tratado, donde cada uno no pierde su esencia y forma, únicamente son ajustados para cumplir con el trabajo investigativo (Hernández y Mendoza, 2018).

Por lo antes expuesto esta investigación se realizó la recopilación de información sin numeración y el análisis estadístico por lo que se emplearon un enfoque mixto, de acuerdo a los estudios que orientan los autores descritos de esa manera se pretendió valorar tanto las cualidades del fenómeno de investigación, así como sus particularidades de manera estadística con el fin de obtener una cifra considerable de datos que asistan a la comprensión de su comportamiento.

Tipos de Investigación

Investigación Descriptiva

Se define por Hernández y Mendoza (2018) como: aquellos que pretenden particularizar las cualidades y perfiles de individuos, colectivos, procesos, cosas o toda problemática que sea analizado. De ahí que, midan o recolecten datos y reportan información sobre diversos conceptos, variables o elementos del problema a investigar (p. 108).

Para efecto del estudio de detalló la praxis del docente y el uso las TIC para el desarrollo de la competencia lectora. Al mismo tiempo, se describió el nivel de aptitudes con criterio de desempeño de la cátedra de Lengua y Literatura en los alumnos del primero de Bachillerato al momento de iniciar el presente estudio. Esto permitió dar respuesta al objetivo general de la investigación el cual estuvo orientado al análisis de las herramientas de la gamificación y su contribución para el desarrollo de la competencia lectora.

Asimismo, se logró la comprensión a fondo acerca del valor de la gamificación en el campo de la educación, sobre sus ventajas tanto para los profesores como para los alumnos. incluso, se identificaron las herramientas más implementadas en la formación académica y las bondades que otorga a la enseñanza aprendizaje.

Investigación Documental

Los lugares de consulta empleados en la indagación toman el nombre de unidades de datos y lo integran sujetos, entidades, proyectos o cosas inmersos en la web, con la labor de compilar e integrar datos. Particularmente, un trabajo comprende dos secciones: soporte (insumo físico) y datos (descritos en el documento) (Rojas, 2018).

Por otra parte, para Hernández *et al.* (2018) la investigación documental es aquella que parte del análisis de documentos bibliográficos, reportes de investigación y cualquier otro tipo de documento que aporte valor a las variables objeto de estudio. Para efecto del desarrollo de esta investigación fue necesario analizar documentos claves que aportaron información destacada para responder al as metas de investigación (p.55).

Por ello, los documentos analizados fueron: currículo 2016, currículo 2021, plan curricular anual y reporte de las evaluaciones de la cátedra de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Vicente Fierro. Esto permitió comprender los elementos de planificación curricular a nivel macro, meso y micro currículo para dar respuesta al objetivo de diagnóstico número dos que se orientó a determinar el nivel de destrezas con criterio de desempeño en Lengua y Literatura en los alumnos del primero de Bachillerato.

Investigación de Campo

Según Ramírez (2022) se basa en recopilar información desde el escenario real de los acontecimientos sin cambiar las variables. Analiza el problema social en su originalidad sin alteración alguna.

Mediante la investigación de campo se llegó a tener una apreciación más cercana de la praxis docente en la asignatura de lengua y literatura de modo que se pudo determinar propiedades y características del fenómeno estudiado y a su vez se identificó falencias del proceso en su estado natural sin la necesidad de manipular las variables, esta investigación es de campo porque se pudo trasladar hasta el lugar de los hechos y realizar la recolección de datos de fuentes de primera mano cómo la implementación de la encuesta a los alumnos en cuestión.

3.3 Definición y operacionalización de variables

Definición de las variables

Variable independiente la gamificación

Variable dependiente: competencia lectora

Operacionalización de variables

Tabla 4.

Variable independiente la gamificación

Variable	Dimensiones	Indicadores	
Variable independiente: la gamificación. Para Oriol (2018) “La gamificación consiste en el uso de mecánicas, componentes y diseño de dinámicas en un entorno ajeno al juego para que los miembros sean partícipes y solventes los retos.	Gamificación	Objetivo de tipo pedagógico	
		Tiempo	
		Narrativa	
	Dinámica del juego		Suma de puntos
			Superación de niveles
			Premiaciones
			Clasificación
	Reconocimiento al merito		Retos
			Pruebas o misiones
			Jerarquía
	Motivación		Metas
			Competencias
			Diversión
	Fidelidad		
	Gratificación		

Nota: esta variable posee 4 dimensiones fundamentales, cada una con sus respectivos indicadores al momento de valorar la gamificación como tal. Elaborado por Tulcanaza (2022).

Tabla 5.*Variable dependiente: competencia lectora*

Variable	Dimensión	Indicadores
Variable dependiente: competencia lectora Es “el poder de entender, emplear, concientizar y motivarse por textos para suplir metas individuales, forjar el conocimiento y potencial personales, y participar en la sociedad” (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, 2019, p. 14).	Nivel literal	Identifica detalles
		Identifica ideas principales
		Vincula causa y efecto
	Nivel inferencial	Deduce conceptos
		Deduce una sistematización
		Deduce cualidades
	Critica	Opinión de la realidad
		Opiniones de fantasía
		Juicios de valor

Nota: las dimensiones de la comprensión lectora las integran los niveles de lectura, cuyos indicadores aluden a aspectos clave que se emplean al valorar los logros en la lectura de cada alumno. Elaborado por Tulcanaza (2022).

3.4. Procedimientos

Fase 1. Uso de la gamificación por parte de los docentes para desarrollar la comprensión lectora en los alumnos de los primeros años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”, cantón Tulcán, provincia de Carchi, localizada en la calle Juan XIII y Av. Tulcanaza.

Se empleó la técnica de la encuesta, esta se aplicó a 167 alumnos que cursaban el primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”. Se diseñó un cuestionario estructurado como instrumento de esta técnica de recolección de datos, con base a la escala de Likert (Anexo E) para identificar aspectos importantes como el uso de la gamificación por parte de sus docentes en las clases, el nivel de comprensión lectora de los alumnos, la demanda de

gamificación para asimilar mejor los aprendizajes y la motivación que les genera el uso de premios en las actividades lúdicas que beneficien a sus habilidades y destrezas lectoras.

La información receptada tanto en las encuestas de los alumnos como en las de los docentes se organizó y tabuló por medio del software SPSS porque es un programa especializado en brindar un análisis estadístico especializado.

Fase 2. Uso de la gamificación por parte de los docentes para desarrollar la comprensión lectora en los alumnos de los primeros años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”, cantón Tulcán, provincia de Carchi, localizada en la calle Juan XIII y Av. Tulcanaza.

Se trabajó con la técnica de la encuesta a los 82 docentes de esta institución, la cual se realizó de manera presencial a cada uno de los docentes de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”.

Se diseñó un cuestionario estructurado como instrumento de esta técnica de recolección de datos, con base a la escala de Likert (Anexo D) para identificar aspectos importantes como; si conocen sobre la gamificación, los retos que afrontaron los sobre la comprensión lectora en sus alumnos luego de la pandemia, la frecuencia de capacitación en gamificación y el interés por utilizar esta metodología innovadora para fortalecer las debilidades de comprensión lectora que afecta a su grupo de estudiantes.

Para el procesamiento de los datos recopilados se utilizó el software SPSS porque es un programa especializado en brindar un análisis estadístico especializado.

Fase 3. Diseño de una propuesta de intervención destinada a la aplicación de la gamificación para desarrollar la competencia lectora en los alumnos de los primeros años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”, cantón Tulcán, provincia de Carchi, localizada en la calle Juan XIII y Av. Tulcanaza.

Con base a los resultados de la fase 1 y 2, se diseñó una propuesta de intervención con diversas actividades de gamificación que hacen uso de una de las plataformas más elegidas por alumnos y docentes de esta institución: Kahoot! esta comprende una rápida presentación, objetivos, instrucciones y ficha de evaluación para valorar los cambios alcanzados en el desempeño de los alumnos en términos de comprensión lectora. Posteriormente se desarrollaron las respectivas conclusiones y recomendaciones.

3.5. Consideraciones bioéticas

Este trabajo se efectuó a partir de la bioética: beneficencia, no maleficencia y autonomía. Su desarrollo tuvo autorización de los dirigentes, estudiantes y educadores de la Unidad Educativa “Vicente Fierro” de la ciudad de Tulcán.

Los miembros del estudio fueron comunicados de manera escrita, los puntos sobresalientes del trabajo: metas, procesos, la importancia de su intervención, lapso, normas, principios y demás aspectos que lo avalan. Asimismo, se efectuó el trámite de cada permiso previo a la accesibilidad en la institución, también se consideró la conservación del anonimato de los individuos analizados.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

4.1.1. Hallazgos de la encuesta aplicada a estudiantes

Fase 1. El uso de la gamificación por parte de los docentes para desarrollar la comprensión lectora en los alumnos de los primeros años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”, cantón Tulcán, provincia de Carchi, localizada en la calle Juan XIII y Av. Tulcanaza.

1. Método de enseñanza para lengua y literatura

En la tabla 6 se observa que del 100% de la muestra integrada por 167 alumnos, el 48,5%, conformado por 81 estudiantes, estuvo totalmente de acuerdo con que el método empleado por el docente para en las clases de Lengua y Literatura es innovador, incluyendo el uso de herramientas tecnológicas, para el logro de los aprendizajes, mientras que para el 22,8% conformado por 38 participantes le fue indiferente dicho planteamiento, por otra parte 28 alumnos que reflejaron el 16,8% estuvieron en desacuerdo y el 12% complementario, es decir 20 encuestados, se mostró totalmente en desacuerdo. En síntesis, gran parte del alumnado aprueba el mecanismo aplicado por su maestro en beneficio del aprendizaje.

Tabla 6.

Método de enseñanza para lengua y literatura

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	20	12.0	12.0	12.0
	En desacuerdo	28	16.8	16.8	28.7
	Me es indiferente	38	22.8	22.8	51.5
	Totalmente de acuerdo	81	48.5	48.5	100.0
Total		167	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona sobre el valor que entregan los alumnos al método empleado por su docente al impartir la clase.

Análisis y discusión

Rojas (2019) indica que la innovación en los métodos educativos se plantea como uno de los pilares del modelo que actualmente emplean las instituciones. En efecto, Arrieche (2018) menciona que desde la década de los 90 las acciones docentes son motivadas por esta perspectiva que propicia la transformación de los sistemas educativos en todo el mundo.

Además, para González (2018), la educación demanda de profesionales con espíritu emprendedor e innovador, con capacidad de crear talentos nuevos y líderes que inciten a los demás a mantenerse activos.

2. Juegos en entornos virtuales y desarrollo del aprendizaje

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 167 alumnos, el 71,3%, conformado por 119 estudiantes, estuvo totalmente de acuerdo con que mediante juegos en entornos virtuales desarrollará su aprendizaje, mientras que para el 13,2%, integrado por 22 participantes, le fue indiferente dicho planteamiento, por otra parte, 13 alumnos que reflejaron el 7,8% estuvo en desacuerdo, y el 7,8% complementario, es decir 13 alumnos, estuvo totalmente en desacuerdo. En síntesis, la mayor parte del alumnado ve al juego virtual como una herramienta de beneficio en el ámbito del aprendizaje, lo que sería de gran ayuda para implementar un juego que motive y ayude al aprendizaje.

Tabla 7.

Juegos en entornos virtuales y desarrollo del aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	13	7.8	7.8	7.8
	En desacuerdo	13	7.8	7.8	15.6
	Me es indiferente	22	13.2	13.2	28.7
	Totalmente de acuerdo	119	71.3	71.3	100.0

Total	167	100.0	100.0
--------------	------------	--------------	--------------

Nota: se cuestiona sobre el valor que entregan los alumnos al juego en el aprendizaje.

Análisis y discusión

Esta percepción positiva del impulso del aprendizaje mediante los juegos se ajusta con lo indicado por Guamán *et al.* (2023) para quien un esquema de enseñanza dinámico, entretenido, innovador e interesante incrementa el nivel del retención y ánimos de aprender de los alumnos. En consecuencia, Álvarez *et al.* (2020) sostienen que estas acciones generan vivencias emotivas y placenteras.

3. El docente aplica la gamificación como un método de enseñanza

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 167 estudiantes, el 47,3% compuesto de 79 estudiantes, el docente a veces aplica la gamificación como un método de enseñanza, mientras que el 16,8%, integrado por 28 participantes, indicó que casi nunca, para 27 alumnos que denotaron el 16,2% nunca, por otra parte, para el 12% conformado por 20 personas, esto se da casi siempre y, para el 7,8% complementario, compuesto por 13 jóvenes, siempre se aplica lo cuestionado. En síntesis, el alumnado aprecia la carencia de este mecanismo por parte de su maestro al momento de impartir los conocimientos.

Tabla 8.

El docente aplica la gamificación como un método de enseñanza

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	13	7.8	7.8	7.8
	Casi siempre	20	12.0	12.0	19.8
	A veces	79	47.3	47.3	67.1
	Casi nunca	28	16.8	16.8	83.8
	Nunca	27	16.2	16.2	100.0
Total		167	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los alumnos sobre la aplicación de la gamificación.

Análisis y discusión

Frente a estos resultados, Agualema (2020) hace un llamado a la comunidad de los docentes a implementar la gamificación porque es una estrategia de carácter didáctico que le concede al educador la entrega de un aprendizaje enseñanza mediante el juego, mismo que da lugar a la indagación, conocimiento, reflexión y participación en dicho proceso.

A esto, Gaitán (2021) adiciona que con la gamificación es posible desplazar la dinámica del juego al área educativa profesional con el propósito de mejorar los resultados académicos al permitir una óptima asimilación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

4. Motivación y compromiso del docente con la asignatura de Lengua y Literatura

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 167 alumnos, el 38,3% conformado por 64 alumnos, a veces se siente motivado y comprometido con la asignatura de Lengua y Literatura, mientras que el 22,8% integrado por 38 participantes, casi siempre, el 25,1%, compuesto por 42 personas, siempre, sin embargo, 12 estudiantes que reflejaron el 7,2% nunca y el 6,6% complementario, denotado por 11 encuestados, casi nunca. En síntesis, existe la necesidad por motivar al alumnado para que se responsabilice con la materia objeto de estudio.

Tabla 9.

Motivación y compromiso del docente con la asignatura de Lengua y Literatura

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaj e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	42	25.1	25.1	25.1
	Casi siempre	38	22.8	22.8	47.9
	A veces	64	38.3	38.3	86.2
	Casi nunca	11	6.6	6.6	92.8
	Nunca	12	7.2	7.2	100.0
Total		167	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los alumnos sobre su motivación y compromiso con la asignatura.

Análisis y discusión

Los datos evidencian la necesidad de trabajar en la motivación y compromiso de los docentes ya que, de acuerdo con Bustamante y Ordoñez (2019) estos elementos son esenciales en la configuración de las habilidades de comunicación oral y escrita.

Además, según Córdova *et al.* (2020) un alumno que evidencie motivación y responsabilidad por parte de su educador también se anima al desarrollo de su imaginación, creatividad, inteligencias y demás destrezas que le permitan sistematizar correctamente las ideas a la hora de lograr alguna meta planteada.

En síntesis, el grado de motivación y responsabilidad de los docentes hacia la materia que imparte incide directamente en la calidad educativa (Franco, 2021).

5. Mejor comprensión mediante juegos y recompensas

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 167 alumnos, el 67,7% integrado por 113 alumnos estuvo totalmente de acuerdo con que entiende más un tema cuando se lo aborda a través de juegos y este da recompensas, no obstante, para el 18,6% conformado por 31 estudiantes, le fue indiferente lo interrogado, para el 9,6%, es decir 16 personas, estuvo totalmente en desacuerdo y 7 jóvenes, que reflejaron el 4,2% estuvieron en desacuerdo. En síntesis, el juego es un elemento que aporta a la enseñanza dado que, de este modo los contenidos llegan con mayor impacto al alumnado.

Tabla 60.

Mejor comprensión mediante juegos y recompensas

		Frecuencia	Porcentaj e	Porcentaj e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	16	9.6	9.6	9.6
	En desacuerdo	7	4.2	4.2	13.8
	Me es indiferente	31	18.6	18.6	32.3
	Totalmente de acuerdo	113	67.7	67.7	100.0
	Total	167	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los alumnos sobre el impacto del juego en el aprendizaje.

Análisis y discusión

La realidad de los resultados responde a lo explicado por Sarmiento (2019) quien dice que al usar el juego en el aprendizaje, éste aumenta la motivación porque transforma a los alumnos en protagonistas de lo que acontece y reconoce su trabajo por medio de premios, bonos, entre otros incentivos.

Con esto concuerdan Tenesaca y Criollo (2020) para quienes el juego capta y conserva el interés de los estudiantes por aprender al mismo tiempo que agiliza la puesta en práctica de los saberes porque les ayuda a poner en práctica lo aprendido en el salón de clases sin generar circunstancias de riesgo.

6. Uso de medios tecnológicos por parte del profesor en pro de la comprensión lectora

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 167 alumnos, para el 35,9%, integrado por 60 alumnos, el profesor en la clase nunca utiliza medios tecnológicos para mejorar su comprensión lectora, mientras que el 34,7% (58 encuestados), indicó que a veces, el 21,6%, es decir 36 personas, sostuvo que casi nunca, sin embargo 8 jóvenes que reflejaron el 4,8% indicaron que casi siempre y el 3% complementario, integrado por 5 participantes, siempre. Entonces, el profesor todavía no asume su compromiso, a cabalidad, con el uso de las herramientas actualizadas en pro de la comprensión lectora

Tabla 71.

Uso de medios tecnológicos por parte del profesor en pro de la comprensión lectora

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaj e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	3.0	3.0	3.0
	Casi siempre	8	4.8	4.8	7.8
	A veces	58	34.7	34.7	42.5
	Casi nunca	36	21.6	21.6	64.1
	Nunca	60	35.9	35.9	100.0
Total		167	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los alumnos sobre el uso de las TIC en el aprendizaje de la comprensión lectora.

Análisis y discusión

Es necesario superar este aspecto porque, como lo señalan Rebolledo *et al.* (2020) el avance de la tecnología asiste en la obtención de buenos resultados en la academia pues ha generado herramientas de apoyo que son cada vez más eficientes en la labor de mejorar una de las habilidad más complejas e importantes como la comprensión lectora.

De este modo, según Morocho *et al.* (2022), se promueven un aprendizaje de competencias basado en la tecnología, donde el rol del docente es el de ser un facilitador que entrega a sus alumnos pautas clave destinadas al entendimiento de los textos con base a contenidos que se ajusten a las necesidades del grupo instruido.

7. Facilidad para comprender lo leído y deducir lo implícito desde lo explícito.

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 167 alumnos, al 49,1%, integrado por 82 alumnos, al leer un texto, a veces le resulta fácil comprender lo leído y deducir la información implícita a partir de lo explícito, por otra parte, al 29,9%, conformado por 50 estudiantes, casi siempre, al 8,4%, es decir a 14 encuestados, siempre, sin embargo, al 9%, compuesto por 15 participantes, casi nunca y para 6 personas que reflejaron el 3,6% complementario, nunca. En síntesis, el nivel literal de la lectura aún no se ha desarrollado en el alumnado.

Tabla 82.

Facilidad para comprender lo leído y deducir lo implícito desde lo explícito

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaj e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	14	8.4	8.4	8.4
	Casi siempre	50	29.9	29.9	38.3
	A veces	82	49.1	49.1	87.4
	Casi nunca	15	9.0	9.0	96.4
	Nunca	6	3.6	3.6	100.0
Total		167	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los alumnos sobre la facilidad de entender el contenido implícito de las lecturas.

Análisis y discusión

Para Almeida (2022) esta problemática responde a la presencia de elementos como la ausencia de un buen nivel de lectura, la precariedad del léxico y otros que afectan a la comprensión de los textos por parte de los alumnos. Incluso, Castellanos (2020) menciona que, los componentes descritos nacen de factores externos e internos que subyacen de las circunstancias familiares, escolares y sociales en las que se halla inmerso cada estudiante.

8. Valoración y opinión desde lo leído y uso de conocimiento previos

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 167 alumnos, al 49,1%, integrado por 82 alumnos, al leer un texto a veces han valorado la información apreciada y han formado juicios de valor (opiniones) desde lo leído y sus anteriores saberes, mientras que el 22,2% conformado por 37 personas, casi siempre, para 25 alumnos que denotaron el 15% siempre, no obstante, para 17 encuestados que reflejaron el 10,2% casi nunca y el 3,6% complementario, es decir 6 participantes, nunca. En síntesis, una parte del alumnado todavía no ha desarrollado la lectura a nivel inferencial.

Tabla 93.

Valoración y opinión desde lo leído y uso de conocimiento previos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	25	15.0	15.0	15.0
	Casi siempre	37	22.2	22.2	37.1
	A veces	82	49.1	49.1	86.2
	Casi nunca	17	10.2	10.2	96.4
	Nunca	6	3.6	3.6	100.0
	Total	167	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los alumnos sobre su capacidad de opinar sobre lo que lee.

Análisis y discusión

Para subsanar esta problemática de lectura crítica, Sánchez (2018) sugiere que el docente responda a su rol orientado a motivar este nivel de lectura en sus alumnos teniendo en cuenta que todo contexto humano es maleable a mejorar, crear pensamientos que reafirmen la seguridad y confianza en lo propositivo.

De esta manera, según Núñez *et al.* (2020), el alumno sería capaz de análisis profundamente los contenidos, acto que va más allá de comprender el tema del texto, pues exige de una investigación de las circunstancias del responsable del escrito, el contexto de la historia en la que se desenvuelve lo narrado, todo esto con el fin de arribar a nuevas inferencias.

9. Facilidad para argumentar sobre lo leído

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 167 alumnos, al 46,1% integrado por 77 alumnos, a veces le resulta fácil argumentar sobre lo que ha leído, al 33,5%, conformado por 56 personas, casi siempre, al 13,2% compuesto por 22 estudiantes, siempre, sin embargo, a 8 encuestados, es decir el 4,8% casi nunca y a 4 jóvenes que denotaron el 2,4% complementario, nunca. En síntesis, gran parte del alumnado ha desarrollado el nivel crítico de la lectura, aunque también existe una parte de ellos con quienes se requiere abordar dicha destreza.

Tabla 14.

Facilidad para argumentar sobre lo leído

		Frecuenci a	Porcentaje	Porcentaj e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	22	13.2	13.2	13.2
	Casi siempre	56	33.5	33.5	46.7
	A veces	77	46.1	46.1	92.8
	Casi nunca	8	4.8	4.8	97.6
	Nunca	4	2.4	2.4	100.0
Total		167	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona al alumno sobre lo fácil que le resulta argumentar algo que ha leído.

Análisis y discusión

Los resultados reflejarían que los alumnos han desarrollado parte de sus capacidades blandas, las cuales les ayudan no solo a argumentar sobre lo leído, sino que además les permite el logro de buenos resultados en sus relaciones interpersonales, ya que tienen el poder de generar un trabajo en equipo efectivo donde su punto de vista se exponga con éxito (Meneses *et al.*, 2018).

Por eso, como plantea Peña (2019), los alumnos pueden defender o refutar a aquellas ideas u opiniones de los otros, en este caso de las expresadas por el autor de la lectura, orientada a convencerlo o persuadirlo.

10. Lectura de principio a fin de los textos

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 167 alumnos, el 35,9% integrado por 60 alumnos, cuando ha iniciado la lectura de un texto a veces lo ha terminado, el 25,1%, conformado por 42 personas, casi siempre, el 16,8%, compuesto por 28 estudiantes, casi nunca, 27 participantes que reflejaron el 16,2% siempre y el 6% complementario, es decir 10 encuestados, nunca. En síntesis, existe una minoría del alumnado que pierde la motivación por la lectura por lo cual no acata esta responsabilidad académica de principio a fin.

Tabla 105.

Lectura de principio a fin de los textos

		Frecuenci a	Porcentaje	Porcentaj e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	27	16.2	16.2	16.2
	Casi siempre	42	25.1	25.1	41.3
	A veces	60	35.9	35.9	77.2
	Casi nunca	28	16.8	16.8	94.0
	Nunca	10	6.0	6.0	100.0
	Total	167	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los alumnos sobre el interés por completar las lecturas.

Análisis y discusión

El problema identificado (no culminar la lectura), responde a una falta de interés latente en los alumnos, la cual, de acuerdo con Ramírez (2022) responde a hechos como la ausencia de un amplio léxico, problemas de comprensión de puntuación y fallos en la redacción.

En este sentido, Baigelman (2019) propone permitir a los estudiantes que elijan la lectura que a ellos les atrae, sean revistas, cómics o novelas; buscar lecturas que se acoplen al nivel de lectura que presenta el grupo, conversar sobre lo leído, pero evitar las críticas, es decir, no emitir comentarios negativos sobre las elecciones de textos efectuada por los alumnos.

11. Necesidad de uso de medios tecnológicos por parte del docente para desarrollo de comprensión lectora

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 167 alumnos, el 81,4% integrado por 136 estudiantes, estuvo totalmente de acuerdo con que le gustaría que su docente aplique medios tecnológicos para desarrollar habilidades de comprensión lectora, mientras que el 8,4%, es decir 14 encuestados, estuvo totalmente en desacuerdo, el 7,2%, conformado por 12 personas, indicó que le es indiferente y cinco participantes que reflejaron el 3% complementario estuvo en desacuerdo. En síntesis, el alumnado está a la expectativa del uso de recursos tecnológicos como mecanismo para mejorar su comprensión lectora.

Tabla 116.

Necesidad de uso de medios tecnológicos por parte del docente para desarrollo de comprensión lectora

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	14	8.4	8.4	8.4
	En desacuerdo	5	3.0	3.0	11.4
	Me es indiferente	12	7.2	7.2	18.6
	Totalmente de acuerdo	136	81.4	81.4	100.0
	Total	167	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los alumnos sobre su inclinación por el uso de las TIC en la comprensión lectora.

Análisis y discusión

La inclinación de los alumnos ante lo interrogado se debe a que, las TIC no únicamente asiste en el desarrollo de una adecuada comprensión lectora, sino que además aporta a la comunicación informal, formal y escrita (Cerezo y Rivadeneira, 2022). Esto ya que, para Pullupaxi *et al.* (2019) hay un nexo ineludible entre los términos de los textos y su comprensión; es que los mensajes, independientemente de su formato, se componen de pensamientos expresados por medios de palabras.

