UNEMI
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

MAGÍSTER EN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

TEMA:

Diseño de una secuencia didáctica que integre Educaplay como recurso digital gamificado para potenciar la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de EGB de la Unidad Educativa Severo Espinosa, durante el año lectivo 2025.

Autores:

Livia Marlene Jácome López
Bertha del Tránsito Nivelo Campoverde

Directora:

Lisbeth Dávila Santillán Mgs.

Milagro, 2025

Derechos de autor

Sr. Dr.

Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Bertha del Tránsito Nivelo Campoverde, con cédula de identidad N.° 0301059861 y Livia Marlene Jácome López, con cédula de identidad N.° 0301359311, en calidad de autoras y titulares de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedemos los derechos de autores de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de Grado, de Magíster en Educación, con mención en Lingüística y Literatura, como aporte a la Línea de Investigación Educación, Cultura, Tecnología e Innovación para la Sociedad, de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a nuestro favor todos los derechos de autores sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizamos a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Las autoras declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 31 de julio de 2025

Firmado electrónicamente por:
BERTHA DEL TRANSITO NIVELO CAMPOVERDE
Validar únicamente con FirmaEC

Bertha del Tránsito Nivelo Campoverde
0301059861

Firmado electrónicamente por:
LIVIA MARLENE JACOME LOPEZ
Validar únicamente con FirmaEC

Livia Marlene Jácome López
0301359311

Aprobación del director del Trabajo de Titulación

Yo, Lisbeth Dávila Santillán, Mgs. en mi calidad de directora del trabajo de titulación, elaborado por Livia Marlene Jácome López y Bertha del Tránsito Nivelo Campoverde, cuyo tema es "Diseño de una secuencia didáctica que integre Educaplay como recurso digital gamificado para potenciar la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de EGB de la Unidad Educativa Severo Espinosa, durante el año lectivo 2025", previo a la obtención del Grado de Magíster en Educación, mención en Lingüística y Literatura. Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo **APRUEBO**, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, 31 de julio del 2025

Firmado electrónicamente por:
LISBETH NARCISA
DAVILA SANTILLAN
Validar únicamente con FirmaEC

Lisbeth Dávila Santillán Mgs.
1204354912

UNEMI
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
FACULTAD DE POSGRADO
ACTA DE SUSTENTACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LINGÜISTICA Y LITERATURA

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los veintiocho días del mes de octubre del dos mil veinticinco, siendo las 09:00 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, LIC. NIVELO CAMPOVERDE BERTHA DEL TRANSITO, a defender el Trabajo de Titulación denominado **" DISEÑO DE UNA SECUENCIA DIDÁCTICA QUE INTEGRE EDUCAPLAY COMO RECURSO DIGITAL GAMIFICADO PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA"**, ante el Tribunal de Calificación integrado por: Mag Edu SALAVARRIA MELO PETITA ISABEL, Presidente(a), Mgtr. LEDESMA ACOSTA BRIGITA VALERINA en calidad de Vocal; y, Phd MALDONADO CISNEROS GERMÁN ARTURO que actúa como Secretario/a.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	60.00
DEFENSA ORAL	23.33
PROMEDIO	**83.33**
EQUIVALENTE	**BUENO**

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 10:00 horas.

PETITA ISABEL SALAVARRIA MELO

Mag Edu SALAVARRIA MELO PETITA ISABEL
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL

BRIGITA VALERINA LEDESMA ACOSTA

Mgtr. LEDESMA ACOSTA BRIGITA VALERINA
VOCAL

GERMAN ARTURO MALDONADO CISNEROS

Phd MALDONADO CISNEROS GERMÁN ARTURO
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

BERTHA DEL TRANSITO NIVELO CAMPOVERDE

LIC. NIVELO CAMPOVERDE BERTHA DEL TRANSITO
MAGÍSTER

UNEMI
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
FACULTAD DE POSGRADO
ACTA DE SUSTENTACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LINGÜISTICA Y LITERATURA

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los veintiocho días del mes de octubre del dos mil veinticinco, siendo las 09:00 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, LIC. JACOME LOPEZ LIVIA MARLENE, a defender el Trabajo de Titulación denominado **" DISEÑO DE UNA SECUENCIA DIDÁCTICA QUE INTEGRE EDUCAPLAY COMO RECURSO DIGITAL GAMIFICADO PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA"**, ante el Tribunal de Calificación integrado por: Mag Edu SALAVARRIA MELO PETITA ISABEL, Presidente(a), Mgtr. LEDESMA ACOSTA BRIGITA VALERINA en calidad de Vocal; y, Phd MALDONADO CISNEROS GERMÁN ARTURO que actúa como Secretario/a.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	60.00
DEFENSA ORAL	23.33
PROMEDIO	**83.33**
EQUIVALENTE	**BUENO**

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 10:00 horas.

PETITA ISABEL SALAVARRIA MELO

Mag Edu SALAVARRIA MELO PETITA ISABEL
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL

BRIGITA VALERINA LEDESMA ACOSTA

Mgtr. LEDESMA ACOSTA BRIGITA VALERINA
VOCAL

GERMAN ARTURO MALDONADO CISNEROS

Phd MALDONADO CISNEROS GERMÁN ARTURO
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

LIVIA MARLENE JACOME LOPEZ

LIC. JACOME LOPEZ LIVIA MARLENE
MAGÍSTER

DEDICATORIA

Con gran esfuerzo y sacrificio, dedico este proyecto a mi Dios, quien me ha iluminado en todos mis momentos oscuros.

A mi esposo Vicente, y a mis hijos Alexander y Pierina, por ser mi todo; gracias por su amor incondicional y por acompañarme en cada paso de este camino.

A mis padres, familiares, compañeros de trabajo y amigos, quienes con su granito de arena contribuyeron a este gran logro.

CON CARIÑO
MARLENE

DEDICATORIA

Con profunda gratitud y amor, dedico este logro a Dios, por ser mi luz y fortaleza en cada paso de este camino.

A ti, mi amado hijo DIEGO JOSUÉ LLONGO NIVELO, eres mi mayor inspiración y el motor que impulsa cada uno de mis sueños. Que este esfuerzo te recuerde que, con dedicación y perseverancia, puedes alcanzar todo lo que te propongas.

Finalmente, con un doloroso pero inmenso amor, dedico este proyecto a mis amados padres, quienes partieron a la eterna morada. Sé que desde el cielo me acompañan y guían. Este logro es un tributo a su amor incondicional, a sus sacrificios y a la eterna fe que siempre tuvieron en mí. Su legado vive en cada paso que doy.

Bertha Nivelo Campoverde.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi sincero agradecimiento a la **Universidad Estatal de Milagro (UNEMI)**, institución que ha sido fundamental en mi formación académica y personal, brindándome las herramientas necesarias para alcanzar este logro.

Agradezco profundamente a la **Mgs. Lisbeth Dávila Santillán**, tutora de este proyecto de investigación, por su valioso acompañamiento, orientación y aporte técnico durante el desarrollo del trabajo.

Extiendo mi gratitud a mi compañera de estudios **Bertha Nivelo**, por su colaboración constante y por ser parte activa de este proceso investigativo.

Destaco de manera especial a la **Unidad Educativa "Severo Espinosa Valdivieso"**, en particular a los estudiantes del **octavo año de Educación General Básica** y a los **docentes del área de Lengua y Literatura**, por su disposición y apertura que permitieron llevar a cabo los objetivos planteados en esta investigación.

A mi familia, mi esposo, mis hijos y mis padres, por su apoyo incondicional, su amor y paciencia en todo momento. Su confianza fue la base para culminar esta meta.

Finalmente, agradezco al **Licenciado Marlon Quizhpi** por el tiempo dedicado a la revisión de estilo y redacción de este documento, contribuyendo con profesionalismo a su presentación final.

Mi gratitud infinita

Marlene Jácome López

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a Dios, por guiarme y darme fortaleza para culminar el presente proyecto de maestría; cada palabra aquí plasmada, cada argumento edificado, es el resultado no solo de mi esfuerzo individual, sino de un entramado de apoyos, inspiraciones y saberes compartidos que merecen ser reconocidos.

Mi gratitud imperecedera a mi hijo, el pilar de mi vida, por su apoyo incondicional, su paciencia infinita y su comprensión ante las largas horas de estudio, fue el cimiento emocional que me permitió perseverar y seguir adelante. Sin su amor y su aliento, esta travesía habría sido infinitamente más ardua. A él, le dedico este logro con todo mi corazón.

Mi reconocimiento a la Universidad Estatal de Milagro (UNEMI), el templo del saber donde la sed de conocer es saciada y el pensamiento crítico florece. A mis profesores, faros de conocimiento que iluminaron sendas a menudo intrincadas, les debo la invaluable guía y las enriquecedoras discusiones que moldearon la estructura de esta obra. Sus enseñanzas no solo me proveyeron de herramientas intelectuales, sino que también cultivaron en mí una pasión aún más profunda por la docencia.

A la tutora de nuestro proyecto, un agradecimiento especial, por su invaluable guía, paciencia, apoyo cuya experiencia fue crucial para culminarlo.

No puedo dejar de mencionar a mi compañera de ruta, con quien compartí las clases, las investigaciones y las jornadas de estudio. Sus perspectivas, a menudo diversas y siempre enriquecedoras, contribuyeron a ampliar mi horizonte intelectual y a ver este proyecto desde múltiples ángulos. Las conversaciones informales, los debates apasionados y el compañerismo forjado en el fragor del aprendizaje fueron un bálsamo en momentos de incertidumbre y una fuente constante de motivación.

Este proyecto es, en esencia, un testimonio del conocimiento y de la capacidad humana para explorar, cuestionar y crear. Espero que sus páginas sean un modesto aporte al vasto diálogo que es la literatura y que su lectura invite a la reflexión y al descubrimiento.

Bertha Nivelo Campoverde

Resumen

La comprensión lectora constituye una de las habilidades fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite el desarrollo del pensamiento crítico y la construcción de nuevos conocimientos. Sin embargo, los resultados del diagnóstico inicial evidenciaron limitaciones en los niveles literal, inferencial y crítico de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Severo Espinosa Valdivieso", así como escasa motivación hacia la lectura.

El objetivo general de esta investigación fue diseñar una propuesta pedagógica basada en metodologías activas e interactivas con la plataforma digital Educaplay, orientada a mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de octavo año de EGB durante el año lectivo 2025-2026. Los objetivos específicos se centraron en diagnosticar el nivel de comprensión lectora, diseñar actividades interactivas con Educaplay y estructurar una secuencia didáctica que fortalezca las habilidades lectoras mediante la aplicación de metodologías activas.

Para alcanzar estos propósitos se aplicaron encuestas a estudiantes y docentes, cuyos resultados reflejaron una motivación lectora desigual, un uso limitado de recursos digitales, y la necesidad de capacitación docente en herramientas tecnológicas. No obstante, tras la implementación de actividades interactivas mediante Educaplay, se observaron avances significativos en la identificación de ideas principales, en la formulación de inferencias y en la elaboración de juicios críticos frente a los textos. Además, los estudiantes mostraron mayor interés y participación activa, mientras que los docentes valoraron positivamente el impacto didáctico de la herramienta.

Los principales resultados cuantitativos evidencian que el 84% de los estudiantes percibe que Educaplay mejora su comprensión lectora, y el 76% manifiesta interés por incluir más actividades con esta plataforma. De manera complementaria, el 100% de los docentes considera que Educaplay contribuye a la mejora de la comprensión lectora y fomentar la

participación activa del estudiantado, aunque el 70% reconoce no haber recibido capacitación previa para su uso pedagógico.

En conclusión, el uso pedagógico de Educaplay demostró ser una estrategia efectiva y motivadora para fortalecer la comprensión lectora, dinamizar las clases y fomentar un aprendizaje activo y significativo. Sin embargo, para garantizar la sostenibilidad de esta propuesta, es imprescindible promover procesos de capacitación docente continua y asegurar un acceso adecuado a recursos tecnológicos. Se recomienda, por tanto, incorporar la plataforma Educaplay en la planificación institucional y generar un banco de actividades interactivas que consoliden el desarrollo de la lectura comprensiva en los distintos niveles educativos.

Palabras clave: comprensión lectora, Educaplay, metodologías activas, TIC, motivación lectora, aprendizaje significativo.

Abstract

Reading comprehension is one of the fundamental skills in the teaching-learning process, as it enables the development of critical thinking and the construction of new knowledge. However, the results of the initial assessment revealed limitations in the literal, inferential, and critical reading skills of eighth-grade students at the Severo Espinosa Valdivieso Educational Unit, as well as limited motivation for reading.

The general objective of this research was to design a pedagogical proposal based on active and interactive methodologies using the Educaplay digital platform, aimed at improving the reading comprehension skills of eighth-grade students during the 2025-2026 school year. The specific objectives focused on assessing reading comprehension levels, designing interactive activities with Educaplay, and structuring a teaching sequence that strengthens reading skills through the application of active methodologies.

To achieve these goals, surveys were administered to students and teachers, the results of which reflected uneven reading motivation, limited use of digital resources, and the need for teacher training in technological tools. However, after implementing interactive activities using Educaplay, significant progress was observed in identifying main ideas, formulating inferences, and making critical judgments about texts. Furthermore, students showed greater interest and active participation, while teachers positively valued the tool's educational impact.

The main quantitative results show that 84% of students perceive that Educaplay improves their reading comprehension, and 76% express interest in including more activities with this platform. Additionally, 100% of teachers believe that Educaplay contributes to improving reading comprehension and encourages active student participation, although 70% admit to having received no prior training in its pedagogical use.

In conclusion, the pedagogical use of Educaplay proved to be an effective and motivating strategy for strengthening reading comprehension, energizing classes, and fostering active and meaningful learning. However, to ensure the sustainability of this proposal, it is essential to promote ongoing teacher training and ensure adequate access to technological resources. It is

therefore recommended to incorporate the Educaplay platform into institutional planning and create a bank of interactive activities that consolidate the development of reading comprehension at different educational levels.

Keywords: Reading comprehension, Educaplay, active methodologies, TIC, reading motivation, meaningful learning.

UNEMI
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Índice / Sumario

Derechos de autor ..... *II*

Aprobación del director del Trabajo de Titulación ..... *III*

AGRADECIMIENTO ..... *VIII*

Resumen ..... *X*

Abstract ..... *XII*

INTRODUCCIÓN *1*

CAPITULO I *3*

1.1. Planteamiento del problema 3

1.2. Pregunta de investigación 6

1.3. Objetivos 7

1.3.1. Objetivo general: 7

1.3.2. Objetivos específicos 7

1.4. Hipótesis 7

CAPITULO II *9*

2.1. Antecedentes: 9

2.1.1. Aportes relevantes al tema de estudio 9

2.2. Fundamentación Teórica 11

2.2.1. Lengua y Literatura como eje del desarrollo comunicativo 11

2.2.2. La comprensión lectora y sus niveles: literal, inferencial y crítico 12

2.2.3. Estrategias didácticas para la comprensión lectora 14

2.2.4. Competencias lectoras y escritas en el currículo actual 15

Macro destrezas lingüísticas 15

Micro destrezas lingüísticas 16

Comprensión lectora y pensamiento crítico 17
2.2.5. Fundamentos de la tecnología educativa 18
Herramientas TIC aplicadas al aprendizaje 18
Educaplay como herramienta gamificada para la enseñanza 20
Herramientas digitales para monitorear comprensión y expresión 21
2.2.6. Gamificación educativa como estrategia didáctica 23
2.2.7. Evaluación digital del aprendizaje lingüístico 24
Evaluación formativa en entornos virtuales 24
Alfabetización digital docente y competencia TIC 25
2.2.8. Capacitación y uso reflexivo de herramientas tecnológicas 26
CAPITULO III *29*
3.1. Aspectos Teórico-Metodológicos de la Propuesta 29
3.2. Enfoque pedagógico de la propuesta 29
3.3. Enfoque de investigación y tipo de estudio. 31
3.4. Operación de variables 32
3.4.1. Variable Dependiente: Mejora de la Comprensión Lectora 32
3.4.2. Variable Independiente: Implementación de la Herramienta Digital Educaplay 33
3.5. Población y muestra 33
3.6. Instrumentos y técnica de recolección de datos: 33
3.7. Indicadores de mejora esperada: 35
3.8. Plan de análisis de datos 35
CAPITULO IV *38*
4.1. Resultado de la encuesta dirigida a los estudiantes 39
4.2. Resultados de la encuesta dirigida a los docentes 48
4.3. Discusión 58
CAPÍTULO V *61*
5.1. Fundamentación 61

5.2. Objetivo general 61
5.3. Objetivos específicos 62
5.4. Estrategias de implementación 62
5.5. Recursos 62
5.6. Evaluación 62
5.7. Cronograma 63
5.8. Sostenibilidad 63
CAPITULO VI *64*
6.1. Instrumento de validación de la propuesta pedagógica 64
6.2. Datos del experto evaluador: 64
6.3. Matriz de validación de contenidos 65
CAPITULO VII *66*
7.1. Conclusiones 66
7.2. Recomendaciones 67
ANEXO 1: Tabla o matriz de consistencia del diseño teórico-metodológicos *74*
Diseñar una propuesta pedagógica contextualizada, que integre actividades interactivas con EducaPlay, orientadas a mejorar la comprensión lectora. *76*
ANEXO 2. Tabla de conceptualización y operacionalización *79*
ANEXO 3. Instrumentos utilizados en las encuestas *82*
ANEXO 4. Instrumento Matriz de Validación *89*

Lista de Figuras

Figura 1. Motivación lectora en el tiempo libre. 39
Figura 2. Consulta de diccionario al no entender una palabra 40
Figura 3. Utilidad de releer un texto para comprender mejor. 41
Figura 4. Percepción sobre las actividades del docente 42

Figura 5. Capacidad para identificar la idea principal de un texto 43
Figura 6. Aprendizaje del uso de herramientas digitales 44
Figura 7. Frecuencia de uso de la plataforma Educaplay 45
Figura 8. Interés por incluir actividades de Educaplay.....45
Figura 9. Percepción sobre si educaplay ayuda a comprender mejor 46
Figura 10. Realización de actividades con Educaplay para mejorar la comprensión 47
Figura 11. Aplicación de estrategias metodológicas para motivar la lectura en el tiempo libre 49
Figura 12. Motivación a la lectura autónoma 50
Figura 13. Superación de niveles de comprensión con diversos materiales 50
Figura 14. Dificultades obervadas en la compresión lectora 51
Figura 15. Observación de comprensión de ideas principales durante la lectura 52
Figura 16. Capacitación en el uso de Educaplay para comprensión lectora 53
Figura 17. Frecuencia de uso de Educaplay en actividades escolares 54
Figura 18. Percepción de mejora en la comprensión lectora con Eucaplay.....55
Figura 19. Percepción de participación activa con Educaplay 56
Figura 20. Realización de actividades con Educaplay que mejoran la lectura 57

Lista de Tablas

Tabla 1. Motivación lectora en el tiempo libre. 39
Tabla 2. Consulta de diccionario al no entender una palabra 40
Tabla 3. Utilidad de reeler un texto para comprender mejor 40
Tabla 4. Percepción sobre las actividades del docente 41
Tabla 5. Capacidad para identificar la idea principal de un texto 42
Tabla 6. Aprendizaje del uso de herramientas digitales.....43
Tabla 7. Frecuencia de uso de la plataforma Educaplay.....44
Tabla 8. Interes por incluir actividades de Educaplay 45
Tabla 9. Percepción sobre si educaplay ayuda a comprender mejor 46
Tabla 10. Realización de actividades con Educaplay para mejorar la comprensión 47
Tabla 11. Aplicación de estrategias metodológicas para motivar la lectura en el tiempo libre 48

Tabla 12. Motivación a la lectura autónoma.....49
Tabla 13. Superacion de niveles de comprensión con diversos materiales 50
Tabla 14. Dificultades obervadas en la compresión lectora.....51
Tabla 15. Observación de comprensión de ideas principales durante la lectura.....52
Tabla 16. Capacitación en el uso de Educaplay para comprensión lectora 53
Tabla 17. Frecuencia de uso de Educaplay en actividades escolares.....54
Tabla 18. Percepción de mejora en la comprensión lectora con Eucaplay 55
Tabla 19. Percepción de participación activa con Educaplay 56
Tabla 20. Realización de actividades con Educaplay que mejoran la lectura.....57

INTRODUCCIÓN

En los últimos tiempos, la educación ha atravesado transformaciones relevantes, particularmente en las prácticas pedagógicas empleadas por los docentes, debido a la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos de interaprendizaje. Este desarrollo ha originado nuevas formas de interacción entre docentes, estudiantes y herramientas tecnológicas, siendo los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) una opción clave y efectiva frente a los esquemas educativos convencionales. En este escenario de interaprendizaje, también se ha contextualizado la forma en que se aplica la evaluación, consolidándose principalmente la evaluación formativa como una estrategia fundamental para fomentar aprendizajes significativos y con enfoque constructivista, al priorizar el monitoreo constante del avance del estudiante durante todo el proceso educativo y la entrega de retroalimentación pertinente y oportuna.

La evaluación formativa es un proceso que acompaña de manera constante el desarrollo educativo, y permite obtener información valiosa sobre cómo van aprendiendo los estudiantes. Esta información sirve no solo para ajustar la enseñanza, sino también para apoyar mejor a cada alumno en su progreso. A diferencia de la evaluación sumativa, que se aplica al final para medir resultados, la formativa se realiza durante todo el proceso y se convierte en una herramienta útil para mejorar la práctica docente. Su valor es aún mayor en ambientes virtuales, donde la falta de contacto presencial hace que la tecnología sea el medio principal para comunicarse, dar seguimiento y acompañar el aprendizaje del estudiante.

En la actualidad, la función del profesor no solo se limita a impartir saberes; también tiene la obligación de orientar, incentivar y asistir a los alumnos en el proceso de su aprendizaje independiente. No obstante, uno de los desafíos más notorios al implementar la evaluación formativa en ambientes virtuales es la escasa habilidad de muchos docentes en el manejo de herramientas digitales para evaluar de forma eficaz. Esta ausencia de preparación restringe la retroalimentación, el seguimiento apropiado y el apoyo requerido para robustecer el proceso de enseñanza.

Ante esta circunstancia, resulta esencial fortalecer la capacitación de los docentes en la utilización consciente y pedagógica de las tecnologías, en particular las que facilitan una evaluación más enérgica y constante. Instrumentos como Educaplay, que brinda la oportunidad de crear actividades divertidas y personalizadas para cada situación, constituyen un ambiente digital con gran potencial educativo. No solo ayuda a atraer la atención del alumno y a incrementar su implicación, sino que también simplifica el monitoreo de su rendimiento durante todo el proceso, posibilitando una evaluación personalizada, constante y adaptada a sus requerimientos.

Por lo tanto, el objetivo de este estudio es examinar la influencia de la evaluación formativa en los Entornos Virtuales de Aprendizaje, utilizando plataformas digitales como Educaplay. El propósito principal es establecer el efecto de esta herramienta en el desempeño escolar y en el grado de implicación activa de los alumnos. Además, se busca reconocer sus beneficios y restricciones en el contexto actual, y sugerir tácticas de formación para profesores que faciliten su uso correcto y con sentido pedagógico.

Respecto a la estructura del trabajo, el Capítulo I expone la formulación del problema, los propósitos, la justificación y las restricciones del estudio. El Capítulo II introduce el marco teórico, tratando los conceptos básicos y precedentes vinculados con la evaluación formativa, los ambientes virtuales y la herramienta elegida. El Capítulo III presenta la metodología, detallando los procedimientos, técnicas e instrumentos empleados para la recopilación de datos. Por último, se examinan los resultados alcanzados y se exponen las conclusiones y sugerencias pertinentes.

