



Uleam
UNIVERSIDAD LAICA
ELOY ALFARO DE MANABÍ

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

Creada mediante Ley No. 010 Reg. Of 313 del 13 de noviembre de 1985

FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE PEDAGOGÍA EN LA LENGUA Y LA LITERATURA

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

**“Herramientas de gamificación para fortalecer la lectura en
estudiantes de 8vo año”**

Autor/a:

Vera Briones Jeffrey Joel

Docente tutor:

Dra. Espinoza Palma Mónica Alexandra

Manta - Manabí - Ecuador

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades

Licenciatura en Pedagogía de la Lengua y la Literatura

“Herramientas de gamificación para fortalecer la lectura en estudiantes de 8vo año.”

Trabajo de Integración Curricular presentado por: Jeffrey Joel Vera Briones

Titulación: Licenciatura en Pedagogía de la Lengua y la
Literatura

Tutor: Dra. Mónica Alexandra Espinoza Palma

CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido y revisado el trabajo de Integración Curricular bajo la autoría del estudiante Vera Briones Jeffrey Joel, legalmente matriculado/a en la carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura, período académico 2023-2024, cumpliendo el total de 384 horas, cuyo tema del proyecto es “Herramientas de gamificación para fortalecer la lectura en estudiantes del 8vo año”.

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Lugar, Manta 25 de julio del 2023.

Lo certifico,

Dra. Mónica Espinoza Palma

Docente Tutor(a)

Área: Educación

Contenido

Resumen	VI
Summary	VII
1.1 Herramientas de gamificación para fortalecer la lectura en estudiantes de 8vo “A”	7
2 Marco teórico	11
2.1 Marco Referencial	11
2.2 Marco Conceptual	14
2.2.1 Variable dependiente	14
2.2.1.1 Gamificación	14
2.2.1.1.1 Tipos de gamificación	15
2.2.1.1.2 Principios de la gamificación	15
2.2.1.2 Aplicaciones de gamificación	17
2.2.1.2.1 Quizizz	17
2.2.1.2.2 Cerebriti	17
2.2.1.2.3 Jigsawplanet	18
2.2.1.2.4 Mentimeter	18
2.2.1.3 Elementos de la gamificación	19
2.2.1.4 Herramientas de gamificación	20
2.2.1.5 Ventajas y desventajas de la gamificación	21
2.2.2 Variable independiente	23
2.2.2.1 Niveles de lectura	23
2.2.2.1.1 Lectura literal	24
2.2.2.1.2 Lectura inferencial	24
2.2.2.1.3 Lectura crítica	25
2.2.2.2 Fortalecimiento lector	26
2.2.2.3 El impacto de fortalecer la lectura a partir de la gamificación	27
2.2.2.4 Estrategias que permiten fortalecer la lectura	29
2.2.2.5 Aplicaciones de gamificación para fortalecer la lectura (google sites)	30
2.2.2.5.1 Huellas de la historia	30
2.2.2.5.2 Genially	31
2.2.2.5.3 Oxbooks	31
2.2.2.5.4 Educaplay	31
2.2.2.5.5 LiveWorksheets	32

2.2.2.6 Actividades recreativas en Google Sites que permitan fortalecer la lectura
32

3	Metodología	35
3.1	Enfoque	35
3.2	Niveles	36
3.2.1	Nivel descriptivo	36
3.2.2	Nivel bibliográfico	36
3.3	Población y muestra	36
3.4	Técnica e instrumentos	37
3.4.1	El test	37
3.4.2	La entrevista	38
4	Resultados	38
4.1.1	Resultados del test aplicado a los estudiantes	39
4.1.2	Análisis de la entrevista realizada al docente	40
4.1.3	Triangulación de los resultados	41
5	Conclusiones	43
6	Referencias	44
7	Anexos	48
7.1	Consentimiento institucional	48
7.2	Consentimiento informado de los participantes	50
7.3	Instrumentos de investigación	51
7.4	Validación y pruebas de confiabilidad de los instrumentos	56
7.5	Gráficos de las pruebas estadísticas	57
7.6	Gráfico de la entrevista aplicada a los docentes del área de Lengua y Literatura	68
7.7	Transcripciones con autorización de publicación	69
7.8	Otros documentos necesarios para la comprensión del estudio	69
7.8.1	Enlace del sitio web	69
7.8.2	Pasos para su creación	69
7.8.3	Aplicaciones de gamificación	70

Tabla de figuras

Figura 1	16
Figura 2	19

Figura 3..... 22

Figura 4..... 29

Análisis de datos

Figura 1..... 58

Figura 2..... 58

Figura 3..... 59

Figura 4..... 60

Figura 5..... 61

Figura 6..... 61

Figura 7..... 62

Figura 8..... 63

Figura 9..... 63

Figura 10..... 64

Figura 11..... 65

Figura 12..... 65

Figura 13..... 66

Figura 14..... 67

Resumen

El presente trabajo, es un estudio que se centra en el uso de herramientas de gamificación para fortalecer la lectura en estudiantes de 8vo "A". El motivo principal de esta propuesta es fortalecer el desempeño del estudiante en el desarrollo de sus habilidades y destrezas lectoras a través de la gamificación. Este análisis, se basó en una metodología de investigación cualitativa con un enfoque descriptivo y bibliográfico. Considerando, como población universo 280 estudiantes de los cuales, se seleccionó la muestra de manera aleatoria estratificada simple, teniendo como resultado la selección de 40 sujetos del 8vo año de Educación General Básica, paralelo "A". El objetivo general del estudio se centró en: Analizar las herramientas de gamificación para fortalecer la lectura en estudiantes de 8vo año de Educación General Básica. Por otro lado, los objetivos específicos se enfocaron en: determinar el nivel de lectura de los estudiantes de octavo "A"; seleccionar herramientas de gamificación adecuadas para fortalecer la lectura del estudiantado; y diseñar actividades de gamificación utilizando el sitio web Google Sites para fortalecer la lectura. Como resultado, el 66% de los estudiantes, alcanzaron en el diagnóstico diferentes niveles de competencia lectora, tales como: insatisfactorio, debe mejorar y satisfactorio. Por otro lado, el 34% precisan un nivel lector avanzado para su nivel educativo. Estos resultados, concluyeron una visión general del nivel de competencia lectora, lo que indica la necesidad de implementar herramientas de gamificación para fortalecer la lectura.

Palabras clave: sitio web de lectura, herramientas de gamificación, niveles de lectura, comprensión de textos, estudiantes de octavo grado.

Summary

The present work is a study that focuses on the use of gamification tools to strengthen reading in eighth "A" students. The main reason for this proposal is to strengthen student performance in the development of their reading abilities and skills through gamification. This analysis was based on a qualitative research methodology with a descriptive and bibliographic approach. Considering, as a universe population, 280 students, of which the sample was selected in a simple stratified random manner, resulting in the selection of forty subjects from the eighth year of Basic General Education, parallel "A". The general objective of the study was focused on: Analyze gamification tools to strengthen reading in eighth year students of Basic General Education. On the other hand, the specific objectives focused on: determining the reading level of eighth grade "A" students; select appropriate gamification tools to strengthen student reading; and design gamification activities using the Google Sites website to strengthen reading. As a result, 66% of the students reached different levels of reading competence in the diagnosis, such as: unsatisfactory, should improve and satisfactory. On the other hand, 34% require an advanced reading level for their educational level. These results concluded an overview of the level of reading proficiency, which indicates the need to implement gamification tools to strengthen reading.

Keywords: reading website, gamification tools, reading levels, text comprehension, eighth grade students.

1 Introducción

Herramientas de gamificación para fortalecer la lectura en estudiantes de 8vo “A”

Las herramientas de gamificación se han utilizado con éxito para fortalecer las habilidades de lectura, una competencia fundamental en la formación académica y personal. Varios autores tales como: Tenesaca, Inlago, Carrillo, (2020) entre otros, la definen como la aplicación de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos lúdicos. Que hacen referencia a situaciones o entornos en donde tradicionalmente no se considera que haya elementos de juego o diversión.

En esa misma línea, autores como: Cassany, Lobo, Ramos, (2022) entre otros, respecto al **fortalecimiento lector**, se centran en potenciar las habilidades de comprensión y expresión oral y escrita, mediante estrategias pedagógicas y tecnológicas. Por lo expuesto las **herramientas de gamificación** combinan elementos interactivos, retos, recompensas y seguimiento del progreso para generar un ambiente dinámico, que promueva el gusto por la lectura y el desarrollo de competencias comunicativas.

Por ello, el presente trabajo investigativo se **desarrolló** en la Unidad Educativa Fiscal “Manta”, ubicada en la provincia de Manabí, en el cantón y parroquia Manta, localizado en la calle 8 avenida 27. La institución, está dirigida por el Mg. Carlos Giovanni Tóala Soledispa, quien está comprometido con la innovación pedagógica y el interés en explorar nuevas estrategias para fortalecer el nivel de lectura en los estudiantes.

Vinculado al concepto de lectura, se presenta el **problema** a través del sistema educativo ecuatoriano relacionado a las pruebas PISA-D (2018) (Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes en países en vías de desarrollo). Cabe

mencionar que para evaluar el rendimiento educativo en comparación a otros países latinoamericanos como: Argentina, Brasil, Colombia, Costa Rica, Chile, México, Panamá, Perú, República Dominicana, Uruguay, Panamá y República Dominicana.

Esta evaluación, se implementó el 7 de septiembre del 2015 con el fin de garantizar resultados comparables, fidedignos y válidos. Siendo así que el último estudio se realizó en octubre del 2018, teniendo como población universo 1 900 000 estudiantes ecuatorianos. Estas pruebas, se validaron mediante un muestreo aleatorio estratificado simple, designado a 6100 estudiantes entre los cursos de 8vo de Educación General Básica (EGB) hasta 3ro de Bachillerato, cuyo examen tuvo una durabilidad de 2 horas. En este mismo sentido, la muestra ecuatoriana consistió en 6 100 estudiantes de 173 escuelas de todo el país incluyendo instituciones fiscales, fiscomisionales, municipales y privadas de todas las zonas de planificación en el régimen Costa, Sierra, Amazonía en zonas rurales y urbanas. En este punto, las evaluaciones revelan un total del 51% de estudiantes no alcanzaron el nivel 2 de lectura, la cifra se eleva al 57% en Ciencias y a un alarmante 71% en Matemáticas. Estas estadísticas respecto al resultado de las pruebas PISA-D, declara que el Sistema Educativo Ecuatoriano, no muestra mejorías significativas sobre el rendimiento de lectura estudiantil, a pesar de los esfuerzos y políticas educativas implementadas.

Como resultado, el estancamiento en los niveles de lectura de los estudiantes es un desafío evidente, impactando tanto en su rendimiento académico como en su confianza personal. Además, los docentes a menudo luchan por encontrar enfoques efectivos para abordar esta cuestión. Este proyecto, emplea herramientas de gamificación busca enfrentar este problema al involucrar a los estudiantes de manera más activa y motivadora en el proceso de lectura, mientras se proporciona a los docentes una nueva estrategia para superar este desafío que persiste en la educación.

De este modo, se **justifica** el hecho de fortalecer la habilidad lectora en los estudiantes, en otras palabras, esta competencia es sólida y esencial para el éxito en el proceso educativo, además, es necesario explorar enfoques innovadores y motivadores, como las herramientas de gamificación, para identificar sus niveles de comprensión e interpretación textual (literal, inferencial y crítico) con el fin de fortalecer la lectura.

Este trabajo tiene como propósito dirigir su atención tanto hacia las debilidades que han surgido en la problemática en cuestión, así como aquellas identificadas en los resultados de pruebas como PISA- D. El enfoque central, recae en la elaboración de un estudio destinado a fortalecer las habilidades de lectura en los estudiantes. A través de la presentación de argumentos tanto teóricos como prácticos, se busca contribuir de manera significativa al avance en esta investigación.

Sin duda, **la idea a defender** se basa en incorporar elementos de juego como desafíos interactivos y recompensas, es así, como las herramientas de gamificación estimula el interés por la lectura. Esta estrategia, no solo promueve un ambiente lúdico en el aula, sino, que también potencia su desarrollo académico y personal al mejorar sus habilidades de comprensión y análisis, mientras brinda una perspectiva prometedora para abordar los desafíos relacionados con la comprensión lectora en estudiantes de 8vo "A".

Por tal razón, en el marco de esta investigación, se plantean una **serie de preguntas** que buscan ahondar en el tema de las herramientas de gamificación y el fortalecimiento lector. En primer lugar, se indaga sobre el nivel de comprensión lectora, para luego averiguar si conocen las herramientas de gamificación y cómo se aplican en el contexto educativo. y con qué frecuencia hacen uso de estas herramientas por parte de los docentes, y cuál es la preferencia en su utilización.

Además, se busca conocer cómo se podría fortalecer la lectura en los estudiantes y cuál es el proceso real que los docentes ejecutan para este fin. En relación con el colegio Manta, se plantea la interrogante qué acciones han realizado los docentes del área de Lengua y Literatura para fortalecer la lectura en dichos alumnos.

Además, se investiga acerca de las metodologías, recursos o herramientas de gamificación empleadas por los docentes para mejorar el fortalecimiento lector. El propósito de estas preguntas es obtener una comprensión completa y detallada del uso de las herramientas de gamificación y las estrategias de fortalecimiento lector en el contexto específico del colegio Manta, así como identificar las prácticas y enfoques más efectivos utilizados por los docentes.

En ese contexto, se plantea como **objetivo general**: Analizar las herramientas de gamificación para fortalecer la lectura en estudiantes de 8vo año de Educación General Básica. Para ello, se plantean los siguientes **objetivos específicos**: determinar el nivel de lectura de los estudiantes de octavo "A"; seleccionar herramientas de gamificación adecuadas para fortalecer la lectura de los estudiantes; y diseñar actividades de gamificación utilizando el sitio web Google Sites para fortalecer la lectura en los estudiantes.

La presente investigación utilizó una **metodología** cualitativa con un **nivel** descriptivo y bibliográfico para indagar cómo el uso de las herramientas de gamificación puede fortalecer la lectura en estudiantes de octavo, paralelo "A". La **población** seleccionada estuvo conformada por 280 estudiantes distribuidos en 5 paralelos y 15 docentes en el área de Lengua y Literatura que tienen la responsabilidad de dirigir los cursos de 8vo año, delimitados en los paralelos "A, B, C, D, F, G", todos distribuidos en la sección vespertina. La **muestra** se determinó por medio del muestreo

aleatorio estratificado simple, donde se selecciona 40 estudiantes del 8vo “A” y se contó con la participación de 3 docentes del área en estudio.

Se utilizaron **varios instrumentos de diagnóstico**: entrevista aplicada a docentes de Lengua y Literatura y el test para determinar el nivel de lectura en los estudiantes. Respecto a los **resultados** de la investigación, sobre la identificación de los problemas que presentan los estudiantes en su proceso de lectura y la posible solución a través del uso de herramientas de gamificación se determinó que: el 66% de los estudiantes se encuentran en los niveles bajo, necesita mejorar y satisfactorio, mientras que el 34% logró un nivel de lectura avanzado.

Con respecto a los docentes el 100% de ellos manifestaron su interés por conocer las herramientas de gamificación que fortalezcan la lectura de los estudiantes, pero no las utilizan por problemas de conectividad y recursos didácticos. Los maestros coinciden, en que el interés y la dedicación de cada estudiante son factores clave para mejorar su nivel lector.

2 Marco teórico

2.1 Marco Referencial

Las herramientas de gamificación buscan aprovechar los aspectos atractivos y motivadores de los juegos para aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes en actividades lúdicas, como el aprendizaje y el fortalecimiento lector. En ese mismo contexto, según el estudio abordado en una institución ecuatoriana, en la Universidad Nacional de Educación (UNAE) previo a la obtención del título de Licenciado (a) en Educación en el cantón Cañar, los investigadores (Tenesaca, E., y Criolla, F., 2020) mencionan que “la gamificación es una magnífica propuesta pedagógica, que intenta resolver problemas de aprendizaje de los estudiantes que

muchas veces por falta de motivación no logran alcanzar los aprendizajes mínimos en lectura”.

Dicho de esa manera, los autores proponen la gamificación como ayuda a una mayor retención del conocimiento, a través del uso de elementos y dinámicas propias de los juegos, que puedan convertirse en una herramienta para fortalecer la comprensión e interpretación de los textos. Este enfoque pedagógico, utiliza estrategias creativas e innovadoras para aumentar la participación de los estudiantes, fomentar su interés por la lectura y mejorar su rendimiento académico. Al implementar la gamificación en el aula, se busca superar los obstáculos que pueden surgir en el proceso de aprendizaje lector y promover un ambiente de aprendizaje estimulante y atractivo.

Por otro lado, la Universidad Estatal de Milagro (UNEMI) en un trabajo de grado, previo a la obtención del título de Licenciatura en la Carrera de Educación, ubicada en la ciudad de Milagro, Ecuador planteó como objetivo: identificar las estrategias virtuales para el reforzamiento del proceso lector en los estudiantes. Partiendo desde este punto (Benitez, D. y Córdova, A., 2022) mencionan que “la incorporación de nuevas estrategias virtuales genera una valiosa oportunidad de fortalecer y reafirmar el proceso de aprendizaje la cual será determinante para alcanzar el éxito en los estudiantes y lograr que realmente aprenda”

De este modo, implementar específicamente el uso de herramientas de gamificación o sitios web de lectura como “Huellas de la historia”, representa una valiosa oportunidad para el fortalecimiento lector en los estudiantes. Esta integración, se convierte en un factor clave, para fortalecer dichas habilidades que permitan involucrarse de manera lúdica y motivadora en este proceso. En otras palabras, las actividades interactivas pueden contribuir al desarrollo en los estudiantes, donde se

produce gusto por leer, mejora la comprensión de textos, el vocabulario y fluidez al expresarse.