12. Herramientas de gamificación empleadas por el docente

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 167 alumnos, el 32,3% integrado por 54 estudiantes indicó que su docentes aplica Minecraft Education como herramienta de gamificación en pro del desarrollo de la comprensión lectora, el 28,7%, conformado por 48 personas, señaló que Quizizz, el 10,8%, es decir 18 participantes, optaron por Kahoot!, 14 encuestados que reflejaron el 8,4% Genially, el 6% integrado por 10 jóvenes, Educaplay, 9 alumnos que denotaron el 5,4% Classcraft, el 3% Pear Deck, otro 3% Code Combat y el 2,4% complementario, es decir 4 estudiantes, Arcademics. En síntesis, las herramientas más comunes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje con Minecraft con su versión educativa y el software Quizizz, no obstante, es importante que se incremente la variedad de estas herramientas en el proceso de enseñanza en beneficio del cultivo de las destrezas y habilidades del alumnado.

Tabla 127.

Herramientas de gamificación empleadas por el docente

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Minecraft: Education Edition	54	32.3	32.3	32.3
	Pear Deck	5	3.0	3.0	35.3
	Kahoot!	18	10.8	10.8	46.1
	Classcraft	9	5.4	5.4	51.5
	CodeCombat	5	3.0	3.0	54.5
	Quizizz	48	28.7	28.7	83.2
	Genially	14	8.4	8.4	91.6
	Arcademics	4	2.4	2.4	94.0
	Educaplay	10	6.0	6.0	100.0
	Total	167	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los alumnos sobre el tipo de herramienta de gamificación que emplea su docente.

Análisis y discusión

La tendencia de los docentes por el uso de las aplicaciones Minecraft Education Edition y Quizizz se debe a que, según Telsur (2022) y Arana (2021) no solo

entregan un espacio controlado y seguro para jugar sino que también agilitan un área de aprendizaje fundamentado en proyectos, lo cual impulsa la creatividad y cooperación en el desarrollo de habilidades que forman a los estudiantes para el ámbito laboral con habilidades que demanda en siglo actual.

Sin embargo, Questa *et al.* (2022) manifiestan que la inclusión de alguna TIC como estrategia que beneficia al aprendizaje depende de la realidad de cada grupo de alumnos, es decir, del nivel de conocimientos, aptitudes y destrezas que han cultivado y aquellas que requieren de mayor trabajo para su potenciación.

4.1.2. Resultados de la encuesta aplicada a los docentes

Fase 2. Análisis del uso de la gamificación por parte de los docentes para desarrollar la comprensión lectora en los alumnos de los primeros años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”, cantón Tulcán, provincia de Carchi, localizada en la calle Juan XIII y Av. Tulcanaza.

1. Nivel de instrucción

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 82 docentes, el 65,9%, integrado por 54 maestros, posee el nivel de instrucción de Educación Superior, el 31,7%, es decir 26 encuestados, Maestría o doctorado y el 2,4%, conformado por 2 de ellos, Bachillerato. Es evidente que gran parte de los profesionales de la educación poseen un nivel de instrucción adecuado a las exigencias de hoy en día.

Tabla 138.

Nivel de instrucción

		Frecuencia	Porcentaj e	Porcent aje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bachillerato	2	2.4	2.4	2.4
	Educación superior	54	65.9	65.9	68.3
	Maestría o doctorado	26	31.7	31.7	100.0
	Total	82	100.0	100.0	

Nota: Existe una variación significativa entre aquellos que únicamente cursan el bachillerato, en relación con educación superior o maestría /doctorado.

Análisis y discusión

Los resultados de esta pregunta difieren de los expuesto por Samaniego (2019) en su informe sobre, donde describe que, en Ecuador, la mita de la población posee formación secundaria completa y únicamente el 13% ha culminado la preparación superior.

Esto supondría un problema importante en el ámbito educativo, pues al igual que toda la sociedad, afronta retos importantes como la globalización, desarrollo constante de la tecnología, un mar de datos y conocimientos y la inclinación al aprendizaje de forma virtual, situaciones que demandan de profesionales en constante preparación, donde la instrucción superior no basta (Geard, 2021).

2. Motivación y compromiso con la asignatura que imparte

Los datos revelaron que, dentro de la muestra compuesta por 82 docentes, el 74,4% (61 docentes) expresó un completo acuerdo y satisfacción con respecto a su asignatura, demostrando así sentirse motivados y comprometidos. Un 23,2%, equivalente a 19 docentes, manifestó su acuerdo, mientras que un reducido 2,4%, representado por 2 docentes, expresó un total desacuerdo. Este análisis subraya la existencia, aunque en menor medida, de un grupo de profesionales que no muestra el interés ni la responsabilidad necesarios con respecto al tipo de conocimientos que transmiten. Esta situación resalta la urgencia de llevar a cabo una intervención destinada a motivar a este grupo, considerando su papel esencial en la transmisión de conocimientos y su función ejemplar para los estudiantes.

Tabla 19.

Motivación y compromiso con la asignatura que imparte

		Frecuenci a	Porcentaj e	Porcentaj e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	2	2.4	2.4	2.4
	De acuerdo	19	23.2	23.2	25.6
	Totalmente de acuerdo	61	74.4	74.4	100.0

Total	82	100.0	100.0
--------------	-----------	--------------	--------------

Nota: se cuestiona a los docentes sobre su motivación y compromiso.

Análisis y discusión

La situación que reflejan los datos se debe a que, favorablemente, los docentes encuestados no tienen mayor inconveniente con aspectos clave en la educación, tales como el plan de estudios que se maneja en la institución que laboran, la relación que han forjado con sus alumnos, la relación que guardan con el personal administrativo y con otros educadores, así como también, las circunstancias contractuales de trabajo y a nivel físico (Franco, 2021).

Además, para Alemán *et al.* (2018) esto resulta favorable porque generará efectos de valor en sus alumnos, en quienes captará el interés para su materia, al mismo tiempo, que les permite tomar conciencia y ser reflexivos sobre la razón y requerimiento de aprender.

3. Conocimiento de la gamificación

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 82 docentes, el 61% integrado por 50 docentes estuvo de acuerdo con que conoce sobre la gamificación, el 26,8%, conformado por 22 maestros, estuvo totalmente de acuerdo, sin embargo, para el 4,9%, es decir 4 de ellos, le resultó indiferente lo cuestionado, un 3,7% compuesto por 3 participantes, estuvo en desacuerdo y el 3% complementario estuvo totalmente en desacuerdo. Es evidente que gran parte del personal académico está informado sobre esta metodología de enseñanza, aunque unos pocos aún no han abordado la misma, lo cual preocupa ya que no cumplen con la actualización de conocimientos que exige la academia y por ende la sociedad en general.

Tabla 140.

Conocimiento de la gamificación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	3	3.7	3.7	3.7
	En desacuerdo	3	3.7	3.7	7.3
	Me es indiferente	4	4.9	4.9	12.2
	De acuerdo	50	61.0	61.0	73.2
	Totalmente de acuerdo	22	26.8	26.8	100.0

Total	82	100.0	100.0
--------------	-----------	--------------	--------------

Nota: se cuestiona a los docentes sobre su conocimiento de la gamificación.

Análisis y discusión

Tafur *et al.* (2023) sostienen que es necesario que los docentes conozcan sobre la gamificación porque es un mecanismo que asiste de gran manera a consolidar el aprendizaje y relación con los alumnos, a la vez que, se presenta como medio de motivación en relación a la retroalimentación positiva, los retos superados y los componentes empleados en la dinámica.

No obstante, Paladines y Mediavilla (2021) reconocen la necesidad de que el docente sepa cómo emplear las herramientas de gamificación, es decir, que conozca tanto en la teoría como en la práctica ya que éstas demandan de la personalización de plantillas preestablecidas, donde tienen que ubicar las acciones y contenidos con base a las necesidades identificadas en sus alumnos en pro de la asimilación de los saberes y el mejoramiento de la atención.

4. Disposición de herramientas de gamificación en la institución

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 82 docentes, el 53,7% integrado por 44 docentes estuvo totalmente de acuerdo con que la Unidad Educativa disponga de herramientas de gamificación, el 40,2%, conformado por 33 maestros, estuvo de acuerdo, mientras que a tres encuestados que reflejaron el 3,7% les resultó indiferente y el 2,4% complementario, es decir 2 profesionales, estuvo totalmente en desacuerdo con lo planteado. Es evidente que los docentes ven como un hecho favorable la disponibilidad de este tipo de recurso en la institución.

Tabla 151.

Disposición de herramientas de gamificación en la institución

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	2	2.4	2.4	2.4
	Me es indiferente	3	3.7	3.7	6.1
	De acuerdo	33	40.2	40.2	46.3
	Totalmente de acuerdo	44	53.7	53.7	100.0
	Total	82	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los docentes sobre las herramientas de gamificación disponibles en la institución.

Análisis y discusión

Como lo indica Zambrano (2020) es necesario que las instituciones educativas cuenten con herramientas de gamificación porque éstas permiten una labor en la aprobación y resiliencia del error como un hecho normal, y en varios casos indispensable, en el aprendizaje, lo que beneficia ampliamente el aprendizaje a futuro de otras asignaturas.

Sin embargo, se requiere de un control y supervisión para evitar que el juego pierda el rumbo hacia la meta de aprendizaje para la cual se diseñó, pues al no manejar este punto se propiciaría pérdida de tiempo y productividad, pues solo se ganaría una motivación pasajera y no permanente (Lobato, 2021).

5. Frecuencia de capacitaciones sobre gamificación en la institución

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 82 docentes, para el 35,4% integrado por 29 docentes señaló que ocasionalmente la Unidad Educativa imparte capacitaciones sobre la gamificación en la enseñanza, el 31,7%, conformado por 26 maestros, sostuvo que nunca, el 28%, compuesto por 23 participantes, señaló que casi nunca, mientras que 3 de ellos que reflejaron el 3,7% mencionaron que cada mes y el 1,2% complementario, es decir 1 encuestado, dijo que una vez a la semana. Es evidente que la institución no ha enfatizado en la educación periódica de los profesores en términos de gamificación como parte de su labor de enseñanza.

Tabla 162.

Frecuencia de capacitaciones sobre gamificación en la institución

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a	e	válido	acumulado
Válido	Nunca	26	31.7	31.7	31.7
	Casi nunca	23	28.0	28.0	59.8
	Ocasionalmente	29	35.4	35.4	95.1
	Cada mes	3	3.7	3.7	98.8
	Una vez a la semana	1	1.2	1.2	100.0
Total		82	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los docentes sobre las capacitaciones de gamificación en la institución.

Análisis y discusión

Se aprecia la ausencia de capacitación sobre gamificación en la institución objeto de estudio. Para Rodríguez *et al.* (2022) esto restringe a los docentes a aprender sobre las bondades y consideraciones de dicho mecanismo, una de ellas, el enriquecimiento de las vivencias fundamentadas en la utilización de componentes propios de los juegos por medio de cualquier plataforma o dispositivo orientado a optimizar un aprendizaje de valor en los alumnos.

Si no se impulsa esta formación, Ruiz (2021) indica que la educación impartida en este centro educativo no respondería a las demandas de este siglo, pues en la actualidad, la gamificación ha ganado terreno al consolidarse como elemento necesario en el mejoramiento de las cualidades de los alumnos para que logren un grado de saber superior a través de la combinación de acciones lúdicas con el aprendizaje.

6. Apertura para capacitarse sobre gamificación en pro de la educación

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 82 docentes, el 57,3% integrado por 47 docentes estuvo totalmente de acuerdo con recibir capacitaciones sobre la gamificación en beneficio de la educación, el 40,2%, conformado por 33 maestros, estuvo de acuerdo y el 2,4% complementario, es decir 2 de ellos, estuvo totalmente en desacuerdo. Es evidente que los profesionales de la educación demandan de capacitación de este tema por parte de la institución en beneficio de la formación académica de sus alumnos.

Tabla 173.

Apertura para capacitarse sobre gamificación en pro de la educación

		Frecuencia	Porcentaj e	Porcentaj e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	2	2.4	2.4	2.4
	De acuerdo	33	40.2	40.2	42.7
	Totalmente de acuerdo	47	57.3	57.3	100.0
Total		82	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los docentes sobre el interés de capacitarse en gamificación.

Análisis y discusión

Es importante aprovechar la apertura de los docentes a capacitarse sobre la gamificación porque esto denota la predisposición de los docentes por actualizar sus conocimientos en beneficio de la educación. Es que, la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje conlleva a que las clases sean más motivadoras e interesantes para los alumnos (Arufe, 2019).

Incluso, Acosta *et al.* (2020) argumentan que, al formarse sobre la gamificación, el docente impulsará la labor cooperativa y les transferirá a los estudiantes un conocimiento que no se limite a cuatro paredes, sino que también lo aplique en el día a día y, en consecuencia, mejore su desempeño académico.

7. Método empleado es innovador para el aprendizaje

Los datos demostraron que, de 82 docentes, el 48,8% integrado por 40 docentes, consideró como muy importante que el método aplicado con sus alumnos para el desarrollo de las clases sea innovador, incluyendo el uso de herramientas tecnológicas, para el logro de los aprendizajes, el 46,3%, conformado por 38 maestros, lo percibió como importante y el 4,9% complementario, es decir 4 de ellos, lo apreciaron como algo importante. Es evidente que los profesionales de la educación pretenden que los materiales empleados en la enseñanza aprendizaje estén actualizados con la educación.

Tabla 184.

Método empleado es innovador para el aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaj e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Algo importante	4	4.9	4.9	4.9
	Importante	38	46.3	46.3	51.2
	Muy importante	40	48.8	48.8	100.0
Total		82	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los docentes sobre la importancia de la innovación en el método empleado en clases.

Análisis y discusión

El punto de vista de los docentes se acopla a lo expuesto por Alvarado (2022), para quien la innovación es un elemento trascendental que otorga significancia al aprendizaje, esto porque, una educación basada en la innovación fomenta el avance, conocimientos nuevos, la indagación y, por lo general, es un componente que transforma a la sociedad.

Al precisar en el método, Páez (2021) sostiene que de este depende la determinación de la clase de actividades abordadas en cada fase educativa, de esta forma, por ejemplo, para los infantes se emplea un método orientado al descubrimiento y experimentación mediante una secuencia ordenada y planificada particularmente a su crecimiento integral.

8. Destrezas de comprensión lectora en los alumnos

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 82 docentes, el 46,3% integrado por 38 docentes estuvo en desacuerdo con que sus alumnos poseen destrezas de comprensión lectora, mientras que el 40,2%, conformado por 33 maestros, estuvo de acuerdo con lo planteado, por otra parte para 4 de ellos que denotaron el 4,9% le es indiferente el cuestionamiento, otro 4,9% estuvo totalmente de acuerdo y el 3,7% complementario, es decir 3 profesionales, estuvieron totalmente en desacuerdo. Es evidente que, aún no se ha forjado la destreza referente a la comprensión lectora en sus estudiantes.

Tabla 195.

Destrezas de comprensión lectora en los alumnos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	3	3.7	3.7	3.7
	En desacuerdo	38	46.3	46.3	50.0
	Me es indiferente	4	4.9	4.9	54.9
	De acuerdo	33	40.2	40.2	95.1
	Totalmente de acuerdo	4	4.9	4.9	100.0
Total		82	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los docentes sobre la destreza de competencia lectora que poseen sus alumnos. Las respuestas no son del todo favorables.

Análisis y discusión

Los hallazgos evidencian un problema descrito por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) (2018) quien menciona que el 26,5% de los ecuatorianos carecen de dedicación a la lectura, de este porcentaje el 56,8% es por desinterés y el 31,7% porque no disponen de tiempo. Es decir, que de cada 10 ecuatorianos 3 no tienen tiempo para leer.

De ahí que, en el país se haya registrado una lectura promedio de 1 libro entero y 2 incompletos por cada año, los cuales se leen en un 56,7% en celulares y en un 33,9% de forma impresa (Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), 2022).

9. Fácil comprensión de la lectura por parte de los estudiantes

Los datos demostraron que, de 82 docentes, el 52,4% integrado por 43 docentes estuvo en desacuerdo con que sus estudiantes comprenden de manera fácil una lectura, el 31,7%, conformado por 26 maestros, estuvo de acuerdo, para el 6,1%, es decir 5 de ellos, le resultó indiferente, mientras que para 4 encuestados que denotaron el 4,9% estuvo totalmente de acuerdo y el 4,9% complementario estuvo totalmente en desacuerdo. Es evidente que para los profesionales de la educación sus tutelados presentan problemas de lectura.

Tabla 206.

Fácil comprensión de la lectura por parte de los estudiantes

		Frecuenci a	Porcentaj e	Porcentaj e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	4	4.9	4.9	4.9
	En desacuerdo	43	52.4	52.4	57.3
	Me es indiferente	5	6.1	6.1	63.4
	De acuerdo	26	31.7	31.7	95.1
	Totalmente de acuerdo	4	4.9	4.9	100.0
	Total	82	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los docentes sobre la facilidad con la que sus alumnos comprenden lo leído.

Análisis y discusión

Este hallazgo responde a la realidad descrita por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2019) en su análisis comparativo y explicativo socializado en el 2021, donde se indicó que desde el 2013 los alumnos poseen un bajo rendimiento en la lectura y comprensión de la misma.

Esto responde a que, en el país existen problemáticas vinculadas con el desarrollo lector entre los estudiantes, los cuales aluden a un déficit de docentes, falta de recursos de lectura, ausencia de tiempo destinado a leer en las instituciones y la demanda de forjar este hábito desde el hogar (Voga, 2021).

10. Facilidad de argumentación en los alumnos luego de leer

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 82 docentes, el 51,2% integrado por 42 docentes estuvo en desacuerdo con que a sus estudiantes les resulta fácil argumentar sobre lo que han leído, mientras que el 30,5%, conformado por 25 maestros, estuvo de acuerdo, por otra parte para 6 de ellos que reflejaron el 7,3% les resultó indiferente, el 6,1%, es decir 5 encuestados, estuvo totalmente en desacuerdo y el 4,9% complementario, compuesto por 4 participantes, estuvo totalmente de acuerdo. Es evidente que los docentes perciben falencias en el nivel básico de lectura por parte de sus alumnos.

Tabla 217.

Facilidad de argumentación en los alumnos luego de leer

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	5	6.1	6.1	6.1
	En desacuerdo	42	51.2	51.2	57.3
	Me es indiferente	6	7.3	7.3	64.6
	De acuerdo	25	30.5	30.5	95.1
	Totalmente de acuerdo	4	4.9	4.9	100.0
	Total	82	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los docentes sobre la capacidad de argumentar que tienen sus alumnos al leer.

Análisis y discusión

Los resultados difieren de lo expuesto por Castillo (2021), con base a los hallazgos de la UNESCO en el país, para quien los alumnos ecuatorianos al leer contenidos propicios para su edad son capaces de ubicar datos o nexos expuestos, y de generar inferencias desde la información sobresaliente, pero no arriba a un nivel superior donde se aprecie su poder de valoración y crítica de los textos.

11. Nivel de lectura y calificaciones estudiantiles

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 82 docentes, el 58,5% integrado por 48 docentes estuvo de acuerdo con que el nivel de lectura afecta las calificaciones del estudiante, el 36,6%, conformado por 30 maestros, estuvo totalmente de acuerdo, el 3,7%, es decir 3 de ellos, estuvo en desacuerdo y 1 encuestado que denotó el 1,2% estuvo totalmente en desacuerdo. Es evidente que, para los docentes, las notas de los alumnos guardan una estrecha relación con su capacidad de lectura.

Tabla 228.

Nivel de lectura y calificaciones estudiantiles

		Frecuencia	Porcentaj e	Porcentaj e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	1	1.2	1.2	1.2
	En desacuerdo	3	3.7	3.7	4.9
	De acuerdo	48	58.5	58.5	63.4
	Totalmente de acuerdo	30	36.6	36.6	100.0
Total		82	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los docentes sobre la relación entre el nivel de lectura y el desempeño del alumno.

Análisis y discusión

Con esto resultados coincide Gago (2021) quien identificó que efectivamente la comprensión lectora impacta en el desempeño académico de los estudiantes y en el desarrollo de habilidades indispensables para el desenvolvimiento del sujeto en la sociedad.

De acuerdo con Vázquez *et al.* (2019) esto se debe a que la lectura propicia la capacidad de análisis, entendimiento, concentración y asiste en el descanso del sistema nervioso. Por eso, es necesario trabajarla desde los primeros años de vida, donde los primeros responsables de esta motivación no son los docentes sino los padres de familia.

12. Complicación en la optimización de destrezas de comprensión lectora en sus alumnos post pandemia

Los datos demostraron que, de 82 docentes, el 42,7% (35 docentes) indicó que le resultó difícil optimizar las aptitudes de comprensión lectora en sus alumnos después de pandemia, el 35,4%, (29 personas), señaló que le fue regular, para el 17,1% (14 encuestados), fue muy difícil, mientras que 3 docentes (el 3,7%) le resultó fácil y para el 1,2% complementario, compuesto por 1 profesor, fue muy fácil. Es evidente que, mejorar la comprensión de la lectura después de la pandemia fue un reto con el cual lidiaron los profesionales de la educación, cuya labor fue compleja para muchos de ellos.

Tabla 29.

Complicación en la optimización de destrezas de comprensión lectora en sus alumnos post pandemia

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy difícil	14	17.1	17.1	17.1
	Difícil	35	42.7	42.7	59.8
	Regular	29	35.4	35.4	95.1
	Fácil	3	3.7	3.7	98.8
	Muy fácil	1	1.2	1.2	100.0
Total		82	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los docentes sobre el nivel de complicación que atravesaron al optimizar la competencia lectora de los alumnos luego de la pandemia.

Análisis y discusión

Los resultados se asemejan a los de Murillo (2022), quien al investigar el impacto de la pandemia en la lectura de los alumnos de Costa Rica identificó que los alumnos tenían calificaciones inferiores en cuanto a habilidades lectoras en comparación a años previos a la emergencia sanitaria, esto porque el sistema

educativo de dicho país no garantizó los aprendizajes ante la propagación del virus y las protestas suscitadas por los docentes en años previos.

Sin embargo, esta realidad no es ajena a la situación ecuatoriana, pues según Romero *et al.* (2023) en el 2021 se registró un 6,5% de alumnos que no saben leer frente a otras naciones de la región, lo cual preocupó al reconocer que el 18% de los adultos son analfabetos funcionales, es decir que apenas comprenden lo que leen o carecen de la habilidad para leer fluidamente.

13. Ayuda de las TIC en la comprensión lectora

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 82 docentes, el 59,8% integrado por 49 docentes estuvo de acuerdo con que las TIC asisten a la comprensión de la lectura de los alumnos, el 28%, es decir 23 maestros, estuvo totalmente de acuerdo con lo planteado, sin embargo, para 4 profesores que denotaron el 4,9% les resultó indiferente, otro 4,9% estuvo en desacuerdo y el 2,4%, conformado por 2 encuestados, estuvo totalmente en desacuerdo. Es evidente que gran parte de los docentes ven a las TIC como una herramienta favorable para mejorar la comprensión lectora de su alumnado, aunque una pequeña parte de ellos difiere de esta oportunidad en el campo de la educación.

Tabla 230.

Ayuda de las TIC en la comprensión lectora

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaj e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	2	2.4	2.4	2.4
	En desacuerdo	4	4.9	4.9	7.3
	Me es indiferente	4	4.9	4.9	12.2
	De acuerdo	49	59.8	59.8	72.0
	Totalmente de acuerdo	23	28.0	28.0	100.0
Total		82	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los docentes sobre la asistencia de las TIC en la comprensión lectora de los alumnos.

Análisis y discusión

Para apoyar el punto de vista de los docentes se cita a Calderón (2018) quien reconoce que las TIC benefician a la generación de hábitos lectores, a motivar los alumnos a optimizar su proceso de aprendizaje del campo de la lectura ya que una de las cualidades centrales de estas tecnologías son los softwares que ofrece y son de manejo sencillo e intuitivo.

Además, Carmona y Martínez (2019) mencionan que las TIC no únicamente asisten de manera significativa en el desarrollo de la comprensión lectora, sino que mediante esta se forja la cultura, destrezas comunicativas, incremento del vocabulario, mejoramiento de la ortografía, conocer los pensamientos de otros escritores, y más.

14. Percepción del uso de la tecnología en beneficio de la comprensión lectora

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 82 docentes, al 53,7% integrado por 44 docentes le pareció bueno el uso de medios tecnológicos para desarrollar habilidades de comprensión lectora, al 40,2% conformado por 33 maestros les pareció excelente, mientras que a 5 encuestados que denotaron el 6,1% complementario, les pareció regular. Los maestros dan el visto bueno a las bondades del empleo de las TIC en el proceso formativo que pretende que su alumnado tenga la capacidad de comprender los textos leídos.

Tabla 241.

Percepción del uso de la tecnología en beneficio de la comprensión lectora

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	5	6.1	6.1	6.1
	Bueno	44	53.7	53.7	59.8
	Excelente	33	40.2	40.2	100.0
Total		82	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los docentes el impacto de las TIC en el desarrollo de habilidades lectoras de los alumnos.

Análisis y discusión

Con esta percepción positiva coinciden Cerezo y Rivadeneira (2022) para quienes las TIC son un pilar en el cual se apoyan los docentes y alumnos al momento de forjar la comprensión lectora de forma motivantes e interactiva.

Sin embargo, una de las afectaciones más notorias en el desarrollo de las habilidades lectoras ante la implementación de las TIC es el aumento de la dificultad para lograr concentración en los alumnos debido a la dinámica de los dispositivos que se utilizan (Universia, 2018).

15. Importancia de medir la comprensión lectora

Los datos demostraron que, de 82 docentes, el 54,9% integrado por 45 docentes consideró muy importante medir la comprensión lectora como parte de las destrezas desarrolladas por los alumnos del primer nivel de Bachillerato, el 40,2%, conformado por 33 maestros, lo consideró importante, sin embargo, el 3,7%, es decir 3 encuestados, lo consideró algo importante y 1 participantes que denotó el 1,2% complementario lo vio como poco importante. Es evidente que para los profesionales de la educación la comprensión lectora tiene un rol clave en el auge de los estudiantes en la academia, por lo que su evaluación es sustancial en todo nivel, en este caso, en el primero de Bachillerato.

