



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

WebQuest para mejorar la comprensión lectora en la asignatura de Lengua y literatura en estudiantes de Octavo Año EGB

**TAPIA ALVARADO ANDREA PAOLA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**GOMEZ REYES CARMEN ESTHER
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2025**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**WebQuest para mejorar la comprensión lectora en la asignatura de
Lengua y literatura en estudiantes de Octavo Año EGB**

**TAPIA ALVARADO ANDREA PAOLA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**GOMEZ REYES CARMEN ESTHER
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2025**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O
INTERVENCIÓN**

**WebQuest para mejorar la comprensión lectora en la asignatura de
Lengua y literatura en estudiantes de Octavo Año EGB**

**TAPIA ALVARADO ANDREA PAOLA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**GOMEZ REYES CARMEN ESTHER
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

CRUZ NARANJO SARA GABRIELA

**MACHALA
2025**

Tesis Gómez-Tapia (1)

5%
Textos sospechosos

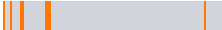
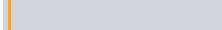
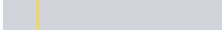
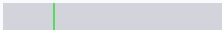


5% Similitudes
0% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
< 1% Idiomas no reconocidos

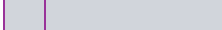
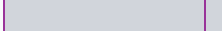
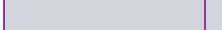
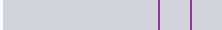
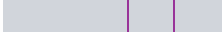
Nombre del documento: Tesis Gómez-Tapia (1).docx	Depositante: CRUZ NARANJO SARA GABRIELA	Número de palabras: 10.647
ID del documento: adf7f1f9057ae86852da1da2854065658b36b9c6	Fecha de depósito: 19/7/2025	Número de caracteres: 71.280
Tamaño del documento original: 3,45 MB	Tipo de carga: interface	
	fecha de fin de análisis: 19/7/2025	



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 TESIS ESPINOZA-ROMERO.docx TESIS ESPINOZA-ROMERO #619bb8 Viene de de mi grupo 1 fuente similar	3%		 Palabras idénticas: 3% (340 palabras)
2	 ojs.docentes20.com https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/download/96/269/659	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (102 palabras)
3	 online.univa.mx Qué es y cómo hacer una WebQuest en el aula Blog UNIVA https://online.univa.mx/blog/que-es-y-como-hacer-una-webquest-en-el-aula	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (62 palabras)
4	 revistas.uap.edu.pe WebQuest como escenario para el aprendizaje colaborativ... http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/download/2332/2384 1 fuente similar	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (62 palabras)
5	 repositorio.ucv.edu.pe https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/20.500.12692/130975/1/Soldevilla_VMA-SD.pdf	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (36 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 repositorio.utmachala.edu.ec https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/23798/1/Trabajo_Titulacion_3271.pdf	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (27 palabras)
2	 Tesis Ricardo y Glenda.docx Tesis Ricardo y Glenda #a66a5f Viene de de mi grupo	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (29 palabras)
3	 PDF ESPINOZA - VARGAS 2024- 2025.pdf Tesis #f52c55 Viene de de mi grupo	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (25 palabras)
4	 Documento de otro usuario #3c9031 Viene de de otro grupo	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (22 palabras)
5	 localhost PROPUESTA ARQUITECTÓNICA PARA LA REMODELACIÓN DEL HOSPIT... http://localhost:8080/xmlui/bitstream/123456789/3385/3/PAULETTE CASTRO.pdf.txt	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)

Fuente mencionada (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

1	 https://maps.app.goo.gl/mkKPfu2wdtP5kCSNA
---	---

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

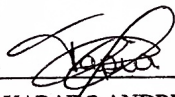
Las que suscriben, TAPIA ALVARADO ANDREA PAOLA y GOMEZ REYES CARMEN ESTHER, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado WebQuest para mejorar la comprensión lectora en la asignatura de Lengua y literatura en estudiantes de Octavo Año EGB, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, 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.



TAPIA ALVARADO ANDREA PAOLA

0707031449



GOMEZ REYES CARMEN ESTHER

0706695244

DEDICATORIA

Tapia Andrea

A Dios, por ser mi guía constante, darme la fortaleza en los momentos de incertidumbre y abrirme caminos donde parecía no haber ninguno.

A mi hijo, Liam Acaro, mi motor y mi mayor inspiración. Su existencia me dio la fuerza para no rendirme y seguir adelante incluso en los momentos más difíciles.

A mi esposo, Fernando Acaro por su fuerza, su paciencia y compañía incansable. Por ser mi apoyo en las caídas y mi impulso en los momentos de duda.

A mis padres, Vicente Tapia y Cecibel Alvarado por su apoyo incondicional, creer en mí y por sostenerme con amor, paciencia y sabiduría a lo largo de este camino.

A mi hermano, Pachito, por los momentos de alegría compartida, por su compañía que hizo más ligero el camino y por ser parte esencial de esta historia.

Y a mis abuelos, Benito Alvarado y Gladys Armijos, cuyo amor eterno y ejemplo de vida han dejado una huella imborrable en mi corazón. Su cariño ha sido el refugio en los días grises y la luz en mi andar.

A todos ustedes, gracias por caminar conmigo. Este logro es tan mío como de ustedes.

Gómez Reyes Carmen Esther

A Dios, por ser mi guía constante, mi refugio en los momentos difíciles y la fuente de mi fortaleza sin su amor y gracia, este logro no habría sido posible.

A mi amado esposo, por caminar a mi lado con amor, paciencia y comprensión gracias por tu apoyo incondicional, por creer en mí incluso cuando yo dudaba, y por ser mi motivación cada día.

A mis padres, por darme la vida, por su ejemplo de lucha y sacrificio, y por enseñarme que con esfuerzo y fe todo se puede lograr papas este triunfo también es suyo.

A mi familia, por estar presente con su cariño, sus palabras de aliento y su apoyo silencioso pero constante su amor ha sido un pilar fundamental en este proceso.

A mis suegros, por acogerme como a una hija y acompañarme con su afecto y respaldo en cada etapa de este camino.

A todos ustedes, con todo mi corazón, les dedico este logro que representa no solo una meta alcanzada, sino el fruto del amor, la fe y la unión familiar.

AGRADECIMIENTO

Tapia Andrea

A lo largo de este proceso académico, he contado con la compañía invaluable de seres maravillosos que han dejado una huella imborrable en mi vida. Esta meta no habría sido posible sin cada uno de ustedes.

Primeramente, agradezco a Dios, mi guía eterno, por ser luz en los momentos de oscuridad, por brindarme la fortaleza necesaria para continuar y por abrir puertas incluso cuando todo parecía incierto.

A mi amado hijo Liam Acaro, quien, sin saberlo, se convirtió en mi motor, mi mayor inspiración y la razón más poderosa para no rendirme. Su existencia me dio el impulso para avanzar con determinación y esperanza.

A mi esposo Fernando Acaro, gracias por tu presencia constante, por tu paciencia infinita, por ser mi roca en los momentos difíciles y por alentarme cuando sentí que no podía más. Tu apoyo fue clave en este camino.

A mis padres, Vicente Tapia y Cecibel Alvarado, gracias por su amor incondicional, por creer en mí aun cuando yo dudaba, por sostenerme con sabiduría, por sus sacrificios y por ser siempre un refugio seguro en cada paso que he dado.

A mi querido hermano Pachito, por los momentos de alegría, por tu compañía sincera y por estar presente en cada etapa de este proceso. Tu presencia fue un alivio en los días pesados y una motivación para seguir adelante.

A mis entrañables abuelos, Benito Alvarado y Gladys Armijos, gracias por su ejemplo de vida, por su amor eterno y por las enseñanzas que llevo grabadas en el alma. Aunque el tiempo pase, su cariño sigue siendo guía y consuelo para mí.

Y, por supuesto, agradezco también a todos los docentes y compañeros que formaron parte de esta etapa universitaria, por su apoyo, su conocimiento compartido y por ser parte del crecimiento académico y personal que hoy celebro.

A todos ustedes, gracias por ser parte de este sueño hecho realidad. Este logro es tan mío como suyo.

Gómez Reyes Carmen Esther

Agradezco, en primer lugar, a Dios por haberme dado la salud, la fortaleza y la sabiduría necesarias para culminar esta etapa tan importante de mi vida.

A mis padres, por su amor incondicional, su apoyo constante y por ser mi principal fuente de motivación y por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia.

A mi esposo por su apoyo incondicional durante mis estudios, por su paciencia y motivarme siempre a ser mejor cada día .

A mis docentes y tutores, por su orientación, paciencia y conocimientos compartidos durante todo el proceso académico y, en especial, en la elaboración de esta tesis y su guía ha sido fundamental para el desarrollo de este trabajo.

Finalmente, a mi familia , a mi suegra y a todas las personas que, de una u otra manera, contribuyeron a que este proyecto se hiciera realidad. Cada gesto, consejo o ayuda fue valioso en este camino.

Gracias a todos.

RESUMEN

Webquest gamificada como herramienta para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de Octavo Año de EGB en la asignatura Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Ciudad de Machala

Autores: Tapia Alvarado Andrea Paola

Gómez Reyes Carmen Esther

Tutor: Ing. Sara Gabriela Cruz Naranjo

Esta investigación analiza el impacto de la implementación de una Webquest gamificada en el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de octavo año de Educación General Básica el estudio responde a la problemática de bajo interés y dificultades en la comprensión de textos, situación observada a través de métodos tradicionales de enseñanza que no logran motivar ni involucrar activamente a los estudiantes.

La propuesta parte del diseño e integración de una Webquest estructurada en torno a tareas auténticas, recursos digitales interactivos y dinámicas propias de la gamificación, como retos, recompensas, niveles y trabajo colaborativo, este enfoque busca transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo el desarrollo de la comprensión lectora más atractivo, participativo y significativo.

Metodológicamente, la investigación aplicó un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo) y un diseño cuasi experimental con pretest y posttest la muestra estuvo conformada por estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa Ciudad de Machala. Se utilizaron encuestas y pruebas de comprensión lectora para evaluar la efectividad de la Webquest antes y después de la intervención.

La investigación concluye que la inclusión de estrategias tecnológicas innovadoras resulta fundamental para mejorar competencias lectoras, motivar el aprendizaje autónomo y preparar a los estudiantes para los retos educativos del siglo XXI, recomendando su integración sistemática en el currículo escolar

Palabras claves: comprensión lectora, Webquest, Gamificación, estrategias didácticas.

ABSTRACT

Online educational software for Web Design and Programming knowledge

Authors:

Tutor: Lcdo. Franklin David Chamba Gómez, Mgs

Summary

- **Key Word: Reading comprehension, Gamification, Didactic strategies, Teaching strategies**

This research analyzes the impact of implementing a gamified Webquest on strengthening reading comprehension in eighth-grade students of General Basic Education. The study addresses the problem of low interest and difficulties in text comprehension, a situation observed through traditional teaching methods that do not succeed in motivating or actively involving students.

The proposal is based on the design and integration of a Webquest structured around authentic tasks, interactive digital resources, and typical gamification dynamics such as challenges, rewards, levels, and collaborative work. This approach seeks to transform the teaching-learning process, making the development of reading comprehension more attractive, participatory, and meaningful.

Methodologically, the research applied a mixed approach (quantitative and qualitative) and a quasi-experimental design with pre-test and post-test. The sample consisted of eighth-grade students from the Unidad Educativa Ciudad de Machala. Surveys and reading comprehension tests were used to evaluate the effectiveness of the Webquest before and after the intervention.

The research concludes that the inclusion of innovative technological strategies is essential to improve reading skills, motivate autonomous learning, and prepare students for the educational challenges of the 21st century, recommending their systematic integration into the school curriculum.

Tabla de contenido

CAPÍTULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

	14
1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés	14
1.1.1 Planteamiento del problema	14
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio	15
1.1.3 Problema central	16
1.1.4 Problemas complementarios	16
1.1.5 Objetivos de investigación	16
1.1.6 Población y muestra	17
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación	17
1.1.8 Descripción de los participantes	17
1.1.9 Características de la investigación	17
1.1.9.1 Enfoque de la investigación	17
1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación	18
1.1.9.3 Métodos de investigación	18
1.2 Establecimiento de requerimientos	20
1.2.1 Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver	21
1.3 Justificación de requerimientos a satisfacer	22
1.4. Marco referencial	23
1.4.2 Factores que afectan la comprensión lectora	24
1.4.3 Estrategias didácticas para mejorar la comprensión lectora	24
1.4.4 Importancia de la comprensión lectora en la educación básica	25
1.5 Las TIC en la educación	26
1.5.1 TIC como recurso pedagógico	26
1.5.2 Uso de TIC en la asignatura Lengua y Literatura	26
1.5.3 Ventajas y desafíos	27
1.5.4 Uso de TIC en la asignatura de lengua y literatura	28
1.6 Webquest como estrategia didáctica	28
1.6.1 Definición y características	28
1.6.2 Beneficios pedagógicos de la Webquest	29
1.6.3 Webquest y Comprensión lectora	29
1.7 Gamificación en el contexto educativo	30
1.7.1 Concepto de Gamificación	30
1.7.2 Elementos de gamificación	30
CAPITULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO	32
2.1. Definición del prototipo	32
2.2. Fundamentación teórica del prototipo	32
2.3. Objetivo General y Específicos del Prototipo	33
2.3.1. Objetivo General:	33
2.3.2. Objetivo Especifico:	33
2.4. Diseño de la Webquest	33

2.5 Herramientas de desarrollo	38
CAPITULO III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO	41
3.1 EXPERIENCIA I	41
3.1.2 <i>Planeación</i>	41
3.1.2 <i>Experimentación</i>	41
3.1.3 <i>Evaluación Y Reflexión</i>	42
3.1.4 <i>Resultados De La Experiencia I</i>	51
3.1.4.1 <i>Entrevista al docente</i>	51
3.2 EXPERIENCIA II	54
3.2.2 <i>Experimentación</i>	54
3.2.4 <i>Resultados de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo</i>	55
3.2.4.1 <i>Resultados de la experiencia II.</i>	55
CONCLUSIONES	61
RECOMENDACIONES	62
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	63
ANEXOS	67

INDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Localización del colegio	15
Ilustración 2 Plantilla en blanco	33
Ilustración 3 Personalización de la pagina.....	34
Ilustración 4 Creación de las páginas	34
Ilustración 5 Página de Portada	35
Ilustración 6 Página de Introducción	35
Ilustración 7 Página de Tarea	36
Ilustración 8 Página de Proceso.....	36
Ilustración 9 Página de Recursos.....	37
Ilustración 10 Página de Evaluación.....	37
Ilustración 11 Página de Conclusión	38
Ilustración 12 Pregunta 1 (Pre y Postest).....	55
Ilustración 13 Pregunta 2.....	56
Ilustración 14 Pregunta 3.....	56
Ilustración 15 Pregunta 5 (Pre y Postest).....	57
Ilustración 16 Preguntas 6	58
Ilustración 17 Pregunta 7.....	59
Ilustración 18 Pregunta 8.....	59

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Dimensiones e indicadores de la variable independiente.....	20
Tabla 2 Herramientas	38
Tabla 3 Cronograma de actividades hacia el experto en la asignatura de Lengua y literatura...	42
Tabla 4 Encuesta	43
Tabla 5 Cronograma.....	48
Tabla 6 Cronograma de actividades y tiempo para la demostración del prototipo	48
Tabla 7 Recursos Tecnológicos para presentación del prototipo.....	49
Tabla 8 Descripción de los participantes.....	49
Tabla 9 Cuadro de entrevista realizada a la docente responsable de la asignatura	51
Tabla 10 Cronograma de planificación de experiencia II.....	54

INDICE DE ANEXOS

ANEXO 1 Encuesta.....	67
ANEXO 2 Evaluación Sumativa	68
ANEXO 3 Evaluación Sumativa – Posttest.....	69

CAPÍTULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés

1.1.1 Planteamiento del problema En la Institución Educativa Ciudad de Machala, en la asignatura Lengua y Literatura del octavo año de EGB se observó que existe poco interés por parte de los estudiantes para la comprensión lectora, lo cual se vuelve problema multifacético influido por diversos factores interconectados. Muchos alumnos perciben la comprensión lectora como una actividad repetitiva o poco interesante, especialmente si los textos no se relacionan con sus intereses personales o no tienen un propósito claro en el aprendizaje. Para algunos alumnos, este problema se puede asociar con frustración o ansiedad si tienen dificultades para entender textos, lo que afecta su confianza y disposición para mejorar en esta área.