El siguiente trabajo de investigación, se desarrolló en una Universidad ubicada en Cuenca, provincia de Azuay, Ecuador. Esta investigación se desarrolla previo a la obtención del título de Magíster en Educación mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TICS, se realizó en la Universidad del Azuay (UDA) con el objetivo de aportar al desarrollo de estrategias educativas basadas en el uso de tecnologías interactivas para fortalecer la comprensión lectora en niños de educación básica. Según (Ayabaca, 2023) “se puede lograr que los niños sean lectores competentes ubicando pequeñas bibliotecas donde haya creatividad, imaginación, decoración y gran diversidad de cuentos, donde el estudiante sienta ese interés por leer”

El estudio previo propone, que por medio de la creación de pequeñas bibliotecas se fomente el interés por la lectura en los niños a través de cuentos, lo que promueve su competencia como lectores. Sin embargo, si por medio de esta estrategia se implementara un sitio web de lectura como "Huellas de la Historia", que se centra en las herramientas de gamificación para el fortalecimiento lector en los estudiantes de octavo grado, podría ofrecer beneficios adicionales. De este modo, el sitio web proporcionaría acceso a un amplio contenido para leer, presentando desafíos interactivos, recompensas y actividades que involucrarían activamente a los estudiantes, aumentando su motivación y compromiso con la lectura. Al aprovechar la herramienta de gamificación, "Huellas de la Historia" podría convertirse en una valiosa herramienta para promover el aprendizaje y la comprensión de textos históricos, fortaleciendo así las habilidades de lectura de los estudiantes de octavo grado.

2.2 Marco Conceptual

2.2.1 Variable dependiente

2.2.1.1 Gamificación

La gamificación es el proceso de aplicar elementos y técnicas de diseño de juegos con el objetivo de aumentar la participación, la motivación y el compromiso de los estudiantes. En este mismo punto (Schlenker y Follert, 2016 citado en Navarro et al, 2021) justifica que la gamificación es un proceso más abstracto, complejo y estratégico que pretende ir más allá del uso de puntos, insignias y clasificaciones. Y más aún si la finalidad es generar hábitos perdurables en el tiempo o favorecer la motivación intrínseca hacia el aprendizaje. (p, 512)

El autor hace referencia a la incorporación de actividades que planteen el juego como una forma de generar acción en el aula, de esta manera, permite la motivación con el propósito de erradicar de una vez las clases monótonas, donde el docente es el único que expone y el estudiante solo recepta la información, la cual muchas veces se descontextualiza debido a las distracciones que genera una clase tradicional. Además, la gamificación se la puede considerar como una poderosa herramienta pedagógica que permita transformar la experiencia de aprendizaje al aprovechar los elementos lúdicos y motivadores que brindarían los juegos. Al ir más allá de las recompensas superficiales, como puntos y clasificaciones, se busca crear un entorno que motive la participación de los estudiantes y su compromiso con el proceso educativo.

Una propuesta para cumplir estos objetivos, podría ser el sitio web de lectura “Huellas de la historia”, este contiene diversidad de libros, cuentos, etc., para el gusto de cada estudiante, acompañado de actividades recreativas para fortalecer su lectura. la gamificación puede brindar un enfoque más dinámico y estimulante, impulsando el

desarrollo de habilidades, el trabajo en equipo y la resolución de problemas, al mismo tiempo que genera un ambiente propicio para la adquisición de conocimientos y el logro de objetivos educativos.

2.2.1.1.1 Tipos de gamificación

(Werbach & Hunter, citado en Borrás. O, 2015) proponen varios tipos de gamificación, entre ellos están “Interno: para mejorar la motivación dentro de una organización. Externo: cuando se busca involucrar a los clientes mejorando las relaciones entre éstos y la empresa. Cambio de comportamiento: busca generar nuevos hábitos en la población”.

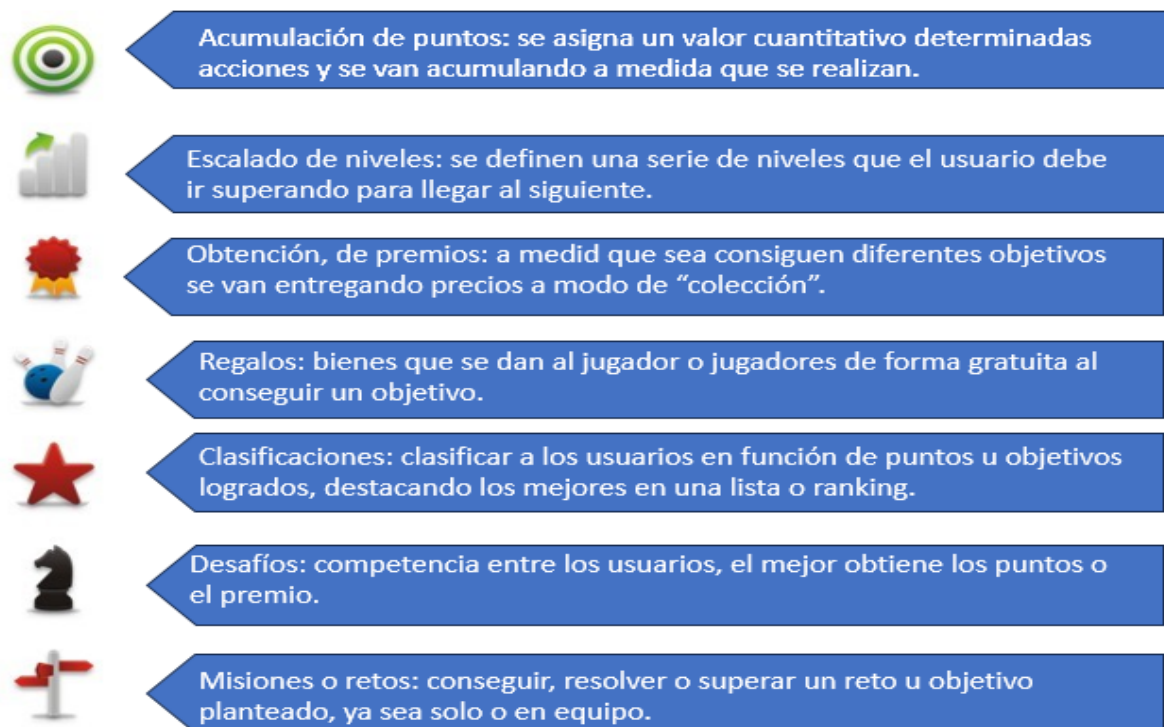
La propuesta de Werbach & Hunter, sostienen una base sólida y ofrece beneficios significativos dentro del contexto educativo. La gamificación interna, externa y de cambio de comportamiento se centran en mejorar la motivación, el compromiso y los resultados, ya sea en el ámbito educacional, en la relación con los estudiantes o en el fomento de nuevos hábitos. Al aprovechar los elementos de juego y las dinámicas motivadoras, la gamificación puede ser una herramienta poderosa para lograr objetivos específicos y generar impacto positivo tanto a nivel individual como a nivel social. Cada tipo de gamificación se adapta a diferentes contextos y motivos, aun así, comparte la idea de aprovechar los elementos de juego para generar una experiencia más atractiva, interactiva y participativa en un aula de clases.

2.2.1.1.2 Principios de la gamificación

La empresa de tecnología informática especializada en la implementación de proyectos y soluciones para la gestión de la formación, con 26 años de experiencia publica en su blog titulado “Educativa.com”, experiencias en proceso de gamificación mostrando plataformas de comunicación y gestión de material educativo, con más de

quinientos clientes satisfechos, con aproximadamente siete mil instalaciones con un promedio de dos millones y medio de usuarios activos que facilitan información respecto a revolucionar la educación online. Entre los miembros que laboran en dicha plataforma, una la autora (Virginia Gaitán) muestra por medio de un gráfico, cuáles serían los principios de la gamificación:

Figura 1



Elaborado por (Virginia Gaitán)

Dicho de otra manera (Inlago, M. y Méndez, J., 2023) acredita que “la gamificación es una de las alternativas a tomar en cuenta en el ámbito de la enseñanza pues permite generar una experiencia significativa en el estudiante, basada en la motivación a través de los juegos educativos”. Vinculado al concepto de Inlago y Méndez, en conjunto a los principios que establece Virginia Gaitán. La gamificación, proporciona un enfoque más interactivo y lúdico para el aprendizaje, lo que pretende, es ayudar a disminuir el aburrimiento e incentivar la participación dentro del aula,

eliminando de raíz los métodos tradicionales de enseñanza que aún en el siglo XXI se ven afectadas algunas Instituciones Educativas del Ecuador.

De esta manera, la alternativa de implementar los elementos de juego en el aula podría despertar la curiosidad, creatividad y el deseo de aprender en los estudiantes. Además, es importante destacar que la gamificación puede personalizarse, con el fin de adaptarse a las necesidades individuales de cada sujeto, lo que permite abordar diferentes estilos de aprendizaje y en este caso, niveles de habilidad lectora. Esto, ayudaría a generar una experiencia significativa para cada individuo, puesto que, se sentirían desafiados y motivados de acuerdo con sus capacidades y preferencias.

2.2.1.2 Aplicaciones de gamificación

2.2.1.2.1 Quizizz

(Ruiz, 2019) “en el caso de Quizizz, su versatilidad, permite que la propia herramienta se pueda adaptar a distintos usos”. Es una aplicación para crear preguntas personalizadas, en donde el docente genera preguntas relacionadas al tema, después envía un código a los estudiantes para que entren desde su dispositivo. Tiene la facilidad de poder insertar imágenes, poner preguntas múltiples o preguntas abiertas. Es una aplicación recreativa y divertida, en la cual pueden participar todos.

2.2.1.2.2 Cerebriti

(Bello et al, 2021) menciona que Cerebriti es considerada como una herramienta innovadora, creativa, lúdica y alternativa que permite fomentar la motivación en los estudiantes y de esta forma transformar a los estudiantes en actores activos en el proceso enseñanza - aprendizaje fortaleciendo el aprendizaje significativo.

Cerebriti es una plataforma educativa que ofrece una amplia variedad de juegos didácticos para reforzar el aprendizaje. Los educadores pueden crear juegos personalizados para abordar diferentes temas y asignaturas. Los estudiantes pueden jugar y competir entre ellos, lo que ayuda a repasar y reforzar los conceptos aprendidos de manera lúdica.

2.2.1.2.3 Jigsawplanet

Esta plataforma en línea que permite crear rompecabezas virtuales a partir de imágenes. Según (Avella et al, 2017) “Permite crear rompecabezas de diferentes tamaños”. Jigsawplanet es una plataforma en línea que permite crear rompecabezas virtuales a partir de imágenes. Los educadores pueden utilizar esta herramienta para crear actividades de rompecabezas relacionadas con el contenido de aprendizaje.

2.2.1.2.4 Kahoot

(Álvarez et al, 2021) “Kahoot permite implementar la gamificación en todo tipo de asignaturas sin enfocarse en una en concreto”. De esta manera, los estudiantes pueden participar en los cuestionarios en tiempo real a través de sus dispositivos, compitiendo entre ellos y ganando puntos. Kahoot fomenta el aprendizaje a través de la gamificación y la participación de los estudiantes.

2.2.1.2.5 Mentimeter

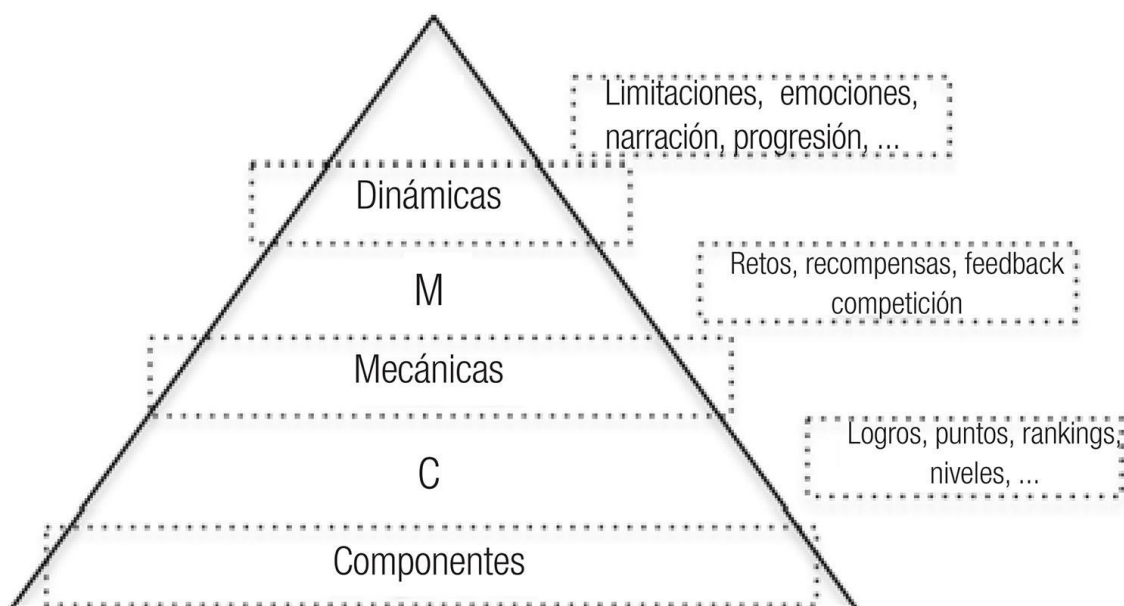
(Rapún et al, citado en Arteaga et al, 2021) “Diversos estudios han demostrado que se trata de una aplicación que gran parte de los estudiantes considera útil cuando se emplea en las clases y que fomenta una actitud positiva hacia el proceso de enseñanza aprendizaje”. La herramienta muestra los resultados en tiempo real, lo que facilita el análisis y la retroalimentación instantánea. Mentimeter se utiliza comúnmente en

presentaciones, conferencias y sesiones de aprendizaje para promover la participación, el compromiso y la interacción con la audiencia. Sin embargo, es importante tener en cuenta que Mentimeter debe utilizarse como parte de un enfoque integral de evaluación, complementando otras técnicas y métodos de evaluación.

2.2.1.3 Elementos de la gamificación.

En uno de los artículos académicos de la plataforma Redalyc, la publicación realizada por los autores españoles Ana colón, Miriam Agredal, y el lodirense Juan Jordán, titulada “Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión” muestran mediante una pirámide sobre los elementos de la gamificación, adaptada de Werbach y Hunter, con el propósito de que los futuros investigadores, puedan contribuir y crear experiencias de aprendizaje más significativas, motivadoras y envolventes para los estudiantes.

Figura 2



Adaptado por: (Ana-M. Ortiz-Colón, Juan Jordán, Míriam Agredal, 2018)

Los elementos de gamificación son componentes o características que se utilizan para implementar estrategias de juego en contextos lúdicos, con el objetivo de motivar, comprometer, aumentar la participación y en este caso, fortalecer la lectura en los estudiantes a través de dinámicas como: narrativas, emociones, progresión; mecánicas: retos, competencia, retroalimentación; componentes: niveles, puntos y misiones. La integración de recursos educativos digitales como estrategias didácticas permite que los estudiantes se apropien de manera efectiva de las herramientas tecnológicas disponibles. Al adquirir competencias en su uso, los estudiantes se benefician al utilizar estas herramientas como medio para enriquecer su proceso de aprendizaje.

Asimismo, se destaca que esta apropiación de los medios y dispositivos tecnológicos tiene un impacto positivo en los desempeños académicos de los estudiantes. Sin embargo, se debe considerar la accesibilidad y equidad en el uso de la tecnología, para que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para aprovechar sus beneficios.

2.2.1.4 Herramientas de gamificación

(Mendez, N. y Fiestas, G., 2023) enfatizan que “las técnicas de gamificación que evidencian efectividad son aquellas que involucran actividades grupales de resolución de retos, utilizando reforzadores externos como premios o castigos. Del mismo modo, actividades que impliquen el uso de las TIC, son más efectivas”

Méndez destaca dos aspectos importantes en la implementación de la gamificación como estrategia educativa. En primer lugar, resalta la efectividad de las actividades grupales de resolución de desafíos, lo cual, promueve la colaboración y el trabajo en equipo, al tiempo que aumenta el compromiso y la motivación de los

estudiantes. La competencia amistosa y la interacción social en estas actividades fomentan un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante.

De tal manera, estos reforzadores externos se utilizarían como estrategias motivacionales para fomentar la participación, el esfuerzo y el logro en el contexto de la gamificación. En resumidas cuentas, las técnicas de gamificación que involucran actividades grupales de resolución de desafíos pueden ser efectivos en el contexto educativo. Un ejemplo sería el sitio web de lectura "Huellas de la Historia" propuesta interesante para promover la lectura mientras se aprovechan los beneficios de la gamificación y las herramientas interactivas del sitio web mencionado.

2.2.1.5 Ventajas y desventajas de la gamificación

En la plataforma elearnmagazine, se muestra un blog de aprendizaje que permite satisfacer las necesidades educativas y de aprendizaje en el lugar de trabajo. Su efectividad, reside en su vínculo con a otras plataformas digitales que comparten el objetivo de mostrar tendencias pedagógicas e información de esta para ayudar a enfrentar cualquier desafío que se presente en los estudiantes. De este modo, un autor anónimo muestra las ventajas y desventajas de la gamificación.

Figura 3



Elaborado por el investigador basado en el modelo elearnmagazine

La gamificación en la educación ofrece ventajas y desventajas que es importante considerar. Una de las principales virtudes es la de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al introducir elementos de juego en el proceso de aprendizaje, como desafíos, recompensas y niveles, donde se crea un entorno más atractivo y divertido que inspira a los estudiantes a participar. Además, la retroalimentación inmediata y personalizada que se proporciona en los juegos gamificados, permite a los estudiantes evaluar su desempeño y ajustar su enfoque de estudio. Sin embargo, es importante considerar algunas desventajas potenciales de la gamificación en la educación.

En esa misma línea, una de ellas se centra excesivamente en la competencia entre los estudiantes, lo que puede generar un ambiente de estrés y presión que no favorece un aprendizaje efectivo. En ese momento, sería necesario equilibrar la competencia con la colaboración, para promover un ambiente de apoyo y cooperación

entre ellos. Además, es importante asegurarse que los juegos y actividades gamificadas, estén alineadas con los objetivos y contenidos académicos, impidiendo que se conviertan solo en entretenimiento.

2.2.2 Variable independiente

2.2.2.1 Niveles de lectura

(Gamba, J. y Mora, E., 2020) muestran los resultados de diferentes pruebas nacionales e internacionales que centran su atención en esta habilidad y han permitido generar estadísticas en torno a los procesos lectores que, a su vez, han sido un insumo importante a nivel educativo en todo el mundo, para determinar que un alto número de la población adolescente no está alcanzando los niveles de lectura.

Estas pruebas, han sido fundamentales para generar estadísticas que arrojan luz sobre los procesos de lectura, proporcionando datos cruciales en el ámbito educativo a nivel mundial. Dichas estadísticas han revelado una preocupante realidad: un gran número de niños y adolescentes no logra alcanzar los niveles de lectura esperados. Desde la perspectiva del investigador, estos bajos niveles de comprensión lectora plantean un desafío significativo para los sistemas educativos. La capacidad de comprender lo que se lee es fundamental para el desarrollo académico y personal de los estudiantes.

