



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA INCENTIVAR LA
COMPRENSIÓN LECTORA**

**RUIZ BRAVO ELIZABETH GEORGETTE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**FALCONI NARVAEZ ROSA MAGDALENA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA
INCENTIVAR LA COMPRENSIÓN LECTORA**

**RUIZ BRAVO ELIZABETH GEORGETTE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**FALCONI NARVAEZ ROSA MAGDALENA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTOS INTEGRADORES

**LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA
INCENTIVAR LA COMPRENSIÓN LECTORA**

**RUIZ BRAVO ELIZABETH GEORGETTE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**FALCONI NARVAEZ ROSA MAGDALENA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

CUENCA MASACHE DIANA TERESA

**MACHALA
2021**

Titulación Rosa Falconi

por Rosa Falconi

Fecha de entrega: 13-feb-2022 11:56a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1761227302

Nombre del archivo: Rosa_Falconi.pdf (2.74M)

Total de palabras: 14989

Total de caracteres: 83012

Titulación Rosa Falconi

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	1%
2	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1%
3	www.scielo.sa.cr Fuente de Internet	1%
4	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	1%
5	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	<1%
6	www.mundoprimaria.com Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
9	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja	<1%

10 repositorio.pucp.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

11 www.powtoon.com <1 %
Fuente de Internet

12 www.pearltrees.com <1 %
Fuente de Internet

13 tesis.pucp.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

14 eduinicialeccuador.blogspot.com <1 %
Fuente de Internet

15 www.researchgate.net <1 %
Fuente de Internet

16 www.theibfr.com <1 %
Fuente de Internet

17 repositorio.pedagogica.edu.co <1 %
Fuente de Internet

18 www.clubensayos.com <1 %
Fuente de Internet

19 Submitted to Universidad Nacional del Centro
del Peru <1 %
Trabajo del estudiante

20 www.upch.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

21	dialnet.unirioja.es Fuente de Internet	<1 %
22	www.pinterest.com.mx Fuente de Internet	<1 %
23	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012. Publicación	<1 %
24	Submitted to Universidad Estatal de Milagro Trabajo del estudiante	<1 %
25	educared.fundaciontelefonica.com.pe Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	scielo.sld.cu Fuente de Internet	<1 %
28	www.grafiati.com Fuente de Internet	<1 %
29	Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar Trabajo del estudiante	<1 %
30	repositorio.ute.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

31 Ana Fernández-Rufete Navarro. "Enseñanza de la ortografía, tratamiento didáctico y consideraciones de los docentes de Educación Primaria de la provincia de Almería", Investigaciones Sobre Lectura, 2015
Publicación <1 %

32 Submitted to Grupo IOE
Trabajo del estudiante <1 %

33 Mónica Cecilia Jiménez-Soto, Sergio Constantino Ochoa-Encalada. "Proyecto de vida y deserción escolar en estudiantes de básica superior", Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 2021
Publicación <1 %

34 repositorio.uap.edu.pe
Fuente de Internet <1 %

35 repositorio.uarm.edu.pe
Fuente de Internet <1 %

36 sedici.unlp.edu.ar
Fuente de Internet <1 %

37 archive.org
Fuente de Internet <1 %

38 cortijonuevomichoacan.blogspot.com
Fuente de Internet <1 %

39 doaj.org
Fuente de Internet <1 %

40	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
41	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
42	www.etapainfantil.com Fuente de Internet	<1 %
43	www.fonadis.cl Fuente de Internet	<1 %
44	acervodigital.unesp.br Fuente de Internet	<1 %
45	aidisnet.org Fuente de Internet	<1 %
46	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
47	lpderecho.pe Fuente de Internet	<1 %
48	pleyades.educacionbogota.edu.co Fuente de Internet	<1 %
49	repositorio.ucm.edu.co Fuente de Internet	<1 %
50	repositorio.ulatina.ac.cr Fuente de Internet	<1 %
51	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

52	revistavive.org Fuente de Internet	<1 %
53	www.buenastareas.com Fuente de Internet	<1 %
54	www.eu-jer.com Fuente de Internet	<1 %
55	www.pinterest.com Fuente de Internet	<1 %
56	www.reportshop.co.kr Fuente de Internet	<1 %
57	www.seg.guanajuato.gob.mx Fuente de Internet	<1 %
58	www.studocu.com Fuente de Internet	<1 %
59	www.ub.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
60	Nuno Januário, António Rosado, Isabel Mesquita, José Gallego, José-Manuel Aguilar-Parra. "Student retention of the information transmitted by the teacher in physical education classes depending on the characteristics of the information / Retención de la información transmitida por el profesor en las clases de educación física en función de	<1 %

las características de la información", Infancia y Aprendizaje, 2015

Publicación

61

www.smartmind.net

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Las que suscriben, RUIZ BRAVO ELIZABETH GEORGETTE y FALCONI NARVAEZ ROSA MAGDALENA, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA INCENTIVAR LA COMPRENSIÓN LECTORA, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Las autoras declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



RUIZ BRAVO ELIZABETH GEORGETTE

0706726676



FALCONI NARVAEZ ROSA MAGDALENA

0705688646

DEDICATORIA

Este trabajo es dedicado a Dios ya que si no nos hubiera brindado la fuerza necesaria y la vida no hubiera seguir adelante y poder culminar con nuestro objetivo planteado. A nuestras madres por su apoyo y amor incondicional durante todos estos años de estudios los cuales nos han permitido salir hacia adelante ante todas las adversidades para así cumplir con todas mis metas establecidas.

No puedo pasar por alto el apoyo de nuestros docentes a lo largo de toda nuestra carrera universitaria ya que sin sus conocimientos no hubiera sido posible este objetivo. A nuestras familias por estar siempre a la vanguardia de nosotros apoyándonos, puesto que ellos me han brindado su amor incondicional además de sus palabras de aliento para poder alcanzar este triunfo más en nuestras vidas.

Rosa y Elizabeth

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento eterno a Dios por brindarme la sabiduría para poder culminar con éxito mis estudios, por darme fe, y fuerza; además por dejarnos salir victoriosos durante este trayecto y no permitir que fracasemos a lo largo de este camino. A nuestros padres por su apoyo incondicional, debido a que gracias a ellos logramos terminar nuestros estudios durante todos estos años debido a que nos han brindado las palabras de aliento y la motivación necesaria para no desmayar durante este proceso. Un agradecimiento muy especial a todos nuestros docentes lo largo de nuestra vida estudiantil por brindarnos los conocimientos necesarios para lograr este objetivo. A la universidad técnica de Machala por permitirnos alcanzar nuestro sueño profesional siendo una gran universidad la cual la llevaremos siempre en nuestros corazones con mucho orgullo.

Rosa y Elizabeth

RESUMEN

La presente investigación destinada a titulación corresponde a la temática la gamificación como herramienta para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui”, destinado a partir de la identificación de la problemática que se sitúa en el grado en mención donde los estudiantes presentan algunos inconvenientes al leer y entender el texto, además se evidenció que los docentes no muestran un conocimiento muy amplio sobre la gamificación, lo que ocasiona que las clases se vuelvan monótonas y sin motivación.

Posterior a eso se evaluó la situación y se presentó el planteamiento de objetivos, contando como objetivo general el determinar la influencia del uso de la gamificación como herramienta en el proceso de la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año “A” año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui” durante el periodo 2020-21. Estableciendo distintas acciones que iban a impactar y brindar información de gran relevancia para fundamentar la investigación.

Luego se presentó la búsqueda de información, organizándola de manera adecuada luego de su selección, se gestionó la argumentación teórica de las dos variables por un lado gamificación y por otra comprensión lectora, estratificando cada subtema para aportar relevancia al estudio. Presentando una visión de marcos conceptuales, contextual en referencia a la institución educativa “Rumiñahui”, y legal según normativas que apoyan nuestra investigación.

Luego de la presentación teoría, se generó las hipótesis correspondientes a su verificación. Destinando el abordaje de la metodología, la cual corresponde a un enfoque cuantitativo, bajo el uso de métodos descriptivos por las argumentaciones, experimentar por la presentación de variables, y explicativo por evidenciar su relación y exposición de los resultados. Se hizo uso de técnicas de recolección de datos en conjunto con su respectivo instrumento, como técnicas la encuesta y entrevista, y el cuestionario.

A partir de lo antes mencionado, se va presentando la recopilación de datos por medio de los instrumentos, luego se los tabula, analiza e interpreta de acuerdo a lo requerido. Dentro de cada análisis se determina que los estudiantes comprenden una serie de dificultades de

carácter lector y que el docente desconoce su uso. Es así como por medio de una discusión de resultados se deriva a la presentación de los requerimientos.

Y es entonces cuando se establece a la propuesta, la cual fue orientada a diseñar un instructivo para padres y docentes, con el fin de dar a conocer nuevas plataformas y desarrollar habilidades de comprensión lectora para la aplicación en los estudiantes del tercer año de E.G.B escuela “Rumiñahui”. Presentando dentro de este documento de carácter virtual una serie de pasos y beneficios que se pueden encontrar al uso la plataforma seleccionada que fue “Mundo Primario”, cada una de las actividades que se pueden encontrar pretenderán mejorar la comprensión lectora de los alumnos.

En definitiva, la presentación de la investigación comprende una serie de pasos que efectuarán un estudio integral, presentan resultados en base a la realidad y gestionando una solución que se ajuste a las necesidades de los sujetos de estudio. Si bien es cierto la lectura es una de las acciones más necesarias para el mundo académico esta debe ser presentada y formada bajo características de excelencia, y de igual manera el perfil del docente estar en constantes actualizaciones para su praxis más innovadora.

Palabras clave: enseñanza, gamificación, comprensión lectora, aprendizaje, herramientas digitales.

RESUME

The present investigation destined to degree corresponds to the theme of gamification as a tool to encourage reading comprehension in third-year students of basic general education of the "Rumiñahui" school, destined from the identification of the problem that is located in the mentioned degree where students have some inconveniences when reading and understanding the text, it was also evidenced that teachers do not show a very broad knowledge about gamification, which causes classes to become monotonous and unmotivated.

After that, the situation was evaluated and the objectives approach was presented, counting as a general objective to determine the influence of the use of gamification as a tool in the process of reading comprehension in third-year students "A" year of general education. basic of the "Rumiñahui" school during the period 2020-21. Establishing different actions that were going to impact and provide highly relevant information to support the investigation.

Then the search for information was presented, organizing it properly after its selection, the theoretical argumentation of the two variables was managed on the one hand gamification and on the other reading comprehension, stratifying each subtopic to provide relevance to the study. Presenting a vision of conceptual frameworks, contextual in reference to the educational institution "Rumiñahui", and legal according to regulations that support our research.

After the theory presentation, the hypotheses corresponding to its verification were generated. Allocating the approach of the methodology, which corresponds to a quantitative-qualitative approach, under the use of descriptive methods for the arguments, experiment for the presentation of variables, and explanatory for evidencing their relationship and exposition of the results. Data collection techniques were used in conjunction with their respective instrument, such as survey and interview techniques, and the questionnaire.

From the aforementioned, the data collection is presented through the instruments, then they are tabulated, analyzed and interpreted according to what is required. Within each analysis it is determined that the students understand a series of reading difficulties and that the teacher is unaware of their use. This is how, through a discussion of results, the presentation of the requirements is derived.

And that is when the proposal is established, which was aimed at designing an instruction for parents and teachers, in order to publicize new platforms and develop reading comprehension skills for application in third-year EGB school students " Rumiñahui". Presenting within this virtual document a series of steps and benefits that can be found when using the selected platform that was "Primary World", each of the activities that can be found will seek to improve the reading comprehension of the students.

In short, the presentation of the research comprises a series of steps that will carry out a comprehensive study, present results based on reality and managing a solution that meets the needs of the study subjects. Although it is true that reading is one of the most necessary actions for the academic world, it must be presented and trained under characteristics of excellence, and in the same way, the teacher's profile must be constantly updated for its most innovative praxis.

Keywords: teaching, gamification, reading comprehension, learning, digital tools.

Índice

CAPITULO I. DIAGNOSTICO DE OBJETO ESTUDIO	13
1.1 Concepciones –normas o enfoques diagnósticos	13
1.1.1 Objeto de estudio –selección y delimitación del tema	13
1.1.2 Justificación.....	14
1.1.3 Problemas de investigación	16
1.1.3.1 Problema central.....	16
1.1.3.2 Problemas complementarios.....	16
1.1.4 Objetivos de la investigación.....	17
1.1.4.1 Objetivo General	17
1.1.4.2 Objetivos Específicos	17
1.1.5 Marco teórico	18
1.1.5.1 Marco teórico conceptual	18
1.1.5.2 Marco teórico contextual.....	27
1.1.5.3 Marco teórico administrativo legal.....	36
1.1.6 Hipótesis.....	39
1.1.6.1 Hipótesis Central	39
1.1.6.2 Hipótesis particulares	39
1.2 Enfoque, nivel y modalidad de investigación	42
1.2.3 Unidades de investigación – universo y muestra	44
1.2.4 Operacionalización de variables	45
1.2.4.1 Definición de variables.....	45
1.2.4.2 Selección de variables e indicadores.....	45
1.2.4.3 Técnicas e instrumentos de investigación	46
1.3 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos.....	46
1.3.1 Análisis – discusión de resultados y verificación de hipótesis	46
1.3.1.1 Análisis e interpretación de resultados obtenidos de la entrevista.....	46
1.3.1.2 Análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la encuesta.....	49
1.3.1.3 Verificación de hipótesis	54
1.3.1.4 Discusiones	56
1.3.2 Matriz de requerimiento	58
1.4 Selección del requerimiento a intervenir – justificación	58
1.4.1 Selección del requerimiento a intervenir	58
1.4.2 Justificación.....	58
CAPÍTULO II. PROPUESTA INTEGRADORA.....	60

2.1 Descripción de la propuesta	60
2.2 Objetivos de la Propuesta	63
2.2.1 Objetivo General	63
2.2.2 Objetivos específicos.....	63
2.3 Componentes estructurales	64
2.4 Fases de implementación	68
2.4.1 Fase de construcción.....	68
2.4.2 Fase de socialización	69
2.4.3 Desarrollo de la propuesta	69
2.4.3.1 Estimación del tiempo	70
2.4.3.2 Cronograma de actividades.....	71
2.5 Recursos logísticos	71
ANEXOS	81
Anexo 1: Modelos de instrumentos de investigación aplicados para el levantamiento de información	81
Anexo 2: Resultados	92
Anexo 3: Matrices	101
Anexo 4: oficios	117
Anexo 5: Propuesta	123

INDICE DE TABLA

Tabla 1. Resultados de la encuesta a los estudiantes por dimensión	49
--	----

CAPITULO I. DIAGNOSTICO DE OBJETO ESTUDIO

1.1 Concepciones –normas o enfoques diagnósticos

1.1.1 Objeto de estudio –selección y delimitación del tema

La enseñanza de lengua y literatura resulta de gran relevancia especialmente en el ámbito de la comprensión lectora debido que pocas personas la realizan, desarrollan y adquieren a lo largo de su vida, por ende, los docentes buscan fomentar el buen habito de la lectura comprensiva a temprana edad, aunque resulte una actividad compleja, aburrida y todo un reto para padres y docentes, por motivo de que en la mayoría de los casos no logran comprender lo que están leyendo por ende el presente trabajo trata sobre : La gamificación como herramienta para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de la educación general básica del tercer año paralelo “A “durante el periodo 2020-21 en la escuela “Rumiñahui” del cantón Pasaje.

1.1.2 Justificación

El presente trabajo investigativo se centra en la gamificación como herramienta para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de la escuela de educación general “Rumiñahui”, durante el periodo 2020-21. Por lo cual, en la presente investigación, se utilizará información teórica relevante de revistas indexadas, que permitirán enriquecer con bases sólidas el mejoramiento del desempeño del educado en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es de gran impacto social, porque incorpora nuevas teorías basadas en el proceso de gamificación, con el fin de alcanzar la excelencia académica acorde a los principios de calidad y pertinencia establecidos en la LOEI.

En cuanto a la perspectiva institucional, la temática es enriquecedora porque les permitirá un bagaje de conocimientos que podrán poner en práctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la comprensión lectora, mediante el uso de plataformas de gamificación actualizadas, que podrán incorporar en sus clases, debido a que la Educación está cambiando mucho en los últimos años, por ende, las metodologías y las herramientas que se usen en el proceso educativo deben ser activas, atractivas, y participativas. La intención es de incluir la gamificación como una herramienta para que los estudiantes puedan aprender de una manera divertida, y muy efectiva.

Por eso, se ha considerado que el estudio de la temática es factible, porque permite propiciar condiciones de participación para que los estudiantes tengan un mayor desempeño académico, y además, que existe información bibliográfica especializada para la recopilación de información científica y empírica, así como los recursos económicos, materiales, disponibilidad de tiempo, y la posibilidad de recibir asesoramiento profesional en pro de un buen término de la presente investigación.

La sociedad actual ha tenido muchos cambios generados por los avances tecnológicos, es hora de considerar incluir esos avances para educar, por ende, es de gran importancia tener en cuenta las Tecnologías de la Información y Comunicación, ya que con ellas se puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, como uno de los principales componentes que deben de ser asociados en los establecimientos educativos en todos los

niveles. En el entorno educativo, las estrategias que mantienen acoplados a jóvenes, adultos, y niños, con actividades que están especializadas por compendios, motivantes, entretenedores, y lúdicos que son adoptados en la educación formal.

Motivar a los escolares en estos tiempos, es una labor dificultosa que hoy afrontan los instructivos, especialmente a la hora de enseñar lengua y literatura, donde la comprensión lectora resulta muy complicada para gran parte de los alumnos. Una alternativa para alcanzar la atención de los estudiantes es adoptar estrategias en forma de juegos, que en el espacio educativo se las conoce como Gamificación. Por esa razón, se trazan e indagan los diversos problemas en la tarea entre discente y docente. Para que el instructivo existente y la enseñanza actual en general se conviertan en un papel actual requiere la visualización de capacidades comprensibles que produzcan adquisición de nuevos conocimientos.

1.1.3 Problemas de investigación

1.1.3.1 Problema central

- ¿Cómo influye el uso de la gamificación como herramienta en el proceso de la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui” durante el periodo 2020-21?

1.1.3.2 Problemas complementarios

- ¿Cuáles son las herramientas que utilizan los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui”, periodo 2020-21”?
- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de la gamificación para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación de la escuela “Rumiñahui” durante el periodo 2020-21?
- ¿Cuáles son las plataformas adecuadas de gamificación que deben utilizar los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui “durante el periodo 2020-21”?

1.1.4 Objetivos de la investigación

1.1.4.1 Objetivo General

- Determinar la influencia del uso de la gamificación como herramienta en el proceso de la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año “A” año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui ” durante el periodo 2020-21

1.1.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar las herramientas que utilizan los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui”, periodo 2020-21”
- Analizar las ventajas y desventajas de la gamificación para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación de la escuela “Rumiñahui” durante el periodo 2020-21
- Establecer cuáles son las plataformas adecuadas de gamificación que deben utilizar los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui” durante el periodo 2020-21”

1.1.5 Marco teórico

1.1.5.1 Marco teórico conceptual

La comprensión lectora

Definición de la comprensión lectora.

La comprensión lectora es la capacidad de entender lo que se lee; sin embargo, Silva (2021), concibe la comprensión lectora como competencia lingüística, por ello, el maestro es la clave para generar en los estudiantes aprendizajes significativos por medio de la comprensión de textos. Es menester que la actividad de leer debe ser promovida en las aulas de clase para que los estudiantes puedan convertirse en individuos elocuentes, y más aún, con una gran capacidad de pensamiento crítico, para poder desenvolverse con un lenguaje más variado entre la sociedad.

La comprensión lectora desarrollar procesos cognitivos en el estudiante que he permiten analizar y emitir correctas interpretaciones alrededor de un texto logando el desarrollo del aprendizaje del estudiante. Es de vital importancia en la búsqueda de una educación de calidad implementar estrategias que permitan al docente trabajar la lectura y su comprensión con sus estudiantes. La comprensión lector ayuda significativamente al alumno en su desenvolvimiento académico logando formar estudiantes con habilidades y aptitudes adecuadas (Tourñan, 2019). La lectura le permite al estudiante mejorar su capacidad de coordinación de ideas, mejorar el léxico, ortografía.

La importancia de la comprensión lectora

La comprensión de un texto a partir de una lectura confiere uno de los procesos más importantes durante toda la vida de un individuo. Pero para poder entender lo descrito, se debe apreciar una correcta lectura ya que un texto distorsionado presentara un análisis inadecuado.

Aparte del texto, se encuentran otros factores que pueden influenciar en la comprensión lectora y que son de gran relevancia analizarlos. Tales como el uso de recursos que ayuden

a una lectura, interactuando constante mente y leyendo se presentara una mejor percepción (Fonseca et al., 2020). Entendiendo que el proceso de enseñanza y aprendizaje bajo el objetivo de que en el estudiante pueda generar una comprensión lectora, tendrá que hacer uso de materiales manipulables o no para desarrollar capacitados en su lectura que fomenten una motivación y al culminar una comprobación de que este correcto.

Es importante la comprensión lectora en el aprendizaje del estudiante ya que, el alumno lograra asimilar el aprendizaje y guardarlo permanentemente destinándolo posterior a actividades académicas. La comprensión lectora otorga habilidades en los estudiantes para desarrollar un proceso de aprendizaje adecuado por sus aspectos reflexivos, analíticos y críticos, aportando a la expresión oral y escrita en las distintas asignaturas (Delgado et al., 2020).