Este tipo de asignatura presenta problemas debido a que algunos estudiantes no encuentran los textos atractivos o relevantes para sus intereses personales o su vida cotidiana, carecen de técnicas como resumir, hacer inferencias o formular preguntas, lo que dificulta su comprensión, otro aspecto que exacerba a los estudiantes son los métodos tradicionales con enfoques rígidos que no integran tecnologías o actividades interactivas pueden hacer que la lectura sea monótona.

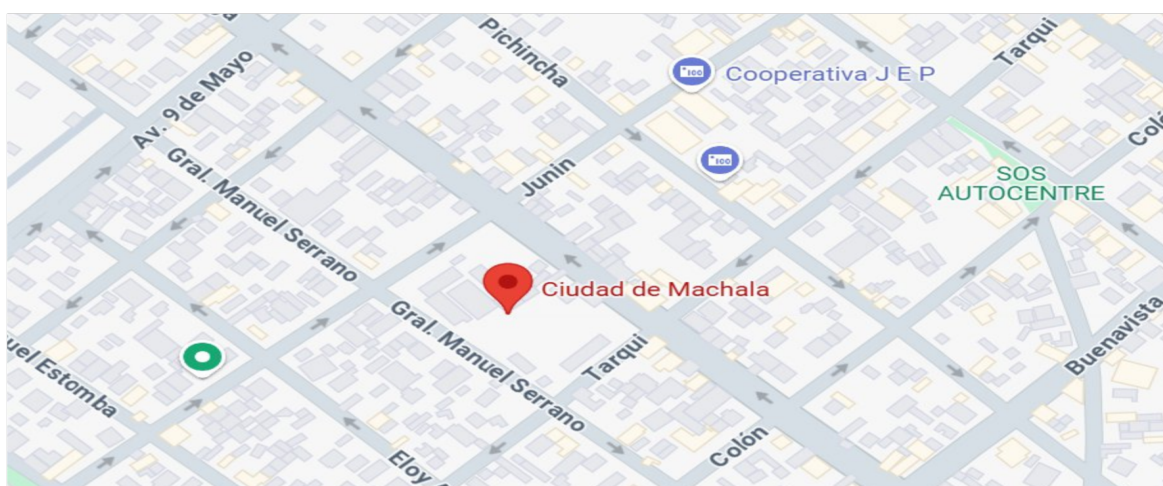
La ausencia de orientación adecuada o retroalimentación positiva también puede generar desmotivación. Los sentimientos negativos al enfrentarse a textos difíciles desmotivan aún más a los estudiantes, lo que les genera creencias de que no son capaces de comprender, por lo que, estos factores llevan a evitar la lectura e incluso que no se fomente la participación o el pensamiento crítico.

Con base en lo anterior, se hará énfasis en la Webquest la cual ha experimentado un importante auge en las etapas de escolarización, la misma que está definida como una actividad didáctica orientada a la investigación utilizando una metodología de aprendizaje basada fundamentalmente en el uso de los recursos que brinda el internet, en la cual se puede seleccionar temas que sean de interés para el alumno, para que se pueda desarrollar la investigación, potencien la creatividad, masifiquen habilidades para la cooperación y el trabajo en grupo con el fin de que los alumnos puedan transformar los conocimientos adquiridos en aprendizaje significativos (Guaicha et al., 2020).

1.1.2 Localización del problema objeto de estudio La Unidad Educativa “Ciudad de Machala” está situado en las calles Manuel Serrano e/ Tarqui y Junín en la ciudad de Machala perteneciente a la Provincia de El Oro, el establecimiento educativo es de carácter fiscal, ofrece niveles de educación en educación general básica y bachillerato de modalidad presencial. La investigación se realizó en el Octavo año de Colegio con una muestra de 27 estudiantes.

Ilustración 1

Localización del colegio



Nota. Obtenido de Google Maps. Fuente:

<https://maps.app.goo.gl/mkKPfu2wdtP5kCSNA>

Nombre de la institución: Escuela de educación básica “Ciudad de Machala”

Código AMIE: 07H00006.

Dirección de ubicación: Manuel Serrano e/ Tarqui y Junín

Tipo de educación: Educación Regular.

País: Ecuador.

Provincia: El Oro.

Cantón: Machala.

Parroquia: Machala.

Sostenimiento y recursos: Gratuita.

Modalidad: Presencial.

Jornada: Matutina – Vespertina

1.1.3 Problema central El obstáculo principal en la práctica de la enseñanza y aprendizaje de los temarios de la asignatura Lengua y Literatura es el desinterés de la comprensión lectora, otorgando como resultado la siguiente interrogante:

¿Cómo influye la implementación de una Webquest gamificada en los estudiantes de octavo año de EGB de la Unidad Educativa “Ciudad de Machala” para la mejora de la comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura?

1.1.4 Problemas complementarios

- ¿Cómo puede una Webquest aportar estrategias efectivas para mejorar la comprensión lectora y el desarrollo de habilidades críticas en los estudiantes?
- ¿De qué forma una Webquest con recursos innovadores y atractivos podría motivar a los estudiantes y evitar la monotonía en las actividades de comprensión lectora?
- ¿Qué tan eficaz es una Webquest para proporcionar herramientas de evaluación adecuadas que permitan medir y mejorar la comprensión lectora de los estudiantes?

1.1.5 Objetivos de investigación

Objetivo General

- Elaborar una Webquest gamificada, como herramienta pedagógica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de octavo año de EGB de lengua y literatura de la Unidad Educativa Ciudad de Machala.

Objetivos Específicos

- Reconocer los factores metodológicos que limitan el desarrollo de la comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Elaborar una Webquest gamificada adaptada a la asignatura Lengua y Literatura para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Ciudad de Machala.

- Evaluar la efectividad del uso de la Webquest de la mejora del rendimiento académico mediante encuestas, análisis del desempeño académico antes y después de la intervención y pruebas de comprensión en los estudiantes.

1.1.6 Población y muestra La Unidad Educativa “Ciudad de Machala” es público con un total de 1350 estudiantes de educación general básica hasta bachillerato. El proceso de investigación fue efectuado en Octavo de EGB paralelo “B” manteniendo como muestra 27 estudiantes, los mismos que están bajo la tutoría de la Lcda. Teresa Villacrés

1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación En la investigación se determinan los siguientes elementos que se dividen en:

1. Docente del Octavo Año de EGB paralelo “B” que imparte la asignatura Lengua y Literatura
2. Estudiantes del Octavo Año de EGB paralelo “B” de la Unidad Educativa “Ciudad de Machala”

1.1.8 Descripción de los participantes Tomando como referencia al Octavo Año de EGB paralelo “B” hemos considerado determinar datos recolectados de estudiantes tomando en referencia diferentes tipos de respuestas basadas en nuestra encuesta y al momento de obtener información por parte de los 27 estudiantes.

1.1.9 Características de la investigación

1.1.9.1 Enfoque de la investigación El enfoque mixto en investigación desempeña un papel fundamental al combinar estrategias cuantitativas y cualitativas para proporcionar una comprensión más completa y profunda del fenómeno estudiado. En el contexto de una tesis, especialmente en áreas como la educación o la psicología, el enfoque mixto ayuda a abordar preguntas complejas desde múltiples dimensiones, facilitando una visión más integral del problema. Según Haro Sarango et al. (2024) el enfoque mixto “proporciona una comprensión más completa de los problemas de investigación que cualquiera de los enfoques por separado”, lo que lo convierte en una herramienta valiosa para lograr mayor validez y profundidad en el análisis.

Metodología mixta: Se emplea tanto el enfoque cuantitativo como el cualitativo sin mostrar preferencia alguna durante el proceso. De hecho, se logran resultados más sólidos

al contrastar las perspectivas de los sujetos de estudio con datos estadísticos y hallazgos en artículos científicos. Esta aproximación proporciona un alcance más completo de los objetivos establecidos, otorgando así mayor credibilidad a los resultados obtenidos.

1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación El estudio tiene un alcance descriptivo, lo que facilita identificar diversas características, como el comportamiento del objeto de investigación. Aunque este enfoque se centra en medir y describir el fenómeno analizado, no tiene como objetivo comparar a los individuos o grupos involucrados en el mismo contexto. Los diversos enfoques de investigación, desde la perspectiva cuantitativa, se enfocan en el análisis de datos utilizando medidas de centralización, lo que permite formular hipótesis sobre el objeto de estudio.

De igual manera, el enfoque cualitativo se orienta a realizar estudios basados en la fenomenología y análisis narrativos, ya que estos permiten deducir cómo un fenómeno específico impacta a un grupo de personas.

Mediante un alcance descriptivo, es posible responder a las preguntas planteadas, detallando y definiendo las características de una variable, además de interpretar los datos de manera eficiente y garantizar que la investigación siga un rumbo adecuado.

1.1.9.3 Métodos de investigación En esta investigación se emplea un diseño cuasi experimental, utilizando las técnicas de pretest y posttest para comparar los niveles de aprendizaje antes y después de la intervención educativa en los estudiantes de Octavo de BGU.

Este método destaca por la precisión de los resultados que genera, ya que permite validar el fenómeno estudiado al combinar diversas técnicas. Su objetivo es evaluar la efectividad de una propuesta tanto antes como después de su implementación en el contexto del fenómeno analizado.

Pretest: Antes de implementar la Webquest, se realizará una sesión presencial en las instalaciones de la Unidad Educativa Ciudad de Machala. En esta actividad participará la Lcda. Teresa Villacrés, docente del octavo año paralelo “A”. El objetivo será presentar el prototipo de la Webquest y obtener retroalimentación experta para su ajuste.

Durante esta sesión se aplicará una entrevista semiestructurada, diseñada previamente con base en indicadores relacionados con usabilidad, navegabilidad, diseño visual y

pertinencia de contenidos. Las preguntas estarán organizadas en torno a las dimensiones establecidas para la variable independiente (Webquest). Esta información permitirá realizar mejoras puntuales antes de la implementación con los estudiantes.

Posttest: Una vez concluida la aplicación de la Webquest, se llevará a cabo un posttest mediante una encuesta estructurada, dirigida a los estudiantes del octavo año paralelo “A”. Esta encuesta se enmarca en una evaluación sumativa, con el fin de valorar la efectividad de la herramienta y su impacto en la comprensión lectora.

El instrumento incluirá ítems cerrados tipo Likert, organizados por dimensiones e indicadores relacionados con la variable dependiente (comprensión lectora). Las respuestas permitirán medir niveles de aceptación, comprensión del contenido, y percepción de utilidad de la estrategia implementada.

Instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos utilizados se estructuran de manera sistemática, considerando las dimensiones e indicadores definidos para cada variable. Esto facilita la identificación precisa de las variables independiente y dependiente, con el objetivo de reflejar claramente los resultados obtenidos a través de cada técnica e instrumento empleado.

- Entrevista semiestructurada (pretest): aplicada a la docente, centrada en los aspectos técnicos y pedagógicos del prototipo.
- Encuesta estructurada (posttest): aplicada a los estudiantes, orientada a medir la efectividad y aceptación de la Webquest. Ambos instrumentos se elaboraron en función de las variables del estudio y sus respectivas dimensiones e indicadores, lo cual garantiza la validez del proceso de recolección y análisis de datos.

Variable independiente: Implementación de una Webquest

Una Webquest es una actividad de investigación en la cual los estudiantes utilizan internet para obtener información sobre un tema específico y luego aplican los conocimientos adquiridos para resolver un problema o completar una tarea. Es una metodología que promueve el aprendizaje activo, la colaboración entre los estudiantes y el uso de diferentes recursos digitales, como páginas web, videos, imágenes, entre otros (Gómez, 2024).

Variable dependiente:

Tabla 1

Dimensiones e indicadores de la variable independiente

Dimensiones	Indicadores	Preguntas	Técnicas/Instrumentos
Pedagógico	Implementa nuevas formas de enseñar la asignatura Lengua y Literatura.	E1, E2, E3	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario
Tecnológico	Utiliza la Webquest para la presentación de la asignatura.	E4	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario
Contenido	Adapta el contenido utilizando nuevos recursos de aprendizaje.	E5, E6, E7, E8	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario

Nota. La tabla muestra las dimensiones de la variable independiente y sus indicadores.