Esta problemática demanda la implementación de estrategias y políticas efectivas que fomenten el amor por la lectura, mejoren las habilidades lectoras y promuevan la formación de lectores críticos y autónomos. Se hace necesario que los docentes y los sistemas educativos brinden una atención especial a la mejora de la comprensión lectora, implementando estrategias y recursos efectivos. Esto incluye el

fomento de la lectura desde temprana edad, la enseñanza de estrategias de comprensión, el acceso a una variedad de textos significativos y el diseño de actividades que promuevan la reflexión y el diálogo sobre lo leído. Al hacer referencia sobre la población estudiada, se determinó que el 28 % de la población diagnosticada se encuentra en este nivel.

2.2.2.1.1 Lectura literal

La idea respecto al nivel literal en la lectura, (Lesmez, 2020) aclara que “un nivel de lectura que hace decodificación básica de la información, una vez se hace este tipo de recuperación de información, se pasa a otras formas de interpretación.” En cuanto al nivel literal, se describe como aquel que se encarga de la decodificación básica de la información.

Una vez que se realiza este proceso de recuperación de la información, se avanza hacia otras formas de interpretación que requieren la activación de conocimientos previos, formulación de hipótesis y valoraciones. De esta manera, se fomenta una lectura más profunda y reflexiva que contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y de pensamiento crítico en los estudiantes. En este sentido, se tomó en cuenta este 28% de estudiantes que se encuentran en el nivel literal en cuanto a sus habilidades de lectura.

2.2.2.1.2 Lectura inferencial

Por medio de operaciones inferenciales de lectura, se pretende mejorar los procesos de interpretación, no solamente con textos continuos, sino también, a partir de imágenes, específicamente con el texto icónico para que sirva como herramienta pedagógica.

(Lobo, 2020)

El foco principal de esta investigación se centra en la lectura inferencial, que busca mejorar los procesos de interpretación a través de operaciones inferenciales. Este enfoque no se limita únicamente a textos escritos, sino que también se aplica al análisis de imágenes, especialmente en relación con el texto icónico. El objetivo es utilizar estas herramientas pedagógicas en cualquier aula. A través de la inferencia, los lectores pueden ir más allá de la información explícita y extraer significados implícitos, realizar conexiones y formular conclusiones fundamentadas.

Esta aproximación ofrece nuevas perspectivas para enriquecer el fortalecimiento lector y promover un aprendizaje significativo y contextualizado en el aula. Solo así se podrá brindar una base sólida para su crecimiento académico, su participación en la sociedad y su desarrollo como individuos críticos y reflexivos. Al hacer referencia sobre la población estudiada, se determinó que el 38 % de la población diagnosticada se encuentra en este nivel.

2.2.2.1.3 Lectura crítica

En este orden de ideas, para entender la falta de habilidad de lectura crítica en los alumnos de educación media e incluso universitaria, se necesita partir de problemas generales, como la forma de leer, su motivación, la frecuencia, intención, necesidad o interés, todos estos factores podrían determinar el desarrollo del pensamiento crítico. (Ramos, 2020)

Es crucial reconocer la importancia de fomentar la lectura crítica en los estudiantes. La lectura crítica no solo implica comprender el significado literal de un texto, sino también analizarlo, cuestionarlo y evaluarlo desde una perspectiva reflexiva y fundamentada. Para lograrlo, es fundamental abordar los aspectos mencionados, como

la forma de leer, la motivación, la frecuencia y el interés en la lectura. Es necesario promover estrategias que fomenten la lectura activa y crítica, despertando la curiosidad y el interés de los estudiantes. Además, es importante proporcionarles el contexto y la relevancia de los contenidos textuales, para que puedan comprender su aplicabilidad en su vida cotidiana y en su formación académica. Finalmente, es fundamental que los educadores aborden estos aspectos en sus estrategias de enseñanza y diseñen actividades que promuevan la reflexión, el debate y la construcción de significados. Asimismo, es necesario fomentar un ambiente en el cual los estudiantes se sientan motivados y apoyados en su proceso de lectura crítica. Lo ideal sería que el 100% de la población en estudio se encontrara en este nivel, pero los resultados arrojan un 34%, lo que significa que, a pesar del esfuerzo realizado por el Ministerio de Educación en las actualizaciones de los programas de estudio y aumento de actividades en las instituciones educativas para incrementar el nivel de lectura en los aprendices, el camino para conseguirlo resulta insuficiente, lo que permite mostrar el sitio web de lectura “Huellas de la historia” como modelo de aprendizaje para el fortalecimiento lector.

2.2.2.2 Fortalecimiento lector

Varios estudios señalan al fortalecimiento lector como estrategia fundamental a la hora de lograr aprendizajes significativos en el estudiante. Es por esta razón que se comparte el criterio que se manifiesta en el estudio publicado por (Cassany 1998, citado en Díaz, 2023) “el lector comprende y elabora un significado en su interacción con el texto, este procedimiento se realiza al confrontar los conocimientos adquiridos previamente más lo que se consigue en el texto con que se construye un nuevo conocimiento”.

Para esta acción investigativa, se han tomado varios aspectos sustentados en la publicación antes citada; de esta manera, el docente puede alcanzar altos niveles de lectura en sus estudiantes, solo si se conoce muy bien el tema a tratar, enseñando no sólo con teoría sino también con ejemplos, respetando los alumnos y enseñando habilidades que los ayuden a resolver sus inquietudes, incentivando la participación, trabajando en mecanismos de evaluación óptimos, si se mantiene el entusiasmo en su labor, enseñando a través de preguntas y usando el diálogo para un fortalecimiento lector significativo.

Para esta acción investigativa, se han tomado varios aspectos sustentados en la publicación antes citada; de esta manera, el docente puede alcanzar altos niveles de lectura en sus estudiantes, solo si se conoce muy bien el tema a tratar, enseñando no sólo con teoría sino también con ejemplos, respetando a los alumnos y enseñando habilidades que les ayuden a resolver sus inquietudes, incentivando la participación, trabajando en mecanismos de evaluación óptimos, si se mantiene el entusiasmo en su labor, enseñando a través de preguntas y usando el diálogo para un fortalecimiento lector significativo. Un factor que se considera como fortaleza, se da en sentido de que la población, según el último estudio realizado en el 2021 por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), destaca la frecuencia de uso del internet a nivel nacional, dando como resultado que el 92,1% de los ecuatorianos, muestran un cambio estadísticamente significativo, a comparación del 2019 donde arrojó resultados del 80,0%. Este incremento porcentual, justifica el uso de las herramientas de gamificación o sitios web de lectura, para fortalecer las habilidades lectoras en los estudiantes.

2.2.2.3 El impacto de fortalecer la lectura a partir de la gamificación

De acuerdo con (Tenorio Barragán, 2021) como parte de su estudio para obtener el título de Magister en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales, resalta la importancia de tener en cuenta, que es importante para el ser humano saber leer y escribir por la necesidad de integrarse a la sociedad actual, que demanda de cierto nivel de profesionalismo para desenvolverse en el desarrollo del sector económico, por ello, es necesario implementar actividades lúdicas con el uso de equipos tecnológicos.

Las habilidades mencionadas, son fundamentales para que los individuos se integren de manera adecuada en un entorno que exige cierto nivel de profesionalismo en el ámbito social. Por tanto, es crucial implementar actividades lúdicas que utilicen equipos tecnológicos. En este punto, el uso de recursos digitales como el sitio web de lectura "Huellas de la Historia" en Google Sites puede ser una excelente manera de incorporar actividades lúdicas y promover el aprendizaje significativo. Estas lecturas y actividades recreativas pueden brindar a los estudiantes una experiencia interactiva y enriquecedora, permitiéndoles explorar y comprender la historia de una manera más atractiva.

Dicho de esta manera, el acceso a estos recursos digitales facilita la incorporación de elementos multimedia, como imágenes, videos y enlaces a fuentes adicionales, lo que enriquece aún más la experiencia de aprendizaje. Al utilizar este tipo de recursos, los educadores pueden fomentar la participación de los estudiantes, despertar su curiosidad y promover la investigación autónoma. En conclusión, la incorporación de las lecturas y actividades recreativas del sitio web "Huellas de la Historia" pueden ser una estrategia efectiva para hacer que el aprendizaje sea más atractivo, significativo y enriquecedor para los estudiantes.

2.2.2.4 Estrategias que permiten fortalecer la lectura

“Orientación Andújar”, es un blog educativo, encargado de mostrar contenido pedagógico, que aporta información relevante para el trabajo docente, donde demuestra Estrategias para fortalecer la lectura, incluyendo recursos educativos accesibles para todo investigador, en dicha plataforma, los docentes (Ginés y Maribel, 2019) por medio de un gráfico, menciona 11 estrategias que permita el fortalecimiento lector.

Figura 4

1	Leer en voz alta las partes del libro que más les emocionaron.
2	Escribir una carta, junto con los alumnos, a uno de los personajes
3	Inventar otro final para la historia.
4	Describir lo que les gustó y disgustó de los personajes
5	Decorar el aula con dibujos sobre la historia o los personajes del libro.
6	Preparar una entrevista imaginaria con el autor
7	Ilustrar una parte del libro en forma de tira cómica
8	Hacer una cartelera sobre el libro para promocionarlo en la biblioteca de la escuela
9	Imaginar al personaje principal viviendo en su ciudad y asistiendo a la escuela con los niños
10	Contar qué hubieran hecho ustedes en el caso de encontrarse en la situación de alguno de los personajes
11	Diseñar una carátula basada en el libro

Elaborado por los docentes: (Ginés y Maribel, 2019)

El ejercicio de lectura es importante en el estudiantado, tal como lo menciona (Carrillo, 2021) este oficio “se centra en formar un lector que no solo decodifique y codifique, sino también comprenda e interprete el texto más allá de las palabras” Desde la perspectiva del investigador, los bajos niveles de comprensión lectora plantean un desafío significativo para los sistemas educativos. La capacidad de comprender lo que se lee es fundamental para el desarrollo académico y personal de los estudiantes.

Por tal motivo, esta problemática demanda la implementación de estrategias y políticas efectivas que fomenten el amor por la lectura, mejoren las habilidades lectoras

y promuevan la formación de lectores críticos y autónomos. Asimismo, se debe enfocar en la formación docente y el acceso a recursos adecuados para impulsar mejoras significativas en esta área clave del aprendizaje. Sobre todo, teniendo en cuenta las presentes 11 estrategias para fortalecer la lectura en los estudiantes.

2.2.2.5 Aplicaciones de gamificación para fortalecer la lectura (google sites)

2.2.2.5.1 Huellas de la historia

“Si a un estudiante se le permite escoger un libro de su interés, inmediatamente se empieza cultivar la motivación lectora en el discente. Sin embargo, una lectura no será suficiente para desarrollar la metacognición, también se necesitarían actividades prácticas que pongan a prueba sus conocimientos” (Vera & Mero, 2022).

En la actualidad, múltiples Instituciones Educativas continúan realizando actividades que consisten en lecturas determinadas y complejas que no causan motivación en los estudiantes, esta actividad implicaría un bajo desempeño en sus habilidades de lectura a largo plazo. Sin embargo, si en el salón de clases se brinda la oportunidad de escoger un texto que llame dicha atención al estudiante, su proceso de lectura será distinta y enriquecedora, sabiendo que leerá algo que ha sido seleccionado por si mismo.

Asimismo, la destreza de leer no será lo único puesto en práctica; sino también, cumplirá con el desarrollo de otras habilidades como: control de la comprensión, metacognición, resumir con entusiasmo y reconocer la estructura del texto. Por tal razón, es conveniente poner en práctica estas actividades recreativas tomadas de las herramientas de gamificación o del sitio web de lectura, para implementarlas en el aula de clases o en las sesiones virtuales.

2.2.2.5.2 Genially

Un estudio Ecuatoriano de la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL) realizado por (Cuesta, 2022) muestra que “los juegos Genially fue efectivo para mejorar las habilidades de lectura y escritura” De esta manera, Genially es una herramienta en línea que permite crear presentaciones y recursos interactivos de forma visual y atractiva. Los educadores pueden utilizar Genially para diseñar materiales educativos interactivos, como infografías, presentaciones multimedia y actividades interactivas. La plataforma ofrece muchas posibilidades para crear recursos de aprendizaje y fortalecimiento lector.

2.2.2.5.3 Oxbooks

(Rodríguez Peña, 2021) “Esta aplicación de carácter intuitivo, es un recurso motivador que permite variación de opciones y de variantes atractivas, lo cual despierta mayor interés por el aprendizaje” Oxbooks contiene cuentos cortos y atractivos para cada nivel educativo. En pocas palabras, dispone de distintos cuentos que promueven la comprensión de los textos para todas las edades. Además, contiene herramientas como el marcado de textos que ayuda a resaltar las ideas principales, también tiene audiolibros, sopa de letras y desafíos de comprensión como preguntas de opción múltiple que, al ser guiadas de forma correcta, podrá desarrollar múltiples habilidades y fortalecerá el nivel lector del estudiante.

2.2.2.5.4 Educaplay

(Páez, L. y Mercado, E., 2021) “Educaplay como estrategia pedagógica, da la oportunidad a esta nueva generación de alcanzar un mejor nivel de lectura y comprensión de los textos”. Educaplay es una herramienta en línea que permite crear y compartir actividades educativas interactivas, como crucigramas, sopas de letras,

adivinanzas y actividades de completar. Los educadores pueden personalizar las actividades según sus necesidades y los estudiantes pueden realizarlas en línea, fomentando el aprendizaje interactivo y autónomo que facilite el aprendizaje de los estudiantes.

2.2.2.5.5 LiveWorksheets

(Patiño, Álvarez, Erazo, 2020) “Liveworksheets, tiene todas las características para el desarrollo de las destrezas de lectura y escritura en los niños y niñas”

LiveWorksheets es una plataforma que permite a los educadores crear hojas de trabajo interactivas en línea. Los estudiantes pueden completar las actividades directamente en la plataforma, lo que facilita la retroalimentación y el seguimiento por parte de los docentes. Las hojas de trabajo pueden incluir ejercicios de múltiples formatos, como rellenar espacios en blanco, arrastrar y soltar, y opciones de selección.

2.2.2.6 Actividades recreativas en Google Sites que permitan fortalecer la lectura

Un estudio reciente en la revista científica “YACHASUN” en Portoviejo, Manabí, publicado por (Franco, L. y Pinargote, M., 2022) demuestran que esta herramienta “servirá como guía didáctica para que los docentes estructuren un Google Sites en cada una de sus asignaturas, con el propósito de despertar el interés y cooperación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje”. En este sentido, Google site, es considerada una herramienta tecnológica para crear actividades recreativas gratuitas e intuitivas, con el fin de mejorar la comunicación entre los grupos de trabajo y facilitar la gestión del conocimiento que, como resultado, servirá para fortalecer la lectura en los estudiantes.

Además, ofrece reunir información variada que incluye vídeos, calendarios, archivos, presentaciones y links que permite redireccionar a otras páginas que

contengan la misma información o contenido más relevante. En representación a las actividades recreativas que permitan fortalecer la lectura, se muestra el sitio web de lectura “Huellas de la historia” que posibilitará el acceso a lecturas y actividades de prelectura, lectura y post lectura tanto a los docentes como a los estudiantes.

Lectura Fénix

Publicar

Lectura

Huellas de la historia


Cambiar imagen Restablecer Tipo de encabezado

Huellas de la historia es un sitio web educativo creado con el fin de motivar a los alumnos con poco interés lector. Dentro de este sitio web, podrás encontrar variedad de textos que se ajustan al gusto propio. ¿Cómo ajustarse al gusto propio?

Si a un estudiante se le permite escoger un libro de su interés, más que nada los cortos y prácticos, inmediatamente se empieza cultivar una motivación lectora en el discente. Sin embargo, una lectura no será suficiente para desarrollar su aprendizaje motor, también se necesitarían actividades prácticas que pongan a prueba sus conocimientos, pero descuida, eso también lo encuentras en Huellas de la Historia.

A continuación unos ejemplos:

Géneros Literarios Poemas Relatos de orígenes



Insertar Páginas Temas

Cuadro de texto Imágenes

Insertar Drive

Diseños

Texto que se puede ocultar

Índice

Carrusel de imágenes

Botón

Divisor

Marcador de posición

YouTube

Calendario

Mapa

Documentos

Presentaciones

Hojas de cálculo

Formularios

Gráficos

<https://sites.google.com/view/huellas-de-la-historia-jex/inicio>

3 Metodología

3.1 Enfoque

Este proyecto, se señala como investigación cualitativa, pues la información se obtuvo a través del análisis de un test diagnóstico aplicado a los estudiantes y entrevista dirigida hacia los docentes de Lengua y Literatura, donde se determinó, cómo el uso de las herramientas de gamificación fortalece la lectura. Las preguntas relacionadas a esta investigación se situaron en que el entrevistador logre construir conclusiones a partir de las respuestas de los docentes entrevistados. De tal manera que las preguntas se enfocan desde las herramientas de gamificación y el fortalecimiento lector en este proyecto, ambas centradas en reconocer el impacto sobre la implementación de las herramientas de gamificación para fortalecer la habilidad lectora en los estudiantes de octavo “A”.

Por tal razón, es necesario abordar esta problemática de manera innovadora y efectiva. Es aquí donde las herramientas de gamificación pueden ser una estrategia prometedora para fortalecer la lectura en los estudiantes. No obstante, en la actualidad, muchos de ellos se encuentran en una transición hacia niveles más avanzados de comprensión lectora. Además, factores como la falta de profesores en el área de Lengua y Literatura, la falta de motivación, el desinterés por estudiar y la saturación de información en la era digital, pueden influir en su disposición hacia el fortalecimiento de su habilidad lectora.

Por este motivo, se recomiendan varias aplicaciones a los docentes de Lengua y Literatura, con el fin de explorar e incorporar de manera apropiada las herramientas de gamificación en sus estrategias pedagógicas para fortalecer el nivel de lectura de sus estudiantes tales como: Huellas de la historia Quizizz, Cerebriti, Live, Worksheets, Educaplay, Jigsawplanet, Kahoot y Genially. Además, se sugiere, la creación de

actividades de gamificación personalizadas para cada estudiante, teniendo en cuenta su nivel lector y los problemas específicos que enfrentan.