Niveles de comprensión lectora

La comprensión lectora es establecida como uno de los principales pilares de la formación docente en destacadas áreas educativas, debido a que existe una discrepancia entre leer y aprender a leer. Por ende, se establece que existen algunos niveles para llevar a cabo este proceso; el primer nivel que está basado en el reconocimiento y su microestructura, que corresponde al análisis de las palabras, el nivel dos, es aquel donde el lector se basa en la identificación del texto como un todo. Se identifican las propuestas que dan paso a la creación de la idea principal, experiencias previas en las que el lector se fundamenta para poder interpretar el texto expuesto (Ríos y Espinoza, 2019).

Habilidades de la comprensión lectora

Alcanzar las habilidades de comprensión lectora en los niños es un verdadero reto, debido a que leer conlleva varios procesos cognitivos, y en ocasiones resulta algo poco interesante para los niños, sin embargo Hoyos y Gallego (2017) expresan que aquella comprensión parte de la vista y el reconocimientos de palabras, gestionando un análisis sobre los vínculos de las ideas. Comprendiendo que se determina una decodificación, fluidez y el vocabulario para proceder con la lectura.

Gracias a la comprensión lectora se logra que el estudiante cree una propia visión de la realidad, se ha demostrado que el alumno aprende a partir del análisis, concentración de la lectura, y memorización de un nuevo léxico (Avedaño, 2017). Es necesario que dentro del proceso de enseñanza de los alumnos se promueva la lectura como uno de los elementos más necesarios de por vida, y se haga referencia los elementos antes mencionados brindando resultados positivos en los estudiantes.

La comprensión lectora en la EGB

El verdadero reto del docente actual es lograr el desarrollo de la comprensión lectora en sus estudiantes, e incentivar el gusto por la lectura, en el que cada integrante del proceso es considerado pieza fundamental para su impulso, siempre y cuando se conste de estrategias acordes para este permanente proceso de aprendizaje, con ayuda de la motivación, una buena orientación, y el correcto uso de esas habilidades. La comprensión lectora en educación general básica se desarrolla en base a los objetivos de acuerdo a cada subnivel educativo.

Por parte del docente, aumentaran el perfeccionamiento de deducción, análisis, y fluidez lectora, lo que la convierte en el eje estratégico del proceso de enseñanza. Para Peña (2019), el verdadero desafío está en lograr que los educandos, ya sea de forma individual o colectiva, valoren su importancia en el desenvolvimiento profesional, y en todos los sentidos. En sí, se busca formar y transformar el hábito de la lectura, para beneficiar y formar en los estudiantes un desarrollo a nivel académico.

La importancia de leer educadamente y comprender los textos ayuda al niño a mantener la concentración y el aprendizaje en todas las áreas y asignaturas educativas (Rosero et al., 2020). Un niño que no ha sido correctamente orientado referente a la lectura presenta falencias en su pronunciación, escritura, aprendizaje en la educación primaria como en los demás niveles educativos si este no es corregido. Influye la comprensión lectora como un ejercicio cognitivo e intelectual despertando habilidades de aprendizaje.

La Gamificación

Definición

La gamificación es una herramienta que puede convertir el aprendizaje en una actividad inversiva que provoque en los alumnos una sensación de dedicación absoluta, (Ortiz et al., 2018). Es decir, que le podemos sacar provecho a la gamificación en el ámbito educativo utilizándose adecuadamente como agente motivador en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Cuando se desee evaluar y desarrollar en los estudiantes habilidades de comprensión lectora, debido a que a través de la gamificación podemos saber el nivel de concentración del estudiante al momento de evaluarlo mediante estas herramientas.

La gamificación emplea actividades que permiten al niño aprender de manera didáctica y a su vez brindar un cumplimiento a los objetivos estipulados por los docentes, gracias a la gamificación se ha mejorado sustancialmente el proceso de enseñanza y aprendizaje (Cuellar et al., 2018). Los estudiantes desarrollan actividades que les llama la atención y es así como van concretando la formación educativa, por medio de la gamificación se van construyendo nuevos conocimientos y habilidades, es importante que el rol del docente sea de orientador para la ejecución de las actividades.

Características

La educación demanda de docentes comprometidos, que eliminen acciones tradicionales, y que asuman las realidades para impactar en la formación general de los escolares, que los convierta en proactivos, innovadores y creativos (Cardona, 2018). El juego es utilizado como un constructor de conocimientos, ya que sirve para desarrollar habilidades dinámicas, ayuda a explorar los gustos de los estudiantes, innovando la cualidad del procedimiento educativo. La Gamificación orienta al uso de los juegos, rompiendo las clases rutinarias, incentivando al desarrollo integral, generando habilidades, y pensamiento lógico crítico.

Las actividades lúdicas mejoran las relaciones interpersonales, por ende, el uso de la gamificación para el aprendizaje es primordial para desplegar las destrezas cognitivas en los niños y niñas en su proceso de aprendizaje (Rovira y López, 2017). La gamificación es necesaria para el fortalecimiento de habilidades en el aprendizaje. Es importante para los docentes ser formados de forma humanista e integral, logrando así transmitir buenas prácticas educativas a sus estudiantes.

Ventajas y desventajas

El desarrollo de la gamificación engloba una serie de procesos cognitivos, es importante saber que esta técnica abarca tanto ventajas como desventajas para el estudiante las cuales el docente debe conocer (Hernández et al., 2018). Es relevante conocer los procesos negativos y positivos de la gamificación, una ventaja es el aprendizaje a partir de la motivación del estudiante gracias a la concentración del alumno. Como desventaja representa un riesgo para el docente si este no logra un equilibrio entre lo lúdico y lo formativo por la complejidad del mismo produciéndose el incumplimiento del objetivo de alcance de objetivos.

Las metodologías educativas indicadas a través del entretenimiento provocan en el alumno la producción de la hormona responsable de la motivación al realizar una actividad teniendo como resultado el aprendizaje (Martin et al., 2017). Gracias a las actividades lúdicas el individuo puede aprender de una manera más didáctica gracias a un buen acompañamiento docente. De forma negativa crear una gamificación en el alumno en algunos de los casos genera costos por ejemplo en la proyección de audiovisuales, una mala percepción del alumno de una actividad por una mala orientación repercute en el aprendizaje.

Gamificación en la educación

La Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la comprensión lectora.

La gamificación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, se emplea para las labores que ejecuta el educativo, buscando que el aprender y enseñar se conviertan en oficios más experienciales. Por ello, Orejudo (2019) establece que la gamificación debe ser llevada al espacio educativo, ya que tiene un carácter didáctico, que puede ser acomodado de acorde a las necesidades propias del estudiante, incrementando la motivación.

Así mismo también es importante la estimulación de la conducta del educando, ya que, al coexistir las metas, retos y objetivos, metas permite que estos se impliquen en las dinámicas del juego. El alumno puede concebir de modo más claro sus progresos y logros durante el proceso educativo, lo que genera constante de progreso y perfeccionamiento, para crear procedimientos positivos y completar adecuadamente tareas de lectura. Efectuando el proceso lector a partir de una buena motivación.

Gamificar ejercicios o actividades que beneficien al desarrollo de la comprensión lectura permite que el estudiante logre adquirir las habilidades necesarias para desempeñarse adecuadamente en todos los ámbitos educativos (Liberio, 2019). El juego con finalidades educativas, audiovisuales de interés académico permiten a los estudiantes captar adecuadamente las estrategias y ponerlas en práctica. La competición empleada en las actividades lúdicas incentiva al aprendizaje de los más pequeños para alcanzar una meta deseada logrando desarrollar una comprensión lectora.

Ventajas y desventajas en el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora en el estudiante.

La gamificación tiene sus ventajas y desventajas sin embargo para que esta sea una herramienta eficaz en el proceso de enseñanza aprendizaje según (Arreola y Coronado, 2021) debe estar guiado por una intención clara, un objetivo, estrategias o actividades bien estructuradas, herramientas y plataformas cuidadosamente seleccionadas, pero sobre todo, no debe perder de vista el nivel en el que se ubican sus estudiantes y saber a dónde quiere llegar con ello. De manera que el educando pueda desarrollar las habilidades de acuerdo a una meta y contenidos estipuladas, ya que muchas de las veces se pierde la intención del mecanismo y se centran en otras acciones como es la del desarrollar el juego,

es por ello que se considera necesario siempre una reflexión de lo aplicado y de lo que se aprendió.

Sin embargo, la Autora (Martínez, 2017) nos menciona que, a pesar de las grandes ventajas de la gamificación en educación, algunos estudios han identificado algunas limitaciones principalmente derivadas del exceso de carga de trabajo que puede suponer, premios a la cantidad y no a la calidad de las contribuciones o participación, el peligro de incentivar la competición frente a la colaboración. Considerando que esto puede generar en los niños una adicción y baja autoestima al no ganar o no tener una buena puntuación en el juego o causar ansiedad al no poseer una herramienta donde se realicen las actividades ya que no todos pueden tener acceso a la tecnología por factores económicos.

Ventajas y desventajas de la Gamificación en el proceso de enseñanza de la comprensión lectora por parte del docente.

El objetivo la gamificación es atender diferentes insuficiencias pedagógicas descritas, como nivel de comprensión lectora muy baja, escaso hábito lector, dificultades para expresar ideas tanto de manera escrita como oral, por ende el proceso de gamificación en educación que requiere tiempo, y los docentes tratan de aplicarla en su proceso con nuevos modelos de juegos que permitan dar solución a los obstáculos exhibidos en su clase, sin embargo se establecen algunas ventajas y desventajas que son señaladas a continuación (Rodríguez y Cortés, 2018).

Las ventajas de la gamificación son muchas relacionadas a los procesos cognitivos sin embargo una desventaja de la misma son la dificultad de desarrollar una correcta comprensión lectora por medio de la gamificación, por la falta de cumplimiento de objetivos (Fuentes et al., 2017). Es importante que el docente analice los resultados que se obtienen de acuerdo a la planificación de clase, las actividades lúdicas delimitaran que el profesor encuentre un equilibrio entre el juego y el aprendizaje del estudiante.

- Aporte de la Gamificación en el proceso de la comprensión lectora en la educación básica

Habilidades y competencias que permite desarrollar la Gamificación en el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora.

La praxis docente conforma un sinnúmero de actividades para alcanzar un objetivo, dentro del ámbito lector tendrá que desarrollar sus habilidades como memorización, pronunciación fluida, correcta expresión de ideas y atención (García y Mogollón, 2020). Es primordial dentro del desarrollo educativo del estudiante que se generen destrezas de lectura que le permitan adquirir conocimientos. Las actividades de gamificación permiten al alumno avanzar en el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora, puesto que su forma interactiva va a gestionar acciones que le permita al alumno mejorar en su fluidez, expresión y retención de ideas.

Características de las plataformas de Gamificación ideales para desarrollar habilidades de comprensión lectora

Gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora según Larchen (2020) se caracterizan por ser de fácil accesibilidad y manipulación acorde a una situación o contenido. Entendiendo que contempla la interacción por ser manipulable, además se puede desarrollar fuera del ambiente áulico, se caracteriza la gamificación por integrar recursos visuales y fonéticos, insertándose en el mundo digital, presentara un mayor interés por acceder.

Beneficios de las plataformas de Gamificación ideales para desarrollar habilidades de comprensión lectora

Se ven resultados positivos en la implementación gamificación tras lograr una correcta comprensión lectora, por su manera de realizar actividades ayuda a la memorización y formulación de ideas (Holguin et al., 2020). La gamificación mediante tareas permite al estudiante desarrollar procesos cognitivos, mejorando la conceptualización de terminologías, la retentiva y organización de ideas, permitiendo al estudiante aprender mientras se entretiene.

Modo de aplicación de las plataformas de Gamificación ideales para desarrollar habilidades de comprensión lectora.

El juego es una estrategia importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la lectura permitiendo al niño desarrollar habilidades cognitivas que posteriormente aplicara en la comprensión lectora esto con una guía adecuada (Vargas et al., 2019). El modo de aplicación correcto de la gamificación es con el acompañamiento de un familiar o tutor permitiendo así el cumplimiento de la actividad en su cabalidad. Es indispensable que antes de aplicar esta estrategia educativa el docente se plantee los objetivos a llevarse a cabo analizando las ventajas y desventajas de la metodología para abordarla correctamente.

Recomendaciones de las plataformas de Gamificación ideales para desarrollar habilidades de comprensión lectora

Es importante en durante el empleo de la gamificación el docente incorpore recompensas al término de una actividad motivándolo aún más al estudiante, es imprescindible que las actividades de lectura sean entretenidas para el estudiante (González et al., 2019). Comprendiendo que sus actividades sean del interés de los alumnos, además se debe considerar que este las siga utilizando para que se siga en el ejercicio lector, se recomienda que aquellas veces que se produce sean supervisadas por el docente evaluando su proceso de mejor y viendo si son los favorables. Los estudiantes aprenden mejor mediante actividades de juego sin embargo es necesario que se implementen normas por el docente con fines académicos para que no se orienten hacia únicamente la distracción.

1.1.5.2 Marco teórico contextual

La presente investigación se abordará en la: **Escuela de educación básica Rumiñahui**

Ubicación

Provincia: EL ORO

Cantón: PASAJE

Parroquia: LOMA DE FRANCO

Breve reseña histórica de la escuela de educación básica “Rumiñahui”

Cada rincón de nuestra patria tiene historias que al transcurrir del tiempo, queda grabado en el corazón de hombres y mujeres que unidos por sus nobles ideales, buenas costumbres, alta moral, grandes valores y cualidades, desean siempre el desarrollo de su pueblo, y buscan la grandeza de su comunidad. En el año de 1959, siendo estos unos potreros grandes cuyo dueño fue el Sr. Franco Ponce, surge la primera parroquia urbana Loma de Franco; de allí su nombre por la situación geográfica, y Franco, en honor al Sr. Franco Ponce. En ese año llegó la familia: Peláez, Yuncay, Cueva, Campoverde, luego las familias: Sigüenza, Merchán, Herrera, Espinoza, Guerrero, Balladares, Jiménez, Arévalo, Cajas, León, Chicaiza.

Con el pasar de los años se fue poblando y en 1969, se hizo Cooperativa que se llamó “La Unión”, los gestores de hacer esta Cooperativa fueron los Señores Fidel Fuentes, César Vásquez, Remigio Aguirre y José Capa, sus dirigentes desde ese entonces realizaron diferentes gestiones en bien de la comunidad. Lo primero que se construyó, es una escuelita que funcionó donde es la Casa Comunal, su primera maestra se llamó: Esther Valle, quien daba clases de primer a tercer grado a 14 alumnos, los adultos mayores terminaban de estudiar y recibían clases en casa del Sr. Jacobo Guerrero, luego donde Don Horacio Cueva, quienes prestaban sus domicilios, posteriormente vino el Profesor Seminario.

El Sr. Galo García junto con su esposa construyeron una urna, Don Eloy Sigüenza tenía una imagen de la Virgen de Chilla que había comprado en una de sus visitas al santuario del Cantón Chilla y decidieron colocar la imagen en la urna construida. La atención médica se daba en casas que prestaban los moradores siendo la Señora Flor María Cajas Ramón la enfermera de la localidad, luego ella fue trasladada al centro y la comunidad requería de esta atención, para ello estudió la Sra. Mercedes Espinoza quedando como enfermera de la Parroquia en aquel tiempo.

Los integrantes de la parroquia y la comunidad en general por medio de diferentes gestiones adquieren lo siguiente:

- Construcción de la capilla, logrando fortalecer el catolicismo de sus habitantes.
- Construcción del centro de salud.
- Servicio de agua potable y alcantarillado.
- Extensión de redes telefónicas, incremento de redes eléctricas.
- Cerramiento del establecimiento educativo y aulas escolares de este sector con la ayuda de Directivos, personal docente y comunidad.
- Asfalto de las vías y el techo para la casa comunal, gracias al aporte económico del entonces Alcalde Sr. Erasmo Noblecilla.
- Ampliación del subcentro de salud con el fin de brindar mejor servicio a sus pobladores.
- Arreglo de las calles de acceso secundario hacia esta población.

Cada una de estas obras avanzó gracias a las gestiones de los habitantes de la parroquia, que en forma desinteresada lograron obtener la ayuda de las autoridades locales y gubernamentales. La historia de esta parroquia está enaltecida por estos nobles personajes que fueron presidentes de Loma de Franco desde que se hizo Parroquia Urbana; entre los que mencionamos:

Lic. Remigio Aguirre Vargas, Sr. Leoncio Tenemaya, Sr. Cesar Vásquez, Ing. Oswaldo Jaramillo, Don Felipe Jervez Moran, Sr. Telmo Apolo Aguilar, Sra. Filomena Guerrero de Mendoza, Sra. Ana Esperanza Guerrero, Sr. Eduardo Cali, Sra. Angelita Cabrera, Sr.

Fidel Fuentes, Sr. Zoilo Guerrero, Sra. Emma Merino Quezada, Sr. Prof. Alfonso Serrano Batallas, Sra. Piedad Cabrera Merino, Sra. Flor Aguilar Apolo, Sra. Alexandra Romero, Sr. Leandro Márquez, entre otros; agradecemos públicamente su labor y colaboración desinteresada en bien de este hermoso rincón de nuestra Patria, la primera parroquia urbana del Cantón Pasaje de las Nieves – Loma de Franco.

Los diferentes periodos que han conformado las directivas han sido encaminados a continuar con el progreso de este bello sector que cada vez acoge a nuevos integrantes, personas trabajadoras y luchadoras que han escogido esta prospera parroquia para establecer sus hogares y actualmente cuenta con las siguientes barriadas y sitios:

Barriada Central	Lotización Los Laureles
San Pedro	Rosa Amelia
El Cangrejo	El Arenal
Paquisha Alta	Paquisha Baja
El Paraíso	La Garzota
Colinas del Sur	2 de agosto
Los Saltos	Loma Pelada
Uzhaplaya	Las Tolitas
Pasaje Libre	Santa Martha
Palenque	San Gregorio
Campo Real	Sacachispas

Cada una de estas barriadas y sitios han organizado el Comité Parroquial de Participación Ciudadana y Control Social de Loma de Franco y mediante gestiones realizadas se ha conseguido:

- El relleno del área verde destinada al parque infantil, adjunta a la cancha múltiple de la Cabecera Parroquial.

- La pavimentación de la acera de la Iglesia.
- Arreglo y lastrado de la vía de tránsito de los buses urbanos.
- Lastrado de las calles de las ciudadelas Las Tolitas, Los Samanes, Loma Pelada, Pasaje Libre, Ciudadela 3 y 2 de Agosto, Lotización Colinas del Sur.
- Lastrado de la vía que une a las ciudadelas San Pedro, Los Laureles, Paquizha Baja, Los Saltos y 2 de agosto.
- Relleno de la Cancha Deportiva de la Lotización Los Saltos.
- En ejecución el proyecto de Alcantarillado Sanitario de las Lotizaciones El Cangrejo, Santa Martha, San Pedro.
- Readeacuación de la pista de la Casa Comunal.
- Avances que se han hecho realidad gracias a las gestiones del Comité Parroquial de Participación Ciudadana que en el 2015 estuvo conformado por:
 - Abg. Raúl Chuchuca Ullaguay como Coordinador.
 - Sr. José Agustín Torres Correa como Sub – Coordinador.
 - Sr. Carlos Efraín San Martín Macas - Secretario
 - Sr. Carlos Eugenio Salazar Cuenca – Vocal de la Comisión Económico Productivo.
 - Sr. Víctor Manuel Araujo Salinas – Vocal de la Comisión Socio – Cultural
 - Sra. Marina Sarmiento – Vocal de la Comisión de Movilidad Energía y Conectividad.
 - Sra. Mirian Pérez Flores – Vocal de Política Institucional.

Es importante dar a conocer que en la Parroquia Urbana Loma de Franco nació el niño Edwin René Moscoso Cajas, hijo del Sr. Ángel René Moscoso Arévalo y la Sra. Flor María Cajas familia muy religiosa quien años más tarde se convertiría en el primer sacerdote de la Compañía de Jesús, ordenándose el 23 de agosto del 2014 como sacerdote dando su primera misa el 24 de agosto del 2014 en honor a sus raíces en la capilla de esta parroquia.

Luego de unos años el Sr. Vicente Apolo y Hernán Armijos preocupados por la contaminación que había sobre el canal de la subida a Loma de Franco invitaron a los moradores a formar un Comité Provisional y por medio del departamento de participación ciudadana haciendo un censo, formar los consejos barriales, por lo que se hizo la elección popular y fue un 9 de Julio del 2017 que se eligió a los Miembros del Consejo Barrial Central siendo sus integrantes los siguientes:

Presidenta: Sra. María Angelita Cuenca Ullaguay

Vice-Presidente: Sr. Jaime Vicente Apolo Arévalo

Secretaria: Sra. Karen Fernanda Apolo Guerrero

Tesorera: Sra. María del Cisne Aguilar Apolo

Primer Vocal: Sr. Oswaldo Indalecio Balladares Mendoza

Segundo Vocal: Sr. Santos Jaime Torres Robles

Tercer Vocal: Sr. Luis Alfredo Guamán

Cuarto Vocal: Sr. Aurelio Heriberto Vásquez Jaya

Primer Vocal Alterno: Sr. Luis Hernán Armijos Mendoza

Segundo Vocal Alternativa: Sra. Diana Patricia Enríquez Patiño

Tercer Vocal Alternativa: Sra. Jenny Rocío Moreira Vergara

Cuarto Vocal Alternativa: Sr. Manuel de Jesús Cuenca Ullaguay.