Tabla 252.

Importancia de medir la comprensión lectora

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Poco importante	1	1.2	1.2	1.2
	Algo importante	3	3.7	3.7	4.9
	Importante	33	40.2	40.2	45.1
	Muy importante	45	54.9	54.9	100.0
Total		82	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los alumnos sobre el valor de medir la comprensión lectora como destreza forjada en alumnos de Bachillerato.

Análisis y discusión

Evaluar la comprensión lectora como parte de las destrezas desarrolladas por los alumnos del primer nivel de Bachillerato es fundamental porque permite que

el docente conozca sobre las habilidades y destrezas desarrolladas y por pulir de sus alumnos, es decir, los resultados de la valoración le ayudan a tomar decisiones acertadas y a elaborar actividades que se ajusten a las necesidades reconocidas (Gómez, 2020).

Dicha acción es crucial ya que la comprensión lectora concede al alumno a reconocer representaciones básicas dentro de los contenidos, asimilar otros saberes, identificar mensajes en los variados portadores del texto y sus circunstancias sociales, determinar nexos conceptuales y compilar conocimientos (Gago, 2021).

16. Valor de herramientas de evaluación en gamificación

Los datos demostraron que, de 82 docentes, el 47,6% integrado por 39 maestros consideró muy importante el uso de herramientas de evaluación en gamificación, el 46,3%, conformado por 38 docentes, consideró importante, pero el 4,9%, es decir 4 profesores, lo consideró algo importante y 1 encuestado que denotó el 1,2% complementario lo consideró poco importante. Es evidente que para los educadores los recursos de ponderación que se fundamentan en la gamificación son trascendentales en esta actividad, aunque una pequeña parte de ellos difiere de esto en aspectos como formación e innovación.

Tabla 263.

Valor de herramientas de evaluación en gamificación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaj e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Poco importante	1	1.2	1.2	1.2
	Algo importante	4	4.9	4.9	6.1
	Importante	38	46.3	46.3	52.4
	Muy importante	39	47.6	47.6	100.0
Total		82	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los docentes sobre el valor del uso de mecanismo de evaluación en la gamificación.

Análisis y discusión

La importancia de usar herramientas de evaluación en gamificación radica en que, si bien en la actualidad hay un sinnúmero de métodos, técnicas y modelos

innovadores es necesario tomar discernir entre aquellas que atienden a requerimientos particulares de los alumnos y concede un diseño personalizado

17. Aprobación de la gamificación como desarrollador del aprendizaje

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 82 docentes, el 63,4% integrado por 52 docentes estuvo de acuerdo con que la gamificación desarrolla el aprendizaje de los estudiantes, el 32,9%, conformado por 27 maestros, estuvo totalmente de acuerdo con lo planteado, no obstante, al 2,4%, es decir 2 profesionales, le fue indiferente, y 1 encuestado que denotó el 1,2% complementario, estuvo en desacuerdo. Es evidente que, gran parte de los educadores aprecian en esta metodología beneficios para el aprendizaje del alumnado, sin embargo, todavía existen quienes no se han alineado a estos innovadores mecanismos que favorecen al proceso formativo de hoy en día.

Tabla 274.

Aprobación de la gamificación como desarrollador del aprendizaje

		Frecuenci a	Porcentaj e	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	1	1.2	1.2	1.2
	Me es indiferente	2	2.4	2.4	3.7
	De acuerdo	52	63.4	63.4	67.1
	Totalmente de acuerdo	27	32.9	32.9	100.0
Total		82	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los docentes sobre el efecto de la gamificación en el desarrollo del aprendizaje estudiantil.

Análisis y discusión

Como bien lo señalan Iquise y Rivera (2020) la gamificación desarrolla el aprendizaje de los estudiantes porque crea altos grados de motivación intrínseca en los alumnos, lo que les permite un nivel más alto de involucramiento en las tareas y comportamientos clave que conducen al logro de las metas de este proceso. Adicionalmente, esto aporta positivamente a la relación e interacción entre el docente y los alumnos (Vélez, 2018).

18. Frecuencia de uso de gamificación para desarrollo de comprensión lectora

Los datos demostraron que, de 82 docentes, el 43,9% (36 docentes) señaló que ocasionalmente ha empleado la gamificación para desarrollar la competencia lectora, el 22%, 18 maestros, señaló que casi nunca, 12 profesores (14,6%), manifestaron que cada mes, otro 14,6% sostuvo que una vez a la semana y el 4,9%, es decir, 1 participante, sostuvo que nunca. Es claro que la gamificación ha ganado relevancia en la labor de los educadores de la institución; no obstante, es necesario resaltar y reforzar aún más esta estrategia para que pueda tener un impacto más significativo en el desarrollo de la competencia lectora de los estudiantes.

Tabla 285.

Frecuencia de uso de gamificación para desarrollo de comprensión lectora

		Frecuenci a	Porcentaj e	Porcentaj e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	4.9	4.9	4.9
	Casi nunca	18	22.0	22.0	26.8
	Ocasionalmente	36	43.9	43.9	70.7
	Cada mes	12	14.6	14.6	85.4
	Una vez a la semana	12	14.6	14.6	100.0
Total		82	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los docentes sobre la regularidad de uso de la gamificación en pro de la competencia lectora estudiantil.

Análisis y discusión

Si bien la gamificación es un mecanismo que permite el uso de varias herramientas y recursos en el salón de clases que ayudan a los educadores a motivar a los estudiantes, es necesario tomar en cuenta el momento exacto en el que se va a emplear y el fin para el que se utiliza (Contreras y Eguía, 2018).

En efecto, se aplica cuando se aprecie desmotivación en los alumnos, cuya respuesta se base en el uso de mecánicas fundamentadas en los juegos para impulsar la participación de los estudiantes por medio de retos, premios y más elementos (Casternao, 2022).

19. Aumento del interés de los alumnos en la clase al usar juegos y recompensas

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 82 docentes, el 47,6% integrado por 39 docentes estuvo de acuerdo con que el interés de los alumnos se incrementa cuando la materia se aborda a través de juegos y esta da recompensas, el 41,5%, conformado por 34 maestros, estuvo totalmente de acuerdo con lo interrogado, pero el 4,9%, 4 docentes, estuvo en desacuerdo, al 3,7%, compuesto por 3 participantes, le fue indiferente, y 2 participantes que denotaron el 2,4% complementario estuvieron totalmente en desacuerdo. Es evidente que, los docentes sienten que la gamificación motiva y estimula a los estudiantes a ser parte dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje, sobre todo por la existencia de premios o incentivos que ataren el interés de cada uno.

Tabla 296.

Aumento del interés de los alumnos en la clase al usar juegos y recompensas

		Frecuencia	Porcentaj e	Porcentaj e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	2	2.4	2.4	2.4
	En desacuerdo	4	4.9	4.9	7.3
	Me es indiferente	3	3.7	3.7	11.0
	De acuerdo	39	47.6	47.6	58.5
	Totalmente de acuerdo	34	41.5	41.5	100.0
	Total	82	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los docentes sobre el incremento de interés estudiantil hacia la clase al usar el juego y recompensas.

Análisis y discusión

Este resultado se da porque, como lo dice Pérez (2021), el juego es una acción elemental para el crecimiento y aprendizaje de los alumnos, sobre todo de quienes se encuentran en los niveles iniciales de educación, porque los conduce a la potencialización de su imaginación, descubrir el entorno en el que habita, expresarse, opinar sobre el mundo y reflejar su creatividad mediante lo oral y corporal.

Pero para, Rodríguez *et al.* (2022) el juego va más allá ya que se plantea como oportunidad para enriquecer el cuerpo, cerebro y vida de los alumnos de forma significativa, incluso influye en su capacidad para planear, organizarse, vincularse y controlar sus emociones.

20. Importancia de la retroalimentación con los alumnos

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 82 docentes, el 74,4% integrado por 61 personas, consideró muy importante la realización de una retroalimentación con los estudiantes al culminar cada clase, el 24,4%, es decir 20 encuestados, lo consideró importante, mientras que 1 de ellos que reflejó el 1,2% complementario lo apreció como algo importante. Los educadores son conscientes del valor de la retroalimentación al finalizar cada clase, esto como un mecanismo para abordar lo que han captado los alumnos de todos los contenidos impartidos.

Tabla 307.

Importancia de la retroalimentación con los alumnos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaj e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Algo importante	1	1.2	1.2	1.2
	Importante	20	24.4	24.4	25.6
	Muy importante	61	74.4	74.4	100.0
Total		82	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los docentes sobre el valor que le asignan a la retroalimentación.

Análisis y discusión

Los resultados se ajustan con lo planteado por investigadores como Castro y Moraga (2020) quien sostiene que la retroalimentación es un componente esencial a lo largo del proceso de aprendizaje de todo alumno puesto que proporciona datos y análisis del rendimiento académico de los estudiantes, de todo lo que han superado y las debilidades en las que tienen que trabajar.

Si bien en esta comunicación se emiten juicios es necesario considerar la emisión de comentarios que aporten y no discriminen o perjudiquen el ánimo por aprender de los estudiantes, en síntesis, la retroalimentación positiva es capaz

de mejorar determinadas cualidades y habilidades en los alumnos (Espinoza, 2021).

21. Herramientas de gamificación utilizadas para la competencia lectora

Los datos demostraron que, del 100% de la muestra integrada por 82 docentes, el 25,6% integrado por 21 personas indicó que ha empleado la herramienta de gamificación Educaplay, el 22%, conformado por 18 maestros, Quizizz, el 20,7%, es decir 17 encuestados, Kahoot!, por otra parte, 9 profesores que denotaron el 11% han utilizado Genially, otro 11% Edmodo y 8 de ellos que fueron parte del 9,8% Classcraft. Es evidente que las herramientas más comunes a la hora de enseñar son: Educaplay Quizizz y Kahoot!

Tabla 318.

Herramientas de gamificación utilizadas para la competencia lectora

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Kahoot!	17	20.7	20.7	20.7
	Edmodo	9	11.0	11.0	31.7
	Classcraft	8	9.8	9.8	41.5
	Quizizz	18	22.0	22.0	63.4
	Genially	9	11.0	11.0	74.4
	Educaplay	21	25.6	25.6	100.0
	Total	82	100.0	100.0	

Nota: se cuestiona a los docentes sobre las herramientas de gamificación que emplea en clases.

Análisis y discusión

Los resultados responderían a que, tanto la plataforma Quizizz como Kahoot! se han postulado como una de las mejores herramientas de gamificación para que los docentes impulsen el involucramiento en el salón de clases sin mayor esfuerzo (Puntillo, 2023).

Sin embargo, en algunas ocasiones estas herramientas presentan inconvenientes de carácter técnico, principalmente, problemas con la conexión a internet, la restricción de tiempo para responder a cada inquietud y el estrés que en ocasiones genera la música de fondo del juego (Esteban, 2019).

4.1.3. Entrevista a docentes del área de lengua y literatura

1. Herramientas tecnológicas innovadoras para alcanzar los logros de aprendizaje

D1: Pienso que partiendo del desarrollo tecnológico en pleno siglo XXI es muy desafiante que mis clases sean innovadoras ya que día a día aparecen nuevas herramientas tecnológicas a disposición de la educación. Por lo tanto, es muy complejo determinar si mis estudiantes están logrando cumplir con sus aprendizajes.

D2: Las clases que imparto son tradicionales, carentes de herramientas tecnológicas siendo una gran necesidad su utilización para lograr mejores aprendizajes.

D3: Considero que deberían capacitarnos para innovar los métodos de enseñanza que empleamos porque no todos los docentes estamos al 100% en conocimientos y práctica estas las herramientas.

D4: En ocasiones hago el intento por utilizar los nuevos métodos de enseñanza, pero debido al cruce de horarios no siempre se puede emplear el laboratorio de computación para acudir con los alumnos y trabajar en un tema en particular.

D5: Al momento solo empleo los recursos como el proyector para que los alumnos visualicen videos o material relacionado al tema que se estudia.

D6: Es un poco complejo llevar a cabo métodos innovadores en las clases por eso aún no las he utilizado, pero si me interesaría hacerlo.

Análisis e interpretación

Se aprecia que los docentes no consideran que el método que emplean con sus estudiantes para el desarrollo de las clases es innovador, incluyendo las herramientas tecnológicas que utilizan para el logro de aprendizajes. Esto se debe a que, ven en este cambio y adaptación un gran reto ya que la tecnología se halla en constante y acelerado avance, a esto se suma la falta de capacitación que reciben en la institución sobre este tema, y, la necesidad de organizar de mejor manera los tiempos y asignación de laboratorio de computación para que los docentes aborden nuevas metodologías, es decir, más actualizadas.

2. Nativos digitales y los recursos tecnológicos que contribuyen al aprendizaje significativos

D1: Considero que los estudiantes si son nativos digitales ya que han adquirido destrezas tecnológicas muy avanzadas pero que tengan aprendizajes significativos es muy cuestionable ya que en su mayoría los estudiantes no direccionan correctamente estas habilidades tecnológicas.

D2: Los nativos digitales, si bien conocen de estas tecnologías, con habilidades altas en su manejo, su capacidad de aprender no es muy significativo, incluso requieren de ayuda extra para aprender.

D3: Claro que sí, pues ellos son parte de una sociedad donde la tecnología ha ganado territorio. Por ejemplo, desde pequeños ya conocen sobre la computadora y cómo usarla, incluso utilizan el celular a tempranas edades. Así aprenden más.

D4: Efectivamente, las generaciones de hoy en día están inmersas en el uso de las tecnologías porque es parte de su día a día, pero no siempre la usan para aprender.

D5: Esto es verdad porque ellos han nacido en una parte de la historia donde la tecnología ha dado pasos gigantes y nada la detiene. Pero esto les ha traído una consecuencia negativa ya que los distrae al momento de aprender algo.

D6: Los niños de estos tiempos nacen con el celular bajo el brazo, pero como carecen de una buena guía caen en el error de usarlo solo para el ocio y no para aprender de manera significativa algo que aporte en su vida.

Análisis e interpretación

Se aprecia que los docentes consideran que los estudiantes sí son nativos digitales y que, en teoría, el uso de los recursos tecnológicos contribuye a que sus aprendizajes sean más significativos, pero en la práctica esto difiere. Las razones de esta contradicción radican en que, según los educadores, gran parte de los estudiantes no hacen un adecuado uso de las TIC en favor de lo académico, por eso demandan de ayuda para redireccionar el uso que les otorgan a estos recursos y no caer en el vicio del entretenimiento inválido que no cosecha lo mejor de sus habilidades en el campo de aprendizaje.

3. Estrategias innovadoras en el aula de clase.

D1: Dentro de mis estrategias innovadoras he implementado las que permiten desarrollar el pensamiento crítico, a través de debates, discursos creaciones literarias y elaboración de ensayos.

D2: Yo utilizo la argumentación, porque ayuda a los estudiantes a profundizar su conocimiento sobre temas estudiados. El aprendizaje basado en el contexto, especialmente en la lectura con el conocimiento del concepto de los términos y porque le permite también aprender de las experiencias.

D3: He escuchado sobre las aulas virtuales y en pandemia las empleamos para trabajar con nuestros alumnos.

D4: Entre las estrategias innovadoras que conozco están el uso de audios, videos y material que demande de la interacción de los alumnos, y estas son las que empleo por el momento.

D5: La que me resulta más familiar es la plataforma virtual donde se pueden compartir contenidos para que los alumnos los utilicen como material de apoyo al momento de realizar una tarea. Como están disponibles, ellos pueden acceder en todo momento.

D6: Considero que las pizarras digitales también son estrategias innovadoras, he intentado utilizarlas, pero no dinamizan mucho el desarrollo de la clase.

Análisis e interpretación

Se aprecia que las estrategias innovadoras y novedosas que conocen y usan en el aula de clase son los debates, discursos, creaciones literarias, ensayos, la argumentación, aula virtual, audiovisuales y las pizarras digitales, esto porque permiten el desarrollo del pensamiento crítico, usan la experiencia para aprender algo, interactúan con los alumnos y la accesibilidad. Es evidente que los docentes tienen que ampliar sus conocimientos y acoplarse a las TIC en la educación a fin de aprovechar las bondades que ofrecen en la educación integral de sus estudiantes.

4. Los recursos tecnológicos en la enseñanza hacen clases más dinámicas

D1: Pienso que no, ya que el dinamismo en una clase depende de la creatividad, conocimientos del docente sobre el tema y ánimo en la enseñanza. Los recursos tecnológicos serían una herramienta secundaria para el dinamismo en la clase.

D2: Desde luego que sí, ya que el aprendizaje se torna más interesante, mediante los juegos o utilizando la gamificación.

D3: Creo que sí, pero solo cuando el docente está capacitado sobre el uso de cada recurso tecnológico. De esta manera lograría que la clase sea dinámica.

D4: A veces considero que solo son un complemento, pero no la base para hacer que la clase sea más dinámica. Además, hay que considerar que no todos conocemos del uso eficiente de estos recursos.

D5: Más allá de los recursos tecnológicos, el dinamismo es responsabilidad del docente, de cómo imparte el contenido, de su poder para cautivar la atención de los estudiantes y su habilidad para que el conocimiento llegue acertadamente a cada alumno.

D6: Considero que solo son un material de apoyo a la hora de dinamizar la clase, sea cual sea el tema tratado con los alumnos.

Análisis e interpretación

Se aprecia que los docentes tienen un criterio dividido en el efecto dinámico que entrega el uso de recursos tecnológicos en la enseñanza, una parte está de acuerdo con este efecto, mientras que otros consideran que no ya que para lograr una clase dinámica se requieren de otros elementos más que solo las TIC. Con esto se comprende que, si bien las TIC no son lo único que hace a la enseñanza un proceso más entretenido e interesante para los alumnos, es necesario considerarlo en las clases que imparten los docentes porque, este elemento responde a la realidad mundial en la que se halla inmersa la educación, donde los alumnos tienen que adquirir habilidades que se ajusten a este escenario, puesto que toda gira en torno a los avances de las tecnologías.

5. Capacitación docente en la implementación de las TIC

D1: Porque la tecnología debe ir a la par con la educación.

D2: Porque de esa manera las clases se vuelven más, dinámicas e interactivas, donde el conocimiento debe tener espacios colaborativos.

D3: Porque existen herramientas tecnológicas aliadas a la educación que permiten desarrollar habilidades tecnológicas.

D4: Porque el mundo globalizado exige la utilización de estas tecnologías pero que sean un fin para conseguir una meta y no al contrario.

D5: Porque así se podrá trabajar utilizando las herramientas tecnológicas, como por ejemplo los celulares.

D6: Porque posiblemente estaríamos a la vanguardia de las tendencias en el campo de la educación y la tecnología, ya que la segunda es un auxiliar de la academia.

Análisis e interpretación

Se aprecia que, según los docentes, es necesario que todos los educadores estén capacitados en la implementación de las TIC, porque deben ir a la par de la educación, las clases se tornan más dinámicas e interactivas, desarrollan habilidades tecnológicas, por la demanda del mundo globalizado y porque se acoplaría a la vanguardia de las tendencias en el ámbito de la educación y TIC. Con esto se comprende que, los profesores están conscientes del valor de formarse en la implementación de las TIC dentro de la academia debido al abanico de bondades que ofrece en pro de la enseñanza aprendizaje.

6. Interés de los alumnos cuando se emplean juegos y éste da recompensas

D1: El interés se incrementa es decir utilizamos la motivación extrínseca pero lo valedero sería que utilicemos la motivación intrínseca, es decir aprender sin necesidad de recompensas sino por el beneficio o significado que le brinde a mi vida.

D2: Definitivamente habrá mayor interés por aprender de los estudiantes, ya que a medida que se juega, se aprende.

D3: Claro que sí porque al alumno le interesaría ganar las recompensas. Aunque también depende de cuál es esta recompensa.

D4: Podría darse un crecimiento interesante en el interés de los alumnos, sobre todo porque están condicionados a atender si desean ganar la recompensa que ofrece el docente.

D5: Cuando hay recompensa todos quieren ser parte, por eso, si llevamos esto al contexto educativo, también funcionaría.

D6: Puede ser porque las personas somos seres cuyo interés se despierta o motiva cuando obtiene algún reconocimiento o en este caso una recompensa por lo que realiza.

Análisis e interpretación

Se aprecia que gran parte de los docentes consideran que el interés de los alumnos sí se incrementa cuando se empleen juegos y éste da recompensas. Esto se da porque, desde su perspectiva, en el proceso de aprendizaje los alumnos están condicionados por un elemento que ellos consideran agradable, “el premio”, lo cual los motiva a superar los retos planteados a fin de obtenerlo.

7. Estrategias metodológicas como la gamificación mejora la competencia lectora en los alumnos

D1: Pienso que si ya que es una estrategia innovadora que entretiene y pone a leer al estudiante de manera inconsciente y se vuelve consciente a la hora de poner en práctica en su vida.

D2: La gamificación si ayuda a mejorar la competencia lectora de una manera creativa y dinámica, de esa manera fortalecer la comprensión lectora, e incluso mejorar el rendimiento académico.

D3: Sí ayuda a mejorar esta competencia en los alumnos porque los convierte en sujetos activos a lo largo de la actividad desarrollada.

D4: Considero que sí porque la gamificación emplea el juego, entonces, el alumno se siente más motivado cuando la clase no se ampara en la mera recepción de los saberes por parte del docente.

D5: Posiblemente porque se basa en el juego y a los alumnos les agrada algo que no sea monótono, se sienten atraídos por actividades creativas.

D6: Claro porque asiste a las clases y tipo de enseñanza que aplica el docente al momento de desarrollar esta competencia en sus alumnos.

Análisis e interpretación

Se aprecia que los docentes piensan que las estrategias metodológicas como la gamificación sí ayudan a mejorar la competencia lectora en los alumnos. Esto se debe a que, desde su punto de vista, dicho mecanismo entretiene al alumno y lo motiva a continuar con la lectura, cuyo contenido lo practica en su día a día sin ser consciente de aquello, es decir, de manera espontánea. Además, creen que optimiza el desempeño académico de los alumnos al convertirlos en sujetos activos durante toda la actividad, de tal forma que su motivación se incrementa, se sienten atraídos a la acción en comparación de aquellas actividades monótonas que no despiertan el ánimo por aprenden en el alumnado.

8. Destrezas de comprensión lectora que poseen los estudiantes

D1: Si poseen, pero en un nivel muy bajo, se debería implementar un proyecto institucional que desarrolle la comprensión lectora, desde nivel inicial hasta Bachillerato.

D2: No todos los estudiantes poseen estas habilidades, requiere de compromiso de los docentes del área para fomentar en nuestros estudiantes la capacidad de leer un buen texto, procesar su información y comprender su significado.

D3: Quizás una pequeña parte de ellos ya que no han forjado el gusto por la lectura.

D4: No porque la mayoría tiene problemas cuando se sugiere que desarrolle algún comentario crítico sobre un tema leído.

D5: La realidad es compleja porque los jóvenes no suelen leer porque les gusta, solo lo hacen por cumplir tareas, además, no tienen el poder de identificar críticamente el meollo de cada contenido.

D6: Creo que los alumnos solo han desarrollado las destrezas más básicas de comprensión lectora.

Análisis e interpretación

Se aprecia que, para la mayor parte de los docentes, los alumnos no poseen destrezas de comprensión lectora. Entre las consideraciones que conllevan a esta opinión están; la falta de un proyecto institucional que forje dicha aptitud a partir de los niveles iniciales hasta Bachillerato, la falta de mejoramiento en el compromiso de los educadores del área para fomentar la capacidad de leer y asimilar los contenidos, la ausencia de gusto por la lectura en los alumnos por lo que, en sus tareas de este tipo de actividad lo hacen sin motivación, de forma superficial con el fin básico de cumplir con una tarea y no comprender la esencia de los textos.

4.1.4. Análisis de contenidos

Currículo Básico Nacional de Lengua y Literatura

Bloque Lectura

Es evidente que la lectura se postula como una herramienta esencial en el auge integral de las personas dentro de la sociedad exigente de hoy en día, por lo cual es fundamental que se aborden estrategias en beneficio de su auge desde la primera etapa de vida de los individuos, sobre todo desde su primera etapa en la que forma parte del sistema educativo por lo que, precisamente esta institución es la responsable de concientizar sobre el proceso de enseñanza aprendizaje abordado.

En este sentido, varias naciones han reflejado amplios progresos en que sus estudiantes cultiven esta destreza, mientras que el contexto, lamentablemente, difiere en otros territorios donde todavía no han dado paso importante en este ámbito (Meneses, Muller, Hugo, y García, 2019).

Precisamente en estos países es donde se ha percibido que la problemática en los currículos educativos, dentro de la lectura, posee una estructura ya que pasa por cada uno de los niveles de formación, desde los básicos hasta la secundaria. De ello se deduce que la educación que tienen los estudiantes al ingresar en los centros académicos, junto con la que tienen en su hogar antes de vincularse a

dicho sistema, no representa mayor esmero por motivarlos a leer en mayor cantidad y con calidad (Altamirano, 2018).

En auxilio a este panorama, Sánchez (2018) recalca que los docentes deben asumir el reto de debatir y estudiar su asistencia en la generación mediante actos, de ello demanda el cambio en la praxis libre” (p.1). Esto al conocer que los profesionales de la pedagogía necesitan asimilar prácticas generativa, es decir un núcleo de actividades sustanciales que particularizan su desempeño profesional, en pro de una enseñanza eficaz y eficiente de la lectura (Meneses, Muller, Hugo, y García, 2019).

De esta manera, los sistemas de educación podrán cubrir las necesidades de los estudiantes en su camino hacia el aprendizaje de una óptima lectura por medio de la comprensión, entendimiento, reflexión y criterio propio frente a los textos percibidos a partir de estrategias pensadas con base a la variedad latentes en los centros de educación.