3.2 Niveles

3.2.1 Nivel descriptivo

En lo que respecta al marco cualitativo, se utilizó el estudio descriptivo, debido a que se relaciona con el participante, por medio de una recolección de datos que permiten identificar y describir de manera independiente los distintos componentes que están en los objetivos de la investigación. Sin embargo, este nivel presenta y resume la información significativa que contribuyan al conocimiento sobre el fortalecimiento lector en los estudiantes de octavo.

3.2.2 Nivel bibliográfico

Este trabajo, exploró la producción de los docentes en el área de Lengua y Literatura respecto al manejo de las herramientas de gamificación en el contexto educativo y el nivel lector que poseen los estudiantes de 8vo "A". El respaldo para esta investigación se basó en libros, revistas, trabajos de investigación previo a la obtención de licenciaturas, magistrados y doctorados en el ámbito educativo.

De tal manera, esta investigación adoptó un inductivo para explorar cómo las herramientas de gamificación afectan de manera positiva al fortalecimiento de las habilidades lectoras en estudiantes de 8vo "A" mediante una prueba diagnóstica a los estudiantes y una entrevista a los docentes. Esto proporcionó una comprensión detallada de cómo las herramientas de gamificación influyen en las habilidades lectoras de estos estudiantes.

3.3 Población y muestra

La selección de la población universo estuvo orientada a los miembros de la Unidad Educativa Fiscal “Manta”, provincia de Manabí. Simultáneamente, los participantes de este estudio, son 280 estudiantes unificados en seis de los paralelos “A, B, C, D, F, G”, y 96 docentes de Lengua y Literatura que laboran en esta institución, de los cuales, se seleccionó la muestra de manera aleatoria estratificada simple, teniendo como resultado se escogieron 40 sujetos del 8vo año de Educación General Básica, paralelo “A” y 15 especialistas en el área de Lengua y Literatura, de los cuales 3 profesionales fueron designados para la entrevista, debido a que están encargados de dirigir los 8vo en la sección vespertina.

3.4 Técnica e instrumentos

3.4.1 El test

En la investigación, se utiliza el test para evaluar los conocimientos del estudiante, es este mismo sentido, según (Silva, J. y Fernández, P., 2022) “la elaboración, la aplicación y el procesamiento de datos de una prueba diagnóstica inicial son actividades que no deberían faltar en la formación de docentes”. Los autores manifiestan, la importancia de aplicar este instrumento de evaluación. Debido a que se utiliza en la práctica institucional y profesional, con el fin de evaluar los aspectos relacionados al tema de investigación.

Por esta razón, para determinar las características relacionadas al proceso de fortalecimiento lector, se aplicó el test riguroso aprobado por la Secretaría de Educación de la República de Honduras, con intención de examinar posibles dificultades en la lectura por parte de los estudiantes, tales como: la comprensión lectora, dislexia, trastorno de lectura, déficit de atención, vicios de lenguaje, entre otras.

Se evaluaron tres niveles de lectura, literal, inferencial o crítico. Por lo tanto, para analizar en qué nivel de lectura se manejan los estudiantes, se evaluó: la lectura y

la gramática, según los parámetros del test valorado por la Secretaría de Educación de Honduras que son: insatisfactorio, debe mejorar, satisfactorio y avanzado.

3.4.2 La entrevista

El concepto de entrevista, no solo se comprende como una conversación entre dos personas, en este sentido, se considera que “la entrevista es una de las técnicas más utilizadas en la investigación cualitativa, debido a que dicha técnica puede ser utilizada para obtener información amplia, profunda y de carácter sustancial cuando se realiza una investigación” (Ocampo, 2021).

Desde la posición de Ocampo, la entrevista fue aplicada a 3 docentes del área de Lengua y Literatura de la sección vespertina, con el objetivo de recopilar información sobre: el conocimiento de las herramientas de gamificación, el uso de los recursos didácticos, su adaptación de los bienes físicos a los medios digitales, el interés de innovar sus clases llevándolo de lo ordinario a lo extraordinario, si desea aplicar dichas prácticas dinámicas y sobre todo, conocer sus opiniones respecto a la temática: Herramientas de gamificación para fortalecer la lectura en los estudiantes.

4 Resultados

Para determinar los problemas que en la actualidad presentan los estudiantes dentro del proceso lector, se procedió a aplicar dos instrumentos de evaluación, el primero un test para los estudiantes y el segundo una entrevista a los docentes del área de Lengua y Literatura de octavo año paralelo “A”. El test sirvió para analizar si presentan dificultades respecto al nivel lector, tales como: la comprensión lectora, dislexia, trastorno de lectura, déficit de atención, vicios de lenguaje, entre otras.

Por otra parte, para la entrevista hacia los docentes, el proceso de análisis de datos se realizó a partir de la codificación de estas, seleccionando a detalle las respuestas de los entrevistados. A pesar de estar todos inmersos en reconocer las estrategias para mejorar la lectura, no todos se adaptan de la misma manera, puesto que sus métodos son distintos. Después de todo, este trabajo de investigación dará a conocer a los docentes las diferentes herramientas de gamificación que pueden ayudar a fortalecer la lectura en los estudiantes del 8vo “A” de Educación General Básica.

4.1.1 Resultados del test aplicado a los estudiantes

Los resultados del test aplicado revelaron que el 28% de los estudiantes no lograron alcanzar el nivel 2 de lectura. Esta cifra refleja un porcentaje notablemente inferior al obtenido en las pruebas PISA-D de 2018, donde se reportó que el 51% de los estudiantes no alcanzaron dicho nivel. Estos hallazgos destacan diferencias significativas en el rendimiento de los estudiantes en relación con la comprensión lectora en comparación con las pruebas PISA-D.

El número de estudiantes a quienes se les adaptó el test, se delimitó por medio del muestreo aleatorio estratificado simple, dando como resultado, un total de 40 alumnos del octavo “A” en la Unidad Educativa Fiscal “Manta” aplicado el 7 de noviembre del 2022. Este diagnóstico, fue elaborado por la Secretaría de Educación de la República de Honduras y adaptado por el investigador, para medir el nivel de lectura del estudiantado.

De la evidencia anterior, se muestra que aproximadamente el 66% corresponde a 31 estudiantes, tienen dificultad para interpretar textos, el nivel lector alcanzado por este grupo ha sido considerado dentro de la tabla de especificaciones que deben mejorar, encontrándose un desarrollo inferior en las habilidades lectoras, que, como

consecuencia, si no se posee una lectura “recomendada”, podrían tener muchos inconvenientes en su rendimiento académico.

Mientras tanto, el 34% de los estudiantes llegaron a un nivel avanzado según los resultados del test aplicado. No obstante, esto indica que puede haber mejoría en los niveles de lectura y gramática, puesto que, cierta proporción de estudiantes, requieren fortalecer su desarrollo lector con el fin de estimular un avance en sus habilidades lectoras. En este mismo sentido, se pretende justificar el uso de las herramientas de gamificación, para proporcionar beneficios adicionales al aumentar la motivación, presentar nuevos desafíos, reforzar habilidades existentes y fomentar el aprendizaje colaborativo, para que el estudiante se sienta preparado en los grados avanzados como 9no, 10mo, 1ro, 2do y 3ro de bachillerato.

4.1.2 Análisis de la entrevista realizada al docente

Mediante la entrevista realizada a los docentes del área de Lengua y Literatura de octavo, dentro de la Unidad Educativa Fiscal “Manta” se recopiló la información necesaria para determinar el uso de las herramientas de gamificación que permitan fortalezcan la lectura en los estudiantes de octavo año de “EGB” en la Unidad Educativa Fiscal “Manta”. La entrevista fue aplicada hacia los docentes que imparten sus clases a los estudiantes de todos los octavos de la sección vespertina, tales como: Lcda. Genny Chávez Barcia, al Lcdo. Delgado Ozaeta Gualberto y a la Dra. María Bedoya Carrera, con el fin de que la información se ajuste al nivel que corresponde la investigación.

Los docentes, manifestaron que sí tienen conocimientos sobre las herramientas de gamificación. Los entrevistados explicaban que solían usar mucho la aplicación de Quizizz, Cerebriti, Educaplay y Canva cuando les tocó migrar a la educación virtual,

pero no lograron adaptarse en su totalidad o expandirse a nuevas plataformas digitales. De tal manera, al retornar a clases presenciales, dejaron de aplicar estas herramientas de gamificación por no disponer de conexión a internet, dispositivos de proyección o recursos didácticos que motiven al aprendizaje; actualmente, ellos suelen recurrir a los métodos tradicionales, como lecturas puntuales, talleres de lectura y exposiciones.

Además, respecto a sus metodologías, recursos o herramientas de gamificación que permitan fortalecer la lectura, no se evidenció referencia alguna sobre esta acción. Sin embargo, los docentes hicieron notar su interés por conocer estas herramientas que ayudarían a mejorar el nivel lector de los estudiantes. Por otra parte, los docentes están de acuerdo, en que no existe hábito lector en los aprendices, porque a pesar de contar con las facilidades de la biblioteca para que puedan distraerse, muchos de ellos prefieren practicar deportes. Finalmente, los docentes insisten en que todo depende, de la dedicación de cada estudiante.

4.1.3 Triangulación de los resultados

El presente trabajo de investigación se basa en los objetivos planteados anteriormente; la triangulación se realiza con dos fines: para validar los datos que fueron obtenidos de las distintas fuentes, y para complementar de forma descriptiva la información obtenida con las técnicas de los enfoques cualitativos. Los datos que se triangulan provienen de: el test diagnóstico aplicado a los estudiantes, la entrevista a los docentes del área de Lengua y Literatura de octavo nivel y el aporte de los autores que sustentan el presente estudio.

El primer objetivo determinar el nivel lector en los estudiantes. En este apartado, según investigadores de la (Universidad Autónoma de San Luis Potosí, 2018) “si no existe comprensión lectora, no se logrará un desempeño académico favorable”. En el

sentido referencial de los datos, es preciso mencionar que el test aplicado en la Unidad Educativa Fiscal “Manta” a los estudiantes del octavo año de básica, el 100% de estos mencionaron que desconocen los tipos de lectura como el inferencial, literal y crítico, leyendo por inercia, más no con la intención de comprender el texto. Sin embargo, el 38% del grupo logró destacar en el nivel avanzado de lectura. No obstante, el 66% de ellos requieren de un fortalecimiento lector.

El segundo objetivo consiste en seleccionar las herramientas de gamificación para fortalecer la lectura. En este punto, varios estudios señalan el fortalecimiento lector como estrategia fundamental a la hora de lograr aprendizajes significativos en el estudiante. Por esta razón, se comparte el criterio de un estudio publicado por (Matabajoy, 2021) donde menciona que “al integrar un recurso educativo digital como una estrategia didáctica de enseñanza, le permitirá al estudiante apropiarse de forma adecuada de los medios y dispositivos tecnológicos para fortalecer su aprendizaje y lograr mejores desempeños académicos”

Para esta acción investigativa, se han tomado varios aspectos sustentados en la publicación antes citada; de esta manera, el 100% de los docentes mencionaron la posibilidad de alcanzar altos niveles de lectura en sus estudiantes, pero solo si se conoce perfectamente el tema a tratar, enseñando no solo con teoría, sino también, con ejemplos, enseñando habilidades que ayuden al estudiante resolver sus inquietudes, incentivando la participación y trabajando en mecanismos de evaluación óptimos, como las aplicaciones de gamificación para fortalecer la lectura mediante aplicaciones como: huellas de la historia, Genially, Oxbooks, Educaplay y liveworksheets, que como resultado, podría mantener el entusiasmo en el estudiante, fortalecimiento la lectura y mostrando un aprendizaje significativo.

Un estudio realizado por (Franco, L. y Pinargote, M. , 2022) en la ciudad de Portoviejo - Ecuador, mencionan que “dentro del análisis, se pudo determinar que no todos los docentes usan Google Sites e incorporan herramientas”. Por esta razón, el tercer objetivo trata de descubrir cómo diseñar actividades de gamificación en el sitio web Google sites para fortalecer la lectura en los estudiantes de octavo. Se escogió el sitio web de lectura “Huellas de la historia” las cuales, llamarán la atención de los alumnos y los mantendrán motivados al distraerse en juegos que fortalezcan su lectura.

5 Conclusiones

El nivel de lectura de los estudiantes del octavo año de “EGB” paralelo “A” de la Unidad Educativa Fiscal “Manta” está determinado en un 38% de sujetos quienes lograron alcanzar el nivel 2 de lectura, indicativo de una comprensión inferencial, lo que reflejan la importancia de continuar fortaleciendo las habilidades lectoras de aquellos estudiantes que aún no han alcanzado este nivel de comprensión. Puesto que La habilidad de comprender textos a nivel inferencial implica una capacidad más allá de la simple decodificación de palabras; implica entender el contexto, las implicaciones y las conexiones dentro del material leído.

Una de las estrategias que se recomienda al docente implementar en cada clase, es la elección correcta de las actividades que va a realizar para una lectura, priorizando las herramientas y elementos de la gamificación para fortalecer su lectura. De acuerdo con la entrevista realizada a los docentes, el 100% de los individuos entrevistados manifestaron que la gamificación podría fortalecer no solo la lectura, sino también la concentración, motivación e interés en el estudiante, a través sitios web de lectura como “Huellas de la historia” y aplicaciones de gamificación para fortalecer la lectura como: Genially, Oxbooks, Educaplay y LiveWorksheets. Por eso, es un deber esencial de los

docentes fomentar la lectura en sus estudiantes, utilizando herramientas de gamificación, la cuales le permitirá obtener excelentes resultados.

En conclusión, las herramientas de gamificación, son fundamentales porque sirven como estrategia didáctica para fortalecer la lectura. Pues, el 100% de docentes entrevistados que pertenecen al área de Lengua y Literatura de los cursos de 8vo año de “EGB” en la Unidad Educativa Fiscal “Manta” del cantón Manta, manifestaron que los estudiantes podrán mejorar su lectura a través de herramientas de gamificación. Además, se estaría ayudando con la motivación, fortaleciendo y adaptando cada lectura acorde a sus preferencias. Hablar de gamificación, también es incluir otros elementos dinámicos como: narrativas, emociones, progresión; mecánicas: retos, competencia, retroalimentación; componentes: niveles, puntos y misiones.

6 Referencias

- Álvarez et al. (20 de Enero de 2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Quito: Universidad Central del Ecuador*.
Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22596>
- Ana-M. Ortiz-Colón, Juan Jordán, Míriam Agredal. (2018). Obtenido de <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=pdf&lang=es#:~:text=Los%20componentes%20de%20las%20mec%C3%A1nicas,sociales%20y%20regalos%20virtuales>
- Avella et al. (29 de Junio de 2017). *Selección de herramientas web para la creación de actividades de aprendizaje en Cibermutua*. Colombia. Obtenido de <https://www.academia.edu/download/87200720/5834.pdf>
- Ayabaca, Z. M. (2023). *ESTRATEGIAS EDUCATIVAS BASADAS EN EL USO DE*. Cuenca, Ecuador. Obtenido de <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/12878/1/18416.pdf>
- Bello et al. (2021). *Fortalecimiento del pensamiento aleatorio a través de la plataforma CEREBRITI en los estudiantes de grado tercero en la sede rural La Magola perteneciente a la IED Nuestra Señora de la Salud en Supatá Cundinamarca*. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/13544>
- Benitez, D. y Córdova, A. (Marzo de 2022). *USO DE LAS ESTRATEGIAS VIRTUALES PARA EL REFORZAMIENTO DEL PROCESO LECTOR DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EGB MEDIA EN LA E.E.B. C.M.A.*,

- 2021-2022. Milagro, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/6548/1/C%c3%a1ceres%20Benitez%20Alison%20Dayana.pdf>
- Carrillo, Á. M. (2021). *GAMIFICACIÓN Y COMPRENSIÓN LECTORA*. Bogotá, Colombia. Obtenido de <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/16642>
- Cassany 1998, citado en Díaz, 2023. (s.f.). Estrategias didácticas innovadoras para el fortalecimiento de la comprensión lectora en entornos virtuales. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24827>
- Cuesta, L. C. (30 de Enero de 2022). Uso de Genially Games para mejorar las habilidades de lectura y escritura de EFL en la educación en línea. Obtenido de <http://ijlter.net/index.php/ijlter/article/view/1244>
- Franco, L. y Pinargote, M. . (09 de Noviembre de 2022). GOOGLE SITES COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE BÁSICA MEDIA. Portoviejo, Ecuador. Obtenido de <http://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/289>
- Franco, L. y Pinargote, M. (Noviembre de 2022). *GOOGLE SITES COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE BÁSICA MEDIA*. Portoviejo, Manabí, Ecuador. Obtenido de <http://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/289>
- Gamba, J. y Mora, E. (septiembre de 2020). FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA HERRAMIENTA FONDO LECTOR CON LOS ESTUDIANTES DE GRADO SÉPTIMO. Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/151789e7-c97a-4917-9a48-217a40ef8d0b/content>
- Ginés y Maribel. (2019). *Estrategias para mejorar la comprensión lectora*. Obtenido de <https://www.orientacionandujar.es/2019/08/26/estrategias-para-mejorar-la-comprension-lectora/>
- Inlago, M. y Méndez, J. (2023). Diseño de videos educativos para la capacitación docente en herramientas de gamificación Quizizz y Educaplay en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Misión Andina" en la parroquia Tupigachi en el periodo 2022-2023. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/29419>
- Lesmez, L. M. (2020). Fortalecimiento de los tres niveles de lectura, desde el muralismo. Obtenido de <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/11855>
- Lobo, L. P. (2020). La lectura inferencial como estrategia para fortalecer el pensamiento crítico. Obtenido de <http://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/280>