Este Consejo fue posesionado el 30 de septiembre del 2017 para un período de 2 años y mediante gestiones han logrado conseguir hasta la actualidad lo siguiente:

- El embaulado del canal de la subida a Loma de Franco
- La nomenclatura de las calles de Loma de Franco
- Dar mantenimiento al área verde y la iluminación de las canchas que queda al frente de la Escuela “Rumiñahui”.

Constituyéndose también en un grupo de personas luchadoras que se han comprometido a trabajar para progresar junto con sus habitantes y unidos lograr con fortaleza el adelanto y bienestar de la Parroquia Loma de Franco. Es un honor como Docente ser partícipe de este acto solemne, donde en la historia de esta Parroquia celebramos el vigésimo noveno aniversario de vida parroquial, justo homenaje que va dejando huellas de hombres y mujeres que con amor han trabajado por verla grande y progresista. Expresar mis felicitaciones a todos los presidentes de las diferentes barriadas que sin escatimar esfuerzos luchan en pro del bienestar de la parroquia y sus habitantes.

- Misión

La Comunidad Educativa tiene como principio fundamental formar estudiantes solidarios, justos e innovadores, teniendo en cuenta la realidad social y cultural en la que interactúan; con capacidad para enfrentar una sociedad de constantes cambios, mediante la utilización de recursos tecnológicos, pedagógicos y didácticos, así como lo estipula los estándares de calidad con un enfoque contemporáneo del siglo XXI.

- Visión

La Escuela de Educación Básica Rumiñahui en 5 años visiona ser una institución de excelencia educativa desde el Sub Nivel Inicial hasta Básica Superior, con sede en la Parroquia Loma de Franco del Cantón Pasaje; fomentando en la niñez y adolescencia conocimientos en ciencias y practica en valores, para que sean capaces de desenvolverse de manera autónoma hasta llegar al bachillerato.

- Infraestructura

La infraestructura de la escuela es propia

- Organización

Comisión de sociales

Lic. Medina Cojitambo Nelly

Lic. Yaguachi Flores Enith Maricela

Prof. Mosquera Apolo Jorge Enrique

Lic. Admero Siguenza Celia

Lic. Maldonado Gutierrez Sandra Elizabeth

Comisión de cultura

Lic. Nugra Zhingre Sandra Marisol

Lic. Fajardo Velez Jaime

Ing. Reyes Barros Annye Verónica

Lic. Mosquera Santos Patricia

Comisión de deportes

Lic. Castro Jacome Jorge Javier

Lic. Calle Chamorro Christie Paulette

Lic. Romero Jaramillo Irma Maria

Prof. Lic Buele Barzallo George Javier

Lic. Paola Puma Medina

Comisión de deportes

Lic. Castro Jacome Jorge Javier

Lic. Calle Chamorro Christie Paulette

Lic. Romero Jaramillo Irma Maria

Lic. Buele Barzallo George Javier

Comisión de salud y medio ambiente

Prof. Jimenez Cabrera Mercedes Alexandra

Lic. Reyes Marquez Maria Marlene

Lic. Maldonado Morocho Lisseth Fernanda

Comisión de resolución de conflictos

Lic. Rodriguez Prieto Sandra Virginia

Lic. Yungazaca Pizarro Rosa Angelita

Lic. Leon Alvarez Nancy Brizaida

Lic. Romero Jaramillo Irma Maria

Junta académica

Lic. Nagle Enrriquez

Lic. Calle Chamorro Christie Paulette

Lic. Yungazaca Pizarro Rosa Angelita

Lic. Yaguachi Flores Enith Maricela

Lic. Castro Jacome Jorge Javier

- Recursos humanos

Número de Docentes: 22

Número de Docentes género femenino: 19

Número de Docentes género masculino: 3

Número total de estudiantes de género femenino: 243

Número total de estudiantes de género masculino: 257

Número total de estudiantes del establecimiento: 500

- Sostenimiento

Fiscal

1.1.5.3 Marco teórico administrativo legal

- Código de la niñez y adolescencia

El artículo 26 del código de la niñez y adolescencia estipula que todas las personas deben gozar de condiciones necesarias para lograr un desarrollo integral lo cual incluye una educación de calidad que permita el acceso al aprendizaje (Código de la Niñez y Adolescencia, 2003). El artículo 37 plantea el derecho a una educación mediante metodologías educativas adecuadas que permitan el correcto desarrollo del proceso de aprendizaje (Código de la Niñez y Adolescencia, 2003). El artículo 39 plantea que son obligaciones de los progenitores participar en los procesos educativos de sus hijos como también otorgarles ambientes adecuados para que se desarrollen de manera adecuada (Código de la Niñez y Adolescencia, 2003).

En literal 4 del artículo 37 se plantea que los docentes deben otorgar metodologías educativas, actividades didácticas que garanticen el aprendizaje de los estudiantes (Código de la Niñez y Adolescencia, 2003). En el artículo 40 nos dice que los educadores deben respetar las creencias, y las garantías de los mismos sin exclusión alguna (Código de la Niñez y Adolescencia, 2003). El artículo 55 garantiza la gratuidad de los derechos de educación temprana, mejoramiento del sistema educativo, educación preventiva (Código de la Niñez y Adolescencia, 2003). El artículo 64 del capítulo 4 estipula obligaciones y deberes del estudiante para lograr el aprendizaje cumpliendo con las tareas encomendadas (Código de la Niñez y Adolescencia, 2003).

Estos artículos nos determinan que la educación es un derecho, una situación de permanencia frente a distintas situaciones, que se plantea un sistema donde la participación, motivación y logros de aprendizaje es obligatorio y de responsabilidad de toda la comunidad educativa. El alcance de conocimientos hace que el estudiante pueda desarrollar en si nuevas habilidades que hacen que se desempeñen en las distintas áreas de aprendizaje.

- Ley orgánica de educación intercultural

El artículo 26 garantiza el acceso a la educación de las personas en todas las etapas de la vida de manera gratuita e innegable (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011). En los numerales 7 y 8 de la ley orgánica de educación integral se establece políticas educativas especiales para los estudiantes que lo requieran, la implementación de técnicas adecuadas para un aprendizaje correcto es establecidas (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011). En el numeral del artículo 326 estipula que los servicios educativos no pueden ser paralizados, ni pausados ya que los organismos educativos nacionales se encargan de dotar de recursos para su funcionamiento (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011).

En el artículo 343 se establece que los establecimientos educativos deben propiciar herramientas a los docentes para que estos tengan la capacidad de mejorar las habilidades cognitivas del estudiante, desarrollando destrezas (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011). El artículo 344 declara la existencia de programas educativos que incentiven a la población a acceder a este derecho como también políticas que permiten que los estudiantes puedan desarrollarse adecuadamente dentro del ámbito educativo (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011). En el número 1 del artículo 347 se dicta que los servicios educativos deben innovarse y ser mejores paulatinamente (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011).

Dentro de esta ley se presentan distintos artículos que regularizan el sistema educativo nacional ecuatoriano, dando pautas para que el desarrollo de calidad y permanencia de los estudiantes hasta bachillerato. Cada uno establece que el docente se debe desempeñar y ejercer distintas acciones con la finalidad que el estudiante pueda alcanzar sus habilidades en cada una de los conocimientos en base a las asignaturas. El desempeño de los estudiantes debe estar en constante innovación e introducción a nuevas y mejores maneras de estudio. Entre ellas podemos resaltar la de nuestro estudio.

- Constitución de la República del Ecuador

En el artículo 26 y 27 de la constitución del Ecuador se establece a la educación como un derecho que todas las personas poseen de la misma manera la población debe acceder a este sin ningún costo (Constitución de la república del Ecuador, 2008). Se establece que la educación tiene como objetivo brindar a los estudiantes nuevas perspectivas acerca de la realidad, dotándolos de herramientas indispensables en el desarrollo de una sociedad. El desarrollo nacional está ligado al grado de educación que posee el país, la educación debe ser inclusiva, participativa, respetando los derechos humanos.

El artículo 28 establece la obligatoriedad de la educación inicial, escolar y bachillerato para todos los niños, niñas y adolescentes del territorio nacional ecuatoriano sin discriminación alguna (Constitución de la república del Ecuador, 2008). En el artículo 29 se declara la libertad de enseñanza para los docentes empleando las metodologías que permitan desarrollarse adecuadamente el proceso de aprendizaje (Constitución de la república del Ecuador, 2008).

Dentro de la norma general del estado en su sección de educación establece que la educación es un derecho y obligación del Estado para que priorice una estancia de sus estudiantes hasta culminar el bachillerato. La educación es un proceso que se presentan con mayor regularidad en las instituciones educativas, esto hace que se presente por medio de un apoyo curricular y sus diferentes adaptaciones por medio de guías que requieren ser aplicadas a partir de la identificación de un problema. El docente como buen observador requiere estar en constante evaluación de sus estudiantes para la aplicación libre y óptima para el logro de aprendizajes.

1.1.6 Hipótesis

1.1.6.1 Hipótesis Central

- Uso de la gamificación como herramienta en el proceso de la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “RUMIÑAHUI” durante el periodo 2020-21 incide significativamente en la adquisición de conocimientos debido que motiva al estudiante a estar inmerso en el hábito de la lectura, lo que permite fomentar aprendizajes significativos

1.1.6.2 Hipótesis particulares

- Las herramientas de gamificación que utilizan los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “RUMIÑAHUI”, periodo 2020-21”, es una herramienta eficaz debido a que permite desarrollar las habilidades de concentración en el estudiante proceso de la comprensión lectora, lo que permite que el estudiante tenga un mejor rendimiento académico no solo en el área de lengua literatura, si no en las 4 áreas básicas.
- Ventajas y desventajas de la gamificación para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación de la escuela “RUMIÑAHUI” durante el periodo 2020-21, la gamificación es una herramienta ventajosa para incentivar a los estudiantes a leer y a desarrollar las habilidades de comprensión y concentración, reflexión crítica en los estudiantes, sin embargo, estas herramientas pueden generar adicciones en los estudiantes convirtiendo la gamificación en una herramienta de distracción y desencadenar en los estudiantes aptitudes de deshonestidad académica.
- Plataformas adecuadas de gamificación que deben utilizar los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “RUMIÑAHUI “durante el periodo 2020-21”. Existen variedad de plataformas que los docentes deberían utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo, debido a la falta de capacitación no aplican la gamificación como herramienta en el aula para incentivar la

comprensión lectora, lo que genera en los estudiantes un vocabulario escaso y bajo nivel de pensamiento crítico.

1.2 Descripción del proceso diagnóstico

1.2.1 Descripción del procedimiento operativo

El estudio de la Gamificación como herramienta para incentivar la comprensión lectora corresponde un enfoque cuali-cuantitativo, orientándose a un nivel de análisis para la comprensión del objeto de estudio, tiene también un alcance descriptivo por la delimitación de una correcta explicación. Confiere una modalidad de tipo bibliográfico por su recopilación y revisión de distintos aportes teóricos y científicos sobre nuestro objeto de estudio como aporte para el marco teórico; y de campo por la inserción de instrumentos de recolección de datos mediante guía de observación y entrevista a las docentes del 4to año de educación básica de los paralelos A y B para su debida aplicación en la muestra, conllevando la construcción de la investigación.

La investigación tiene un apoyo en métodos teóricos y empíricos que resaltan la determinación sobre causas y consecuencias de nuestro fenómeno de estudio. El método deductivo, explicativo y experimental, por la introducción de nuestro tema como reflejo de generar una mejora en el proceso lector, explicando secuencialmente el proceso para su entendimiento y relación, si se considera experimental dará por la explicación y cómo puede ayudar al estudiante si se lo aplica.

Se muestran técnicas de investigación como la guía de observación e instrumentos como la entrevista directa a los docentes que dentro de la investigación fueron ejecutadas por la manipulación y recepción de información factible, verídica y confiable. En nuestra encuesta se determina una escala de Likert por su delimitación a respuestas específicas, además dentro de su estructuración se llevó una organización de dimensiones e indicadores en el que se refleja una correlación con nuestras variables.

Dentro del espacio para la construcción de nuestra investigación se llevó a cabo la identificación de problemas, planteamiento de objetivos, y elaboración de hipótesis, a partir de esto se llevó a cabo la operacionalización de variables para la debida recolección de datos que fundamentó la investigación correctamente. Para la adquisición de información se recurrió a unidades de estudio en la que se ve reflejada nuestra población,

y una construcción de los instrumentos para su aplicación. Se cumple con el proceso de recolección, proceso de información e interpretación, concretando resultados, análisis de resultados, conclusiones y propuesta a partir de los resultados.

1.2.2 Enfoque, nivel y modalidad de investigación

La investigación tiene un enfoque cuanti-cualitativo, debido a su correspondencia por ser problemática se orienta a la investigación de la gamificación como herramienta para mejorar la comprensión lectora, se direcciona a la utilización de datos e información que es de requerido descripción, análisis y recopilación de fuentes bibliográficas y de campo. Para Cadena et al., (2017) expresa que lo cuantitativo se ve reflejado en procedimientos donde se miden, por otro lado, lo cualitativo refiere al comprender y analizar el problema a estudiar.

Posee un nivel de investigación descriptivo debido a toda la información recolectada a partir del análisis y obtención de datos que surgen en el campo de estudio, logrando establecer un foco de análisis para la transcripción a partir de perspectivas. Según Guevara et al., (2020) expresa que es la puntualización y que conlleva un objetivo de establecer las características de lo que se está estudiando, concretando a partir de ello un análisis de lo que se presenta en la realidad observable.

Además, se adiciona un nivel de investigación explicativo por su exposición de características determinantes de la problemática y sobre todo como surge esta problemática y sus posibles consecuencias estableciendo una relación. La explicación dentro de la investigación se orienta a descubrir de manera teórica la explicación de algún fenómeno de estudio y por qué se relacionan, estableciendo sus características, definiciones entre otras para que lleguen al punto de vincularse (Díaz y Calzadilla, 2016).

Y finalmente se le argumenta el nivel relacional por las relaciones que se presentaron a partir de sus variables tanto la de gamificación como la de comprensión lectora, encontrándose la determinación de su relación entre sus variables. Según Azuero (2019)

manifiesta que la relación en la investigación parte de la importancia por estudiar y conocer cómo se desarrolla la problemática, sus causas y consecuencias y en ellas envuelta la explicación de sus variables.

Se enmarca en una modalidad de investigación de campo y documental. La modalidad de investigación de campo permite al investigador recolectar datos mediante la visualización, interacción con el sujeto de estudio y su entorno (Ortega, 2017). La modalidad investigación de campo proporciona información veraz y enfocada a la realidad debido a su contacto directo con el ambiente de la problemática. En la modalidad de campo es necesario a implementaciones recursos que le permitan al investigador recolectar información como cuestionarios, entrevistas correctamente elaboradas.

En la modalidad documental se emplea fuentes de información como libros, revistas, artículos entre otros escritos válidos y de relevancia para la investigación (Cepeda et al., 2018). La modalidad documenta permite al investigador obtener información nueva, veraz, y de utilidad para investigaciones futuras gracias a la revisión bibliográfica que se hace en ella. Un análisis en la investigación con modalidad documental se realiza en base a revisiones de información primaria y secundaria.

1.2.3 Unidades de investigación – universo y muestra

Universo

En la Escuela de Educación Básica “Rumiñahui”, en la parroquia Loma de Franco en el cantón pasaje provincia del Oro, cuentan con 500 estudiantes en total, y 23 docentes tutores, dando así en un total de nuestro universo de 523 personas en dicha institución.

Población

Por lo cual, para nuestra investigación nos hemos basado en la población de los paralelos de tercer año de educación básica, cuyo total es de 46 estudiantes entre los paralelos A y B, siendo niños y niñas de aproximadamente entre 8 a 10 años de edad, tomando en cuenta a las 2 docentes tutores.

Muestra

En cuanto a nuestra muestra, hemos elegido del paralelo “A” a 5 estudiantes del mismo, para proceder con la aplicación de la guía de observación para obtener información relevante sobre el uso de la ramificación como herramienta de apoyo en el proceso educativo, en cuanto a la temática de nuestro trabajo de investigación. Al considerar que nuestra muestra es de tipo probabilístico aleatorio y simple, por lo que es manejable, y no precisa de fórmula estadística.

1.2.4 Operacionalización de variables

1.2.4.1 Definición de variables

- Gamificación

La gamificación es una herramienta que puede convertir el aprendizaje en una actividad inversiva que provoque en los alumnos una sensación de dedicación absoluta, (Ortiz et al., 2018). La gamificación tiene sus ventajas y desventajas sin embargo para que esta sea una herramienta eficaz en el proceso de enseñanza aprendizaje según (Arreola y Coronado, 2021) debe estar guiado por una intención clara, un objetivo claramente establecido, estrategias o actividades bien estructuradas, herramientas y plataformas cuidadosamente seleccionadas, pero sobre todo, no debe perder de vista el nivel en el que se ubican sus estudiantes y saber a dónde quiere llegar con ellos, sin dejar de lado jamás informarles de la meta.

Gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora según Larchen (2020) se caracterizan por ser de fácil accesibilidad y se pueden emplear en cualquier situación ya que trabaja con equipos móviles digitales. Una característica primordial es su método didáctico de enseñanza lo cual entretiene a los estudiantes mientras aprenden. Las plataformas de gamificación emplean recursos nemotécnicos como también deben permitir la posibilidad de transmitir conocimientos fuera del ambiente áulico, se caracteriza la gamificación por integrar recursos visuales y fonéticos.

- Comprensión lectora

La comprensión lectora ayuda significativamente al alumno en su desenvolvimiento académico logrando formar estudiantes con habilidades y aptitudes adecuadas, es aquella que determina el desarrollo de procesos cognitivos que parten de la visión, para expresar percepciones según su entendimiento (Touríñan, 2019).

1.2.4.2 Selección de variables e indicadores

Ver anexo 3

1.2.4.3 Técnicas e instrumentos de investigación

La investigación desarrollo un procesamiento de datos a partir de la aplicación de encuesta y entrevista determinadas como las dos únicas técnicas de investigación ejecutadas, y la manipulación de un solo instrumento que fue el cuestionario. Este último pasó por un proceso de adaptación y de presentación frente a las necesidades de la investigación. La encuesta sirvió para recopilar información cualitativa al docente del grado, conllevando a una retroalimentación y permitiendo respuestas abiertas frente a las preguntas realizadas (Guevara et al., 2020). Y el uso de la entrevista que constituye una presentación de respuestas que se perciben de la realidad de forma cuantitativa (Moreno, 2017).

1.3 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos

1.3.1 Análisis – discusión de resultados y verificación de hipótesis

1.3.1.1 Análisis e interpretación de resultados obtenidos de la entrevista

Resultados de la entrevista realizada al docente, fue realizada y de gran importancia para la recolección de datos y descripción de resultados, cada respuesta comprende valides y confiabilidad. El presente instrumento de aplicación al docente se conlleva por medio de una técnica cualitativa. En la primera dimensión herramientas de gamificación se encuentra que casi siempre aplica herramientas gamificadas para el aprendizaje de sus estudiantes. En el siguiente enunciado se expresa que a veces las herramientas de gamificación se utilizan para comprensión lectora.

Asimismo, manifestó que a veces las herramientas de gamificación son motivadoras para los estudiantes. Por otro lado, comenta que a veces las herramientas de gamificación desarrollan habilidades lectoras en los estudiantes. Estableció que a veces las herramientas provocan en los estudiantes Innovación creatividad y que sean proactivos. En la segunda dimensión comprensión lectora indica que a veces los estudiantes tienen un gusto por realizar lectura. En el siguiente enunciado se muestra que siempre considera el docente que la comprensión lectura ayuda a los estudiantes en su concentración.

Dentro de la comprensión lectora sobre su facilitación para el aprendizaje en la mayoría de las asignaturas en docente expresó que siempre se ve envuelto el apoyo de la lectura para la adquisición de nuevos aprendizajes. Dentro del nivel de comprensión lectora de los estudiantes sobre si es alto el docente manifestó que casi siempre lo es. En el siguiente se mostró que siempre se desarrollaba en los estudiantes en reconocer de manera visual los símbolos. Asimismo, mencionó que siempre desarrollan los estudiantes el asociar símbolos con palabras.

Finalmente, dentro de esta dimensión se evidenció que siempre desarrollan los estudiantes y relacionar ideas para su desarrollo de la lectura. En la dimensión número tres ventajas y desventajas de la gamificación, se encuentra que el encuestado expresa que casi siempre la aplicación de la gamificación desarrolla buenos procesos cognitivos. Dentro de la gamificación y su desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes que casi siempre se consideraba el desempeño de la lectura a partir de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Después se encontró que casi siempre expresaba que la gamificación ayuda a los estudiantes a memorizar. También vemos manifiesta que casi siempre la gamificación aporta estudiantes que ellos mejoren su pronunciación en su expresión y comprensión de diferentes lecturas por medio de estas herramientas. Asimismo, se encontró que casi siempre la gamificación genera un aporte en la corrección y que el estudiante se manifieste de manera correcta en su expresión de ideas.