1.2 Establecimiento de requerimientos

Para llevar a cabo una investigación efectiva, es esencial establecer claramente el enfoque del estudio, así como identificar los requerimientos principales y la colaboración de la Unidad Educativa Ciudad de Machala. Mediante una revisión exhaustiva de la documentación existente, se ha podido identificar y analizar un patrón de problemas recurrentes en el aprendizaje de asignaturas del Octavo Año de Educación General Básica (EGB), específicamente en Lengua y Literatura, tanto a nivel local como regional este proyecto tiene como objetivo desarrollar, implementar y evaluar una Webquest la intención es reforzar los conocimientos en la asignatura de Lengua y Literatura, centrándose en las necesidades detectadas en el contexto educativo esta metodología mixta se aplicará para integrar tanto enfoques cualitativos como cuantitativos, lo que permitirá una comprensión más profunda de los fenómenos educativos observados con la

combinación de estos métodos no solo enriquecerá la investigación, sino que también facilitará la identificación de estrategias efectivas para abordar las dificultades en el aprendizaje. A través de este enfoque integrador, se busca mejorar la calidad educativa y fomentar un ambiente de aprendizaje más dinámico y efectivo

1.2.1 Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver para el desarrollo del prototipo se establecieron los siguientes requerimientos:

Requerimientos pedagógicos: con la finalidad de mejorar la comprensión lectora de la asignatura Lengua y Literatura se plantea lo siguiente:

- Revisión de contenidos asignados por el docente tutor de la institución en la Planificación de Unidad Didáctica.
- Potenciar la comprensión lectora de la asignatura Lengua y Literatura.
- Estrategias de aprendizaje adecuadas a la enseñanza de Lengua y Literatura.
- Planeación de actividades dirigidas a potenciar la comprensión lectora.
- Colaboración del docente mediador de la asignatura.

Requerimientos técnicos: con la finalidad de que los estudiantes y docentes accedan a la Webquest, se necesitan los siguientes recursos:

Requisitos para portátil o computador:

- Portátil o computador con un mínimo de 1.6 GHz.
- Memoria RAM con un mínimo de 2GB.
- Conexión a internet con un mínimo de 56KB para una navegación fluida.

Requisitos para dispositivos móviles:

- Compatible con cualquier dispositivo móvil con conexión a internet.

Requerimientos tecnológicos: para precisar la correcta creación e implementación del prototipo se han planteado los siguientes recursos:

- Navegadores web (Google Chrome, Opera, Brave, etc.)
- Conocimiento necesario para la creación de una Webquest.
- Herramienta para la creación de la metodología: WIX

Funcionalidades generales

- Mejorar la comprensión lectora
- Formación de conocimientos de Lengua y Literatura.
- Realizar actividades interactivas en la Webquest.
- Gestionar contenidos basados en la Planificación de Unidad Didáctica de la asignatura.

1.3 Justificación de requerimientos a satisfacer

La tecnología ha experimentado cambio significativo en la sociedad y redefinido la forma en que las personas trabajan, se comunican y obtienen información. En educación, este cambio abre nuevas oportunidades de aprendizaje que permiten a los estudiantes explorar contenidos de una manera interactiva, colaborativa y global. Sin embargo, el desafío no es sólo adquirir información, sino también aprender a analizarla y aplicarla críticamente.

El auge de las tecnologías ha brindado a la educación la oportunidad de desarrollar nuevas herramientas que superen las limitaciones de las metodologías tradicionales en entornos presenciales. Estas innovaciones facilitan la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo a los docentes incorporar recursos tecnológicos en sus clases para hacerlas más atractivas y, al mismo tiempo, motivar a los estudiantes a aprender de manera creativa e innovadora.

En este contexto emerge la Webquest como posibilidad de innovación en el ámbito educativo que propicia el aprendizaje al brindar refuerzo positivo en los estudiantes, por lo que desde el quehacer docente ha de buscarse garantizar la conexión entre las TIC y las necesidades de aprendizaje de nuevas generaciones de estudiantes, de manera que se organice su integración al aula de clase (Elena Cruz, 2021; como se citó en Chalco y Quispe, 2018; Gómez, 2019; Martínez Borreguero et al., 2020; Calizaya, 2021; Turpo, 2021).

En esta situación, las Webquests se destacan como una herramienta educativa que aprovecha las tecnologías para desarrollar habilidades fundamentales, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración. Al guiar a los estudiantes en actividades estructuradas que utilizan recursos en línea seleccionados, las Webquest ofrecen un enfoque práctico y significativo, ayudándolos a conectar el conocimiento académico con aplicaciones reales. Esto las convierte en una metodología clave para abordar las demandas de la educación en la era digital.

Por tanto, el presente proyecto se delimitará en desarrollar una respuesta a la problemática de la posibilidad de implementar una Webquest educativa y así aportar con el fortalecimiento de los contenidos.

1.4. Marco referencial

1.4.1 Definición y niveles de comprensión lectora Es entender y comprender la nueva información adquirida que nos va a permitir a interactuar y analizar nuestros conocimientos u opiniones para fomentar el contexto crítico y el interés de leer, es decir, entender y analizar lo que estamos leyendo para dar un significado a partir de las experiencias o las vivencias logrando deducir lo que está escrito. No es simplemente el acto de leer y leer, si no que interpretar lo que está en el texto, asimismo (Ruiz Xicará, 2020), menciona que, “Se recomienda tener el hábito de la lectura, ya que es una herramienta básica en la vida cotidiana, ya que es considerada como un ejercicio para la educación...” (p. 177); mientras que (Sierra, 2022), hace mención que “la lectura y el acto de comprender es un proceso complejo que va más allá del acto mecánico de decodificación de grafías, sino que es en sí mismo un proceso de razonamiento en el que el lector relaciona sus conocimientos ya adquiridos con la información que el texto le presenta.” (p. 623), la comprensión lectora es un acto relevante en el proceso educativo para desarrollar habilidades y destrezas que le permitan al estudiante resolver problemas y tomar decisiones.

Cuando uno lee un texto se va a encontrar información de la cual algunos no la van a entender o no pueden disfrutar su lectura, para mejorar eso es necesario saber los niveles de comprensión, es por eso que se ha dividido en niveles: comprensión literal, abarca en entender y reconocer la información de forma explícita en el texto adquiriendo la habilidad de identificar el tiempo, espacio, secuencias y personajes del evento en el orden que ocurre recordando detalles y palabras de diversas interpretaciones, para ello se utilizan estrategia como la ruleta (Asuero Flores, 2022); comprensión inferencia, este nivel de lectura hace que el lector enriquezca su interpretación con su propias reflexiones con la ayuda de varios elementos como el contexto, la cultura y pre saberes utilizando estrategias como el rompecabezas de textos; comprensión crítico, comprende la evaluación, reflexión y formación de opiniones personales basadas en el contenido del texto para reflexionar y analizar el texto con estrategias como construye tu propia historia, creando mi pequeño libro ilustrado (Cieza Altamirano, 2023).

1.4.2 Factores que afectan la comprensión lectora En algunos casos cuando el sujeto desarrolla la lectura se le presentan problemas en el proceso de la comprensión lectora como es la, deficiencia en la decodificación cuando se concentran en el sonido y no en la interpretación del texto, en si los recursos son limitados si uno no evoluciona el hábito de la lectura no podrá tener la habilidad de entender y analizar el texto (Almeida, 2022); el sujeto tiene que involucrarse de forma continua en la búsqueda de significado, es decir que sepa identificar los diversos niveles estructurales de textos comprenda y sepa adquirir capacidades de redacción el apoyo del docente resalta en el aula, ya que él dirige cuando el sujeto no comprende el texto y solventa dudas (Sánchez-Domínguez et al., 2021).

Otro de los factores, es la pobreza de vocabulario un grave error léxico que tiene el sujeto se puede evidenciar cuando comienzan a repetir las mismas palabras y caer en conversaciones monótonas, aunque muchas veces el lector no llega a saber el significado de las palabras se le dificulta la comprensión en diferentes niveles para evitar este problema debemos ser constantes con la práctica de la lectura (Granda Asencio et al., 2023); de igual manera, la escases de conocimientos previos que se enfrenta el sujeto porque no lee, ni llega a comprender, ni identifica las palabras causando que su comprensión se vuelva difícil, como nos comenta, (Malagón Cruz, 2024), “no solo depende de la habilidad para leer palabras de manera fluida, sino también del conocimiento previo que el estudiante posee sobre el tema, su capacidad para hacer inferencias, su vocabulario y su motivación hacia ella.” (p. 5808).

1.4.3 Estrategias didácticas para mejorar la comprensión lectora Procedimientos que nos permitan trabajar en crear el hábito de leer se vuelve indispensable en el área educativa, cuando uno lee emplea un sin número de estrategias como leer en voz alta, subrayar ideas principales, apuntar cosas importantes, leer varias veces, etc. (Ortiz Montañez, 2021). En cambio, la estrategia didáctica es todo un proceso que ayuda al a sujeto a mejorar su nivel, el maestro cumple con el rol de ejecutar la acción de identificar sujetos para que se apliquen dichas estrategias con lo objetivo previamente planteados. (Lavanda Marín et al., 2024) nos dice, “es importante que el docente adapte estrategias didácticas efectivas que faciliten el desarrollo de la competencias y hábitos de lectura en los alumnos” (p. 798), si el docente no emplea estrategias el alumno tendrá dificultad para retener información.

Algunas estrategias que nos comenta Galindo Pijal et al. (2024), son activación de conocimientos previos, establecimiento de objetivos de lectura, predicción de contenido, exploración de vocabulario clave y predicción de contenido todo esto ayuda al sujeto a que desarrolle la capacidad de comprender lo que lee y pueda extraer información significativa gracias a la mejora de su comprensión lectora. Otras significativas estrategias, pero un poco más tradicionales son el contestar y hacer preguntas, reconocer la estructura de la historia, resumir, lectura comentada, debate dirigido, lluvia de ideas, dramatización, etc., al finalizar la lectura se van a preguntar si esta intervención les fue de ayuda considerando los niveles de comprensión lectora (Llontop Chimayco, 2023).

1.4.4 Importancia de la comprensión lectora en la educación básica La base de todo es aprender a leer y comprender los textos es uno de los pilares para el camino del conocimiento y del diario vivir. Por medio de la lectura (Zapata Lascano et al., 2024) nos dice, “la lectura se puede aprender sobre las reglas de ortografía, se incrementa el vocabulario y se fortalece la destreza expresiva.” (p. 827), es algo que se ha hecho indispensable para que el sujeto se vuelva crítico, analítico y competitivo, el docente también actúa con un rol de motivar en el alumno el hábito de la lectura como una actividad cotidiana. En Ecuador, los niños muestran bajos niveles de lectura, con 699 puntos sobre 1000 según un estudio de la Unesco, esta situación lleva seis años sin mejoras; para enfrentarla, el Ministerio de Educación impulsa la política “Juntos leemos”, que promueve la lectura desde las escuelas y la gestión central del ministerio (Tapia Tamayo & Zambrano Rodríguez, 2023).

El proceso lector es esencial a nivel global, ya que fomenta la colaboración en diversas áreas de la vida humana y es considerado un pilar clave para el desarrollo sostenible, en este sentido, la comprensión lectora se convierte en una habilidad crucial que incide directamente en el aprendizaje y crecimiento personal (Ramírez Cubas et al., 2025). A medida que los estudiantes progresan en su formación, se espera que puedan interpretar textos de mayor complejidad y variedad, tales como obras literarias, textos científicos, históricos y técnicos. Por ello, es fundamental que los docentes apliquen estrategias didácticas que fortalezcan la comprensión inferencial y crítica, desarrollando así habilidades cognitivas de orden superior (Ruiz Córdoba & Ruiz Córdoba, 2024).

1.5 Las TIC en la educación

1.5.1 TIC como recurso pedagógico Las TIC se ha convertido en un proceso globalizado y cada vez más significativo siendo capaces para contribuir a la construcción del conocimiento, para (Fonseca Cascante, 2021) incorporar “La educación del siglo XXI requiere de una pedagogía reflexiva e innovadora, a partir de la cual los docentes sean conscientes de qué aspectos de su praxis deben cambiar con el objetivo de lograr..” (p, 16), el maestro deber incentivar a emplear este tipo de herramientas para que el alumno obtenga un abundante léxico de información, saberes y conocimientos, brindando en diferentes espacios virtuales e interactuando de forma más enriquecedora. Sin embargo, se concluye que su utilidad se ha vuelto motivadora y aumentado el interés en actividades, asimismo, el aprendizaje basado en proyectos, la atención y concentración en el aula, el estudiante cumpla con un rol activo son características fundamentales en el desarrollo de enseñanza y aprendizaje que se ha visualizado empleando las TIC (Córdova Villar, 2025).

Este escenario se ha presentado como una oportunidad significativa para nuevos entornos de aprendizaje y para el desarrollo de competencias, sin dejar aún lado en los procesos de planificación docente y las nuevas estrategias para el aprendizaje colaborativo e innovación educativa, gracia a las TIC se logran contextos determinados de acompañamientos y de comunicación en el sistema educativo (Lozano Camacho & González Carrión, 2024). En ese orden de idea se constituye como una herramienta didáctica de mucha utilidad y necesidad educativa para el desarrollo del alumnado, mejora el desempeño docente y la optimización de la calidad educativa, sin causar daño en las habilidades cognitivas y el rendimiento académico (Cedeño Pincay & Zambrano Sornoza, 2023).

1.5.2 Uso de TIC en la asignatura Lengua y Literatura Se ha reconocido la utilidad de enfoques interdisciplinarios que relacionan la lengua y la literatura con otras áreas del conocimiento, lo cual enriquece el proceso educativo; se ha comprobado que metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje colaborativo pueden aplicarse con éxito, promoviendo una enseñanza más dinámica e integral (Ríos Valarezo et al., 2025). Por otro lado, el uso de herramientas tecnológicas como Kahoot, presentaciones interactivas, escritura creativa en línea y debates virtuales ha demostrado ser eficaz; estas TIC no solo refuerzan los contenidos de forma lúdica, sino que también incrementan la motivación y el compromiso estudiantil. Como resultado, se ha evidenciado una mejora significativa tanto en la comprensión lectora

como en la producción escrita, asimismo, en la adquisición de competencias lingüísticas, motivación y fomento de la interacción y colaboración (Mantilla Rivera et al., 2024).

Según (Domínguez Pizarro et al., 2025), la aplicación de las TIC en la materia “depende de múltiples factores interrelacionados, entre ellos la infraestructura tecnológica disponible, la formación docente en competencias digitales y la planificación pedagógica adaptada a contextos reales de aula”. Es fundamental que los docentes desarrollen estrategias didácticas que integren la investigación y las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje, no únicamente en lengua castellana, sino en todas las áreas del conocimiento.

De este modo, se busca fomentar en los estudiantes el interés por explorar, cuestionar y proponer soluciones en contextos reales; además, el uso de las TIC ofrece múltiples beneficios, entre ellos, el fortalecimiento de habilidades comunicativas y de producción escrita; por ejemplo, al encargarse de publicar folletos y entrevistas en blogs y redes sociales, los estudiantes demostraron un mayor compromiso con la calidad de sus textos. Esto se reflejó en su preocupación por una correcta redacción y ortografía, así como en el cuidado del contenido, sabiendo que estaría expuesto a una audiencia amplia. En consecuencia, la tecnología no solo potencia el aprendizaje, sino que también promueve la responsabilidad, la autogestión y el desarrollo de competencias significativas (Campos et al., 2024).