Con esta investigación se busca aportar al fortalecimiento de la calidad educativa, promoviendo una mirada crítica y reflexiva sobre el papel de la tecnología en los procesos de evaluación, y apoyando prácticas pedagógicas que respondan a los desafíos y exigencias del siglo XXI.

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA

1.1.Planteamiento del problema

En la Unidad Educativa "Severo Espinosa Valdivieso", ubicada en la parroquia Ducur, cantón Cañar, se ha identificado un bajo rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura. Esta problemática se manifiesta en las dificultades que presentan los estudiantes para comprender textos en los niveles literal, inferencial y crítico, así como en la escasa motivación hacia la lectura, limitaciones en la expresión escrita y mínima utilización de recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Dichas condiciones evidencian que las metodologías tradicionales y la reducida incorporación de herramientas tecnológicas no están generando los aprendizajes esperados en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica (EGB).

Ante esta situación, surge la siguiente interrogante de investigación: ¿De qué manera la implementación de la plataforma digital Educaplay contribuye al fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Severo Espinosa Valdivieso", considerando las limitaciones de recursos tecnológicos y la formación docente disponible?

La investigación adquiere relevancia al responder a una necesidad institucional y regional que busca mejorar la calidad educativa en un contexto rural donde las brechas tecnológicas afectan la enseñanza. Desde el punto de vista académico, el estudio generará evidencia sobre la efectividad de las actividades digitales gamificadas en el desarrollo de competencias lectoras; desde el ámbito pedagógico, propondrá una alternativa metodológica viable y replicable en otras instituciones; y desde la perspectiva operativa, su aplicación es factible por la disponibilidad parcial de recursos tecnológicos, la accesibilidad de la plataforma Educaplay y la predisposición docente.

Tomando en cuenta lo analizado, diferentes investigaciones nacionales e internacionales respaldan la necesidad de innovar las prácticas pedagógicas integrando herramientas digitales. En varios trabajos de investigación se plantea la creación de entornos de aprendizaje activos y colaborativos mediante tecnologías educativas que ayudan a la mejora

significativamente el rendimiento académico de los estudiantes, cuando son utilizadas de manera pedagógica clara y correcta. Estos recursos tecnológicos permiten crear experiencias educativas personalizadas, dinámicas e interactivas, adecuadas al ritmo de aprendizaje de cada alumno. Además, la consolidación de competencias comunicativas en especial la comprensión lectora resulta primordial para mejorar la enseñanza aprendizaje en los estudiantes. Estrategias didácticas como la escucha activa, la enunciación de preguntas sobre el texto, la elaboración de resúmenes parafraseado, han demostrado contribuir significativamente a una comprensión más profunda y significativa de los textos palabras (Becerra-Barrera, C.L.,&Lugo-Carvajal, S.M., 2021).

A nivel internacional, diferentes estudios respaldan y apoyan esta perspectiva, por ejemplo, Chen, D., &, Macleod, G. (2021) analizaron el impacto de las herramientas digitales en el proceso lector de estudiantes de secundaria, concluyendo que su uso adecuado no solo mejora el rendimiento académico, sino que también incrementa la motivación hacia la lectura, especialmente cuando existe una intervención activa por parte del docente. De igual manera, Lin, Y., &, Yu, Z. (2023) en el modelo de Aceptación de Tecnologías al uso de herramientas digitales de lectura académica, examinaron el uso de tecnologías digitales para la lectura en el ámbito de la educación superior, y encontraron que factores como la percepción de utilidad, la facilidad de uso, la autoeficacia del estudiante y el apoyo docente son determinantes para promover una experiencia de lectura más efectiva y enriquecedora.

Estas evidencias sugieren que el problema no se establece únicamente en el acceso a las tecnologías, sino en cómo se incorporan e integran dentro de las dinámicas pedagógicas impartidas por los docentes. En este entorno, herramientas como EducaPlay pueden convertirse en aliadas para los profesores de lengua y literatura para fomentar una comprensión lectora más significativa, siempre que se utilicen con intencionalidad educativa y se enfoquen en el desarrollo de competencias comunicativas reales.

En el Ecuador, la educación se rige por los principios establecidos en la Constitución de la República (2008) y en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). Estos marcos legales promueven una formación integral de los ciudadanos, lo que exige contextualizar los aprendizajes a la realidad actual. En particular, el área básica de Lengua y Literatura tiene una

importancia trascendental dentro del currículo, no solo por contribuir al dominio del idioma, sino por su papel clave en el desarrollo de las macro destrezas, que fomenten el pensamiento crítico y la comprensión del mundo en los estudiantes. Según el Currículo Nacional de Educación General Básica (2016) presentado por el Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC), se busca que los estudiantes sean interpretativos, reflexivos y productores de textos, de acuerdo a su realidad.

En base a estudios realizados por Instituto Nacional de Evaluación Educativa - INEVAL (2025), los resultados de la prueba "Ser Estudiante 2023-2024", que es una evaluación nacional aplicada a una muestra representativa de alumnos en el Ecuador, generó los siguientes hallazgos generales: dificultades, limitaciones y brechas en varias asignaturas, con promedios de calificación inferiores a los 700 puntos en las diferentes asignaturas del currículo Se observan avances en el subnivel Elemental, pero persisten desafíos en Básica Media, Superior y Bachillerato, donde Lengua y Literatura, en particular, se muestra que se mantuvo relativamente estable, pero no alcanza el nivel satisfactorio.

Como respuesta a esta situación, el MINEDUC ha emitido recomendaciones pedagógicas encaminadas a consolidar el proceso de enseñanza – aprendizaje y aconseja incorporar herramientas digitales para alcanzar el estándar de comprensión lectora. Estas indicaciones metodológicas están realizadas con el afán de mejorar la calidad de la educación y a su vez estimular el pensamiento crítico, facilitando la aplicación práctica de los conocimientos, así como involucra a los docentes, las familias, instituciones educativas, el estado y la sociedad civil, promoviendo la construcción de entornos de aprendizaje más inclusivos, dinámicos y adaptados a las necesidades del presente siglo según el INEVAL, (2025).

La determinación de las variables se centra, en primer lugar, en la variable dependiente: la mejora de la comprensión lectora, entendida como el desarrollo progresivo de las habilidades que permiten a los estudiantes interpretar, analizar, inferir y valorar textos en distintos contextos comunicativos. Esta variable contempla tres dimensiones: comprensión literal, comprensión inferencial y comprensión crítica-valorativa, que en conjunto reflejan la capacidad lectora integral. Por otro lado, la variable independiente corresponde a la

implementación de la herramienta digital Educaplay, la cual se refiere al uso pedagógico de esta plataforma digital para la creación de actividades interactivas que faciliten el aprendizaje y aumenten la motivación en el área de Lengua y Literatura. Dicha variable comprende las dimensiones de uso de herramientas de creación de contenidos digitales, frecuencia de uso de la plataforma y nivel de participación en actividades interactivas.

En base a lo antes expuesto el presente estudio se delimita espacialmente a la Unidad Educativa "Severo Espinosa Valdivieso", parroquia Ducur, cantón Cañar; temporalmente al año lectivo 2025 (incluyendo diagnóstico, intervención y evaluación); poblacionalmente a los 25 estudiantes de octavo año de EGB y a 10 docentes del área de Lengua y Literatura que participan en el proyecto; y temáticamente al uso de la plataforma Educaplay como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora, sin abordar otras áreas curriculares ni intervenciones tecnológicas ajenas a la plataforma propuesta. Metodológicamente, la investigación se circunscribe a un diseño cuantitativo con elementos de investigación–acción (pretest–intervención–postest) y análisis complementario cualitativo (entrevistas) para enriquecer la interpretación de los resultados.

En síntesis, el problema educativo identificado refleja la necesidad de fortalecer la comprensión lectora mediante metodologías activas y recursos tecnológicos que dinamicen el proceso educativo. La implementación de la plataforma Educaplay se presenta como una alternativa viable e innovadora para promover aprendizajes significativos, incrementar la motivación de los estudiantes y fomentar el desarrollo de competencias comunicativas acordes con las demandas educativas del siglo XXI.

1.2.Pregunta de investigación

Con base en los antecedentes expuestos, se formula la siguiente pregunta de investigación, que guiará todo el desarrollo del estudio:

¿De qué manera la implementación de la plataforma digital Educaplay contribuye al fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de octavo año de Educación

General Básica de la Unidad Educativa “Severo Espinosa Valdivieso”, considerando las limitaciones de recursos tecnológicos y la formación docente disponible?

1.3.Objetivos

1.3.1. Objetivo general:

Diseñar una propuesta pedagógica basada en actividades interactivas mediante la plataforma digital Educaplay, orientada a fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Severo Espinosa Valdivieso”, durante el año lectivo 2025-2026.

1.3.2. Objetivos específicos

Diagnosticar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes de octavo año de EGB, mediante instrumentos aplicados a textos narrativos y expositivos.

Diseñar y crear actividades interactivas con Educaplay que promuevan el análisis, la interpretación y la reflexión de textos, en coherencia con las metodologías activas.

Estructurar e implementar una secuencia didáctica incorporando Educaplay y metodologías activas, de forma progresiva, para fortalecer las habilidades de comprensión lectora.

Con estos objetivos, la investigación no solo busca implementar una solución inmediata al problema detectado, sino también sentar bases metodológicas que puedan ser replicables y sostenibles en el tiempo.

1.4.Hipótesis

Se plantea que la implementación de una propuesta pedagógica basada en metodologías activas e interactivas, mediante la plataforma digital Educaplay, mejorará la comprensión lectora de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Severo Espinosa Valdivieso” durante el año lectivo 2025-2026, dado que a través del

diagnóstico inicial con pruebas y fichas de observación se podrá identificar el nivel de comprensión lectora de cada estudiante, permitiendo diseñar actividades interactivas ajustadas a sus necesidades, fomentando la motivación, la participación y el desarrollo progresivo de habilidades lectoras en sus distintos niveles de complejidad; además, la capacitación de los docentes en el uso pedagógico de Educaplay garantizará la correcta implementación de la propuesta en sus planificaciones curriculares, asegurando que los estudiantes reciban un apoyo efectivo y estructurado que potencie sus capacidades lectoras de manera integral.

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1.Antecedentes:

En este capítulo se abordan los fundamentos teóricos y hallazgos de estudios previos relacionados con el proceso de aprendizaje en Lengua y Literatura, así como la incorporación de herramientas digitales en la educación. Se exploran las tendencias pedagógicas contemporáneas que sustentan la propuesta y se revisan investigaciones.

2.1.1. Aportes relevantes al tema de estudio

Recientes trabajos investigativos evidencian el impacto de las tecnologías educativas en el desarrollo de competencias lingüísticas y proponen que el uso de Educaplay en la enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura, presenta una mejora significativa en la retención y en el dominio del vocabulario en base a investigaciones de Vargas y Espinoza (2024) de la Universidad Bolivariana del Ecuador. En la discusión se destaca que las actividades interactivas que fueron guiadas por el docente permitieron que los estudiantes tuvieran un aumento en su vocabulario de forma más específica.

En su trabajo, Ramírez, Ricaurte y Martínez (2025), tras la implementación de actividades interactivas a través de Educaplay, evidenciaron un avance significativo en la comprensión de textos por parte de los estudiantes. Los resultados mostraron una mejora notable en los puntajes obtenidos desde la evaluación diagnóstica inicial hasta la evaluación final del estudio. Además, los estudiantes pudieron manifestar una mayor motivación y entendimiento al momento de cuándo y cómo usar los diferentes recursos lingüísticos. Con esto, evidenciaron que la aplicación de Educaplay como estrategia gamificada tuvo una influencia positiva y significativa en el desarrollo de técnicas de metacognición en los estudiantes del grupo estudiado.

Por otra parte, en el estudio realizado por Díaz (2024) y sus colaboradores mencionan que se notó una mejora en la planificación, monitoreo y evaluación del propio aprendizaje, el desarrollo de una destreza de análisis crítico, mayor motivación e implicación en las actividades de Lengua y Literatura realizadas por los alumnos. Así mismo, para Graça, Quadro y Ramos (2022) la utilización de esta plataforma educativa promueve la apropiación transversal de contenidos y el desarrollo de competencias, valores y actitudes, todo esto es propio del alumno del siglo XXI. En pocas palabras, al emplear juegos educativos digitales en los distintos contenidos que se esté enseñando, los estudiantes mostraron una mayor conexión y autonomía, para su aprendizaje.

En un estudio realizado por Rahman y Maullin (2025) destacan que el uso de Educaplay facilitó la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje y contribuyó a una mejora significativa en su rendimiento académico. En particular, se analizó un incremento notable en los puntajes de vocabulario, pasando de una media de 55,71 en el pretest a 94,48 en el postest. El análisis de los cuestionarios evidenció un aumento tanto en los niveles de motivación como en la satisfacción con el aprendizaje. Estos resultados respaldan la eficacia de la implementación de Educaplay, al ofrecer una experiencia educativa más inclusiva, dinámica y atractiva, superando significativamente los resultados obtenidos con los métodos tradicionales de enseñanza.

De acuerdo con Mejia (2025), los resultados de su investigación evidenciaron que el uso de recursos digitales interactivos influyó de manera positiva y significativa en el fortalecimiento de las macro destrezas lingüísticas. Se observó un aumento en la motivación y participación activa de los estudiantes, así como mejoras notables en su comprensión y en la producción oral y escrita. El autor señala que para maximizar estos beneficios, es fundamental que los estudiantes experimenten emociones positivas al interactuar con plataformas que incorporen con elementos motivadores como juegos linguísticos, videos u otros recursos multimedia. Precisamente este fué el logro del estudio de Mejia, los estudiantes no solo mejoraron su comprensión lectora y producción oral y escrita, sino que experimentaron un cambio mas profundo. Recuperaron la confianza en su propia voz, se atrevieron a participar sin miedo al error y sobre todo redescubrieron la alegría de aprender.

2.2.Fundamentación Teórica

2.2.1. Lengua y Literatura como eje del desarrollo comunicativo

El proceso de interaprendizaje en Lengua y Literatura implica la adquisición y desarrollo de varias competencias lingüísticas y comunicativas. Tradicionalmente, esta área se ha centrado en la lectoescritura (aprendizaje de la lectura y la escritura) y en el análisis literario, pero con el tiempo ha evolucionado hacia un enfoque más amplio que incluye la comprensión crítica, la producción de textos creativos y la interacción oral efectiva. Históricamente, la enseñanza de Lengua y Literatura pasó de métodos basados en la memorización y el análisis estructural del idioma, típicos de enfoques gramaticales tradicionales, a enfoques más comunicativos e interactivos.

Por su parte Sánchez y Torres (2023) mencionan que, a pesar de los esfuerzos realizados en el ámbito educativo, persisten dificultades significativas en el desarrollo de habilidades lectoras, así como en las áreas de matemáticas y ciencias. Esto evidencia la necesidad de replantear los métodos de enseñanza, especialmente en lo relacionado con el área de Lengua y Literatura, ya que los resultados actuales no cumplen con los estándares de calidad esperados. Ante esta situación, se plantea como alternativa la implementación de nuevas estrategias pedagógicas, como el uso del aula inversa. Desde esta perspectiva, el problema analizado se enfoca en las técnicas y métodos empleados durante el proceso de enseñanza del área lingüística, los cuales, al ser aplicados en el aula, no han logrado alcanzar los niveles de desempeño esperados. Esta situación repercute directamente en el bajo rendimiento académico de los estudiantes, lo que impide hablar de una verdadera educación de calidad.

Desde mediados del siglo XX, teorías educativas como el cognitivismo y el constructivismo empezaron a influir en la didáctica de la lengua, resaltando la importancia de construir aprendizajes significativos y conectados con la realidad del estudiante según lo mencionado por Ausubel y Novak (1983) por ejemplo, enfatizaba que para lograr aprendizajes significativos, el docente debe partir de los conocimientos previos del alumno y fomentar la comprensión activa en lugar de la mera repetición mecánica. Esto supuso un quiebre con la

concepción tradicional, poniendo el foco en desarrollar las macro-destrezas del área: escuchar, hablar, leer y escribir, integrándolas en situaciones comunicativas reales.

La incorporación de estos enfoques en la enseñanza de Lengua y Literatura permite un aprendizaje más completo y vinculado al contexto real del estudiante. Al tomar en cuenta las dimensiones comunicativa, cognitiva y sociocultural, los docentes pueden elaborar propuestas didácticas que no solo transmitan conocimientos, sino que también despierten interés y motivación en los estudiantes. Esto favorece una educación más activa y significativa, que los prepara para desenvolverse de manera crítica y participativa en su entorno. En este marco, el lenguaje constituye la base fundamental para la formación intelectual y el desarrollo integral del ser humano, siendo tanto el vehículo de instrucción como el objeto mismo de estudio en base a lo mencionado por Pérez y Valdés (2024)

2.2.2. La comprensión lectora y sus niveles: literal, inferencial y crítico

Según Loayza et al. (2022), en su investigación mencionan que la comprensión lectora es un proceso mediante el cual el lector construye un modelo mental que le permite organizar y dar sentido a los elementos presentes en el texto, logrando así una interpretación coherente. Existen dos niveles en este proceso: uno superficial, que se limita a identificar las ideas principales, y otro más profundo, que implica la interpretación de esas ideas. Este segundo nivel es clave para el aprendizaje significativo, ya que requiere del pensamiento crítico y del uso de habilidades cognitivas por parte del lector.

La comprensión literal es una habilidad fundamental que se trabaja en las etapas iniciales del proceso lector. En este nivel, el lector se enfoca en identificar y reconocer de forma directa la información que está explícita en el texto, como personajes, lugares, fechas, acciones o causas evidentes de ciertos hechos. Esta comprensión no requiere un análisis profundo, ya que se basa en datos visibles y concretos que pueden ser encontrados fácilmente al cotejar preguntas con el contenido del texto. A través de esta habilidad, el lector comienza a construir el significado general del texto, decodificando palabras y frases clave para lograr un primer acercamiento a la lectura comprensiva en base a lo mencionado por Pacheco (2022).

Para Bermúdez et al. (2021), el nivel inferencial se alcanza cuando el lector es capaz de establecer vínculos entre los significados del contenido leído, identificando tanto información evidente como aquella que está implícita, lo cual favorece una mejor comprensión del texto. En esta etapa, se logra una interpretación general del mensaje, considerando aspectos como la secuencia de los hechos, la ubicación en el espacio y el tiempo, las causas y consecuencias, así como las relaciones entre los elementos del texto. Esto permite al lector elaborar inferencias claras que le ayudan a construir un sentido completo y contextualizado de lo leído. Para lograr este nivel, es fundamental haber comprendido previamente el contenido literal de manera adecuada y comprometida.

Es importante señalar que el nivel crítico de lectura es considerado uno de los más complejos, ya que exige que el lector adopte una postura frente al contenido. Implica la capacidad de distanciarse del texto para analizarlo desde otra perspectiva, utilizando su propio contexto y visión del mundo. De esta manera, el lector puede emitir juicios, establecer relaciones y apropiarse del contenido, identificando la intención del autor y posicionándose frente a ella según lo mencionado por Bermúdez et al. (2021).

A partir del análisis de la comprensión lectora y sus distintas dimensiones, se reconoce que esta es una habilidad fundamental para el aprendizaje y la adquisición de conocimientos. Sin embargo, su desarrollo enfrenta diversas dificultades que afectan el rendimiento en sus niveles principales. Es común encontrar estudiantes con problemas para leer con fluidez, con vocabulario limitado, que aún leen por sílabas, presentan dificultades para escribir al dictado, tienen errores ortográficos frecuentes y muestran baja comprensión de los textos. En esta etapa, se espera que los estudiantes puedan analizar información, redactar textos relacionados con su entorno, elaborar escritos literarios sobre situaciones concretas, producir textos poéticos con recursos expresivos, intervenir en debates, crear textos considerando sus conocimientos previos y el contexto, así como organizar la información leída para facilitar su comprensión e interpretación en base a la investigación de Morales et al. (2024).

2.2.3. Estrategias didácticas para la comprensión lectora

Para Loayza et al. (2022), la estrategia se entiende como el método para dirigir acciones con un enfoque tanto teórico como práctico. En educación, la estrategia pedagógica organiza el proceso de enseñanza para llevar a los estudiantes desde su nivel actual hacia los objetivos de aprendizaje establecidos, involucrando tanto a docentes como a la institución. Estas estrategias no son solo actividades planificadas, sino recursos y métodos que el docente utiliza para facilitar un aprendizaje significativo.

Las estrategias didácticas ofrecen motivación, información y guía para facilitar el aprendizaje. El docente las planifica y sugiere métodos de enseñanza que favorecen tanto el trabajo individual como el colaborativo. Gracias a esta orientación, los estudiantes pueden seleccionar y aplicar técnicas de aprendizaje significativo, contextualizado y con flexibilidad mental, lo que ayuda a despertar su interés durante las clases según L. Ávila et al. (2021) en su trabajo investigativo.

Es importante mencionar que Maturrano & Edward (2021) determinan que las estrategias cognitivas que facilitan la comprensión lectora incluyen:

- El cuestionamiento, donde el lector se formula preguntas sobre el texto y su significado;
- El parafraseo oral, que implica simplificar y aclarar el contenido para entenderlo mejor.
- La relectura selectiva de partes importantes;
- El resumen mental o verbal del contenido;
- La asociación conceptual, que conecta la información nueva con conocimientos previos;
- La detección de coherencia, para identificar la estructura y lógica del texto;
- El monitoreo, que permite evaluar el propio entendimiento y corregir errores.
- Las técnicas nemotécnicas, que ayudan a recordar detalles relevantes mediante métodos como encadenar conceptos o usar lugares familiares para visualizar la información.

2.2.4. Competencias lectoras y escritas en el currículo actual

Macro destrezas lingüísticas

La enseñanza de la Lengua se entiende como un proceso que promueve el desarrollo de las habilidades principales de comunicación conocidas como macro destrezas: hablar, escuchar, leer y escribir. Asimismo, incluye el aprendizaje de los componentes que conforman la lengua y las particularidades de los distintos tipos de textos, lo que contribuye al fortalecimiento de las destrezas lingüísticas tanto para la comprensión como para la producción. Este enfoque busca potenciar las competencias comunicativas y fomenta en los estudiantes una mejor interacción social, al mismo tiempo que impulsa la valoración de los conocimientos propios y la participación activa dentro de la sociedad ecuatoriana en base en lo mencionado por López (2022).

El avance pedagógico de las macro destrezas lingüísticas tiene un origen cultural, se construye en el entorno social y se fortalece dentro del ámbito escolar. En la escuela, este proceso ocurre de manera progresiva a lo largo de toda la formación académica. En cuanto a la oralidad, su enseñanza debe abordar distintos niveles del lenguaje, considerando aspectos lingüísticos, procedimentales y socioculturales. Para mejorar la escritura, es necesario aplicar estrategias pedagógicas específicas que respondan a las necesidades del estudiantado. En el caso de la escucha, se parte del reconocimiento de los sonidos, seguido por la comprensión del significado de las palabras y la interpretación de las expresiones dentro de su contexto. Por último, la lectura no es una capacidad que se desarrolle de forma espontánea, sino que requiere ser enseñada de manera intencional, organizada y sistemática desde la perspectiva de N. Ávila et al. (2025).