Bloques curriculares

Comprensión lectora

De acuerdo con Chávez, se entiende como comprensión lectora al “procedimiento con el que quien lee formula, desde su saber adquirido, otros conceptos al vincularse con el escrito. Es el pilar del entendimiento, la interrelación lector y contenido” (p.78)

Es perceptible que este proceso se da de manera diversa según el lector puesto que cada uno posee mecanismos variados y emplea distintas destrezas y habilidades cuando se halla frente a los textos empleados para la lectura, acción en la cual la experiencia es necesaria porque de ella depende el volumen de metodologías disponibles en el individuo lector.

Además, el desarrollo de esta competencia en el ámbito de la formación académica es trascendental porque, para Hernández (1999) “se anexa a la consecución de aprendizajes y mediante ella se comprende, conserva, ordena y da valor a los contenidos” (p. 644).

Asimismo, cabe destacar que el fin primordial radica en forjar lectores que gocen y ejecuten la lectura autónomamente. Afronta la enseñanza a partir de estos puntos: entendimiento de textos y empleo de insumos.

Por ello, se requiere que los docentes asuman su compromiso por diseñar y aplicar estrategias que mejoren y superen los problemas diagnosticados en la comprensión lectora por parte de sus alumnos, esto con base la diversidad de conocimiento previo latente en su grupo, aspecto que les permitirá utilizar variados textos adecuados para cada caso.

Incluso, deben tomar en cuenta todos los factores que inciden en este objetivo, entre los cuales están los fisiológicos, sensoriales, perceptivos, lingüísticos, emocionales y socioculturales con la finalidad de obtener un aprendizaje significativo, el cual Troya (2018) lo define como “acción dinámica, participativa e interactiva, donde el saber sea original o no se vincule con los impartidos por los educadores” (p. 20).

Destrezas con criterio de desempeño imprescindibles.

- LL.5.3.1. Dar valor a la información explícita de cada texto al reconocer refutaciones, ambigüedades y mentiras.

Por lo general, los textos elaborados por los sujetos tienden a clasificarse en dos grupos: literarios y no literarios. Los primeros se dan en el ámbito de la ficción y su objetivo está en generar en el lector una satisfacción estética, mientras que los segundos tienen lugar en el campo de lo real y su propósito está en informar y expresar algo.

Entonces, las contradicciones se dan cuando el lector identifica cuando el autor del texto sostiene argumentos contrarios o tiende a negarlos. En cuanto a la ambigüedad, es cuando el lector interpreta alguna idea o término de distinta manera o cuando los términos carecen de una connotación clara. Finalmente, las falacias se identifican como argumentos engañosos, desacertados que generalmente los autores de los textos lo hacen intencionalmente para manipular

o persuadir. Además, no siempre son fácil de detectarlas ya que suelen presentarse sutilmente.

- LL.5.3.2. Dar valor a lo implícito de los textos con pensamientos propios al refutarlo con otras fuentes.

Se aprecia esta destreza en el estudiante cuando tiene la capacidad de identificar el contenido implícito del texto a través de argumentos particulares y los disiente con datos extra para posteriormente analizar el mismo.

Esto ya que, los textos pueden evaluarse implícitamente en su contenido porque, en varios casos, mediante el discurso se emplean recursos que fortalezcan la emisión del mensaje sentimental, tales como el tono o fuerza de voz en determinadas frases o partes del texto. De este modo se pretende que el lector se forme y amplíe sus saberes con base a las emociones implícitas.

- LL.5.3.3. Autocontrolar el entendimiento de los textos a través del uso de acciones cognitivas y meta cognitivas de entendimiento.

El criterio se emplea para identificar el progreso del entendimiento de la lectura en los estudiantes puesto que al utilizar más estrategias meta cognitivas como la relectura, se puede programar, supervisar y valorar si el estudiante ha evolucionado o no en el camino hacia el entendimiento total de lo leído.

Hay que recalcar que, tanto las estrategias cognitivas como las meta-cognitivas se presentan como recursos mentales que integran al pensamiento estratégico indispensable para la comprensión de los textos.

- LL.5.3.4. Dar valor a los puntos formales y la información de los textos en relación al objetivo de la comunicación, escenario social, cultural y la opinión de quien genera el escrito.

Lo que se pretende con este criterio es analizar la identificación y ponderación de las interrelaciones entre la cultura latente en el texto con el auge histórico, cultural y social de la población, así como también el contexto en los cuales se describe en los libros más destacados de cada grupo cultural, expresados en las cualidades que denotan la diversidad.

Para ello, se sugiere el uso de una línea de tiempo que indique el origen y los sucesos de auge de la lectura en las culturas que han destacado por siglos en la humanidad, desde ahí se ahonda en los efectos de dicha destreza en la sociedad por medio de los textos percibidos.

- LL.5.3.5. Indagar en bases de información y demás herramientas en línea con poder de elegir fuentes con base al objetivo de lo leído y dar valor a la confianza y criterio de las bases seleccionadas.

El fin de este criterio de evaluación radica en identificar la capacidad del alumno por indagar en bases de datos digitales y su aptitud para elegir fuentes adecuadas que se alineen al objetivo de la lectura y analizar tanto el interés como la confiabilidad del alumno frente a los criterios de cada fuente de consulta.

Asimismo, deja en evidencia si el estudiante aborda criterios de selección en la información, tales como: autoridad, navegabilidad, actualización, organización, legibilidad, contenido y destinatario. En síntesis, permite la evaluación de las habilidades del alumno para emplear fuentes de consulta y los parámetros de citación más generales, así como su poder para optar por aquellos textos que más se ajusten a sus demandas de investigación con el propósito de obtener aquellos datos a mapas conceptuales y demás recursos que asistan en el proceso de lectura según su objetivo.

Grado de rendimiento de los alumnos

Al analizar los hallazgos de la población objeto de estudio con relación a las aptitudes con criterio de rendimiento imprescindibles se tiene:

La mayoría de los alumnos carecen de la capacidad para criticar los textos, identificar contradicciones, falacias, distorsiones, ambigüedades y desviaciones, por ende, el nivel de desempeño de los alumnos en la LL5.3.1. es bajo.

Una parte importante de los estudiantes no valora el contenido explícito del texto con argumentos individuales, pero se dificultan al disentir con fuentes externas, entonces el nivel de desempeño de los alumnos frente a la LL.5.3.2. es precario.

Los estudiantes analizados no autorregulan la comprensión de un texto a través del uso de acciones cognitivas y meta-cognitivas de entendimiento, por lo que, su nivel de desempeño de los alumnos frente a la LL.5.3.3. no es satisfactorio.

En los estudiantes se aprecia la falta de valoración de las cuestiones formales y el contenido de los textos en relación a su fin comunicativo, el panorama sociocultural y el criterio del autor. Entonces, el nivel de desempeño de la LL.5.3.4. es bajo.

Se evidencia que los estudiantes no han desarrollado la capacidad de elegir fuentes de consulta que se ajusten al objetivo de la lectura y parámetros como la confiabilidad, criterio e interés al momento de consultar en las bases de datos digitales y demás recursos de internet. Por ende, el nivel de desempeño de los alumnos frente a la LL5.3.5. es insuficiente.

En consecuencia, se registra un bajo promedio de calificaciones en Lengua y Literatura.

Dificultades de aprendizaje

Entre los problemas de aprendizaje registrados en los estudiantes objeto de estudio están:

- El nivel literal de la lectura aún no se ha desarrollado en el alumnado.
- Una parte importante del alumnado todavía no ha desarrollado la lectura a nivel inferencial.
- La mayoría ha forjado el nivel crítico de la lectura, aunque también existe una parte de ellos con quienes se requiere abordar dicha destreza.
- Existe una minoría del alumnado que pierde la motivación por la lectura por lo cual no acata esta responsabilidad académica de principio a fin.
- En cuanto a los docentes se tiene los siguientes inconvenientes:
- El alumnado aprecia la carencia de este mecanismo por parte de su maestro al momento de impartir los conocimientos

- Existe la necesidad por motivar al alumnado para que se responsabilice con la materia objeto de estudio.
- El docente aún no se ha comprometido, a cabalidad, con el uso de las herramientas actualizadas en pro de la comprensión lectora.
- Una minoritaria, pero importante, parte de los profesionales carecen del gusto y responsabilidad por la clase de conocimientos que imparten, lo cual requiere de una intervención para motivarlos ya que son ellos el eje del cual se imparten los conocimientos y se postula como el ejemplo para los estudiantes y su simpatía por aprender.

Observaciones

Frente a los problemas diagnosticados en la población objeto de estudio se plantean las siguientes observaciones:

- Planificar lecturas que partan de las necesidades de los estudiantes, es decir, iniciar con lecturas básica y progresar paulatinamente hasta llegar al nivel óptimo de comprensión lectora con base al nivel de estudio que cursan los alumnos.
- Planificar actividades comunicativas donde los alumnos escuchen activamente variados discursos con estructuras diferentes sobre temáticas que les resulten conocidas por los alumnos.
- Planificar estrategias comunicativas que propicien la evaluación del contexto del contenido de las lecturas para resolver problemas y llegar a consenso de manera crítica.
- Socializar con el estudiantado sobre los criterios a aplicar al momento de buscar fuentes de consulta en las plataformas digitales y brindarles acompañamiento en el desarrollo de actividades planteadas bajo esta temática.
- Emplear estrategias que asistan a la comprensión de lecturas en los alumnos, en cada nivel.

No enmarcarse en un solo género literario, pues la diversidad ayuda a la motivación en los alumnos por desarrollar sus habilidades y destrezas de lectura.

4.2 Discusión

Desde la perspectiva de docentes y alumnos objeto de estudio, la gamificación contribuye al desarrollo de la competencia lectora, hecho que concuerda con el trabajado de Gallego *et al.* (2019) quienes apreciaron que la gamificación, al hacer empleo de actividades, esquemas, juegos y componentes de la lúdica en situaciones distintas de ésta, concede la difusión de un dato o contenido orientados a modificar un proceder mediante una vivencia didáctica que dé lugar al ánimo, participación y disfrute.

Pero más allá del conocimiento en la teoría, se denota que en la praxis pedagógica docente el uso TIC para forjar la competencia lectora ha sido poco aborda, aunque, los profesionales de la educación pretenden que los recursos que emplean en la enseñanza aprendizaje estén al día en la formación.

Esta intención se da ante la concepción de las TIC como una herramienta favorable para mejorar la comprensión lectora de su alumnado, por eso, aprueban las ventajas y beneficios de su utilización en el proceso formativo destinado a forjar la capacidad del alumno para comprender los textos leídos.

Como consecuencia la gamificación ha ganado terreno en la labor que ejercen los educadores de la institución por lo que motivan y estimulan a sus estudiantes a ser parte dinámica enseñanza aprendizaje, donde los premios o incentivos juegan un papel clave a la hora de captar el interés de cada uno.

Este contexto se basa en la perspectiva de Gaitán (2020) quien indica que está técnica de aprendizaje “desplaza las normas del juego a la educación con el propósito de lograr óptimos resultados tanto para asimilar los saberes, pulir habilidades o reconocer actos definidos” (p.1).

De ahí que resulte trascendental que, los docentes, más allá de aprobar el desarrollo y asimilación de esta herramienta de vanguardia, se mantengan en constante capacitación sobre la gamificación ya que, según Fernández (2019) “las estrategias pedagógicas tradicionales tienen un bajo vigor en la sociedad del saber de estos días” (p.1). Dicho de otro modo, los docentes se ven obligados a transformar sus mecanismos de enseñanza aprendizaje a partir del panorama social de hoy en día.

Este tipo de acciones influyen en el auge de las capacidades con criterio de desempeño de lengua y literatura de los estudiantes, quienes, en este caso carecen de la capacidad para criticar los textos, identificar contradicciones, falacias, distorsiones, ambigüedades y desviaciones.

Debido a esto, los estudiantes no valoran el contenido explícito del contenido con sus argumentos y se dificultan al compararlo con fuentes externas, incluso, carecen del poder de autorregular la comprensión de un texto a través del uso de acciones cognitivas y meta-cognitivas de comprensión.

Otro de los efectos negativos es que carecen de la valoración de las cuestiones formales y el contenido de los textos en relación a su fin comunicativo, el panorama sociocultural y el criterio del autor. Asimismo, no cultivan la capacidad de elegir fuentes de consulta que se ajusten al objetivo de la lectura y parámetros como la confiabilidad, criterio e interés al momento de consultar en buscadores en línea y demás recursos de internet.

Este problema, se da ya que los jóvenes, en la actualidad, carecen de una consulta basada en el análisis y la reflexión de los datos inmersos en el internet dado que se conforman con el primer link o vínculo que encuentran sin la necesidad de contrastar con otros sitios en la web, con variados autores, incluso sin reconocer si el contenido apreciado tiene o no calidad (Clarín, 2019).

Estas situaciones son un caldo de cultivo para el bajo promedio de calificaciones en la cátedra de Lengua y Literatura de los estudiantes, independientemente del grado de instrucción académica que cursen.

Por eso, Castillo *et al.* (2020) consideran que es emergente que los docentes aborden estrategias de motivación con base de que el deseo, gusto, incluso el hábito, por la lectura se puede cultivar en cualquier nivel de educación. Además, que, ante el empleo de las tecnologías es posible aproximar a los estudiantes a la lectura de manera diferente a la tradicional, pero con énfasis en una lectura analítica de los textos.

Únicamente así se logrará que “la lectura no solo sea una simple repetición de sonidos sin significado” (Castillo, Briones, Espinosa, y Espinosa, 2020). Es que los buenos resultados se logran con la intervención oportuna de docentes,

autoridades, ministerio de Educación, familia y demás organismos interesados en cultivar una actitud positiva en los alumnos frente a la lectura.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Para abordar el desarrollo de este punto se considera:

- Presentación de la propuesta
- Antecedentes de la propuesta
- Justificación de la propuesta
- Objetivos de la propuesta (General y específicos)
- Beneficiarios de la propuesta
- Tiempo de aplicación (cronograma)
- Estrategias empleadas
- Recursos
- Desarrollo de contenidos
- Rúbrica de evaluación
- Comparativa de alcance de aplicación de la propuesta

Tema:

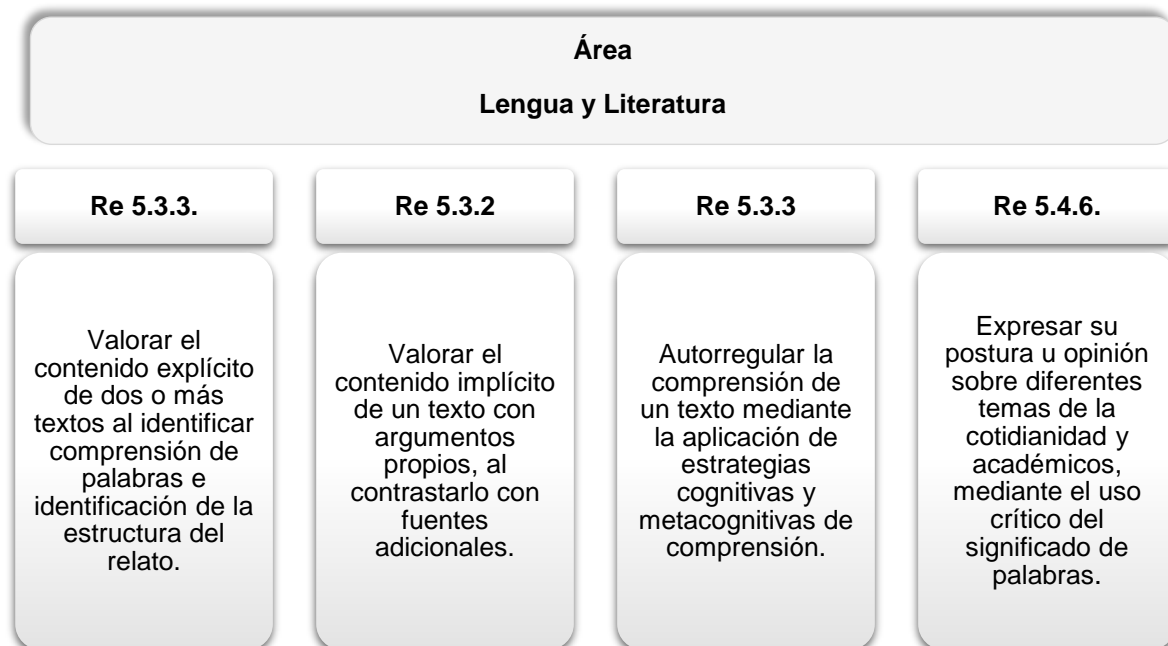
Aplicación de la gamificación para desarrollar la competencia lectora en los alumnos de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”.

5.1 Presentación

La presente propuesta se plantea como recursos interactivos integrado por actividades gamificadas con el fin de cultivar las destrezas con criterio de desempeño descritas en el currículo nacional 2016 en los estudiantes primero de bachillerato:

Figura 13.

Aptitudes con criterio de desempeño



Nota: la figura detalla las 4 aptitudes con criterio de desempeño que se considerarán en el área de Lengua y Literatura por parte del Ministerio de Educación (2016) las cuales van desde valorar lo explícito hasta ser sujetos críticos de los textos.

Todo esto con énfasis en la lectura de textos que integren elementos de valor y aborden temas referentes al ámbito social, donde el lector obtenga la ampliación de su grado de criticidad ante las mismas y, consecuentemente, adquirir determinada postura ante el contenido leído.

Para el efecto, el alumno tendrá que leer el contenido, subrayar ideas principales y aquellos términos que desconozca para después desarrollar actividades que demandarán de los niveles de lectura con base a sus etapas a través de acciones que demandarán de lo cognitivo y metacognitivo de la comprensión lectora. Esto fundamentado en la gamificación, como metodología, la cual emplea elementos como la dinámica (progreso), mecánica (recompensa), entre otros.

Cabe señalar que dicho mecanismo, también conocido como ludificación, pretende incrementar la motivación de los estudiantes a priori en espacios que son ajenos a lo lúdico con el fin de obtener resultados favorables, dicho de otro modo, emplear técnicas del juego en ambientes no lúdicos.

Además, estas actividades pretenden el desarrollo de aptitudes particulares con textos cortos a lo largo de un lapso establecido y son hetero dirigidas, es decir, se han diseñado para que el docente las administre y pondere, incluso son de exclusividad para la asignatura de lenguaje y literatura porque se enfocan en el auge de la comprensión lectora.

5.2 Antecedentes

Una vez aplicadas las técnicas de recolección de datos se conoció que los alumnos de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Vicente Fierro” tienen problemas de comprensión lectora. Por eso se vio factible el desarrollo de la presente propuesta con base a la gamificación ya que esta una técnica que asiste positivamente en el desarrollo de esta habilidad.

Esto porque la gamificación se presenta como procedimiento flexible que rompe toda barrera, dado que es aplicable a nivel presencial y virtual. Ha adquirido valor sobre todo en los tiempos que aquejaron a los habitantes en la emergencia sanitaria, donde se destacó por ser un mecanismo innovador y entretenido de aprendizaje.

Ante este panorama, se ve en la gamificación una metodología de enseñanza fundamental a tal punto de tornarse en una necesidad porque concede al docente su integración con la formulación de acciones que benefician al fortalecimiento de habilidad como la comprensión lectora.

Además, otro de las ambiciones de esta propuesta se basa en ser una guía para los docentes de esta institución académica puesto que, la mayoría ha abordado la gamificación de forma empírica y con una especialización precaria, no obstante, con aquella acción han reflexionado sobre el valor de la misma.

5.3 Justificación

Se considera que la mejor alternativa para solventar el problema identificado en los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Vicente Fierro” es el diseño de actividades basadas en la gamificación. El uso de esta metodología que nace de la ludificación a cargo del docente es sustancial porque como se evidenció, los docentes carecen de un conocimiento o herramienta que

los oriente en la aplicación de este tipo de actividades académica, lo cual ha dejado de lado las bondades que la gamificación entrega: motivación e interés que incita en los estudiantes, a lo que se suma la responsabilidad por asimilar nuevos saberes al presentarle datos que despierten su creatividad.

Otro de los motivos que justifica a esta propuesta es su utilidad para la Unidad Educativa objeto de estudio, esto porque el Ministerio de Educación plantea que los centros académicos se auto formen y orienten a sus educandos en pro del desarrollo de las competencias referentes a la comprensión lectora.

5.4 Objetivo de la propuesta

Objetivo General

- Diseñar actividades de gamificación que asistan al progreso de la comprensión de la lectura en los alumnos de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”.

Objetivos específicos

- Elegir los recursos más adecuados para el desarrollo de las actividades de gamificación.
- Elegir los contenidos que propicien el cultivo de la comprensión lectora.
- Socializar la propuesta con sus principales beneficiarios: educadores y alumnos de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”.

5.5 Beneficiarios

La presente propuesta de gamificación nace de una investigación sobre la gamificación y se destina a los estudiantes que son parte del primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”. Se propone es la optimización de las competencias de comprensión lectora, misma que es la principal beneficiaria.

Entre los beneficiarios indirectos se reconoce a los educadores, representantes de familia y directivos de la Unidad Educativa en cuestión ya que la meta principal de esta institución radica en la entrega de una formación académica de calidad

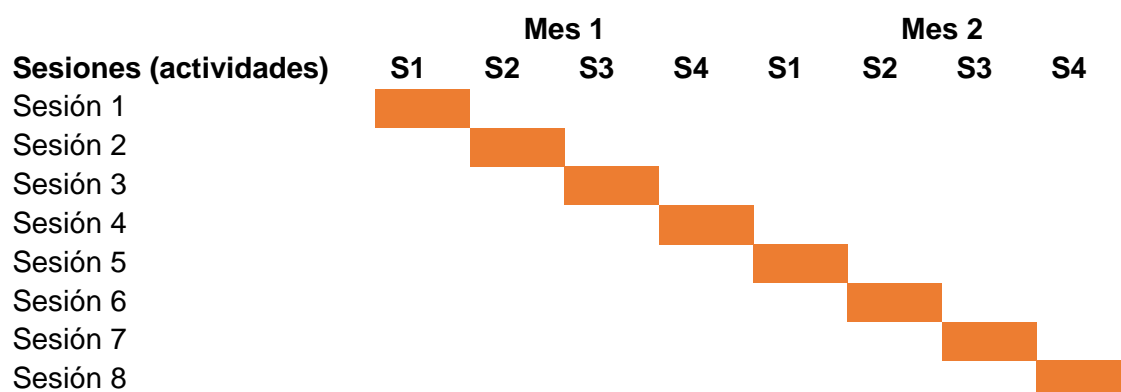
que se plasmará en su desempeño estudiantil. Por otra parte, los docentes tendrán la posibilidad de fortalecer sus saberes para enseñar y favorecer al vínculo educando – educador.

5.6 Tiempo de aplicación

La propuesta se aplicará en el cuarto quimestre del periodo lectivo 2022 – 2023 con alumnos de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”, se ejecutará en la asignatura de lengua y literatura, precisamente en el bloque curricular de lectura. Se trabajará en 7 sesiones, 6 para el desarrollo de las actividades, 1 para la evaluación y 1 para la retroalimentación, cada una durará 30 minutos. Además, se aplicará 1 por semana.

Tabla 39.

Cronograma



Nota: se describe el tiempo de ejecución de la propuesta, según las sesiones determinadas por el autor, Tulcanaza (2022), en pro de la competencia lectora de los alumnos de primero de Bachillerato de la institución objeto de estudio.

5.7 Estrategias empleadas

Con el objetivo de que los alumnos activen sus saberes para vincularlos con otros y alcanzar un feedback rápida cuando desarrollen las actividades planteadas se emplearán estrategias como:

- Trabajo cooperativo

El trabajo cooperativo alude al uso didáctico de equipos pequeños donde los estudiantes actúan juntos para lograr resultados favorables en el aprendizaje propio y colectivo (Pazmiño, 2021).

Al emplear el juego en las estrategias de gamificación se concede a los alumnos conservar la motivación e involucramiento constantes y dinámicos. De esta manera sus aptitudes y habilidades se desarrollarán en fundamento a principios humanos que beneficien a todos.

- Trabajo en equipo

Este tipo de trabajo ayuda al grupo a interrelacionarse e interactuar de forma organizada con el propósito de acatar lo dispuesto en una actividad en singular, de este modo se permite al educando compartir compromisos, minimizar o eliminar el individualismo y aprender de forma grupal (Maldonado *et al.*, 2014).

Para las actividades de gamificación planteadas se formarán equipos de estudiantes para que compartan los saberes entre todos los integrantes, tomen decisiones propicias en pro del logro de cada objetivo y acepten los efectos provocados por su proceder.

5.8 Recurso

Para que la propuesta se alinee con las tendencias sobre herramientas tecnológicas en la educación, se plantea el uso de Kahoot! porque permite la creación de juegos basados en la acción de pregunta – respuesta de manera intuitiva. Es aplicable para todo nivel de educación ya que su interfaz es interactiva, divertida y de uso fácil.