1.5.3 Ventajas y desafíos Las Tecnologías de la información y la comunicación o mejor conocidas por sus siglas TIC se han vuelto en una herramienta innovadora y clave dentro de las aulas de clases permitiendo a los profesores volver sus clases más dinámicas e innovadoras logrando así captar de mejor manera la atención de los alumnos. Las TIC nos ofrecen varias ventajas entre las cuales las principales son: el acceso a múltiples recursos digitales de alto impacto para los estudiantes, la posibilidad de adaptar el aprendizaje de los estudiantes de acuerdo con su ritmo de aprendizaje y el desarrollo de diversas habilidades necesarias para la vida cotidiana, aparte de eso ayudan a desarrollar habilidades blandas como el trabajo en equipo, la creatividad y el pensamiento crítico. Además, estas herramientas ayudan a que el estudiante construya su propio conocimiento, ya que no solo recibe información por parte del docente, sino que a través de la exploración y la resolución de problemas reales los estudiantes generan un aprendizaje activo y significativo (García & García, 2022).

A pesar de brindarnos todos estos beneficios antes mencionados también tenemos que tocar el punto de las desventajas que conlleva el uso de las TIC en la educación, ya que al momento de intentar integrarlas se presentan ciertos desafíos entre los cuales destacan algunos como la brecha digital, debido a que no todos los alumnos poseen el mismo conocimiento y acceso sobre el uso de dichas herramientas, otro desafío principal es la falta de preparación docente para poder integrar efectivamente la tecnología en sus clases, es de suma importancia que las TIC tengan un claro propósito y respondan a situaciones reales del estudiante, ya que si no estas herramientas pasarían de ser una ayuda a convertirse en un gran distractor para los alumnos perjudicando significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. EL reto en si de estas herramientas no es usarlas como un fin, sino como un medio para poder construir un aprendizaje significativo, en donde el estudiante sea el protagonista principal en su propio aprendizaje y el docente este ahí con él para servirle como mentor y guía el cual oriente este proceso (Jara-Vaca et al., 2021).

1.5.4 Uso de TIC en la asignatura de lengua y literatura En la asignatura de lengua y literatura las TIC puede llegar a tener un gran impacto al momento de motivar al estudiante a mejorar su comprensión lectora y su forma de expresarse, plataformas digitales, videos educativos, libros interactivos y procesadores de texto son herramientas las cuales sin duda nos permiten trabajar los contenidos de la asignatura de una manera más dinámica. Además, con las TIC podemos generar espacios interactivos en los cuales los estudiantes puedan escribir y compartir sus ideas, y recibir retroalimentación inmediata por parte de sus propios compañeros o del docente, las TIC en esta asignatura abre las puertas a diversas formas de tipo de texto, lo que favorece altamente a enriquecer la experiencia de lectura (Aparicio & Chalco, 2023).

1.6 Webquest como estrategia didáctica

1.6.1 Definición y características La Webquest es una estrategia didáctica la cual fue planteada por el investigador Bernie Dodge en 1995, el cual tenía en mente hacer que los estudiantes utilicen el internet de una manera crítica y dirigida, este investigador indica que la Webquest es una actividad de aprendizaje en la cual todos sus recursos provienen del docente el cual es el encargado de escoger los recursos más impactantes y relevantes de acorde al tema a tratar, logrando así evitar que los estudiantes se pierdan entre tantos datos que se pueden encontrar y en cambio los lleva a enfocarse, analizar y caracterizar a partir de información precisa (Dodge, 2022).

La estructura de una Webquest bien diseñada está compuesta por seis partes claves las cuales son: introducción, en donde se presenta el tema de una manera divertida y motivadora para el estudiante; tarea, en donde el docente indica lo que el estudiante va a lograr; el proceso, en esta sección se explican los pasos de una manera detalla a seguir por el estudiante para poder resolver correctamente la actividad; los recursos, en esta sección el docente es el encargado de seleccionar y curar contenido el cual sea relevante y preciso para el estudiante; la evaluación, en esta sección se detalla con claridad como se llevara a cabo la calificación de la actividad y por lo general en esta sección se sabe cargar la rúbrica de evaluación utilizada por el docente; por último la conclusión, en esta sección se invita a reflexionar al estudiante sobre lo aprendido a lo largo de la sección (Matos, 2023).

1.6.2 Beneficios pedagógicos de la Webquest La Webquest ofrece varios beneficios pedagógicos al momento de su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, unos de estos beneficios es el desarrollo del pensamiento crítico, el estudiante al tener que analizar y contextualizar información puntual sobre el tema y además resolver tareas bajo unos pasos establecidos, se verá en la obligación de reflexionar sobre lo que aprende y cómo lo aplica, lo cual fortalece su capacidad de pensar por sí mismo y argumentar con base. Otro beneficio clave de la Webquest es que nos ayuda a promover la autonomía del estudiante ya que, aunque el docente da una guía clara con recursos y pasos a seguir, es el propio alumno quien toma el control de su aprendizaje organizando su tiempo y decidiendo cómo abordar las tareas propuestas. Además, muchas Webquest están diseñadas para hacerse en grupos, lo que fomenta el trabajo colaborativo (González & Galván, 2021).

1.6.3 Webquest y Comprensión lectora En la actualidad la comprensión lectora se ha convertido en una competencia sumamente importante para la formación de los estudiantes, fomentar esta competencia permite que el estudiante desarrolle diversas habilidades como el pensamiento crítico, trabajo colaborativo entre otras. Cabe recalcar que existen diferentes estrategias para fomentar la comprensión lectora, una de ellas es la Webquest. Citando las palabras de Alberca La Torre, (2021) enfatiza que la Webquest, permite que los estudiantes desarrollen diversas habilidades o capacidades, ya que facilita el aprendizaje guiado y dinámico en todo el proceso de enseñanza aprendizaje (PEA).

Diversos estudios como el de Alberca La Torre, (2023) han evidenciado que el adecuado uso de la Webquest mejora significativamente la comprensión lectora en los estudiantes puesto que implica una enseñanza colaborativa, motivadora y comprensiva, permitiendo a los docentes elaborar actividades interactivas dependiendo del nivel de comprensión lectora en sus estudiantes, promoviendo así la equidad y la inclusión en el aula.

1.7 Gamificación en el contexto educativo

1.7.1 Concepto de Gamificación La gamificación es una estrategia educativa el cual consiste en implementar juegos en contextos no lúdicos, tales como el aula de clases, con el fin de motivar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Navarro Mateos et al., (2021) señala que la gamificación se define como el uso de elementos del diseño de juegos en contextos ajenos al juego. En el ámbito educativo significa despertar el interés y motivar al estudiante, hacer más interesantes e interactivas las clases, fomentando la participación activa y el aprendizaje significativo.

Por último, la gamificación permite al profesor ampliar sus métodos de presentación de información en el aula y atender a los diversos estilos de aprendizaje. Los estudiantes valoran los desafíos graduales y la continua retroalimentación, y les encanta ver su avance y lo que han sido capaces de lograr. Esto fomenta la propiedad del estudiante sobre su propio proceso educativo. Por otra parte, los aspectos colaborativos como los juegos de equipo o enfrentamientos amistosos entre compañeros también pueden ser inclusivos y promover las relación con otras personas.(Prieto-Andreu et al., 2022)

1.7.2 Elementos de gamificación La gamificación en el ámbito educativo se ve potenciada por una serie de elementos que permiten que los juegos puedan trasladarse a una experiencia educativa, con el objetivo de potenciar la motivación, interés y la participación activa del estudiante, estos elementos, también conocidos como componentes lúdicos, son fundamentales para diseñar experiencias de aprendizaje atractivas, retadoras y significativas (Acosta-Yela et al., 2022).

Uno de los recursos predilectos es el esquema de puntos, el cual facilita evaluar los éxitos del alumno y dar una respuesta rápida sobre su rendimiento. Dicho factor incentiva la intervención continua, toda vez que los estudiantes notan que sus dedicaciones son apreciadas y bonificadas. Aparte, los puntos se pueden aprovechar como cimiento para otras dinámicas, tal como el avance por fases o el acceso a material bloqueado.

Las condecoraciones representan otra táctica para incentivar. Se otorgan como un emblema de gratitud por haber cumplido un objetivo particular, sea este académico, de actitud o social. Las medallas impulsan un espíritu competitivo sano y robustecen la valoración personal al realzar los éxitos individuales o colectivos. Aparte, al incorporarse en plataformas en línea, facilitan la creación de una galería visual del rendimiento del alumno.

1.7.3 Gamificación aplicada a Webquest Al fusionar la dinámica de juegos con las Webquests, obtenemos una estrategia didáctica robusta que no solo eleva el entusiasmo, sino que también cultiva las capacidades mentales de los alumnos. Al entrelazar el esquema directivo y exploratorio propio de la Webquest con los toques divertidos que ofrece la gamificación, se forja un trayecto educativo más completo, interactivo y con mayor trascendencia.

Considerando que la Webquest se organiza en fases como la presentación, el deber, la operativa, las herramientas, el juicio y el cierre, esta se presta perfectamente para añadir elementos de juego como marcadores, rangos, premios y encargos. Pongamos por caso, cada parte de la Webquest puede actuar como un "escalón" que el alumno debe escalar al completar desafíos o tareas concretas, lo que aviva el interés y fomenta una sensación de avance constante (Navarro Mateos et al., 2021).

CAPITULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO

2.1. Definición del prototipo

Una Webquest gamificada es una estrategia didáctica que combina la estructura tradicional de la Webquest con elementos del juego para hacer el aprendizaje más motivador y dinámico. Incorpora mecánicas como sistemas de puntuación, niveles y retos; dinámicas como la colaboración y la competencia sana; y estéticas como narrativas temáticas y recompensas visuales (insignias, medallas, barras de progreso). Esta integración busca aumentar el compromiso y la comprensión lectora de los estudiantes mediante experiencias educativas más significativas y atractivas.

En este trabajo de investigación se presenta una propuesta de Webquest para favorecer la comprensión lectora en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Escuela Ciudad de Machala. La Webquest se constituye como una herramienta efectiva para mejorar dicha habilidad, ya que ofrece un enfoque activo, interactivo y colaborativo que fomenta el aprendizaje de manera holística.

La Webquest se diseña en torno a tareas auténticas y atractivas que captan la atención de los estudiantes. Al vincular los contenidos con situaciones del mundo real o con intereses cercanos a su contexto, se incrementa su motivación por leer y comprender el material. Esto resulta fundamental para fortalecer la comprensión lectora, ya que los estudiantes se mantienen más comprometidos con el contenido.

2.2. Fundamentación teórica del prototipo

La Webquest se basa en el constructivismo, donde el aprendizaje es un proceso activo donde el estudiante construye su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno y la resolución de problemas significativos. En este proceso, los estudiantes investigan, analizan y sintetizan información, lo que les permite desarrollar una comprensión profunda y significativa de los contenidos.

Además, la Webquest promueve el aprendizaje autónomo, ya que los estudiantes son responsables de buscar y procesar información por sí mismos, mientras el docente asume el rol de facilitador y guía.

2.3. Objetivo General y Específicos del Prototipo

2.3.1. Objetivo General:

Fomentar la comprensión lectora en los estudiantes mediante la aplicación de técnicas activas, un enfoque interactivo y el trabajo colaborativo, que faciliten un aprendizaje significativo y participativo.

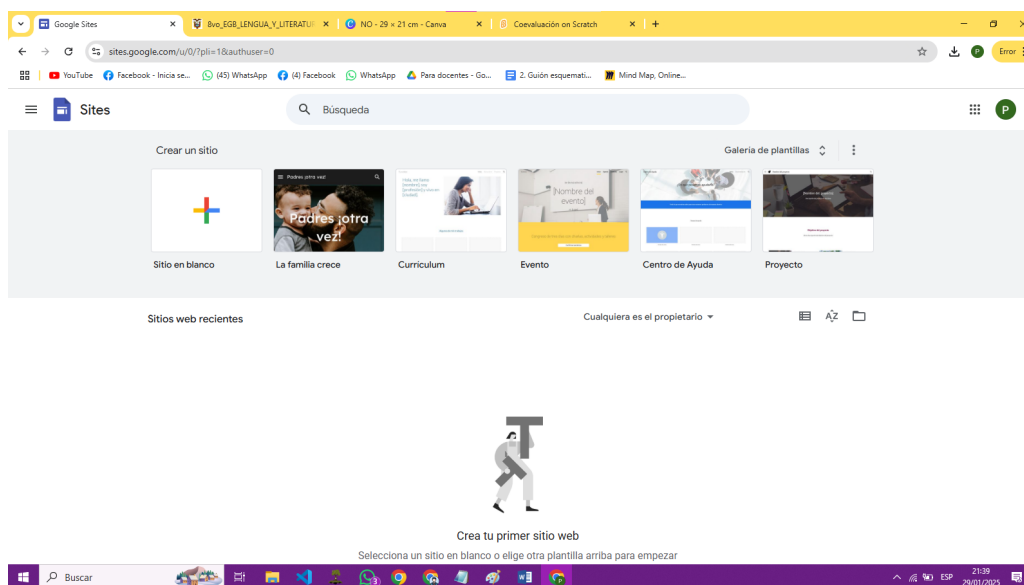
2.3.2. Objetivo Especifico:

1. *Desarrollar habilidades de investigación y análisis:* Los estudiantes podrán utilizar fuentes de información en línea para investigar y analizar temas relacionados con la asignatura, desarrollando habilidades críticas y de pensamiento.
2. *Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo:* La Webquest estará diseñada para que los estudiantes trabajen en grupos, compartan información y colaboración en la resolución de tareas y desafíos, promoviendo habilidades de comunicación y trabajo en equipo.
3. *Mejorar la comprensión y aplicación de conceptos académicos:* A través de la Webquests, los estudiantes podrán aplicar conceptos y habilidades académicas aprendidas en el aula a situaciones y problemas del mundo real, reforzando su comprensión y retención de estos.

2.4. Diseño de la Webquest

Ilustración 2

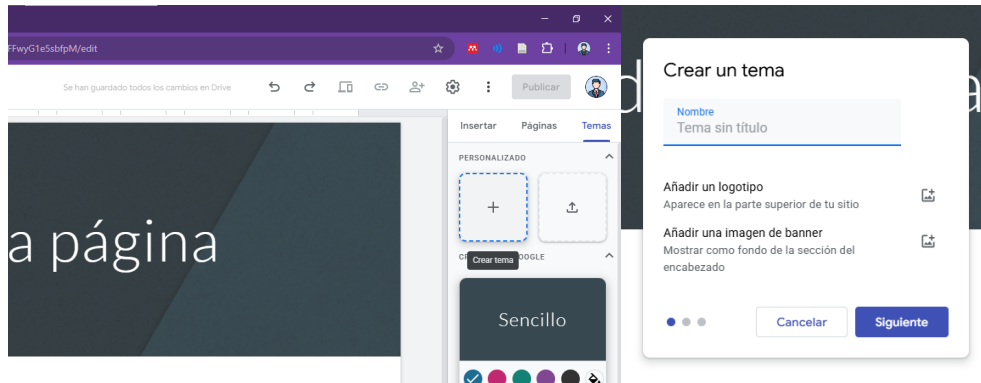
Plantilla en blanco



Nota. Se presenta el inicio para la creación de la Webquest.