A partir de lo expresado por el docente sobre la deshonestidad académica se encontró que a veces la gamificación genera este tipo de deshonestidad debido a que no se puede conllevar una observación directa por diversos motivos en los que el docente pueda centrarse en un solo estudiantes. Por otra parte, expresó que a veces la gamificación genera distracción en los estudiantes.

En la dimensión número cuatro plataformas de gamificación se pudo evidenciar que casi siempre se capacita en plataformas de gamificación. En cuanto a si el empleo de

plataformas de gamificación hace que los estudiantes tengan un mal vocabulario y pensamiento crítico manifestaron que a veces, debido a que existen más acciones que pueden involucrar lo antes mencionado, como una falta de reforzamiento en actividades de lectura.

1.3.1.2 Análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la encuesta

Tabla 1. Resultados de la encuesta a los estudiantes por dimensión

N°	Indicadores	Escala de Likert				
		1	2	3	4	5
	Dimensión 1: Herramientas de Gamificación	Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi siempre	siempre
1	¿El docente utiliza herramientas de gamificación?		20%	60%	20%	
2	¿El docente las utiliza para comprensión lectora?		40%	40%	20%	
3	¿Las herramientas de gamificación te motivan?				40%	60%
4	¿Consideras que desarrollan habilidades lectoras?			20%	40%	40%
5	¿Consideras que generan en ti innovación, creatividad y ser proactivos?				60%	40%
	Dimensión 2: Comprensión lectora					
6	¿A usted le gusta realizar lecturas?			60%	20%	20%
7	¿Consideras que genera concentración?				40%	60%
8	¿Consideras que facilita el aprendizaje en todas las asignaturas?				20%	80%
9	¿Consideras que tu nivel de comprensión lectora es alto?			60%	40%	
10	¿Consideras que desarrolla el reconocer de manera visual símbolos?			20%	40%	40%
11	¿Consideras que puedes asociar símbolos con palabras?			60%	40%	

12	¿Consideras que usted puede relacionar ideas?	20%	60%	20%
Dimensión 3: Ventajas y desventajas de la Gamificación				
13	¿Consideras que la aplicación de la gamificación desarrolla buenos procesos cognitivos?		60%	40%
14	¿La gamificación desarrolla en ti habilidades lectoras?		20%	80%
15	¿La gamificación te ayuda a la memorización?		60%	40%
16	¿La gamificación aporta a una mejor pronunciación?		60%	40%
17	¿La gamificación aporta a una correcta expresión de ideas?	20%	60%	20%
18	¿La gamificación genera deshonestidad académica?	20%	60%	20%
19	¿La gamificación genera distracción en los estudiantes?		80%	20%
Dimensión 4: Plataformas de Gamificación				
20	¿El docente presenta nuevas plataformas?	40%	60%	
21	¿Consideras que por no interactuar con plataformas de gamificación no posees un buen vocabulario y bajo pensamiento crítico?	60%	40%	
Fuente: Las autoras				

El presente instrumento de aplicación los estudiantes se conllevan por medio de una técnica cuantitativa, exponiendo procesos acordes a las dimensiones que se obtuvieron de hipótesis. En la dimensión número uno herramientas de gamificación se encontró que los estudiantes manifestaron que casi siempre en un 20% los docentes utilizan herramientas de gamificación otro 60% manifestó que a veces y el 20% expresó que casi nunca.

En el siguiente enunciado encontramos que un 20% de estudiantes manifestó que casi siempre el docente utiliza las herramientas de gamificación para la comprensión lectora el 40% manifestó que a veces la utiliza y otro 40% expresó que casi nunca utiliza. Cuando se cuestionó sobre si desarrolla o no habilidades lectoras se evidencio que un 40% expreso que siempre, otro 40% casi siempre y un 20% a veces, comprendiendo que las herramientas de gamificación utilizadas cumplen otros objetivos y no se ve el desarrollo de comprensión lectora.

Entre los encuestados se manifestó un 60% que las herramientas de gamificación motivaban siempre, mientras que un 40% manifestó que casi siempre lo realizaban exponiendo su uso para presentar el interés y motivación en la enseñanza aprendizaje. En el siguiente enunciado un 40% manifiesta que siempre se considera que genera innovación, creatividad y pro-actividad, mientras que un 60% estipula que casi siempre, dando a conocer que las herramientas de gamificación cumplen con la presentación de ser ejecutadas y perpetuar en el estudiante a partir de sus actividades las características antes mencionadas.

En la dimensión número dos de la comprensión lectora, en el primer enunciado se estableció que un 20% siempre le gusta realizar lecturas, que un 20% casi siempre y un 60% a veces conllevando a que los estudiantes medianamente les gusta sin presentar un interés y ejecución de lectura que se debe en este nivel educativo ejercer de manera regular. Dentro de las respuestas de los estudiantes se encontró que un 60% siempre considera que la comprensión lectora genera la concentración para efectuar la actividad destina en el proceso educativo, mientras que un 40% expreso que casi siempre.

En la siguiente pregunta un 80% de los estudiantes considero que siempre facilita el aprendizaje en todas las asignaturas, mientras que un 20% manifiesta que casi siempre. En otro resultado se obtiene que un 40% declara qué siempre considera que se desarrolla el conocimiento visual de los símbolos, un 40% considera casi siempre y un 20% a veces. En el siguiente enunciado un 40% manifestó que casi siempre puede asociar símbolos con

palabras a partir de una comprensión lectora, y un 60% manifestó a veces debido a que no tienen un buen desempeño en la lectura.

En la sucesiva pregunta un 20% considero que casi siempre se puede relacionar ideas, un 60% a veces y un 20% casi nunca, en consecuencia, de un bajo nivel en la comprensión lectora. En la dimensión número tres ventajas y desventajas de la gamificación, se establece que un 40% siempre considera que la aplicación de la gamificación desarrolla buenos procesos cognitivos mientras que un 60% estableció que casi siempre.

Al respecto de si la gamificación desarrolla habilidades lectoras un 80% determino que siempre y un 20% casi siempre. En otros resultados encontramos que un 40% de estudiantes mencionaron que siempre ha encontrado dentro de la gamificación un apoyo para su memorización, y un 60% mencionó que casi siempre.

En cuanto a la pronunciación se encontró que un 40% de los estudiantes dijo que siempre la gamificación ayudaba a mejorar la pronunciación, y otro 60% dijo que casi siempre. Cuando se les preguntó a los estudiantes sobre la expresión de ideas determinaron que en un 20% siempre la gamificación aporta una correcta expresión de ideas otro 60% manifestó que casi siempre y un 20% determinó que a veces.

Por otro lado, cuando se les preguntó sobre deshonestidad académica dentro de la gamificación los estudiantes contestaron que a veces con un 20% casi nunca con un 60% y nunca en un 20%. En relación con la distracción con un 80% expresaron que casi nunca la gamificación genera distracción y otro 20% expresó que casi siempre, debido a que se interesaban por demás juegos constituyendo una atracción y distrayéndose de las demás actividades académicas.

En la dimensión 4 plataformas de gamificación se encuentran la utilización de nuevas plataformas de gamificación donde con un 60% que a veces las utilizan y en un 40% que casi nunca. La limitación de vocabulario y pensamiento crítico por no usar plataformas de gamificación un 40% de estudiantes que expresaron que a veces, y un 60% que casi nunca.

1.3.1.3 Verificación de hipótesis

En consideración de la función de las hipótesis anteriormente planteadas en la investigación y entorno a los resultados obtenidos se considera lo siguiente:

Hp 1. Frente a la afirmación hipotética que expresa que las herramientas de gamificación que utilizan los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año, y que es una herramienta eficaz debido a que permite desarrollar las habilidades de concentración en el estudiante proceso de la comprensión lectora, permitiendo un mejor desarrollo en su acción hacia distintas áreas de conocimiento. En las encuestas y entrevistas realizadas se ha determinado que las herramientas de Gamificación son de mediano uso y que no el uso en estudiantes es de gran ayuda para su desarrollo y motivación para su proceso de comprensión lector, esto consta en la dimensión 1 y 2. A partir de esto la hipótesis ha sido verificada.

Hp 2. También se planteó de manera hipotética sobre ventajas y desventajas de la gamificación para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año, sobre si la gamificación es una herramienta ventajosa para incentivar a los estudiantes a leer y a desarrollar las habilidades de comprensión y concentración, reflexión crítica en los estudiantes, sin embargo, estas herramientas pueden generar adicciones en los estudiantes convirtiendo la gamificación en una herramienta de distracción y desencadenar en los estudiantes aptitudes de deshonestidad académica. Frente a los instrumentos de recolección de datos se encontró que si existen las ventajas proporcionadas anteriormente mencionadas efectuando por parte de la dimensión 3 que solo las ventajas comprenden a una relación y en desventajas no existe deshonestidad ni adicción. Permittiéndonos refutar esta hipótesis.

Hp 3. Así mismo se consideró de manera hipotética que las plataformas adecuadas de gamificación que deben utilizar los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año. Se consideró si existen variedad de plataformas que los docentes deberían utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo, debido a

la falta de capacitación no aplican la gamificación como herramienta en el aula para incentivar la comprensión lectora, lo que genera en los estudiantes un vocabulario escaso y bajo nivel de pensamiento crítico. A partir de las encuestas y entrevistas determinamos que la falta de capacitación docente hace que no se encuentren inmersa la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje, pero esto no efectúa que los niños tengan un vocabulario bajo y no generen un pensamiento crítico. Optando así por refutar la hipótesis.

1.3.1.4 Discusiones

En esta investigación se conllevó el propósito de determinar la influencia del uso de la gamificación como herramienta en el proceso de la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año “A” año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui” durante el periodo 2020-2021. Delimitando que se examinó las herramientas que deben utilizar los docentes para poder incentivar a los estudiantes ser partícipes y adquirir una buena comprensión lectora, también se analizaron las ventajas y desventajas de la gamificación, y finalmente si las plataformas de gamificación contribuyen a la comprensión lectora. A continuación, se presentarán las discusiones de los principales hallazgos de esta investigación.

Frente a los resultados que se obtuvieron se deduce que los docentes consideran que el uso de la gamificación frente a herramientas para mejorar la comprensión lectora incide en la adquisición de conocimientos, habilidades y motivación del estudiante. Para Orejudo (2019) expresa que el proceso de destina la gamificación dentro de la comprensión lectora hace que el estudiante se interese por las dinámicas del juego y a partir de ello mejore sus conocimientos y habilidades. Así mismo en la hipótesis particular 1 se obtiene que las herramientas de gamificación son delimitantes para el desarrollo de habilidades, nuevos conocimientos, confirmando así la hipótesis.

Dentro de los resultados sobre la comprensión lectora se pudo encontrar que está facilita el aprendizaje en las asignaturas con alto nivel siempre por parte de docentes y estudiantes efectuando que el desarrollo de la comprensión lectora es fundamental para su desarrollo. Según Liberio (2019) manifiesta que la gamificación frente a su desarrollo de actividades permite que el estudiante adquiera habilidades de comprensión lectora y se pueda desenvolver en distintos ámbitos. En referencia a la hipótesis particular 1 donde se expresa que las herramientas de gamificación aportan conocimiento además asignaturas y conllevan el desarrollo para posibilitar una mejor comprensión lectora, confirmando así la hipótesis.

Entra otro de los resultados que se encontraron se muestra que tanto docentes como estudiantes consideran que las ventajas de la gamificación son la memorización, la pronunciación, expresión de ideas, desventajas no existe deshonestidad académica ni distracción. Según expresa Rodríguez y Cortez (2018) la gamificación aporta en la comprensión lectora y su aplicación da solución a problemas, se considera como dificultad el entretenimiento. En la hipótesis 2 expone las ventajas y desventajas de la gamificación se centra por un lado en desarrollar habilidades tener una reflexión crítica, y desventajas la deshonestidad académica y la distracción, en consecuencia, esta hipótesis es refutada.

Dentro de los resultados obtenidos sobre plataformas de gamificación se encontró que los docentes no se encuentran capacitados y no utilizan nuevas plataformas, y que esto no ejerce ninguna relación a que los estudiantes tengan un mal vocabulario y pensamiento crítico. Para Arriola y Coronado (2021) manifiestan que la comprensión lectora y el uso de plataformas son destinados a una constante actualización y cumplimiento de objetivos éstas no se caracterizan por enseñar sino por establecer habilidades de manera espontánea y natural. Dentro de la hipótesis particular 3 contemplar de los estudiantes y docentes a partir de una falta de capacitación genera un vocabulario escaso y un bajo nivel de pensamiento crítico.

1.3.2 Matriz de requerimiento

Ver anexo

1.4 Selección del requerimiento a intervenir – justificación

1.4.1 Selección del requerimiento a intervenir

A partir del análisis de resultados discusiones y conclusiones de la presente investigación, con la intención de dar solución a la problemática planteada, se ha seleccionado los siguientes requerimientos:

Requerimiento 1: Realización de instructivo sobre una plataforma de gamificación para dar a conocer nuevas plataformas de gamificación a los docentes para desarrollar habilidades de comprensión lectora.

Requerimiento 2: Capacitar a los docentes sobre el uso y manejo de las herramientas mencionadas en el instructivo.

Requerimiento 3: Comprobar la correcta aplicación por parte de los docentes de las plataformas de gamificación como herramientas para la comprensión lectora.

1.4.2 Justificación

Requerimiento 1: Este requerimiento surge para aportar significativamente al proceso de aprendizaje, debido a que un instructivo es una herramienta importante que se encarga desglosar y describir, de forma ordenada el paso a paso que se debe de seguir, por medio de un instructivo con la finalidad de orientar el acceso y buen manejo de las plataformas de gamificación, para que el docente integre en sus clases actividades más interactivas y significativas, sin presentar dificultad alguna, para dar solución al bajo rendimiento de

comprensión lectora por parte de los estudiantes, mediante un tríptico donde se detallen indicaciones claras sobre el uso, características, ventajas y distintas actividades.

Requerimiento 2: La capacitación docente es una parte relevante dentro de la educación debido que el docente es el encargado de formar a sus estudiantes en todos los aspectos, por ende, debe de contar con las herramientas necesarias para afrontar cualquier reto. Por ello mediante la capacitación, se pretende poner en práctica lo teórico establecido en el instructivo, con el fin de desarrollar en el docente habilidades tecnológicas que le permitan desenvolverse como un profesional más competente que brinde a sus estudiantes un proceso de enseñanza aprendizaje de calidez, otorgándoles las herramientas adecuadas que motiven y permita el desarrollo nuevas habilidades como la comprensión lectora.

Requerimiento 3: Consideramos como requerimiento final la clase demostrativa para constatar los conocimientos y habilidades que los docentes adquirieron mediante la capacitación, para afianzar que los estudiantes reciban clases a través de programas interactivos de gamificación que les motive a desarrollar habilidades básicas como la comprensión lectora, etc.

CAPÍTULO II. PROPUESTA INTEGRADORA

2.1 Descripción de la propuesta

La gamificación surge de la necesidad de transferir la ventaja de los juegos al entorno educativo para generar cambios de mejora en los estudiantes a través de la diversión, considerando que el aprendizaje es más efectivo cuando se está motivado, por ende, si se fusiona una actividad que los estudiantes consideran no tan divertida como es “leer” con una herramienta de gamificación, es muy probable que se tenga buenos resultados, ya que esta les genera curiosidad y motivación, concentración a la hora de insertarse en nuevos métodos, con los cuales se pretende fortalecer la habilidad de comprensión lectora en los niños de tercer año de educación básica de la escuela Rumiñahui; debido a que mediante el análisis de resultados del presente proyecto hemos evidenciado que los docentes aplican herramientas y plataformas de Gamificación no tan modernas para desarrollar las habilidades de comprensión lectora. Sin embargo, se pudo constatar que esta habilidad no se desarrolla al 100% en los educandos, debido a la falta de rincones de lectura en el contexto áulico; además de la carencia de motivación y acompañamiento en casa por parte del padre de familia, lo cual repercute en que el estudiante no desarrolle hábitos de lectura y habilidades de comprensión lectora (Zepeda, Abascal, & López, 2016).

En el presente Capítulo se manifiesta la propuesta mediante su descripción conceptual y característica de relevancia; además, se establecen los objetivos de la propuesta al igual que los componentes fundamentales, los cuales nos permiten guiar de manera eficaz la labor docente, en cuanto a incentivar el desarrollo de la comprensión lectora en el aula, y a los padres de familia, desde casa. También se abordará la fase de implementación del instructivo, en el cual se detalla las instrucciones para utilizar la plataforma de Gamificación “MUNDO PRIMARIA” al igual que los recursos a ser implementados en la ejecución de la propuesta.

Esta propuesta consiste en la aplicación de plataformas de Gamificación, con el fin de que se desarrollen habilidades de comprensión lectora en los estudiantes del Tercer año de educación básica de la escuela “Rumiñahui” considerando las herramientas de

Gamificación, porque estas despiertan el interés y motivación de los infantes. Pero para concretar la propuesta planteada, es necesario que exista un acompañamiento y motivación en ambos contextos; en el áulico, y el familiar. Por lo cual se consideró pertinente capacitar a los padres sobre la importancia de la comprensión lectora, y sobre el uso de la plataforma de Gamificación llamada “Mundo Primaria”, con el propósito de que en casa ellos puedan tener acceso a esta plataforma mediante los dispositivos de sus padres, o de los dispositivos disponibles en casa, de manera que podrán obtener las herramientas pertinentes como libros, y actividades dinámicas, que les va a permitir fortalecer la comprensión lectora.

Se considera pertinente la propuesta en mención, debido a que han existido cambios radicales en el contexto social y tecnológico; por lo cual se cree oportuno hacer cambios innovadores en el contexto educativo, considerando lo que nos menciona, Liberio (2019) la gamificación es apreciada como una estrategia innovadora, motivacional y didáctica, que sirve para fomentar ambientes atractivos, donde los participantes se involucran obteniendo resultados de aprendizaje favorable.

De igual forma en cuanto al uso de herramientas y recursos que faciliten el proceso de enseñanza - aprendizaje, que respondan a la demanda educativa en relación al desarrollo de habilidades lectoras, ya que este proceso es eminente en todas las asignaturas básicas, para que se cumpla lo establecido en una de las características del perfil del estudiante de E.G.B, que es, que el sujeto que aprende, disfrute de la lectura, y lea de una manera crítica y reflexiva, lo cual le permitirá desenvolverse de manera óptima en todos los contextos, ya que la lectura es la forma que tenemos para acceder a los conocimientos, y la participación activa en la sociedad (González, 2019).

La ejecución de la propuesta permitirá fortalecer las habilidades y destrezas e innovar en el uso de herramientas tecnológicas, de manera que el estudiante tenga un buen rendimiento académico, y los docentes puedan brindar una educación de calidad; además que este propuesta busca incluir a toda la comunidad educativa, es decir: cuerpo docente,

estudiantes y padres de familia, de manera que el proceso educativo se fortalezca y pueda generar personas cultas con habilidades necesarias para enfrentar los desafíos que los estudiantes tendrán en un mundo globalizado .

2.2 Objetivos de la Propuesta

2.2.1 Objetivo General

- Diseñar un instructivo para padres y docentes, con el fin de dar a conocer nuevas plataformas y desarrollar habilidades de comprensión lectora para la aplicación en los estudiantes del tercer año de E.G.B escuela Rumiñahui.

2.2.2 Objetivos específicos

- Capacitar a los docentes y padres de familia mediante un instructivo sobre la importancia de la comprensión lectora, y sobre la plataforma Mundo primaria como una herramienta para el desarrollo de la comprensión lectora.
- Emplear el uso de la plataforma “Mundo Primaria” en los estudiantes del tercer año de E.G.B de la escuela Rumiñahui para fortalecer la comprensión lectora mediante actividades, juegos y herramientas que la plataforma posee.
- Evaluar los logros obtenidos con los estudiantes de tercer año de E.G.B en el proceso de comprensión lectora mediante el uso de la plataforma de gamificación Mundo Primaria.

2.3 Componentes estructurales

- Portal Mundo Primaria

Mundo Primaria es el mayor portal educativo online y en español, dirigido a estudiantes de primaria con el fin de que los estudiantes de todas las edades aprendan, refuercen y repasen las materias de la escuela de forma amena. Fue creado en 2013, por un excelente equipo profesional y humano como docentes y pedagogos los cuales se encargan de revisar todo el material educativo que se encuentra en esta plataforma.

Definición

Este portal Mundo primaria es una herramienta que comprende distintos recursos y actividades que integra el uso de la tecnología. Una de sus características es el apoyo al docente para secuenciar una actividad para el estudiante, además de reconocer los indicadores para presentar la tarea deberá formular una evaluación de la misma para que se corrobore el logro del objetivo. Mundo Primaria ayuda al docente a mejorar su praxis y al estudiante con un ambiente educativo más dinámico.

Herramientas

Mundo Primaria contiene recursos educativos ideales como complemento y apoyo a los conocimientos aprendidos en el aula de clase. La finalidad de estas herramientas didácticas es reforzar el aprendizaje de una manera auténtica y dinámica, porque aprender no tiene que ser aburrido.

Las herramientas que posee ponen en manifiesto un cúmulo de herramientas. Este portal tiene apoyos de categorización por edad para que se reconozca un sistema planificado al emplear una actividad. Esta plataforma contiene: cuentos, leyendas, poemas entre otros que promoverán opiniones y criterios, además este portal es indicado para desarrollar el hábito lector y la comprensión lectora en discentes de todas las edades correspondiente para la educación básica por lo que consta de un conjunto de materiales y elementos

didácticos pensados para que padres de familias y docentes puedan acceder a un bagaje de contenidos centrados a la tarea de mejorar la comprensión lectora.