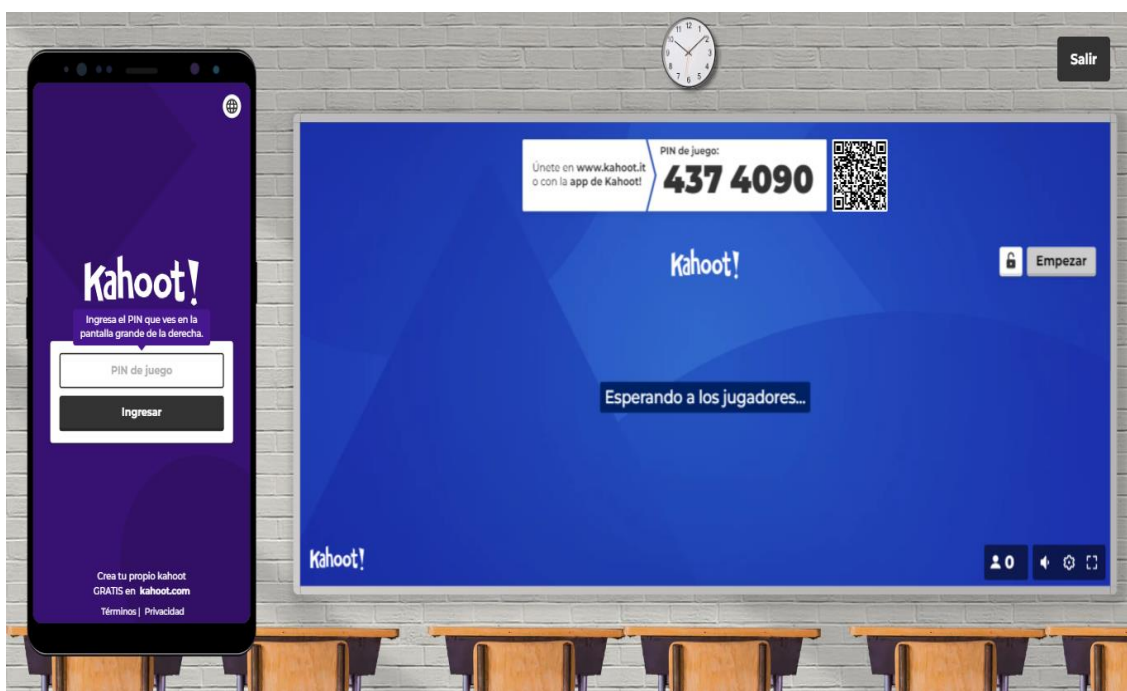
Para emplear esta herramienta basta con el desarrollo de pasos sencillos como:

- Ingresar al sitio oficial: <http://bitly.ws/Dg3k>
- Registrarse
- Elegir una plantilla
- Modificar la plantilla
- Compartirla con los alumnos para que desarrollen lo propuesto.

Una vez efectuado cada paso, el docente compartirá con los alumnos un código para que se registre e inicien con las actividades. Entonces, los alumnos evidenciarán una imagen similar a la siguiente:

Figura 14.

Interfaz del recurso a emplear



Nota: se emplea este recurso debido a la inclinación identificada en los resultados de las encuestas, además es un recursos didáctico y llamativo para los alumnos a la hora de efectuar los juegos en pro del aprendizaje lector. Tomado de Kahoot! (2023)

5.9 Desarrollo de los contenidos

Indicaciones generales

Para todas las actividades de lectura con gamificación, el docente deberá tener en cuenta los siguientes aspectos para que los alumnos efectúen sin problema cada ejercicio:

Tabla 40.

Indicaciones generales de las actividades

Recursos	<ul style="list-style-type: none">• Docente• Alumnos• Lectura impresa• Hoja en blanco• Computador/ móvil
Tiempo	30 minutos
Indicaciones	<ol style="list-style-type: none">1. El docente socializa con los alumnos sobre la actividad.2. El docente invita a los alumnos a formar 5 equipos de trabajo.3. El docente entrega a cada grupo una copia de la lectura y una hoja en blanco.4. Los alumnos tienen 10 minutos para leerla y comprender. Además, pide que en la hoja en blanco saquen las ideas principales.5. El docente retira la hoja de lectura6. ¡El docente les envía el link para que desarrollen la actividad en Kahoot!7. Los alumnos tienen 10 minutos para completar las actividades.8. El docente y alumnos revisan los puntajes de cada grupo.9. El docente entrega a los ganadores 5 puntos que sumarán al puntaje que alcancen en su próxima actividad.
Observación	<ul style="list-style-type: none">• Para cada actividad los alumnos podrán pedir ayuda al docente para que resuelva cualquier duda.• Cada equipo cuenta con 2 comodines de ayuda y lo pueden usar cuando deseen. 1) Pedir ayuda a un integrante de otro equipo por 30 segundos y 2) Revisar los apuntes de otro equipo por 30 segundos.• Queda descalificado aquel equipo que infrinja con las reglas del juego.

Nota: se describen los recursos e indicaciones generales para llevar a cabo las sesiones planteadas en esta propuesta formulada por Tulcanaza (2022).

Desarrollo:

Figura 15.

Lectura con gamificación 1

Lectura 1

- Muchos expertos recomiendan no dar a los hijos un móvil inteligente (con acceso a Internet) hasta los 14 años. Un niño de 10 años no necesita un móvil, porque suele estar en casa o en el colegio y está permanentemente localizado. Además, si tuviera un móvil, la pregunta sería a qué servicios puede acceder desde el móvil (básicamente, aplicaciones de redes sociales y mensajería) y a qué peligros estaría expuesto. Por ejemplo, entre los menores de edad es frecuente el ciberacoso, en el que las burlas, insultos y amenazas de unos menores a otros ya no se limitan al colegio y al horario escolar, sino que se extienden a las redes sociales durante todo el día.
- Por otra parte, hay un riesgo que no tiene que ver con ser víctima de un delito, sino con su desarrollo personal (físico y psicológico, individual y social) y es la excesiva dependencia del móvil, que puede terminar en un trastorno grave o adicción, pero que mucho antes ya resulta preocupante, porque denota una falta de autocontrol y autoorganización del tiempo y de las tareas que debe hacer, de estudio y de ocio. Frente a ello, el mejor control parental no es el tecnológico, sino la educación, la confianza y la comunicación desde pequeños.


Nota: La información es recuperada de Blogspot (Blogspot, 2014).

Actividades

Figura 16.

Actividades de la primera lectura con gamificación

1. Uno de los siguientes enunciados resulta incompatible con lo afirmado en el texto. ³⁵



A) Además del acoso escolar, los niños están expuestos al acoso en redes sociales. ⁻⁷

B) Un niño que depende excesivamente del móvil puede desarrollar una conducta adictiva. ⁻¹²

C) Los expertos recomiendan a los padres dar un móvil a sus hijos recién a los 14 años. ⁻¹²

E) Frente a los peligros de Internet, los padres deben espiar digitalmente a los niños. ⁻¹²

2. ¿Cuál es el tema central?

A) Redes sociales

B) Dispositivos móviles

C) Ciberacoso

E) Todas las anteriores

3. ¿Sobre qué no trata la lectura?

A) Redes sociales

B) Dispositivos móviles

C) Ciberacoso

E) No dependencia al móvil

4. ¿Quiénes recomiendan no dar a los hijos un **móvil inteligente** (con acceso a Internet) hasta los 14 años?



▲ A) Profesores



◆ B) Expertos



● C) Presidentes



■ E) Ninguna de las anteriores



5. ¿Por qué un niño de 10 años no necesita un móvil?



▲ A) Está en casa



◆ B) Siempre está localizado



● C) Está en el colegio



■ E) A y C son correctas



6. ¿A qué servicios puede acceder un niño desde el móvil?



▲ A) Mensajería



◆ B) Redes sociales

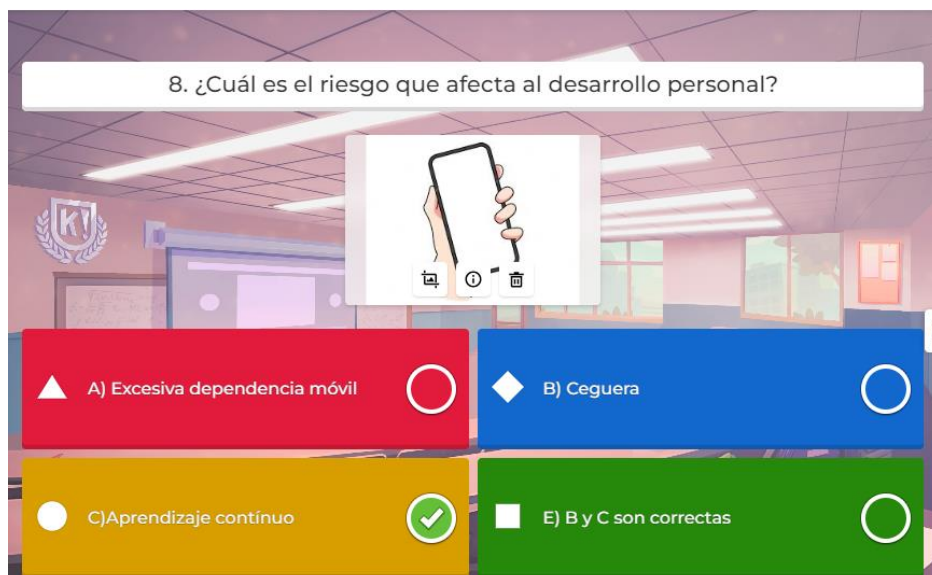


● C) Banca móvil



■ E) A y B son correctas





Nota: la primera actividad de gamificación contiene 8 preguntas clave desarrolladas en Kahoot sobre aspectos específicos de la figura 49, primera lectura con gamificación.

Figura 17.

Lectura con gamificación 2

Lectura 2

- Los especialistas en derechos humanos piensan que la representación de las personas en la publicidad es injusta y discriminatoria. En el caso de hombres y mujeres, existe una fuerte tendencia a presentar a los primeros como los protectores, los fuertes, mientras que a las segundas las vemos básicamente en roles secundarios. Sin embargo, las escenas discriminatorias no se circunscriben a esos ámbitos, ya que al mostrar a un tipo de personas en las que predomina la piel blanca y los cabellos claros, dejan de lado la diversidad racial que existe en nuestro país (andinos, mestizos, afrodescendientes, etc.).
- Mariela Jara señala que los mensajes publicitarios también discriminan cuando exponen situaciones en las que priman momentos de realización, felicidad y prosperidad económica en un país en el que una gran parte de la población (24,8%) vive en la pobreza.
- Para sus defensores, la publicidad es el espejo de la cultura que hemos adquirido a lo largo de los años. David Solari Martín explica que el individuo presta a los anuncios comerciales ideales de belleza y comportamiento. La sociedad acepta un modelo y la publicidad lo acoge. Es seguro que el color de tinte que más se vende en el País es el rubio y acá las mujeres no son rubias. Entonces, estos mensajes nos alienan o tenemos parámetros de belleza que no corresponden a nuestra realidad, pero los aceptamos. Además, algunos spots publicitarios son androcéntricos (comerciales de cerveza), sexistas (productos de limpieza) o se centran en una determinada raza (productos de belleza). Por ejemplo, si vendemos mototaxis no vamos a utilizar modelos de ojos azules, porque ese no es el público consumidor.
- Por otro lado, las marcas de algunas instituciones bancarias y bebidas gaseosas tienen promociones en las que aparecen modelos con rasgos andinos. Lo que sucede es que hay un problema de identidad que provoca una falta de unidad entre los criterios y los mensajes que se emplean para elaborar los avisos publicitarios.

Nota: La información es recuperada de Blogspot (Blogspot, 2014).

Actividades

Figura 18.

Actividades de la segunda lectura con gamificación

1. ¿Cuál es el tema central?



<input checked="" type="checkbox"/> Los contenidos discriminatorios en la publicidad en el país.	<input type="checkbox"/> La aceptación de los roles tradicionales en la población.
<input type="checkbox"/> Los valores tradicionales de los medios de comunicación.	<input type="checkbox"/> Los problemas de identidad en las promociones de venta.

2. Al revisar el 2do párrafo encuentras la palabra "primar" ¿qué significa?



<input type="checkbox"/> Mostrar.	<input type="checkbox"/> Cristalizar
<input type="checkbox"/> Fundar.	<input checked="" type="checkbox"/> Destacar.

3. ¿Qué idea no se ajusta a la lectura?



<p>▲ Algunas bebidas gaseosas emplean modelos con rasgos andinos. <input type="radio"/></p>	<p>◆ Los avisos publicitarios difunden hábitos racistas, sexistas y androcéntricos. <input type="radio"/> -3</p>
<p>● En la publicidad nacional nunca se utilizan modelos con rasgos andinos. <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p>■ A los consumidores les falta compartir ciertos valores, códigos y conductas. <input type="radio"/> -1</p>

4. De acuerdo con la lectura se entiende que que los anunciantes de bienes de consumo masivo:



<p>▲ Deben sancionar a las empresas que discriminan al comprador. <input type="radio"/></p>	<p>◆ Carecen de una pauta común en sus campañas publicitarias. <input checked="" type="checkbox"/></p>
<p>● Promueven la equidad de género premiando el mejor aviso. <input type="radio"/></p>	<p>■ Tienen que conectarse a varias fuentes de información electrónica. <input type="radio"/></p>

5. En el caso de realizar un comercial de productos cosméticos para la televisión, probablemente:



<p>▲ Crearía un modelo de vida acorde con el estatus de vida foráneo. <input type="radio"/></p>	<p>◆ Contaría con la participación de una hermosa fémina de tez blanca. <input checked="" type="checkbox"/></p>
<p>● Disminuiría los ingresos de la industria de belleza a nivel regional. <input type="radio"/></p>	<p>■ Ninguna de las anteriores. <input type="radio"/></p>

Nota: la segunda actividad de gamificación contiene 5 preguntas clave desarrolladas en Kahoot sobre aspectos específicos de la figura 50, segunda lectura con gamificación.

Figura 19.

Lectura con gamificación 3

LECTURA 3
Inteligentes, pero sin carácter, logran poco.

- David Levin, cofundador de la famosa red de escuelas intermedias charter "KIPP" de Estados Unidos, que fomentan el estudio intensivo por parte de estudiantes de bajos recursos logrando que obtengan muy altas calificaciones para ingresar a la alta secundaria y a la universidad, encontró que sus ex alumnos tendían a abandonar los estudios superiores graduándose solamente 33% al cabo de los 4 años del primer título universitario. Si bien seguía siendo superior al 31% del promedio nacional, estaba muy lejos de su meta de graduar al 75% de los egresados.
- Levin encontró algo curioso: los alumnos que se mantenían en la universidad no eran los que tenían las mejores notas en el colegio, sino los que evidenciaban tener muchas fortalezas de carácter, como optimismo, perseverancia e inteligencia social. Eran aquellos que rápidamente se recuperaban de cualquier traspie sin quedarse atados a sus fracasos. Podían tolerar dejar de ir al cine para terminar sus trabajos, o mantenerse optimistas pese a los líos en el hogar o pedir a los profesores trabajos adicionales para recuperar sus malas notas. En suma, encontró que si bien el C.I. (Cociente Intelectual) era un buen predictor de los puntajes de las pruebas nacionales de logros de aprendizaje, los mejores predictores de la permanencia en los estudios superiores eran los indicadores relevantes del carácter.
- Es decir, tenía más relevancia el trabajo duro, valiente y perseverante en búsqueda de un objetivo, como por ejemplo en el caso de un atleta que se esfuerza y entrena duramente, se foguea en competencias en las que a veces gana y otras pierde, supera sus frustraciones, sigue para adelante sin rendirse, hasta llegar lo más cerca posible del logro aspirado. Esa no es la experiencia que se llevan consigo gran cantidad de estudiantes a los que "les viene fácil" el logro académico por sus ventajas intelectuales genéticas, pero que se esfuerzan poco en cultivar su excelencia. Esas personas, cuando enfrentan algo que realmente les resulta difícil, se achican y rinden, porque no están acostumbradas a ese tipo de experiencias.

Nota: La información es recuperada de Blogspot (Blogspot, 2014).

Actividades

Figura 20.

Actividades de la tercera lectura con gamificación

1. ¿Quiénes eran los alumnos que terminaban sus estudios superiores?



Quiénes pedían a los profesores trabajos adicionales para recuperar sus malas notas. -9

Aquellos que dejaban de ir al cine para terminar sus trabajos.

Aquellos que tenían muchas fortalezas de carácter, como optimismo y perseverancia. -7

Ninguna de las anteriores.

2. De acuerdo con la lectura ¿qué tiene más relevancia en la búsqueda de un objetivo?



Llegar lo más cerca posible del logro aspirado.

Enfrentar algo que realmente resulta difícil.

Esforzarse por trabajar duramente para seguir adelante sin rendirse.

Tener ventajas intelectuales genéticas.

3. ¿Qué lograban aquellos alumnos optimistas, perseverantes y con inteligencia social?



No se quedaban atados a su fracaso.

Eran más felices.

Tenían las mejores calificaciones.

Todas las anteriores.

4. ¿Quién era Daniel Levin?



▲ Cofundador de la famosa red de escuelas intermedias charter "KIPP". <input type="radio"/>	◆ Fundador de la famosa red de escuelas intermedias charter "KIPP". <input type="radio"/>
● Ninguna de las anteriores. <input checked="" type="radio"/>	■ Alumno de Estados Unidos. <input type="radio"/>

5. ¿Cuáles eran los mejores predictores de la permanencia en los estudios superiores?



▲ C.I. (Cociente Intelectual). <input type="radio"/>	◆ C.I. (Cociente Intelectual) e indicadores relevantes del carácter. <input type="radio"/>
● Registro de calificaciones. <input type="radio"/>	■ Indicadores relevantes del carácter. <input checked="" type="radio"/>

6. El tema de la lectura se enfocaba en:



▲ Inteligentes con sueños por lograr. <input type="radio"/>	◆ Inteligentes sin carácter. <input checked="" type="radio"/>
● Personas con carácter que no lograban mucho. <input type="radio"/>	■ Inteligentes que estudiaron el C.I. <input type="radio"/>

Nota: la tercera actividad de gamificación contiene 6 preguntas clave desarrolladas en Kahoot sobre aspectos específicos de la figura 52, tercera lectura con gamificación.

Figura 21.

Lectura con gamificación 4

LECTURA 4

¿Para qué sirven las tareas?

- Parece una pregunta tonta, pero no deja de ser relevante, especialmente ante la inexistencia de evidencias científicas contundentes de que realmente sirvan para mejorar el aprendizaje de los alumnos. Las pocas evidencias positivas que hay siempre tienen la atingencia "*depende del tipo de tareas de las que se trate*". Valen si son dosificadas, accesibles, cultivadoras de la curiosidad y motivación del estudiante, de modo similar a la de quien se pasa horas disfrutando de pintar, tocar un instrumento musical, hacer deportes o manualidades. Agregaría además, sin notas, usadas como material para iniciar las clases siguientes, permitiendo que el profesor detecte qué es lo que los alumnos han hecho por su cuenta.
- Una de las cartas a los padres más sensatas que he leído últimamente es la de *Lisa Waller*, directora de la secundaria privada Dalton, en Nueva York, anunciando que se reducirá la carga de pruebas y tareas para no sobrecargar a los alumnos, y que las pruebas semestrales serían postergadas dos semanas de modo que los alumnos no tengan que pasarse las vacaciones estudiando para los exámenes. Además, establecieron un ciclo de rotaciones de trabajos cada 5 semanas, de modo que se alternen semanas livianas con semanas más pesadas.
- Esta acción se suma a otras similares en las que colegios que renuevan su pedagogía están bajando la presión por las tareas, por considerarlas saturantes y desmotivadoras, componentes de "*una carrera hacia ninguna parte*", que lo único que hacen es privar a los alumnos del necesario tiempo de sueño y del disfrute de su vida juvenil. Alumnos que estudian más de 3 horas por noche tienen una fuerte probabilidad de desarrollar conductas y enfermedades asociadas a la privación del sueño, úlceras, dolores de cabeza y sobre estresamiento. Por lo demás, existen muy limitadas evidencias de que dejar más tareas haga que los alumnos se vuelvan más hábiles.


Nota: La información es recuperada de Blogspot (Blogspot, 2014).

Actividades

Figura 22.

Actividades de la cuarta lectura con gamificación

1. ¿Cuál es el título que más se ajusta a la lectura?




▲ La pedagogía moderna y las tareas escolares.

◆ El efecto nocivo de las tareas escolares.

● El valor de las tareas escolares en la mejora del aprendizaje.

■ La importancia de las tareas escolares en la mejora del aprendizaje.

2. ¿Cuál de las siguientes ideas se ajusta al pensamiento del autor del texto?




▲ Aumentar la presión por las tareas escolares.

◆ Realizar tareas dosificadoras, accesibles y cultivadoras de la curiosidad.

● Estudiar no más de 3 horas por la noche.

■ Ninguna de las anteriores.

3. ¿Existen pruebas científicas y contundentes sobre el valor de las tareas?



◆ Verdadero

▲ Falso

4. En el primer párrafo está la palabra "atingencia" ¿Cuál es su significado según el contexto?



▲ Contingencia.

◆ Sugerencia.

● Premisa.

■ Todas las anteriores

5. ¿Qué se indicaba en las cartas que leyó el autor del texto?



▲ Reducción de tareas.

◆ Postergación de pruebas semestrales.

● Reducción de pruebas

■ Todas las anteriores

6. ¿Qué sucede cuando los alumnos estudian por más de 3 horas en la noche?



▲ Tienen dolor de cabeza.

◆ Mejoran sus calificaciones.

● Están más preparados.

■ Ninguna de las anteriores

Nota: la cuarta actividad de gamificación contiene 6 preguntas clave desarrolladas en Kahoot sobre aspectos específicos de la figura 54, cuarta lectura con gamificación.

Figura 23.

Lectura con gamificación 5

LECTURA 5

- Antes de discutir sobre la contaminación sonora, se debe esclarecer qué se entiende por ruido. Probablemente, todos tengan una definición de él, pero los estudios técnicos deben proveerse de una forma objetiva de definirlo. Desde esta perspectiva, *el ruido es el sonido no deseado que genera molestia, perjudica o afecta la salud de las personas*. En otras palabras, la contaminación sonora es la presencia en el ambiente de niveles de ruido que implique molestia, genere riesgos, perjudique o afecte la salud y al bienestar humano, los bienes de cualquier naturaleza o que cause efectos significativos sobre el medio ambiente.
- Actualmente, este tipo de contaminación es uno de los problemas más importantes que pueden afectar a la población de la capital, ya que la exposición de las personas a niveles de ruido intenso puede producir estrés, presión alta, vértigo, insomnio, dificultades en el habla y la pérdida de audición, cuando el contacto con este agente nocivo es prolongado. Además, los sonidos estridentes afectan, particularmente, la capacidad de aprendizaje de los menores de edad y pueden causar estragos en el desarrollo de sus capacidades cognitivas cuando todavía no han salido de la infancia.
- La intensidad de los distintos ruidos se mide en decibeles (dB). Los decibeles son las unidades en las que habitualmente se expresa el nivel de presión sonora, es decir, la potencia o intensidad de los ruidos. Además, son la variación sonora más pequeña perceptible para el oído humano. El umbral de audición humano medido en dB tiene una escala que se inicia con 0 dB (nivel mínimo) y que alcanza su grado máximo con 120 dB (que es el nivel de estímulo en el que las personas empiezan a sentir dolor), un nivel de ruido que se produce, por ejemplo, durante un concierto de rock.

Nota: La información es recuperada de Blogspot (Blogspot, 2014).



Nota: para esta lectura es necesario acompañarla de la imagen.

Actividades

Figura 24.

Actividades para la quinta lectura gamificada

1. Al revisar tanto la imagen como la lectura, el objetivo principal de éstas es:

▲ Esclarecer el problema de la contaminación auditiva en las ciudades del Perú. -2	◆ Examinar minuciosamente los factores relacionados a la generación de ruido. ○
● Propiciar entendimiento del problema auditivo y sus factores en la capital de países vecinos. -18	■ Propiciar una comprensión del estado de contaminación sonora en la capital. ✔

2. Según la lectura, la palabra "estragos" significa:



▲ Efectos perniciosos.



◆ Causas ignotas.



● Contingencias imprevistas.



■ Efectos secundarios.



3. De las conclusiones expuestas en la imagen sobre la contaminación sonora en Lima se deduce que:



▲ La población carece de una conciencia clara sobre la gravedad de este problema.



◆ El aumento del tráfico vehicular podría mejorar el ecosistema sonoro de la capital.



● Al implementar una regulación contra el ruido se debe priorizar solo la prevención.



■ Todas las anteriores.



4. Según la información que brindan la lectura y la imagen, es válido sostener que la población de Lima, en mayor medida:



▲ Debe preocuparse más por emplear el servicio de transporte público capitalino.



◆ Vería comprometida su estado de salud si vive próxima a vías congestionadas.



● Ha desarrollado una cultura de protección a la exposición de ruidos incómodos



■ Requiere cuidados al exponerse a un ruido como el producido por un concierto.



5. ¿Qué pasaría si el umbral superior de la audición humana se triplicara?



- ▲ La exposición a ruidos molestos dejaría ser un aspecto relacionado al bienestar. -5
- ◆ Habría que replantear qué ruidos podrían vincularse a la contaminación sonora. -3
- Lima tendría que reexaminar la mayor parte de sus políticas públicas sanitarias. -5
- Los sonidos estridentes desencadenarían un impacto favorable en los menores. -1

6. ¿Cómo se mide la intensidad de los distintos ruidos?



- ▲ Unidades de audio.
- ◆ Vibraciones generadas.
- Malestar causado en las personas.
- Decibeles.

Nota: la quinta actividad de gamificación contiene 6 preguntas clave desarrolladas en Kahoot sobre aspectos específicos de la figura 56, quinta lectura con gamificación.

Para la sexta sesión se trabajará con 2 lecturas.

Figura 25.

Lectura con gamificación 6 (primera parte)

LECTURA 6.1

- ¿El mundo mágico de la realidad virtual llegó a tu hogar esta Navidad? Marientina Gotsis, profesora investigadora en la División de Medios y Juegos Interactivos de la Universidad del Sur de California, cree que las familias con niños pequeños deben ser especialmente cautelosas con la realidad virtual, incluso si compraron el juego para adolescentes o adultos jóvenes.
- «Es casi imposible enseñarle algo brillante a un niño pequeño y luego decirle “no, tú no puedes jugar con esto”», dijo. «Por lo tanto, los padres deben decirle al hijo mayor que parte de su responsabilidad es cuidar de sus hermanos menores, para ayudarlos a comprender que no deben usarlo». Si llegaran a usarlo, agrega Gotsis, cuanto más pequeño es el niño, más corta debe ser la exposición. «Es posible que los niños no sepan cómo comunicar que sienten alguna incomodidad, como molestia visual o mareo por movimiento, entonces no se recomienda una exposición prolongada», dijo.
- «No me preocupa que los niños usen la realidad virtual. Me preocupa que los niños usen cualquier medio sin supervisión», dijo Jeremy Bailenson, director del Laboratorio de Interacción Humano-Virtual de Stanford. «Los padres deben ser cuidadosos, activos y participativos, porque el medio RV es más poderoso que los medios tradicionales». CNN (2018).
- «La realidad virtual conlleva riesgos muy reales para la salud» en Expansión.

Nota: La información es recuperada de Blogspot (Blogspot, 2014).