En relación con el desarrollo de las macro destrezas, se considera que el contenido en la asignatura de Lengua debe centrarse en los usos reales del lenguaje en contextos cotidianos, como los que se producen en la vida diaria. Por ello, se prioriza el empleo de materiales auténticos, incluso si contienen variaciones o errores, ya que reflejan el uso vivo de la lengua. Desde esta perspectiva, los textos literarios deben emplearse únicamente con fines de análisis y reflexión estética, no como modelos del uso lingüístico cotidiano. Asimismo, se rechaza la idea de enseñar la lengua como un conjunto de conocimientos que deben memorizarse; más

bien, se propone enfocarse en el desarrollo de destrezas y procesos que permitan al estudiante comunicarse de manera efectiva, ya sea para expresar opiniones, persuadir, agradecer o realizar solicitudes, esto a partir del trabajo Becerra et al. (2023).

Finalmente, en investigaciones llevadas a cabo por Guamán & Varguillas (2021) menciona que el uso de juegos variados junto con diversos recursos didácticos favorece el desarrollo de las macro destrezas dentro del área de Lengua y Literatura. Actividades como el canto, la declamación y la dramatización contribuyen de forma significativa al fortalecimiento del lenguaje, la escritura, la expresión oral y la lectura. A través de estas dinámicas lúdicas, los estudiantes logran comentar sus lecturas tanto de manera oral como escrita, expresando con claridad lo que han comprendido.

Micro destrezas lingüísticas

En base a lo mencionado por López (2022) se detalla las micro habilidades del escuchar

- **Reconocer**: Implica la capacidad de identificar y dividir los sonidos del habla en sus componentes básicos, como sonidos, palabras, artículos, sustantivos, verbos y pronombres. También incluye la habilidad para distinguir fonemas, morfemas y diferencias entre vocales acentuadas y no acentuadas dentro del idioma.

- **Seleccionar**: Se refiere a la habilidad de identificar los elementos importantes dentro de un discurso —como sustantivos, verbos y frases clave— y diferenciarlos de los que no aportan información relevante, como muletillas o repeticiones. Asimismo, permite agrupar los elementos en estructuras más amplias y con significado.

- **Anticipar**: Es la destreza de prever información del hablante, interpretar el contexto en el que se produce la comunicación y comprender los gestos, expresiones faciales y otros códigos no verbales que acompañan al mensaje.

- **Interpretar**: Consiste en comprender lo que se dice, incluyendo el propósito, la intención y el mensaje global del discurso. También permite identificar las ideas principales y conectarlas con detalles importantes para una mejor comprensión.

- **Retener**: Es la facultad de mantener en la memoria, por un corto tiempo, palabras, frases o ideas para poder analizarlas posteriormente, así como guardar en la memoria a largo plazo contenidos relevantes de una conversación o exposición.

Se analiza de manera fundamenta las micro habilidades del escuchar

- **Planificar el discurso**: Es la capacidad que permite a las personas, basándose en experiencias previas similares, anticipar y decidir sobre el contenido que van a comunicar.

- **Negociar el significado**: Se refiere al proceso en el que los interlocutores, partiendo de sus propios puntos de vista, ajustan lo que quieren expresar para responder a las necesidades y comprensión del otro.

- **Código no verbal**: Incluye los gestos, movimientos corporales y la distancia física que se mantiene durante la comunicación, los cuales influyen en el mensaje transmitido según el trabajo de López (2022)

Comprensión lectora y pensamiento crítico

Gaibor et al. (2023), en su trabajo titulado "La comprensión lectora como fundamento del pensamiento crítico" indican que la comprensión lectora es una habilidad fundamental tanto en la vida diaria como en el entorno académico. En lo cotidiano, resulta indispensable para entender instrucciones, formularios, contratos y otros documentos necesarios para desenvolverse adecuadamente. En el ámbito educativo, esta habilidad es clave para el éxito en todas las materias, ya que muchas tareas dependen de la capacidad de leer e interpretar textos. Además, permite realizar investigaciones y construir argumentos sólidos, siendo también esencial para el crecimiento personal.

Por otra parte, Zambrano y Chancay (2022) en su estudio "El pensamiento crítico a través de la comprensión lectora", exponen que la comprensión lectora es un proceso complejo que involucra tanto habilidades cognitivas como lingüísticas, influenciado por el pensamiento y el lenguaje. Para lograr una verdadera comprensión de un texto, el estudiante debe prestar

atención activa durante la lectura o al escuchar narraciones. En este proceso, el docente desempeña un papel fundamental como guía y motivador. Esta habilidad es de gran relevancia, ya que no solo promueve el gusto por la lectura y la curiosidad intelectual, sino que también desarrolla el juicio crítico, la capacidad de análisis, la observación, la concentración y estimula la imaginación y la creatividad. Así mismo, mencionan que el pensamiento crítico es una capacidad que se fortalece a través del estudio y la experiencia, permitiendo tomar decisiones acertadas gracias al desarrollo de habilidades para construir conocimientos. Este pensamiento es fundamental para lograr aprendizajes autónomos y significativos.

El desarrollo del pensamiento crítico y la comprensión lectora son fundamentales para una educación integral. Ambas habilidades se fortalecen mediante el estudio, la experiencia y una participación activa en el proceso de aprendizaje. La comprensión lectora no solo facilita el éxito académico y la vida cotidiana, sino que también potencia capacidades cognitivas esenciales como el análisis, la observación y la creatividad. A su vez, el pensamiento crítico permite construir conocimientos autónomos, tomar decisiones acertadas y desarrollar un aprendizaje significativo, evidenciando así la interdependencia entre ambas competencias en la formación de estudiantes reflexivos, autónomos y preparados para enfrentar diversos contextos.

2.2.5. Fundamentos de la tecnología educativa

Herramientas TIC aplicadas al aprendizaje

Paralelamente, en las últimas décadas se ha hablado mucho de las potenciales ventajas de las tecnologías digitales en el aula de Lengua y Literatura, especialmente respecto al aumento de la motivación y el compromiso de los estudiantes con su aprendizaje. Diversos autores señalan que, cuando se integran adecuadamente, las herramientas tecnológicas pueden reforzar las macro destrezas lingüísticas de forma lúdica y atractiva. No obstante, también advierten que la tecnología por sí sola no garantiza resultados; es fundamental la mediación pedagógica del docente para orientar su uso. Esto coincide con la visión constructivista: el estudiante construye su conocimiento lingüístico activamente, y la tecnología debe ser un medio que facilite este proceso, no un fin en sí mismo.

El concepto de implementación de tecnologías digitales en el aula abarca una amplia gama de recursos: computadoras, tabletas, pizarras digitales interactivas, plataformas educativas en línea, software didáctico, Internet y redes sociales con fines educativos, entre otros. La evolución de estas herramientas ha sido constante y acelerada, impulsada por los avances tecnológicos y los cambios en las formas de comunicación e información de la sociedad.

En términos históricos, los recursos tecnológicos en la educación fueron inicialmente muy básicos (proyectores de transparencias, reproductores de audio o video, etc.). A finales del siglo XX y comienzos del XXI, la popularización de las computadoras personales y el acceso a Internet marcaron un punto de inflexión en las escuelas, permitiendo disponer de una enorme cantidad de información y recursos en línea, es así como las tecnologías con sus ventajas y desventajas han permitido que las aplicaciones de los dispositivos hicieran posible el aprendizaje ubicuo en el campo educativo, que se caracteriza por su disponibilidad en cualquier momento y lugar y que además ha dado paso al descubrimiento de estilos de aprendizaje generados por el uso de los dispositivos móviles, enriqueciendo el pensamiento a través del desarrollo de competencias actitudinales, ciudadanas y disciplinares (2020).

Desde esta perspectiva, Álvarez (2022) reconoce la relevancia de integrar las TIC en el aula, ya que estas pueden garantizar que todos los estudiantes accedan a las mismas oportunidades para desarrollar sus habilidades digitales. Este reconocimiento surge del análisis de los beneficios que las TIC aportan al ámbito educativo y de cómo influyen en el comportamiento del estudiante. Por ello, este apartado busca explicar y fomentar el uso adecuado de las TIC en el entorno escolar. En primer lugar, se identifican las barreras que dificultan su implementación efectiva. Luego, se abordan los factores que impulsan su uso. Posteriormente, se detallan los requisitos y metas necesarias para aplicar estas herramientas. Finalmente, se destaca su importancia dentro del proceso educativo.

Así, se puede afirmar que la elaboración de recursos educativos también contribuye significativamente a la integración de las TIC en el entorno educativo. Al contar con materiales disponibles en línea, los estudiantes tienen más posibilidades de aplicar sus conocimientos, evaluarse de forma continua y acceder a diversas fuentes de información. Estos recursos

favorecen el desarrollo de la autonomía, ya que permiten que los estudiantes participen activamente en su propio proceso de aprendizaje. Plataformas virtuales que ofrecen herramientas y espacios interactivos fomentan la formación de habilidades y competencias, facilitando una educación más dinámica y accesible para todos, basado en la propuesta de Álvarez (2022).

Educaplay como herramienta gamificada para la enseñanza

Educaplay ha sido reconocida en investigaciones recientes como una plataforma versátil que puede modernizar las prácticas pedagógicas y promover aprendizajes significativos. Por ejemplo, se concluye que el uso de Educaplay en octavo grado actúa como una metodología efectiva para actualizar las prácticas docentes y lograr aprendizajes más profundos, gracias a la naturaleza interactiva y personalizada de sus actividades. Esta herramienta permite al estudiante aprender jugando y al docente obtener retroalimentación instantánea del progreso de sus alumnos, lo cual encaja perfectamente con los principios de la educación moderna centrada en el estudiante.

El uso de herramientas tecnológicas como EducaPlay contribuye al fortalecimiento del desempeño en la enseñanza. Investigaciones desarrolladas en la Universidad de Cartagena, Colombia, evidencian que un entorno virtual de aprendizaje puede mejorar significativamente la comprensión lectora de los estudiantes, especialmente cuando se emplean estrategias gamificadas y metacognitivas. La tecnología, al ser bien utilizada, se convierte en un recurso que complementa eficazmente la labor docente, permitiendo optimizar las actividades educativas. Además, la implementación creativa e innovadora de recursos digitales fomenta el desarrollo de competencias y promueve un aprendizaje autónomo adaptado a las necesidades de cada estudiante, esto siguiendo la línea teórica de Jiménez et al. (2024).

Es importante destacar que EducaPlay es una plataforma gamificada versátil y efectiva que puede aplicarse en cualquier área del conocimiento, con un enfoque centrado en el estudiante. Se caracteriza por promover la participación activa y la creación de una comunidad de aprendizaje donde se combina el conocimiento con la diversión. En el área de Lengua y Literatura, su impacto es notable, ya que ofrece herramientas accesibles y entornos motivadores

que favorecen una enseñanza más dinámica, efectiva y acorde con las demandas del entorno digital actual según Jiménez et al. (2024).

En consecuencia, la plataforma Educaplay representa una herramienta valiosa dentro del proceso educativo, siempre que su implementación esté acompañada de una planificación adecuada que incluya objetivos claros, actividades definidas y metas concretas. Esto asegura que el proceso de enseñanza-aprendizaje se lleve a cabo de manera efectiva. Además, el uso de las TIC se reconoce como un recurso esencial en la educación, ya que facilita el acceso, la comunicación y una interacción didáctica enriquecedora. En resumen, esta plataforma contribuye a transformar los métodos pedagógicos tradicionales mediante el uso de tecnologías virtuales, fomentando una interacción activa entre docentes y estudiantes y promoviendo un compromiso mayor hacia el logro de los objetivos educativos establecidos, desde la perspectiva de Ramirez et al. (2025).

Herramientas digitales para monitorear comprensión y expresión

Múltiples investigaciones recientes han explorado el impacto concreto de la tecnología en el aprendizaje de la Lengua y Literatura según los resultados obtenidos por Bernal et al. (2024) mismos que realizaron un estudio con 120 estudiantes de Educación Básica dividido en grupo experimental y de control, para evaluar la integración de tecnologías digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura. Los resultados fueron elocuentes: el grupo experimental (que usó recursos tecnológicos en sus clases) experimentó una mejora significativa en la comprensión lectora en comparación con el grupo de control, evidenciada en un aumento notable de sus puntuaciones promedio.

Además, los estudiantes que usaron herramientas digitales mostraron un incremento en su creatividad y en su expresión escrita, participando de manera más activa en las actividades de lectura y escritura y demostrando una actitud mucho más positiva hacia estas tareas. En otras palabras, al utilizar recursos digitales, los alumnos se involucraron más y vieron la lectura y la escritura como oportunidades de exploración y autoexpresión, en lugar de obligaciones escolares monótonas.

Este estudio concluye enfáticamente que la integración de tecnologías digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura puede mejorar la comprensión lectora y fomentar la creatividad de los estudiantes de educación básica, siempre que se implemente pedagógicamente de forma cuidadosa y se brinde formación continua a los docentes. Así, la tecnología pasa a ser un aliado para ofrecer experiencias de aprendizaje más ricas y significativas, preparando mejor a los alumnos para los desafíos comunicativos de la sociedad actúa.

De manera similar, otros autores exploraron el uso de herramientas gamificadas en la lectura, específicamente las plataformas Genially y Educaplay. En su investigación cuasi-experimental con estudiantes de básica, hallaron que la incorporación de actividades interactivas mediante estas dos herramientas no solo hizo el aprendizaje más motivador y adaptativo, sino que reforzó significativamente las competencias lectoras de los estudiantes. Los datos mostraron que, tras una intervención didáctica con Genially y Educaplay, el grupo experimental obtuvo un promedio de rendimiento en comprensión lectora de 8.45 sobre 10, notablemente superior al 7.56 del grupo control, que trabajó con métodos tradicionales.

Asimismo, las encuestas aplicadas revelaron un aumento del interés por la lectura en más de la mitad de los alumnos participantes, así como una mayor confianza en sus habilidades lectoras. La mitad de los estudiantes del grupo experimental reportó explícitamente que las actividades interactivas tuvieron un impacto positivo en su aprendizaje. Estas mejoras cuantitativas y cualitativas sugieren que el uso de plataformas lúdicas e interactivas logra involucrar al alumno de una forma distinta, haciéndolo más partícipe y comprometido con su proceso lector. En consecuencia, los autores recomiendan integrar recursos digitales de este tipo en el entorno educativo para potenciar la motivación y las habilidades de lectura de los estudiantes.

Por otro lado, es importante señalar que algunos estudios invitan a la cautela respecto al uso de la tecnología educativa a juicio de Carpio (2024) advierte que un uso no planificado o excesivo de dispositivos electrónicos con fines educativos podría derivar en efectos contraproducentes, como distracciones, sobrecarga de estímulos o dependencia de las plataformas digitales. Su investigación destaca que los beneficios de las TIC se obtienen

realmente cuando hay un equilibrio: integrar la tecnología de manera estratégica y moderada, aprovechando sus ventajas sin comprometer los objetivos de aprendizaje.

2.2.6. Gamificación educativa como estrategia didáctica

La gamificación es una técnica basada en elementos del juego que se incorpora al ámbito educativo como una estrategia para facilitar la adquisición de conocimientos, así como el desarrollo de habilidades o competencias. Esta metodología lúdica y formativa se ha ido consolidando cada vez más, ya que promueve un aprendizaje entretenido y enriquecedor. Su enfoque didáctico resulta efectivo al despertar la motivación tanto en los estudiantes como en los docentes, quienes se ven impulsados a innovar en sus prácticas pedagógicas.

Para la gamificación es un recurso educativo que adapta las dinámicas de los videojuegos al entorno de enseñanza, permitiendo que el estudiante se involucre de forma activa en su proceso formativo. Esta metodología ofrece beneficios sostenibles, como el aumento de la motivación y el compromiso del alumnado. Al integrar elementos lúdicos con fines pedagógicos en el aula, se logra fomentar aprendizajes más profundos y duraderos, ya que se ha evidenciado que su aplicación potencia significativamente la asimilación del conocimiento.

En base a lo anterior determinamos que en base a otras investigaciones tomadas como referencia señala la influencia positiva de la gamificación en niños de educación inicial, especialmente en entornos lúdicos que favorecen el desarrollo de la psicomotricidad como parte de una metodología de aprendizaje divertido en centros infantiles. Los resultados demostraron que el uso de la gamificación junto con actividades motrices fortalece significativamente las habilidades y destrezas de los niños. Por ello, se sugiere que los docentes implementen de forma constante este tipo de actividades, ya que promueven un desarrollo integral en etapas tempranas, potenciando el intelecto, la psicomotricidad y el lenguaje, tal como lo evidencian los estudios de Merino (2022).

2.2.7. Evaluación digital del aprendizaje lingüístico

Evaluación formativa en entornos virtuales

La evaluación formativa es un proceso sistemático que se desarrolla a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de recolectar información significativa sobre el avance de los estudiantes. Esta información se utiliza para mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje. A diferencia de la evaluación sumativa, que evalúa los resultados al finalizar un periodo educativo, la evaluación formativa es constante y forma parte de la dinámica diaria en el aula en concordancia con lo expuesto por Bravo et al. (2025) y otros investigadores.

En el contexto de los entornos virtuales, la incorporación de las TIC en la labor pedagógica ha demostrado fortalecer las estrategias de aprendizaje. Una evaluación aplicada a estudiantes de cuarto de secundaria evidenció una relación positiva y significativa entre el uso de las TIC y la evaluación formativa. En este proceso, el papel del docente resulta esencial como guía, orientador y motivador para lograr un aprendizaje efectivo en ambientes virtuales. Sin embargo, la falta de conocimientos por parte de algunos docentes sobre cómo llevar a cabo una evaluación formativa virtual adecuada genera diferencias en la manera de retroalimentar y en el seguimiento del progreso académico en diversas instituciones educativa, a juicio de Lovatón (2021) y sus coautores.

Para Bravo et al. (2025) y su grupo de investigadores menciona que la evaluación formativa desempeña un papel fundamental en la innovación pedagógica, al fomentar prácticas educativas que colocan al estudiante en el centro del proceso y que se adaptan a sus necesidades particulares. En este sentido, ofrece a los docentes la posibilidad de probar nuevas estrategias didácticas y ajustar sus enfoques de enseñanza a partir de la información obtenida mediante la retroalimentación.

La evaluación formativa, al integrarse de manera sistemática en los entornos virtuales de aprendizaje, se convierte en una herramienta clave y fundamental para personalizar y mejorar el proceso educativo en la educación actual. Su carácter continuo y flexible permite identificar a tiempo las dificultades del estudiante y ajustar las estrategias pedagógicas en función de sus necesidades. En los entornos virtuales, el uso de las TIC potencia este tipo de

evaluación al ofrecer diversas formas de interacción especialmente del estudiante con la tecnología, monitoreo y retroalimentación. No obstante, para que la evaluación formativa sea efectiva en estos contextos, es imprescindible que el docente asuma un rol activo y esté capacitado en el uso adecuado de tecnologías educativas. Así, se favorece una enseñanza centrada en el estudiante, se promueve la innovación pedagógica y se fortalecen las condiciones para un aprendizaje significativo en la era digital.

Alfabetización digital docente y competencia TIC

En las instituciones que imparten formación a través de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), es habitual que se perciba al docente como alguien que trabaja parcialmente y cuya función principal es guiar a los estudiantes en los programas formativos, respaldándose en sus conocimientos teóricos y experiencia profesional. Hoy en día, muchas organizaciones educativas aprovechan la modalidad no presencial para implementar los EVA en diferentes contextos, lo que evidencia una transición hacia la integración entre la educación tradicional y la virtual, de acuerdo con la investigación desarrollada por Gómez (2022).

En una importante investigación desarrollada por Macas et al. (2021) y su equipo de investigación mencionan que el docente del siglo XXI debe adoptar una perspectiva renovada en su labor profesional, incorporando las tecnologías digitales como parte esencial de los procesos educativos. Estas herramientas transforman al estudiante en un actor activo en la construcción de su conocimiento, superando el antiguo modelo donde era un receptor pasivo de información proporcionada por el maestro o los libros. Actualmente, las tecnologías ofrecen múltiples fuentes y formas de acceder al conocimiento, lo que implica que el docente debe mantenerse en constante actualización, dominando las nuevas tecnologías educativas y aplicando metodologías acordes a su uso. Debe estar preparado para integrar redes sociales, dispositivos móviles, tabletas, plataformas educativas, vídeos, entre otros recursos, como herramientas de enseñanza en el aula.

En conclusión, la actividad docente en los entornos virtuales de aprendizaje debe situarse como una organización en pro del conocimiento técnico y telemático, esto independientemente del curso o materia que imparten cada docente, siendo más que un mentor en el crecimiento cognitivo del estudiante. Así mismo, el rol del maestro en tiempos de

virtualización se debe enfocarse en el seguimiento constante y no solo en ser un dispensador de información o de conocimiento. La piedra angular de los EVA es la interacción, su principal arma que le permite esa cooperatividad entre docentes, estudiantes y materiales de aprendizaje, en concordancia con lo expuesto por Gómez (2022).

2.2.8. Capacitación y uso reflexivo de herramientas tecnológicas

Es imprescindible ofrecer una breve descripción sobre las herramientas digitales que requieren capacitación en la actualidad y que tienen relevancia en el ámbito educativo, así como de sus objetivos principales. En este contexto, cabe señalar que Educaplay es solo un componente dentro de un ecosistema mas amplio de tecnologías aplicadas, las cuales contribuyeron a enriquecer y dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, se destaca la necesidad de una formacion adecuada y un uso crítico de estas herramientas para potenciar su impacto educativo.

1. **Herramientas de creación de contenidos:** Son aplicaciones que permiten a docentes y estudiantes elaborar materiales digitales (textos, infografías, presentaciones, vídeos, actividades interactivas, etc.). Por ejemplo, programas de ofimática, plataformas como Genially, o la misma Educaplay para crear ejercicios lúdicos. Estas herramientas ayudan a presentar la información de forma atractiva e involucran al alumno en la creación activa de conocimiento.

2. **Plataformas de aprendizaje en línea:** Sistemas de gestión del aprendizaje (*Learning Management Systems* o LMS) como Moodle, Google Classroom o Edmodo, que facilitan la distribución de contenidos, tareas y evaluaciones a través de internet. Ofrecen funcionalidades para seguimiento del progreso, calificaciones y comunicación, permitiendo ampliar el aula más allá del horario escolar.

3. **Herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica:** Tecnologías para intercambiar información entre profesores y alumnos, o entre los mismos estudiantes. Incluyen desde el correo electrónico y foros (comunicación asincrónica) hasta videoconferencias en vivo mediante Zoom, Google Meet o Microsoft Teams (comunicación

sincrónica). Estas herramientas hacen posible la interacción bidireccional en tiempo real o diferido, rompiendo barreras de distancia y tiempo. En educación, su uso promueve el debate, la colaboración y el acompañamiento personalizado.

4. **Herramientas de colaboración en línea:** Plataformas que permiten a múltiples usuarios trabajar conjuntamente en proyectos o documentos. Por ejemplo, las aplicaciones de Google (Documentos, Presentaciones), Microsoft 365 en línea, o espacios colaborativos como Padlet. Con ellas, los estudiantes pueden construir conocimiento colectivamente, compartir ideas y editar contenidos en equipo desde diferentes lugares. Su incorporación en clase desarrolla habilidades de trabajo en grupo y responsabilidad compartida.

Todas estas categorías de herramientas pueden contribuir, en mayor o menor medida, a enriquecer la enseñanza de Lengua y Literatura. En particular, EducaPlay se ubica entre las herramientas de creación de contenido interactivo, con un enfoque lúdico que potencia la motivación. Su uso, complementado con plataformas de seguimiento y con canales de comunicación eficientes, se alinea con las tendencias de una educación multimodal, donde lo presencial y lo virtual se combinan para ofrecer una experiencia más completa.