Actividades vinculadas a la plataforma

En la plataforma Mundo Primaria se pueden utilizar actividades planificadas y rangos de objetivos, según el criterio del profesor. Se pueden realizar pruebas rápidas después de la lectura y también se puede realizar un análisis de lectura. Cada una de estas tareas se puede administrar desde el portal, sin embargo, debe pagar una pequeña suscripción mensual de cinco dólares, pero también obtiene acceso gratuito donde se puede cargar la actividad para el seguimiento real. Entre las actividades enumeradas anteriormente, los profesores pueden utilizar cualquiera de ellas para reforzar los hábitos de lectura de los estudiantes y mejorar su comprensión de lectura para cada tarea asignada a los estudiantes.

Juegos interactivos

El mundo primaria se encuentra dirigido a niños de 3 a 12 años de edad, con el único fin de incentivar al aprendizaje a través de lecturas y otras actividades llamativas para su edad, en esta página podemos encontrar una organización muy estructurada que va desde el curso, área y edad, tomando en cuenta las diferentes asignaturas que se dan en el contexto áulico, también encontramos fichas interactivas que mejoran la lógica, memoria y habilidades del educando, otra alternativa son los cuentos, los mismos que afianzan y refuerzan el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes, ampliando la imaginación y vocabulario, además que mediante la utilización de las herramientas y recursos permite que haya una complementación en cuanto a los niveles de la lectura.

También posee recursos relevantes como:

- Artículos de educación.
- Artículos de Pedagogía

- vídeos
- Infografías
- Trabalenguas
- Adivinanzas
- Vídeos de canciones infantiles, etc

Comprensión lectora

La comprensión lectora es la acción que surge de la lectura, es un proceso donde interfiere la mente para interpretar textos que pueden presentar hasta grados de dificultad (Zevallos y Dean, 2017). Es así como se la define por formar procesos cognitivos para entender, esta puede configurar ciertos aspectos que hará que se logre su comprensión, como es el conocimiento y habilidades de leer. Los estudiantes construirán sus propios saberes en base a lo que evidencien y formarán un propio concepto y percepción.

Características

La comprensión lectora presenta características como el saber diferenciar, cómo se estructura un texto, argumentar, describir, interpretar y organizar la información (Espinosa, 2021). Cuenta con un proceso particular en el que son partícipes la integración de información y su entendimiento, cada parte de este proceso forma una característica fundamental puesto que en el estudiante se denotan habilidades. Se adiciona que para que se propicie de manera correcta debe existir motivación, aproximación y conocimientos previos.

Niveles

Los niveles de comprensión lectora son las fases a las que llega el lector frente al proceso de información, está el nivel de comprensión literal, crítico e inferencial (Cervantes et al., 2017). El nivel de comprensión literal puede transcurrir desde un grado primario en donde se reconocen e identifican ideas, hasta profundas que comprende reconocimiento de

acontecimientos. El nivel inferencial es el inferir situaciones, detalles, e interpretar para encontrar significados. Y el crítico es donde se producen reflexiones u opiniones que pueden ser verídicas o fuera de la realidad.

Formas de Identificación

La manera más eficaz de identificar cómo se encuentra la comprensión lectora del estudiante es partiendo de lecturas y exponiendo su análisis, es ahí donde se verán las habilidades o no que tenga el estudiante para seleccionar ideas, establecer relación y analizar de manera crítica (García et al., 2018). Es así como una manera de reconocer está ejerciendo bien o mal la comprensión de la lectura, todo esto en base a sus conocimientos previos, como efectúa el proceso de entendimiento ya sea de manera concreta y eficaz o lo contrario, y las evaluaciones en referencia a la crítica que exponga.

Formas de aplicación

Una manera adecuada en la que el docente puede incluir la comprensión lectora, son a partir de textos que sean llamativos para los estudiantes, ya sean físicos o virtuales. El docente debe ser capaz de saber cuáles son los gustos personales del estudiante e involucrar ese texto y formar una lectura que pretenderá que el estudiante analice y desempeñe procesos cognitivos. El incluir la comprensión lectora tiene que partir de una planificación y uso de estrategias para que el alumno alcance un nivel de lectura óptimo (Choquichanca e Inga, 2020).

En la actualidad la formación de ambientes de aprendizajes virtuales ha conducido a un mayor interés por el estudiante en el involucrarse en las clases, cuando se conforma la plataforma “Mundo P” para que el docente la utilice con el fin de mejorar la comprensión lectora de sus estudiantes, se destina el ocupar esta herramienta para compactar recursos, videos, imágenes que conducirán a la formación de alumnos y su inserción en esta plataforma para ir mejorando su comprensión y fluidez al leer.

2.4 Fases de implementación

El contexto institucional donde se implementa la propuesta es la escuela de educación general básica “Rumiñahui” ubicada en el cantón de Pasaje, provincia de El Oro, es una institución pequeña que cuenta con salones de clase, oficina de dirección, áreas recreativas amplias, y un laboratorio de cómputo. En donde se ha evidenciado que en el tercer grado de primaria los estudiantes no muestran una buena comprensión lectora, los padres de familia y docentes no tienen conocimiento sobre la gamificación y no hacen uso de la misma para mejorar algunas dificultades lectoras en los niños.

A partir de la problemática presentada se determina la propuesta sobre diseñar un instructivo para padres y docentes donde se dé a conocer sobre la gamificación que permita mostrar el portal “Mundo Primaria”, determinando definiciones, características y actividades que presenta la plataforma, de igual manera se establece caracterizaciones sobre la comprensión lectora, sus niveles, formas de identificación y aplicación. Brindando así una solución por medio del conocimiento de cada uno de los subtemas antes mencionados para que se muestre la adquisición de saberes que podrán ser empleados y apoyo a los estudiantes.

2.4.1 Fase de construcción

En la fase de construcción de la propuesta, se destina en primer lugar una recopilación de información que servirá para la fundamentación en su descripción. La elaboración de la misma surge por orientaciones sobre cómo utilizar la gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui”, otorgando conocimientos a partir de un instructivo que dará indicaciones para el uso de la plataforma “Mundo Primaria”.

Para ello se va recogiendo información y organizadora para la construcción de la propuesta, y desde la misma se ven aportes propios como el diseño del instructivo para que se visualice atractivo e interesante, considerando indicaciones que sean muy

específicas para el conocimiento sobre cómo utilizar la plataforma “Mundo Primaria” y su apoyo a la comprensión lectora. Además, se consideró la disponibilidad de los docentes y padres de familia para la exposición del documento.

2.4.2 Fase de socialización

En la fase de socialización se pretende la exposición del instructivo en conjunto con los docentes y los padres de familia, para ello, se debe considerar la aceptación por parte de la directora del plantel, esto se dará a partir de un oficio el cual deberá ser contestado. Dentro de la socialización se muestra una explicación de conceptos sobre la plataforma “Mundo Primaria” y comprensión lectora, con la finalidad de un apoyo y uso para así poder ayudar a los estudiantes en el desarrollo de habilidades de lectura.

2.4.3 Desarrollo de la propuesta

El desarrollo de la propuesta tiene su comienzo en la identificación de la problemática a partir de la matriz de requerimientos, la cual se ve analizada y complementa un planteamiento de la mejor solución. Luego se considera la búsqueda de información que permita una descripción en base al problema y la importancia de la propuesta, siguiendo con la construcción del objetivo general y específicos. Siguiendo con la recopilación de datos bibliográficos para la fundamentación de componentes estructurales que permitirá la argumentación adecuada.

Prontamente se ve la elaboración del instructivo en conjunto con sus componentes que son necesarios para que se tenga conocimiento sobre cómo manipular la plataforma y además de las actividades que se comprenderán para mejorar la comprensión lectora, luego del diseño se ve su revisión donde se expondrán las diferentes correcciones que son necesarias para su mejoramiento, y posterior socialización. El desarrollo de la propuesta comprende un apoyo para docentes y padres, para que ellos a partir de su uso puedan gestionar su aplicación en los estudiantes.

2.4.3.1 Estimación del tiempo

Identificación del problema	1 semana
Búsqueda de información	1 semana
Organización de información	2 semanas
Construcción de la propuesta	7 semanas

2.4.3.2 Cronograma de actividades

CRONOGRAMA		MESES Y SEMANAS																
N°	ACTIVIDADES	Noviembre				Diciembre					Enero				Febrero			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	
1	Identificación del problema																	
2	Descripción de la propuesta																	
3	Elaboración de objetivos																	
4	Búsqueda y organización de información																	
5	Construcción de componentes estructurales																	
6	Diseño del instructivo																	
7	Revisión de la propuesta																	
8	Socialización de la propuesta																	

2.5 Recursos logísticos

ACTIVIDAD: CONSTRUCCIÓN Y SOCIALIZACIÓN			DURACION	2 Meses
A. TALENTO HUMANO				
N°	DENOMINACION	TIEMPO	COSTO H/T	TOTAL
2	Autoras	2 Meses	\$0,00	\$0,00
SUBTOTAL				\$0,00
B. RECURSOS MATERIALES				
N°	DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
1	Memoria USB	1	\$ 12,00	\$ 12,00
2	Tinta para impresora	4	\$ 10,00	\$ 40,00
3	Internet	2	\$ 28,00	\$ 36,00
4	Hojas papel bond (resma)	2	\$ 5,00	\$ 10,00
SUBTOTAL				\$ 98,00
TOTAL				\$98,00

CONCLUSIONES

La realización del trabajo investigativo de campo expresado a través de la ejecución de entrevistas para docentes y encuestas para estudiantes posibilita la recopilación de información a partir de la evaluación del problema del estudio, lo que permitió determinar las siguientes conclusiones:

- Los docentes expresan que insertan procesos de gamificación en la comprensión lectora y que influyen en los estudiantes de manera directa atrayendo motivación y generando habilidades en los estudiantes, y los estudiantes afirman que la utilización de herramientas de gamificación les permite desarrollo de su comprensión lectora.
- En referente a las herramientas de gamificación y su implementación en los docentes comprendemos que éstas permiten desarrollar concentración en los estudiantes un mejor aprendizaje en las demás asignaturas el reconocer de manera visual símbolos el asociarlos con palabras y él relacionar ideas entre uno de los beneficios que se presentan para la comprensión lectora en el estudiante.
- Los docentes y los estudiantes admiten que las ventajas y desventajas de la gamificación parte en el incentivar al estudiante a mejorar Su comprensión lectora puesto que desarrolla habilidades lectoras memorización pronunciación expresión de ideas.
- Las capacitaciones que se presentaron de mayor relevancia hacia los docentes se forja tras un instructivo donde se determina como se utiliza y emplea la plataforma “Mundo Primaria”, obteniendo así acceso a cualquier opción de aquella para proceder a realizar actividades o destinarlas para los estudiantes. Conllevando una adquisición de saberes que destinara una revolución de la educación tradicional y presentara actividades motivadores y atractivas para mejorar o adquirir diferentes conocimientos.
- El uso de la plataforma “Mundo Primaria” es adecuado para la solución de la problemática que se encontró, por medio de ella se presentan actividades que gestionan la ejecución de lecturas para su análisis y resolución, es así como el estudiante va a mejorar y fortalecer su comprensión lectora.
- La evaluación de los logros de los estudiantes a partir de la plataforma es una de las opciones más innovadoras, puesto que por medio de la constante practica del

estudiante se podrá ir analizando sus resultados y ver si aquella actividad está bien o habría que cambiarla o aumentar la complejidad. Sin esta un nexo a la gamificación virtual se determina que será de gran apoyo para los docentes en los tiempos actuales, y podrá destinar el tiempo necesario fuera de clases para que se practiquen las actividades de mejora de la comprensión lectora.

RECOMENDACIONES

A partir de las conclusiones establecidas se redactan las siguientes recomendaciones:

- Es necesario que la institución educativa determine capacitaciones hacia los docentes para la implementación de distintas herramientas que contemplen gamificación y poder asegurar una calidad educativa y mejoramiento de los procesos de comprensión lectora en estudiantes.
- Se debe incluir en la práctica docente el descubrir los intereses de los estudiantes para delimitar fortalezas y debilidades que hagan que se destine un apoyo al estudiante si es requerible para que se efectúe un buen aprendizaje
- Se debe considerar las opiniones y consideraciones del estudiante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para fortalecer la formación educativa generando eficacia en los logros de aprendizaje.
- Los docentes y padres de familia deben estar en constante observación tras el uso de la plataforma “Mundo Primaria”, es así como por medio de la ejecución de tareas, se podrá evaluar las dificultades del niño.
- Los docentes deben considerar aplicar la plataforma “Mundo Primaria”, como una herramienta necesaria para superar las dificultades de la comprensión lectora.
- Los docentes deberán evaluar los resultados de manera diaria para percibir el desarrollo del estudiante.

BIBLIOGRAFÍA

- Arreola Saldivar, E., y Coronado Manqueros, J. (2021). El diseño de la instrucción para la comprensión lectora en educación primaria: un estudio de caso. *Revista Educación*, 45(1), 227-241.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7757455>
- Avedaño San Martín, C. (2017). Motivación por la lectura: claves para entender su importancia a partir de una revisión conceptual. *Revista estudio hemisféricos y polares*, 8(4), 1-19.
<https://revistaestudioshemisfericosypolares.cl/ojs/index.php/rehp/article/view/45>
- Azuero, A. (2019). Significatividad del marco metodológico en el desarrollo de proyectos de investigación. *Revista Arbitraria Interdisciplinaria KOINONIA*, 4(8), 110-127.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7062667.pdf>
- Cadena Iñiguez, P., Rendon Medel, R., Aguilar Avila, J., Salinas Cruz, E., De la Cruz Morales, F., y Sangerman Jarquin, D. (2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales. *Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas*, 8(7), 1603-1617.
<https://www.redalyc.org/pdf/2631/263153520009.pdf>
- Cardona Puello, S., Osorio Beleño, A., Herrera Valdez, A., y González Maza, J. (2018). Actitudes, hábitos y estrategias de lectura de ingresantes a la educación superior. *Educación y Educadores*, 21(3), 482-503.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-12942018000300482
- Cepeda Avila, K., Armijos Acosta, Barzonal Veliz, V. (2018). Desafíos de la investigación en Ecuador. *Revista científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 2(2), 536-551.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6796740>
- Cervantes Castro, R., Perez Salas, J., y Alanis Cortina, M. (2017). Niveles de comprensión lectora. Sistema CONALEP: caso específico del plantel N° 172, de ciudad Victoria, Tamaulipas, en alumnos de quinto semestre. *Revista internacional de Ciencias Sociales y Humanidades*, 27(2), 75-114.
<https://www.redalyc.org/journal/654/65456039005/html/>

- Choquichanca Lavado, R., e Inga Arias, M. (2020). Estrategias metodológicas docentes en comprensión lectora y rendimiento académico en el área de Comunicación. *Desde el Sur*, 12(2), 479-500. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2415-09592020000200479&script=sci_arttext
- Código de la Niñez y Adolescencia [CNA]. Ley No. 2002-100 de 2003. 3 de julio de 2003 (Ecuador). <https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2014/9503.pdf>
- Constitución de la República del Ecuador [Const.]. 20 de octubre del 2008 (Ecuador). <https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2012/08/Constitucion.pdf>
- Cuellar Cartaya, M., Tenreyro Mauriz, M., y Castellón León, G. (2018). El JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR: FUNDAMENTOS HISTÓRICOS. *Conrado*, 14(62), 117-123. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020
- Delgado Marin, M., Mendez Mateo, I., y Ruiz Esteban, C. (2020). Motivacion hacia la lectura en el alumnado de educacion infantil y primaria. *European journal of education and psychology*, 13(2), 177-186. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7670932>
- Díaz Narváez, V., y Calzadilla Núñez, A. (2016). Artículos científicos, tipos de investigación y productividad científica en las Ciencias de las Salud. *Revistas Ciencias de la Salud*, 14(1), 115-121. <https://www.redalyc.org/pdf/562/56243931011.pdf>
- Espinosa Pulido, A. (2020). Las estrategias de lectura y su incidencia en la comprensión lectora de estudiantes de una universidad pública del noroeste de México. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(21). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672020000200104&script=sci_arttext
- Fontes Guerrero, O., González Agulló, L., y Rodríguez Sánchez, M. (2020). La comprensión lectora: una prioridad para el desarrollo profesional del maestro en formación. *Transformación*, 16(2), 388-404.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-29552020000200388

- Fuentes Hurtado, M., y Gonzalez Martinez, J. (2017). Necesidades formativas del profesorado de secundaria para la implementación de experiencias gamificadas en STEM. *RED*, (54), 1-25. <https://www.redalyc.org/pdf/547/54751771008.pdf>
- Gabriel Ortega, J. g(2017). Como se genera una investigacion científica que luego sea motivo de publicación. *Journal of the selva Andina Research Society*, 8(2), 145-146. <https://www.redalyc.org/pdf/3613/361353711008.pdf>
- García García, M., Arévalo Duarte, M., y Hernández Suarez, C. (2018). La comprensión lectora y el rendimiento escolar. *Cuadernos de lingüística Hispánica*, (32), 155-174. <http://www.scielo.org.co/pdf/clin/n32/2346-1829-clin-32-155>
- Garcia Mogollon, M., y Mogollon Rodriguez, M. (2020). Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado. *Revista científica multidisciplinaria*, 5(1), 127-142. <https://latinjournal.org/index.php/ipsa/article/view/997/762>
- González Gómez, L. (2019). La comprensión lectora y su importancia para estudiantes de la universidad Mundo Maya, campus Campeche. *Revista Electrónica Gestión de las Personas y Tecnología*, 12(36), 33-40. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4778/477865646004/477865646004.pdf>
- Guevara Alban, G., Verdesoto Aguello, A., y Castro Molina, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173. <https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>
- Hernández Horta, I., Monroy Reza, A., y Jiménez García, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificacion en Instituciones de Educación Superior. *Formación Universitaria*, 11(5), 31-40. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v11n5/0718-5006-formuniv-11-05-31.pdf>
- Holguin Alvarez, J., Taxa, F., Flores Castañeda, R., Olaya Cotera, S. (2020). Poryectos educativos de Gamificacion por videojuegos: desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables. *Revista educacion*

mediatica y *TIC*, 9(1), 80-103.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7193064>

Hoyos Flores, A., y Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (51), 23-45. <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194252398003.pdf>

Larchen Costuchen, A. (2020). Adaptación curricular: Gamificación, el aula invertida y la aplicación de métodos mnemotécnicos. *Estudios interlingüísticos*, 8, 111-123. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7663956>

Ley Orgánica de Educación Intercultural. 31 de marzo de 2011 (Ecuador).

https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

Liberio Ambuisaca, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392

Martín Caraballo, A., Herranz Peinado, P., y Segovia González, M. (2017). Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot. *Anales de ASEPUMA*, (25), 1-17. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210181>

Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opcion*, 33(83). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31053772009>

Moreno Acero, I. (2017). La investigación social, un acercamiento a lo cotidiano. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 14(4). <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/1872/1571>

Orejudo González, J. (2019). Gamificar tareas de lectura en una segunda lengua: un estudio preliminar. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 95-103. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rexe/v18n36/0718-5162-rexe-18-36-95.pdf>

- Ortiz Colon, A., Jordan, J., y Agradal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui*, 44, 1-17. <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es&format=pdf>
- Peña García, S. N. (2019). EL DESAFÍO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA. *Revista Panorama*, 13(24), 42-56. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6888664>
- Ríos Higuera, S., y Espinoza Cid, R. (2019). Diagnóstico sobre la comprensión lectora de estudiantes normalistas. *Revista Educación*, 43(2), 470-493. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v43n2/2215-2644-edu-43-02-00574.pdf>
- Rodríguez-Chavira, G., & Cortés-Montalvo, J. (2018). Mediación tecnológica en el fomento de la lectura y la escritura en adolescentes. Sección temática: artículos teóricos temáticos (revisión sistemática)(56), 16-19. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n56/2007-7033-sine-56-e1156.pdf>
- Rosero Morales, E., Pérez Constante, M., Ruiz Morales, M., y Mayorga Jácome, L. (2020). Proceso didáctico y destrezas en la lectura en niños de primer año de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(16), 634-644. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642020000400022&script=sci_arttext
- Rovira Alvarez, Y., y López Calichs, E. (2017). La lectura en la enseñanza universitaria. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar del Río*, 21(3), 86-98. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1561-31942017000300013
- Silva Zavaleta, S. (2021). La comprensión lectora y los avances en la educación básica regular. *Polo del Conocimiento*, 6(1), 963-977. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/2193/4397>
- Touriñán López, J. (2019). La relación educativa es un concepto con significado propio que requiere concordancia entre valores y sentimientos en cada interacción. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (26), 223-279.

http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1390-86262019000100223

Vargas Macias, Z., Rodriguez Hernandez, A., y Mendoza Moreno, M. (2019). Modelo de integración de Gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Caso: Sogamoso-Colombia. *Revista Espacios*, 40(12), 12. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n12/a19v40n12p12.pdf>

Zeballos Ampuero, S., y Dean Nyquist, T. (2017). Dificultades en la comprensión lectora y su vinculación con la Teoría de la doble Ruta. *FIDES ET RATIO*, 14, 15-33.