Figura 26.

Lectura con gamificación 6 (segunda parte)

LECTURA 6.2

- El miedo, la ansiedad y las dudas sobre el dolor que pueden provocar determinados procedimientos son frecuentes en los niños que acuden a un centro hospitalario. Con el fin de hacer esta experiencia menos traumática y más llevadera, en las urgencias pediátricas se está incorporando el uso de gafas de realidad virtual, que son dispositivos que proyectan imágenes agradables, por ejemplo, de animales, y son muy sencillas de colocar.
- En realidad, se trata de desviar la atención de los niños y mantener su mente alejada mientras se les hacen las pruebas necesarias o se aplican algunas técnicas en la consulta. En concreto, sus objetivos son reducir el dolor en los procedimientos y disminuir el miedo y la ansiedad.
- Mediante el uso de este dispositivo y otras medidas de tipo más personal, como la cercanía y la empatía, se consigue una mejor experiencia para los pequeños y sus familias. En opinión del doctor Gonzalo Pin Arboledas, jefe del servicio de Pediatría del Hospital Quirón Salud Valencia, «así los niños no sufren sin necesidad, de manera que su recuerdo de la estancia en el hospital deja de ser doloroso; mejoramos su estado de ansiedad y, con ello, el de padres y familiares».
- Pin, G. (2019). «Gafas de realidad virtual para niños en urgencias» en *Tucanaldesalud.es*.

Nota: La información es recuperada de Blogspot (Blogspot, 2014).

Actividades

Figura 27.

Actividades para la sexta actividad gamificada

1. Se considera que ambos textos presentan puntos de vista divergentes acerca de:



<input type="checkbox"/> Los perjuicios que causa depender de la realidad virtual.	<input type="checkbox"/> Los mejores tratamientos de salud para niños y adultos.
<input type="checkbox"/> Las ventajas de la realidad virtual en el ámbito de salud.	<input checked="" type="checkbox"/> La conveniencia de utilizar la realidad virtual en niños.

2. En la lectura 6.2 el término "llevadera" se entiende como:



<input type="checkbox"/> Efímera.	<input checked="" type="checkbox"/> Tolerable.
<input type="checkbox"/> Comprensible.	<input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores.

3. Es posible inferir que, según el autor del texto 6.1, la realidad virtual:



<input type="checkbox"/> Debe usarse sin mayor supervisión siempre y cuando la exposición sea lúdica.	<input type="checkbox"/> Presenta problemas irreversibles tanto en jóvenes como en adultos mayores.
<input checked="" type="checkbox"/> Dista de ser el único recurso potencialmente peligroso para los más jóvenes.	<input type="checkbox"/> Genera molestias visuales en todos los que la emplean, pero ningún daño.

4. Es compatible con el texto 6.2 aseverar que los niños que acuden a un centro hospitalario y se someten a la realidad virtual: -8



<input type="checkbox"/> <p>Requerirían de la supervisión de sus padres para poderse atender.</p>	<input checked="" type="checkbox"/> <p>Muestran una menor propensión a sufrir algún efecto traumático.</p>
<input type="checkbox"/> <p>Presentarían síntomas adversos como mareos y visión borrosa.</p>	<input type="checkbox"/> <p>Generan incertidumbre en torno a los efectos secundarios resultantes.</p>

5. Al considerar el punto de vista del texto 6.2, si un niño fuese a terapia sin la ayuda de la realidad virtual:



<input type="checkbox"/> <p>Su umbral de dolor descendería significativamente.</p>	<input checked="" type="checkbox"/> <p>Podría experimentar una ansiedad incontrolable.</p>
<input type="checkbox"/> <p>Probablemente mostraría un aplomo constante.</p>	<input type="checkbox"/> <p>Demostraría la superfluidad de la realidad virtual.</p>

6. Según la lectura 6.1 ¿a los expertos les preocupa que los niños usen la realidad virtual con exceso de supervisión?



<input type="checkbox"/> <p>Verdadero</p>	<input checked="" type="checkbox"/> <p>Falso</p>
---	--

Nota: la sexta actividad de gamificación contiene 6 preguntas clave desarrolladas en Kahoot sobre aspectos específicos de la figura 58 y 59, sexta lectura con gamificación, primera y segunda parte.

5.10 Rúbrica de evaluación

Para identificar el avance de la competencia lectora en el primero de Bachillerato General Unificado con la propuesta de gamificación se emplea la siguiente rúbrica:

Tabla 41.

Rúbrica de evaluación del avance de la comprensión lectora con la propuesta de intervención

Aspecto a valorar	Supera (5 puntos)	Cumple (4 puntos)	En proceso (3 puntos)	No cumple (2 puntos)
Motivación	Los alumnos se motivan previa y posteriormente a la clase es la deseada.	Los alumnos se motivan previa y posteriormente a la clase, aunque no siempre sea la deseada.	Los alumnos se motivan previa y posteriormente a la clase, pero no es la deseada.	Los alumnos están desmotivados.
Gusto por la lectura	Los estudiantes creen que la lectura en clases es la mejor alternativa.	Los alumnos creen que la lectura y otras actividades son buenas alternativas.	Los alumnos creen que la lectura en clases no siempre es la mejor alternativa.	Los alumnos creen que la lectura en clases no es la mejor opción.
Aprendizaje	El alumno aprende más por medio del juego porque crea, inventa, es proactivo y solventa problemáticas.	Los alumnos aprenden mejor con el juego porque crea, inventa y es proactivo.	El alumno aprende mejor con el juego porque crea e inventa, sin embargo, no es proactivo y tampoco participa.	El alumno no aprueba el aprendizaje mediante el juego.
Destrezas	El alumno domina destrezas esenciales como hablar, escuchar y leer en un 90%.	El alumno domina destrezas esenciales como hablar, escuchar y leer en un 70%.	El alumno domina destrezas esenciales como hablar, escuchar y leer en un 50%.	El alumno domina destrezas esenciales como hablar, escuchar y leer menos del 50%.
Resultados en lo académico	El rendimiento en la academia del estudiante mejoró de un 80 a 90%	El rendimiento en la academia del estudiante mejoró de un 60 al 80%	El rendimiento en la academia del estudiante mejoró de un 40 al 60%	El rendimiento en la academia del estudiante no mejoró ni en el 50% de ellos.

Nota: al culminar con las sesiones se plantea la evaluación de 5 aspectos clave para identificar los avances logrados con la intervención propuesta por Tulcanaza (2022).

COMPARATIVA DEL ALCANCE DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

Análisis con rúbrica de evaluación

Una vez implementada la propuesta de gamificación se procedió con la evaluación de los resultados mediante la siguiente rúbrica. Cabe señalar que con este instrumento también se evaluó el nivel de competencia lectora que tenían los estudiantes de los primeros niveles de Bachillerato previamente.

Tabla 42.

Evaluación antes y después de la aplicación de la propuesta

Aspecto a valorar	SIN USO DE LA GAMIFICACIÓN				CON GAMIFICACIÓN			
	Supera (5 puntos)	Cumple (4 puntos)	En proceso (3 puntos)	No cumple (2 puntos)	Supera (5 puntos)	Cumple (4 puntos)	En proceso (3 puntos)	No cumple (2 puntos)
Motivación			X			X		
Gusto por la lectura			X			X		
Aprendizaje				X		X		
Destrezas				X			X	
Resultados en la academia				X			X	

Nota: se describen los cambios y mejoras alcanzadas en la competencia lectora de los alumnos de primero de Bachillerato mediante la propuesta planteada por Tulcanaza (2022).

Con la rúbrica de evaluación se determinó que, previo al uso de las estrategias de gamificación, el desarrollo de su competencia lectora se hallaba en proceso ya que no se sentían motivados por actividades de lectura debido a la falta de gusto que tenían por la misma. Por eso, no aprobaban el aprendizaje de esta habilidad, sus destrezas esenciales como hablar, escuchar y leer eran inferiores al 50%. y su desempeño en lo académico no era favorable.

No obstante, al emplear las actividades gamificadas, se denotó que los alumnos se motivaban previa y posteriormente a la clase, aunque no siempre era la deseada, también creyeron que la lectura y otras actividades son buenas alternativas. Asimismo, el aprendizaje mejoró con el juego porque se animaron a crear, inventar y ser proactivos.

Así, los alumnos dominaron destrezas esenciales como hablar, escuchar y leer en un 50% y consecuentemente su desempeño académico mejoró entre el 40 y 60%.

Análisis de calificaciones

Después de la aplicación de la propuesta con actividades de gamificación se apreció el mejoramiento de los 167 alumnos del primer nivel de bachillerato de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”, durante el periodo 2022 - 2023. Este cambio positivo se evidenció en las calificaciones de los alumnos durante el segundo quimestre, quienes incrementaron su calificación global en 0,423 décimas.

Tabla 323.

Comparativa de calificaciones antes y después de la aplicación de la propuesta

CURSO	SIN GAMIFICACIÓN	CON GAMIFICACIÓN
	PRIMER QUIMESTRE	SEGUNDO QUIMESTRE
1 "A"	6,02	6,84
1"B"	6,47	6,98
1"C"	6,37	6,56
1"D"	7,13	7,28
1"E"	6,58	6,96
1"F"	7,28	7,58
1"G"	7,32	7,92
1"H"	5,91	6,71
1"I"	6,92	6,98
PROMEDIO GLOBAL	6,66666667	7,09

Nota: la tabla ofrece una descripción precisa de los promedios alcanzados por los primeros niveles de Bachillerato antes y después de aplicar la propuesta de gamificación planteada por Tulcanaza (2022) en beneficio de la competencia lectora.

Como se aprecia en la tabla 79, en todos los paralelos hubo un logro importante por lo cual el promedio global de los 9 paralelos pasó de 6,66 a 7,09. En síntesis, la adopción de la gamificación asiste en el desarrollo de la competencia lectora.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- La gamificación contribuye en el desarrollo de la competencia de lectura en los estudiantes, debido a que, el estudiante a través de juegos y el uso de las Tic se genera un mayor interés y motivación por la lectura en los primeros años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”, cantón Tulcán, periodo 2022-2023.
- Los docentes conocen la importancia de las Tic, pero en su praxis pedagógica pocos aplican la gamificación como mecanismo de instrucción para mejorar la comprensión lectora.
- Los estudiantes carecen de la capacidad para criticar los textos, no comprenden fácilmente la lectura y consecuentemente les resulta complejo argumentar sobre lo leído. Esta situación conlleva que no se posean destrezas de comprensión lectora.
- Se aprecia la necesidad de aplicar la gamificación para el logro de la competencia de la lectura en los bloques curriculares, en el parcial del segundo quimestre propuestos por el currículo nacional 2016 en los estudiantes primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”, año lectivo 2022- 2023.

Recomendaciones

- A las autoridades de la institución, abordar con frecuencia capacitaciones con los docentes sobre la gamificación en beneficio de la educación. De esta forma se aprovechará la apertura de los educadores a este tipo de conocimiento y su valoración al momento de desarrollar las competencias lectoras en los educandos.
- A los docentes, superar el miedo de afrontar los retos que plantea la tecnología y su constante avance que parece no tener fin. Al contrario, deberían tomarlos como oportunidades para aprender y crear habilidades digitales en beneficio de la educación de sus estudiantes, particularmente en la comprensión lectora.

- A las autoridades y docentes, asumir su compromiso por generar espacios de aprendizaje que partan de la adopción de la gamificación en pro de una educación de calidad que conceda a los alumnos suplir con las destrezas con criterio de desempeño propuestas por el sistema educativo nacional para la asignatura de Lengua y Literatura que se imparte en el Bachillerato General Unificado.
- A las autoridades y docentes, considerar la propuesta planteada cuyo fin primordial radica en desarrollar la competencia de lectura de los alumnos que cursan el primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”, año lectivo 2022- 2023.

REFERENCIAS

- Acosta, J., Torres, M., Paba, M., y Álvarez, M. (2020). *Análisis de la gamificación en relación a sus elementos*. Universidad Industrial de Santander. Trabajo de titulación. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.24975.82081>
- Agualema, A. (2020). *Estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de básica elemental en la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa del Milenio Quingeo de la comunidad de Cochapamba Grande, parroquia Quingeo, cantón Cuenca*. Universidad Politécnica Salesiana. Trabajo de titulación. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/19863/4/UPS-CT008974.pdf>
- Aldana, G. (2021). *La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de quinto de primaria*. Universidad de Santander. Trabajo de titulación. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/76cd834d-18a5-4e14-8c6b-af0c9213114b/content>
- Alemán, B., Navarro, O., Suárez, R., Izquierdo, Y., y Encinas, T. (2018). La motivación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje en carreras de las Ciencias Médicas. *Revista Médica Electrónica*, 40(4), 1257 - 1270.
- Algar. (23 de Junio de 2020). *Docentes Algar editorial*. Docentes Algar editorial. <https://docentes.algareditorial.com/blog/33/gamificacion-lectura>
- Allende. (6 de Junio de 2021). *Creatividad cloud*. <https://www.creatividad.cloud/genially-una-herramienta-para-hacer-presentaciones-interactivas/>
- Almeida, S. (2022). Algunas causas del bajo nivel de la comprensión lectora en la educación actual. *Revistas Científicas UNA (Universidad Nacional de Asunción)*, 14(1).
- Altamirano, A. (2018). Disución sobre los modelos de enseñanza de la lectura en los primeros grados inspirados en la conciencia fonológica. *Revista de Investigación en Psicología*, 13(2), 249 - 261.
- Alvarado, L. (14 de Noviembre de 2022). *Innovación en educación: ¿qué es y por qué especializarte en este tema?* <https://www.poli.edu.co/blog/poliverso/innovacion-en-educacion-como-se-define#:~:text=En%20este%20sentido%2C%20la%20innovaci%C3%B3n,pued e%20transformar%20a%20las%20sociedades.>
- Álvarez, E. (14 de Octubre de 2021). *Escuela wow*. <https://escuelawow.com/caracteristicas-tic/>
- Álvarez, S., Salazar, O., y Ovalle, D. (2020). Modelo de juego serio colaborativo basado en agentes inteligentes para apoyar procesos virtuales de aprendizaje. *Formación Universitaria*, 13(5), 87–102. doi:<https://doi.org/10.4067/s0718-50062020000500087>
- Álvarez, T. (17 de Abril de 2020). *Gobierno de Canarias*. Gobierno de Canarias. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/cprofessantacruzdetene rife/2020/04/17/actividades-interactivas-a-distancia-con-live-worksheets/#:~:text=Live%20Worksheets%20es%20una%20web,f%C3%A1cil mente%20con%20cualquier%20dispositivo%20electr%C3%B3nic>

- Arana, I. (28 de Mayo de 2021). *Cuestionarios en Quizizz para tus clases*. https://innovacioneducativa.upc.edu.pe/?s=quizizz&post_type=post#:~:text=Docentes%20de%20diferentes%20pa%C3%ADses%20utilizan,trabajar%20proyectos%20de%20manera%20colaborativa.
- Archila, K. (24 de Enero de 2018). *e-Learning Masters*. <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/01/24/quizlet-herramienta-web/>
- Arrieché, M. (2018). Gestión Docente en el Contexto de la Educación Primaria Venezolana. *Revista Científica*, 3(7), 354-373.
- Arufe, V. (2019). Fortnite EF, un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física. Propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 5(2), 323-350. doi:<https://doi.org/10.17979/sportis.2019.5.2.5257>
- Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi.
- Baigelman, L. (3 de Marzo de 2019). *10 maneras de fomentar la lectura en adolescentes*. <https://www.understood.org/es-mx/articles/10-ways-to-encourage-your-high-schooler-to-read>
- Beleño, D. (2021). *Fortalecimiento de la Comprensión Lectora Mediante Herramientas de Gamificación en Estudiantes de Primer Grado de Básica Primaria*. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6361>
- Bell, J. (2018). *Cómo hacer tu primer trabajo de investigación* (Roc Filella Escolá, trad.). España: Gedisa.
- Blogspot. (12 de Diciembre de 2014). *Ejercicios de Comprensión Lectora para Secundaria - Fichas en PDF*. <https://razonamiento-verbal1.blogspot.com/2014/12/ejercicios-de-comprension-lectora-secundaria-pdf.html>
- Bustamante, N., y Ordóñez, M. (2019). *La motivación en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de décimo año de Educación General Básica*. Universidad Nacional de Educación. Trabajo de titulación. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1109/1/Motivaci%C3%B3n%20en%20el%20Proceso%20de%20Ense%C3%B1anza%20Aprendizaje.pdf>
- Caballero, C., y Suárez, M. (2021). *Identificación de estrategias para la comprensión lectora a través del juego, afianzando el nivel inferencial de lectura por medio de la gamificación, en los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa La Ceiba- Rionegro, Santander*. Universidad Pontificia Bolivariana – Seccional Bucaramanga. Trabajo de titulación. https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/9182/308_1%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Calderón, D. (2018). *Las TIC: motivación en la comprensión lectora. Propuesta de intervención*. Universidad Internacional de La Rioja. Trabajo de titulación. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1866/2013_05_27_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Una%20de%20las%20principales%20caracter%C3%ADsticas,de%20aprendizaje%20de%20la%20lectura.
- Calderón, M., Flores, G., Ruiz, A., y Castillo, S. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 28(5), 63-74.

- Calderón, N. (2022). *Experiencias de la aplicación de la gamificación de los docentes de Lengua y Literatura del B.G.U en el desarrollo de la comprensión lectora*. Universidad Central del Ecuador. Trabajo de titulación. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/27642/1/UCE-FIL-PLL-CALDERON%20NATHALY.pdf>
- Candanoza, L., y Segovia, Y. (2022). *Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora*. <https://hdl.handle.net/11323/9150>
- Carmona, V., y Martínez, I. (2019). *Las TIC como estrategia para mejorar la lectura comprensiva en los estudiantes de 6to de la Institución Educativa María Inmaculada*. Universidad de Cartagena. Trabajo de titulación. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/235/PROYECTO%20IRINA%20MARTINEZ%20Y%20VLADIMIR%20CARMONA.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Adem%C3%A1s%20los%20beneficios%20que%20esta,muchos%20autores%20entre%20tantas%20otras>.
- Castañeda, D., Grajales, M., y Molano, N. (2020). *Los videojuegos como estrategia lúdica a través de la gamificación para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelía Real*. Universidad Cooperativa de Colombia. Trabajo de titulación. <http://hdl.handle.net/11371/3470>
- Castellanos, M. (2020). *Factores que causan dificultad en los procesos de comprensión lectora de estudiantes de grado cuarto de la IED el Porvenir*. Universidad Cooperativa de Colombia. Trabajo de titulación: <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/df05f8b3-3f9b-4409-9fa0-a8c130912709/content>
- Casterna, Á. (9 de Junio de 2022). *Gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla en clase*. <https://blog.institutoserca.com/gamificacion-en-el-aula-que-es-y-aplicarla/#ftoc-heading-3>
- Castillo, L. (17 de Diciembre de 2021). *Ecuador, con bajo desempeño en lectura*. <https://www.elcomercio.com/tendencias/sociedad/ecuador-bajo-desempeno-lectura-ninos.html>
- Castillo, N., Briones, E., Espinosa, G., y Espinosa, J. (2020). Factores que intervienen en el desinterés por la lectura e jóvenes bachilleres. *Revista Perspectivas*, 1(17). <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/Pers/article/view/2134/1918#:~:text=Las%20causas%20de%20una%20agudeza,falta%20de%20inter%C3%A9s%20o%20habilidades>.
- Castro, C., y Moraga, A. (2020). *Evaluación y retroalimentación para los aprendizajes*. Obtenido de Instituto Profesional IACC. <https://educacionsuperior.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/49/2020/04/6-Modelo-Evaluacion-y-retroalimentacion-aprendizajes.pdf>
- Castro, L. (2020). Gamificación y lectura crítica: un espacio para la lectura integrando la diversidad. *Universidad de Santander*. Trabajo de titulación. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/afaab3d6-390f-4daf-ab87-65c8ab7a8279/content>
- Cedro. (16 de Abril de 2020). *Cedro.org*. <https://www.cedro.org/blog/articulo/blog.cedro.org/2020/04/16/gamificacion-lectura-jovenes>
- Cerebriti. (2018). *Cerebriti edu*. <https://edu.cerebriti.com/#:~:text=%E2%80%9CEs%20una%20herramienta%20id%C3%B3nea%20para,de%20tener%20conocimientos%20de%20inform%C3%A1tica%E2%80%9D>

- Cerezo, M., y Rivadeneira, M. (2022). Uso de herramientas tecnológicas para mejorar la comprensión lectora. *Polo del Conocimiento*, 7(7), 779-791.
- Chávez, M. (2021). La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes de la Unidad Educativa San José de Manta. *Universidad San Gregorio de Portoviejo*, 1-19. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2340/1/LA%20GAMIFICACION%20COMO%20ESTRATEGIA%20METODOL%20GICA%20PARA%20FORTALECER%20LAS%20DESTREZAS%20DE%20COMPRENSION%20LECTORA%20EN%20LOS%20ESTUDIANTES.pdf>
- Chorro, E., y Ortega, B. (2020). La docencia en la Enseñanza Superior Nuevas aportaciones desde la investigación e innovación educativas. La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza universitaria a distancia. *Universidad Argentina*. trabajo de titulación. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/110288>
- Chuqui, R., García, D., & Erazo, J. (2022). Gamificación para fortalecer la lectura comprensiva en niños de diez años. *Ciencia digital*, 6(4), 155 – 172. doi:<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2341>
- Clarín. (5 de Diciembre de 2019). *Diario Clarín*. Obtenido de Diario Clarín: https://www.clarin.com/sociedad/problemas-compresion-adolescentes-causas-entienden-leen_0_p5T5VZ03.html
- Contreras, R., y Eguia, J. (2018). *Gamificación en aulas virtuales*. Universidad Autónoma Barcelona. Trabajo de titulación. <https://core.ac.uk/download/pdf/78545392.pdf>
- Córdova, C., García, D., Castro, A., y Erazo, J. (2020). Retos de docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en tiempos de pandemia. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5). doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1040>
- Cuevas, A., y Vives, J. (2019). *La competencia lectora en el estudio PISA. Un análisis desde la Alfabetización en Información*. <http://eprints.rclis.org/3937/>
- Currículo Nacional de Lengua y Literatura. (2019). *Bachillerato General Unificado*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Docusign. (10 de Octubre de 2022). *Docusign blog*. <https://www.docusign.mx/blog/TICs#:~:text=Caracter%C3%ADsticas%20de%20las%20TIC&text=Permiten%20interconectar%20e%20integrar%20varias,las%20personas%20y%20del%20mercado.>
- Educación 3.0. (2022). *Educación tres punto cero*. <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/cerebriti-una-plataforma-para-crear-y-compartir-juegos-educativos-de-manera-gratuita/>
- El Telegrafo . (8 de enero de 2020). *eltelegrafo*. <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/10/ecuador-encuesta-lectura>
- Espinoza, E. (2021). Importancia de la retroalimentación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(4).
- Esteban, C. (6 de Marzo de 2019). *Ventajas y desventajas de Kahoot*. <https://ceciesteban27.blogspot.com/2019/03/ventajas-y-desventajas-de-kahoot.html>
- Fernández, Y. (2019). Capacitación docente en gamificación. *Instituto Politécnico de Leiria*. https://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/2975/1/UPTIC-%20Relatorio%20Final%20Yessica%20Armijos_GAMIFICACION%20EN%20LA%20CAPACITACION%20DOCENTE_24julho2017.pdf

- Flores, D., Limaymanta, C., y Uribe, A. (2021). La gamificación en el desarrollo de la alfabetización informacional desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 44(2), 1-13. doi:<https://doi.org/10.17533/udea.rib.v44n2e342687>
- Forteza, M. (2018). *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado*. https://intef.es/observatorio_tecno/socrative-evaluacion/#:~:text=Es%20una%20herramienta%20que%20permite,y%20otra%20para%20los%20estudiantes.
- Franco, J. (2021). La motivación docente para obtener calidad educativa en instituciones de educación superior. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*(64), 151-179. doi:<https://doi.org/10.35575/rvucn.n64a7>
- Gago, R. (2021). *La comprensión lectora y su incidencia en el rendimiento escolar*. Pontificia Universidad Católica Argentina. Trabajo de titulación. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/12342/1/compreesion-lectora-incidencia-rendimiento.pdf>
- Gaitán, V. (2020). *Blog*. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,concretas%2C%20entre%20otros%20muchos%20objetivos>.
- Gaitán, V. (5 de Enero de 2021). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,concretas%2C%20entre%20otros%20muchos%20objetivos>.
- Gallego, F. J., Molina, R., y Llorens, F. (2019). *Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(ddefinicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(ddefinicio%CC%81n).pdf)
- García, M., y Mogollón, M. (2020). *Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado*. Obtenido de <https://doi.org/10.25214/issn.2711-4406>
- Geard. (24 de Julio de 2021). *¿Cuáles son los retos que enfrenta la docencia hoy?* <https://grupoguard.com/pe/blog/concursos-docentes/ascenso-escala-magisterial/retos-docencia-ascenso-docente/>
- Gómez, M. (2020). Análisis de la competencia lectora en la formación de estudiantes de bachillerato. Un estudio sobre los niveles de desarrollo logrados. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(20). doi:<https://doi.org/10.23913/ride.v10i20.601><https://doi.org/10.23913/ride.v10i20.601>
- González, T. (2018). La importancia de la Innovación y el Emprendimiento en los docentes del Sistema Educativo Chileno. Aspectos a considerar en la reflexión. *Revista Electrónica Gestión de las Personas y Tecnología*, 7(19), 68-78.
- Guamán, A., Jumbo, J., Jumbo, F., Miranda, G., y Navarrete, J. (2023). El juego como estrategia pedagógica en entornos virtuales de aprendizaje para docentes en aula 2020 – 2022. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 13469-13488. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4338
- Hernández, G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* (2da Edición ed.). Mexico: Mc Graw – Hill / Interamericana Editores.