Ilustración 3

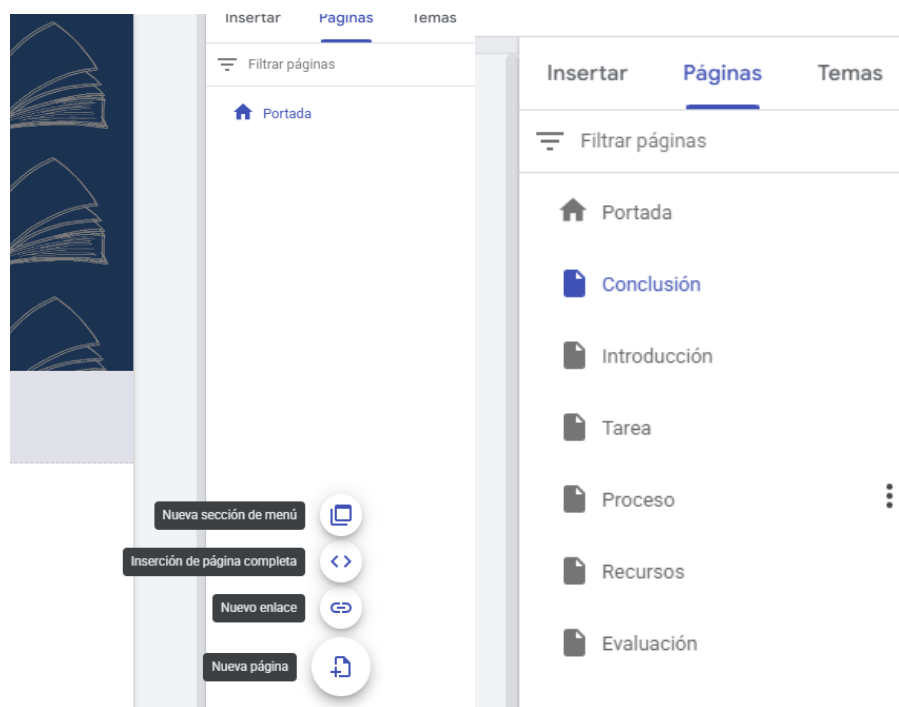
Personalización de la página



Nota. En la personalización de la página se asigna el logo, nombre y color que se desea presentar en la Webquest.

Ilustración 4

Creación de las páginas



Nota. Se debe crear todas las páginas siguiendo la estructura de la Webquest

Ilustración 5

Página de Portada



Nota. Se presenta una portada con un breve preámbulo sobre la Webquest.

Ilustración 6

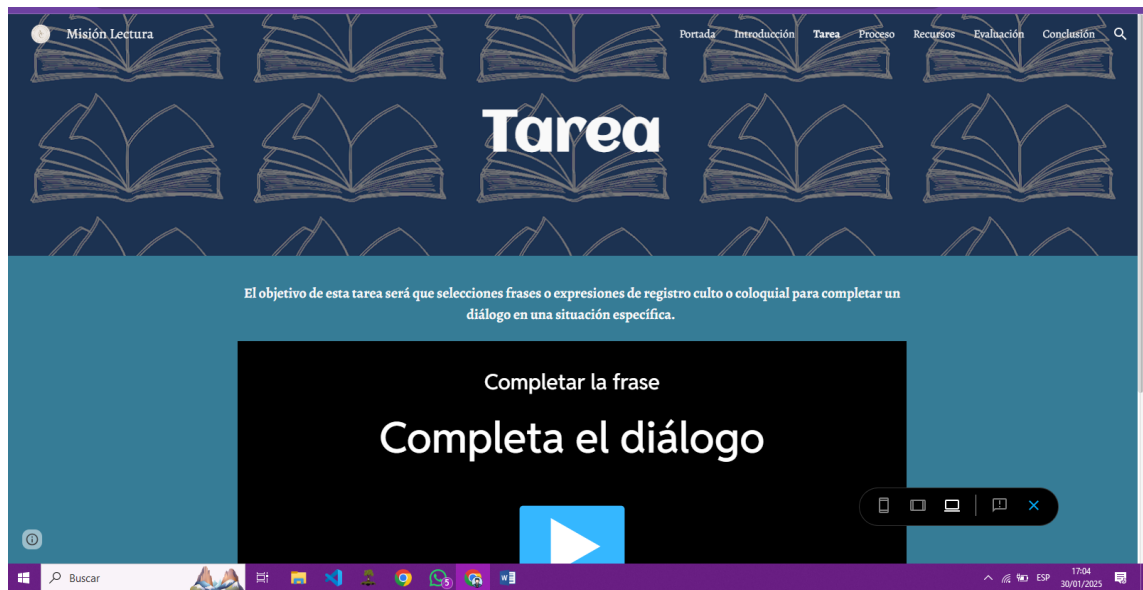
Página de Introducción



Nota. Se presenta la Introducción, en el cual se da a conocer los objetivos de la Unidad.

Ilustración 7

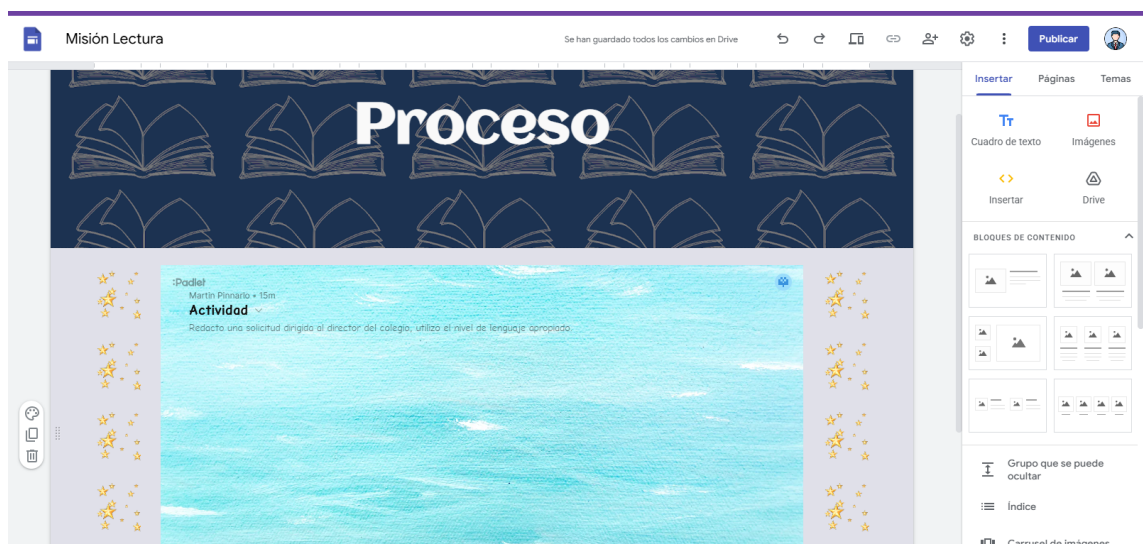
Página de Tarea



***Nota.** Se presenta la Tarea a resolver, la cual fue diseñada en la herramienta WordWall.*

Ilustración 8

Página de Proceso



***Nota.** Se presenta mini tareas, con el fin de dar una retroalimentación o pasos que permiten resolver la Tarea*

Ilustración 9

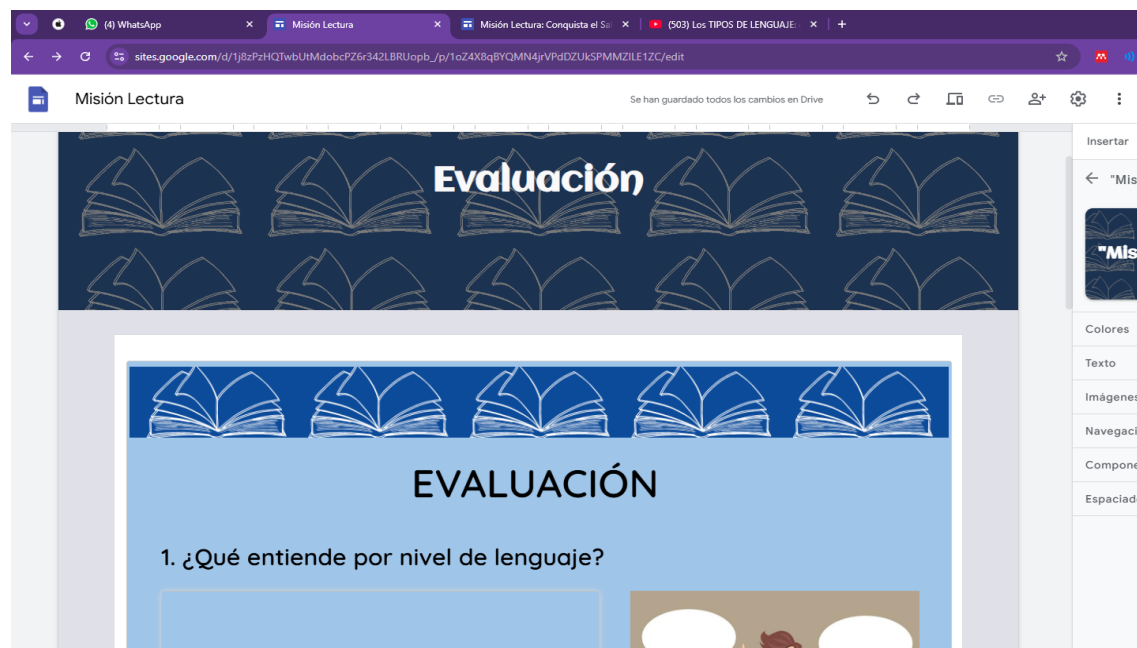
Página de Recursos



Nota. Se presenta los recursos, tales como textos, videos o diapositivas.

Ilustración 10

Página de Evaluación



Nota. Se presenta la evaluación creada en TopWorksheet, y a su vez una Coevaluación creada en Scratch.

Ilustración 11

Página de Conclusión



Nota. Se presenta las conclusiones y preguntas objetivas de la Webquest.

2.5 Herramientas de desarrollo

Tabla 2

Herramientas

Nº	Descripción	Ventajas	Desventajas
	“Google Sites es una herramienta de Google diseñada para la creación de sitios web enfocados en la colaboración y accesibilidad.” (Franco-García y	• Totalmente gratuita. • Fácil de usar, incluso para personas sin experiencia en diseño web. • Integración excelente con otros servicios de Google.	• Opciones limitadas de personalización y diseño. • Pocas plantillas disponibles. • No permite funciones avanzadas como bases de datos o

Nota: detalle de las herramientas empleadas

Google Sites a diferencia de otras herramientas es **una plataforma sencilla y** completamente gratuita que facilita la creación de sitios web con integración directa a otros servicios de Google como Drive, Docs. y Forms. Esto lo convierte en una excelente opción para proyectos educativos, ya que permite incluir fácilmente recursos y colaborar en tiempo real. Además, su interfaz es muy accesible, permitiendo que incluso los usuarios sin experiencia en diseño web puedan desarrollar sitios funcionales (Melo Carrillo & Vivas Zamora, 2022). Por lo cual, fue elegido herramienta para la creación del prototipo del presente trabajo, orientado a la construcción de una Webquests.

CAPITULO III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO

3.1 EXPERIENCIA I

3.1.2 Planeación Nuestro prototipo desarrollado consistió en la elaboración de una Webquest para mejorar la comprensión lectora en estudiantes en la asignatura de lengua y literatura en el marco de la educación básica. Este proyecto se basó en la idea para fortalecer los estudiantes de séptimo grado para fomentar un aprendizaje más interactivo y significativo.

En esta parte, describimos en detalle y completamente cómo se ejecutó la planificación de la experiencia 1:

- La experimentación de nuestro prototipo se estimó un lapso de 40 minutos, lo cual se presentó su estructura que nos permitió evaluar su funcionalidad y uso.
- La segunda fase se llevó a cabo una entrevista a la docente logrando obtener información opiniones y sugerencias del docente.
- Al inicio como entrevistadores se explicó objetivos y su importancia al momento de efectuar las preguntas para la mejora de nuestro proyecto.
- Se planteo preguntas claves para obtener la información sobre la experiencia de uso, y su efectividad como recurso

3.1.2 Experimentación En esta fase tenemos lo siguientes:

- En la segunda fase, se llevó a cabo una entrevista posterior a la experimentación para recoger las opiniones y sugerencias del docente.
- Al inicio, se explicó los objetivos de la entrevista para destacar la importancia de su participación en la mejora del proyecto.

A continuación, se plantearon preguntas clave diseñadas para obtener información sobre su experiencia de uso, la efectividad de la APP como recurso educativo y posibles oportunidades de mejora.

Descripción de los usuarios participantes:

La experiencia se realizó con estudiantes de séptimo grado de educación básica y el docente encargado de la asignatura de lengua y literatura. En lo cual los estudiantes poseen un nivel básico en la materia, mientras el docente cuenta con la experiencia respectiva en base a los conocimientos en su asignatura en el margen educativo.

Instrumentos y procedimientos de recolección de datos:

Para evaluar nuestro prototipo su eficiencia y funcionalidad se crearon los siguientes instrumentos:

Tabla 3

Cronograma de actividades hacia el experto en la asignatura de Lengua y literatura

Materiales : Duración:	Dispositivo móvil, laptop, aplicación tecnológica Webquest 40 minutos
Objetivos: Descripción de actividades:	• Presentar el recurso que será nuestra Webquests • Dar a conocer su usabilidad. • Mostrar y ejecutar nuestra herramienta. • Se mostró el prototipo visualmente y expliqué en detalle cómo fue su proceso de desarrollo. • Descripción con precisión cada una de las acciones que llevé a cabo.
Desarrollo de actividades:	• Se llevo a cabo la presentación de nuestra herramienta Webquest en un navegador web, y de manera inmediata se ingresa a nuestro portal y se observó todas las actividades en las cuales desarrollaremos nuestra planificación con el docente encargado de la asignatura para el contexto educativo.

Nota. En la tabla se evidencia el desarrollo de las acciones realizadas en la experiencia I con la docente encargada de la asignatura de lengua y literatura.