ANEXOS

Anexo 1: Modelos de instrumentos de investigación aplicados para el levantamiento de información



**UNIVERSIDAD TECNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Me dirijo a usted (s) con el propósito de solicitar su valiosa colaboración para la revisión de los instrumentos de recolección de datos, con el fin de determinar su validez, en cuanto a la pertinencia y adecuación, para ser aplicados en la investigación, cuyo título es: “ESCUELA DE EDUCACION BASICA RUMIÑAHUI” DE LA PARROQUIA LOMA DE FRANCO DEL CANTÓN PASAJE”, con tres dimensiones. Para esto, valorar los aspectos que a continuación se expone, marcando con una equis (X) la selección. Tener en cuenta que la escala valorativa es:

5= Siempre

4= Casi siempre

3= A veces

2= Casi nunca

1= Nunca

TEMA: “LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA INCENTIVAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “RUMIÑAHUI” DURANTE EL PERIODO 2020-21”

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVO GENERAL

- Determinar la influencia del uso de la gamificación como herramienta en el proceso de la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año “A” año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui” durante el periodo 2020-21

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las herramientas que utilizan los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui”, periodo 2020-21”
- Analizar las ventajas y desventajas de la gamificación para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación de la escuela “Rumiñahui” durante el periodo 2020-21
- Establecer cuáles son las plataformas adecuadas de gamificación que deben utilizar los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui ”durante el periodo 2020-21”

OBJETIVO DE LA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN:

Diagnosticar las problemáticas educativas existentes en relación a los ambientes de aprendizaje, mediante encuestas aplicadas para establecer bases de datos de un proyecto integrador.

- Marque con una X según su opinión.

N°	Indicadores	Escala de Likert				
		1	2	3	4	5
Dimensión 1: Herramientas de Gamificación						
1	¿El docente utiliza herramientas de gamificación?					
2	¿El docente las utiliza para comprensión lectora?					
3	¿Las herramientas de gamificación te motivan?					
4	¿Consideras que desarrollan habilidades lectoras?					
5	¿Consideras que generan en ti innovación, creatividad y ser proactivos?					
Dimensión 2: Comprensión lectora						
6	¿A usted le gusta realizar lecturas?					
7	¿Consideras que genera concentración?					
8	¿Consideras que facilita el aprendizaje en todas las asignaturas?					
9	¿Consideras que tu nivel de comprensión lectora es alto?					
10	¿Consideras que desarrolla el reconocer de manera visual símbolos?					
11	¿Consideras que puedes asociar símbolos con palabras?					
12	¿Consideras que usted puede relacionar ideas?					
Dimensión 3: Ventajas y desventajas de la Gamificación						
13	¿Consideras que la aplicación de la gamificación desarrolla buenos procesos cognitivos?					
14	¿La gamificación desarrolla en ti habilidades lectoras?					
15	¿La gamificación te ayuda a la memorización?					
16	¿La gamificación aporta a una mejor pronunciación?					
17	¿La gamificación aporta a una correcta expresión de ideas?					
18	¿La gamificación genera deshonestidad académica?					
19	¿La gamificación genera distracción en los estudiantes?					
Dimensión 4: Plataformas de Gamificación						
20	¿Utilizas herramientas de gamificación?					
21	¿El docente presenta plataformas nuevas de gamificación?					



UNIVERSIDAD TECNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENTREVISTA A DOCENTE

Me dirijo a usted (s) con el propósito de solicitar su valiosa colaboración para la revisión de los instrumentos de recolección de datos, con el fin de determinar su validez, en cuanto a la pertinencia y adecuación, para ser aplicados en la investigación, cuyo título es: “ESCUELA DE EDUCACION BASICA RUMIÑAHUI” DE LA PARROQUIA LOMA DE FRANCO DEL CANTÓN PASAJE”, con tres dimensiones. Para esto, valorar los aspectos que a continuación se expone, marcando con una equis (X) la selección. Tener en cuenta que la escala valorativa es:

5= Siempre

4= Casi siempre

3= A veces

2= Casi nunca

1= Nunca

TEMA: “LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA INCENTIVAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “RUMIÑAHUI” DURANTE EL PERIODO 2020-21”

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVO GENERAL

- Determinar la influencia del uso de la gamificación como herramienta en el proceso de la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año “A” año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui” durante el periodo 2020-21

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las herramientas que utilizan los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui”, periodo 2020-21”
- Analizar las ventajas y desventajas de la gamificación para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación de la escuela “Rumiñahui” durante el periodo 2020-21
- Establecer cuáles son las plataformas adecuadas de gamificación que deben utilizar los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui ”durante el periodo 2020-21”

OBJETIVO DE LA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN:

Diagnosticar las problemáticas educativas existentes en relación a los ambientes de aprendizaje, mediante encuestas aplicadas para establecer bases de datos de un proyecto integrador.

Preguntas:

Dimensión 1: Herramientas de Gamificación

¿Aplica herramientas gamificadas para el aprendizaje de sus estudiantes?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

¿Las herramientas de gamificación que utiliza son para comprensión lectora?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

¿Las herramientas de gamificación en los estudiantes son motivadoras?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

¿Las herramientas de gamificación desarrollan habilidades lectoras en los estudiantes?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

¿Las herramientas de gamificación provoca en sus estudiantes innovación, creatividad y que sean proactivos?

- Siempre

- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

Dimensión 2: Compresión lectora

¿Los estudiantes tienen gusto por realizar lecturas?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

¿La comprensión lectora ayuda a los estudiantes en su concentración?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

¿La comprensión lectora facilita el aprendizaje en todas las asignaturas?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

¿El nivel de comprensión lectora de los estudiantes es alto?

-Siempre

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

¿Desarrolla en los estudiantes reconocer de manera visual símbolos?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

¿Desarrolla en los estudiantes el asociar símbolos con palabras?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

¿Desarrolla en los estudiantes el relacionar ideas?

-Siempre

-Casi siempre

-A veces

-Casi nunca

-Nunca

Dimensión 3: Ventajas y desventajas de la Gamificación

¿La aplicación de la gamificación desarrolla buenos procesos cognitivos?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

¿La gamificación desarrolla en los estudiantes habilidades lectoras?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

¿La gamificación en los estudiantes ayuda a la memorización?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

¿La gamificación aporta a una mejor pronunciación?

-Siempre

-Casi siempre

-A veces

-Casi nunca

-Nunca

¿La gamificación aporta a una correcta expresión de ideas?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

¿La gamificación genera deshonestidad académica?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

¿La gamificación genera distracción en los estudiantes?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

Dimensión 4: Plataformas de Gamificación

¿Se encuentra siempre capacitado para utilizar nuevas plataformas?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces

- Casi nunca
- Nunca

¿Debido a que no emplea herramientas de Gamificación los estudiantes no tienen un buen vocabulario y bajo pensamiento crítico?

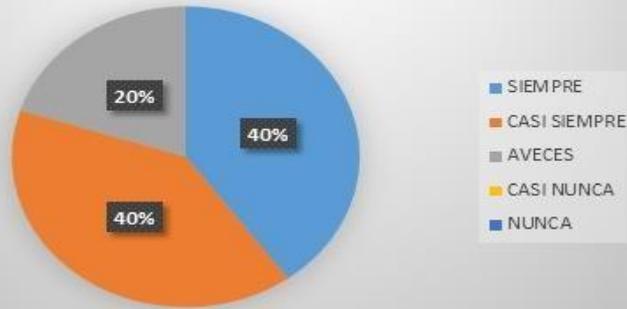
- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

Anexo 2: Resultados

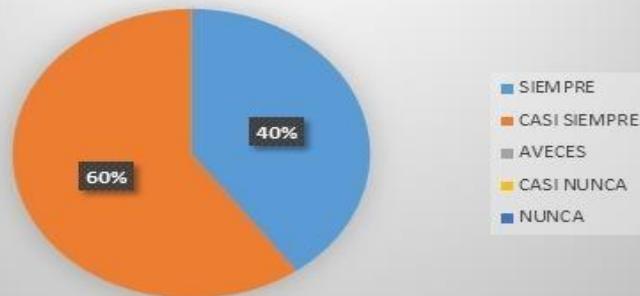
Resultados de la encuesta realizada a los estudiantes



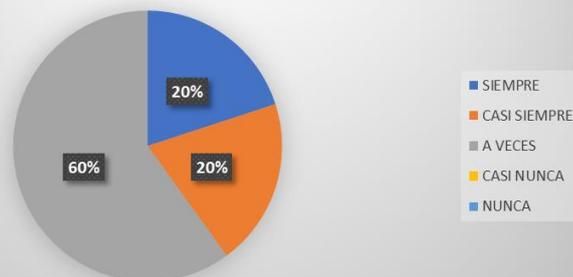
D1: Pregunta 4 ¿Consideras que desarrollan habilidades lectoras?



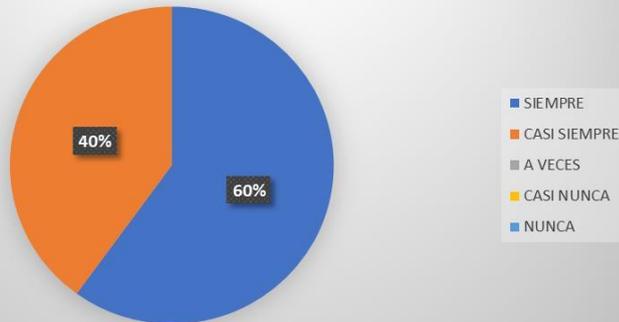
D1: Pregunta 5 ¿Consideras que generan en ti innovación, creatividad y ser proactivos?



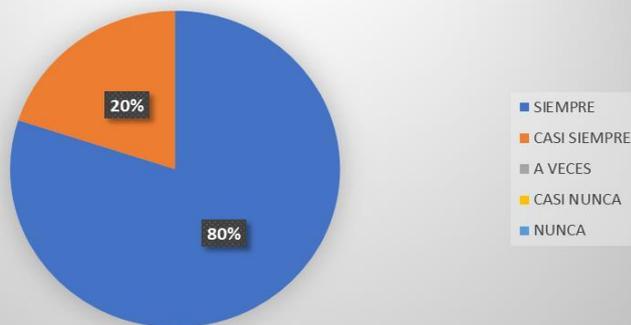
D2: Pregunta 6 ¿A usted le gusta realizar lecturas?



D2: Pregunta 7 ¿Consideras que genera concentración?



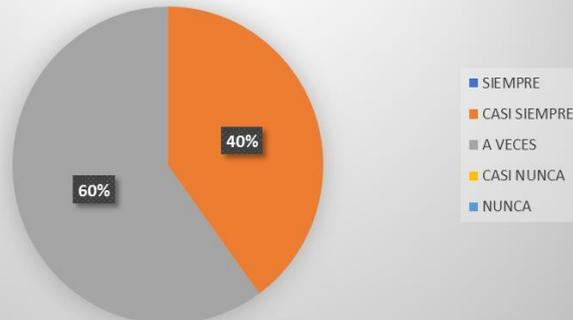
D2: Pregunta 8 ¿Consideras que facilita el aprendizaje en todas las asignaturas?



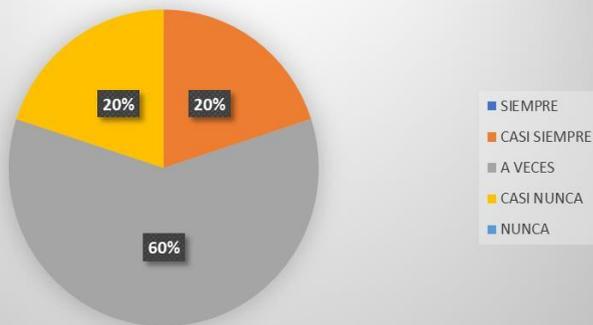
D2: Pregunta 9 ¿Consideras que desarrolla el reconocer de manera visual símbolos?



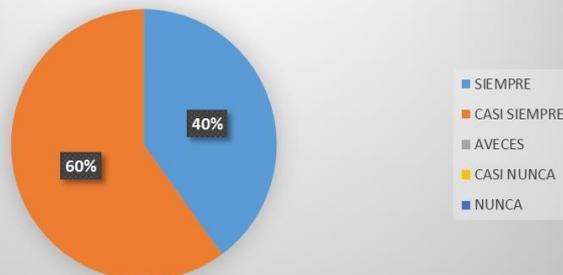
D2: Pregunta 10 ¿Consideras que desarrolla el reconocer de manera visual símbolos?



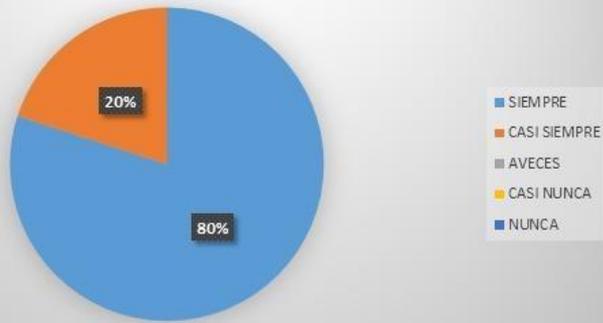
D2: Pregunta 11 ¿Consideras que usted puede relacionar ideas?



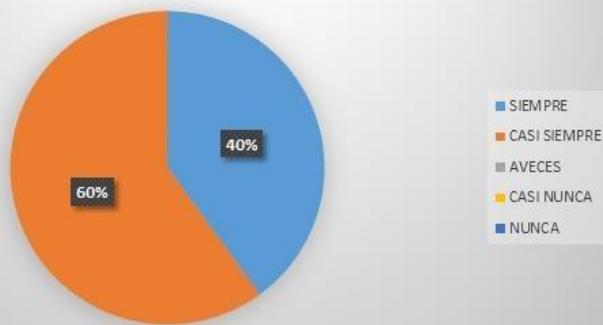
D3: Pregunta 13 ¿Consideras que la aplicación de la gamificación desarrolla buenos procesos cognitivos?



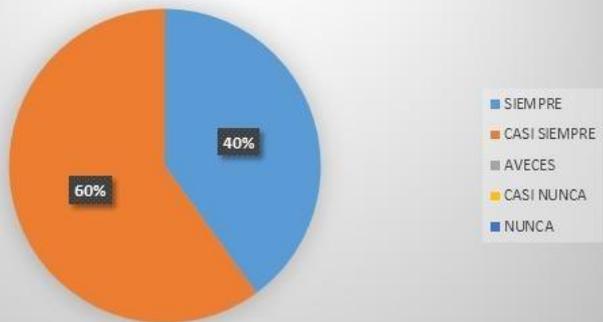
D3: Pregunta 14 ¿La gamificación desarrolla en ti habilidades lectoras?



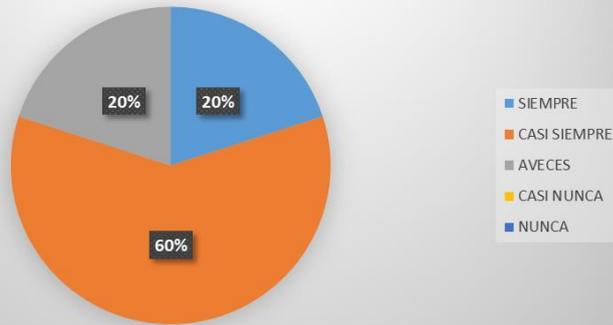
D3:Pregunta 15 ¿La gamificación te ayuda a la memorización?



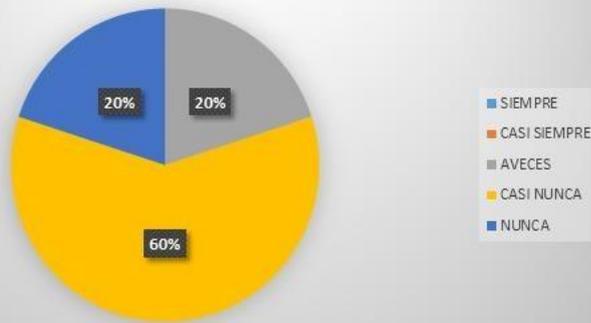
D3:Pregunta16 ¿La gamificación aporta a una mejor pronunciación?



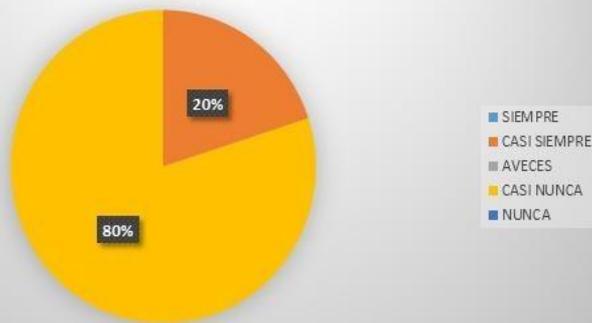
D3:Pregunta 17 ¿La gamificación aporta a una correcta expresión de ideas?



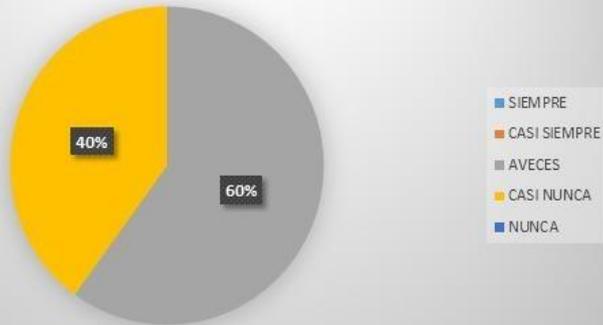
D3:Pregunta 18 ¿La gamificación genera deshonestidad académica?



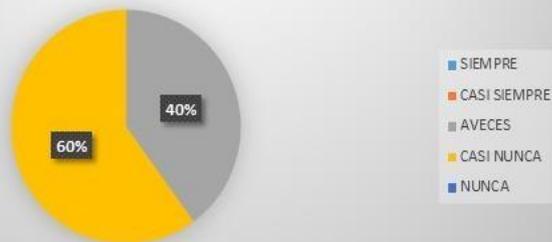
D3:Pregunta 19 ¿La gamificación genera distracción en los estudiantes?



D4: Pregunta 20 ¿El docente presenta nuevas plataformas?



D4: Pregunta 21 ¿Consideras que por no interactuar con plataformas de gamificación no posees un buen vocabulario y bajo pensamiento crítico?



RESULTADOS DE LA ENTREVISTA:

¿Considera importante la lectura en los procesos de aprendizaje?

1 respuesta

Claro considero que la lectura es inherente en todo proceso de aprendizaje y por ende en toda asignatura .

Dentro de su área de desempeño ¿Qué utilidad o importancia tiene la comprensión lectora?

1 respuesta

Pues en educación siempre es indispensable la comprensión lectora en todos los contextos , pues es fundamental leer y comprender lo que lee al igual que nos favorece a habilidades lingüísticas que nos permiten comunicarnos.

¿Considera importante la lectura en los procesos de aprendizaje?

1 respuesta

Claro que si es la base de la adquisición de conocimientos .

¿Usted desde su área de desempeño promueve y contribuye al mejoramiento de los niveles de comprensión lectora de sus estudiantes?

1 respuesta



¿Considera que la lectura influye en el uso del lenguaje y desarrollo personal y social de los Estudiantes?

1 respuesta



¿Considera que las dificultades en la comprensión lectora son problemáticas que afectan y Corresponden a todas las áreas o es directamente del área de lenguaje?

1 respuesta



¿Cuáles considera que sean las causas principales de las dificultades en la comprensión lectora de los estudiantes?

1 respuesta

Pues creo que la falta de interés por los padres de familia en motivar e incentivar y proveer herramientas para fomentar buenos hábitos como la lectura , debido a que como docente yo motivo en clases y enseño sin embargo estos conocimientos y aprendizajes deberían ser reforzados también en el hogar y creo que ese sería uno de los factores que los niños o estudiantes de hoy en día no presenten un interés por el leer ya que la mayoría pasa en los móviles realizando actividades que no le benefician en esta habilidad .

¿Cuáles considera que sean las causas principales de las dificultades en la comprensión lectora de los estudiantes?

1 respuesta

La falta de practica en casa.

Ud., ¿cree que si se implementa herramientas adecuadas podría mejorar el proceso de la comprensión lectora en el proceso de enseñanza?

1 respuesta

Pues , claro que si una herramienta que se sepa usar de manera eficaz considero que siempre va a dar buenos resultados .

¿Usted conoce herramientas digitales que podría ayudar a desarrollar las habilidades de comprensión lectora?

1 respuesta

En si no conozco una herramienta que se centre en desarrollar este habito solo se que existen unas que se podrían adaptar pero son algo complejas.

¿Usted, aporta para que los estudiantes desarrollen esta habilidad?

1 respuesta

Considero que si es mas en el aula de clases hay un rincón de lectura .

¿Usted utiliza alguna herramienta tecnológica educativa?

1 respuesta

Pues si pero para fomentar otras habilidades , utilizo Kahoot por ejemplo.

¿Usted conoce herramientas o plataformas de gamificación?

1 respuesta

Pues considero a Kahoot como mi aliado porque la adapto para todas las asignaturas.

¿Usted sabe que existen herramientas y plataforma de gamificación que permiten desarrollar la comprensión lectora?

1 respuesta

Si , pero la mayoría son de difícil acceso ya sea porque son pagadas o los padres no pueden descargar etc.

¿Usted le gustaría conocer herramientas y plataformas de gamificación para potenciar la habilidad de comprensión lectora en sus estudiantes?