Finalmente, un aspecto teórico-metodológico relevante es la evaluación del aprendizaje en entornos apoyados por tecnología. Tradicionalmente, en Lengua y Literatura se emplean evaluaciones escritas (pruebas de lectura, ensayos, análisis literarios) para medir la comprensión y la producción textual. Con la incorporación de herramientas digitales, se promueve también la evaluación formativa y continua: es decir, un monitoreo constante del progreso del estudiante a través de actividades interactivas que proporcionan retroalimentación inmediata.

Esta evaluación continua permite ajustar la enseñanza en el camino, en lugar de esperar solo al examen final. Adicionalmente, se valoran metodologías de autoevaluación y evaluación entre pares, aprovechando foros o cuestionarios en línea, para fomentar la reflexión metacognitiva de los estudiantes sobre su propio aprendizaje y el de sus compañeros. Cada tipo de evaluación cumple un propósito: la formativa guía y mejora el proceso de enseñanza durante su desarrollo, mientras que la sumativa verifica el logro de objetivos al final de un ciclo. En

esta propuesta, se contemplará un equilibrio entre ambas, de modo que EducaPlay sirva tanto para que el alumno practique y reciba retroalimentación (evaluación formativa) como para recopilar información cuantitativa de sus logros (evaluación sumativa a través de resultados en las actividades).

CAPITULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Aspectos Teórico-Metodológicos de la Propuesta

En este proyecto de titulación, se describen los aspectos metodológicos de la investigación, con el objetivo de explicar cómo se desarrollará el proceso investigativo y los fundamentos didácticos que sustentan la propuesta. Se detalla el enfoque de la investigación, el diseño seleccionado, la población de estudio, los instrumentos de recolección de datos y el plan de análisis. Asimismo, se explicitan los enfoques pedagógicos que sustentan la propuesta (constructivismo comunicativo, positivismo) y cómo estos orientan la selección de estrategias didácticas con Educaplay.

3.2. Enfoque pedagógico de la propuesta

La propuesta didáctica se basa en un enfoque constructivista del aprendizaje, complementado con elementos del enfoque comunicativo para la enseñanza de lenguas. El constructivismo sostiene que los estudiantes construyen activamente su conocimiento a partir de sus experiencias previas, sus interacciones y sus reflexiones. En este contexto, el docente actúa como facilitador, proporcionando herramientas, escenarios y andamiajes para que los estudiantes descubran y reconstruyan el conocimiento por sí mismos (Lucaedo, 2022). destaca que el enfoque constructivista brinda a los estudiantes las herramientas necesarias para aprender a aprender y conectar los nuevos conocimientos con su realidad.

En esta investigación, el constructivismo resulta especialmente pertinente, ya que el uso de Educaplay permitirá a los estudiantes interactuar con actividades digitales, explorar soluciones y aprender de sus errores mediante retroalimentación inmediata. De este modo, cada estudiante podrá construir su aprendizaje en Lengua y Literatura, vinculando las nuevas experiencias (por ejemplo, un juego de vocabulario en Educaplay) con sus conocimientos previos.

Por su parte, el enfoque comunicativo en la enseñanza de lenguas pone énfasis en el uso práctico y auténtico del lenguaje para comunicarse eficazmente en situaciones reales. Este enfoque incluye no solo el dominio gramatical, sino también la capacidad de comprender y producir mensajes adecuados al contexto, con distintos propósitos y para diferentes audiencias. Surgido en las últimas décadas del siglo XX, este enfoque revolucionó la didáctica al priorizar la funcionalidad del lenguaje sobre la memorización de reglas.

Actualmente, la mayoría de los currículos de Lengua incluyen principios del enfoque comunicativo, reconociendo que el objetivo es lograr que los estudiantes se comuniquen con corrección y fluidez (2013), señala que el enfoque comunicativo no descarta por completo los métodos tradicionales, sino que los integra y adapta para crear soluciones más efectivas. Así, esta propuesta recupera técnicas tradicionales (como lecturas y ejercicios de escritura), pero las adapta a actividades comunicativas interactivas. Por ejemplo, en lugar de un cuestionario escrito convencional sobre una lectura, se empleará un juego de preguntas en Educaplay que los estudiantes resolverán colaborativamente, fomentando la discusión oral sobre las respuestas.

Un componente fundamental de la competencia comunicativa es la competencia de escritura. Es la habilidad de redactar textos coherentes y adecuados a distintos contextos y propósitos, organizando las ideas como es lógico, aplicando correctamente las normas gramaticales y adaptando el estilo según la audiencia. La escritura es una destreza compleja que, además de servir para comunicarse, tiene un fuerte carácter epistémico, es decir, nos ayuda a pensar.

Al escribir, los estudiantes organizan y clarifican sus pensamientos, reflexionan sobre lo que quieren expresar y, en ese proceso, consolidan su aprendizaje. Por tanto, mejorar la competencia escrita tiene un doble beneficio: mejora la comunicación y fortalece el pensamiento crítico y creativo (Guevara Benitez & Guerra Garcia, J., 2013), la escritura fomenta la reflexión y el análisis, ayudando a organizar las ideas y contribuyendo al desarrollo del pensamiento crítico. En esta propuesta, varias actividades de Educaplay estarán orientadas a fortalecer la competencia escrita de manera lúdica, por ejemplo, completando historias,

ordenando párrafos, corrigiendo textos con errores, etc., de modo que los estudiantes practiquen la escritura de forma interactiva y entretenida.

Además, la propuesta incorpora principios de metodologías activas. Esto significa que los estudiantes serán participantes activos en su proceso de aprendizaje, y no receptores pasivos. Se priorizarán dinámicas como el trabajo en grupo, proyectos creativos, debates cortos sobre lecturas y el aprendizaje basado en juegos (gamificación) siempre que sean pertinentes al contenido de Lengua y Literatura. Estas estrategias permiten a los estudiantes "aprender haciendo", en sintonía con el enfoque constructivista y comunicativo. Por ejemplo, después de una actividad en Educaplay sobre tipos de textos, los estudiantes podrían crear en grupo un texto breve (como un poema o un cuento corto) y luego compartirlo con la clase, integrando así la tecnología con una producción comunicativa real.

3.3. Enfoque de investigación y tipo de estudio.

En cuanto al enfoque de la investigación, se ha optado por un enfoque cuantitativo y cualitativo. El estudio busca medir el impacto de la propuesta en el aprendizaje mediante la recolección de datos cuantitativos (por ejemplo, encuestas y actividades evaluativas) que puedan ser analizados estadísticamente.

Este enfoque responde al paradigma positivista, ya que se pretende verificar objetivamente si la implementación de Educaplay mejora indicadores específicos del aprendizaje (como la comprensión lectora). Al mismo tiempo, al tratarse de un contexto educativo real, se incorporan elementos cualitativos, como las respuestas de los docentes y estudiantes sobre el uso de la plataforma Educaplay. Este enfoque cuantitativo y cualitativo, alineado con el paradigma constructivista-interpretativo, permitirá comprender cómo los participantes vivencian la experiencia de aprendizaje con Educaplay y qué cambios perciben en la dinámica del aula.

El estudio adopta un diseño de Investigación-Acción educativa, el cual consiste en implementar una intervención (la propuesta con Educaplay) en un contexto real, monitorear sus efectos y, a partir de los resultados, reflexionar y retroalimentar la práctica docente para

mejorarla continuamente. Este diseño es adecuado cuando el investigador es parte de la comunidad educativa y busca transformar las prácticas pedagógicas. El propósito es desarrollar, aplicar y evaluar la efectividad de la propuesta tecnológica mientras se mejora la práctica educativa durante el proceso.

El carácter cíclico de la investigación-acción (planificar, actuar, observar, reflexionar, replanificar) es coherente con la intención de la propuesta: no se trata solo de probar una herramienta, sino de integrarla gradualmente, evaluarla y ajustarla para optimizar el aprendizaje. En este proceso, los objetivos de la investigación se plantean de manera clara, específica y medible, tanto en el ámbito cognitivo (por ejemplo, mejoras en comprensión lectora) como en habilidades prácticas (uso de la plataforma, participación activa). Se establecerán indicadores concretos que permitan evaluar en qué medida la implementación de Educaplay logra los resultados esperados.

3.4.Operación de variables

La presente investigación aborda dos variables ver **Anexo 2**: la variable dependiente con el análisis de la mejora de la compresión lectora en el área de lengua y literatura, y la variable independiente con la implementación de la plataforma Educaplay. Cada variable se sustenta con sus dimensiones e indicadores.

3.4.1. Variable Dependiente: Mejora de la Comprensión Lectora

Se conceptualiza el desarrollo progresivo de habilidades y competencias que permiten a los estudiantes interpretar, analizar, inferir y producir textos eficientemente en distintos contextos comunicativos.

Dimensiones: comprensión literal**,** comprensión inferencial, comprensión crítica-valorativa**,** que tienen la capacidad de analizar y valorar el contenido del texto.

3.4.2. Variable Independiente: Implementación de la Herramienta Digital Educaplay

La variable independiente hace referencia al uso de Educaplay, una plataforma digital que permite crear actividades interactivas, cuyo objetivo es facilitar el aprendizaje y motivar a los estudiantes en Lengua y Literatura.

Dimensiones: Uso de herramientas de creación de contenidos, frecuencia de uso de herramientas digitales, nivel de participación en actividades digitales interactivas.

3.5. Población y muestra

La población del estudio está conformada por 25 estudiantes de octavo año de EGB y 10 docentes del área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa "Severo Espinosa", disponibles y dispuestos a participar. Siendo la base fundamental para la investigación desde una perspectiva integral y profunda del contexto educativo, este grupo de participantes proporcionará información relevante sobre la situación actual y permitirá evaluar los cambios posteriores a la implementación. Los estudiantes aportarán datos sobre su rendimiento y actitudes, mientras que las respuestas de los docentes servirán para contextualizar los hallazgos y valorar la factibilidad de la propuesta a nivel institucional.

Es importante mencionar que la institución se ubica en una zona rural con limitaciones tecnológicas, lo cual será considerado al diseñar las actividades con Educaplay. Se buscará garantizar que los recursos necesarios (computadoras, proyector, conexión a Internet) estén disponibles durante la implementación. La Unidad Educativa será un espacio clave para acercar a los estudiantes a las tecnologías, considerando que algunos de ellos podrían tener acceso limitado a dispositivos en sus hogares.

3.6. Instrumentos y técnica de recolección de datos:

La fundamentación teórica basada en teorías del aprendizaje constructivista, para recopilar la información necesaria se emplearán principalmente encuestas estructuradas dirigidas tanto a estudiantes como a docentes. El análisis documental y análisis estadísticos

descriptivos se aplicarán las pruebas del SPSS V11.5, análisis estadístico mediante pruebas t-student, ANOVA y estadísticos de tendencia central.

Las encuestas estarán compuestas principalmente por preguntas cerradas de opción múltiple y tipo Likert, lo que permitirá obtener datos cuantificables y facilitará la comparación de resultados. Estas se aplicarán tanto en formato físico como digital (Google Forms), garantizando el acceso para todos los participantes y asegurando la confidencialidad de las respuestas.

Además de las encuestas, se utilizarán fichas de observación durante la implementación de la propuesta en el aula para registrar la participación, la motivación observable y las dificultades que enfrenten los estudiantes al utilizar Educaplay. También se considerará la realización de entrevistas breves o grupos focales con los docentes para conocer sus percepciones sobre la herramienta y los cambios observados en el aula.

Finalmente, las encuestas deberán recoger:

- **Datos demográficos y de contexto** (por ejemplo, edad y género de los estudiantes, o años de experiencia de los docentes), que permitan caracterizar la muestra.

- **Percepciones y experiencias respecto al proceso de aprendizaje en Lengua y Literatura** (variable dependiente) antes de la intervención: esto incluye preguntas sobre hábitos de lectura, nivel de agrado por la asignatura, dificultades percibidas en comprensión lectora, escritura, etc.

- **Uso de tecnologías digitales en el aula** y nivel de familiaridad con las mismas (variable independiente): preguntas orientadas a conocer con qué frecuencia utilizan herramientas digitales en clases de Lengua y Literatura, qué tipos de recursos conocen (videos, juegos educativos, plataformas) y su actitud hacia ellos.

- **Categorías específicas de análisis:** se definieron ciertas categorías para desglosar el problema, tales como *comprensión lectora*, así como *uso de herramientas de creación*

de contenido, *uso de plataformas de aprendizaje* y *uso de herramientas de comunicación*. Cada categoría tendrá ítems asociados en la encuesta. Por ejemplo, para comprensión lectora se podría preguntar "¿Con qué frecuencia entiende completamente lo que lee en clases de Lengua y Literatura?"; para herramientas de contenido, "¿Ha usado juegos educativos en línea (como cuestionarios interactivos) en clases de Lengua y Literatura?".

3.7. Indicadores de mejora esperada:

La motivación por la lectura en el tiempo libre, consulta en diccionarios cuando no se entiende una palabra, relectura como estrategia de comprensión, opinión sobre las actividades docentes para fomentar la comprensión lectora, identificación de la idea principal del texto. Aprendizaje en el manejo de herramientas digitales para la comprensión lectora, frecuencia de uso de Educaplay en actividades escolares, referencia del estudiante por incluir actividades de Educaplay en clase, percepción sobre el aporte de Educaplay en la comprensión de textos, uso de Educaplay para el trabajo grupal.

3.8. Plan de análisis de datos

Una vez recolectados los datos, se llevará a cabo un análisis estadístico y cualitativo para responder a la pregunta de investigación y evaluar si se cumplieron los objetivos planteados. En particular, se examinará la relación entre la variable independiente (implementación de Educaplay y, en general, de tecnologías digitales en el aula) y las variables dependientes (procesos de aprendizaje en Lengua y Literatura, medidos a través de comprensión lectora, motivación, desempeño, etc.).

Para el análisis cuantitativo de las encuestas, se emplearán técnicas de estadística descriptiva inicialmente. Esto incluye:

- **Cálculo de frecuencias y porcentajes** de las respuestas para cada pregunta, con el fin de conocer la distribución de opiniones o situaciones. Por ejemplo, determinar qué porcentaje de estudiantes "nunca" usan herramientas digitales en clases antes de la

intervención, o cuántos “están muy de acuerdo” en que las actividades de Educaplay les ayudaron a entender mejor los textos.

- **Tablas de doble entrada** para interpretar la relación entre dos variables categóricas. Por ejemplo, se podría cruzar el género con la preferencia por aprender con tecnología para ver si hay diferencias entre niños y niñas, o cruzar el nivel socioeconómico con el acceso a Internet en casa, etc.

- **Representaciones gráficas** (gráficos de barras, gráficos circulares) para visualizar los datos de manera clara. Por ejemplo, un gráfico de barras que compare el nivel de motivación promedio antes y después de usar Educaplay, o un pastel que muestre la proporción de docentes que consideran viable la propuesta.

En cuanto a técnicas inferenciales, dado el tamaño pequeño de la muestra, se emplearán con cautela. Aun así, si los datos lo permiten, se considera usar:

- **Prueba *t* de Student** para comparar medias entre dos grupos. Podría aplicarse, por ejemplo, para comparar la puntuación promedio en una prueba de comprensión lectora del grupo antes de la intervención vs después de la intervención (diseño pretest-postest). O para comparar si existen diferencias significativas entre la media de desempeño de niños vs niñas tras la intervención, etc., siempre que la variable dependiente sea cuantitativa aproximadamente continua y se cumplan los supuestos básicos.

- **Análisis de correlación** (coeficiente de correlación de Pearson) para medir la fuerza y dirección de relaciones lineales entre variables numérica. Por ejemplo, se podría correlacionar el número de actividades de Educaplay realizadas con la calificación obtenida en comprensión lectora, esperando quizás una correlación positiva (a más uso de la herramienta, mejor resultado). O correlacionar el puntaje de motivación con el de rendimiento, etc.

El análisis cualitativo complementará la información obtenida mediante la observación de aula, categorización de patrones de comportamiento, descripción de casos relevantes y análisis temático de las opiniones de los docentes.

El objetivo central del análisis será comprobar si la propuesta con Educaplay mejora significativamente la comprensión lectora, la motivación y la participación de los estudiantes, respondiendo a la pregunta de investigación y verificando los objetivos establecidos.

Finalmente, se brindarán recomendaciones prácticas para la institución educativa, como la posibilidad de replicar la propuesta en otros cursos y la necesidad de fortalecer la capacitación docente en el uso de herramientas digitales.

CAPITULO IV

4. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

El presente capítulo está enfocado a la presentación, análisis e interpretación de los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados durante el proceso investigativo, enmarcado en el diseño de una propuesta para implementar la herramienta digital Educaplay mediante actividades interactivas, con el enfoque de mejorar la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura. La población participante estuvo conformada por 25 estudiantes de octavo año de Educación General Básica y 10 docentes del área, pertenecientes a la Unidad Educativa “Severo Espinoza”.

Los resultados se presentan organizados según las encuestas aplicadas a docentes y estudiantes. Cada análisis se estructura en función de las dimensiones e indicadores establecidos en el marco metodológico, iniciando con la descripción cuantitativa mediante tablas, frecuencias y gráficos y continuando con interpretaciones cualitativas que permiten comprender más allá de los datos numéricos, resaltando patrones, falencias y percepciones significativas del proceso de esta investigación. Asimismo, se incluye un ejercicio de triangulación entre los diferentes instrumentos, lo cual posibilita establecer relaciones, contrastes y convergencias que fortalecen la validez de los hallazgos.

El análisis de los resultados no solo busca describir la situación actual del nivel de comprensión lectora de los estudiantes de esta institución educativa, sino también valorar la factibilidad pedagógica, técnica e institucional de integrar Educaplay como recurso innovador en la educación actual. De esta manera, se aporta una mirada integral y fundamental que conecta los datos empíricos con el contexto educativo real, y que sienta las bases para la discusión crítica y la elaboración de la propuesta pedagógica contextualizada, como respuesta concreta a las necesidades identificadas en el proceso investigativo.

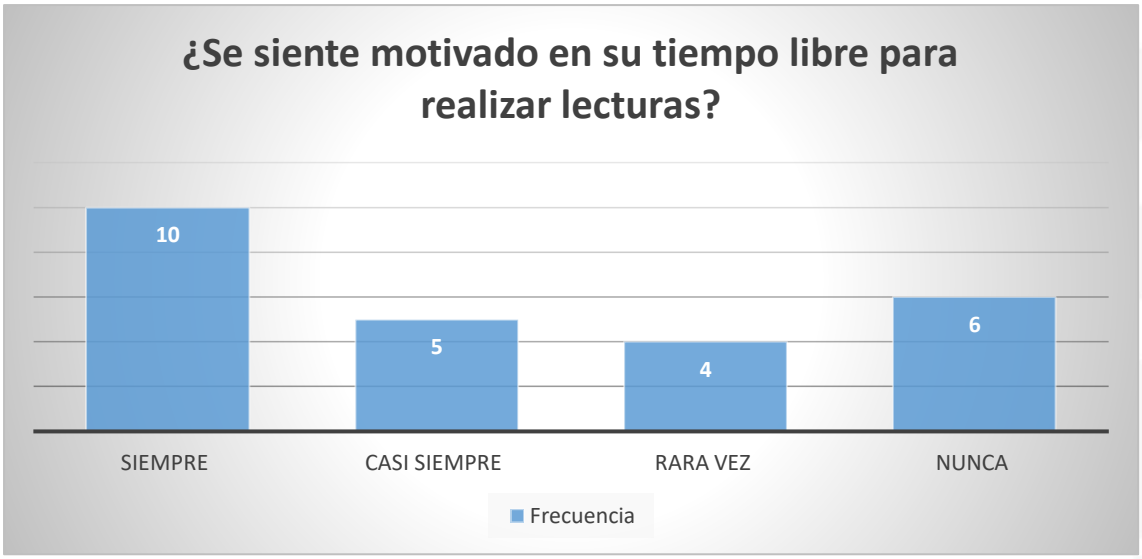
4.1. Resultado de la encuesta dirigida a los estudiantes

Tabla 1. *Motivación lectora en el tiempo libre.*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	10	40%
Casi siempre	5	20%
Rara vez	4	16%
Nunca	6	24%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a estudiantes de octavo año de EGB, 2025.

Figura 1. *Motivación lectora en el tiempo libre.*



En la **Tabla 1** se analiza sobre la motivación lectora en el tiempo libre. Los datos muestran que el 40% de los estudiantes afirma sentirse siempre motivado para leer en su tiempo libre, mientras que un 20% lo hace casi siempre**.** No obstante, el 24% indica que nunca se motiva a leer, y un 16% lo hace rara vez**,** lo que refleja una motivación desigual frente a la lectura personal. Este resultado evidencia la necesidad de incorporar estrategias didácticas innovadoras que fomenten el gusto por la lectura de manera más activa y constante dentro del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Tabla 2. *Consulta de diccionario al no entender una palabra*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	2	8%
Casi siempre	14	56%
Rara vez	9	36%
Nunca	0	0.0%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a estudiantes de octavo año de EGB, 2025.

Figura 2. *Consulta de diccionario al no entender una palabra*

En la **Tabla 2** en relación a la consulta de diccionario cuando no se entiende una palabra por parte de los estudiantes. El 56% de los estudiantes manifiesta que casi siempre consulta el diccionario cuando no comprende una palabra, mientras que solo un 8% lo hace siempre**.** Un 36% indica que rara vez recurre a esta estrategia, y ningún estudiante respondió nunca. Este resultado sugiere que, aunque la mayoría reconoce la utilidad del diccionario, aún existe un grupo considerable que no lo emplea con frecuencia, lo que puede limitar su comprensión lectora. Se recomienda reforzar el uso de recursos de apoyo como el diccionario, físico o digital, dentro de las actividades escolares.

Tabla 3. *Utilidad de reeler un texto para comprender mejor*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	12	48%
Casi siempre	11	44%
Rara vez	1	4%
Nunca	1	4%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a estudiantes de octavo año de EGB, 2025.

Figura 3. *Utilidad de reeler un texto para comprender mejor.*

En la **Tabla 3** en relación a si le resulta útil releer un texto para comprenderlo mejor. El 48% de los estudiantes señala que siempre relee un texto para comprenderlo mejor, y un 44% lo hace casi siempre. Solo un 8% (4% rara vez y 4% nunca) indica que no emplea esta estrategia. Estos resultados reflejan una actitud favorable hacia la relectura como técnica de comprensión, lo cual es positivo, ya que demuestra que la mayoría de los estudiantes reconoce la importancia de este recurso para afianzar su entendimiento del contenido leído.