- Matabajoy, Y. M. (2021). Los juegos digitales como herramienta para fortalecer los hábitos lectores en estudiantes de sexto grado. Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/8137>
- Mendez, N. y Fiestas, G. (2023). Fortalecimiento de la gamificación: estrategia para mejorar el rendimiento académico en escolares de educación básica. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4845>
- Ocampo, D. S. (12 de Enero de 2021). La entrevista en profundidad. Obtenido de <https://investigaliacr.com/investigacion/la-entrevista-en-profundidad/>
- Páez, L. y Mercado, E. (2021). Fortalecimiento de la lectura comprensiva mediante el recurso educativo digital Educaplay en segundo grado de la Institución Educativa Distrital Camilo Torres de Barranquilla. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/12010>
- Patiño, Álvarez, Erazo. (20 de Noviembre de 2020). Estrategias lúdicas para desarrollar la lecto-escritura mediante la plataforma Liveworksheets. Obtenido de <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/408>
- Ramos, Y. B. (2020). La lectura crítica como método para el desarrollo de competencias en la comprensión de textos. Obtenido de <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1358>
- Rapún et al, citado en Arteaga et al. (30 de Septiembre de 2021). El uso de Mentimeter como herramienta de evaluación. Adaya Press. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Joaquin-Fuentes-Del-Burgo/publication/356527015_Promocion_de_las_STEM_El_curso_de_verano_Taller_de_Construccion_Sostenible/links/619f4ff607be5f31b7b645a2/Promocion-de-las-STEM-El-curso-de-verano-Taller-de-Construccion-
- Rodriguez Peña, E. G. (24 de Mayo de 2021). Implementación de la Aplicación Ox Books Para el Desarrollo de la Comprensión Lectora en Estudiantes de Segundo Grado de la Institución Maria Alfaro de Ospino. Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/d41d0214-6c26-45ac-b36c-1527393e1dd5>
- Ruiz, D. (Febrero de 2019). Quizizz en el aula : evaluar jugando. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/196463>
- Schlenker y Follert, 2016 citado en Navarro et al. (2021). *La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática*. España: Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física. Obtenido de <https://digibug.ugr.es/handle/10481/69255>
- Silva, J. y Fernández, P. (31 de Marzo de 2022). Sondeo de niveles de lectura en evaluación diagnóstica inicial. Importancia de su realización en la práctica docente preprofesional. Uruguay. Obtenido de <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/3150/3273>
- Sonia Elena Pineda Roncancio - Carlos Alberto Molina Rodríguez. (2018). *Fundamentación de la lectura significativa en transición, para fortalecer la*

lectura comprensiva y crítica. Boyacá: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Obtenido de https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/10056/8333

Tenesaca, E., y Criolla, 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. 23. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1646>

Tenorio Barragán, S. (08 de Julio de 2021). *Gamificación en el proceso de lectoescritura*. Ambato, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/a365c8e7-699f-47fa-a105-3b7461d9c90c/content>

Universidad Autónoma de San Luis Potosí. (2018). *ANÁLISIS DEL NIVEL DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ALUMNOS DE LA CARRERA DE CONTADOR PÚBLICO: CASO UAMZH - UASLP*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/tlatemoani/29/compreension-lectora.html>


Vera & Mero. (2022). Lectura Fénix. *Huellas de la historia*. Obtenido de https://sites.google.com/view/huellas-de-la-historia-jex-/inicio?read_current=1

Virginia Gaitán. (s.f.). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Werbach & Hunter, citado en Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Madrid, España: Gabinete de Tele-Educación. Obtenido de https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

7 Anexos

7.1 Consentimiento institucional



Pedagogía de la Lengua y la Literatura
Facultad Ciencias de la Educación

Manta, 14 de noviembre de 2022

Eco, Edgar Rivadeneira Gonzales
Ministerio de Educación distrital 13D02

De mi consideración:

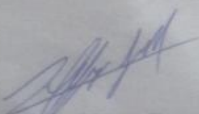
Por medio del presente, Yo Jeffrey Joel Vera Briones con cédula de identidad número 1313319996, estudiante de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Facultad Ciencias de la Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Carrera Pedagogía de la Lengua y la Literatura; bajo la supervisión de la Dra. Mónica Alexandra Espinoza Palma con cédula de identidad número 1305522284, solicito respetuosamente su apoyo para realizar una investigación en la Unidad Educativa Fiscal Manta misma que requiere su autorización para poder ingresar a los predios del plantel.

Con el motivo de recopilar información necesaria para el levantamiento del proyecto de integración curricular, con el tema: "Herramientas de gamificación para fortalecer la lectura en estudiantes de 8vo año de Educación General Básica" en la sección vespertina en el área de Lengua y Literatura.

Sin nada más que agregar se agradece el apoyo pertinente ante esta solicitud, seguiremos la situación muy cerca. Siempre con el afán de colaborar en todo aquello que sea posible.


Reciba un fraternal saludo,

Atentamente,



Jeffrey Joel Vera Briones
Estudiante del octavo semestre de Lengua y la Literatura.
C.C 131331999-6

T. HUMANO
DIRECCIÓN DISTRITAL 13D02 - UNAC - 2022 - 6398-E
PROCESO
HORA: 12:44 FECHA: 14-11-2022





GUILLERMO LASSO
PRESIDENTE

Oficio Nro. MINEDUC-13D02-065-2022-DECE

Manta, 28 de noviembre de 2022

Jeffrey Joel Vera Briones
Estudiante – Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

De mi consideración:

Por medio del presente oficio certifico que el día 21 de noviembre de 2022 a las 09H00 am en las instalaciones de la Dirección Distrital de Educación 13D02 Jaramijó-Manta-Montecristi, procedió a realizar la socialización de **RUTAS Y PROTOCOLOS DE ACTUACIÓN ANTE CASOS DE VIOLENCIA COMETIDAS O DETECTADAS EN EL SISTEMA EDUCATIVO** en su tercera edición, en la que participó Jeffrey Joel Vera Briones con cédula de ciudadanía 1313319996.

Particular que certifico para los fines pertinentes.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
**NELLY GISELLA
ORRALA MAGALLÁN**

Lic. Nelly Gisella Orrala Magallán Mg.
**COORDINADORA DECE DISTRITAL 13D02
JARAMIJÓ-MANTA-MONTECRISTI**



Firmado electrónicamente por:
**EDGAR VINICIO
RIVADENEIRA
GONZÁLEZ**


Econ. Edgar Vinicio Rivadeneira González Mg.
**DIRECTOR DISTRITAL DE EDUCACIÓN 13D02 (E)
JARAMIJÓ-MANTA-MONTECRISTI**

Ministerio de Educación

Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa.
Código postal: 170507 / Quito-Ecuador
Teléfono: 593-2-396-1300 / www.educacion.gob.ec



7.2 Consentimiento informado de los participantes.

 **Uleam**
UNIVERSIDAD LAICA
ELOY ALFARO DE MANABÍ

Pedagogía de la Lengua y la Literatura
Facultad Ciencias de la Educación

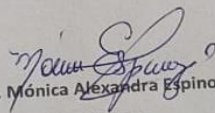
Lenguas y Lit.
8vo I.
Est. A.

Viernes, 14 de octubre del 2022.

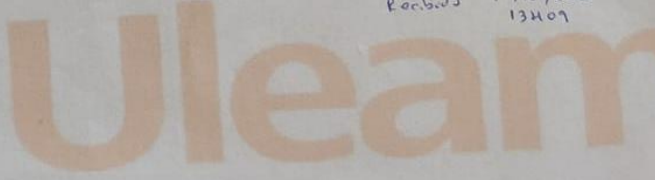
CARTA DE CONSENTIMIENTO.

Yo **MONICA ALEXANDRA ESPINOZA PALMA** con cédula de identidad número **1305522284**, mayor de edad, como docente tutor del estudiante **VERA BRIONES JEFFREY JOEL** con cédula de identidad: **1313319996**, quien cursa el 8vo semestre, solicito que se autorice a el estudiante de la universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura, para que realice el proceso investigativo para el desarrollo del Trabajo de integración curricular "**Escritura e textos sonoros de aliteración para mejorar la expresión escrita**". Respetando el derecho de privacidad y todos aquellos que se encuentran determinados en las normativas vigentes en materia de niñez y adolescencia.

Sin más nada que referir, firmo la presente solicitud el 14 de octubre en Manta.


Dra. Mónica Alexandra Espinosa Palma
DOCENTE TUTOR

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL *MANTUA*
RECIBIDO
Ing. Shirley Centeno Zambrano
Recibido 14/10/2022
131109



www.uleam.edu.ec

7.3 Instrumentos de investigación

Test diagnóstico para evaluar el nivel de lectura de los estudiantes de 8vo año de "EGB"

Octavo Grado

Nombre: _____

Institución: _____ Sección: _____

Lectura y Gramática			
Insatisfactorio	Debe mejorar	Satisfactorio	Avanzado
0 - 3	4 - 7	8 - 11	12 - 14
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Instrucciones:

Lea los siguientes textos y a continuación responda las preguntas rellenando el círculo de la letra que corresponde a la respuesta correcta.

EL MUCHACHO DE LOS CLAVOS

Esta es la historia de un muchacho que tenía mal carácter. Su padre le dio una bolsa con clavos y le dijo que cada vez que perdiera la paciencia, debería clavar un clavo detrás de la puerta.

Las semanas siguieron su curso. A medida que él aprendía a controlar su genio, clavaba cada vez menos clavos detrás de la puerta. Después de informar a su padre, éste le sugirió que retirara un clavo cada día que lograra controlar su carácter. Los días pasaron y el joven finalmente anunció a su padre que ya no quedaban más clavos para quitar de la puerta.

Su padre lo tomó de la mano y lo llevó hasta la puerta. Le dijo: has trabajado duro, hijo mío, pero mira todos esos hoyos en la puerta; nunca más será la misma. Cada vez que pierdes la paciencia, dejas cicatrices exactamente como las que aquí ves.

Tú puedes ofender a alguien y retirar lo dicho, pero del modo que lo digas devastarás y la cicatriz perdurará para siempre.

Una ofensa verbal es tan dañina como una ofensa física. Los amigos son joyas preciosas. Nos hacen reír y nos animan a seguir adelante. Nos escuchan con atención y siempre están prestos a abrirnos su corazón.

1. ¿De qué habla el texto?

- A. De un padre que orienta a su hijo.
- B. De un vendedor de clavos.
- C. De la paciencia en el trabajo.
- D. De la importancia de escuchar.

2. Según el texto, ¿qué significado tienen las huellas en la puerta?

- A. La paciencia del padre.
- B. El dolor causado a las personas.
- C. La obediencia del joven.
- D. El apresurado paso del tiempo.

3. "...y la cicatriz perdurará para siempre."

¿Qué significa la palabra perdurará en el texto?

- A. Guardaría
- B. Mostraría
- C. Permanecería
- D. Lastimaría

4. "Tú puedes ofender a alguien y retirar lo dicho, pero del modo que lo digas devastarás..."

¿Qué significa la palabra devastarás en el texto?

- A. Descubrirás
- B. Arruinarás
- C. Llevarás
- D. Alcanzarás

Esperando la llegada de la gente me senté en una silla metálica y me puse a contemplar el juego de los niños. Detrás de mí estaban sentadas dos niñas, cuyos perfiles eran de una corrección y pureza encantadoras. Ambas rubias y vestidas con singular gracia.

5. "Ambas rubias y vestidas con singular gracia."

¿Qué significa la frase singular gracia en el texto?

- A. Sencillez
- B. Limpieza
- C. Destreza
- D. Hermosura

La paz reinante en ese lugar era tan intensa que Kimmy olvidó inmediatamente el susto de la caída. No sentía frío, no le faltaba aire, nada la angustiaba, todo era perfecto. Su inquieta mirada lo exploraba todo, extendiendo sus manos quería tocar a cada uno de los seres del agua que nadaban y se acercaban a observarla.

6. Según el texto, ¿dónde se encuentra Kimmy?

- A. Dentro del agua.
- B. En un bosque alejado.
- C. Sentada en la arena.
- D. En una lancha.

Un cuervo, subido en un árbol, observó a un pajarero que ponía granos de arroz y después, cerca de ellos, tendió una red. Luego se escondió. El jefe de una bandada de palomas, cuando atravesaba los aires, percibió el arroz. Como las palomas quisieran cogérselos, el jefe les dijo:

—Este bosque está inhabitado, ¿cómo puede suceder que haya arroz aquí? Indudablemente esto es una trampa.

7. ¿Qué pretendía el pajarero?

- A. Cultivar arroz.
- B. Asustar al cuervo.
- C. Atrapar a las aves.
- D. Cuidar el bosque.

Unas diez cuadras más allá, hacia el oeste, al extremo de un camino polvoroso que con la tarde tomaba coloraciones lilas, distinguí la casa, de cierta gallardía exótica entre las viviendas circundantes; su jardín al frente; el patio interior rodeado por una pared tras la cual sobresalían ramas de duraznero. El conjunto era agradable y fresco; pero todo parecía deshabitado.

8. ¿Qué describe el texto?

- A. Un huerto abandonado.
- B. Un parque amplio.
- C. Un día de campo.
- D. Un lugar solitario.

Las primeras monedas fueron acuñadas en Turquía, aproximadamente en el año seiscientos antes de Cristo, aunque su origen proviene desde tiempos inmemoriales. Estas acuñaciones eran de oro y de plata y llevaban estampado el sello del Rey. Posteriormente comenzaron a utilizarse en China, Grecia, hasta que todos los países hicieron uso de ellas.

9. Según el texto ¿qué sucedió con la moneda?

- A. La inventaron en China.
- B. La legalizaron en Turquía.
- C. La intercambiaron en Asia.
- D. La guardaron en Grecia.

Señor José Ramírez:

Querido amigo:
Siento molestarle, pero estoy haciendo el inventario de mi casa para mudarme, y he notado que me falta un libro que le presté. No recuerdo bien si era "Angelina" de Carlos F. Gutiérrez, o "Cipotes" de Ramón Amaya Amador, pero, en fin, es un libro al que le tengo mucho aprecio. Le agradeceré me lo remita.
Le abraza su amigo.

Alonso Pérez

10. ¿Por qué Alonso necesita el libro?

- A. Porque le tiene un cariño especial.
- B. Porque lo necesita para estudiar.
- C. Porque lo prestará a su amigo.
- D. Porque lo tiene que devolver.

Bloquee su teléfono y que nadie abuse de usted al hablar. El bloqueador de teléfonos le permite realizar llamadas a los números que usted disponga. Además, cuenta con una llave y clave de acceso y usted puede programar el límite en llamadas salientes. ¡Adquiera un bloqueador de teléfonos ya!

11. "...permite realizar llamadas a los números que usted disponga."

¿Qué significa la palabra disponga en el texto?

- A. Adquiera
- B. Enumere
- C. Decida
- D. Prohíba

Comience a leer desde muy temprana edad. Si descubre la importancia de la lectura sabrá que un libro puede cambiarle la vida. Si ha oído decir a otros que leen para ser mejor, de hoy en adelante otros se lo oírán decir a usted. Recuerde que no es raro que otros afirmen que el que lee mucho anda mucho, ve mucho y sabe mucho.

12. Según el texto, ¿qué se dice de un buen lector?

- A. Que busca obtener fama.
- B. Que compra buenos libros.
- C. Que tiene facilidad de palabras.
- D. Que tiene mucho conocimiento.

EXCELENTE OPORTUNIDAD DE TRABAJO

Compañía de entretenimiento necesita jóvenes dinámicos
Se ofrece atractivo sueldo:

Requisitos: disponibilidad inmediata y capacidad de trabajo en el área de animación, decoración, programación de la música, atención de quiosco, iluminación, control y venta de entradas.

Interesados entrevistarse con Pedro Salinas, gerente de productores de eventos "El Aplauso". Teléfono: 667-8114

13. ¿Qué significa la palabra dinámicos en el texto?

- A. Activos
- B. Valientes
- C. Confiables
- D. Humildes

La tarde del domingo era soleada y los caminos de la plaza estaban tapizados por las flores de los napoleones y las jacarandas. Eran las cuatro de la tarde. Miraba a cada minuto el reloj, y de rato en rato se levantaba de la banca para ir a rodear la manzana, y anticipar así la llegada de la mujer.

14. "...los caminos de la plaza estaban tapizados por las flores de los napoleones y las jacarandas."

¿Qué significa la palabra tapizados en el texto?

- A. Manchados
- B. Cubiertos
- C. Cercados
- D. Delineados

Rubrica para evaluar

Nivel de lectura	12-14 Avanzado	8-11 Satisfactorio	7-4 Debe mejorar	3-0 Insatisfactorio
4. Comprensión crítica	Sus respuestas demuestran juicio sobre la realidad, fantasía y valores.	Realiza juicios de valor, pero sus características son predecibles.	Realiza juicios de valor. Sin embargo, su crítica no es profunda.	No realiza juicios de valor sobre la lectura.
3. Comprensión inferencial	Reconoce la inferencia de detalles adicionales que el lector podría haber añadido, hace uso de ideas principales e ideas secundarias que permita determinar el orden los rasgos de los personajes o de características que no se formulan en el texto.	Reconoce, emite conclusiones respecto a lo que no está presente en el texto. Requiere apoyo del docente para lograrlo.	Comenta con ayuda sus conclusiones, pero no hay secuencia y confunde personajes.	Copia partes del texto que no tienen relación con el cuestionamiento que se le presenta.
2. Comprensión literal	Reconoce, identifica y localiza detalles (nombres, personajes, tiempo...) ideas principales, ideas secundarias, las relaciones causa-efecto, recuerda hechos, épocas y lugares.	Reconoce, identifica y localiza algunos detalles, tiene dificultades para reconocer las ideas secundarias, establece las relaciones causa-efecto, rasgos de los personajes, recuerda hechos, épocas y lugares.	Reconoce, pero no identifica ni localiza algunos detalles, tiene dificultades para las relaciones causa-efecto, confunde rasgos entre personajes.	Confunde las ideas secundarias con las principales, no hace relación causa-efecto, los personajes no le han quedado claro.

1. Reorganiza la información	Ordena las ideas e información mediante procesos de clasificación y síntesis. Categoriza personas, objetos, lugares, etc. Reproduce de manera esquemática el texto.	Realiza un resumen breve de lo que leyó. Sin embargo, faltan detalles importantes del texto.	La organización de las ideas es confusa. Sin embargo, puede con esfuerzo entenderse el mensaje.	No organiza sus ideas, el mensaje no es de acuerdo con el texto.
-------------------------------------	---	--	---	--

Elaborado por el investigador

NIVEL	LÍMITE DE PUNTOS	DESCRIPCIÓN DEL NIVEL LECTOR DE LOS ESTUDIANTES.
4	12-14	Los puntos designados, demuestran que el estudiante posee un nivel Avanzado en cuanto al nivel lector. Además, sus respuestas demuestran juicio sobre la realidad, fantasía y valores.
3	8-11	Los puntos designados, demuestran que el estudiante posee un nivel satisfactorio en cuanto al nivel lector. Puesto que logra reconocer, la inferencia de detalles adicionales que el lector podría haber añadido, hace uso de ideas principales e ideas secundarias que permiten determinar el orden, los rasgos de los personajes o de características que no se formulan en el texto.
2	4-7	Los puntos designados, demuestran que el estudiante posee un nivel intermedio (debe mejorar) en cuanto al nivel lector. Incluso reconoce, identifica y localiza detalles (nombres, personajes, tiempo...) ideas principales, ideas secundarias, las relaciones causa-efecto, recuerda hechos, épocas y lugares.
1	0-3	Los puntos designados, demuestran que el estudiante posee un nivel insatisfactorio en cuanto al nivel lector. En este apartado, el estudiante realiza un resumen breve de lo que leyó. Sin embargo, faltan detalles importantes del texto para llegar a su máxima comprensión.