- Hernández, R. F. (2018). *Metodología de la investigación (6ª ed.)*. México: McGraw Hill Education.
- Hernández, R. M. (2018). *Capítulo 1. En Metodología de la investigación*. http://novella.mhhe.com/sites/000001251x/student_view0/index.html
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*.
- INEVAL. (2020). *Instituto Nacional de Evaluación Educativa*. <http://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/BI/nacional/>
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC). (28 de Noviembre de 2018). *3 de cada 10 ecuatorianos no destinan tiempo a la lectura*. [https://www.ecuadorencifras.gob.ec/3-de-cada-10-ecuatorianos-no-destinan-tiempo-a-la-lectura/#:~:text=El%2026%2C5%25%20de%20los,Estad%C3%ADstica%20y%20Censos%20\(INEC\).](https://www.ecuadorencifras.gob.ec/3-de-cada-10-ecuatorianos-no-destinan-tiempo-a-la-lectura/#:~:text=El%2026%2C5%25%20de%20los,Estad%C3%ADstica%20y%20Censos%20(INEC).)
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2020). *Examen de Grado, año lectivo 2019-2020*. <https://n9.cl/52cq5>
- Iquise, M., y Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Universidad San Ignacio de Loyola: <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-aa3c1b49e31b/content#:~:text=Se%20concluy%C3%B3%20que%20genera%20mayores,consecuci%C3%B3n%20del%20logro%20de%20aprendizaje.>
- Jiménez, E. (2019). *Comprensión lectora VS Competencia lectora: qué son y qué relación existe entre ellas*. <https://doi.org/10.24310/revistaisl.vi1.10943>.
- Kahoot! (2023). https://kahoot.com/?utm_name=controller_app&utm_source=controller&utm_campaign=controller_app&utm_medium=link
- Kapp, K. M. (2019). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. (p.9).
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011).
- Liveworksheets. (2019). *Facebook Liveworksheets*. https://m.facebook.com/liveworksheets/?locale2=fr_FR
- Lobato, P. (22 de Febrero de 2021). *Gamificación en el aula: ventajas y desventajas*. <https://www.smartmind.net/blog/gamificacion-en-el-aula-ventajas-y-desventajas/#:~:text=Crea%20emociones%20positivas%20en%20torno%20al%20aprendizaje&text=La%20gamificaci%C3%B3n%20permite%20por%20tanto,aprendizaje%20futuro%20de%20otras%20materias.>
- Lojano, J., y Peñafiel, G. (2019). *Guía didáctica desde el enfoque de la Gamificación Educativa para la mejora de la Comprensión Lectora en Educación General Básica*. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1126>
- Maldonado, M., Sánchez, T., y Mendoza, G. (2014). Coaching, equipos de trabajo y aprendizaje en organizaciones universitarias. *Revista Educare*, 18(2), 92-110.
- Malvasi, V. (2022). *Perception of gamification strategies in Italian secondary school. La gamificación en el aprendizaje: Estrategia metodológica para la motivación del alumnado*. (Vol. 17). <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.04>

- Medellín, M. (2018). Uso de las tic como estrategia de mediación para el aprendizaje de la lectura en educación primaria. *Gestión Competitividad E Innovación*, 12-21. <https://pca.edu.co/editorial/revistas/index.php/gci/article/view/35>
- Meneses, A., Muller, M., Hugo, E., y García, A. (2019). Discusión productiva para la comprensión de textos: habilidades y conocimientos específicos en la formación inicial de profesores. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 87-106.
- Meneses, J., Osorio, K., y Rubio, A. (2018). La comprensión de text ensión de textos argumentativ gumentativos como estr os como estrategia par ategia para el aprendizaje significativo y el desarrollo del pensamiento crítico. *Actualidades Pedagógicas*(72), 29-47. doi:<https://doi.org/10.19052/ap.4336>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo Nacional. Bachillerato General Unificado*. Quito.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). *Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales*. Quito.
- Ministerio de Educación Ecuador. (2016). *Currículo Nacional* . Quito.
- Mora, M., Arroyo, V., y Leal, Á. (2018). Socrative en el aula de Educación Primaria: propuesta didáctica para trabajar los seres vivos. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*.
- Morocho, K., Henríquez, A., y Mena, S. (2022). Herramientas tecnológicas para desarrollar la lectura comprensiva en los niños de séptimo año de Educación Intercultural Bilingüe. *Revista Digital Publisher*, 7(3), 16-30. doi:[10.33386/593dp.2022.3-2.1186](https://doi.org/10.33386/593dp.2022.3-2.1186)
- Muñoz, C. (2019). *Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis*. México: Pearson Educación.
- Murillo, M. (2022). Pandemia co andemia covid-19 y los r vid-19 y los rezagos en la lectur ezagos en la lectura y la escritur a y la escritura en la a en la educación primaria costarricense. Algunas propuestas para optimizar la r optimizar la recuperación de apr ación de apr. *Revista Electrónica Leer, Escribir y Descubrir*, 1(10), 71-90.
- Nearpodblog. (2022). *Nearpodblog*. [https://nearpod.com/blog/preguntas-frecuentes-sobre-nearpod-y-el-aprendizaje-virtual/#:~:text=%C2%A1Nearpod%20es%20ideal%20para%20trabajos,\(aqu%C3%AD%20se%20explica%20c%C3%B3mo\)](https://nearpod.com/blog/preguntas-frecuentes-sobre-nearpod-y-el-aprendizaje-virtual/#:~:text=%C2%A1Nearpod%20es%20ideal%20para%20trabajos,(aqu%C3%AD%20se%20explica%20c%C3%B3mo)).
- Núñez, L., Gallardo, D., Aliaga, A., y Díaz, J. (2020). Estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. *Revista eleuthera*, 22(2), 31-50. doi:<https://doi.org/10.17151/elev.2020.22.2.3>
- Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). (14 de Junio de 2022). *En Ecuador se lee en promedio un libro completo y dos libros incompletos al año, según la Encuesta de Hábitos Lectores, Prácticas y Consumos Culturales*. <https://oei.int/oficinas/ecuador/noticias/se-presento-los-resultados-de-la-encuesta-de-habitos-lectores-practicas-y-consumos-culturales>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNESCO. (24 de Marzo de 2020). *1.370 millones de estudiantes ya están en casa con el cierre de las escuelas de COVID-19, los ministros amplían los enfoques multimedia para asegurar la continuidad del aprendizaje*.

<https://es.unesco.org/news/1370-millones-estudiantes-ya-estan-casa-cierre-escuelas-covid-19-ministros-amplian-enfoques>

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (20 de Abril de 2019). *Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)*. <https://www.unesco.org/es/articulos/estudio-regional-comparativo-y-explicativo-erce-2019>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2019). *Assessment Framework - Key Competencies in Reading, Mathematics and Science*. París. www.oecd.org/dataoecd/11/40/44455820.pdf.
- Oriol Borrás, G. (2018). *Fundamentos de la gamificación*. <http://www.flickr.com/photos/89458386@N07/16124943257>
- Ortiz, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado en cuestión.
- Ortiz, A., Jordan, A., y Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Páez, D. (8 de Junio de 2021). *Las metodologías de enseñanza y su impacto en el desarrollo integral de los alumnos*. <https://colegiolakeside.edu.mx/las-metodologias-de-ensenanza-y-su-impacto-en-el-desarrollo-integral-de-los-ninos/#:~:text=Una%20metodolog%C3%ADa%20de%20ense%C3%B1anza%20permite,de%20innovaci%C3%B3n%20a%20nivel%20educativo>.
- Paladines, L., y Mediavilla, C. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329-349.
- Palencia, R. (10 de Marzo de 2020). *e-Learning Masters*. <http://elearningmasters.galileo.edu/2020/03/10/herramientas-para-usar-gamificacion-en-tus-cursos-virtuales/>
- Parra, J., y Delgado, Y. (29 de Junio de 2018). *Yamilesmith Blog*. Yamilesmith Blog: <https://yamilesmith.blogspot.com/2012/06/la-investigacion-o-enfoque-cualitativo.html>
- Pazmiño, L. (2021). *La gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora para bachillerato*. Universidad Tecnológica Indoamérica. Trabajo de titulación. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2308>
- Peña, S. (2019). El desafío de la comprensión lectora en la Educación Primaria. *Revista Panorama*, 13(24), 42-56. doi:<https://doi.org/10.15765/pnrm.v13i24.1205>
- Pérez, A. (9 de Julio de 2021). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/#:~:text=El%20juego%20es%20una%20actividad,y%20corporal%2C%20y%20el%20desarrollo>
- Pérez, V., Rosales, M., y Espinoza, M. (2018). El hábito de la lectura. *Revista Universidad y Sociedad*.
- Pérez, W., y Ricardo, C. (2021). Características de los ambientes de aprendizaje enriquecidos con TIC para la comprensión lectora en el ciclo de la Educación Básica. *Revista Saber, Ciencia y Libertad*, 78 – 300.
- PISA. (2019). *Resultados del informe PISA 2019*. Madrid.

- ProFuturo. (13 de Enero de 2022). *Profuturo education*. <https://profuturo.education/noticias/5-ejemplos-gamificacion-aulas-profuturo-educacion/>
- Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA). (2018). *Informe PISA*. España.
- Pullupaxi, P., Navas, L., Acosta, J., y Paredes, A. (2019). Los recursos didácticos tecnológicos en el desarrollo de las habilidades lectoras en los estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Digital*, 3(2.6), 60-72. doi:<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v3i2.6.518>
- Puntillo, P. (20 de Julio de 2023). *Las 7 mejores herramientas de gamificación para que los profesores fomenten la participación en clase sin esfuerzo*. <https://www.classpoint.io/blog/las-7-mejores-herramientas-de-gamificacion-para-que-los-profesores-fomenten-la-participacion-en-clase-sin-esfuerzo>
- Questa, M., Tejera, A., y Zorilla, V. (2022). El videojuego en el aula: su inclusión como estrategia didáctica. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 13(2), 5-21. doi:<https://doi.org/10.18861/cied.2022.13.2.3250>
- Ramírez, I. (8 de Julio de 2022). *Xakata Basics*. <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>: <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>
- Ramírez, L. (10 de Octubre de 2022). *La Lectura de Comprensión: afectaciones a causa de la pandemia*. <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/la-lectura-de-comprension-y-sus-afectaciones-por-la-pandemia/>
- Rebolledo, V., Gutiérrez, F., Soto, C., Rodríguez, M., y Palma, D. (2020). Tecnologías para la comprensión lectora: estado actual y nuevos desarrollos. *Revista Digital Universitaria (RDU)*, 21(6). doi:<http://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2020.21.6.7>
- Ricoh. (31 de Marzo de 2021). *Sistemas digitales Ricoh*. <https://www.sistemas-catalunya.com/herramientas-colaborativas/#:~:text=Las%20herramientas%20colaborativas%20son%20servicios,en%20el%20mismo%20lugar%20f%C3%ADsico>.
- Rodríguez, Á., Cañar, N., Gualoto, O., y Correa, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 7(2), 662-681. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i2.2668>
- Rojas Crotte, I. R. (2018). *Elementos para el diseño de técnicas de investigación: una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica* (Vol. 12). (T. d. Educar, Ed.) Toluca, Mexico: Universidad Autónoma del Estado de México.
- Rojas, O. (2019). Rol del maestro en los procesos de innovación educativa. *Revista Scientific*, 4, 54-67.
- Romero, M., Quintero, J., Cabrera, N., Pontón, M., Bravo, B., y Romero, J. (2023). Los rezagos de la lectura post-pandemia en estudiantes ecuatorianos del nivel elemental en el año 2022-2023. *TESLA Revista Científica*, 3(2), e212. doi:<https://doi.org/10.55204/trc.v3i1.e212>
- Romo, P. (2019). La comprensión y la competencia lectora. *Universidad Central del Ecuador*.

- Ruiz, D. (2018). *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del profesorado*. https://intef.es/observatorio_tecno/quizizz/
- Ruiz, M. (17 de Diciembre de 2021). *La importancia de la gamificación en la educación*. <https://www.flup.es/importancia-gamificacion-educacion/#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20se%20ha%20vuelto,de%20actividades%20l%C3%BAdicas%20y%20aprendizaje.>
- Samaniego, J. (7 de Abril de 2019). *Lo que sabemos y no sabemos de la educación*. <https://edupasion.ec/pdf/Lo%20que%20sabemos%20y%20no%20sabemos%20de%20la%20educaci%C3%B3n.pdf>
- Sánchez, C. (2018). Discusiones curriculares críticas de la lectura y la escritura. *Revista Iberoamericana de Educación*, 47(1), 1-13.
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 102- 122.
- Sánchez, G. (14 de Febrero de 2018). *La importancia de la lectura en el desarrollo del pensamiento crítico*. Blog Vines Vives: <https://blog.vicensvives.com/la-importancia-de-la-lectura-en-el-desarrollo-del-pensamiento-critico/#:~:text=El%20papel%20del%20maestro%20en,seguridad%20en%20el%20pensamiento%20propositivo.>
- Santamaría, P., y Díaz, W. (2021). *Efecto de la estrategia de gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de séptimo grado de la IE Juan Luis Londoño de la Cuesta del municipio de Mosquera-Cundinamarca*. <http://hdl.hand.net/11349/28494>
- Santander. (2 de Marzo de 2022). *Becas Santander*. <https://www.becas-santander.com/es/blog/gamificacion-en-el-aula.html#:~:text=de%20la%20mano-,%C2%BFEn%20qu%C3%A9%20consiste%20el%20concepto%20de%20gamificaci%C3%B3n%20en%20el%20aula,el%20propio%20desempe%C3%B1o%20del%20trabajo.>
- Sarmiento, M. (2019). *La enseñanza de las matemáticas y las NTIC. Una estrategia de formación permanente*. Universitat Rovira I Virgili. Trabajo de titulación. https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf
- Secretaria Nacional de Planificación y Desarrollo . (2021). *Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025*.
- Stake, R. (1998). *Investigación con estudio de casos (Roc Filella, trad.)*. España: Morata.
- Stracuzzi, S. P., y Pestana, F. M. (2019). *Metodología de la investigación Cuantitativa*. Caracas. <https://metodologiaecs.files.wordpress.com/2015/09/metodologc3ada-de-la-investigac3b3n-cuantitativa-3ra-ed-2012-santa-palella-stracuzzi-feliberto-martins-pestana.pdf>.
- Tafur, F., Almas, V., y Zambrano, M. (2023). Conocimiento sobre la gamificación como técnica para reforzar el aprendizaje en la educación superior. *Revista Digital Publisher*, 8(3), 209-218. doi:doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1628
- Telsur. (19 de Diciembre de 2022). *Minecraft Education: la importancia de la tecnología en la educación*. <https://es.linkedin.com/pulse/minecraft-education-la-importancia-de-tecnolog%C3%ADa-en-educaci%C3%B3n--1e#:~:text=Adem%C3%A1s%20de%20jugar%20en%20un,XXI.>

- Tenesaca, M., y Criollo, F. (2020). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe. *UNAE. Universidad Nacional de Educación*. Trabajo de titulación. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Gamificacion.pdf>
- Tenesaca, M., y Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe*. Universidad Nacional de Educación. Trabajo de titulación. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Gamificacion.pdf>
- Troya, N. (2018). La comprensión lectora en el aprendizaje significativo de las niñas y niños de cuarto a sexto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora nº2 de la ciudad de Loja, periodo 2012, lineamientos alternativos. *Universidad Nacional de Loja*. Trabajo de titulación. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3696/1/TROYA%20CASTILLO%20NORMA%20CERMILA.pdf>
- Universia. (6 de Febrero de 2018). *Cómo la tecnología está cambiando nuestros hábitos de lectura*. <https://www.universia.net/ar/actualidad/vida-universitaria/como-tecnologia-esta-cambiando-nuestros-habitos-lectura-1157823.html>
- Universidad Latina de Costa Rica. (9 de Julio de 2020). *Ulatina*. <https://www.ulatina.ac.cr/articulos/que-son-las-tic-y-para-que-sirven#:~:text=%C2%BFPara%20qu%C3%A9%20sirven%20las%20TIC,si%20est%C3%A1%20en%20dispositivos%20lejanos>.
- Varguillas, C., y Bravo, P. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVI(1), 219-232. doi:<https://doi.org/10.31876/rcs.v26i1.31321>
- Vázquez, E., Gazca, S., y Méndez, R. (2019). Influencia de la lectura en el rendimiento académico de estudiantes del campus de Ciencias Exactas e Ingenierías de la Universidad Autónoma de Yucatán. *Ingeniería*, 23(2), 1-16.
- Vélez, I. (2018). La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Rastros Rostros*, 18(33), 27-38.
- Villamarín, B. (2021). Análisis del uso de la gamificación en la enseñanza de la lectura en la Unidad Educativa "15 de diciembre". *Universidad Central del Ecuador*. Trabajo de titulación. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/27495/1/UCE-FIL-PLL-VILLAMARIN%20BRYAN.pdf>
- Voga, E. (8 de Agosto de 2021). *La comprensión lectora en Ecuador*. <https://www.vocaeditorial.com/blog/compreesion-lectora-en-ecuador/>
- Web del maestro. (2021). *WMCMF*. <https://webdelmaestrocmf.com/portal/que-es-nearpod-y-como-usarlo-para-crear-integrar-y-evaluar-experiencias-de-aprendizaje/>
- Zambrano, A., Luque, K., Lucas, M., y Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

ANEXOS

Anexo A. Designación de tutor



Memorando No. UPEC-UDT-2022-199M

Tulcán, 25 de noviembre de 2022

PARA: MSc. CARLITOS ALBERTO GUANO CÁRDENAS
DOCENTE TUTOR

TULCANAZA VILLARREAL HUGO HERNANDO
ESTUDIANTE

ASUNTO: Designación de tutor

El presente tiene como finalidad informar que, el Consejo de Postgrado en base a lo establecido en el Reglamento de Titulación e Incorporación de los Programas de Postgrado de la UPEC (Resolución N° 150-CSUP-2019), Artículo 24 y, de acuerdo a lo dispuesto en la Resolución No. 207-CDP-2022, se procede a notificar que ha sido designado como Docente examinador tutor, del trabajo de Titulación de la estudiante **TULCANAZA VILLARREAL HUGO HERNANDO** con número de cédula **0401135884**; para llevar a cabo las tutorías y acompañamientos en la realización del Trabajo de Titulación de la **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA EN INNOVACIÓN**, con las directrices y lineamientos estipulados en los Artículos 23 y 25 del reglamento en mención.

Se solicita al docente examinador tutor, coordinar las tutorías y acompañamiento en la realización del trabajo de investigación y enviar una carta de aceptación dirigida al Consejo de Postgrado.

Particular que comunico para los fines académicos pertinentes.

Atentamente,



Gabriela Revelo Salgado
**GABRIELA
ELIZABETH REVELO
SALGADO**

MSc. Gabriela Revelo

RESPONSABLE DE LA UNIDAD DE TITULACIÓN DE POSGRADO

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DE CARCHI

"Educamos para transformar el mundo"

Anexo B. Aceptación de tutor



Tulcán, 5 de diciembre del 2022

Señores:

Consejo de Posgrado
Universidad Politécnica Estatal del Carchi

ASUNTO: Aprobación de tutor/a.

De mi consideración:

En respuesta al memorando No. UPEC-UDT-2022-199M, donde se me notifica que he sido designado como docente tutor del trabajo de titulación de la/el maestrante Hugo Hernando Tulcanaza Villarreal, manifiesto con agrado y complacencia que acepto la designación y que me comprometo a orientar de la mejor manera al estudiante en mención para la consolidación de su formación académica.



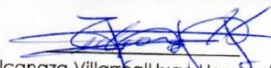

Atentamente,



Msc. Carlos Alberto Guano Cárdenas
DOCENTE TUTOR

Código UPEC-P13-S02-FT05; Versión: 02; 07 de diciembre de 2021

Anexo C. Cronograma de trabajo

	UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI POSGRADO UNIDAD DE TITULACIÓN CRONOGRAMA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN																								
Código UPEC-P09-S07-C01; Versión: 03; 14 de abril de 2023		SGC-UPEC																							
Tutor de TDT	MSc. Carlitos Guano	CC: 171001517-1																							
Estudiante	Tulcanaza Villarreal Hugo Hernando	CC: 040113588-4																							
Tema:	"La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el Primero de Bachillerato General Unificado"																								
Correo:	carlos.guano@upec.ed hugo.tulcanaza@upec.ed u.ec																								
N°	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	2023																						
			mes 1			mes 2			mes 3			mes 4			mes 5			mes 6							
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1		Problema, hipótesis o idea a defender y objetivos de investigación.																							
2		Justificación																							
3		Antecedentes																							
4		Marco teórico																							
5		Enfoque metodológico y tipo de investigación /Operacionalización de variables																							
6		Métodos																							
7		Diseño y validación de instrumentos, de acuerdo al enfoque de la investigación.																							
8		Recolección de información																							
9		Análisis de los resultados																							
10		Discusión																							
11		Propuesta (opcional)																							
12		Conclusiones																							
13		Recomendaciones																							
14		Revisión final																							
		 Tulcanaza Villarreal Hugo Hernando Estudiante	 MSc. Carlitos Guano Tutor de TDT																						

Anexo D. Oficio revisión, evaluación y validación instrumentos de investigación.



UNIVERSIDAD POLITECNICA
ESTATAL DEL CARCHI



Tulcán, 20 de enero de 2022

MSc.
Carlitos Guano
DOCENTE DE LA UPEC
Presente. –

Yo, Hugo Hernando Tulcanaza Villarreal, con C.I. N° 0401135884, estudiante de la Maestría de Educación, Tecnología e Innovación, I cohorte de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted distinguido Doctor, deseándole éxitos en tan distinguidas funciones que desempeña en beneficio de la educación.

El motivo de la presente es para solicitarle muy comedidamente, su colaboración dada su experiencia en el área temática para la revisión, evaluación y validación del presente cuestionario que será aplicado en la realización del trabajo de investigación titulado: **“La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el Primero de Bachillerato General Unificado”**. El cual será presentado como trabajo de grado para optar al Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación, en mencionada Institución de Educación Superior. Tomando en cuenta que la aplicación de los instrumentos se realizará de manera presencial.

Formulación del problema

Limitadas estrategias socioeconómicas impiden el fortalecimiento de la asociatividad como políticas públicas del sector turístico en la provincia del Carchi

Los objetivos del estudio son:

Objetivo General

1.4.1. Objetivo General

Analizar la herramienta de la gamificación y su contribución para el desarrollo de la competencia lectora en los Primeros Años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Vicente Fierro” del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Identificar a nivel de la praxis pedagógica docente el uso TIC para el desarrollo de la competencia lectora en los Primeros Años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Vicente Fierro” del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023.
- Determinar el nivel de desarrollo de destrezas con criterio de desempeño del área de lengua y literatura en los estudiantes del Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”.



**UNIVERSIDAD POLITECNICA
ESTATAL DEL CARCHI**



- Aplicar la gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en los bloques curriculares, propuestos por el currículo nacional 2016 en los estudiantes Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Vicente Fierro", año lectivo 2022- 2023.

AUTORA: Hugo Hernando Tulcanaza Villarreal

TUTOR: MSc. Carlitos Guano

Atentamente,

Hugo Tulcanaza Villarreal

c. i. 0401135884



Tulcán, 20 de enero de 2022

MSc.
Ximena Peñafiel
DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA CRISTO REY
Presente. –

Yo, Hugo Hernando Tulcanaza Villarreal, con C.I. N°. 0401135884, estudiante de la Maestría de Educación, Tecnología e Innovación, I cohorte de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted distinguido Doctor, deseándole éxitos en tan distinguidas funciones que desempeña en beneficio de la educación.

El motivo de la presente es para solicitarle muy comedidamente, su colaboración dada su experiencia en el área temática para la revisión, evaluación y validación del presente cuestionario que será aplicado en la realización del trabajo de investigación titulado: **“La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el Primero de Bachillerato General Unificado”**. El cual será presentado como trabajo de grado para optar al Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación, en mencionada Institución de Educación Superior. Tomando en cuenta que la aplicación de los instrumentos se realizará de manera presencial.

Formulación del problema

Limitadas estrategias socioeconómicas impiden el fortalecimiento de la asociatividad como políticas públicas del sector turístico en la provincia del Carchi

Los objetivos del estudio son:

Objetivo General

1.4.1. Objetivo General

Analizar la herramienta de la gamificación y su contribución para el desarrollo de la competencia lectora en los Primeros Años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Vicente Fierro” del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Identificar a nivel de la praxis pedagógica docente el uso TIC para el desarrollo de la competencia lectora en los Primeros Años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Vicente Fierro” del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023.
- Determinar el nivel de desarrollo de destrezas con criterio de desempeño del área de lengua y literatura en los estudiantes del Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”.



**UNIVERSIDAD POLITECNICA
ESTATAL DEL CARCHI**



- Aplicar la gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en los bloques curriculares, propuestos por el currículo nacional 2016 en los estudiantes Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Vicente Fierro", año lectivo 2022- 2023.

AUTORA: Hugo Hernando Tulcanaza Villarreal

TUTOR: MSc. Carlitos Guano

Atentamente,

Hugo Tulcanaza Villarreal

c. i. 0401135884



Tulcán, 20 de enero de 2022

MSc.
Edwin Cabrera
DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE FIERRO"
Presente. –

Yo, Hugo Hernando Tulcanaza Villarreal, con C.I. N°. 0401135884, estudiante de la Maestría de Educación, Tecnología e Innovación, I cohorte de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted distinguido Doctor, deseándole éxitos en tan distinguidas funciones que desempeña en benéfico de la educación.

El motivo de la presente es para solicitarle muy comedidamente, su colaboración dada su experiencia en el área temática para la revisión, evaluación y validación del presente cuestionario que será aplicado en la realización del trabajo de investigación titulado: **"La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el Primero de Bachillerato General Unificado"**. El cual será presentado como trabajo de grado para optar al Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación, en mencionada Institución de Educación Superior. Tomando en cuenta que la aplicación de los instrumentos se realizará de manera presencial.

Formulación del problema

Limitadas estrategias socioeconómicas impiden el fortalecimiento de la asociatividad como políticas públicas del sector turístico en la provincia del Carchi

Los objetivos del estudio son:

Objetivo General

1.4.1. Objetivo General

Analizar la herramienta de la gamificación y su contribución para el desarrollo de la competencia lectora en los Primeros Años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Identificar a nivel de la praxis pedagógica docente el uso TIC para el desarrollo de la competencia lectora en los Primeros Años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023.
- Determinar el nivel de desarrollo de destrezas con criterio de desempeño del área de lengua y literatura en los estudiantes del Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa "Vicente Fierro".