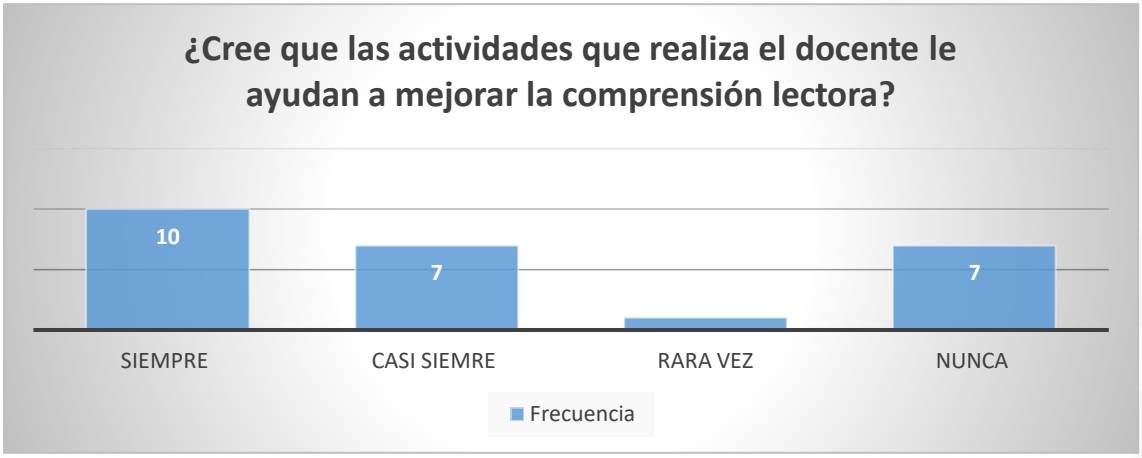
Tabla 4. *Percepción sobre las actividades del docente*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	10	40%
Casi siempre	7	28%
Rara vez	1	4%

Nunca	7	28%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a estudiantes de octavo año de EGB, 2025.

Figura 4. *Percepción sobre las actividades del docente*



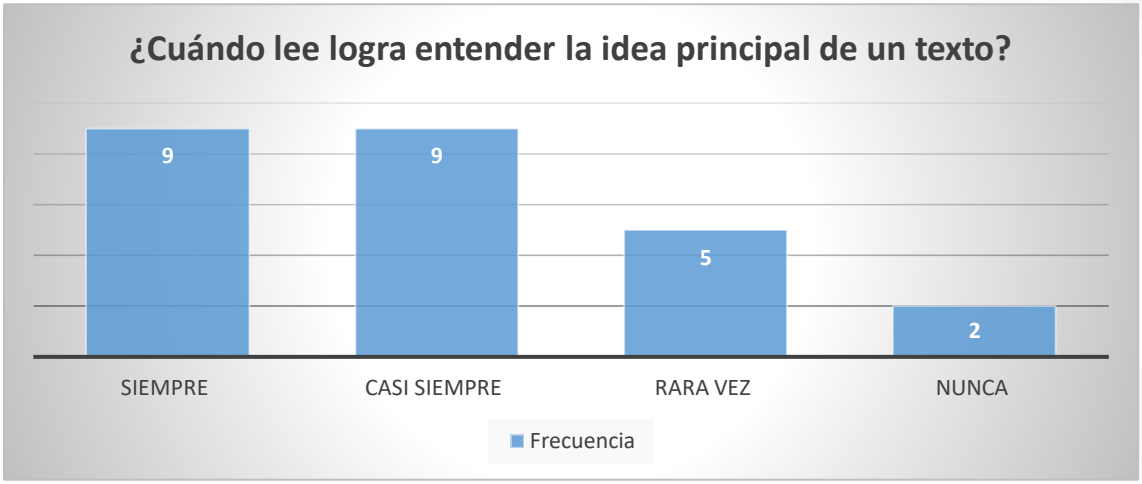
En la **Tabla 4** que menciona si cree que las actividades que realiza el docente le ayudan a mejorar la comprensión lectora. El 40% de los estudiantes considera que las actividades del docente siempre le ayudan a mejorar su comprensión lectora, mientras que un 28% opina que esto sucede casi siempre**.** No obstante, otro 28% indica que nunca percibe una mejora a través de dichas actividades, y un 4% que solo rara vez. Este resultado muestra una división significativa en las percepciones estudiantiles, lo que sugiere la necesidad de revisar y fortalecer las estrategias metodológicas utilizadas por el docente para asegurar que sean efectivas y significativas para todos los estudiantes.

Tabla 5. *Capacidad para identificar la idea principal de un texto*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	9	36%
Casi siempre	9	36%
Rara vez	5	20%
Nunca	2	8%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a estudiantes de octavo año de EGB, 2025.

Figura 5. *Capacidad para identificar la idea principal de un texto*



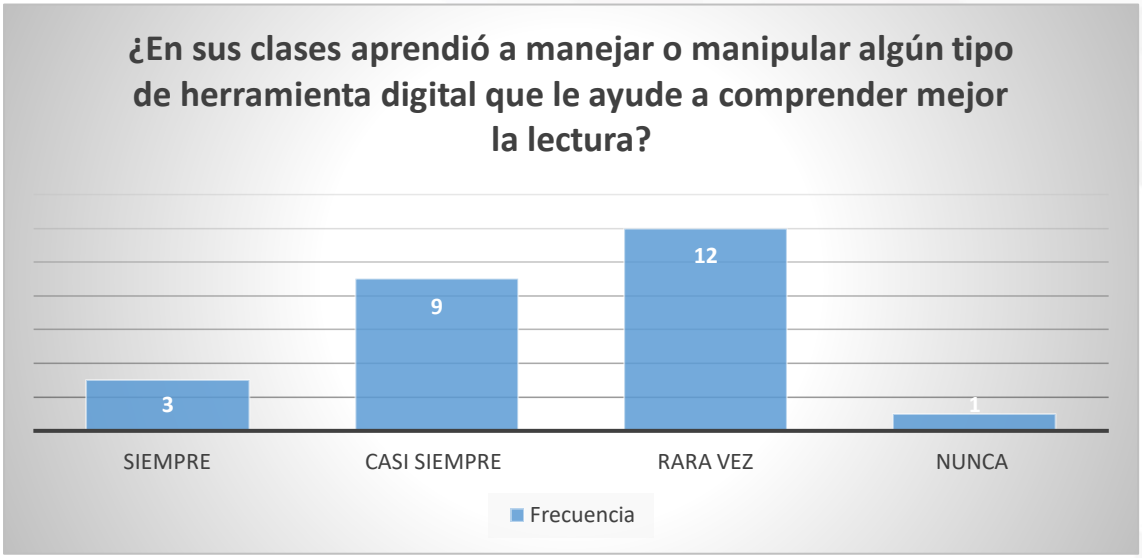
En la **Tabla 5** menciona que cuando lee logra entender la idea principal de un texto. El 36% de los estudiantes afirma que siempre identifica la idea principal al leer un texto, y otro 36% lo hace casi siempre. Sin embargo, un 20% señala que rara vez logra identificarla, y un 8% reconoce que nunca lo consigue. Estos datos reflejan que la mayoría tiene una buena disposición y habilidad básica para reconocer ideas principales, aunque aún existe un grupo que requiere mayor acompañamiento y estrategias específicas para fortalecer esta competencia clave en la comprensión lectora.

Tabla 6. *Aprendizaje del uso de herramientas digitales*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	3	12%
Casi siempre	9	36%
Rara vez	12	48%
Nunca	1	4%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a estudiantes de octavo año de EGB, 2025.

Figura 6. *Aprendizaje del uso de herramientas digitales*



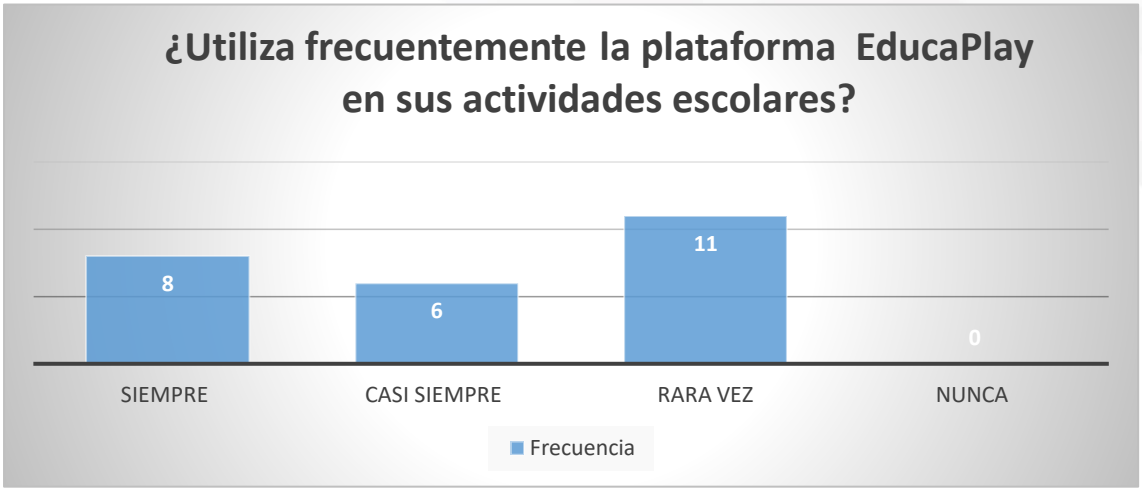
En la **Tabla 6** en relación al manejo de herramientas digitales que ayuden a comprender mejor la lectura. Un 12% de los estudiantes manifiesta que siempre ha aprendido a usar herramientas digitales para mejorar la comprensión lectora, y un 36% lo ha hecho casi siempre. Sin embargo, un 48% indica que rara vez ha aprendido a utilizarlas, y un 4% señala que nunca lo ha hecho. Este resultado evidencia que más de la mitad de los estudiantes no ha recibido suficiente formación en el uso de tecnologías aplicadas a la lectura, lo cual justifica la necesidad de implementar propuestas que integren herramientas digitales como Educaplay en el proceso educativo.

Tabla 7. *Frecuencia de uso de la plataforma Educaplay*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	8	32%
Casi siempre	6	24%
Rara vez	11	44%
Nunca	0	0.0%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a estudiantes de octavo año de EGB, 2025.

Figura 7. *Frecuencia de uso de la plataforma Educaplay*



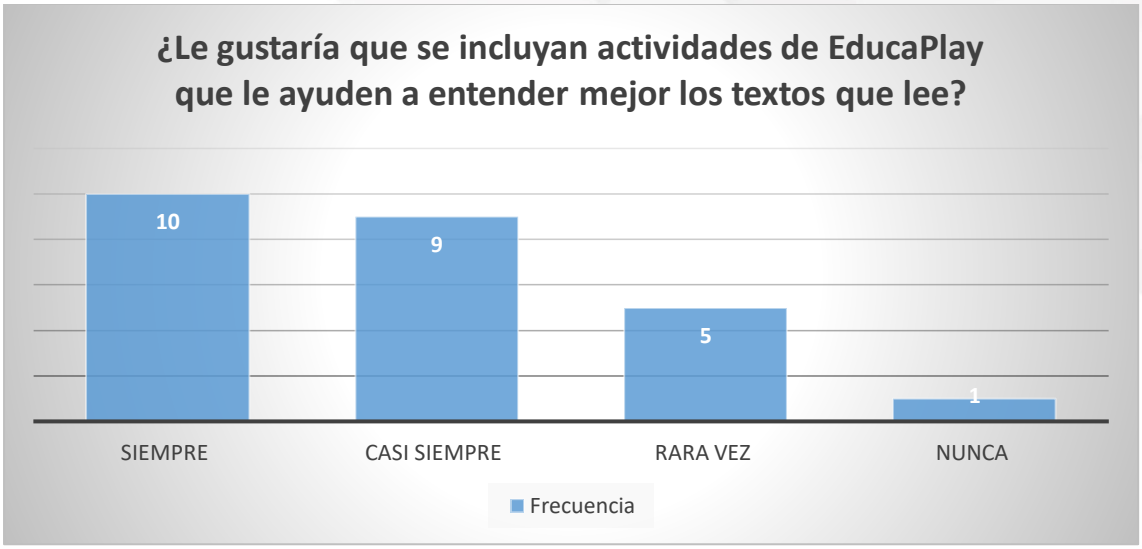
En la **Tabla 7** sobre la frecuecia de uso de la plataforma Educaplay. El 32% de los estudiantes señala que siempre utiliza la plataforma EducaPlay en sus actividades escolares, mientras que un 24% lo hace casi siempre. Sin embargo, un 44% indica que rara vez la utiliza, y ningún estudiante respondió nunca. Esto refleja que, si bien una parte del grupo está familiarizada con la herramienta, casi la mitad aún tiene un uso limitado, lo que pone en evidencia la necesidad de promover un mayor y más constante aprovechamiento de EducaPlay como recurso educativo dentro del aula.

Tabla 8. *Interes por incluir actividades de Educaplay*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	10	40%
Casi siempre	9	36%
Rara vez	5	20%
Nunca	1	4%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a estudiantes de octavo año de EGB, 2025.

Figura 8. *Interés por incluir actividades de Educaplay*



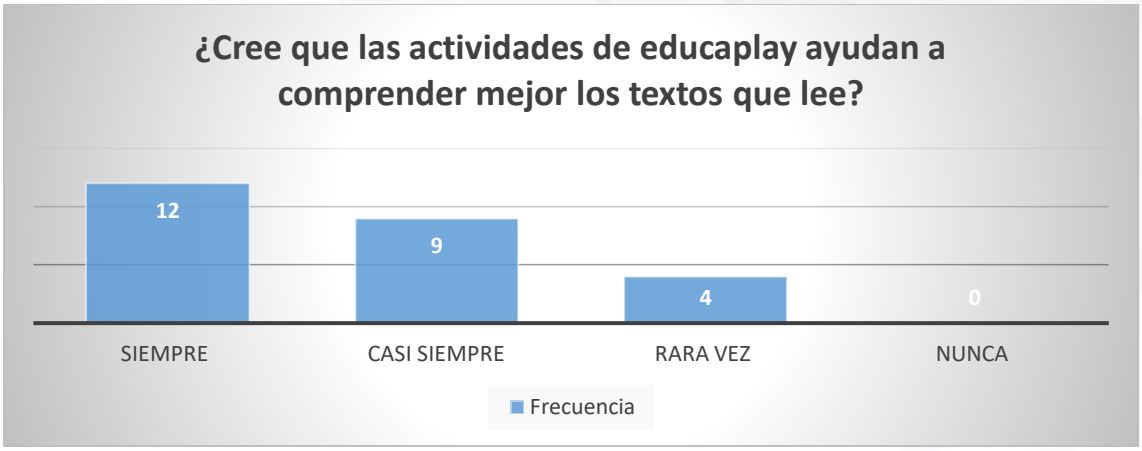
En la **Tabla 8** en relación al interés por incluir actividades de Educaplay. El 40% de los estudiantes expresa que siempre le gustaría que se incluyan actividades de EducaPlay para mejorar su comprensión lectora, mientras que un 36% manifiesta que casi siempre desea este tipo de recursos. Un 20% muestra interés rara vez**,** y solo un 4% indica que **nunca** lo desea. Este resultado revela una alta aceptación e interés por parte de la mayoría de los estudiantes hacia el uso de EducaPlay, lo que respalda su incorporación como estrategia para dinamizar el aprendizaje y fortalecer la comprensión lectora.

Tabla 9. *Percepción sobre si educaplay ayuda a comprender mejor*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	12	48%
Casi siempre	9	36%
Rara vez	4	16%
Nunca	0	0.0%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a estudiantes de octavo año de EGB, 2025.

Figura 9. *Percepción sobre si educaplay ayuda a comprender mejor*



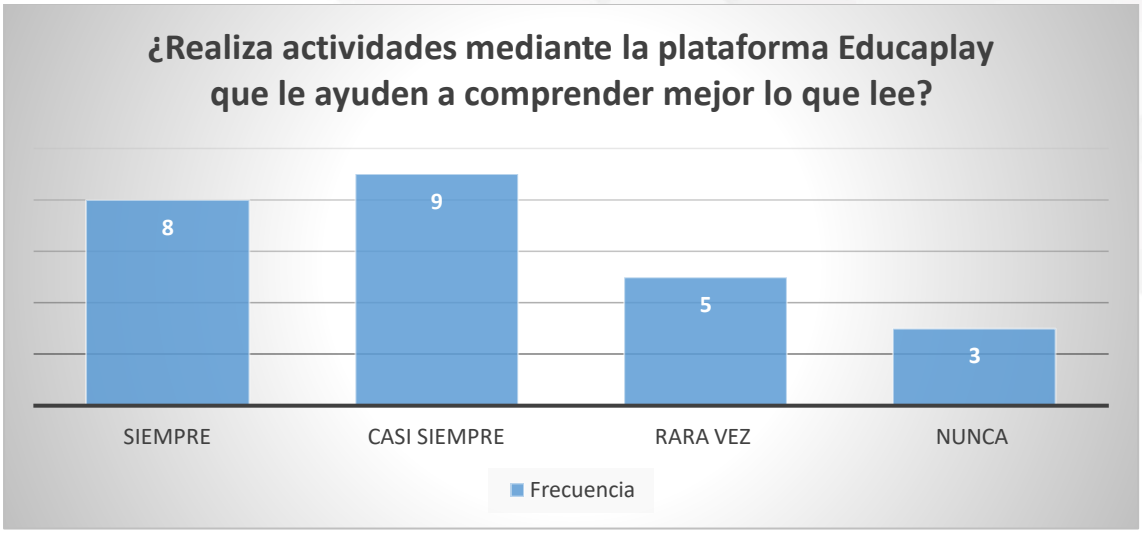
En la **Tabla 9** de la percepción sobre si Educaplay ayuda a comprender mejor. El 48% de los estudiantes considera que las actividades con EducaPlay siempre les ayudan a comprender mejor los textos, y un 36% afirma que esto ocurre casi siempre**.** Solo un 16% indica que rara vez percibe esta utilidad, y ningún estudiante respondió nunca**.** Este resultado evidencia una percepción mayoritariamente positiva sobre el impacto de EducaPlay en la comprensión lectora, lo que refuerza su potencial como herramienta pedagógica eficaz dentro del proceso educativo.

Tabla 10. *Realización de actividades con Educaplay para mejorar la comprensión*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	8	32%
Casi siempre	9	36%
Rara vez	5	20%
Nunca	3	12%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a estudiantes de octavo año de EGB, 2025.

Figura 10. *Realización de actividades con Educaplay para mejorar la comprensión*



En la **Tabla 10** en relación a si se realiza actividades mediante la plataforma Educaplay que le ayuden a comprender mejor lo que lee. El 32% de los estudiantes manifiesta que siempre realiza actividades con EducaPlay que le ayudan a comprender mejor lo que lee, mientras que un 36% lo hace casi siempre. Un 20% señala que rara vez emplea esta herramienta con dicho propósito, y un 12% indica que nunca la utiliza en este sentido. Estos datos muestran que la mayoría de estudiantes reconoce la utilidad práctica de EducaPlay para fortalecer su comprensión lectora, aunque aún hay un grupo que requiere mayor involucramiento y orientación en su uso.

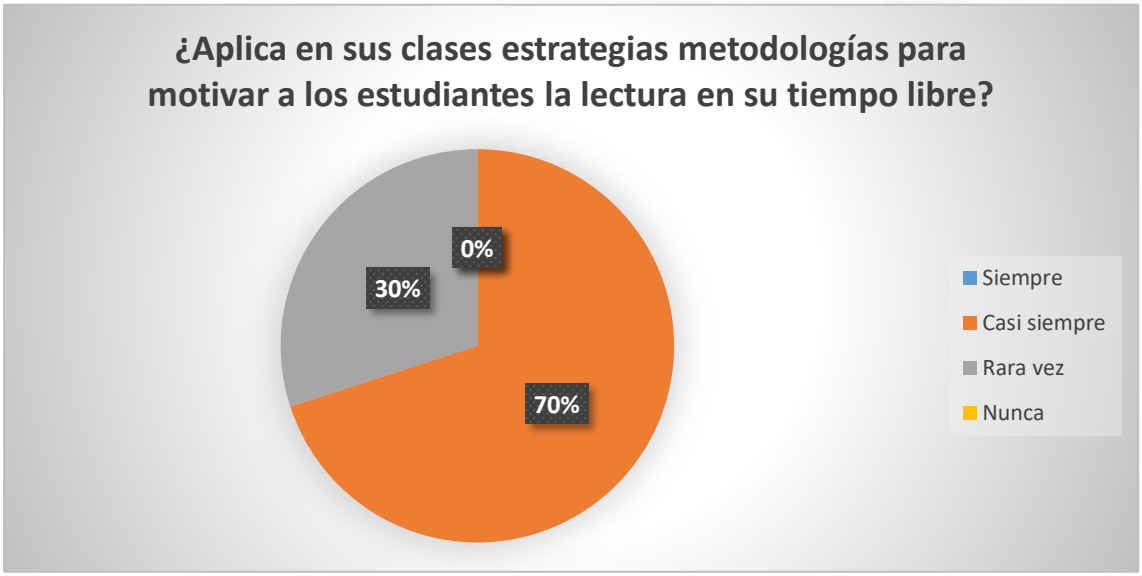
4.2. Resultados de la encuesta dirigida a los docentes

Tabla 11. *Aplicación de estrategias metodológicas para motivar la lectura en el tiempo libre*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	0	0.0%
Casi siempre	7	70%
Rara vez	3	30%
Nunca	0	0.0%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a docentes, 2025

Figura 11. *Aplicación de estrategias metodológicas para motivar la lectura en el tiempo libre*



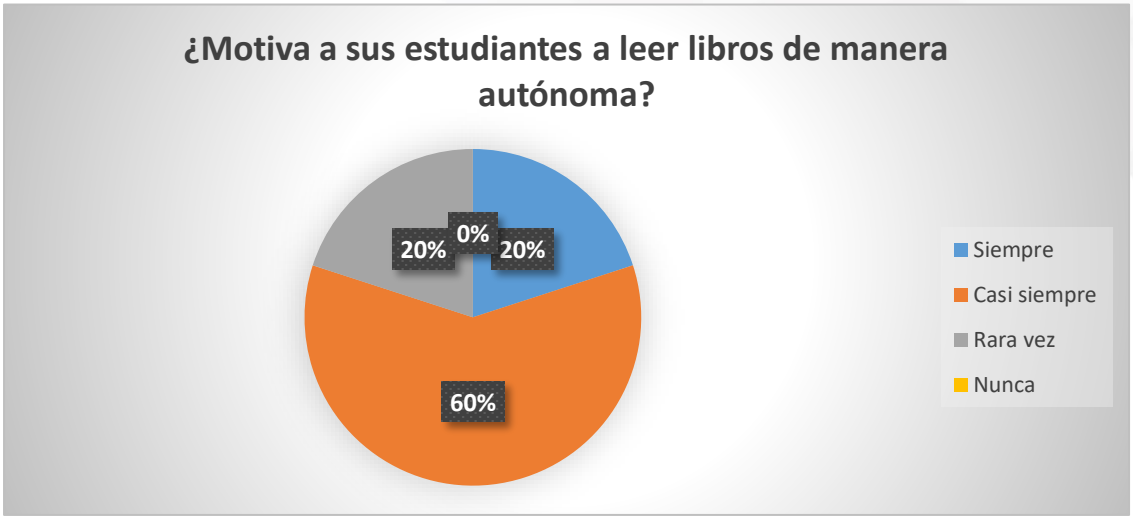
En la **Tabla 11** sobre si aplica en sus clases estrategias metodológicas para motivar a los estudiantes la lectura en su tiempo libre. El 70% de los docentes encuestados indicó que casi siempre aplica estrategias metodológicas para fomentar la lectura en el tiempo libre de los estudiantes, mientras que el 30% lo hace rara vez**.** Ninguno de los docentes seleccionó las opciones siempre o nunca**.** Estos resultados sugieren que, si bien existe una tendencia positiva hacia la aplicación de estrategias, no hay una implementación constante ni sistemática. Esto evidencia la necesidad de fortalecer la planificación metodológica e incentivar el uso continuo de recursos y estrategias que promuevan la lectura autónoma en los estudiantes.