1 respuesta

Claro que si , Me encantaria de conocer y manejar herramientas para ayudar a mis estudiantes a potenciar esta habilidad tanto en el aula como fuera de ella debido a que la mayoría de los estudiantes no tienen ayuda de sus representantes y alguien en casa que les motive a este bonito habito como es la lectura.

Anexo 3: Matrices

Matriz selección del tema

MATRIZ 1: DELIMITACIÓN DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN						
CAMPO DE INVESTIGACIÓN	VARIABLE DEPENDIENTE	VARIABLE INDEPENDIENTE	ALCANCES GEOGRÁFICOS	ALCANCE POBLACIONAL	ENFOQUE TEÓRICO	TEMPORALIDAD
Didáctica	Comprensión lectora	Gamificación	<i>Escuela Rumiñahui</i>	<i>Niños con problemas de comprensión lectora</i>	Enseñanza de la lectoescritura según el método de “Glenn Joman”	Periodo 2021

Matriz justificación

CRITERIOS TEÓRICOS	CRITERIOS SOCIALES	CRITERIOS INSTITUCIONALES	CRITERIOS PERSONALES	CRITERIOS OPERATIVOS
<p>El presente trabajo se centra en la adquisición de saberes encaminados a la gamificación como herramienta para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes, en la que se utilizará las bases de datos de alto impacto, para la obtención de la información teórica, que contribuirán en el mejoramiento del desempeño del educando en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p>	<p>La temática que se aborda como producto incorporar nuevas teorías basadas en el proceso de gamificación con el fin de alcanzar la excelencia académica acorde con los principios de calidad y pertinencia establecidos en la LOEI. La investigación tiene como propuesta un instructivo para la utilización de la plataforma árbol A.B.C con programas de gamificación como un modelo que solucionara el problema objeto de estudio.</p>	<p>El tema propuesto parte de una problemática latente surgida en la institución educativa por lo tanto, se considera que la investigación tendrá alto impacto académico en beneficio de tercer año de educación general básica de la escuela "Rumiñahui" durante el periodo 2020-21.</p>	<p>El tema seleccionado nace a partir de una problemática observada de nuestra realidad educativa vivenciada en las prácticas preprofesionales, por lo que consideramos que es viable la realización del presente proyecto investigativo como un aporte a la solución de problemas educativos.</p>	<p>Desde la óptica de estudio del fenómeno, es factible abordar la investigación, en razón, que, con todas las facilidades para el acceso a la información bibliográfica especializada, facilidad para recopilar la información empírica, así como, los recursos humanos, económicos, materiales, disponibilidad de tiempo y la posibilidad de recibir asesoramiento profesional.</p>

Matriz problemas

TEMA: La gamificación como herramienta para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela "Rumiñahui" durante el periodo 2020-21			
PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMA PARTICULAR 1	PROBLEMA PARTICULAR 2	PROBLEMA PARTICULAR 3
¿Cómo influye el uso de la gamificación como herramienta en el proceso de la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela "Rumiñahui" durante el periodo 2020-21?	¿Cuáles son las herramientas que utilizan los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela "Rumiñahui", periodo 2020-21"?	¿Cuáles son las ventajas y desventajas de la gamificación para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación de la escuela "Rumiñahui" durante el periodo 2020-21?	¿Cuáles son las plataformas adecuadas de gamificación que deben utilizar los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela "Rumiñahui" durante el periodo 2020-21"?
SE DERIVA EL TEMA	PREGUNTA PARA CONOCER LAS CAUSAS DEL PROBLEMA	PREGUNTA PARA CONOCER LAS CONSECUENCIAS DEL PROBLEMA	PREGUNTA PARA DAR SOLUCIÓN AL PROBLEMA

Matriz problemas-objetivos

TEMA:	LA GAMIFICACION COMO HERRAMIENTA PARA INCENTIVAR LA COMPRESION LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE LA EDUCACION GENERAL BASICA "RUMIÑAHUI" DURANTE EL PERIODO 2020-21.		
PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMA PARTICULAR 1	PROBLEMA PARTICULAR 2	PROBLEMA PARTICULAR 3
¿Cómo influye el uso de la gamificación como herramienta en el proceso de la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela "Rumiñahui" durante el periodo 2020-21?	¿Cuáles son las herramientas que utilizan los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela "Rumiñahui", periodo 2020-21"?	¿Cuáles son las ventajas y desventajas de la gamificación para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación de la escuela "Rumiñahui" durante el periodo 2020-21?	¿Cuáles son las plataformas adecuadas de gamificación que deben utilizar los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela "Rumiñahui" "durante el periodo 2020-21"?
OBJETIVO CENTRAL	OBJETIVO ESPECIFICOS 1	OBJETIVOS ESPECIFICOS 2	OBJETIVOS ESPECIFICOS 3
Determinar la influencia del uso de la gamificación como herramienta en el proceso de la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año "A" año de educación general básica de la escuela "Rumiñahui" durante el periodo 2020-21	Identificar las herramientas que utilizan los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela "Rumiñahui", periodo 2020-21"	Analizar las ventajas y desventajas de la gamificación para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación de la escuela "Rumiñahui" durante el periodo 2020-21	Establecer cuáles son las plataformas adecuadas de gamificación que deben utilizar los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela "Rumiñahui" durante el periodo 2020-21"

Matriz guion esquemático

MATRIZ 4: GUIÓN ESQUEMÁTICO		
TEMA: “LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA INCENTIVAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “RUMIÑAHUI” DURANTE EL PERIODO 2020-21”		
VARIABLE INDEPENDIENTE CAPITULO 1 COMPRENSION LECTORA	VARIABLE DEPENDIENTE CAPITULO 2 GAMIFICACION	CRUCE DE VARIABLES CAPITULO 3 APORTES DE LA GAMIFICACION
<p>1.1. LA COMPRENSION LECTORA</p> <p>1.1.1 DEFINICION DE LA COMPRENSION LECTORA</p> <p>1.1.2 LA IMPORTANCIA DE LA COMPRENSION LECTORA</p> <p>1.1.3 NIVELES DE COMPRENSION LECTORA</p> <p>2.2.1 HABILIDADES DE LA COMPRENSION LECTORA</p> <p>2.2.2 LA COMPRENSION LECTORA EN LA EGB</p>	<p>2.1 LA GAMIFICACION</p> <p>2.1.1 DEFINICION</p> <p>2.1.2 CARACTERISTICAS</p> <p>2.1.3 VENTAJAS Y DESVENTAJAS</p> <p>2.2 GAMIFICACION EN LA EDUCACION</p> <p>2.2.1 LA GAMIFICACION EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA COMPRENSION LECTORA.</p> <p>2.2.2 -VENTAJAS Y DESVENTAJAS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA COMPRENSION LECTORA EN EL ESTUDIANTE.</p> <p>2.2.3 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA GAMIFICACION EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LA COMPRENSION LECTORA POR PARTE DEL DOCENTE.</p>	<p>3.1 APORTE DE LA GAMIFICACION EN EL PROCESO DE LA COMPRENSION LECTORA EN LA EDUCACION BASICA</p> <p>3.3.1. HABILIDADES Y COMPETENCIAS QUE PERMITE DESARROLLAR LA GAMIFICACION EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA COMPRENSION LECTORA.</p> <p>4. PLATAFORMAS DE GAMIFICACION IDEALES PARA DESARROLLAR HABILIDADES DE COMPRENSION LECTORA</p> <p>4.4.1 CARACTERISTICAS</p> <p>4.4.2 BENEFICIOS</p> <p>4.4.3 MODO DE APLICACIÓN</p> <p>4.4.4 RECOMENDACIONES</p>

Matriz problemas-objetivos-hipótesis

TEMA:“LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA INCENTIVAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “RUMIÑAHUI” DURANTE EL PERIODO 2020-21”			
PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMA PARTICULAR 1	PROBLEMA PARTICULAR 2	PROBLEMA PARTICULAR 3
¿Cómo influye el uso de la gamificación como herramienta en el proceso de la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui” durante el periodo 2020-21?	¿Cuáles son las herramientas que utilizan los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui”, periodo 2020-21”?	¿Cuáles son las ventajas y desventajas de la gamificación para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación de la escuela “Rumiñahui” durante el periodo 2020-21?	¿Cuáles son las plataformas adecuadas de gamificación que deben utilizar los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui” durante el periodo 2020-21”?
HIPÓTESIS CENTRAL	HIPÓTESIS PARTICULAR 1	HIPÓTESIS PARTICULAR 2	HIPÓTESIS PARTICULAR
Uso de la gamificación como herramienta en el proceso de la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “RUMIÑAHUI” durante el periodo 2020-21 incide significativamente en la adquisición de conocimientos debido que motiva al estudiante a emergerse en el hábito de la lectura, lo que permite fomentar aprendizajes significativos	Las herramientas de gamificación que utilizan los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “RUMIÑAHUI”, periodo 2020-21”, es una herramienta eficaz debido a que permite desarrollar las habilidades de concentración en el estudiante proceso de la comprensión lectora, lo que permite que el estudiante tenga un mejor rendimiento académico no solo en el área de lengua literatura, si no en las 4 áreas básicas.	Ventajas y desventajas de la gamificación para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación de la escuela “RUMIÑAHUI” durante el periodo 2020-21, la gamificación es una herramienta ventajosa para incentivar a los estudiantes a leer y a desarrollar las habilidades de comprensión y concentración, reflexión crítica en los estudiantes, sin embargo, estas herramientas pueden generar adicciones en los estudiantes convirtiendo la gamificación en una herramienta de distracción y desencadenar en los estudiantes aptitudes de deshonestidad académica.	Plataformas adecuadas de gamificación que deben utilizar los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “RUMIÑAHUI” durante el periodo 2020-21”. Existen variedad de plataformas que los docentes deberían utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo, debido a la falta de capacitación no aplican la gamificación como herramienta en el aula para incentivar la comprensión lectora, lo que genera en los estudiantes un vocabulario escaso y bajo nivel de pensamiento crítico.

Matriz de operacionalización de variables

TEMA: LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA INCENTIVAR LA COMPRESIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “RUMIÑAHUI” DURANTE EL PERIODO 2020-21			
HIPOTESIS PARTICULAR 1	VARIABLES	INDICADORES	TECNICAS
Las herramientas de gamificación que utilizan los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “RUMIÑAHUI”, periodo 2020-21”, es una herramienta eficaz debido a que permite desarrollar las habilidades de concentración en el estudiante proceso de la comprensión lectora, permitiendo un mejor desarrollo en su acción hacia distintas áreas de conocimiento	Herramientas de Gamificación		
	Comprensión Lectora		
HIPÓTESIS PARTICULAR 2	VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICAS
Ventajas y desventajas de la gamificación para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación de la escuela “RUMIÑAHUI” durante el periodo 2020-21, la gamificación es una herramienta ventajosa para incentivar a los estudiantes a leer y a desarrollar las habilidades de comprensión y concentración, reflexión crítica en los estudiantes, sin embargo, estas herramientas pueden generar adicciones en los estudiantes convirtiendo la gamificación en una herramienta de distracción y desencadenar en los estudiantes aptitudes de deshonestidad académica.	Ventajas y desventajas de la gamificación		
HIPÓTESIS PARRICULAR 3	VARIABLES	INDICADORES	TECNICAS

<p>Plataformas adecuadas de gamificación que deben utilizar los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “RUMIÑAHUI “durante el periodo 2020-21”. Existen variedad de plataformas que los docentes deberían utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo, debido a la falta de capacitación no aplican la gamificación como herramienta en el aula para incentivar la comprensión lectora, lo que genera en los estudiantes un vocabulario escaso y bajo nivel de pensamiento crítico.</p>	<p>Plataformas de Gamificación</p>		
--	------------------------------------	--	--

Matriz de variables e indicadores

TEMA: LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA INCENTIVAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “RUMIÑAHUI” DURANTE EL PERIODO 2020-21			
HIPOTESIS PARTICULAR 1	VARIABLES	INDICADORES	TECNICAS
Las herramientas de gamificación que utilizan los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “RUMIÑAHUI”, periodo 2020-21”, es una herramienta eficaz debido a que permite desarrollar las habilidades de concentración en el estudiante proceso de la comprensión lectora, permitiendo un mejor desarrollo en su acción hacia distintas áreas de conocimiento	Herramientas de Gamificación	<p>Aplica herramientas gamificadas para el aprendizaje de sus estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> -Siempre -Casi siempre -A veces -Casi nunca -Nunca <p>Las herramientas de gamificación que utiliza son para comprensión lectora</p> <ul style="list-style-type: none"> -Siempre -Casi siempre -A veces -Casi nunca -Nunca <p>Las herramientas de gamificación en los estudiantes son motivadoras</p> <ul style="list-style-type: none"> -Siempre -Casi siempre -A veces -Casi nunca -Nunca 	

		<p>Las herramientas de gamificación desarrollan habilidades lectoras en los estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> -Siempre -Casi siempre -A veces -Casi nunca -Nunca <p>Las herramientas de gamificación provocan en sus estudiantes innovación, creatividad y que sean proactivos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Siempre -Casi siempre -A veces -Casi nunca -Nunca 	
	Comprensión Lectora	<p>Los estudiantes tienen gusto por realizar lecturas</p> <ul style="list-style-type: none"> -Siempre -Casi siempre -A veces -Casi nunca -Nunca <p>La comprensión lectora ayuda a los estudiantes en su concentración</p> <ul style="list-style-type: none"> -Siempre -Casi siempre -A veces 	

		<p>-Casi nunca -Nunca</p> <p>La comprensión lectora facilita el aprendizaje en todas las asignaturas</p> <p>-Siempre -Casi siempre -A veces -Casi nunca -Nunca</p> <p>El nivel de comprensión lectora de los estudiantes es alto</p> <p>-Siempre -Casi siempre -A veces -Casi nunca -Nunca</p> <p>Desarrolla en los estudiantes reconocer de manera visual símbolos</p> <p>-Siempre -Casi siempre -A veces -Casi nunca -Nunca</p> <p>Desarrolla en los estudiantes el asociar símbolos con palabras</p> <p>-Siempre</p>	
--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> -Casi siempre -A veces -Casi nunca -Nunca <p>Desarrolla en los estudiantes el relacionar ideas</p> <ul style="list-style-type: none"> -Siempre -Casi siempre -A veces -Casi nunca -Nunca 	
HIPÓTESIS PARRICULAR 2	VARIABLES	INDICADORES	TECNICAS
Ventajas y desventajas de la gamificación para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación de la escuela “RUMIÑAHUI” durante el periodo 2020-21, la gamificación es una herramienta ventajosa para incentivar a los estudiantes a leer y a desarrollar las habilidades de comprensión y concentración, reflexión crítica en los estudiantes, sin embargo, estas herramientas pueden generar adicciones en los estudiantes convirtiendo la gamificación en una herramienta de distracción y desencadenar en los estudiantes aptitudes de deshonestidad académica.	Ventajas y desventajas de la gamificación	<p>La aplicación de la gamificación desarrolla buenos procesos cognitivos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Siempre -Casi siempre -A veces -Casi nunca -Nunca <p>La gamificación desarrolla en los estudiantes habilidades lectoras</p> <ul style="list-style-type: none"> -Siempre -Casi siempre -A veces -Casi nunca -Nunca <p>La gamificación en los estudiantes</p>	

		<p>ayuda a la memorización</p> <ul style="list-style-type: none">-Siempre-Casi siempre-A veces-Casi nunca-Nunca <p>La gamificación aporta a una mejor pronunciación</p> <ul style="list-style-type: none">-Siempre-Casi siempre-A veces-Casi nunca-Nunca <p>La gamificación aporta a una correcta expresión de ideas</p> <ul style="list-style-type: none">-Siempre-Casi siempre-A veces-Casi nunca-Nunca <p>La gamificación genera deshonestidad académica</p> <ul style="list-style-type: none">-Siempre-Casi siempre-A veces-Casi nunca-Nunca <p>La gamificación genera distracción en los estudiantes</p>	
--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> -Siempre -Casi siempre -A veces -Casi nunca -Nunca 	
HIPÓTESIS PARRICULAR 3	VARIABLES	INDICADORES	TECNICAS
<p>Plataformas adecuadas de gamificación que deben utilizar los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “RUMIÑAHUI “durante el periodo 2020-21”. Existen variedad de plataformas que los docentes deberían utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo, debido a la falta de capacitación no aplican la gamificación como herramienta en el aula para incentivar la comprensión lectora, lo que genera en los estudiantes un vocabulario escaso y bajo nivel de pensamiento crítico.</p>	Plataformas de Gamificación	<p>Se encuentra siempre capacitado para utilizar nuevas plataformas</p> <ul style="list-style-type: none"> -Siempre -Casi siempre -A veces -Casi nunca -Nunca <p>Debido a que no emplea herramientas de Gamificación los estudiantes no tienen un buen vocabulario y bajo pensamiento critico</p> <ul style="list-style-type: none"> -Siempre -Casi siempre -A veces -Casi nunca -Nunca 	

Matriz de requerimientos

PROBLEMA PARTICULAR 1	SITUACION ACTUAL	OBJETIVO	REQUERIMIENTOS
¿Cuáles son las herramientas que utilizan los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui”, periodo 2020-21”?	Las herramientas de Gamificación que utilizan no son tan innovadoras y poco apropiadas para generar aprendizajes significativos en cuanto a la comprensión lectora.	Presentar nuevas plataformas de gamificación como herramientas para desarrollar habilidades de comprensión lectora.	Realización de instructivo sobre una plataforma para padres y docentes con el fin de dar a conocer nuevas plataformas y desarrollar habilidades de comprensión lectora en los estudiantes.
PROBLEMA PARTICULAR 2	SITUACION ACTUAL	OBJETIVO	REQUERIMIENTOS
¿Cuáles son las ventajas y desventajas de la Gamificación para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación de la escuela “Rumiñahui” durante el periodo 2020-21”?	La consecuencia de utilizar solo una plataforma de gamificación influye en el rendimiento académico de los estudiantes.	Adaptar las nuevas plataformas de herramientas gamificación para fomentar las habilidades de comprensión lectora.	Capacitar a los docentes y padres sobre el uso y manejo de las herramientas mencionadas en el instructivo.
PROBLEMA PARTICULAR 3	SITUACION ACTUAL	OBJETIVO	REQUERIMIENTO
¿Cuáles son las plataformas adecuadas de Gamificación que deben utilizar los docentes para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela “Rumiñahui” Durante el periodo 2020-21”?	Solo se fomenta la comprensión lectora en el área de lengua y literatura.	Implementar las plataformas adecuadas de gamificación para desarrollar la comprensión lectora a la temática de la clase.	Comprobar la correcta aplicación por parte de los docentes y padres, sobre el uso de las plataformas de gamificación como herramientas para la comprensión lectora.

Matriz de variables y capitulaciones

Plataforma “Mundo Primaria”	<ul style="list-style-type: none">● Portal Mundo primaria● Definición● Herramientas Actividades vinculadas a la plataforma
COMPRESIÓN LECTORA.	<ul style="list-style-type: none">● Definición● Características● Niveles● Formas de Identificación● Formas de aplicación

Anexo 4: oficios

Oficio 1

Machala, 7 de junio 2021

Srs.

Lcda. Nasly Tinoco Cuenca Mg.Sc.

COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Dr. Alex Rivera Ríos Mg. Sc.

COORDINADOR DE TITULACIÓN DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Lcdo. Julio Lalangui Pereira Mg. Sc.

DOCENTE DE LA ASIGNATURA SEMINARIO DE TITULACIÓN I

Presente

De mi consideración

Yo, **ROSA MAGDALENA FALCONI NARVAEZ**, estudiante del SEPTIMO P.A.O paralelo "B" jornada DIURNA período 2021 – 1 de la carrera de Educación Básica me dirijo a Uds. para dar a conocer que he procedido a seleccionar como MODALIDAD DE TITULACIÓN "**TRABAJO DE TITULACIÓN**"

Información que doy a conocer para los fines legales correspondientes

Atentamente



ROSA MAGDALENA FALCONI NARVAEZ

C.I. 0705688646

Machala, 7 de junio 2021

Srs.

Lcda. Nasly Tinoco Cuenca Mg.Sc.

COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Dr. Alex Rivera Ríos Mg. Sc.

**COORDINADOR DE TITULACIÓN DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN
BÁSICA**

Lcdo. Julio Lalangui Pereira Mg. Sc.

DOCENTE DE LA ASIGNATURA SEMINARIO DE TITULACIÓN I

Presente

De mi consideración

Yo, **ELIZABETH GEORGETTE RUIZ BRAVO**, estudiante del SEPTIMO P.A.O paralelo "B" jornada DIURNA periodo 2021 – 1 de la carrera de Educación Básica me dirijo a Uds. para dar a conocer que he procedido a seleccionar como MODALIDAD DE TITULACIÓN "**TRABAJO DE TITULACION**"

Información que doy a conocer para los fines legales correspondientes

Atentamente



ELIZABETH GEORGETTE RUIZ BRAVO

C.I. 0706726676

Machaía, 07 de junio 2021

Srs.

Lcda. Nasly Tinoco Cuenca Mg.Sc.

COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Dr. Alex Rivera Ríos Mg. Sc.

**COORDINADOR DE TITULACIÓN DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN
BÁSICA**

Lcdo. Julio Lalangui Pereira Mg. Sc.