Elaborado por el investigador

Preguntas de investigación basada en la entrevista a los docentes del área de Lengua y Literatura

1. ¿Qué son las herramientas de gamificación?
2. ¿En el caso de conocerlas, cuál utiliza con frecuencia?
3. ¿Al hacer uso de las herramientas de gamificación, cuál prefiere usar?
4. ¿Cómo fortalecería la lectura en los estudiantes?
5. ¿Cuál es el proceso actual que ejecutan los docentes para fortalecer la lectura?
6. ¿Cómo usted identificaría el nivel lector de los estudiantes de octavo “A” en el colegio Manta?
7. ¿Qué acciones han realizado los docentes del área de Lengua y Literatura, para fortalecer la lectura en los alumnos de octavo “A” en el colegio Manta?
8. ¿Cuáles son las metodologías, recursos o herramientas de gamificación que los docentes emplean para mejorar el fortalecimiento lector?

7.4 Validación y pruebas de confiabilidad de los instrumentos.

Validación de instrumento por el docente de Lengua y Literatura.

Manta, 31 de octubre del 2022

Mg. Rivera Solorzano Ana Teresa.

Me dirijo hacia usted en la oportunidad de solicitar su colaboración como profesional del área de Lengua y Literatura, en cuanto a la validación de mi instrumento (test diagnóstico), que será utilizado para conseguir información requerida en la elaboración del Proyecto de Integración Curricular titulado: Herramientas de gamificación para fortalecer la lectura en estudiantes de 8vo año de EGB. La presente carta tiene por finalidad solicitar su colaboración para determinar la validez de contenido del instrumento de recolección de datos que serán aplicados en el estudio denominado: "Proyecto de Integración Curricular, Fase 1".

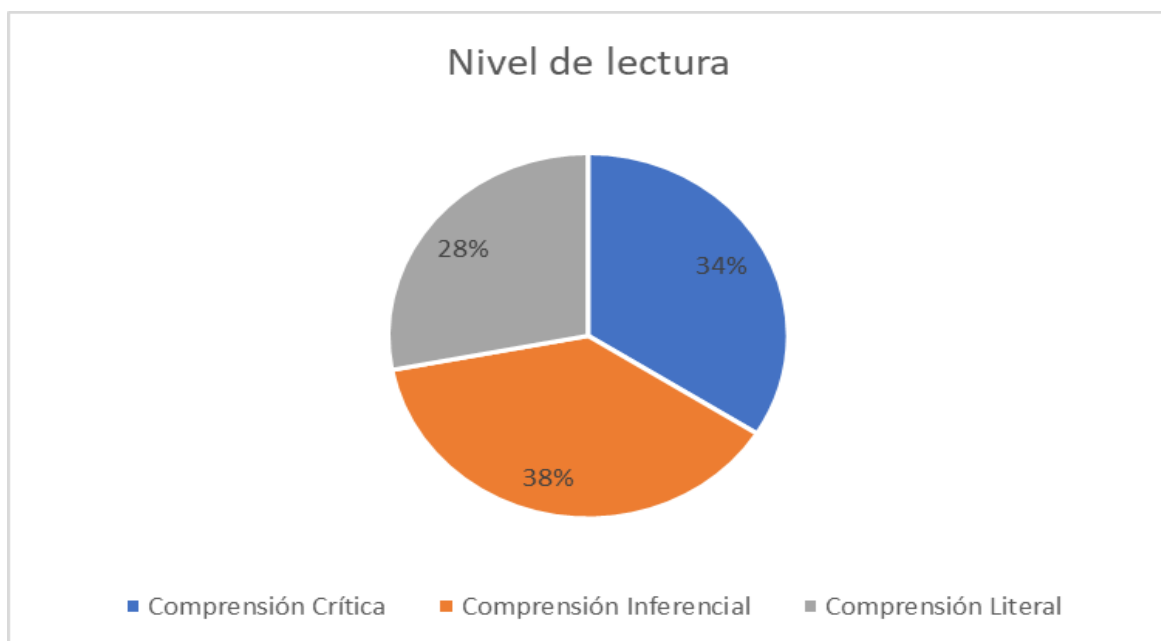
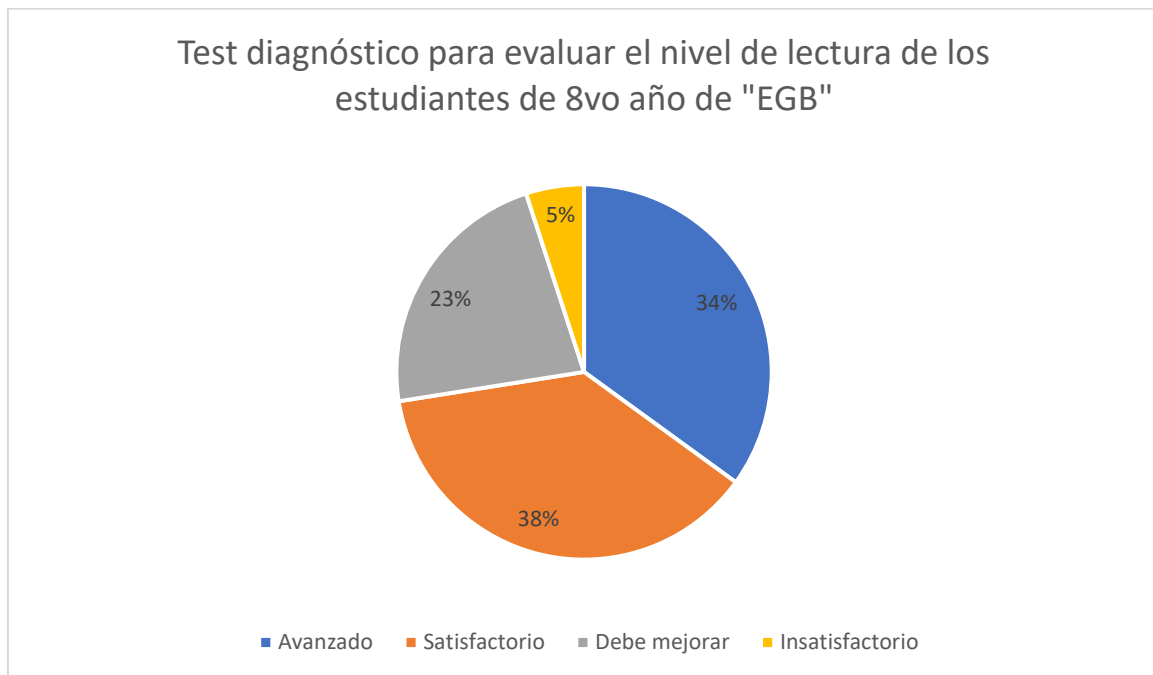
Se le agradece de antemano su colaboración.

Atentamente, Vera Briones Jeffrey Joel, con número de CI.131331999-6

Firma de validación.


.....
Mg. Rivera Solorzano Ana Teresa.

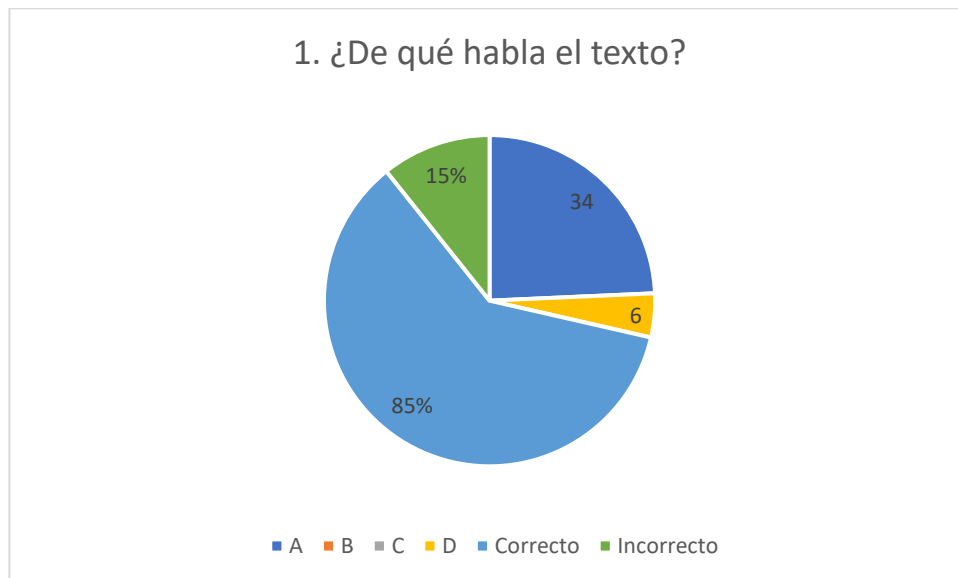
7.5 Gráficos de las pruebas estadísticas



Resultados del test diagnóstico aplicado en la Unidad Educativa Fiscal "Manta" el día 7 de noviembre del 2022. Aproximadamente el 34% de los estudiantes, poseen una lectura avanzada respecto al nivel que actualmente se encuentran. Por otro lado, se evidenció que el 38% se encuentra en un nivel satisfactorio. Esto significa que su afición por leer se encuentra presente pero distraído. Del mismo modo, tal como lo

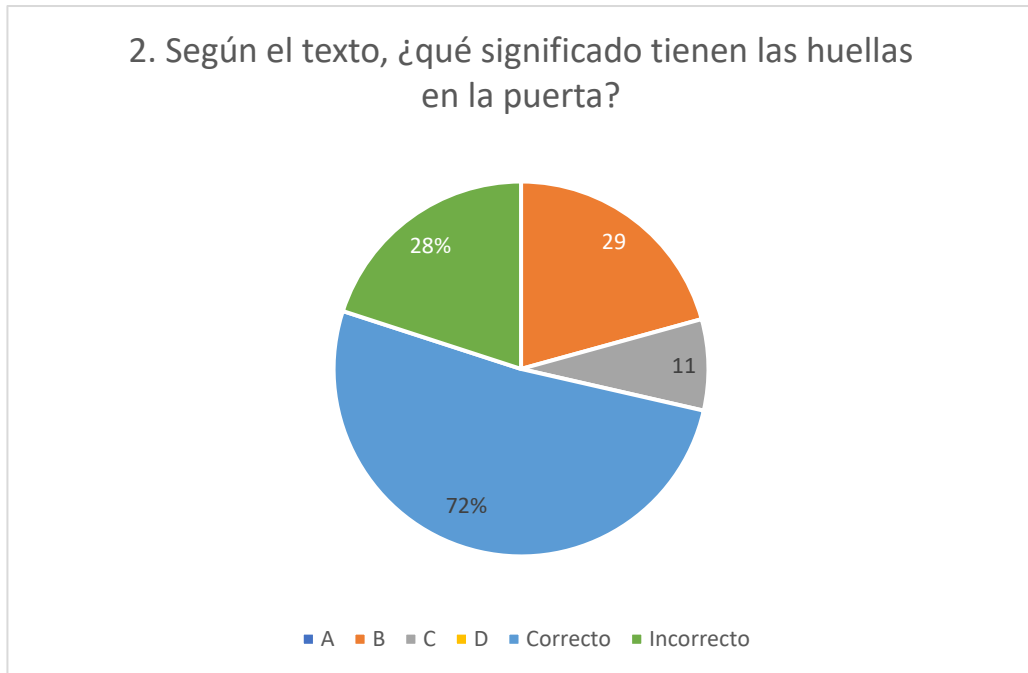
presenta la gráfica, el 23% de los estudiantes de 8vo “A” debe mejorar en cuanto a la lectura, o en pocas palabras a la interpretación de textos. Por último, el 5% de los estudiantes, presenta un nivel bajo de lectura e interpretación de textos

Figura 1



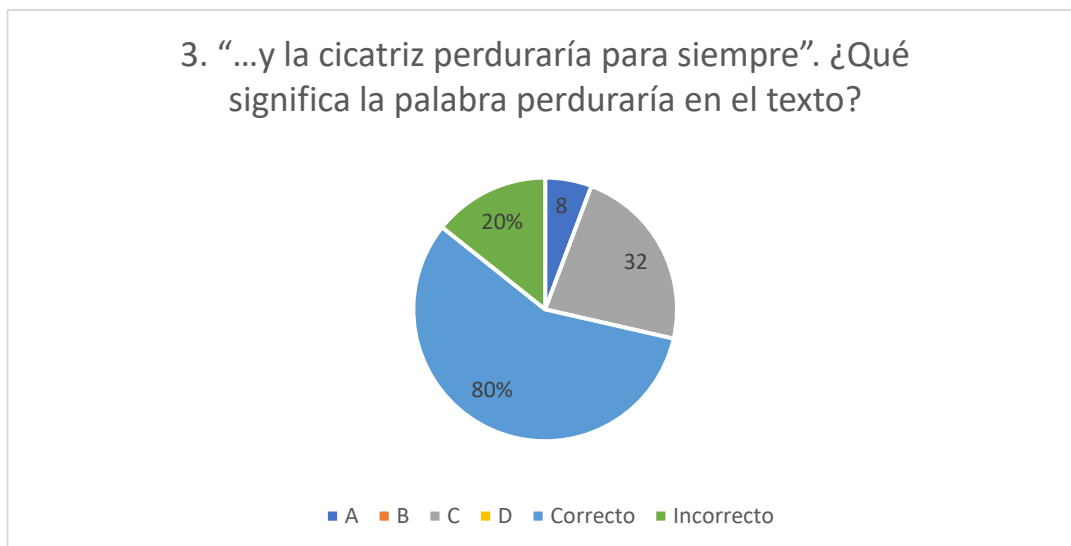
Con respecto a la primera pregunta “¿de qué habla el texto?”, se muestra que el 85% de estudiantes contestaron de manera correcta, mientras el 15% no acertaron con la pregunta, dando un total del 100% que lo conforman 40 aprendices en el octavo nivel, demostrando que solo 34 estudiantes respondieron de manera asertiva el literal “A”, mientras 6 de ellos variaron en los literales “B, C, D”

Figura 2



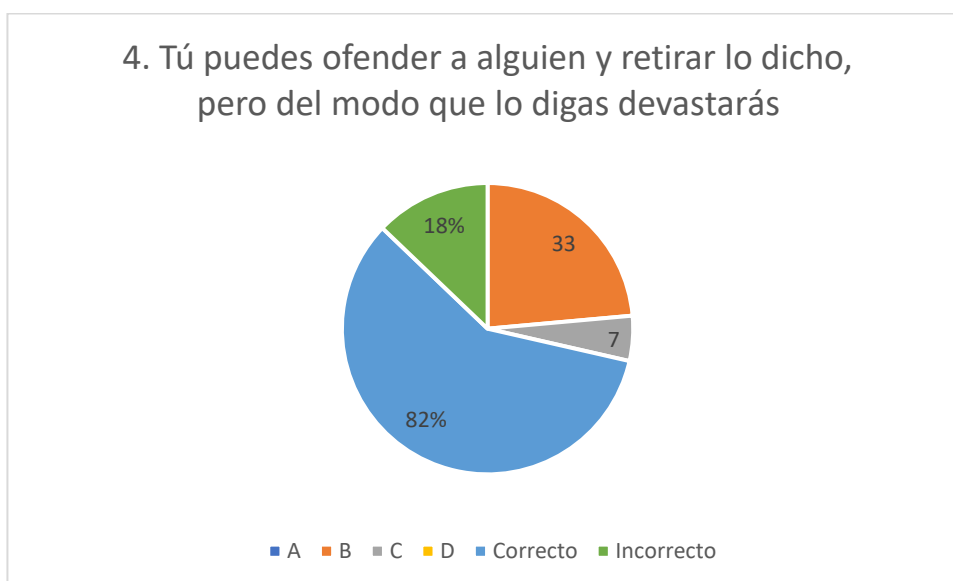
Es así como en la segunda pregunta “¿según el texto, ¿qué significado tienen las huellas en la puerta?”, se muestra que el 72% de estudiantes contestaron de manera correcta, mientras el 28% no acertaron con la pregunta, dando un total del 100% que lo conforman 40 aprendices en el octavo nivel, demostrando que solo 29 estudiantes respondieron de manera asertiva el literal “B”, mientras 11 de ellos variaron en los literales “A, C, D”

Figura 3



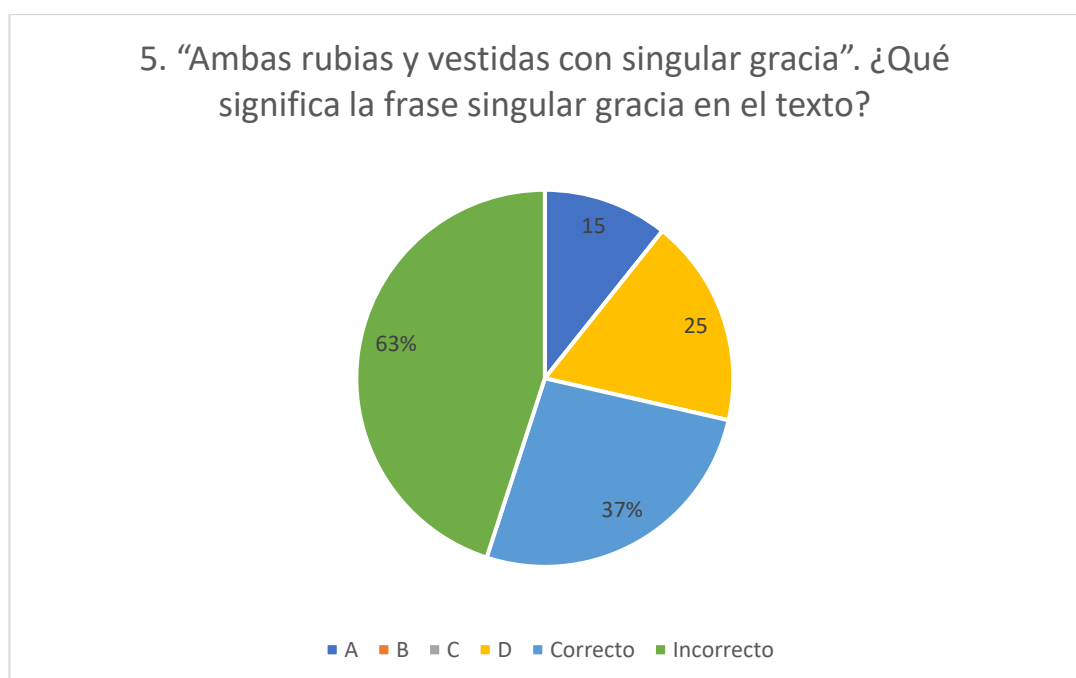
Por ello, en la tercera pregunta “¿...y la cicatriz perduraría para siempre”. ¿Qué significa la palabra perduraría en el texto?”, se muestra que el 80% de estudiantes contestaron de manera correcta, mientras el 20% no acertaron con la pregunta, dando un total del 100% que lo conforman 40 aprendices en el octavo nivel, demostrando que solo 32 estudiantes respondieron de manera asertiva el literal “C”, mientras 8 de ellos variaron en los literales “A, B, D”