Tabla 12. *Motivación a la lectura autónoma*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	2	20.0%
Casi siempre	6	60.0%
Rara vez	2	20.0%
Nunca	0	0.0%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a docentes, 2025

Figura 12. Motivación a la lectura autónoma



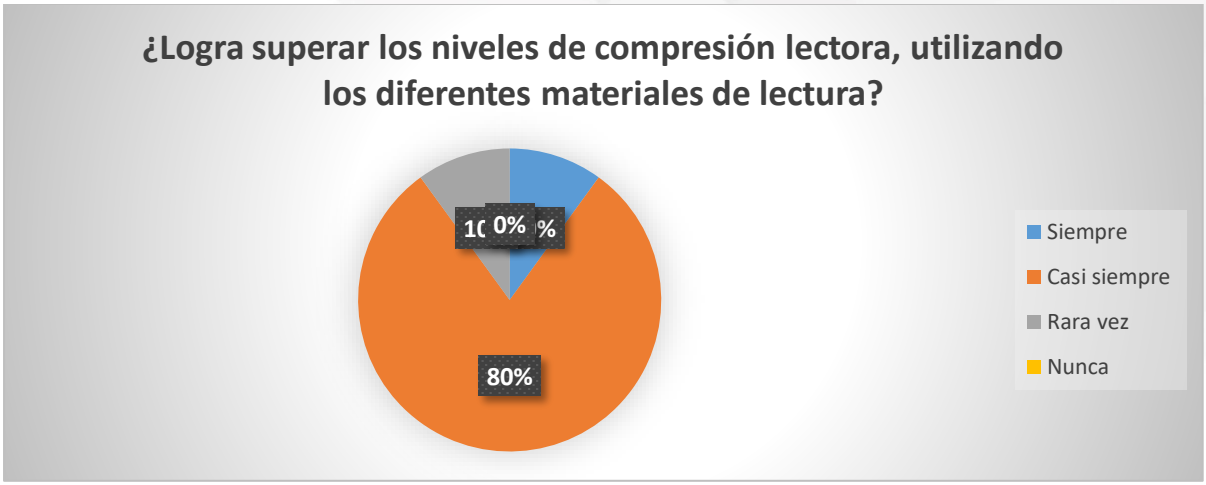
En la **Tabla 12** se analiza la motiviación a la lectura autónoma en los estudiantes. El 60% de los docentes señala que casi siempre motiva a sus estudiantes a leer de manera autónoma, mientras que un 20% lo hace siempre y otro 20% rara vez. Ninguno indicó nunca**.** Estos datos reflejan una actitud mayoritariamente positiva por parte del profesorado hacia el fomento de la lectura independiente, aunque aún existe un grupo que requiere reforzar su compromiso con esta práctica, clave para el desarrollo de la comprensión lectora y el hábito lector en los estudiantes.

Tabla 13. *Superacion de niveles de comprensión con diversos materiales*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	1	10.0%
Casi siempre	8	80.0%
Rara vez	1	10.0%
Nunca	0	0.0%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a docentes, 2025

Figura 13. *Superación de niveles de comprensión con diversos materiales*



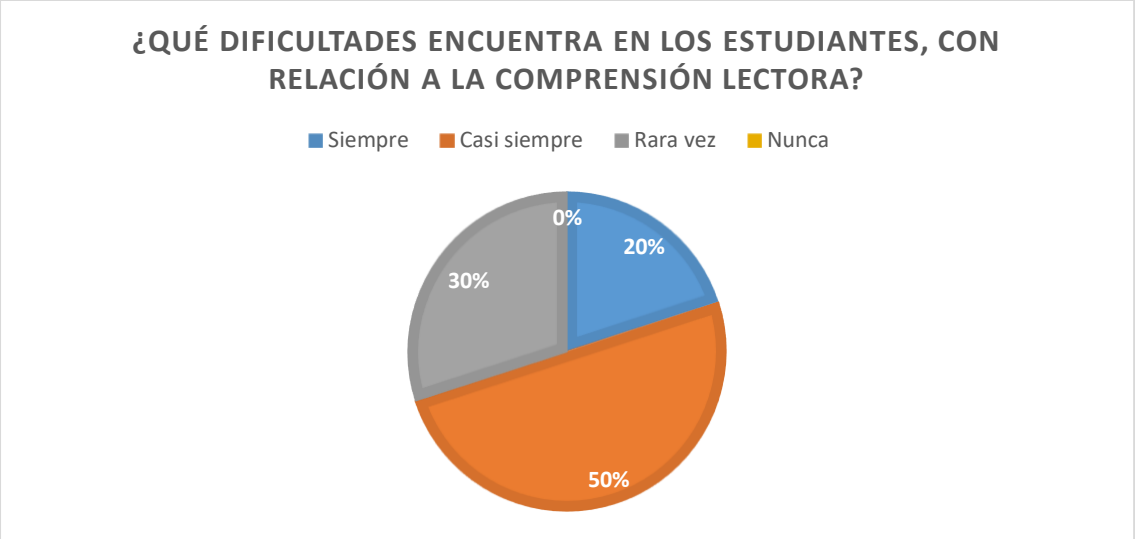
En la **Tabla 13** se analiza sobre si se logra superar los niveles de comrprensión lectora, utilizando los diferentes materiales de lectura. El 80% de los docentes indica que casi siempre logra que los estudiantes superen los niveles de comprensión lectora utilizando diferentes materiales de lectura. Solo un 10% lo consigue siempre y otro 10% rara vez**,** mientras que ningún docente señaló nunca. Este resultado revela una amplia implementación de materiales diversos como recurso pedagógico, aunque también sugiere la posibilidad de mejorar la efectividad de su uso**,** integrando estrategias más diferenciadas que aseguren el progreso lector en todos los niveles.

Tabla 14. *Dificultades obervadas en la compresión lectora*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	2	20.0%
Casi siempre	5	50.0%
Rara vez	3	30.0%
Nunca	0	0.0%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a docentes, 2025

Figura 14. *Dificultades obervadas en la compresión lectora*



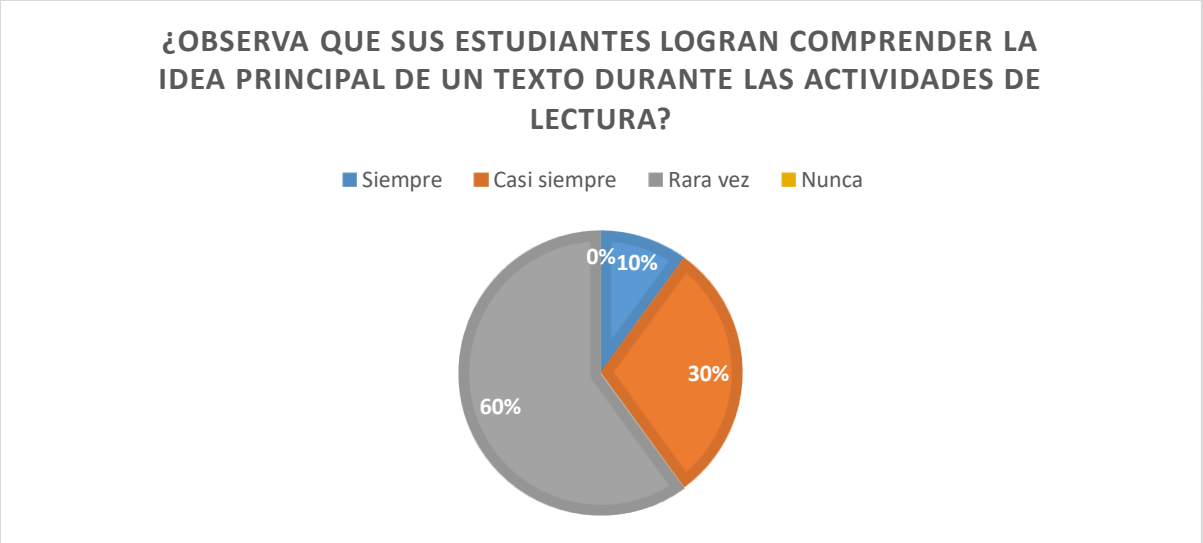
En la **Tabla 14** analizamos sobre que dificultades encuentra en los estudiantes, con la relación a la comprensión lectora. El 50% de los docentes manifiesta que casi siempre identifica dificultades en la comprensión lectora de sus estudiantes, un 20% señala que estas dificultades están siempre presentes, y un 30% las percibe rara vez**.** Ningún docente indicó nunca. Este panorama sugiere que las dificultades en comprensión lectora son frecuentes en el aula, lo que plantea la necesidad de aplicar estrategias más efectivas y personalizadas para atender las brechas existentes en el desarrollo de esta habilidad fundamental.

Tabla 15. *Observación de comprensión de ideas principales durante la lectura*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	1	10.0%
Casi siempre	3	30.0%
Rara vez	6	60.0%
Nunca	0	0.0%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a docentes, 2025

Figura 15. *Observación de comprensión de ideas principales durante la lectura*



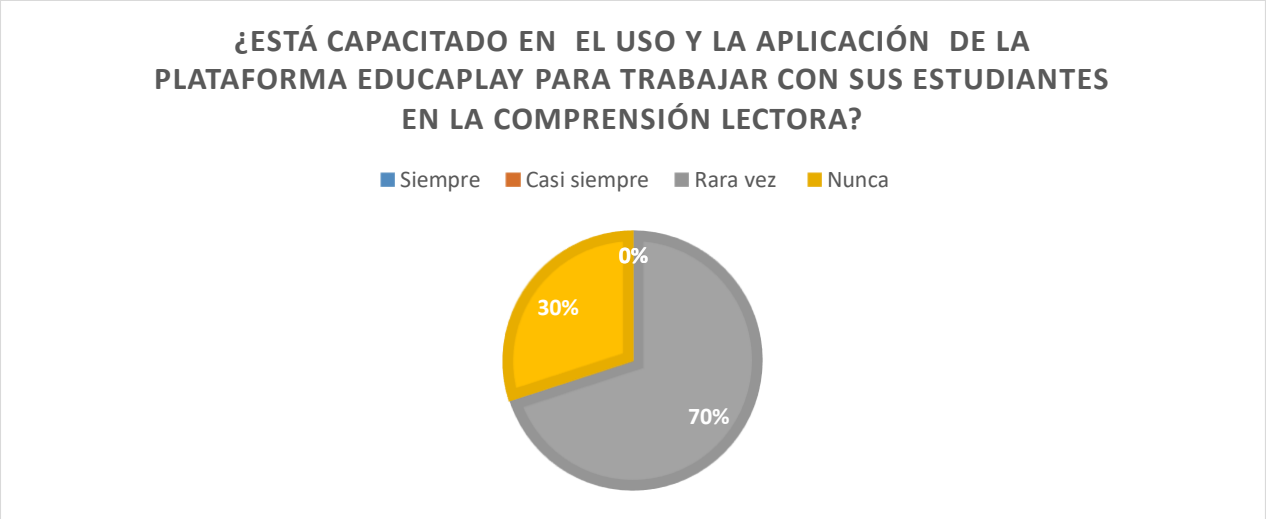
En la **Tabla 15** se analiza la observación de comprensión de ideas principales durante la lectura. El 60% de los docentes indica que sus alumnos rara vez logran identificar la idea principal de un texto durante las actividades de lectura. Un 30% señala que esto ocurre casi siempre, mientras solo un 10% considera que siempre lo logran. Nadie eligió la opción nunca**.** Este resultado evidencia una debilidad significativa en la comprensión literal**,** lo que resalta la urgente necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas orientadas a mejorar esta habilidad básica en los procesos lectores.

Tabla 16. *Capacitación en el uso de Educaplay para comprensión lectora*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	0	0.0%
Casi siempre	0	0.0%
Rara vez	7	70%
Nunca	3	30%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a docentes, 2025

Figura 16. *Capacitación en el uso de Educaplay para comprensión lectora*



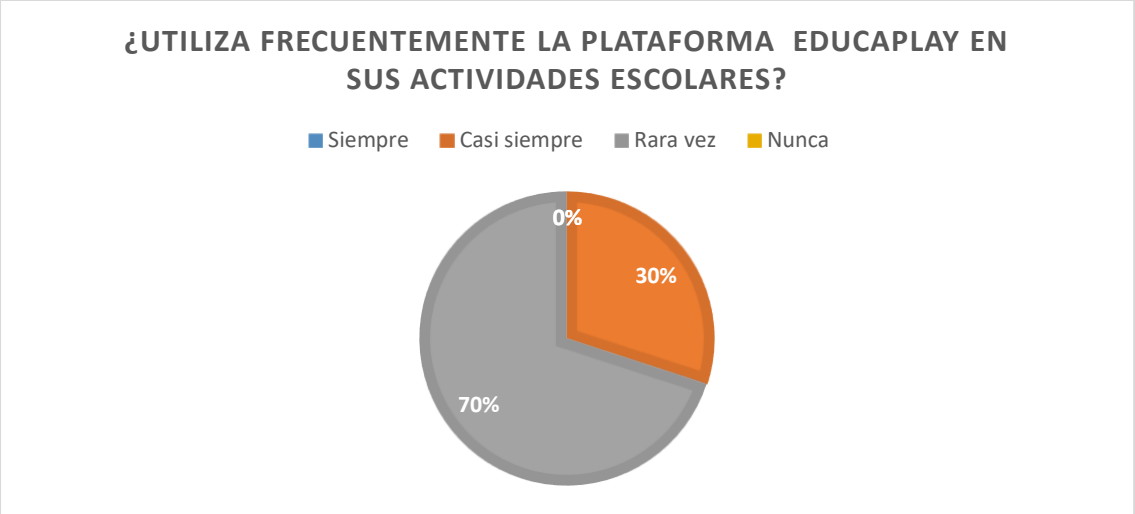
En la **Tabla 16** que hace mención sobre la capacitación por parte de los docentes en el uso de Educaplay para comprensión lectora. El 70% de los docentes afirma que rara vez ha recibido capacitación sobre el uso de la plataforma Educaplay para trabajar la comprensión lectora, mientras que un 30% indica que nunca ha sido capacitado. Ninguno de los encuestados seleccionó las opciones siempre o casi siempre. Este resultado evidencia una fuerte carencia de formación docente en el manejo de herramientas digitales como Educaplay, lo cual limita significativamente su implementación efectiva en el aula y señala la necesidad urgente de procesos de capacitación específicos en el uso pedagógico de tecnologías.

Tabla 17. *Frecuencia de uso de Educaplay en actividades escolares*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	0	0.0%
Casi siempre	3	30%
Rara vez	7	70%
Nunca	0	0.0%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a docentes, 2025

Figura 17. *Frecuencia de uso de Educaplay en actividades escolares*



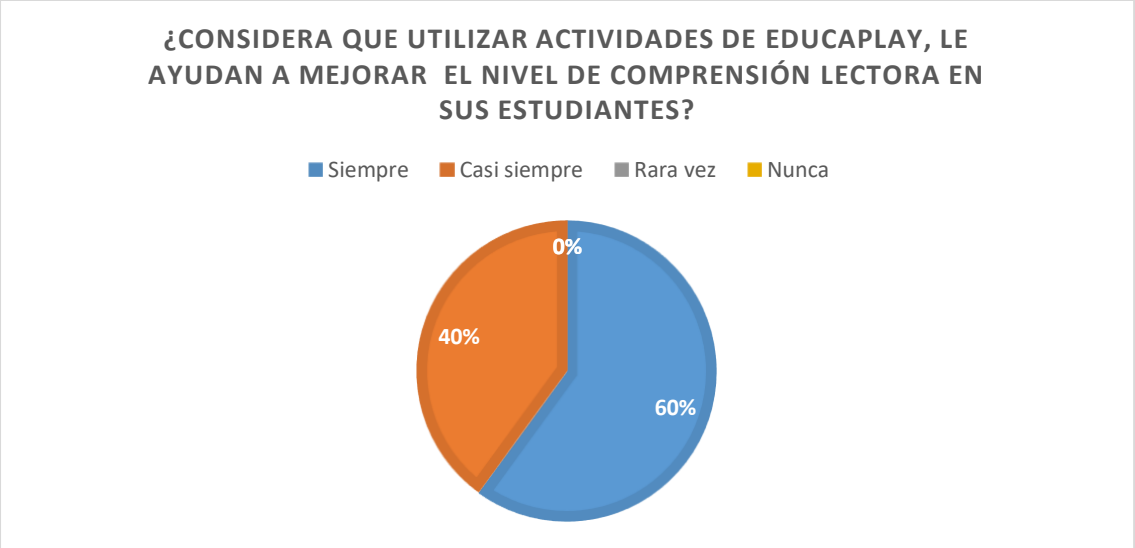
En la **Tabla 17** el 70% de los docentes encuestados señala que rara vez utiliza la plataforma EducaPlay en sus actividades escolares, mientras que solo un 30% indica que lo hace casi siempre**.** Ninguno afirma usarla siempre ni nunca. Este resultado revela un uso ocasional e inconsistente de la herramienta, lo cual puede deberse a la falta de formación, conectividad o planificación pedagógica. Se evidencia la necesidad de integrar de manera más sistemática el uso de Educaplay**,** acompañada de capacitación y seguimiento docente, para aprovechar su potencial como recurso didáctico.

Tabla 18. *Percepción de mejora en la comprensión lectora con Eucaplay*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	6	60.0%
Casi siempre	4	40.0%
Rara vez	0	0.0%
Nunca	0	0.0%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a docentes, 2025

Figura 18. *Percepción de mejora en la comprensión lectora con Eucaplay*



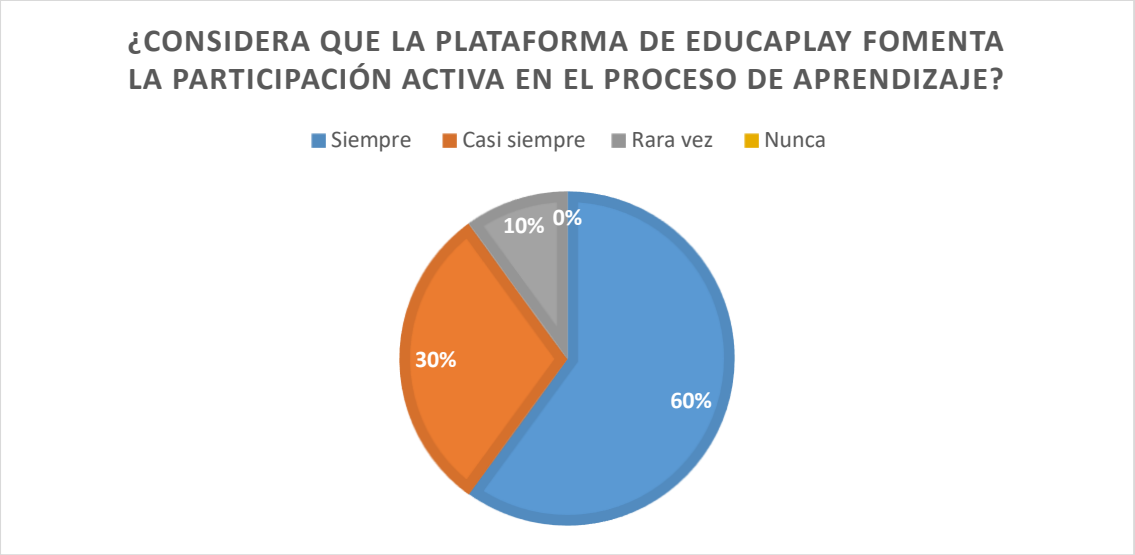
En la **Tabla 18** se analiza la persepción de mejora en la comprensión lectora con Educaplay. El 60% de los docentes considera que siempre utilizar actividades de Educaplay contribuye a mejorar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes, mientras el 40% opina que esto ocurre casi siempre. Ningún docente eligió las opciones rara vez o nunca**,** lo que demuestra una valoración unánimemente positiva de esta herramienta digital. Estos resultados respaldan firmemente la incorporación de Educaplay en el proceso de enseñanza, reflejando su potencial didáctico y motivador en el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Tabla 19. *Percepción de participación activa con Educaplay*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	6	60.0%
Casi siempre	3	30.0%
Rara vez	1	10.0%
Nunca	0	0.0%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a docentes, 2025

Figura 19. *Percepción de participación activa con Educaplay*



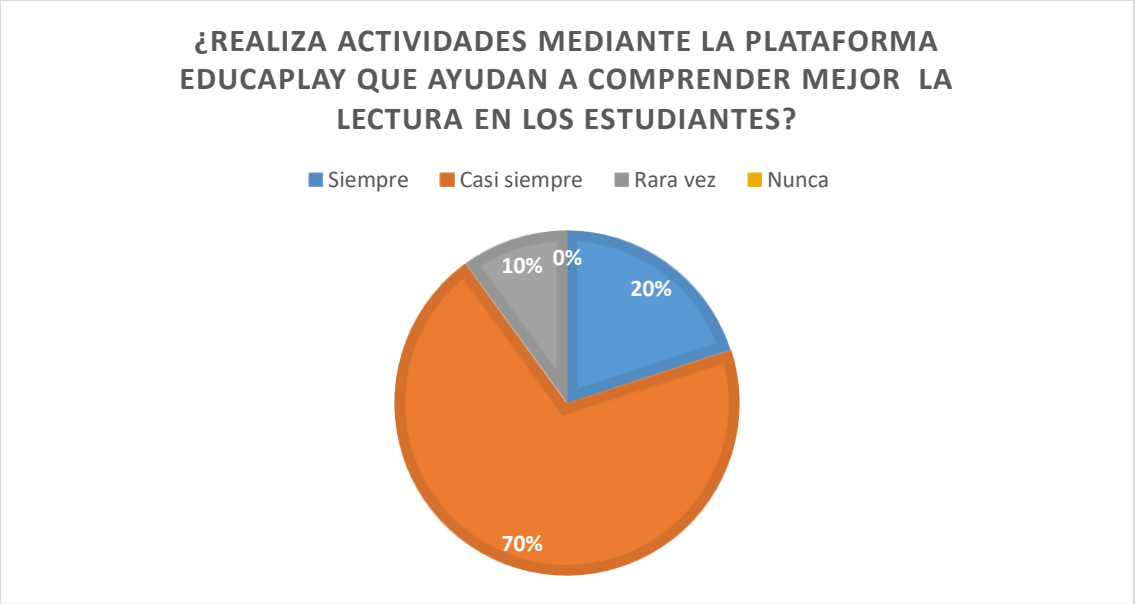
En la **Tabla 19** el 60% de los docentes considera que el uso de la plataforma Educaplay siempre fomenta la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, mientras que un 30% señala que esto ocurre casi siempre y solo un 10% opina que rara vez sucede. Nadie indicó nunca. Estos datos reflejan una percepción altamente favorable sobre la capacidad de Educaplay para incentivar la interacción y el compromiso estudiantil, destacando su valor como recurso innovador y participativo dentro del aula.

Tabla 20. *Realización de actividades con Educaplay que mejoran la lectura*

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	2	20%
Casi siempre	7	70%
Rara vez	1	10%
Nunca	0	0.0%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada a docentes, 2025

Figura 20. *Realización de actividades con Educaplay que mejoran la lectura*



En la **Tabla 20** se analiza la realización de actividades con Educaplay que mejorar la lectura. El 70% de los docentes afirma que casi siempre realiza actividades mediante la plataforma Educaplay que contribuyen a mejorar la comprensión lectora de los estudiantes, un 20% señala que lo hace siempre**,** y solo un 10% indica que lo hace rara vez. Nadie seleccionó la opción nunca. Estos resultados muestran una actitud proactiva y favorable hacia el uso de Educaplay como herramienta de apoyo en el aula. Sin embargo, también señalan la necesidad de fortalecer su implementación sistemática**,** asegurando su integración plena dentro de las estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades lectoras.