3.1.3 Evaluación Y Reflexión Una vez realizada la encuesta al docente encargado de la asignatura de lengua y literatura Lic. Teresa Villacrés se procede a detallar los resultados de la encuesta aplicada:

Tabla 4

Encuesta

PREGUNTAS	ENTREVISTADO	IDEAS PRINCIPALES	CATEGORÍA
¿Qué estrategias aplica en su práctica docente para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes de Octavo Año de EGB?	Libros del gobierno o los textos que se envía a comprar e imágenes impresas como retroalimentación previa para empezar clases	Los textos largos y complejos dificultan la comprensión de los estudiantes.	Estrategias pedagógicas
¿Qué dificultades suelen presentar sus estudiantes al momento de interpretar o entender analizar textos?	Textos complejos y largos que los estudiantes se les hace pesado	Los textos largos y complejos dificultan la comprensión de los estudiantes.	Dificultades de los estudiantes
Desde su experiencia, ¿llega a incidir la comprensión lectora en el rendimiento académico general de los estudiantes?	Si porque contestan al azar entonces falta de fundamentos	Sí influye; la falta de comprensión lleva a respuestas sin fundamento.	Impacto académico

¿Qué tipo de recursos digitales ha utilizado o conoce para apoyar el trabajo de lectura y comprensión con sus estudiantes?	Chatgpt copilot IA más detallada	Uso de inteligencia artificial como Chatgpt y Copilot para apoyo en lectura.	Recursos digitales
¿Cómo valora la inclusión de herramientas digitales como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura?	Muy fundamental, aunque no se permite mucho, aunque si es necesario utilizar	Son fundamentales, aunque su implementación aún es limitada.	Valoración de herramientas digitales
¿Qué opinión le merece una propuesta basada en Webquest para trabajar la comprensión lectora con estudiantes de Octavo Año?	Consultas al instante de manera que aprendan más rápido	Permite consultas inmediatas y acelera el proceso de aprendizaje.	Opinión sobre Webquest

¿Estaría dispuesto(a) a considerar actividades basadas en Webquest dentro de su planificación docente? ¿Qué sugerencias haría para facilitar su aplicación?	La Webquest en determinado tema y planificar juegos que acompañen su aplicación para mejor comprensión para que se les facilite entender	Está dispuesto; recomienda incluir juegos temáticos para facilitar la comprensión.	Aplicación de Webquest
---	--	--	------------------------

Nota: resultados de la encuesta

Después de completar el proceso de recolección de datos mediante entrevistas con expertos en tecnología educativa, se llevó a cabo un análisis de los resultados obtenidos, lo que dio lugar a las siguientes interpretaciones:

- Estrategias para desarrollar la comprensión lectora:

El docente manifestó que utiliza principalmente libros del gobierno, textos comerciales y materiales visuales impresos como herramientas iniciales en su práctica pedagógica.

Esto evidencia una tendencia hacia el uso de recursos convencionales, orientados a activar conocimientos previos y guiar el aprendizaje de forma estructurada.

- Dificultades en la interpretación y análisis de textos

Según el docente, los estudiantes enfrentan serias dificultades al leer textos extensos y complejos, lo cual obstaculiza su comprensión. Esta situación refleja una necesidad urgente de adaptar los contenidos y metodologías para facilitar la lectura activa y significativa.

- Influencia de la comprensión lectora en el rendimiento académico

El docente reconoce una fuerte relación entre la comprensión lectora deficiente y un bajo rendimiento académico e indica que muchos estudiantes responden al azar por no entender los textos, lo que subraya la importancia de fortalecer esta competencia como base para el aprendizaje general.

- Recursos digitales utilizados para la lectura

Se destaca el uso emergente de herramientas basadas en inteligencia artificial como ChatGPT o Copilot. El docente demuestra apertura hacia estas tecnologías, reconociendo su potencial para detallar contenidos y fomentar la comprensión, aunque su aplicación aún es ocasional y no sistemática.

- Valoración de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje

El entrevistado considera que la inclusión de herramientas digitales es fundamental para enriquecer el proceso educativo, sin embargo, también señala que existen restricciones institucionales que limitan su implementación plena en el aula.

- Opinión sobre la propuesta basada en Webquest

El docente expresó que la Webquest permitiría realizar consultas inmediatas, lo cual contribuiría a un aprendizaje más rápido y dinámico, esto revela una valoración positiva hacia el uso de entornos interactivos y guiados para fomentar la comprensión lectora.

- Disposición y sugerencias para implementar Webquest

Finalmente, el docente se mostró dispuesto a integrar actividades basadas en Webquest dentro de su planificación docente también sugiere complementarlas con juegos temáticos para facilitar la comprensión, lo que denota una visión innovadora y flexible del proceso de enseñanza.

- Cuestionario pretest y posttest para los estudiantes

Para lograr medir el nivel de comprensión en los estudiantes sobre los temas abordados en nuestro prototipo que se utilizara como herramienta de aprendizaje para mejorar la comprensión lectora se realizó el pretest a los estudiantes en la asignatura de lengua y literatura.

El docente explico a los estudiantes el uso de la herramienta, al inicio detallo sus características, sus menús principales y sus funcionalidades de nuestro prototipo, asegurando que el docente y estudiantes puedan hacer uso del prototipo.

Asimismo, se tomarán en cuenta factores determinantes para su implementación, como la disponibilidad horaria, el acceso a un espacio adecuado con iluminación favorable, y una modalidad flexible que facilite el trabajo del docente. En cuanto a los recursos tecnológicos, se evaluará especialmente la conectividad a internet y la existencia de infraestructura que respalde el funcionamiento eficiente de la herramienta. Este proceso contará con el apoyo del docente responsable de la asignatura en la Unidad Educativa “Ciudad de Machala”. (Ver tabla 2).

Tabla 5

Cronograma

Fecha	Jueves 19 de junio del 2025
Hora	14h00pm
Lugar	Unidad Educativa “Ciudad de Machala”
Modalidad	Presencial

Nota. Este cronograma ha sido planificado para llevar a cabo la experiencia I.

A continuación, se detallan las actividades a realizar, las cuales están programadas con anterioridad. El cronograma incluye participación de la docente y las opiniones que nos brinda de acuerdo con el prototipo presentado (ver Tabla 3).

Tabla 6

Cronograma de actividades y tiempo para la demostración del prototipo

Actividades	Tiempo
- Inducción de parte de los investigadores hacia la docente sobre la Webquest gamificada.	10 min
- Interacción de la docente con el prototipo.	25 en
- Opiniones y entrevista aplicada a la docente tutora.	10 min
Total	45 en

Nota. Cronograma de actividades a realizar con la participación de la docente durante la experiencia I.

Para llevar a cabo la interacción de la docente con el prototipo, es necesario establecer recursos ya sea tecnológicos o manuales (ver Tabla 7)

Tabla 7

Recursos Tecnológicos para presentación del prototipo

Recurso	Descripción
Laptop o computadora.	Necesario para llevar a cabo la interacción de la docente con la Webquest.
Hoja de entrevista.	Aplicada una vez realizada la experiencia I para conocer sus opiniones respecto al prototipo.
Grabadora de voz.	Indispensable para tener un registro sobre las respuestas obtenidas durante la entrevista.

Nota. Los recursos detallados son indispensables para llevar a cabo la experiencia I.

Tabla 8

Descripción de los participantes

Institución	Unidad Educativa “Ciudad de Machala”
Docente	Lcdo..
Curso	8vo año de EGB

Nota: descripción participantes

En esta fase de la experiencia se describen las actividades realizadas que durante la primera interacción y demostración de la Webquest gamificada.

Participantes: El docente responsable de la asignatura de Lengua y Literatura del Octavo Año de EGB, para recoger información sobre esta primera implementación, se llevó a cabo una entrevista para conocer sus opiniones y así obtener una retroalimentación respecto a la herramienta.

De acuerdo con la planificación, la experiencia uno se desarrolló el jueves 19 de junio de 2025, a las 14h00, de manera presencial en las instalaciones de la Unidad Educativa “Ciudad de Machala”, cumpliendo con lo acordado previamente con la docente responsable, quien contaba con disponibilidad en ese horario para llevar a cabo la

implementación. (*ver Tabla 2*). La actividad se inició con una inducción de aproximadamente 10 minutos por parte del equipo investigador, donde se explicó el propósito del prototipo, su interfaz y funcionamiento. Posteriormente, la docente interactuó con la herramienta durante un periodo estimado de 25 minutos, explorando sus contenidos y dinámicas. Finalmente, se realizó una entrevista de 10 minutos a la docente tutora, lo que permitió recoger sus opiniones y obtener retroalimentación valiosa para el desarrollo de la investigación. (*ver Tabla 9*)

Durante la ejecución de la primera experiencia, los resultados de la entrevista permitieron conocer sus opiniones respecto a la herramienta, aportando significativamente a la investigación.

3.1.4 Resultados De La Experiencia I

3.1.4.1 Entrevista al docente

Tabla 9

Cuadro de entrevista realizada a la docente responsable de la asignatura

Pregunta	Respuesta	Idea principal
¿Qué estrategia aplica en su práctica docente para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes de 8vo año de EGB?	Utilizo los textos del Ministerio y algunos libros complementarios. También empleo imágenes como recurso previo para activar conocimientos antes de iniciar una lectura.	Los textos impresos deben complementarse con estrategias más activas.
¿Qué dificultades suelen presentar sus estudiantes al momento de interpretar o analizar textos?	Los estudiantes tienen dificultades con textos extensos o con vocabulario complejo, lo que reduce su interés y comprensión.	Es necesario adaptar los textos al nivel de comprensión del estudiante.
Desde su experiencia, ¿Lega a incidir la comprensión lectora en el rendimiento académico general de los estudiantes?	Sí, influye directamente. Cuando no comprenden los textos, sus respuestas suelen ser aleatorias y con poco fundamento. Esto afecta su desempeño general.	La comprensión lectora impacta directamente en el rendimiento académico.
¿Qué tipo de recursos digitales ha utilizado o conoce para apoyar el trabajo	He explorado herramientas como ChatGPT y Copilot, que permiten explicar textos de manera detallada y apoyar la comprensión de los estudiantes.	El uso de herramientas digitales requiere una guía pedagógica clara.

de lectura y comprensión con sus estudiantes?		
¿Cómo valora la inclusión de herramientas digitales como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura?	Considero que son fundamentales en la educación actual. Aunque no siempre se permite su uso, aportan al aprendizaje y hacen el proceso más dinámico.	Las TIC son valiosas, pero su aplicación debe equilibrarse con la normativa.
¿Qué opinión le merece una propuesta basada en Webquest para trabajar la comprensión lectora con estudiantes de 8vo año?	Me parece una propuesta útil, ya que permite acceder rápidamente a información y fomenta una lectura más activa y significativa.	La Webquest es útil si tiene estructura y objetivos definidos.
¿Estaría dispuesta a considerar actividades basadas en Webquest dentro de su planificación docente? ¿Qué sugerencias haría para facilitar su aplicación?	Sí, estaría de acuerdo. Sugiero integrarla con actividades lúdicas, como juegos o retos, que refuercen la comprensión de forma práctica.	Integrar juegos facilita la aplicación de la Webquest y mejora la comprensión.

Nota: resultados de la entrevista aplicada

3.2 EXPERIENCIA II

El segundo encuentro se realizó en la Unidad Educativa “Ciudad de Machala”, con la participación del docente responsable y los estudiantes de octavo año de Educación General Básica. En esta ocasión, se presentó de manera presencial el funcionamiento del prototipo directamente a los estudiantes, en la asignatura de Lengua y Literatura, a diferencia de la Experiencia I, que estuvo dirigida únicamente al docente para recoger observaciones y sugerencias, esta fase permitió validar el uso del prototipo en un entorno real de aula. La exposición y aplicación práctica fueron bien recibidas por los estudiantes, lo que confirmó su utilidad y efectividad como herramienta educativa.

3.2.1 Planeación La experiencia II se realizó el día 9 de julio a los estudiantes durante el trayecto de la jornada académica de manera presencial en el aula de clases correspondiente.

Tabla 10

Cronograma de planificación de experiencia II

Actividades	Tiempo
- Inducción de parte de los investigadores hacia los estudiantes sobre la Webquest gamificada.	10 min
- Interacción de los estudiantes con el prototipo.	25 en
- Opiniones y encuesta a los estudiantes de 8vo año.	10 min
Total	45 en

Nota. *Planificación de la experiencia II con los estudiantes*

3.2.2 Experimentación El encuentro con los estudiantes se llevó a cabo siguiendo todas las directrices establecidas por la institución:

- Saludos cordiales a los estudiantes que se encontraban en el aula de clases, se les explico el por qué y para que, de nuestro prototipo, inducción breve de nuestra herramienta para la asignatura.
- Se proporciono el enlace de nuestra Webquests a la docente encargada de la asignatura, en el cual ayudara como recurso para trabajar de manera más interactiva en la asignatura de lengua y literatura.

- Se termino realizando la encuesta respectiva a los estudiantes para llevar a cabo la verificación de la propuesta. [\(Ver Anexo 2\)](#)

3.2.3 Evaluación y reflexión: basándonos en los resultados obtenidos en la segunda etapa, se vio las mejoras que podíamos adaptarle a nuestra Webquests para que los estudiantes aprendan de manera más interactiva, en el cual se les hizo muy llamativo nuestra propuesta al momento de que la docente imparta la clase de la asignatura.

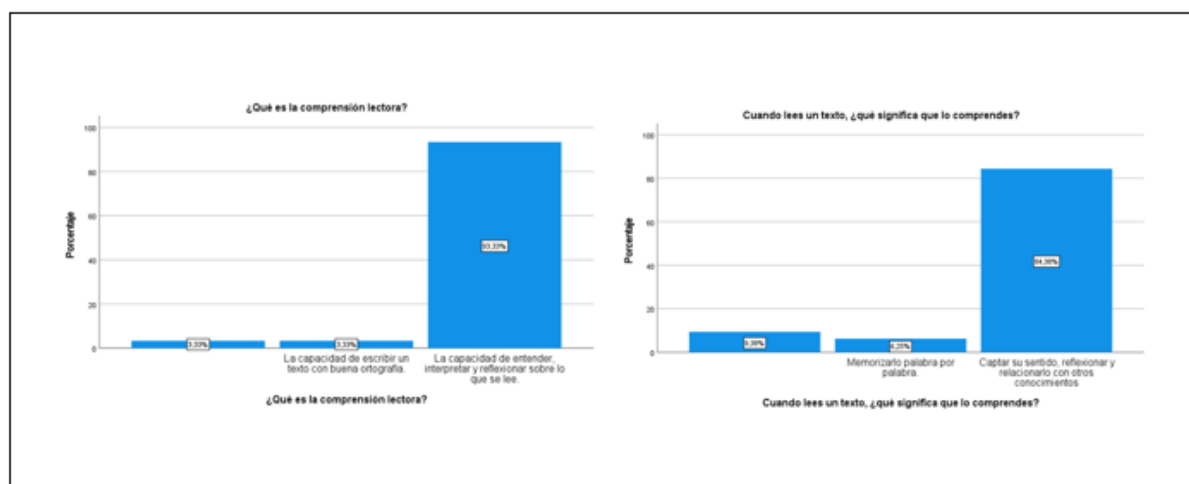
El docente observo de manera efectiva nuestra propuesta promoviendo en los estudiantes un aprendizaje más colaborativo y dinámico. Finalmente se realizó nuestra encuesta de ocho preguntas en el cual se observó las respuestas de los estudiantes una vez que fue demostrada nuestra Webquests.