Figura 4



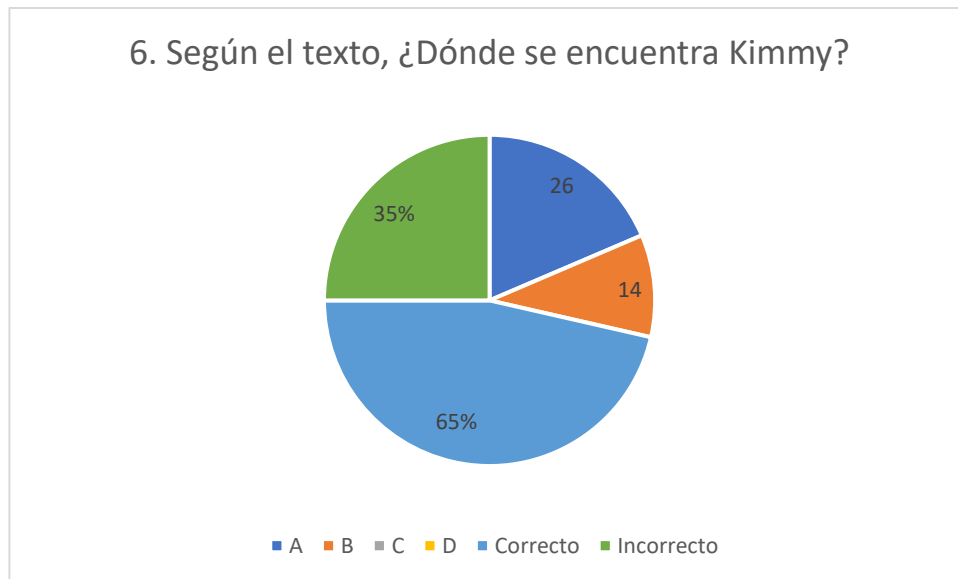
Respecto a la cuarta pregunta “Tú puedes ofender a alguien y retirar lo dicho, pero del modo que lo digas devastarás”, se muestra que el 82% de estudiantes contestaron de manera correcta, mientras el 18% no acertaron con la pregunta, dando un total del 100% que lo conforman 40 aprendices en el octavo nivel, demostrando que solo 33 estudiantes respondieron de manera asertiva el literal “B”, mientras 7 de ellos variaron en los literales “A, C, D”

Figura 5



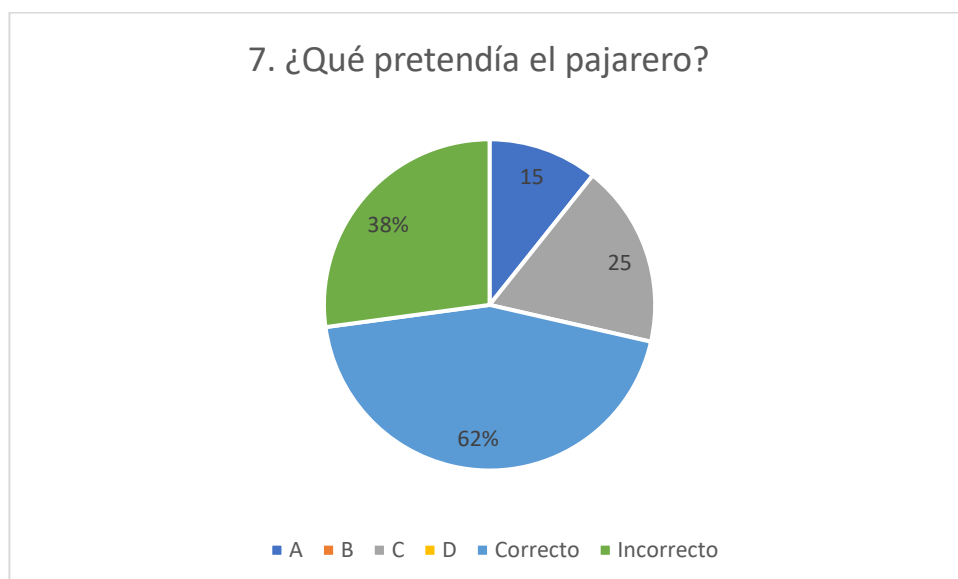
Referente a la quinta pregunta “Ambas rubias y vestidas con singular gracia”. ¿Qué significa la frase singular gracia en el texto”, se muestra que el 37% de estudiantes contestaron de manera correcta, mientras el 63% no acertaron con la pregunta, dando un total del 100% que lo conforman 40 aprendices en el octavo nivel, demostrando que solo 25 estudiantes respondieron de manera asertiva el literal “D”, mientras 15 de ellos variaron en los literales “A, B, C”

Figura 6



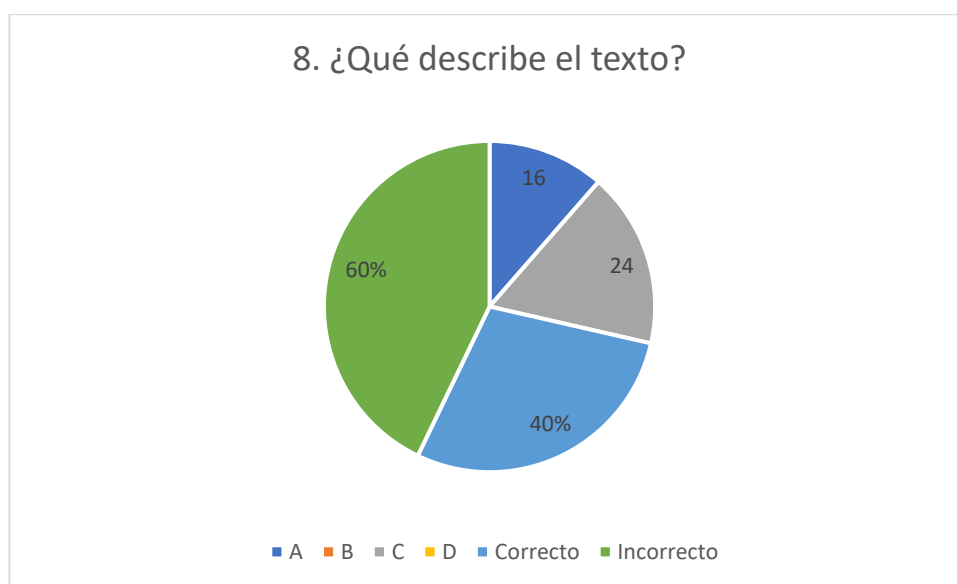
De la misma manera, en la sexta pregunta “Según el texto, ¿Dónde se encuentra Kimmy”, se muestra que el 65% de estudiantes contestaron de manera correcta, mientras el 35% no acertaron con la pregunta, dando un total del 100% que lo conforman 40 aprendices en el octavo nivel, demostrando que solo 26 estudiantes respondieron de manera asertiva el literal “A”, mientras 14 de ellos variaron en los literales “B, C, D”

Figura 7



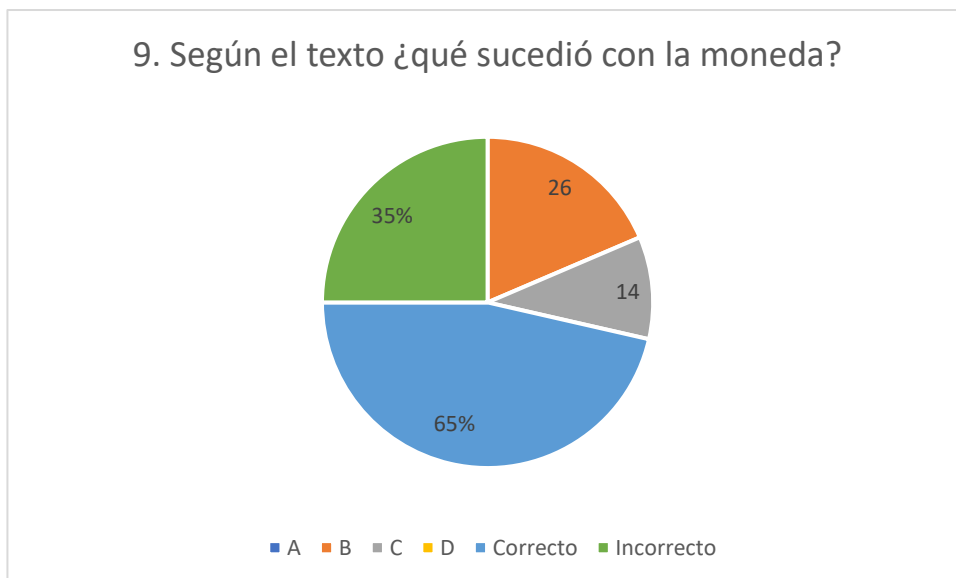
En esa misma línea, la séptima pregunta se refería a “¿Qué pretendía el pajarero?”, donde muestra que el 62% de estudiantes contestaron de manera correcta, mientras el 38% no acertaron con la pregunta, dando un total del 100% que lo conforman 40 aprendices en el octavo nivel, demostrando que solo 25 estudiantes respondieron de manera asertiva el literal “C”, mientras 15 de ellos variaron en los literales “A, B, D”

Figura 8



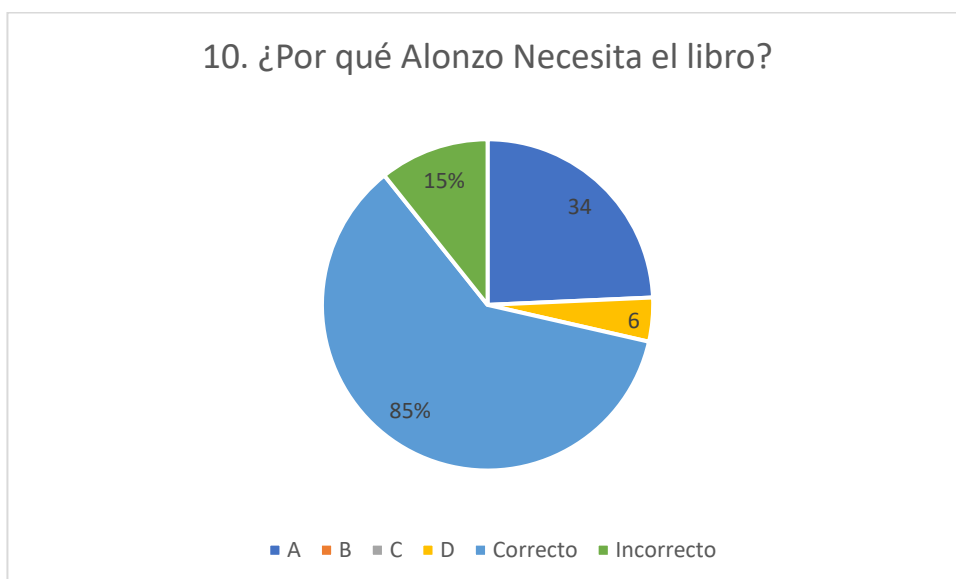
Con respecto a la octava pregunta “¿Qué describe el texto?” se muestra que el 40% de estudiantes contestaron de manera correcta, mientras el 60% no acertaron con la pregunta, dando un total del 100% que lo conforman 40 aprendices en el octavo nivel, demostrando que solo 24 estudiantes respondieron de manera asertiva el literal “C”, mientras 16 de ellos variaron en los literales “A, B, D”

Figura 9



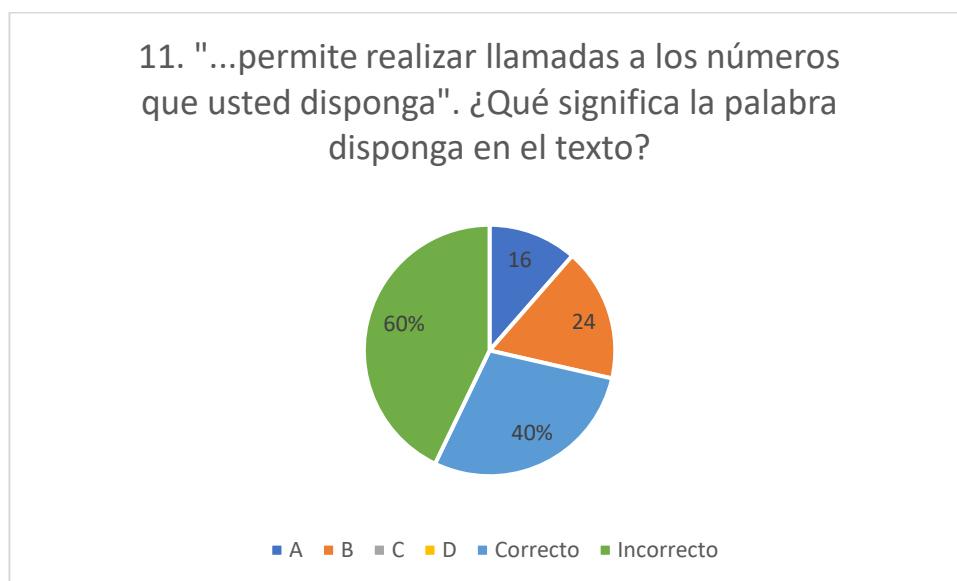
Del mismo modo, la novena pregunta “Según el texto ¿qué sucedió con la moneda?” se muestra que el 65% de estudiantes contestaron de manera correcta, mientras el 35% no acertaron con la pregunta, dando un total del 100% que lo conforman 40 aprendices en el octavo nivel, demostrando que solo 26 estudiantes respondieron de manera asertiva el literal “B”, mientras 14 de ellos variaron en los literales “A, C, D”

Figura 10



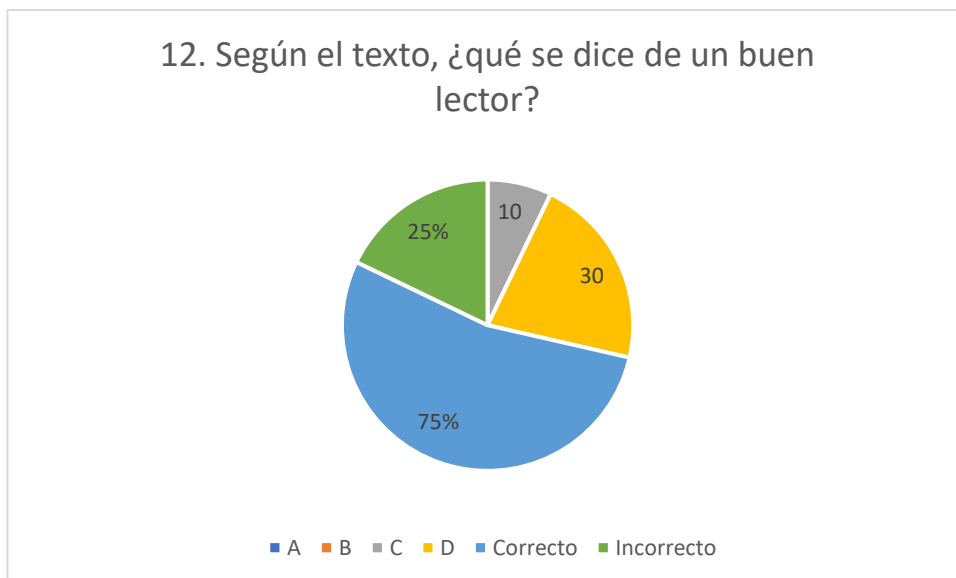
Similarmente, en la décima pregunta “¿Por qué Alonzo Necesita el libro?” se muestra que el 85% de estudiantes contestaron de manera correcta, mientras el 15% no acertaron con la pregunta, dando un total del 100% que lo conforman 40 aprendices en el octavo nivel, demostrando que solo 34 estudiantes respondieron de manera asertiva el literal “A”, mientras 6 de ellos variaron en los literales “B, C, D”

Figura 11



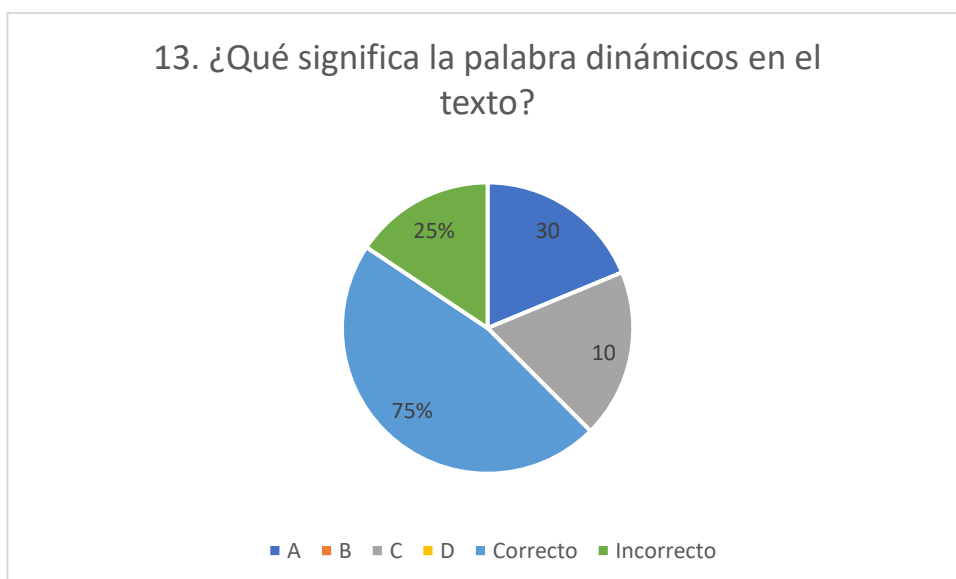
Con respecto a la onceava pregunta "...permite realizar llamadas a los números que usted disponga. ¿Qué significa la palabra disponga en el texto?" se muestra que el 40% de estudiantes contestaron de manera correcta, mientras el 60% no acertaron con la pregunta, dando un total del 100% que lo conforman 40 aprendices en el octavo nivel, demostrando que solo 24 estudiantes respondieron de manera asertiva el literal “B”, mientras 16 de ellos variaron en los literales “A, C, D”