4.3. Discusión

Los resultados obtenidos a partir de las encuestas aplicadas a estudiantes y docentes evidencian una realidad educativa en la que la comprensión lectora y el uso de herramientas digitales aún enfrentan desafíos, aunque también se perciben avances y actitudes positivas hacia la mejora. Al contrastar estos hallazgos con el marco teórico, se puede establecer una triangulación significativa que permite profundizar en la interpretación de los datos.

En primer lugar, se observa que una parte importante de los estudiantes manifiesta no estar motivada a leer en su tiempo libre. Esta falta de motivación coincide con lo señalado por Ausubel (1983) y Villanueva (2003), quienes sostienen que el aprendizaje significativo en

lengua requiere partir de los intereses y experiencias del alumno. Así, la escasa motivación para leer puede estar relacionada con la ausencia de estrategias pedagógicas atractivas que conecten la lectura con la realidad y gustos de los estudiantes. Aunque algunos alumnos releen textos o consultan el diccionario lo que evidencia un intento por mejorar la comprensión, no todos aplican estas estrategias de forma consistente, lo que confirma que aún existe una debilidad en el uso de técnicas metacognitivas, tal como lo señala el estudio de Ramírez Zuñiga et al. (2025) sobre el impacto de Educaplay en la metacognición y comprensión lectora.

Por otro lado, si bien varios estudiantes indican que las actividades del docente les ayudan a comprender mejor, también se detecta una percepción dividida. Esto coincide con el análisis de Bernal Párraga et al. (2024), quienes destacan que el éxito de la comprensión lectora depende no solo de los recursos empleados, sino de su adecuada planificación y aplicación metodológica. La falta de comprensión de la idea principal por parte de algunos estudiantes refuerza la necesidad de trabajar más intensamente en las habilidades de comprensión literal, como también lo sugieren los docentes encuestados.

En cuanto a los docentes, la mayoría afirma que aplica estrategias metodológicas para fomentar la lectura, aunque no de forma sistemática. Esto revela, como plantea Mejía et al. (2025), que la implementación de metodologías activas todavía no es generalizada, a pesar de su reconocida eficacia. Del mismo modo, aunque los docentes utilizan diversos materiales, aún existen dificultades en lograr avances concretos en los niveles de comprensión lectora de los estudiantes. Esta situación es coherente con la perspectiva constructivista de Ausubel, que enfatiza la necesidad de una mediación docente activa y contextualizada para lograr aprendizajes duraderos.

En el ámbito tecnológico, los datos muestran que muchos estudiantes no han sido formados en el uso de herramientas digitales para mejorar su lectura, y los docentes también reconocen no haber recibido suficiente capacitación en plataformas como Educaplay. Esto refleja lo expuesto por Díaz et al. (2024), quienes señalan que la falta de formación docente es uno de los principales obstáculos para la integración efectiva de las TIC en el aula. A pesar de ello, tanto estudiantes como docentes reconocen el valor de Educaplay y coinciden en que su uso fomenta la participación y mejora la comprensión. Esto se alinea con los resultados de León et

al. (2025) y Vargas Saritama & Espinoza Celi (2024), quienes documentan mejoras significativas en el rendimiento lector y motivación cuando se implementa Educaplay como recurso pedagógico.

En síntesis, la triangulación de la información evidencia una correspondencia entre la teoría y la práctica educativa actual: existe potencial para mejorar la comprensión lectora mediante estrategias activas y el uso de herramientas digitales, pero también persisten limitaciones en la planificación, formación y aplicación metodológica. Se concluye que la incorporación sistemática de plataformas como Educaplay, acompañada de capacitación docente y una metodología centrada en el estudiante, podría fortalecer significativamente las competencias lectoras y transformar la experiencia de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

CAPÍTULO V

5. APORTE O PROPUESTA DE SOLUCIÓN

Título: Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del uso de la plataforma digital Educaplay en estudiantes de octavo año de EGB

5.1. Fundamentación

La propuesta surge a partir de los hallazgos obtenidos en el proceso investigativo, donde se evidenció que, aunque existe interés por parte de los estudiantes para mejorar su comprensión lectora, persisten dificultades en cuanto a la motivación sostenida hacia la lectura y el uso limitado de herramientas digitales. Frente a esta problemática, se plantea una intervención pedagógica centrada en el uso de la plataforma Educaplay, debido a sus características interactivas y lúdicas, que propician entornos de aprendizaje significativos y motivadores.

La implementación de Educaplay permite dinamizar el proceso lector al incorporar actividades como crucigramas, sopas de letras, emparejamientos y juegos interactivos que fomentan el desarrollo de habilidades lectoras a nivel literal, inferencial y crítico. Así, esta herramienta se convierte en una vía efectiva para promover el aprendizaje activo, facilitar la comprensión textual y estimular el pensamiento crítico.

Además, estudios recientes respaldan esta propuesta, demostrando que el uso de plataformas digitales en el aula incrementa la motivación, favorece la participación activa y mejora el rendimiento académico en lectura. En este contexto, se justifica la pertinencia de esta propuesta para transformar la experiencia de lectura en los estudiantes de octavo año.

5.2. Objetivo general

Diseñar una propuesta pedagógica basada en actividades interactivas mediante la plataforma digital Educaplay, orientada a fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Severo Espinosa Valdivieso”, durante el año lectivo 2025-2026.

5.3.Objetivos específicos

- Diseñar actividades de comprensión lectora con el uso de Educaplay que respondan a los niveles literal, inferencial y crítico-valorativo.
- Capacitar a los docentes en el uso pedagógico de Educaplay para aplicarlo en sus planificaciones.
- Fomentar el hábito lector en los estudiantes a través de la gamificación.
- Evaluar el impacto de las actividades digitales en la mejora de la comprensión lectora.

5.4. Estrategias de implementación

FASE	ACTIVIDADES
Diagnóstico	Aplicar una prueba inicial de comprensión lectora. Identificar intereses temáticos y hábitos lectores.
Capacitación docente	Taller sobre Educaplay: creación de juegos, integración curricular, evaluación.
Diseño de actividades	Elaboración de ejercicios interactivos: crucigramas, relacionar columnas, sopas de letras, etc.
Aplicación en el aula	Integrar las actividades de Educaplay en las sesiones de lectura al menos 2 veces por semana.
Monitoreo y evaluación	Evaluación formativa y sumativa. Encuestas de percepción docente y estudiantil.

5.5. Recursos

- Plataforma Educaplay (cuenta gratuita o institucional)
- Computadoras, tablets o celulares con acceso a internet
- Textos seleccionados del currículo nacional de Lengua y Literatura
- Proyector o pizarra digital (opcional)

5.6. Evaluación

Se empleará una combinación de evaluación formativa (seguimiento constante, retroalimentación) y sumativa (resultados de actividades en Educaplay, mejora en pruebas de comprensión, rúbricas de desempeño lector). Además, se incluirá la auto y coevaluación para promover la reflexión crítica.

5.7. Cronograma

MES	ACTIVIDAD
Agosto	○ Diagnóstico y capacitación docente
Septiembre - Octubre	○ Aplicación de actividades en clase con Educaplay
Noviembre	○ Evaluación y ajustes
Diciembre	○ Presentación de resultados y retroalimentación

5.8. Sostenibilidad

Para garantizar la continuidad de la propuesta, se recomienda:

- Establecer un banco institucional de actividades en Educaplay.
- Incorporar el uso de la plataforma en las planificaciones anuales.
- Mantener procesos de formación continua en TIC.
- Generar espacios de retroalimentación entre docentes.

CAPITULO VI

6. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA DE SOLUCIÓN

La propuesta fue sometida a un proceso de validación por parte de expertos en el área educativa, quienes evaluaron su pertinencia, viabilidad, impacto pedagógico y alineación curricular. El instrumento de validación consistió en una rúbrica con criterios como: claridad de objetivos, coherencia entre diagnóstico y propuesta, aplicabilidad de las estrategias, uso adecuado de la herramienta Educaplay, y potencial de mejora en la comprensión lectora.

Los expertos destacaron la innovación del enfoque basado en gamificación, la posibilidad de adaptación a diversos contextos educativos y la inclusión de estrategias activas de aprendizaje. Además, resaltaron que la propuesta es viable con los recursos existentes en la institución, especialmente si se complementa con procesos de formación docente en TIC.

Los resultados de la validación reflejaron un alto nivel de aceptación de la propuesta, considerando que contribuye de forma significativa a superar las limitaciones detectadas en el diagnóstico, al mismo tiempo que motiva a los estudiantes a leer, comprender y reflexionar de forma crítica sobre los textos. También se valoró positivamente el enfoque progresivo y evaluativo que permite retroalimentar continuamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.1. Instrumento de validación de la propuesta pedagógica

Título de la propuesta: Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del uso de la plataforma digital Educaplay en estudiantes de octavo año de EGB

Propósito del instrumento: Validar la calidad pedagógica, metodológica y técnica de la propuesta antes de su implementación.

6.2. Datos del experto evaluador:

Nombre: _____
Formación académica: _____

Institución: _____
Especialidad: _____
Teléfono/Correo electrónico: _____

6.3. Matriz de validación de contenidos

Criterios de evaluación	Indicadores específicos	Escala de valoración	Observaciones del experto
Pertinencia	La propuesta responde a una necesidad real del contexto educativo.	1 – 2 – 3 – 4 – 5	
	Se relaciona adecuadamente con los objetivos curriculares.	1 – 2 – 3 – 4 – 5	
Coherencia interna	Existe congruencia entre los objetivos, actividades, estrategias y evaluación.	1 – 2 – 3 – 4 – 5	
Relevancia pedagógica	Favorece el desarrollo de competencias lectoras.	1 – 2 – 3 – 4 – 5	
	Incorpora adecuadamente el uso de TIC.	1 – 2 – 3 – 4 – 5	
Factibilidad	Puede ser aplicada en el contexto institucional sin mayores inconvenientes.	1 – 2 – 3 – 4 – 5	
	Los recursos requeridos están disponibles o son accesibles.	1 – 2 – 3 – 4 – 5	
Innovación y creatividad	Introduce elementos novedosos en la enseñanza de la lectura.	1 – 2 – 3 – 4 – 5	
Evaluación	Se proponen instrumentos y métodos adecuados para valorar el impacto de la propuesta.	1 – 2 – 3 – 4 – 5	

*Escala de valoración:

1 = Muy deficiente, 2 = Deficiente, 3 = Aceptable, 4 = Bueno, 5 = Excelente

Sugerencias y observaciones generales del evaluador:

_____

_____

CAPITULO VII

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1. Conclusiones

- El diagnóstico inicial permitió identificar que los estudiantes de octavo año presentan niveles variados de comprensión lectora en sus dimensiones literal, inferencial y crítico-valorativa, lo que evidencia la necesidad de intervenciones pedagógicas diferenciadas que se ajusten a sus habilidades y necesidades cognitivas.
- El diseño y aplicación de actividades interactivas mediante la plataforma Educaplay favoreció la motivación, la participación activa y el desarrollo progresivo de las habilidades lectoras de los estudiantes, demostrando que el uso de metodologías activas e interactivas mejora la comprensión de los textos en distintos niveles de complejidad.
- La capacitación de los docentes en el uso pedagógico de Educaplay resultó fundamental para garantizar la correcta implementación de la propuesta en las planificaciones curriculares, asegurando que los estudiantes reciban una guía estructurada y efectiva que potencie su comprensión lectora.

- La comprensión lectora es una habilidad fundamental y compleja, que no se limita únicamente a identificar lo que el texto dice de manera literal. También implica interpretar, analizar y reflexionar sobre su contenido. Este proceso está estrechamente ligado al desarrollo del pensamiento crítico y a la activación de capacidades cognitivas que permiten al estudiante construir significados profundos, adaptados a su realidad y contexto.
- En el ámbito de la educación virtual, la evaluación formativa se convierte en una herramienta clave para favorecer el aprendizaje. Al permitir un seguimiento constante del progreso estudiantil, brinda al docente la posibilidad de ajustar sus estrategias pedagógicas en función de las necesidades observadas. A diferencia de la evaluación sumativa, esta modalidad promueve la participación activa del estudiante, fomenta la autorreflexión y facilita una toma de decisiones más consciente durante el proceso de aprendizaje.

- Las estrategias que se aplican en el aula tienen un efecto directo en el desarrollo de la comprensión lectora. Está comprobado que el uso de recursos digitales, actividades bien estructuradas y metodologías activas como aquellas que ofrece la plataforma Educaplay puede aumentar el interés y la participación del estudiantado, mejorando a la vez su comprensión. No obstante, estas estrategias deben adaptarse a las características y necesidades específicas de cada grupo.
- El uso de herramientas tecnológicas en la educación también enfrenta desafíos importantes, especialmente en contextos donde la conectividad es limitada o no todos los estudiantes cuentan con dispositivos adecuados. Esta situación fue una de las principales limitaciones encontradas durante el desarrollo del estudio, ya que dificultó la participación plena de algunos alumnos en las actividades digitales. Por ello, se hace necesario considerar alternativas complementarias o modelos híbridos que aseguren la inclusión de todos.
- Desarrollar una lectura crítica es, sin duda, uno de los mayores desafíos, pero también uno de los objetivos más valiosos. Este nivel de comprensión permite al estudiante no solo entender lo que lee, sino también cuestionar, analizar y adoptar una postura propia frente al contenido. Para alcanzar este nivel, se requiere de una intervención pedagógica bien planificada y constante, que motive al estudiante a razonar con autonomía.
- La capacidad de comprender lo que se lee está estrechamente vinculada al desempeño en otras asignaturas, ya que es una habilidad transversal que impacta en todo el proceso educativo. Además, es esencial para que los estudiantes puedan desenvolverse con éxito en la vida cotidiana y en la sociedad actual. Por eso, su fortalecimiento debe ser una prioridad en todos los niveles del sistema educativo.

7.2. Recomendaciones

- Es importante diseñar propuestas pedagógicas que respondan al contexto real de los estudiantes. Estas deben integrar herramientas digitales como Educaplay, pero también ofrecer opciones accesibles para quienes no cuentan con conectividad, como guías impresas con actividades interactivas, juegos didácticos en formato físico y dinámicas orales o teatrales.
- Se recomienda fomentar el desarrollo progresivo de estrategias lectoras que aborden

los distintos niveles de comprensión, haciendo énfasis en el pensamiento inferencial y crítico. Esto puede lograrse a través de preguntas abiertas, debates, análisis de distintos tipos de textos y la producción de opiniones fundamentadas.

- La formación docente debe centrarse en el uso creativo y pedagógico de plataformas digitales, con el objetivo de que su implementación no sea meramente tecnológica, sino que realmente aporte al proceso de enseñanza. Es esencial que el profesorado elija las herramientas y metodologías considerando tanto las necesidades del grupo como los objetivos educativos.
- Para garantizar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de aprendizaje, es necesario implementar medidas institucionales como el préstamo de dispositivos, el acceso a laboratorios de informática o el uso de recursos no digitales. Esto permitirá reducir desigualdades y asegurar la inclusión en todos los niveles.
- Se sugiere realizar evaluaciones frecuentes del nivel de comprensión lectora, utilizando instrumentos variados y pertinentes que faciliten el seguimiento del progreso individual de los estudiantes. Esto ayudará a ajustar las estrategias pedagógicas de manera oportuna y efectiva.
- Sería valioso impulsar nuevas investigaciones que analicen con mayor profundidad la efectividad de las estrategias digitales frente a las tradicionales, especialmente observando su impacto a largo plazo en los aprendizajes y en la participación activa del estudiantado.
- También se recomienda diseñar guías metodológicas o rutas de aprendizaje que integren de forma clara la evaluación formativa mediante herramientas digitales. Esto permitiría un monitoreo más sistemático del avance de los estudiantes y una retroalimentación más precisa y útil.
- Finalmente, es fundamental mejorar el acceso tanto de estudiantes como de docentes a dispositivos y conectividad. Para ello, se pueden promover alianzas entre instituciones, apoyarse en programas estatales o desarrollar iniciativas desde las comunidades, con el fin de cerrar la brecha digital y asegurar condiciones justas para todos en el proceso educativo.

BIBLIOGRAFÍA

Alvarez, R. (2022). *La percepción de los estudiantes acerca de su participación al usar las herramientas TIC durante el desarrollo de las experiencias de aprendizaje*. https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/17e1a23a-fbad-4912-a7f5-e1d7c828cb88/content

Ausbel, D. P., Novak, J.D., &, H. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo.* Trillas.

Ávila, L., Daza, D., & González, G. (2021). El mundo mágico de los cuentos infantiles: una estrategia didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora inferencial. *Revista UNIMAR*, *39*(1), 107–125. https://doi.org/10.31948/rev.unimar/unimar39-1-art8

Ávila, N., Mejía, L., Durán, J., Siguencia, M., & Cisneros, A. (2025). *Macro destrezas lingüísticas en el aprendizaje de Estudios Sociales*. https://orcid.org/0009-0008-2497-7146

Becerra, A., Moncayo, O., & Castillo, G. (2023). Aplicación de las TIC para el desarrollo de macro destrezas lingüísticas: breves consideraciones. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, *3*(1), 156–163. https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i1.611

Becerra-Barrera, C.L.,&Lugo-Carvajal, S.M. (2021). El Juego Como Estrategia Doidactica para Estimular la Motivacion Hacia la Comprension Lectora Fortaleciendo el nivel literal en los Estudiantes del Grado Tercero de Primaria. *Universidad de Santander*, 128-129.

Beghadid, H. (2013). *El enfoque comunicativo, una mejor guia para la práctica docente.* Actas del IV Taller ELE e interculturalidad del Instituto Cervantes de Oran. Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/pdf/oran_2013/16_beghadid.pdf

Bermúdez, M., Durango, M., Palacios, W., & Romero, M. (2021). DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB EN PLATAFORMA WIX PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DEL IDIOMA ESPAÑOL EN SUS TRES NIVELES, LITERAL,

INFERENCIAL Y CRÍTICO, EN ESTUDIANTES DEL GRADO 5° DE LA IE GUILLERMO VALENCIA DE MONTERIA. *Universidad de Cartagena* . https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/1d5f9087-bf7c-4e64-999d-5c9bce0edb69/content

Bernal Parraga, ,. A., Salinas, R. I., & Allauca Melena, M. (2024). Integracion de Tecnologias Digitales en la Enseñanza de Lengua y Literatura; Impacto en la Comprension Lectora y la Creatividad en Educación Básica. *Revista Cienciala*, 8(4),. Obtenido de 1437–1461. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13117

Bravo, G., Farinango, J., Gavilanes, P., & Gordillo, J. (2025). *Evaluación Formativa y Continua Nuevas Rutas para la Innovación Pedagógica* (1st ed., Vol. 1). https://www.paginasbrillantesecuador.com/editorial/public/pdf_libros/1748705070_book.pdf

Bunge, M. (2000). *La investigación cientifica; su estrategia y su filosofia.* Argentina: Siglo XXI.

Carpio, Saltos. A.F. (2024). Analisis del uso de dispositivos electronicos en relación al rendimiento academico de los estudiantes en la Unidad educativa "6 de Octubre de Ventanas". *Universidad Técnica de Babahoyo*, 15-20.

Chen, D., &, M. (2021). Eficacia de las herramientas digitales para apoyar la lectura en estudiantes de secundaria: una revisión sistematizada. *International Journal of Mobile and Blended Learning,, 13*(2), 1-17.

Díaz., D. M.,J Iza, P.E.A., Noriega, J. E &, A. (2024). Incidencia de Educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza de te2cnicas de metacognición en lengua y literatura para básica superior. *Ciencia Digital*, 23-37.

Gallardo, Evelyn Mireya Espinosa; &, C. C. (2025). Ansiedad, autoestima y el uso de redes sociales en estudiantes universitarioos. *Polo del conocimiento, 10*(3), 22-28.

Gaibor, C., Sánchez, A., Enríquez, B., Guajan, Y., & Bonilla, M. (2023). La comprensión lectora como fundamento del pensamiento crítico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(2), 8756–8776. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5985

Gomez, J. (2022). *El entorno virtual de aprendizaje*. https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ad69aec1-08aa-4edc-a36a-08677617d807/content

Guamán, C., & Varguillas, S. (2021). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje de las macro destrezas en Lengua y Literatura*. https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2353/1826

Guevara Benitez, Y. &., & Guerra Garcia, J. (2013). *La comprension lectora como competencia genérica.*

Graça, V., Quadro Flores, P., & Ramos, A. (2022). The Integration of the Digital Platform Educaplay in Interdisciplinary Paths in the 1st and 2nd Basic Education Cycles. *Athens Journal of Education*, 377-391.

Instituto Nacional de Evaluación Educativa, I. (2025). *Resultados de la evaluación nacional Se5 Estudiante 2023-2024.* Quito, Ecuador.

Jiménez, D., Alarcón, P., Edith, J., & Sánchez, V. (2024). Incidencia de Educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza de técnicas de metacognición en lengua y literatura para básica superior. *Ciencia Digital*, *8*(4), 23–37. https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i4.3204

León, I., Karina, C., Sinchire, N., & Rodriguez, M. (2025). Uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 53-72.

Lin, Y., &, Y. (2023). Extending Technology Acceptance Model to higher-education students`use of digital academic reading tools on computers. *International Journal of Educational Technology in Higher Education,, 20*(34), 5-10.

Lucaedo. (2022). *Enfoque constructivista*. Obtenido de Lucaedo: https://lucaedu.com/enfoque-constructivista/

Loayza, M., Gallarday, S., & Arana, P. (2022). Impacto de las estrategias pedagógicas en las habilidades de comprensión lectora. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, *6*(25), 1337–1354. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i25.416

López, D. (2022). *"Desarrollo de las macro destrezas, escuchar- hablar para la resolución de conflictos en el sexto año de la escuela de educación básica 'García Moreno', Riobamba en el periodo lectivo 2021-2022."* http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9761/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-049-2022.pdf

Lovatón, M. (2021). *Evaluación formativa en entornos virtuales*. https://orcid.org/0000-0002-0579-970X

Macas, C., Granda, L., & Carbay, W. (2021). *Rol del docente en la alfabetización digital en el siglo XXI. 4*. https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/156/444

Maturrano, L., & Edward, F. (2021). El arborigrama. Estrategia didáctica de comprensión lectora de textos narrativos. *Investigación Valdizana*, *15*(2), 89–100. https://doi.org/10.33554/riv.15.2.1005

Mejía, D. C. S., Barragan, M. T.G., &, S. (2025). Los recursos digitales interactivos para desarrollar las macrodestrezas linguisticas en estudiantes de de2cimo año de EGB. *Ciencia y Educación: Edision especial,*(70), 419-431.

Merino, Y. (2022). *ESTRATEGIA DIDÁCTICA CON HERRAMIENTAS VIRTUALES DE GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA*. http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/3308/3/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-INI%20-378.242-2022-006%20%281%29.pdf

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Curriculo de los niveles de Educación Obligatoria.* Quito-Ecuador: Don Bosco.

Morales, C., Rodríguez, M., Meléndez, Y., & Olmos, A. (2024). Juegos para Fortalecer los Niveles Literal, Inferencial y Crítico de la Comprensión Lectora en Estudiantes de Grado Cuarto. *Revista Digital de Educación Discimus*, *3*(2), 66–79. https://doi.org/10.61447/20241201/art05

Morales Carriel, R. A. (2023). *Ambientes de aprendizaje y su incidencia en el proceso académico del área de lengua y literatura en llos estudiantes del tercer año de EGB de la Unidad Educativa Victor Mercante.* Obtenido de Universidad Técnica de Babahoyo: http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/15411

Pacheco, A. (2022). *LOS MOMENTOS DE LA LECTURA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA DEL NIVEL LITERAL, INFERENCIAL Y CRÍTICO EN LÍNEA DE INVESTIGACIÓN*. https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c5972c50-d034-4616-8516-f332eb2cdac3/content

Pascuas-Rengifo, Y.S.,García-Quintero, J.A.,&, M.-V. (2020). Dispositivos móviles en la educación: tendencias e impacto para la innovación. *Revista Politécnica, 16*(31).