- Aplicar la gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en los bloques curriculares, propuestos por el currículo nacional 2016 en los estudiantes Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Vicente Fierro", año lectivo 2022- 2023.

AUTORA: Hugo Hernando Tulcanaza Villarreal

TUTOR: MSc. Carlitos Guano

Atentamente,

Hugo Tulcanaza Villarreal

c. i. 0401135884

Anexo E. Preguntas de encuestas a estudiantes de primero BGU



UNIVERSIDAD POLITECNICA
ESTATAL DEL CARCHI



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
CENTRO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

Objetivo: Analizar la herramienta de la gamificación y su contribución para el desarrollo de la competencia lectora en los Primeros Años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023.

El cuestionario para la encuesta va dirigido a los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado, de la Unidad Educativa "Vicente Fierro."

- *La información es confidencial y será utilizada estrictamente para el proceso de investigación.*

Instrucciones:

Estimadas estudiantes, ustedes me otorgan su consentimiento informado para responder las siguientes preguntas de la encuesta del trabajo de investigación "**La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el Primero de Bachillerato General Unificado**". Su aporte es valioso en el desarrollo del presente estudio.

1. Considera usted que el método empleado por el docente para el desarrollo para las clases de lengua y literatura es innovador, incluyendo el uso de herramientas tecnológicas, para el logro de los aprendizajes.
2. ¿Cree usted que mediante juegos en entornos virtuales desarrollará su aprendizaje?
3. ¿Su docente aplica la gamificación como un método de enseñanza?
4. ¿Se siente motivado y comprometido con la asignatura de Lengua y Literatura?
5. ¿Considera que entiendes más un tema cuando se lo aborda a través de juegos y este da recompensas?
6. ¿El profesor en la clase utiliza medios tecnológicos, para mejorar tu comprensión lectora?
7. Al leer un texto ¿le resulta fácil comprender lo leído y deducir la información implícita a partir de lo explícito?
8. Al leer un texto ¿valora la información apreciada y forma juicios de valor (opiniones) a partir de lo leído y sus conocimientos previos?
9. ¿Le resulta fácil argumentar sobre lo que ha leído?
10. ¿Cuándo comienzas a leer un texto, generalmente lo terminas?
11. ¿Le gustaría que su docente aplique medios tecnológicos para desarrollar habilidades de comprensión lectora?



12. A continuación, se enlistan algunas herramientas de gamificación que aportan al desarrollo de la competencia lectora. Por favor seleccione aquellas que emplea su docente.
- a) Minecraft: Education Edition
 - b) Pear Deck.
 - c) Kahoot!
 - d) Edmodo
 - e) Classcraft
 - f) CodeCombat
 - g) Quizizz
 - h) Genially
 - i) Arcademics
 - j) Educaplay
 - k) Otras

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD POLITECNICA
ESTATAL DEL CARCHI



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
CENTRO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

Objetivo: Analizar la herramienta de la gamificación y su contribución para el desarrollo de la competencia lectora en los Primeros Años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023.

El cuestionario para la encuesta va dirigido a los estudiantes de primero de bachillerato general unificado, de la Unidad Educativa "Vicente Fierro."

- *La información es confidencial y será utilizada estrictamente para el proceso de investigación.*

Instrucciones:

Estimadas estudiantes, ustedes me otorgan su consentimiento informado para responder las siguientes preguntas de la encuesta del trabajo de investigación "**La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el Primero de Bachillerato General Unificado**". Su aporte es valioso en el desarrollo del presente estudio.

- **Instrucción:** Lea detenidamente cada pregunta y marque con una X su respuesta, una sola opción.

DATOS INFORMATIVOS

- 1. Considera usted que el método empleado por el docente para el desarrollo para las clases de lengua y literatura es innovador, incluyendo el uso de herramientas tecnológicas, para el logro de los aprendizajes.**
 - a) Totalmente en desacuerdo
 - b) En desacuerdo
 - c) Me es indiferente
 - d) De acuerdo
 - e) Totalmente de acuerdo
- 2. ¿Cree usted que mediante juegos en entornos virtuales desarrollará su aprendizaje?**
 - a) Totalmente en desacuerdo
 - b) En desacuerdo
 - c) Me es indiferente



- d) De acuerdo
 - e) Totalmente de acuerdo
- 3. ¿Su docente aplica la gamificación como un método de enseñanza?**
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
- 4. ¿Se siente motivado y comprometido con la asignatura de Lengua y Literatura?**
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
- 5. ¿Considera que entiendes más un tema cuando se lo aborda a través de juegos y este da recompensas?**
- a) Totalmente en desacuerdo
 - b) En desacuerdo acuerdo
 - c) Me es indiferente
 - d) De acuerdo
 - e) Totalmente de acuerdo
- 6. ¿El profesor en la clase utiliza medios tecnológicos, para mejorar tu comprensión lectora?**
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
- 7. Al leer un texto ¿le resulta fácil comprender lo leído y deducir la información implícita a partir de lo explícito?**
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
- 8. Al leer un texto ¿valora la información apreciada y forma juicios de valor (opiniones) a partir de lo leído y sus conocimientos previos?**



- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

9. **¿Le resulta fácil argumentar sobre lo que ha leído?**

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

10. **¿Cuándo comienzas a leer un texto, generalmente lo terminas?**

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

11. **¿Le gustaría que su docente aplique medios tecnológicos para desarrollar habilidades de comprensión lectora?**

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Me es indiferente
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

12. **A continuación, se enlistan algunas herramientas de gamificación que aportan al desarrollo de la competencia lectora. Por favor seleccione aquellas que emplea su docente.**

- l) Minecraft: Education Edition
- m) Pear Deck.
- n) Kahoot!
- o) Edmodo
- p) Classcraft
- q) CodeCombat
- r) Quizizz
- s) Genially
- t) Arcademics
- u) Educaplay
- v) Otras

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo F. Preguntas de encuestas a docentes de la Unidad Educativa Vicente Fierro



UNIVERSIDAD POLITECNICA
ESTATAL DEL CARCHI



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
CENTRO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

Objetivo: Analizar la herramienta de la gamificación y su contribución para el desarrollo de la competencia lectora en los Primeros Años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023.

El cuestionario para la encuesta va dirigido a los docentes de la Unidad Educativa "Vicente Fierro."

- *La información es confidencial y será utilizada estrictamente para el proceso de investigación.*

Instrucciones:

Estimadas docentes, ustedes me otorgan su consentimiento informado para responder las siguientes preguntas de la encuesta del trabajo de investigación "La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el Primero de Bachillerato General Unificado". Su aporte es valioso en el desarrollo del presente estudio.

1. ¿Cuál es su nivel de instrucción?
2. ¿En su asignatura de clase se siente motivado y comprometido?
3. ¿Considera usted que conoce sobre la gamificación?
4. ¿Esta de acuerdo con que la Unidad Educativa tenga herramientas de gamificación?
5. ¿Con qué frecuencia la Unidad Educativa imparte capacitaciones a los docentes sobre la gamificación en la enseñanza?
6. ¿Está de acuerdo con recibir capacitaciones sobre la gamificación en beneficio de la educación?
7. ¿Considera usted que el método que emplea con sus estudiantes para el desarrollo de las clases es innovador, incluyendo el uso de herramientas tecnológicas, para el logro de los aprendizajes?
8. ¿Considera que sus alumnos poseen destrezas de comprensión lectora?
9. ¿Considera que los estudiantes comprenden de manera fácil una lectura?
10. ¿Considera que a sus estudiantes les resulta fácil argumentar sobre lo que han leído?
11. ¿Cree usted que el nivel de lectura afecta las calificaciones del estudiante?
12. ¿Qué tan complicado fue para usted optimizar las destrezas de comprensión lectora en sus alumnos después de la pandemia?
13. ¿Considera que las tecnologías de la información y comunicación (TIC) ayudan a la comprensión lectora de los estudiantes?
14. ¿Qué le parece el uso de medios tecnológicos para desarrollar habilidades de comprensión lectora?
15. ¿Qué tan importante es para usted medir la comprensión lectora como parte de las destrezas desarrolladas por los alumnos del primer nivel de bachillerato?



16. ¿Qué tan importante es para usted que se usen herramientas de evaluación en gamificación?
17. ¿Está de acuerdo con que la gamificación desarrolla el aprendizaje de los estudiantes?
18. ¿Con qué frecuencia emplea la gamificación para desarrollar la competencia lectora?
19. ¿Considera que el interés de los estudiantes se incrementa cuando la clase se aborda a través de juegos y este da recompensas?
20. ¿Qué tan importante es para usted realizar una retroalimentación con los estudiantes al culminar cada clase?
21. A continuación, se enlistan algunas herramientas de gamificación que aportan al desarrollo de la competencia lectora. Por favor seleccione aquellas que usted emplea para impartir las clases.
 - a) Minecraft: Education Edition
 - b) Pear Deck.
 - c) Kahoot!
 - d) Edmodo
 - e) Classcraft
 - f) CodeCombat
 - g) Quizizz
 - h) Genially
 - i) Arcademics
 - j) Educaplay
 - k) Otros

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD POLITECNICA
ESTATAL DEL CARCHI



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
CENTRO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

Objetivo: Analizar la herramienta de la gamificación y su contribución para el desarrollo de la competencia lectora en los Primeros Años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023.

El cuestionario para la encuesta va dirigido a los docentes de la Unidad Educativa "Vicente Fierro."

- *La información es confidencial y será utilizada estrictamente para el proceso de investigación.*

Instrucciones:

Estimadas docentes, ustedes me otorgan su consentimiento informado para responder las siguientes preguntas de la encuesta del trabajo de investigación "**La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el Primero de Bachillerato General Unificado**". Su aporte es valioso en el desarrollo del presente estudio.

- **Instrucción:** Lea detenidamente cada pregunta y marque con una X su respuesta, una sola opción.

- 1. ¿Cuál es su nivel de instrucción?**
 - a) Bachillerato
 - b) Educación superior
 - c) Maestría o doctorado
- 2. ¿En su asignatura de clase se siente motivado y comprometido?**
 - a) Totalmente en desacuerdo
 - b) En desacuerdo
 - c) Me es indiferente
 - d) De acuerdo
 - e) Totalmente de acuerdo
- 3. ¿Considera usted que conoce sobre la gamificación?**
 - a) Totalmente en desacuerdo
 - b) En desacuerdo
 - c) Me es indiferente
 - d) De acuerdo



- e) Totalmente de acuerdo
4. **¿Esta de acuerdo con que la Unidad Educativa tenga herramientas de gamificación?**
- a) Totalmente en desacuerdo
 - b) En desacuerdo
 - c) Me es indiferente
 - d) De acuerdo
 - e) Totalmente de acuerdo
5. **¿Con qué frecuencia la Unidad Educativa imparte capacitaciones a los docentes sobre la gamificación en la enseñanza?**
- a) Nunca
 - b) Casi nunca
 - c) Ocasionalmente
 - d) Cada mes
 - e) Una vez a la semana
6. **¿Está de acuerdo con recibir capacitaciones sobre la gamificación en beneficio de la educación?**
- a) Totalmente en desacuerdo
 - b) En desacuerdo
 - c) Me es indiferente
 - d) De acuerdo
 - e) Totalmente de acuerdo
7. **¿Considera usted que el método que emplea con sus estudiantes para el desarrollo de las clases es innovador, incluyendo el uso de herramientas tecnológicas, para el logro de los aprendizajes?**
- a) No es importante
 - b) Poco importante
 - c) Algo importante
 - d) Importante
 - e) Muy importante
8. **¿Considera que sus alumnos poseen destrezas de comprensión lectora?**
- a) Totalmente en desacuerdo
 - b) En desacuerdo
 - c) Me es indiferente
 - d) De acuerdo
 - e) Totalmente de acuerdo
9. **¿Considera que los estudiantes comprenden de manera fácil una lectura?**
- a) Totalmente en desacuerdo
 - b) En desacuerdo
 - c) Me es indiferente
 - d) De acuerdo
 - e) Totalmente de acuerdo
10. **¿Considera que a sus estudiantes les resulta fácil argumentar sobre lo que han leído?**
- a) Totalmente en desacuerdo
 - b) En desacuerdo
 - c) Me es indiferente



- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

11. **¿Cree usted que el nivel de lectura afecta las calificaciones del estudiante?**

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Me es indiferente
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

12. **¿Qué tan complicado fue para usted optimizar las destrezas de comprensión lectora en sus alumnos después de la pandemia?**

- a) Muy difícil
- b) Difícil
- c) Regular
- d) Fácil
- e) Muy fácil

13. **¿Considera que las tecnologías de la información y comunicación (TIC) ayudan a la comprensión lectora de los estudiantes?**

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Me es indiferente
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

14. **¿Qué le parece el uso de medios tecnológicos para desarrollar habilidades de comprensión lectora?**

- a) Pésimo
- b) Malo
- c) Regular
- d) Bueno
- e) Excelente

15. **¿Qué tan importante es para usted medir la comprensión lectora como parte de las destrezas desarrolladas por los alumnos del primer nivel de bachillerato?**

- a) No es importante
- b) Poco importante
- c) Algo importante
- d) Importante
- e) Muy importante

16. **¿Qué tan importante es para usted que se usen herramientas de evaluación en gamificación?**

- a) No es importante
- b) Poco importante
- c) Algo importante
- d) Importante
- e) Muy importante

17. **¿Está de acuerdo con que la gamificación desarrolla el aprendizaje de los estudiantes?**

- a) Totalmente en desacuerdo



- b) En desacuerdo
- c) Me es indiferente
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

18. ¿Con qué frecuencia emplea la gamificación para desarrollar la competencia lectora?

- a) Nunca
- b) Casi nunca
- c) Ocasionalmente
- d) Cada mes
- e) Una vez a la semana

19. ¿Considera que el interés de los estudiantes se incrementa cuando la clase se aborda a través de juegos y se da recompensas?

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Me es indiferente
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

20. ¿Qué tan importante es para usted realizar una retroalimentación con los estudiantes al culminar cada clase?

- a) No es importante
- b) Poco importante
- c) Algo importante
- d) Importante
- e) Muy importante

21. A continuación, se enlistan algunas herramientas de gamificación que aportan al desarrollo de la competencia lectora. Por favor seleccione aquellas que usted emplea para impartir las clases.

- l) Minecraft: Education Edition
- m) Pear Deck.
- n) Kahoot!
- o) Edmodo
- p) Classcraft
- q) CodeCombat
- r) Quizizz
- s) Genially
- t) Arcademics
- u) Educaplay
- v) Otros

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo G. Preguntas de la entrevista a docentes Área de Lengua y Literatura



UNIVERSIDAD POLITECNICA
ESTATAL DEL CARCHI



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
CENTRO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

Objetivo: Analizar la herramienta de la gamificación y su contribución para el desarrollo de la competencia lectora en los Primeros Años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Vicente Fierro” del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023.

Entrevista dirigida a los docentes del Área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Vicente Fierro.”

- *La información es confidencial y será utilizada estrictamente para el proceso de investigación.*

Instrucciones:

Estimadas docentes, ustedes me otorgan su consentimiento informado para responder las siguientes preguntas de la entrevista del trabajo de investigación “**La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el Primero de Bachillerato General Unificado**”. Su aporte es valioso en el desarrollo del presente estudio.

GUÍA DE ENTREVISTA

OBJETIVO: Obtener su criterio de validación de cada ítem para el cálculo de la confiabilidad del instrumento.

1. **¿Considera usted que el método que emplea con sus estudiantes para el desarrollo de las clases es innovador, incluyendo el uso de herramientas tecnológicas, para el logro de los aprendizajes?**

Validación

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----



2. ¿Considera que los estudiantes son nativos digitales, y que el uso de recursos tecnológicos contribuye a que sus aprendizajes sean más significativos?

Validación

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

3. ¿Cuáles son otras estrategias innovadoras novedosas que usted conoce y que las utiliza en el aula de clase, argumente por qué?

Validación

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

4. Argumente ¿Piensa que usar recursos tecnológicos en la enseñanza hace clases más dinámicas?

Validación

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

5. Indique motivos ¿Por qué es necesario que todos los docentes estén capacitados en el uso de nuevas tecnologías?

Validación

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

6. ¿Considera que el interés de los estudiantes se incremente cuando la clase se aborda a través de juegos y este da recompensas?

Validación

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

7. ¿Piensa que las estrategias metodológicas como la gamificación ayuda a mejorar la competencia lectora en los estudiantes?

Validación

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

8. ¿Considera que sus alumnos poseen destrezas de comprensión lectora?

Validación

1.	2.	3.	4.	5.
----	----	----	----	----

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo H. Validación de expertos



UNIVERSIDAD POLITECNICA
ESTATAL DEL CARCHI



VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación cuyo objetivo es: "Analizar la herramienta de la gamificación y su contribución para el desarrollo de la competencia lectora en los Primeros Años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023", le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación. Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala

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

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					X		
Validez de criterio metodológico				X			
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					X		
Las preguntas responden a los objetivos de investigación				X		Sugiere el análisis de medios de gamificación.	
Total parcial							
TOTAL					19		

PUNTUACIÓN

De 4 a 11: No Válida Reformular

De 12 a 14: No Válida Modificar

De 15 a 17: Válida mejorar

De 18 a 20: Válida Aplicar

Nombres y apellidos	MSc. Carlitos Alberto Guano Cárdenas
Grado Académico	Magister en Gerencia en Sistemas

MSc. Carlitos Guano

Nombres
CC: 1710015171



**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS**

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación cuyo objetivo es: "Analizar la herramienta de la gamificación y su contribución para el desarrollo de la competencia lectora en los Primeros Años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023", le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación.

Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala

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

CRITERIO DE VALIDEZ	Puntuación					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					X		
Validez de criterio metodológico					X		
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					X		
Las preguntas responden a los objetivos de investigación					X		
Total parcial							
TOTAL	20						

Puntuación

De 4 a 11: No Válida Reformular

De 12 a 14: No Válida Modificar

De 15 a 17: Válida mejorar

De 18 a 20: Válida Aplicar

Nombres y apellidos	MSc. Ximena Peñafiel Rosero
Grado Académico	MSc. En Tecnología Educativa y Competencias Digitales

MSc. Ximena Peñafiel Rosero

.....
Nombres
CC:040120115-7



UNIVERSIDAD POLITECNICA
ESTATAL DEL CARCHI



VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación cuyo objetivo es: "Analizar la herramienta de la gamificación y su contribución para el desarrollo de la competencia lectora en los Primeros Años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023", le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación.

Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala

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

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					X		
Validez de criterio metodológico					X		
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					X		
Las preguntas responden a los objetivos de investigación					X		
Total parcial							
TOTAL					20		

PUNTUACIÓN

De 4 a 11: No Válida Reformular
De 12 a 14: No Válida Modificar
De 15 a 17: Válida mejorar
De 18 a 20: Válida Aplicar

Nombres y apellidos	MSc. Edwin Rubén Cabrera
Grado Académico	MSc. en Formación Académica del profesorado.

MSc. Edwin Rubén Cabrera Rosera

Nombres
CC:0400685467

Anexo I. Oficios de solicitud a Unidad Educativa Vicente Fierro, finalidad aplicar instrumentos de investigación

Tulcán, 27 de enero de 2023

Magister
Miguel Caicedo
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE FIERRO"
Presente. -

De mis consideraciones:

Reciba un atento y cordial saludo a la vez deseándole toda clase de éxitos en beneficio de toda la Comunidad Vicentina.

Yo HUGO HERNANDO TULCANAZA VILLARREAL, con cedula de identidad N° 0401135884, docente de esta prestigiosa Institución y actualmente maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, acudo a usted con el fin de solicitarle de la manera más comedida, se me otorgue la respectiva autorización para desarrollar mi proyecto de titulación con el tema "**La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el Primero de Bachillerato General Unificado**" y la posterior aplicación de los instrumentos de investigación en los estudiantes de Primer año de Bachillerato General Unificado. El objetivo general planteado es: Analizar la herramienta de la gamificación y su contribución para el desarrollo de la competencia lectora en los Primeros Años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023.

Seguro que mi petición será favorablemente aceptada anticipo mis más sinceros agradecimientos.

Atentamente,




Lic. Hugo Tulcanaza V.

CC: 0401135884



UNIDAD EDUCATIVA
"VICENTE FIERRO"
RECTORADO

Autorizado

27-01-2023

Tulcán, 27 de enero de 2023

Magister
Miguel Caicedo
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE FIERRO"
Presente. -

De mis consideraciones:

Reciba un atento y cordial saludo a la vez deseándole toda clase de éxitos en beneficio de toda la Comunidad Vicentina.

Yo HUGO HERNANDO TULCANAZA VILLARREAL, con cedula de identidad N° 0401135884, docente de esta prestigiosa Institución y actualmente maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, acudo a usted con el fin de solicitarle de la manera más comedida, se me otorgue la respectiva autorización para desarrollar mi proyecto de titulación con el tema "**La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el Primero de Bachillerato General Unificado**" y la posterior aplicación de los instrumentos de investigación en los docentes de la Unidad Educativa "Vicente Fierro". El objetivo general planteado es: Analizar la herramienta de la gamificación y su contribución para el desarrollo de la competencia lectora en los Primeros Años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023.

Seguro que mi petición será favorablemente aceptada anticipo mis más sinceros agradecimientos.

Atentamente,


Lic. Hugo Tulcanaza V.
CC: 0401135884



Autorizada

27-01-2023

Tulcán, 27 de enero de 2023

Magister
Miguel Caicedo
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE FIERRO"
Presente. -

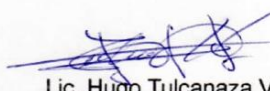
De mis consideraciones:

Reciba un atento y cordial saludo a la vez deseándole toda clase de éxitos en beneficio de toda la Comunidad Vicentina.

Yo HUGO HERNANDO TULCANAZA VILLARREAL, con cedula de identidad N° 0401135884, docente de esta prestigiosa Institución y actualmente maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, acudo a usted con el fin de solicitarle de la manera más comedida, se me otorgue la respectiva autorización para desarrollar mi proyecto de titulación con el tema **"La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el Primero de Bachillerato General Unificado"** y la posterior aplicación de los instrumentos de investigación en los docentes del Área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa "Vicente Fierro". El objetivo general planteado es: Analizar la herramienta de la gamificación y su contribución para el desarrollo de la competencia lectora en los Primeros Años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" del cantón Tulcán, año lectivo 2022-2023.

Seguro que mi petición será favorablemente aceptada anticipo mis más sinceros agradecimientos.


Atentamente,


Lic. Hugo Tulcanaza V.

CC: 0401135884



Autorizado


27.01.2023

Anexo J. Certificado de notas quimestrales de los primeros de Bachillerato



Fundado el 16 de
Diciembre de 1913

UNIDAD EDUCATIVA VICENTE FIERRO
"Pioneros en ciencia y tecnología al servicio del pueblo"

Tulcán, 04 de julio del 2023

CERTIFICADO

Yo, **Miguel Laureano Caicedo Tulcanaza**, con cédula de ciudadanía **0401110408**
Rector de la Unidad Educativa "Vicente Fierro"

CERTIFICO:

Que, los promedios de notas del año lectivo 2022-2023 de cada quimestre de Primeros Años de Bachillerato de la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Vicente Fierro son los siguientes basados en la Plataforma de Gestión Escolar del Ministerio de Educación:

CURSO	PRIMER QUIMESTRE	SEGUNDO QUIMESTRE
1 "A"	6,02	6,84
1 "B"	6,47	6,98
1 "C"	6,37	6,56
1 "D"	7,13	7,28
1 "E"	6,58	6,96
1 "F"	7,28	7,58
1 "G"	7,32	7,92
1 "H"	5,91	6,71
1 "I"	6,92	6,98
PROMEDIO GLOBAL	6,66	7,09

Se expide el presente certificado a petición del interesado el Lic. Hugo Tulcanaza, para los fines que crea conveniente.

Atentamente,



UNIDAD EDUCATIVA
"VICENTE FIERRO"
RECTORADO

MSc. Miguel Caicedo

RECTOR

Unidad Educativa "Vicente Fierro"

CI: 0401110408

Dirección: Ciudadela Sociedad Obrera Calle Juan XXIII y Cacicques Tulcanaza

Teléfono: 2980-466

Correo: uevicentefierro@gmail.com

Anexo K. Fotografías de talleres con estudiantes



Anexo L. Fotografías entrevistas a docentes.



Anexo M. Solicitud y aprobación del abstract

NRO. 131

Tulcán, 15 de enero del 2023

CERTIFICADO DE TRADUCCIÓN

Por medio de la presente **CERTIFICO** que:

Luego de haber revisado la traducción del Resumen Tesis realizada por el estudiante, **Hugo Hernando Tulcanaza Villarreal** con cédula **0401135884** sobre el tema: *“La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el primero de Bachillerato General Unificado”* Considero que éste se encuentra en condiciones para ser presentado.

Es todo cuanto puedo certificar pudiendo la persona antes mencionada hacer uso de este documento como estime conveniente siempre y cuando se encuentren dentro de los fines legales.

Atentamente,



Msc. Gustavo Cevallos L.
ENGLISH TEACHER
Movil: 0986060909 –
EMAIL: gustiacele@hotmail.com



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

ABSTRACT- EVALUATION SHEET

NAME: Hugo Hernando Tulcanaza Villarreal

DATE: 16 de enero de 2024

TOPIC: "La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el primero de Bachillerato General Unificado"

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 Vera Játiva Edwin Andrés,5 <input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" 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 9,5		



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

Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o Investigación.

Autor: Hugo Hernando Tulcanaza Villarreal

Fecha de recepción del abstract: 16 de enero de 2023

Fecha de entrega del informe: 16 de enero de 2023

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 los rubrics de evaluación de la traducción en Inglés, ésta alcanza un valor de 9,5 por lo cual se validó dicho trabajo.

Atentamente



Firmado electrónicamente por:
EDISON BOANERGES
PENAFIEL ARCOS

Ing. Edison Peñafiel Arcos MSc
Coordinador del CIDEN