3.2.4 Resultados de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo

3.2.4.1 Resultados de la experiencia II. En este apartado se detallas las preguntas realizadas a los estudiantes de octavo año, también se presentó los resultados obtenidos en base a nuestro post y pretest en cual relacionamos datos obtenidos de los indicadores a partir d nuestras variables establecidas. [\(Ver Anexo 3\)](#)

Ilustración 12

Pregunta 1 (Pre y Postest)

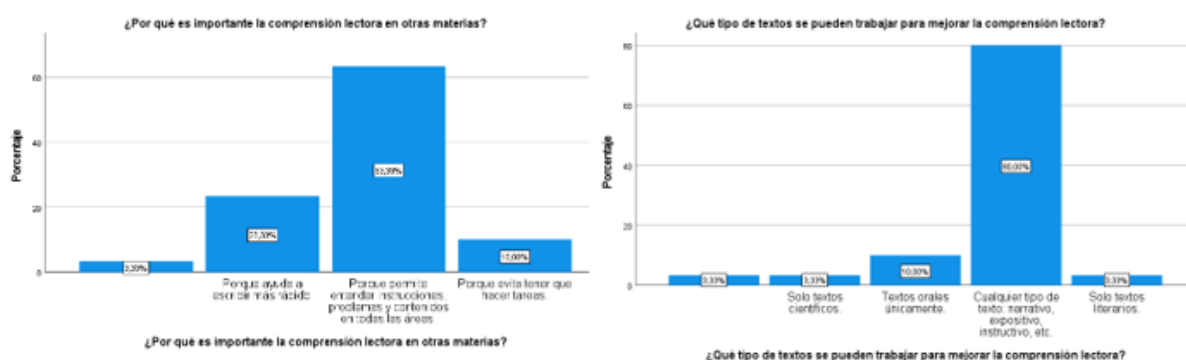


En la primera gráfica, el 96.67% señala que las actividades interactivas digitales se caracterizan por fomentar la participación activa mediante recursos tecnológicos. En la segunda, el 50% considera que su principal objetivo es que los estudiantes construyan conocimiento de forma activa. Esto muestra una visión pedagógica centrada en el

aprendizaje significativo y participativo, en la simple memorización (3.33%) o la reducción del trabajo (13.33%).

Ilustración 13

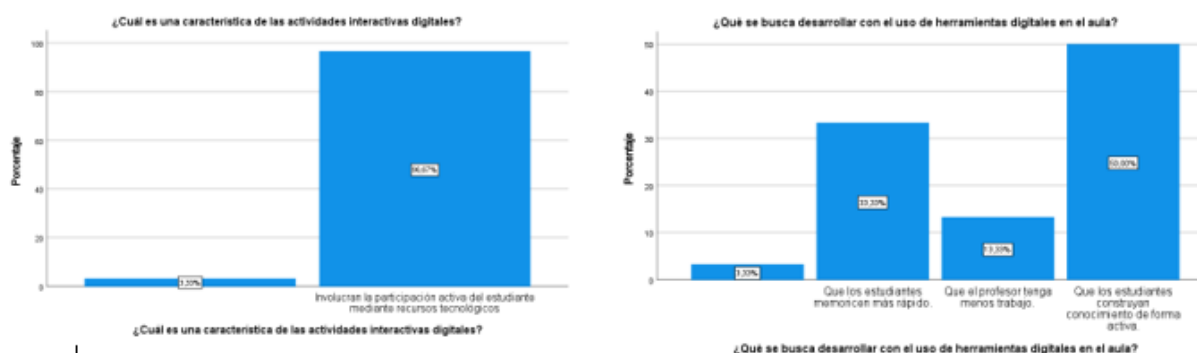
Pregunta 2



Las dos gráficas muestran que la mayoría de los encuestados reconoce la importancia de la comprensión lectora para entender instrucciones y contenidos en todas las áreas (63.33%) y que esta habilidad puede desarrollarse a través de diversos tipos de textos (80%). Se indicó una visión integral de la comprensión lectora como una herramienta esencial para el aprendizaje general, no limitada solo al área de lengua, sino aplicable en múltiples contextos y con variedad de materiales.

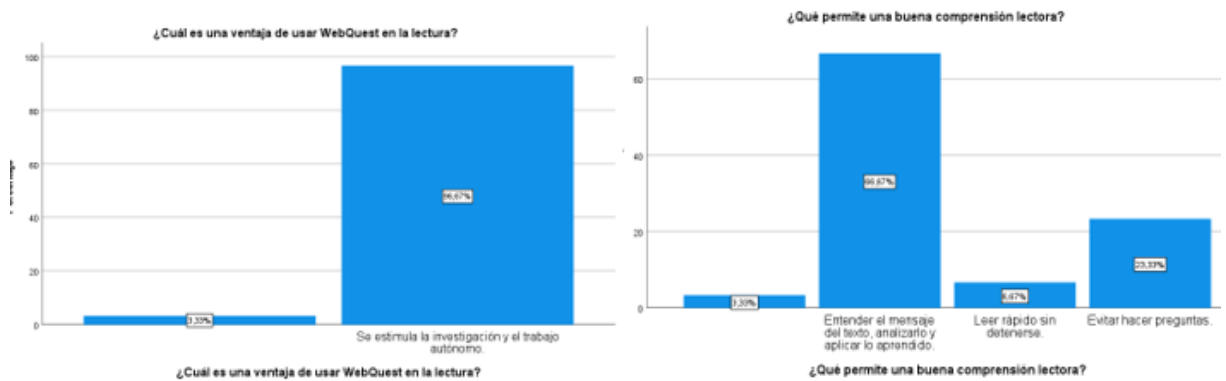
Ilustración 14

Pregunta 3



En la primera gráfica, el 96.67% señala que las actividades interactivas digitales se caracterizan por fomentar la participación activa mediante recursos tecnológicos. En la segunda, el 50% considera que su principal objetivo es que los estudiantes construyan

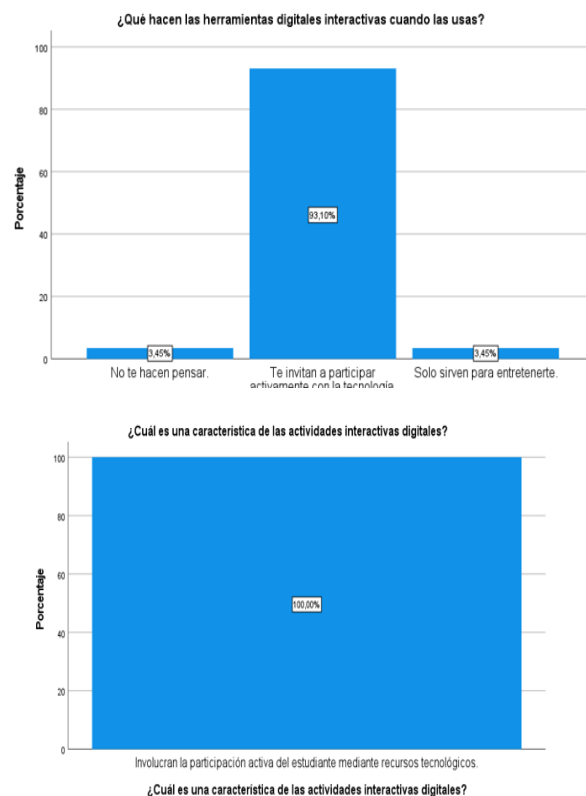
conocimiento de forma activa esto muestra una visión pedagógica centrada en el aprendizaje significativo y participativo, más que en la simple memorización (3.33%) o la reducción del 13%.



Ambas gráficas destacan el valor del aprendizaje activo: el 96.67% resalta que Webquest fomenta la investigación autónoma y, en igual porcentaje, que la comprensión lectora permite analizar y aplicar lo aprendido. Se evidencia una apuesta clara por el pensamiento crítico y significativo.

Ilustración 15

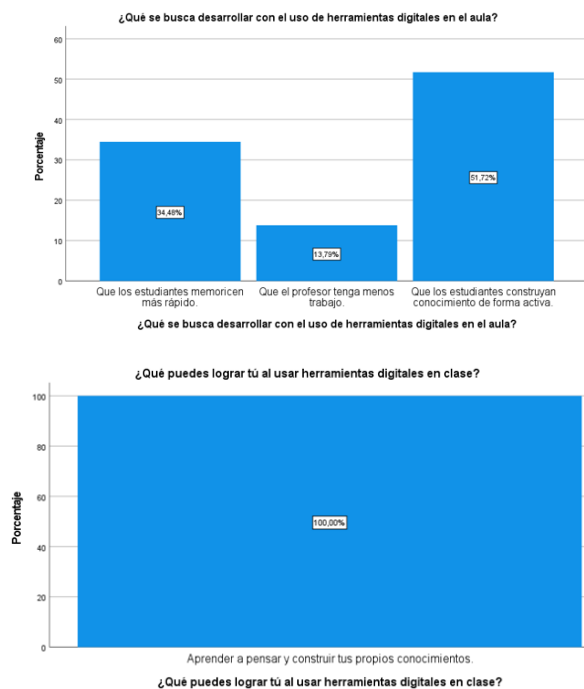
Pregunta 5 (Pre y Postest)



En el pre y postest, el 92.6 % de los estudiantes indicó que las herramientas digitales fomentan su participación, mientras que el 100 % reconoció que las actividades interactivas promueven la participación activa mediante recursos tecnológicos.

Ilustración 16

Preguntas 6

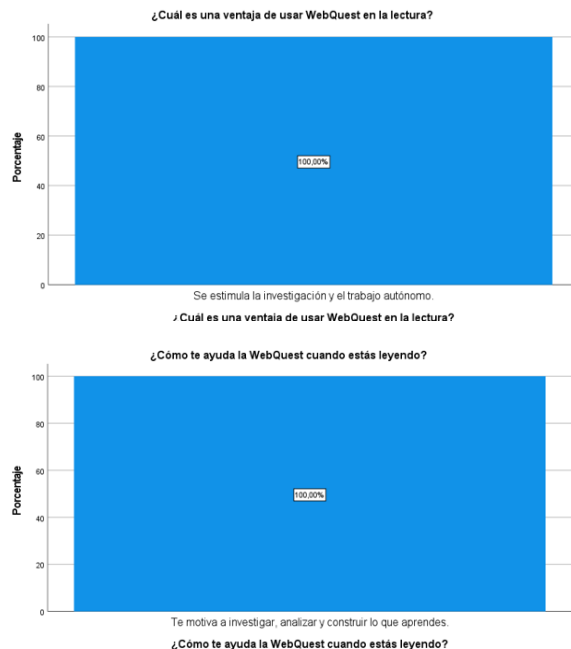


Los resultados del pre y postest muestran que el 46.2 % de los estudiantes considera que el uso de herramientas digitales en el aula permite construir nuevos conocimientos, y un 50 % reconoce que ayudan a desarrollar ideas propias.

Además, el 100 % señaló que estas herramientas les permiten aprender a pensar y construir su propio conocimiento, lo que evidencia una mejora en la percepción del aprendizaje autónomo mediante el uso de tecnologías.

Ilustración 17

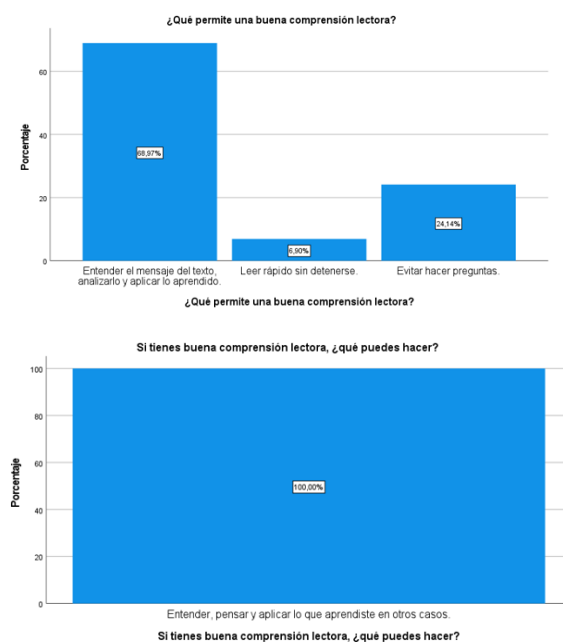
Pregunta 7



La mayoría de los estudiantes señaló que una ventaja principal es la estimulación de la participación y la lectura autónoma dado que los gráficos muestran las barras completas al 100%, se interpreta que el 100% de los encuestados destacó esta opción después de la intervención.

Ilustración 18

Pregunta 8



Antes de la intervención, solo un 55% vinculaba la comprensión lectora con el análisis y la interpretación del mensaje, tras la intervención, este porcentaje aumentó al 70%, evidenciando que más estudiantes asocian la comprensión con habilidades críticas y reflexivas. disminuyó notablemente el grupo que se enfocaba en identificar palabras difíciles, del 25% al 10%.

CONCLUSIONES

- El diagnóstico evidenció que la comprensión lectora se vio limitada por metodologías expositivas centradas en la repetición mecánica y la memoria literal, la ausencia de estrategias de lectura crítica e inferencial, una planificación didáctica que descuidó el andamiaje y la retroalimentación formativa, evaluaciones enfocadas en el recuerdo superficial, escaso tiempo destinado a la lectura extensiva y una integración mínima de TIC y Recursos Educativos Abiertos; en conjunto, estos factores metodológicos frenaron la participación activa y el desarrollo de procesos cognitivos superiores, lo que justifica la necesidad de implementar propuestas innovadoras—como la WebQuest gamificada diseñada en esta investigación—para superar dichas barreras
- El desarrollo de la WebQuest gamificada demostró ser una táctica docente exitosa, dado que integró actividades atractivas, recursos gráficos, juegos participativos y dinámicas en equipo que fomentaron un ambiente de aprendizaje más involucrado, según los resultados obtenidos en pretest y postest. La propuesta elaborada se ajustó de manera efectiva a las exigencias metodológicas de la materia, favoreciendo tanto la comprensión como el interés por la lectura.
- Los hallazgos del pretest y del postest revelaron un avance notable en las capacidades de comprensión lectora de los alumnos, aumentando el porcentaje de análisis e interpretación de textos. Asimismo, las encuestas realizadas mostraron un elevado grado de aceptación de la WebQuest, viéndola como un recurso que fomenta el aprendizaje activo, la participación y la motivación en la materia de Lengua y Literatura.