Pérez, R., & Valdés, T. (2024). *El enfoque comunicativo, cognitivo y sociocultural en las clases de Lengua y Literatura en el Bachillerato General Unificado.* https://orcid.org/0000-0001-8750-5076

Rahman, A. A., & Muallim, M. (2025). Digital Gamification for Vocabulary Growth: Evaluating Educaplay for EFL Learners in a Boarding School Setting. *Studies in Language, Education, and Culture, I*(1), 27-34.

Ramirez, O., Ricaurte, A., & Martínez, O. (2025). *LA PLATAFORMA EDUCAPLAY Y EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA*. *8*, 270–288. https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/1495/1992

Sánchez, J., & Torres, H. (2023). Aprendizaje de lengua y literatura: importancia del aula inversa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *6*(6), 12630–12647. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4268

Vargas Saritama, A., & Espinoza Celi, V. S. (2024). Educaplay as a tool to potentiate English vocabulary retention and learning. *European Public & Social Innovation Review*, 1-16.

Villanueva, E. (2003). *Didactica de la lengua y la literatura para primaria.* Pearson. Educacion.

Zambrano, J., & Chancay, C. (2022). *El pensamiento crítico a través de la comprensión lectora en educación primaria*. *8*, 635–647. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8637979

ANEXO 1: Tabla o matriz de consistencia del diseño teórico-metodológicos

TEMA: Diseño de una secuencia didáctica que integre Educaplay como recurso digital gamificado para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de octavo año de Educación General Básica.

TÍTULO: "Diseño de una secuencia didáctica que integre Educaplay como recurso digital gamificado para potenciar la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de EGB de la Unidad Educativa 'Severo Espinosa, durante el año lectivo 2025",

SITUACIÓN PROBLÉMICA	PROBLEMA O PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS	PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS	TÉRMINOS CLAVES O VARIABLES	METODOLOGÍA / MËTODOS E INSTRUMENTOS	POBLACIÓN Y MUESTRA
MANIFESTACIONES – EFECTOS • Limitado acceso a herramientas y contenidos digitales, lo que provoca que los estudiantes desconozcan información clave para su aprendizaje. • Uso insuficiente de tecnologías	**Problema:** ¿Cómo puede influir el uso de la herramienta digital Educaplay, en la mejora de la comprensión lectora y el aprendizaje del área de Lengua y Literatura en	**GENERAL** Elaborar una propuesta pedagógica contextualizada, mediante el uso de la herramienta EDUCAPLAY para mejorar el proceso de aprendizaje en el área de lengua y literatura en estudiantes de octavo año de EGB, de la Unidad Educativa Severo Espinosa, durante el año lectivo 2025-2026.		**DEPENDIENTE** **Mejoramiento de la comprensión lectora** en el proceso de aprendizaje del área de lengua y literatura.	**PARADIGMA ASUMIDO** La presente investigación se enmarca principalmente en el **paradigma constructivista**, el cual sostiene que los estudiantes no solo reciben información de manera pasiva sino que construyen activamente su conocimiento su	**POBLACIÓN Y MUESTRA** La población y muestra sera: Encuestas a 25 estudiantes Encuestas a 10 docentes del area de lengua y literatura,

digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, restringiendo la innovación pedagógica. • Los estudiantes están cada vez más familiarizados con entornos digitales en su vida diaria, pero este conocimiento no es aprovechado en el contexto escolar. • Existe una desconexión entre las expectativas de los estudiantes y los métodos de enseñanza tradicionales, lo que genera desmotivación y escaso involucramiento en	los estudiantes de octavo año de EGB, considerando las limitaciones actuales en recursos tecnológicos y capacitación docente? ***Objeto de investigación*** Analizar las deficiencias en el aprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de Educación General	**Campo de acción** Educación, Cultura, Tecnología e Innovación para la Sociedad. **ESPECÍFICOS** **Diagnosticar** el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de lengua y literatura, aplicando encuestas como base para contextualizar la propuesta. **Seleccionar** actividades interactivas, con el uso de la herramienta educaplay: juegos de sopas de letras, crucigramas, Test (adivinanzas o quiz con opción múltiple como el uso de la herramienta EducaPlay como actividad efectiva para el		**INDEPENDIENTE** Implementación de la herramienta digital Educaplay en el área de lengua y literatura. .	conocimiento a través de sus propias experiencias, reflexiones y procesos individuales, generando así una comprensión personal y significativa del mundo. Complementariamente, se incorpora dentro de la metodología el **paradigma positivista** a través de la medición objetiva de las variables, especialmente en lo relacionado con el rendimiento académico de los estudiantes, utilizando análisis estadístico adecuado que permiten obtener resultados	desde segundo de EGB hasta Bachillerato.

las actividades del aula. • Se evidencia una deficiente adquisición de competencias clave en el área de Lengua y Literatura, especialmente en comprensión lectora, análisis y producción escrita. • Baja participación estudiantil y pobre desarrollo de habilidades de lectura crítica, comprensión profunda de textos y expresión escrita adecuada. **POSIBLES CAUSAS** • Predominio de metodologías tradicionales	Básica, mediante la aplicación de diversos métodos y técnicas que permitan explorar, identificar y comprender las principales dificultades presentes en el proceso educativo.	desarrollo de la comprensión lectora. **Diseñar** una propuesta pedagógica contextualizada, que integre actividades interactivas con EducaPlay, orientadas a mejorar la comprensión lectora.			cuantificables y verificables. De la misma manera, se considera el **paradigma interpretativo**. Como un enfoque fundamental en la investigación, ya que este permite comprender y entender las experiencias de los estudiantes y docentes en el contexto del interaprendizaje, valorando el significado que otorgan la utilización de herramientas digitales como Educaplay, y facilitando la interpretación de los cambios en sus procesos de aprendizaje.	

basadas en clases expositivas y tareas escritas que no promueven la interacción ni la participación activa. • La enseñanza tradicional resulta poco atractiva para estudiantes que pertenecen a una generación digital. • Falta de estrategias dinámicas que estimulen la participación y el desarrollo de habilidades lectoras, de pensamiento crítico y de producción textual. • Resistencia por parte de algunos docentes para incorporar nuevas tecnologías debido					**DISEÑO DE INVESTIGACIÓN** Enfoque metodológico cuantitativo para comprender el impacto de las herramientas digitales en el rendimiento académico en el área de Lengua y literatura. **MÉTODOS /TÉCNICAS (INSTRUMENTOS)** **Teóricos:** Teorías del aprendizaje constructivista**.** Método analítico-sintético para el análisis histórico, y sustentar el marco teórico de la investigación. **Observación Directa** **EMPÍRICOS** Cuestionarios	

al limitado manejo de las TIC. • Insuficiencia de recursos tecnológicos tanto en los hogares de los estudiantes como en la propia institución educativa, lo que dificulta la integración de herramientas digitales en el proceso educativo.					Encuesta a estudiantes y profesores. Análisis de documentos Observaciones **Estadísticos**. Análisis descriptivos Estadística Descriptiva Tablas de contigencia Representaciones gráficas. (Pruebas t-student, ANOVA) Estadísticos de tendencia central - Software Estadístico SPSS V11.5.	

ANEXO 2. Tabla de conceptualización y operacionalización

Variables	Conceptualización	Dimensiones o Categorías	Indicadores	Ítems o Preguntas	Técnica e instrumento	Muestra
Variable dependiente: Mejora de la comprensión lectora en el área de lengua y literatura.	La mejora de la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura se refiere al fortalecimiento progresivo de las habilidades y competencias que permiten a los estudiantes leer, interpretar, analizar, inferir y producir textos de manera eficaz en diversos contextos comunicativos. Este proceso implica no solo la decodificación de la información escrita, sino también la capacidad de identificar ideas principales, realizar	**Comprensión Lectora.**	. Compresión literal Comprensión inferencial	**Instrucciones:** Sobre hábitos de lectura. ¿Se siente motivado en su tiempo libre para realizar lecturas? ¿Suele consultar en un diccionario cuando no entiende una palabra? ¿Le resulta útil releer un texto para comprenderlo mejor?	Teóricos: Teorías del aprendizaje constructivista. Método analítico-sintético para el análisis histórico, y sustentar el marco teórico de la investigación. **EMPÍRICOS** Encuesta a estudiantes y profesores. Análisis de documentos Analisis descriptivos Estadística Descriptiva (Pruebas t-student, ANOVA) Estadísticos de tendencia central -	**POBLACIÓN Y MUESTRA** La poblacion y muestra sera: Encuestas a 25 estudiantes de octavo año de EGB. Encuestas a 10 docentes del area de lengua y literatura, desde primero de EGB hasta Bachillerato.
			Comprensión crítica valorativa	¿Cree que las actividades que realiza el docente le ayudan a mejorar la comprensión lectora? ¿Cuándo lee logra entender la idea principal de un texto?		

	inferencias, comprender la estructura textual y expresar opiniones críticas de forma oral y escrita, contribuyendo al desarrollo integral del aprendizaje.				Software Estadístico SPSS V11.5.	
Variable independiente: Implementación de la herramienta digital Educaplay mediante actividades interactivas.	Se refiere a la integración de Educaplay como recurso tecnológico en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de actividades interactivas como juegos, crucigramas y cuestionarios, con el fin de facilitar la comprensión de contenidos y mejorar la participación y motivación de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.	Herramientas de creación de contenidos.	Frecuencia de uso de las herramientas digitales. Nivel de participacion en el uso de herramientas digitales.	¿En sus clases aprendió a manejar o manipular algún tipo de herramienta digital que le ayude a comprender mejor la lectura?	Estadísticos. **Cuestionarios estadísticos:** para investigar o evaluar la frecuencia de uso, la satisfacción y las percepciones sobre las herramientas digitales. **Observación**: Para analizar si se utilizan herramientas en el aula y su impacto en el aprendizaje.	
				¿Utiliza frecuentemente la plataforma EducaPlay en sus actividades escolares		
		Plataforma de aprendizaje Educaplay.	Uso de plataformas virtuales (Moodle, Google, classroom), repositorios digitales, blogs educativos, correo electrónico, foros, chats, video conferencias.	¿Le gustaría que se incluyan actividades de EducaPlay que le ayuden a entender mejor los textos que lee? ¿Cree que las actividades de educaplay ayudan a		

		Herramientas de comunicación.		comprender mejor los textos que lee?	Análisis de documentos: Para revisar planes de clase, materiales didácticos, etc. **Escalas de Likert:** para medir el grado de acuerdo con afirmaciones o negaciones.	
			Uso de herramientas digital educaplay para trabajar en grupo.	¿Realiza actividades mediante la plataforma Educaplay que le ayuden a comprender mejor lo que lee?		

ANEXO 3. Instrumentos utilizados en las encuestas

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Consigna:

Estamos desarrollando una investigación sobre el Diseño de una secuencia didáctica que integre Educaplay como recurso digital gamificado para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de octavo año de Educación General Básica.

Objetivo: Recopilar datos cuantitativos sobre el uso de la herramienta digital EDUCAPLAY en el aprendizaje de Lengua y Literatura, así como la percepción de los estudiantes sobre su impacto.

Queremos agradecerle el tiempo que nos ha brindado realizando esta encuesta y mencionarle que los comentarios e información que nos proporcione serán muy valiosos para el tema de la investigación a realizar.

INSTRUCCIONES:

La encuesta está estructurada de 10 preguntas que tienen varias opciones de respuesta, en la que Ud. deberá escoger marcando con una X, la que crea conveniente y en las preguntas abiertas dando su opinión.

Instrucciones: Lea cuidadosamente cada pregunta y marque la opción que mejor refleje su experiencia con EducaPlay

Encuesta para los estudiantes

Datos informativos:

Género: **Masculino:** ☐ **femenino:** ☐

Edad: **10 a 11** ☐ **12 a 13** ☐

Curso:_____

VARIABLE DEPENDIENTE: **Mejora de la comprensión lectora en el área de lengua y literatura.**

Indicador: comprensión literal, comprensión inferencial, comprensión critico-valorativo

CATEGORIA 1 COMPRENSION LECTORA

COMPRENSIÓN LITERAL

1. ¿Se siente motivado en su tiempo libre para realizar lecturas?

Siempre ☐
Casi siempre ☐
Rara vez ☐
Nunca ☐

COMPRENSIÓN INFERENCIAL.

2. ¿Suele consultar en un diccionario cuando no entiende una palabra?

Siempre ☐
Casi siempre ☐
Rara vez ☐
Nunca ☐

3. ¿Le resulta útil releer un texto para comprenderlo mejor?

Siempre ☐
Casi siempre ☐
Rara vez ☐
Nunca ☐

COMPRENSIÓN CRÍTICA VALORATIVA

4. ¿Cree que las actividades que realiza el docente le ayudan a mejorar la comprensión lectora?

Siempre ☐
Casi siempre ☐
Rara vez ☐
Nunca ☐

5. ¿Cuándo lee logra entender la idea principal de un texto?

Siempre ☐
Casi siempre ☐
Rara vez ☐
Nunca ☐

VARIABLE INDEPENDIENTE: **Implementación de tecnologías digitales en el aula.**

Indicador: Uso de procesadores de texto, presentaciones, software de edición de imágenes y videos, herramientas de creación de infografías, uso de plataformas virtual correo electrónico, foros, chats, video conferencias, uso de herramientas para trabajar grupos.

6. ¿En sus clases aprendió a manejar o manipular algún tipo de herramienta digital que le ayude a comprender mejor la lectura?

Siempre ☐

Casi siempre ☐

Rara vez ☐

Nunca ☐

7. ¿Utiliza frecuentemente la plataforma EducaPlay en sus actividades escolares?

Siempre ☐

Casi siempre ☐

Rara vez ☐

Nunca ☐

¿Le gustaría que se incluyan actividades de EducaPlay que le ayuden a entender mejor los textos que lee?

Siempre ☐
Casi siempre ☐
Rara vez ☐
Nunca ☐

8. ¿Cree que las actividades de educaplay ayudan a comprender mejor los textos que lee?

Siempre ☐
Casi siempre ☐
Rara vez ☐
Nunca ☐

9. ¿Realiza actividades mediante la plataforma Educaplay que le ayuden a comprender mejor lo que lee?

Siempre ☐
Casi siempre ☐
Rara vez ☐
Nunca ☐

Agradecemos tu participación en esta encuesta.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Consigna:

Estamos desarrollando una investigación sobre el Diseño de una secuencia didáctica que integre Educaplay como recurso digital gamificado para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de octavo año de Educación General Básica.

Objetivo: Recopilar datos cuantitativos sobre el uso de la herramienta digital EDUCAPLAY en el aprendizaje de Lengua y Literatura, así como la percepción de los estudiantes sobre su impacto.

Queremos agradecerle el tiempo que nos ha brindado realizando esta encuesta y mencionarle que los comentarios e información que nos proporcione serán muy valiosos para el tema de la investigación a realizar.

INSTRUCCIONES:

La encuesta está estructurada de 10 preguntas que tienen varias opciones de respuesta, en la que Ud. deberá escoger marcando con una X, la que crea conveniente y en las preguntas abiertas dando su opinión.

Instrucciones: Lea cuidadosamente cada pregunta y marque la opción que mejor refleje su experiencia con EducaPlay.

Encuesta para los docentes

Datos informativos:

Género: **Masculino:** ☐ **femenino:** ☐

Edad: **24 a 40** ☐ **41 a 60** ☐

Docente/área_____ **Años de experiencia laboral:** _____

VARIABLE DEPENDIENTE: **Mejora de la comprensión lectora en el área de lengua y literatura.**

Indicador: comprensión literal, comprensión inferencial, comprensión critico-valorativo

CATEGORIA 1 COMPRENSION LECTORA

COMPRENSIÓN LITERAL

1. ¿Aplica en sus clases estrategias metodologías para motivar a los estudiantes la lectura en su tiempo libre?

Siempre ☐
Casi siempre ☐
Rara vez ☐
Nunca ☐

COMPRENSIÓN INFERENCIAL.

2. ¿Motiva a sus estudiantes a leer libros de manera autónoma?

Siempre ☐
Casi siempre ☐
Rara vez ☐
Nunca ☐

3. ¿Logra superar los niveles de compresión lectora, utilizando los diferentes materiales de lectura?

Siempre ☐
Casi siempre ☐
Rara vez ☐
Nunca ☐

COMPRENSIÓN CRÍTICA VALORATIVA

4. ¿Encuentra dificultades significativas en los estudiantes, con relación a la comprensión lectora?

Siempre ☐
Casi siempre ☐
Rara vez ☐
Nunca ☐

5. ¿Observa que sus estudiantes logran comprender la idea principal de un texto durante las actividades de lectura?

Siempre ☐
Casi siempre ☐
Rara vez ☐
Nunca ☐

VARIABLE INDEPENDIENTE: **Implementación de tecnologías digitales en el aula.**

Indicador: Uso de procesadores de texto, presentaciones, software de edición de imágenes y videos, herramientas de creación de infografías, uso de plataformas virtual correo electrónico, foros, chats, video conferencias, uso de herramientas para trabajar grupos.

6. ¿Está capacitado en el uso y la aplicación de la plataforma educaplay para trabajar con sus estudiantes en la comprensión lectora?

Siempre ☐
Casi siempre ☐
Rara vez ☐
Nunca ☐

7. ¿Utiliza frecuentemente la plataforma EducaPlay en sus actividades escolares?

Siempre ☐
Casi siempre ☐
Rara vez ☐
Nunca ☐

8. ¿Considera que utilizar actividades de Educaplay, le ayudan a mejorar el nivel de comprensión lectora en sus estudiantes?

Siempre ☐
Casi siempre ☐
Rara vez ☐
Nunca ☐

9. ¿Considera que la plataforma de EducaPlay fomenta la participación activa en el proceso de aprendizaje?

Siempre ☐
Casi siempre ☐
Rara vez ☐
Nunca ☐

10. ¿Realiza actividades mediante la plataforma Educaplay que ayudan a comprender mejor la lectura en los estudiantes?

Siempre ☐
Casi siempre ☐
Rara vez ☐

Nunca ☐

Agradecemos tu participación en esta encuesta.

ANEXO 4. Instrumento Matriz de Validación

MATRIZ DE VALIDACIÓN.

PROYECTO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: "Diseño de una secuencia didáctica que integre Educaplay como recurso digital gamificado para potenciar la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de EGB de la Unidad Educativa Severo Espinosa, durante el año lectivo 2025".

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS: Encuesta.

VARIABLE: DEPENDIENTE COMPRENSION LECTORA

VARIABLE: INDEPENDIENTE USO DE EDUCAPLAY

INVESTIGADORAS: Livia Marlene Jácome López y Bertha del Tránsito Nivelo Campoverde

VALIDADORES: Magíster. Edison Francisco Patiño Rodríguez, Magíster. Andrea Patricia Ortiz Ordóñez, Magíster. María Elizabeth Calderón Serpa.

Nro.	ASPECTOS	CATEGORÍAS.		
		CONTENIDO	CONGRUENCIA	PERTINENCIA
1.	CARACTERISTICAS	**Se definen los rasgos** de la comprensión lectora y del uso de Educaplay (ej: comprensión literal, inferencial, crítica valorativa).	Relación entre las características de la herramienta y los objetivos de la comprensión lectora.	Utilidad de las características en el contexto educativo y en el desarrollo lector de los estudiantes.
2.	ETAPAS	**Etapas** de aplicación de Educaplay: planificación, implementación y evaluación.	Correspondencia entre cada etapa del uso de Educaplay y los procesos de	Relevancia de las etapas para fortalecer el aprendizaje significativo en Lengua y Literatura.

			comprensión lectora.	
3.	**PROCESOS**	**Procesos** cognitivos de la comprensión lectora (identificar, inferir, criticar) y procesos de interacción con Educaplay.	Coherencia entre los procesos de la plataforma y los procesos de comprensión lectora.	Aplicabilidad de los procesos para mejorar el rendimiento académico y motivación en los estudiantes.

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

Estimado validador:

Nos es grato dirigirnos a usted, a fin de solicitar su inapreciable colaboración como experto (a), para validar el cuestionario anexo.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que realizamos en los actuales momentos, cuyo título es: es "Diseño de una secuencia didáctica que integre Educaplay como recurso digital gamificado para potenciar la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de EGB de la Unidad Educativa 'Severo Espinosa, durante el año lectivo 2025".

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Por otra parte se le agradece cualquier sugerencia relativa a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte.

JUICIO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO.

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

S= Siempre / **CS=** Casi siempre / **RV** = Rara vez/ **N=** Nunca

Las categorías a evaluar son: (variable dependiente) Comprensión lectora, comprensión inferencial, comprensión crítica valorativa, comprensión literal. (Variable independiente) frecuencia de uso de las herramientas digitales, Nivel de participación en el uso de herramientas digitales, Uso de plataformas virtuales (Moodle, Google, classroom), repositorios digitales, blogs educativos, correo electrónico, foros, Uso de herramientas digital educaplay.

para trabajar en grupo.

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

PREG.					**OBSERVACIONES**
Nro.	**S**	**CS**	**RV**	**N**	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					

Evaluado por:

Nombres y Apellidos: Edison Francisco Patiño Rodríguez

C.I: 0302652896 **Firma:**_____

IDENTIFICACIÓN ACADÉMICA: Magíster

JUICIO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO.

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

S= Siempre / **CS=** Casi siempre / **RV** = Rara vez/ **N=** Nunca

Las categorías a evaluar son: (variable dependiente) Comprensión lectora, comprensión inferencial, comprensión crítica valorativa, comprensión literal. (Variable independiente) frecuencia de uso de las herramientas digitales, Nivel de participación en el uso de herramientas digitales, Uso de plataformas virtuales (Moodle, Google, classroom), repositorios digitales, blogs educativos, correo electrónico, foros, Uso de herramientas digital educaplay.

para trabajar en grupo.

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

PREG.					**OBSERVACIONES**
Nro.	**S**	**CS**	**RV**	**N**	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					

Evaluado por:

Nombres y Apellidos: Andrea Patricia Ortiz Ordóñez

C.I: 0302028634 **Firma:**

IDENTIFICACIÓN ACADÉMICA: Magíster

JUICIO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO.

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

S= Siempre / **CS=** Casi siempre / **RV** = Rara vez/ **N=** Nunca

Las categorías a evaluar son: (variable dependiente) Comprensión lectora, comprensión inferencial, comprensión crítica valorativa, comprensión literal. (Variable independiente) frecuencia de uso de las herramientas digitales, Nivel de participación en el uso de herramientas digitales, Uso de plataformas virtuales (Moodle, Google, classroom), repositorios digitales, blogs educativos, correo electrónico, foros, Uso de herramientas digital educaplay.

para trabajar en grupo.

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

PREG.					OBSERVACIONES
Nro.	S	CS	RV	N	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					

Evaluado por:

Nombres y Apellidos: María Elizabeth Calderón Serpa

C.I: 0302425665 **Firma:**

IDENTIFICACIÓN ACADÉMICA: Magíster

ANEXO 5. Fotos

Aplicando las encuestas a estudiantes

Aplicando a los docentes