DOCENTE DE LA ASIGNATURA SEMINARIO DE TITULACIÓN I

Presente

De mi consideración

Nosotros, **Rosa Magdalena Falconi Narváez** y **Elizabeth Georgette Ruiz Bravo** estudiantes del SEPTIMO P.A.O paralelo "B" jornada Diurna periodo 2021 – 1 de la carrera de Educación Básica me dirijo a Uds. para dar a conocer que de manera voluntaria hemos considerado realizar el trabajo de titulación en forma grupal.

Información que doy a conocer para los fines legales correspondientes

Atentamente



ROSA MAGDALENA FALCONI NARVAEZ

C.I. 0705688646



ELIZABETH GEORGETTE RUIZ BRAVO

C.I. 0706726676

Machala, 08 de junio del 2021

Srs.

Lcda. Nasly Paquita Tinoco Cuenca Mgs.

COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Dr. Alex Rivera Ríos Mg. Sc.

COORDINADOR DE TITULACIÓN DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Lcdo. Julio Lalangui Pereira Mg. Sc

DOCENTE DE LA ASIGNATURA SEMINARIO DE TITULACIÓN 1

Presente. -

De nuestras consideraciones:

Nosotros, **ROSA MAGDALENA FALCONI NARVÁEZ Y ELIZABETH GEORGETTE RUIZ BRAVO**, estudiantes del **SÉPTIMO P.A.O "B"**, jornada **DIURNA**, periodo **2021-1** de la carrera de **EDUCACIÓN BÁSICA** nos dirigimos a Uds. para dar a conocer el tema seleccionado para la realización del trabajo de titulación MODALIDAD DE TITULACIÓN "TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR". Previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación.

TEMA: "LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA INCENTIVAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "ZOILA UGARTE DE LANDIVAR" DURANTE EL PERIODO 2020-21"

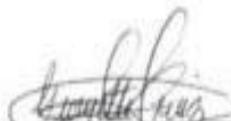
Información que damos a conocer para los fines legales correspondientes.

Atentamente



ROSA MAGDALENA FALCONI
NARVAEZC.I. 0705688646

Atentamente



ELIZABETH GEORGETTE RUIZ BRAVO
C.I. 0706726676

Machala, 28 de junio del 2021

Estimado

Ltjdo. Wilmer Sánchez Sánchez

DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "RUMIÑAHUI"

Presente

De nuestra consideración:

Nosotros **ROSA MAGDALENA FALCONI NARVÁEZ Y ELIZABETH**

GEORGETTE RUIZ BRAVO estudiantes del **SÉPTIMO PAO** paralelo **B** jornada diurna período 2021-1 de la carrera de **EDUCACIÓN BÁSICA** nos dirigimos a Ud. de la manera más comedida posible para solicitarle se nos permita realizar la investigación sobre la temática **LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA INCENTIVAR LA COMPRESIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO PARALELO "A" DE LA ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "RUMIÑAHUI" PERIODO 2020-21** Misma que corresponde al proceso de titulación como requisito previo a la obtención del título de Licenciados en Educación Básica.

Esperando su respuesta positiva anticipamos nuestra gratitud.

Atentamente

Atentamente



ROSA MAGDALENA FALCONI NARVAEZ

C.I. 0705688646



ELIZABETH GEORGETTE RUIZ BRAVO

C.I. 0706729678



NAELY PAQUITA TINOCO CUSCO

Coordinadora Académica de Educación Básica
Dña. Naely Paquita Tinoco Cusco

Oficios (aceptación por parte de la institución)



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"RUMIÑAHUI"**

CODIGO AMIE: 07H00805

Correo Electrónico: 07h00805@gmail.com

Teléfono: 2914140

Loma de Franco – Pasaje – El Oro



Machala, 28 de junio de 2021.

Señoritas

Falconi Narváez Rosa Magdalena

Ruiz Bravo Elizabeth Georgette

Estudiantes del Séptimo PAO paralelo
"B" Ciudad.

De mis consideraciones:

Wilmer Sánchez Sánchez, director Encargado de la Escuela de Educación Básica informo lo siguiente:

Una vez analizada la petición de ustedes acerca de realizar en la institución educativa que administro el trabajo de investigación previo a la obtención de su título de tercer nivel sobre la temática LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA INCENTIVAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO PARALELO "A" periodo 2021, hemos decidido autorizar para que se realice el trabajo antes mencionado ya que este busca mejorar la calidad de los aprendizajes de nuestros estudiantes.

Esperando que este trabajo de investigación alcance los objetivos planteados, me despido de ustedes augurándoles éxitos.

LIC. WILMER SÁNCHEZ SÁNCHEZ
DIRECTOR DE LA ESCUELA "RUMIÑAHUI"

Anexo 5: Propuesta



Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



La lectura hace al ser humano completo; la conversación lo hace ágil, el escribir lo hace precisos.
Francis Bacon

**“LA GAMIFICACIÓN COMO
HERRAMIENTA PARA
INCENTIVAR LA
COMPRESIÓN LECTORA
EN LOS ESTUDIANTES DE
TERCER AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA DE LA ESCUELA
“RUMIÑAHUI” DURANTE EL
PERIODO 2020-21”**

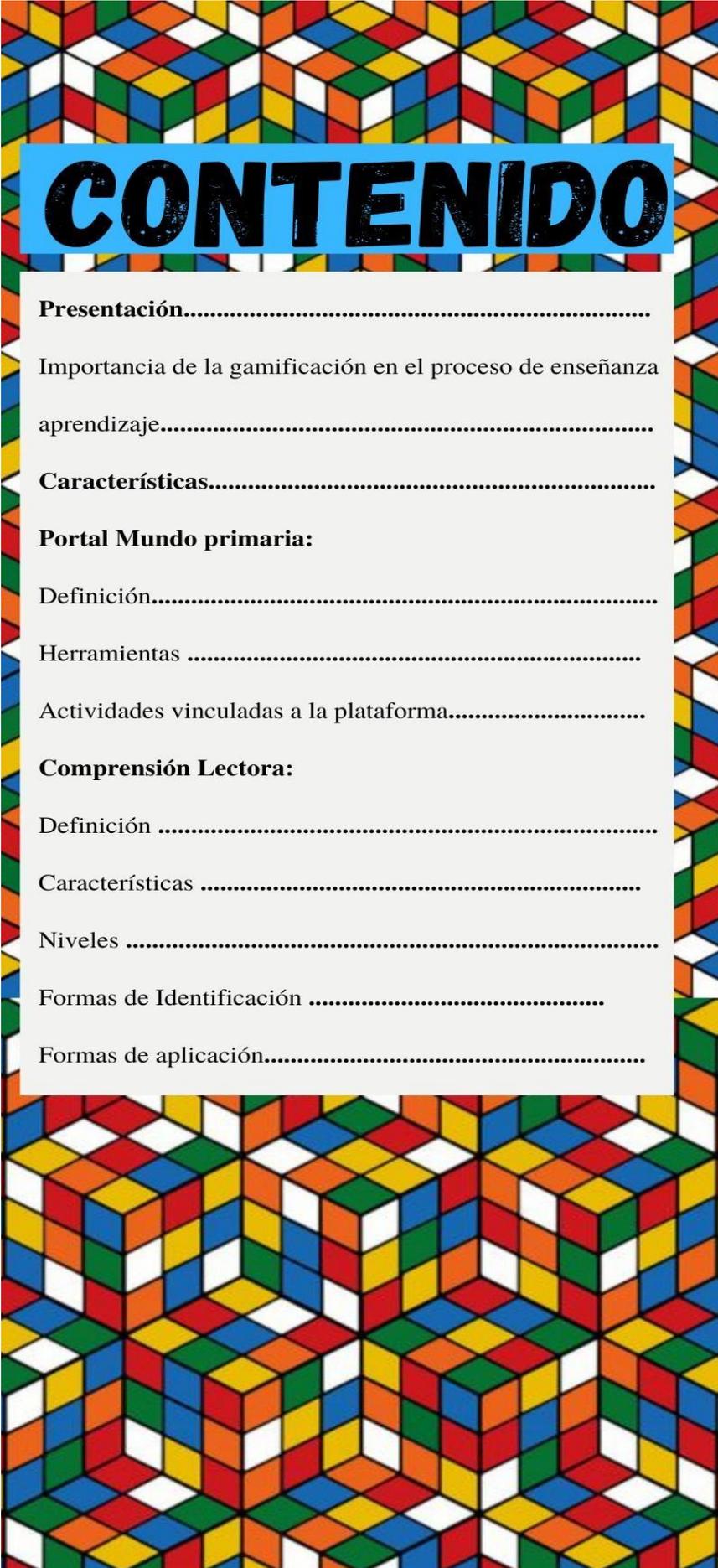
AUTORES:
ROSA MAGDALENA FALCONI NARVAEZ
ELIZABETH GEORGETTE RUIZ BRAVO





INTRODUCCIÓN

La herramienta más aplicada en el entorno de los juegos en red es la gamificación, que usa elementos de los videojuegos con el fin de influir en el comportamiento de los jugadores. Esta variante aplica técnicas de la Psicología y la Educación para fomentar de una forma positiva el aprendizaje del usuario. En el ámbito de la educación existen casos de éxitos en los que los usuarios a través de un juego en la red aumentan sus conocimientos y capacidades, así como su participación en el área de la educación.



CONTENIDO

Presentación.....

Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza
aprendizaje.....

Características.....

Portal Mundo primaria:

Definición.....

Herramientas

Actividades vinculadas a la plataforma.....

Comprensión Lectora:

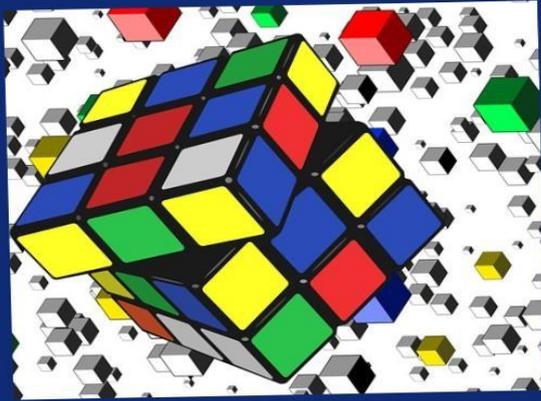
Definición

Características

Niveles

Formas de Identificación

Formas de aplicación.....



**“El principal objetivo
de la educación es
criar personas
capaces de hacer
cosas nuevas
y no solo repetir
lo que otras
generaciones hicieron”**
Jean Piaget



IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

- La gamificación es la metodología preferida para la formación, ya que aumenta el atractivo de los procesos de aprendizaje, la innovación, la diversión, la productividad, la capacidad de retener conceptos y la adquisición de habilidades.
- La mecánica del juego, es una parte esencial para que la gamificación sea exitosa y es que se relaciona con el control que se tiene sobre los niveles de juego y las acciones que guían al mismo.

Características que resaltan de la mecánica del juego son:

- **Puntos:** Recompensas que se les otorga a los usuarios, estimulando la competencia y participación de los usuarios.
- **Niveles:** Los jugadores suben de nivel cuando completan algún objetivo o han concretado su participación.
- **Logros, desafíos y medallas:** Por cada reto o desafío completado, se otorga algún premio o medalla como un símbolo distintivo de que la prueba se ha superado y se ha avanzado de nivel.
- **Tabla de clasificación, ranking, y tabla de puntuación:** fomentan la competencia entre los usuarios al mostrar la acumulación de puntos que cada jugador ha logrado durante el juego.





**LA EDUCACION NO CAMBIA EL MUNDO,
CAMBIA A LAS PERSONAS QUE VAN A
CAMBIAR EL MUNDO.**

PAULO FREIRE

¿Qué es la comprensión lectora ?

La comprensión lectora es la acción que surge de la lectura, es un proceso donde interfiere la mente para interpretar textos que pueden presentar hasta grados de dificultad (Zevallos y Dean, 2017). Es así como se la define por formar procesos cognitivos para entender, esta puede configurar ciertos aspectos que hará que se logre su comprensión, como es el conocimiento y habilidades de leer. Los estudiantes construirán sus propios saberes en base a lo que evidencien y formarán un propio concepto y percepción.



Características de la comprensión lectora



La comprensión lectora presenta características como el saber diferenciar, cómo se estructura un texto, argumentar, describir, interpretar y organizar la información (Espinosa, 2021). Cuenta con un proceso particular en el que son partícipes la integración de información y su entendimiento, cada parte de este proceso forma una característica fundamental puesto que en el estudiante se denotan habilidades. Se adiciona que para que se propicie de manera correcta debe existir motivación, aproximación y conocimientos previos.

Niveles

Los niveles de comprensión lectora son las fases a las que llega el lector frente al proceso de información, está el nivel de comprensión literal, crítico e inferencial (Cervantes et al., 2017). El nivel de comprensión literal puede transcurrir desde un grado primario en donde se reconocen e identifican ideas, hasta profundas que comprende reconocimiento de acontecimientos. El nivel inferencial es el inferir situaciones, detalles, e interpretar para encontrar significados. Y el crítico es donde se producen reflexiones u opiniones que pueden ser verdícas o fuera de la realidad.



En la actualidad la formación de ambientes de aprendizajes virtuales ha conducido a un mayor interés por el estudiante en el involucrarse en las clases, cuando se conforma la plataforma "Mundo Primaria " para que el docente la utilice con el fin de mejorar la comprensión lectora de sus estudiantes, se destina el ocupar esta herramienta para compactar recursos, videos, imágenes que conducirán a la formación de alumnos y su inserción en esta plataforma para ir mejorando su comprensión y fluidez al leer





MUNDO PRIMARIA





Mundo primaria es una herramienta que comprende distintos recursos y actividades que integra el uso de la tecnología

Ayuda al docente a mejorar su praxis y al estudiante con un ambiente educativo más dinámico.



Mundo Primaria contiene recursos educativos ideales como complemento y apoyo a los conocimientos aprendidos en el aula de clase

Esta plataforma contiene: cuentos, leyendas, poemas entre otros que promoverán opiniones y criterios, además es indicado para desarrollar el hábito lector y la comprensión lectora en discentes de todas las edades

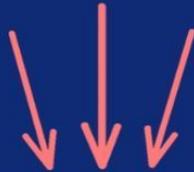


Se pueden utilizar actividades planificadas según el criterio del profesor, además se pueden realizar pruebas rápidas después de la lectura.



También posee recursos relevantes como:

- Artículos de educación.
- Artículos de Pedagogía
- vídeos
- Infografías
- Trabalenguas
- Adivinanzas
- Vídeos de canciones infantiles





PASOS A SEGUIR

 mundo
primaria



Cuentos de terror



Las tres truchas



El perro aterrado



El gran susto



La leyenda del sapo Kuartam



El granjero y el tokaebi



El ogro rojo



monstruo del lago



El dragón Wawel



Juan sin miedo

1 INGRESAR AL LINK DEL PORTAL

<https://www.mundoprimary.com/lecturas-para-ninos-primaria>

2 BUSCAR ENTRE LAS HERRAMIENTAS EL CUADRO DE MAS LECTURA



3 MAS LECTURAS SE IDENTIFICA MEDIANTE EL ICONO DE LIBRO



4 Una vez que encontré el icono del libro de Mas lectura , dirigirse a la opción comprensión lectora y hacer clic.

5 Una vez que seleccione la opción comprensión lectora , se abrirá una ventana con una introducción sobre comprensión lectora con unos icono de niños , seleccionar el icono que corresponde al grado del infante.



6

Luego de seleccionar el grado del infante , se le abrirá una ventanilla con 29 cuentos para trabajar , cuentos acorde de la edad del niño .

The screenshot shows the 'mundoprimary' website interface. At the top, there is a navigation menu with categories: Juegos, Cuentos, Leyendas, Fábulas, Dibujos, Adivinanzas, Lecturas, Canciones, Fichas, Poemas, Recursos, Refranes, Trábalenguas, Nombres, Palabras, and Diccionario. The main heading is 'Lecturas comprensivas para trabajar en 3° y 4° de Primaria'. Below this, there is a brief explanation of reading comprehension and a section titled 'Lecturas comprensivas para Primaria: Elige la tuya'. This section contains a grid of 29 story cards, each with an icon and a title. The stories are: El príncipe feliz, El Sol y la Luna, ¿Qué le pasa a la gallina?, El largarto está llorando, El deporte, Arañas e insectos, El leopardo, Mickey Mouse, El huevo y la gallina, Catálogo de supermercado, Las tijeras, Noticia: Los leones marinos ganan el campeonato!, El mago Houdini, Los botones, El origen del juguete, Barco de vela, El reloj, El patio, La oferta, and Giuseppe Moccia. At the bottom of the grid is a card for 'El gran Mozart'.

7

Una vez que te encuentres en la ventanilla , podrás elegir y leer el cuento de tu preferencia y realizar las preguntas sobre el cuento que elegiste.



EJEMPLO

1

Se selecciona el cuento que sea de su preferencia en este caso hemos escogido "El príncipe feliz "



2

Luego de hacer clic aparecerá el cuento completo.



El Príncipe Feliz

Portada • Lecturas para niños • El Príncipe Feliz



Fragmento de la obra de Oscar Wilde

En la parte más alta de la ciudad, sobre una columnita, se alzaba la estatua del Príncipe Feliz. Estaba toda revestida de madreperla de oro fino. Tenía, a guisa de ojos, dos centelleantes zafiros. En el gran rubí rojo ardía en el puño de su espada. Una noche voló una golondrina sin descansa hacia la ciudad. Entonces divisó la estatua sobre la columnita.

-Voy a cobijarme allí -gritó- El sitio es bonito. Hay mucho aire fresco.

Se dejó caer precisamente entre los pies del Príncipe Feliz.

Pero al ir a colocar su cabeza bajo el ala, he aquí que le cayó encima una pesada gota de agua. Después otra.

-¿Para qué sirve una estatua si no resguarda de la lluvia? -dijo la Golondrina-. Voy a buscar un buen copete de chimenea.

Se dispuso a volar más lejos. Pero antes de que abriese las alas, cayó una tercera gota. La golondrina miró hacia arriba y vio... ¡Ah, lo que vio! Los ojos del Príncipe Feliz estaban arrasados por lágrimas, que corrían sobre sus mejillas de oro.

La faz era tan bella a la luz de la luna, que la Golondrina se sintió llena de piedad.

-¿Quién sois? -dijo.

-Soy el Príncipe Feliz.

-Entonces, ¿por qué lloriqueáis de ese modo? -preguntó la Golondrina-. Me habéis empapado casi.

-Cuando estaba yo vivo y tenía un corazón de hombre -repitió la estatua-, no sabía lo que eran las lágrimas porque vivía en el Palacio de la Despreocupación, en el que no se permite la entrada al dolor.

Durante el día jugaba con mis compañeros en el jardín y por la noche bailaba en el gran salón. Alrededor del jardín se alzaba una muralla altísima, pero nunca me preocupó lo que había detrás de ella, pues todo cuanto me rodeaba era hermosísimo. Mis cortesanos me llamaban Príncipe Feliz y, realmente, era yo feliz, si es que el placer es la felicidad. Así viví y así morí. Ahora que estoy muerto me han elevado tanto, que puedo ver todas las fealdades y todas las miserias de mi ciudad, y aunque mi corazón sea de plomo, no me queda más recurso que llorar.



5

ACTIVIDADES

Las actividades gamificadas aparecerán cuando termines de dar lectura el cuento por lo cual consiste en responder 5 preguntas para comprobar tu comprensión , las preguntas van apareciendo a medida que vayas respondiendo .

Primaria - Comprensión lectora - Tercero - Cuarto

¿Por qué lloraba el Príncipe Feliz?

Porque no le gustaba ser una estatua.

Porque desde allí veía todas las miserias de la ciudad.

Porque no le gustaba no poder moverse.

Porque se había asustado de la Golondrina.

✓ Sonido + Juegos Inicio 1 / 5

Primaria - Comprensión lectora - Tercero - Cuarto

¿De qué estaba hecho el corazón del Príncipe Feliz?

De oro fino

De plomo

De piedra

De rubíes

✓ Sonido + Juegos Inicio 2 / 5

Primaria - Comprensión lectora - Tercero - Cuarto

¿Dónde vivía el Príncipe Feliz cuando estaba vivo?

En el Palacio de la Despreocupación.

En la parte más alta de una montaña.

En la parte más alta de la ciudad.

En medio de un jardín.

✓ Sonido + Juegos Inicio 3 / 5



Primaria - Comprensión lectora - Tercero - Cuarto

¿Qué vio la Golondrina al mirar hacia arriba?

Que estaba lloviendo.

Que hacía mucho sol.

Que el Príncipe Feliz estaba riéndose.

Que el Príncipe Feliz estaba llorando.

✓ Sonido + Juegos Inicio 4 / 5

Primaria - Comprensión lectora - Tercero - Cuarto

¿Qué eran los ojos del Príncipe Feliz?

Plomo

Oro

Rubíes

Zafiros

✓ Sonido + Juegos Inicio 5 / 5

si el infante responde las preguntas bien , al final le saldra un recuadro felicitandole e invitandole a otras actividades.

¡MUY BIEN!
Has terminado el juego
Esto también te puede interesar

Volver a jugar

AUDIOCUEENTOS

Tablas de MULTIPLICAR

JUEGOS DE LAS COMUNIDADES AUTÓNOMAS

LETRAS DE CANCIONES INFANTILES

✓ Sonido + Juegos Inicio 5 / 5

Gamificación



"EL CEREBRO NO ES UN VASO POR LLENAR, SINO UNA LÁMPARA POR ENCENDER."