RECOMENDACIONES

- Se sugiere que los educadores disminuyan la aplicación de métodos clásicos y opten por enfoques más activos e interactivos, enfocándose en acciones dinámicas que estimulen el interés por la lectura, como la WebQuest gamificada, la cual favorece la participación y la motivación de los alumnos.
- Las entidades educativas tienen la responsabilidad de promover la utilización de WebQuest con elementos de gamificación en el plan de estudios, apoyando la formación de los docentes en el manejo de tecnologías educativas, para asegurar una adecuada organización y uso de estas herramientas en el proceso educativo.
- Es aconsejable que las entidades lleven a cabo evaluaciones de manera continua, implementando pruebas iniciales y finales para evaluar la habilidad de lectura de los alumnos antes y después de emplear herramientas digitales, lo que asegura un avance continuo en los procesos de enseñanza y la supervisión del rendimiento académico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta-Yela, M. T., Aguayo-Litardo, J. P., Ancajima-Mena, S. D., Delgado-Ramírez, J. C. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 14(1), 28-35.
<https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Alberca La Torre, L. J. (2023). *Influencia de la Webquest, como estrategia pedagógica, para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de primero de secundaria del Colegio Santa Isabel de Hungría del distrito de Lima, 2020*.
- Aparicio Cardeña, L., & Chalco Huayta, S. (2023). *Uso de las TIC como Estrategia en el Proceso de Lectoescritura en los Estudiantes de Educación Primaria*.
<http://repositorio.pukllasunchis.org/xmlui/handle/PUK/65>
- Asuero Flores, Y. D. C. (2022). Estrategias Didácticas Activas para fomentar la Comprensión Lectora. *Tesla Revista Científica*, 2(2), e93.
<https://doi.org/10.55204/trc.v3i1.e93>
- Campos, I.-O., & Rivera-Alegre, P. (2024). Influencia del uso de las TIC en el desarrollo de la comprensión lectora en Educación Primaria. *Ocnos*, 23(2), Article 2.
https://doi.org/10.18239/ocnos_2024.23.2.451
- Córdova Villar, E. A. (2025). El papel de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como recurso educativo en infantes. *Revista InveCom / ISSN en línea: 2739-0063*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13877091>
- Fonseca Cascante, A. (2021). El uso de las TIC como recursos pedagógicos-metodológicos en el proceso de formación del estudiantado universitario del siglo XXI. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 13-33. <https://doi.org/10.15359/rep.esp-21.1>
- Gómez, I. (2024, abril 17). Qué es y cómo hacer una Webquest en el aula. *Univa.mx*.
<https://online.univa.mx/blog/que-es-y-como-hacer-una-Webquest-en-el-aula>

González, P. S., & Galván, R. S. (2021). Webquest: Marcando el futuro de la educación. *Milenaria, Ciencia y arte*, 18, Article 18. <https://doi.org/10.35830/mcya.vi18.97>

Granda Asencio, L. Y., Ordoñez-Ocampos, B. P., & Aguirre-Labanda, J. E. (2023). Importancia de la comprensión lectora en las áreas básicas del aprendizaje. *Portal de la Ciencia*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.51247/pdlc.v4i2.365>

Guaicha y Mauricio Prado, C. G. J. D.-R. K. (10 de abril de 2020). La Webquest como Herramienta Didáctica para Potenciar el Pensamiento Crítico en la Formación de Estudiantes Universitarios. *Revista Tecnológica-Educativa. Docentes* 2.0. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.96>

Jara-Vaca, F. L., Rodríguez-Heredia, S. P., Conde-Pazmiño, L. R., & Aime-Yungan, G. G. (2021). Uso de las TIC en la educación a distancia en el contexto del Covid-19: Ventajas e inconvenientes. *Polo del Conocimiento*, 6(11), Article 11. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i11.3247>

Haro Sarango, A., Chisag Pallmay, E. R., Ruiz Sarzosa, J. P., & Caicedo Pozo, J. E. (2024). Tipos y clasificación de las investigaciones. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(2), 39. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9541046>

Lavanda Marín, J. V., Rosales Intriago, E. J., Mora Herryman, M. C., & Ortiz Aguilar, W. (2024). Estrategia didáctica para la comprensión lectora en los alumnos de quinto año de educación general básica. *Dominio de las Ciencias*, 10(2), 795-820. <https://doi.org/10.23857/dc.v10i2.3832>

Llontop Chimayco, M. (2023). Estrategias didácticas para mejorar la comprensión lectora: Un programa de capacitación para docentes peruanos. *Revista de Climatología*, 23, 3725-3731. <https://doi.org/10.59427/rcli/2023/v23cs.3725-3731>

Lozano Camacho, F. E., & González Carrión, E. L. (2024). Innovación Educativa: Integrando las TIC en la Educación Superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), Article 1. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9935

Navarro Mateos, C., Pérez López, I. J., & Femia Marzo, P. J. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: Revisión sistemática. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>

- Malagón Cruz, M. E. (2024). Factores que Influyen en el Bajo Nivel de Comprensión Lectora y Estrategias que se podrían Aplicar para Mejorar la Comprensión en los Estudiantes de Grado 5 Primaria de la Institución Educativa la Esmeralda del Municipio de Chivor (Boyacá , Colombia). *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), Article 4. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12799
- Matos Eugênio Cunha, F. dos S. (2023). WEBQUEST: Práctica pedagógica y competencias docentes. <http://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/160511>
- Ramirez Cubas, M. E., Condori Machaca, J. E., & Cañari Marticorena, H. F. (2025). Comprensión lectora en estudiantes de educación básica: Una revisión sistemática. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 9(37), Article 37. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i37.980>
- Ríos Valarezo, M. del C., Rivero Rodríguez, E. M., & Sánchez Armijos, T. M. (2025). Innovación Educativa con Tic: Un Enfoque Práctico para la Enseñanza de Lengua y Literatura. *Ciencia y Reflexión*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.70747/cr.v4i1.171>
- Ruiz Córdoba, Y. H., & Ruiz Córdoba, A. M. (2024). IMPORTANCIA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN BÁSICA PRIMARIA A TRAVÉS DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL. *DIALÉCTICA*, 2(22), 26-37. <https://doi.org/10.56219/dialectica.v2i22.2684>
- Ruiz Xicará, M. G. (2020). Niveles de comprensión lectora en la educación superior. *Revista Científica Internacional*, 3(1), 175-184. <https://doi.org/10.46734/revcientifica.v3i1.35>
- Sánchez-Domínguez, M. G., Izquierdo, J., Sánchez-Domínguez, M. G., & Izquierdo, J. (2021). Factores asociados al rendimiento de la comprensión lectora en estudiantes de secundaria. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 12(23). <https://doi.org/10.32870/dse.v0i23.695>
- Sierra, A. J. V. (2022). Comprensión lectora: Fundamentos teóricos y estrategias de acercamiento al texto. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), Article 4. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2607
- Tapia Tamayo, A. A., & Zambrano Rodríguez, J. (2023). La Importancia de la Comprensión Lectora: Un Análisis en Alumnado de Educación Básica. *Ciencia*

Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(3), Article 3.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.7760

Ortiz Montañez, R. A. (2021). Estrategias didácticas para mejorar la comprensión lectora de normalistas en formación. *Revista Docencia Universitaria*, 22(2), Article 2. <https://doi.org/10.18273/revdu.v22n2-2021003>

Zapata -Lascano, W. A., Cruz Freire, D. A., Pantoja Mera, V. A., Coronel Albán, M. D. R., & Villacís Suárez, C. D. R. (2024). Factores que afectan el hábito de la lectura. Un problema de la sociedad actual: Factors that affect the reading habit. A problem of today's society. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), Article 5. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2651>

ANEXOS

ANEXO I

Encuesta

 UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA <i>Calidad, Pertinencia Y Calidez</i> FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES Nombre Del Docente <u>Entrevistado:</u> Cargo o Asignatura Que Comparte: Lengua Y Literatura Institución Educativa: Unidad Educativa "Ciudad De Machala" Objetivo De La <u>Entrevista:</u> Indagar las percepciones, experiencias y prácticas de los docentes respecto a la comprensión lectora, así como recoger opiniones y sugerencias sobre el uso de recursos digitales como la WebQuest en el aula. ENTREVISTA A DOCENTE Tema de Tesis: WebQuest como herramienta para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de Octavo Año de EGB en la asignatura Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Ciudad de Machala. Instrucciones: Esta entrevista tiene fines académicos y forma parte de un trabajo investigativo de tesis. Sus respuestas serán tratadas con absoluta confidencialidad y utilizadas únicamente con fines educativos. Le solicitamos responder con sinceridad y basándose en su experiencia docente. Preguntas: 1. ¿Qué estrategias aplica en su práctica docente para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes de Octavo Año de EGB? 2. ¿Qué dificultades suelen presentar sus estudiantes al momento de interpretar o analizar	3. Desde su experiencia, ¿llega a incidir la comprensión lectora en el rendimiento académico general de los estudiantes? 4. ¿Qué tipo de recursos digitales ha utilizado o conoce para apoyar el trabajo de lectura y comprensión con sus estudiantes? 5. ¿Cómo valora la inclusión de herramientas digitales como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura? 6. ¿Qué opinión le merece una propuesta basada en WebQuest para trabajar la comprensión lectora con estudiantes de Octavo Año? 7. ¿Estaría dispuesto(a) a considerar actividades basadas en WebQuest dentro de su planificación docente? ¿Qué sugerencias haría para facilitar su aplicación? Gracias
--	--

ANEXO 2

Evaluación Sumativa

Evaluación Sumativa – Comprensión Lectora y Herramientas Digitales

Tipo de ítem: Selección múltiple (una sola respuesta correcta)

1. ¿Qué es la comprensión lectora?
 - a) La capacidad de escribir un texto con buena ortografía.
 - b) La habilidad de leer sin pausas ni errores.
 - c) La capacidad de entender, interpretar y reflexionar sobre lo que se lee.
 - d) La facilidad para memorizar palabras difíciles.
2. ¿Cuál es el objetivo principal de una herramienta digital como WebQuest?
 - a) Reemplazar los libros de texto.
 - b) Memorizar información de forma mecánica.
 - c) Fomentar el aprendizaje mediante la búsqueda guiada en internet.
 - d) Navegar en redes sociales durante clases.
3. ¿Qué tipo de textos se pueden trabajar para mejorar la comprensión lectora?
 - a) Solo textos científicos.
 - b) Textos orales únicamente.
 - c) Cualquier tipo de texto: narrativo, expositivo, instructivo, etc.
 - d) Solo textos literarios.
4. ¿Por qué es importante la comprensión lectora en otras materias?
 - a) Porque ayuda a escribir más rápido.
 - b) Porque permite entender instrucciones, problemas y contenidos en todas las áreas.
 - c) Porque evita tener que hacer tareas.
 - d) Porque permite leer en voz alta sin errores.
5. ¿Cuál es una característica de las actividades interactivas digitales?
 - a) Son estáticas y repetitivas.
 - b) Promueven el aprendizaje memorístico.
 - c) Involucran la participación activa del estudiante mediante recursos tecnológicos.
 - d) Sustituyen por completo al docente.
6. ¿Qué se busca desarrollar con el uso de herramientas digitales en el aula?
 - a) Que los estudiantes memoricen más rápido.
 - b) Que el profesor tenga menos trabajo.
 - c) Que los estudiantes construyan conocimiento de forma activa.
 - d) Que los estudiantes dependan del internet.
7. ¿Cuál es una ventaja de usar WebQuest en la lectura?
 - a) Los estudiantes no necesitan leer.
 - b) Se fomenta el aprendizaje superficial.
 - c) Se estimula la investigación y el trabajo autónomo.
 - d) Solo se usa para matemáticas.
8. ¿Qué permite una buena comprensión lectora?
 - a) Recordar nombres y fechas exactas.
 - b) Entender el mensaje del texto, analizarlo y aplicar lo aprendido.
 - c) Leer rápido sin detenerse.
 - d) Evitar hacer preguntas.

ANEXO 3

Evaluación Sumativa – Posttest

Evaluación Sumativa – Posttest

Tema: Comprensión Lectora y Herramientas Digitales

Tipo de ítem: Selección múltiple (una sola respuesta correcta)

Lee cada pregunta con atención y selecciona la opción correcta.

1. Cuando lees un texto, ¿qué significa que lo comprendes?
 - a) Leerlo en voz alta con buena entonación.
 - b) Memorizarlo palabra por palabra.
 - c) Captar su sentido, reflexionar y relacionarlo con otros conocimientos.
 - d) Copiarlo en el cuaderno sin errores.
2. ¿Para qué te sirve una herramienta digital como WebQuest en clase?
 - a) Para no tener que estudiar.
 - b) Para buscar información de forma guiada y significativa.
 - c) Para que el profesor no enseñe.
 - d) Para jugar en internet.
3. ¿Qué tipo de textos te ayudan a mejorar tu comprensión lectora?
 - a) Solo los de los libros escolares.
 - b) Textos que te hacen pensar, comparar e interpretar ideas.
 - c) Textos que no requieren pensar mucho.
 - d) Solo cuentos de hadas.
4. ¿Por qué es importante que comprendas bien lo que lees en otras materias?
 - a) Para leer mejor que tus compañeros.
 - b) Para copiar las tareas fácilmente.
 - c) Porque así puedes entender las preguntas, instrucciones y contenidos.
 - d) Porque solo es útil en Lengua y Literatura.
5. ¿Qué hacen las herramientas digitales interactivas cuando las usas?
 - a) No te hacen pensar.
 - b) Te permiten aprender sin hacer nada.
 - c) Te invitan a participar activamente con la tecnología.
 - d) Solo sirven para entretenerse.
6. ¿Qué puedes lograr tú al usar herramientas digitales en clase?
 - a) Que el profesor ya no enseñe.
 - b) Hacer todas las tareas solo y sin ayuda.
 - c) Aprender a pensar y construir tus propios conocimientos.
 - d) Tener menos clases.
7. ¿Cómo te ayuda la WebQuest cuando estás leyendo?
 - a) No necesitas comprender lo que lees.
 - b) Solo copias lo que encuentras sin leer.
 - c) Te motiva a investigar, analizar y construir lo que aprendes.
 - d) Solo sirve para buscar dibujos.
8. Si tienes buena comprensión lectora, ¿qué puedes hacer?
 - a) Leer rápido cualquier texto.
 - b) Repetir lo leído sin entenderlo.
 - c) Entender, pensar y aplicar lo que aprendiste en otros casos.
 - d) Solo leer textos pequeños.