Figura 12



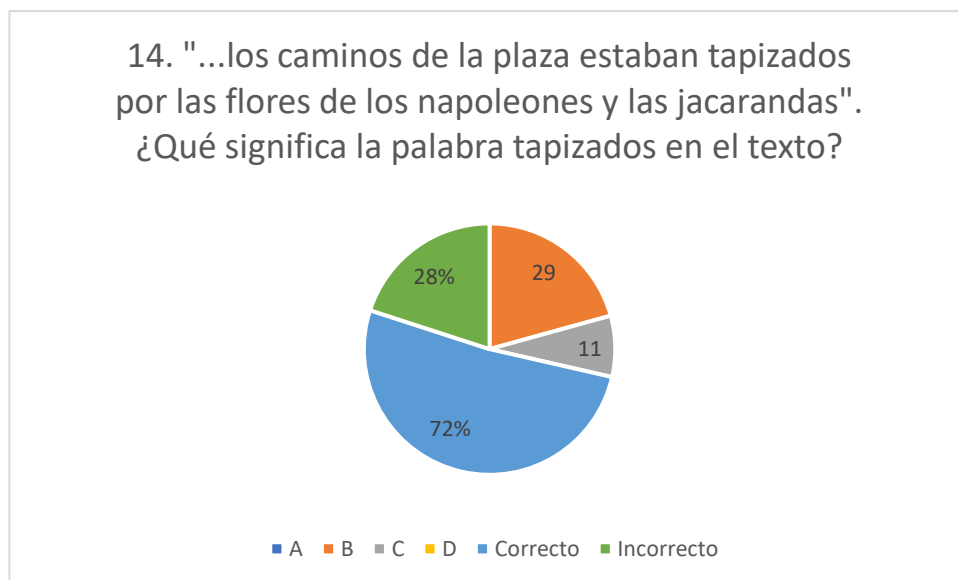
Con referencia a la doceava pregunta “Según el texto, ¿qué se dice de un buen lector?” se muestra que el 75% de estudiantes contestaron de manera correcta, mientras el 25% no acertaron con la pregunta, dando un total del 100% que lo conforman 40 aprendices en el octavo nivel, demostrando que solo 30 estudiantes respondieron de manera asertiva el literal “D”, mientras 10 de ellos variaron en los literales “A, B, C”

Figura 13



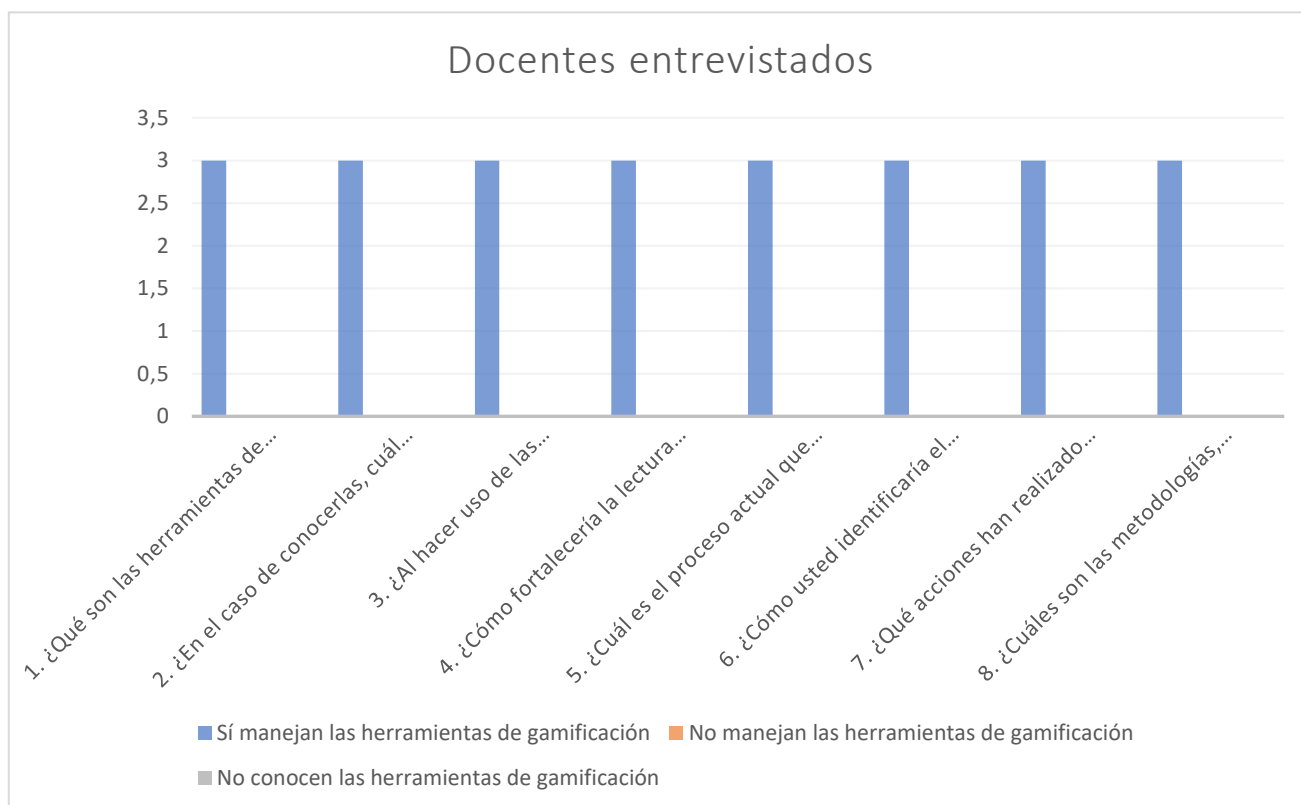
Por otro lado, la décima tercera pregunta “¿Qué significa la palabra dinámicos en el texto?” demuestra que el 75% de estudiantes contestaron de manera correcta, mientras el 25% no acertaron con la pregunta, dando un total del 100% que lo conforman 40 aprendices en el octavo nivel, demostrando que solo 30 estudiantes respondieron de manera asertiva el literal “A”, mientras 10 de ellos variaron en los literales “B, C, D”

Figura 14



De acuerdo a la décima tercera pregunta “...los caminos de la plaza estaban tapizados por las flores de los napoleones y las jacarandas. ¿Qué significa la palabra tapizados en el texto?” se muestra que el 72% de estudiantes contestaron de manera correcta, mientras el 28% no acertaron con la pregunta, dando un total del 100% que lo conforman 40 aprendices en el octavo nivel, demostrando que solo 29 estudiantes respondieron de manera asertiva el literal “B”, mientras 11 de ellos variaron en los literales “A, C, D”

7.6 Gráfico de la entrevista aplicada a los docentes del área de Lengua y Literatura



Los docentes, manifestaron que sí tienen conocimientos sobre las herramientas de gamificación. Los entrevistados explicaban que solían usar mucho la aplicación de Quizizz, Cerebriti, Educaplay y Canva cuando les tocó migrar a la educación virtual, pero no lograron adaptarse en su totalidad o expandirse a nuevas plataformas digitales.

7.7 Transcripciones con autorización de publicación


7.8 Otros documentos necesarios para la comprensión del estudio.

7.8.1 Enlace del sitio web:

<https://sites.google.com/view/huellas-de-la-historia-jex-/inicio>

Dentro de este apartado, se aprecian las herramientas necesarias para diseñar un sitio web educativo, con el fin de personalizarlas de acuerdo con la preferencia del editor. Con Google Sites se pueden crear hipervínculos o “páginas” que facilitan la organización de la información, insertar imágenes, textos, y una gran variedad de diseños.

7.8.2 Pasos para su creación

1. Buscar en Internet “Google Sites” y entrar en su enlace.
2. En la parte superior de la página principal de Google Sites, haga clic en Crear .
3. Arriba a la izquierda, haz clic en Sitio web sin título y coloca el título que quieras.
4. Escribe el nombre del archivo de tu sitio web > pulsa la tecla Intro o de retorno.
5. Añade contenido a tu sitio web, puede ser foto, texto, agregar páginas dentro del mismo sitio web, entre muchas herramientas.
6. Para publicar lo elaborado, haz clic en Publicar, arriba a la derecha.
7. Una vez publicado el sitio web y ordenado cada pestaña de la información, así quedaría una vista previa del trabajo ejecutado en dicha página.

7.8.3 Aplicaciones de gamificación

Lectura Fénix

Publicar

Lectura

Huellas de la historia

Cambiar imagen Restablecer Tipo de encabezado

Huellas de la historia es un sitio web educativo creado con el fin de motivar a los alumnos con poco interés lector. Dentro de este sitio web, podrás encontrar variedad de textos que se ajustan al gusto propio. ¿Cómo ajustarse al gusto propio?

Si a un estudiante se le permite escoger un libro de su interés, más que nada los cortos y prácticos, inmediatamente se empieza cultivar una motivación lectora en el discente. Sin embargo, una lectura no será suficiente para desarrollar su aprendizaje motor, también se necesitarían actividades prácticas que pongan a prueba sus conocimientos, pero descuida, eso también lo encuentras en Huellas de la Historia.

A continuación unos ejemplos:

Géneros Literarios Poemas Relatos de orígenes

Insertar Páginas Temas

Cuadro de texto Imágenes

Insertar Drive

Diseños

Texto que se puede ocultar

Índice

Carrusel de imágenes

Botón

Divisor

Marcador de posición

YouTube

Calendario

Mapa

Documentos

Presentaciones

Hojas de cálculo

Formularios

Gráficos



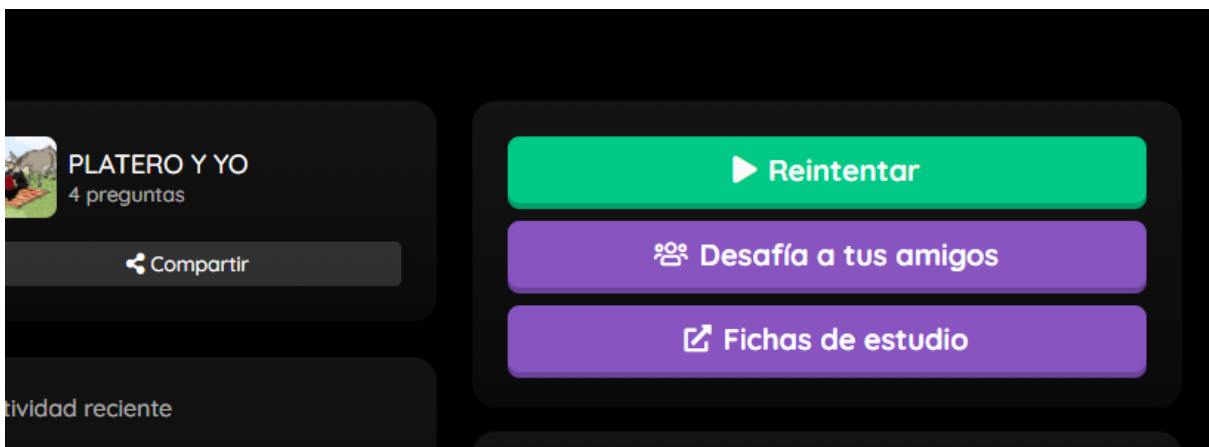
JOSÉ DE ESPRONCEDA Inicio Biografía Obras Premios Vídeos Contacto Sobre mí

JOSÉ DE ESPRONCEDA



Inicio

Antes de hablar de las obras de José de Espronceda más importantes, es esencial hacer un alto en el camino para conocer, brevemente, la vida del autor y contextualizarlo en la historia de la literatura. Espronceda nació en Almendralejo (Badajoz) en el 1808 y murió en Madrid en el 1842, como ves, murió muy joven, con tan solo 34 años, a causa de la difteria. Es el poeta más importante de la primera etapa del Romanticismo en España y, por eso, su nombre es muy estudiado en los programas educativos. Es considerado como uno de los autores del Romanticismo más destacados e importantes; de hecho, es considerado como el "primer poeta romántico español" y su estilo estuvo fuertemente influenciado por Byron. La exaltación sentimental, tan propia del primer Romanticismo, está muy presente en los versos de este autor que, además, comparte una ideología liberal y revolucionaria. La influencia de Lord Byron está muy clara en las obras de Espronceda, sobre todo, en su poema más conocido: *El estudiante de Salamanca*.



PLATERO Y YO
4 preguntas

Compartir


Reintentar

Desafía a tus amigos


Fichas de estudio

Actividad reciente

<https://quizizz.com/join/quiz/60d4a5a20e5f02001dfcc669/start?studentShare=true>



PLATERO Y YO RELACIÓN

Une cada fragmento de acuerdo al primer capítulo de Platero y yo.
> Creado por  Gisella Y

00/05 Arrastra con el ratón cada palabra sobre su pareja correspondiente. Si has acertado, desaparecerán las dos. 02:43

Si lo sueltan Se ve Le gusta comer

se va al prado. tierno y mimoso igual a un niño. fuerte y seco como la piedra.

Platero es Platero también es

naranjas mandarinas, gotitas de miel... pequeño, peludo y suave.

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-literatura/platero-y-yo-relacion/>

Con relación a lo leído, responde las siguientes preguntas:

¿Cuál es la idea central del texto?

1. La admiración por la naturaleza del paraje conocido.
2. Las características de Platero.
3. El crepúsculo.

Unir con líneas las palabras clave con su respectivo sinónimo.

Crepúsculo	Profundo
Profuso	Abundante
Extasiado	Rojo
Insondable	Embelesado
Carmin	Ocaso

<https://es.liveworksheets.com/bq2104874ni>

Mis rompecabezas > Platero y yo > Puzzle

Jugar como ▼ Compartir ▼ Editar ▼


0% | 0:22

GIYuMeMn27 | 40 | GIYuMeMo27 | 0:22

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=07a09df0af4e>

Kahoot!

Juego para un solo jugador



CAPITULO V PLATERO Y YO

4 preguntas

Robyn

Unirse al juego

Shima

<https://kahoot.it/challenge/?quiz-id=d361d8fc-d5bd-4428-a477-a38b1da08615&single-player=true>

educaplay

Actividades ▼

Ej.: La revolución francesa...

LAZARRILLO DE TORMES

JUEGO DE PARES DE CARTAS, BUSCA LA QUE SE LE PARECE

01:40

TIEMPO MÁXIMO

7

NUM. INTENTOS

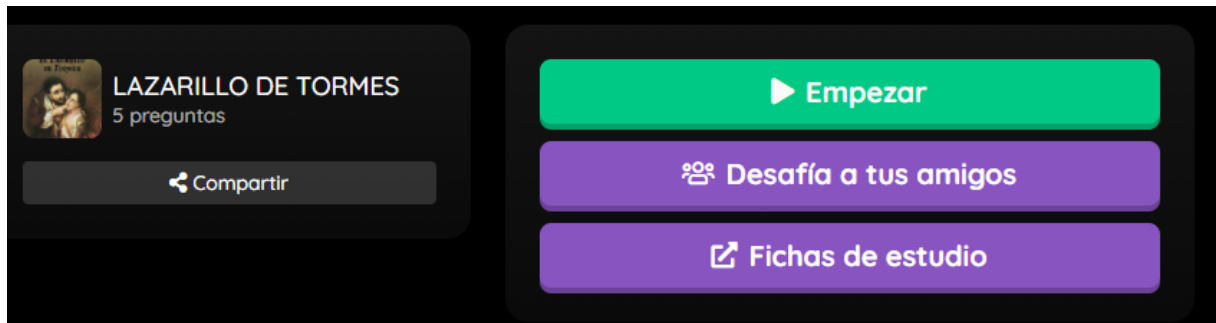
Estás identificado como **gisella mero**

Comenzar

Autor: gisella mero

📄 🔒 ?

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9749645-lazarrillo_de_tormes.html



<https://quizizz.com/join/quiz/60d4e4cf701cf001cf7c309/start?studentShare=true>



<https://view.genial.ly/60f1110d34f4960d0bc99540/interactive-content-quiz-marcianitosel-lazarillo-de-tormes-primer-tratadoleonardopena>



DOLORES VEINTIMILLA DE GALINDO

SOPA DE LETRAS BASADO EN EL POEMA ¡QUEJAS!

03:00

TIEMPO MÁXIMO

Estás identificado como **gisella mero**

Comenzar

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9751006-dolores_veintimilla_de_galindo.html



DOLORES VEINTIMILLA 2

ordenar palabras

3

NUM. INTENTOS

Estás identificado como **gisella mero**


Comenzar

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9751185-dolores_veintimilla_2.html

educaplay **Actividades** ▾ Ej.: Ríos de Europa...

MEDARDO ANGEL SOPA DE LETRAS

ENCONTRAR LAS PALABRAS EN LA SOPA DE LETRAS DEL POEMA ANIVERSARIO



03:00
TIEMPO MÁXIMO

Estás identificado como **gisella mero**

Comenzar

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9751349-medardo_angel_sopa_de_letras.html

educaplay **Actividades** ▾ Ej.: Ríos de Europa...

MEDARDO ANGEL SILVA

DE ACUERDO AL POEMA DESCUBRIR CUAL ES EL TÍTULO



3
NUM. INTENTOS

Estás identificado como **gisella mero**

Comenzar

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9751288-medardo_angel_silva.html

educaplay **Actividades** ▾ Ej.: Partes de la célula...

Mitología Inca

En las creencias incas, existieron dos creaciones...



4
NUM. INTENTOS

Estás identificado como **gisella mero**

Comenzar

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9751258-mitologia_inca.html

Mitología Griega

Según Hesíodo en un principio solo existía el...



2
NUM. INTENTOS

Estás identificado como **gisella mero**

Comenzar

https://es.educaplay.com/juego/9751840-mitologia_griega.html



<https://view.genial.ly/610c01da14561c0daf7568cd/interactive-content-angelus-de-platero>

https://es.educaplay.com/juego/9995510-septimo_capitulo.html

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=36b5e3811d6f>



<https://view.genial.ly/610db05f2a78730da8806b52/interactive-content-los-sistemas-del-gobierno>



https://kahoot.it/challenge/3abed52f-0ac5-4ab6-bbe1-b1918cb7f6c9_1628291908478