



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

**Maestría en Educación Mención Tecnología e
Innovación Educativa**

TEMA:

**INFLUENCIA DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES
EN EL USO DE ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN PARA LA
COMPRENSIÓN LECTORA EN EL SUBNIVEL MEDIO DE LA
E.E.B. CARLOS ALBERTO FLORES.**

Autor: Nathaly Carolina Llangarí Cuenca

Director TFM: Lcdo. Jefferson Estuardo Mendoza Carrera, MSc.

Milagro, Diciembre de 2021

Ecuador

Aceptación del tutor

Por la presente hago constar que he analizado el Proyecto de Investigación presentado por la Licenciada Nathaly Carolina Llangarí Cuenca, para optar al Título de MAGISTER EN EDUCACIÓN, mención TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA y que acepto tutoriar al estudiante, durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, a los 28 del mes de junio de 2021



Firmado electrónicamente por:
JEFFERSON ESTUARDO
MENDOZA CARRERA

Lcdo. Jefferson Mendoza Carrera, MSc.

C.I.: 0916003619

Declaración de la autoría de la investigación

El autor de esta investigación declara ante el Comité Académico del Programa de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN mención TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de mi propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo es que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro título de una institución nacional o extranjera.

Milagro, a los 21 días del mes de diciembre de 2021



Nathaly Carolina Llangari Cuenca

0929747145

Certificación de la defensa

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA** otorga al presente trabajo de titulación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA	[59.3333]
DEFENSA ORAL	[39.3333]
TOTAL	[98.67]
EQUIVALENTE	[EXCELENTE]



Firmado electrónicamente por:
**RUFINA NARCISA
BRAVO ALVARADO**

**MSc. BRAVO ALVARADO RUFINA NARCISA
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL**



Firmado electrónicamente por:
**JEFFERSON ESTUARDO
MENDOZA CARRERA**

**Mgs MENDOZA CARRERA JEFFERSON ESTUARDO
DIRECTOR/A TFM**



Firmado electrónicamente por:
**CARLOS WILFRIDO
PLUAS RODRIGUEZ**

**Mgs. PLUAS RODRIGUEZ CARLOS WILFRIDO
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL**

Dedicatoria

Dedico este trabajo a Dios, por sus infinitas bondades y por ser mi soporte en momentos difíciles.

A mi hijo, Matheo, por ser mi fuente de motivación y por el tiempo juntos que ha tenido que sacrificar para que mami alcance un logro más que nos permita labrar un mejor futuro.

A mi madre Genoveva Cuenca Cepeda, a mis tías Elodia (+) y Virginia Cuenca Cepeda, mujeres maravillosas, trabajadoras, honestas y firmes en su fé, quienes han sido un ejemplo de perseverancia y me han apoyado en todo sentido para culminar con este proyecto.

Nathaly Carolina Llangarí Cuenca.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por ser mi guía en todo momento, por ser bueno y misericordioso.

A mi hermano, Josué Llangarí, por brindarme su apoyo incondicional y ayudarme con los cuidados de mi hijo en aquellos momentos en los que no podía estar presente.

A mi madre, Genoveva Cuenca, por sus consejos, bendiciones y amor infinito durante este proceso.

A mi tutor MSc. Jefferson Mendoza Carrera por su paciencia y acompañamiento, a la UNEMI y a la comunidad educativa que conforma la E.E.B. Carlos Alberto flores, en especial a mi compañera y amiga Cinthya Castelo.

Gracias a todas las personas que fueron parte de este proyecto profesional y personal.

Nathaly Carolina Llangarí Cuenca.

Cesión de derechos de autor

Sr. Dr.

Jorge Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Cuarto Nivel, cuyo tema fue *“Influencia de las competencias digitales docentes en el uso de estrategias de gamificación para la comprensión lectora en el subnivel medio de la E.E.B. Carlos Alberto Flores”*, y que corresponde a la Dirección de Investigación y Posgrado.

Milagro, a los 21 días del mes de diciembre de 2021



Nathaly Carolina Llangarí Cuenca

0929747145

Índice General

Aceptación del tutor	ii
Declaración de la autoría de la investigación	iii
Certificación de la defensa	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento	vi
Cesión de derechos de autor	vii
Índice General	viii
Índice de Tablas	xi
Índice de cuadros	xii
Índice de figuras	xiii
Lista de anexos.....	xiv
Glosario de términos.....	xv
Resumen	xvii
Abstract	xviii
Introducción	1
CAPÍTULO I: El problema de la investigación	2
1.1 Planteamiento del problema	2
1.2 Delimitación del problema	4
1.3 Formulación del problema.....	5
1.4 Preguntas de investigación	5

1.5	Determinación del tema	5
1.6	Objetivo general.....	5
1.7	Objetivos específicos	5
1.8	Hipótesis.....	6
1.9	Declaración de las variables	6
1.9.1	Operacionalización de las variables	7
1.10	Justificación	12
1.11	Alcance y limitaciones	14
CAPÍTULO II: Marco teórico referencial		16
2.1	Antecedentes.....	16
2.2	Fundamentación Teórica	19
2.2.1	Competencias digitales docentes	19
2.2.1.1	Definiciones y teorías de las Competencias docentes	19
2.2.1.2	Competencia digital: clave para la educación del siglo XXI	21
2.2.1.3	Marcos de referencia de la competencia digital docente	22
2.2.1.4	Cómo influyen las competencias digitales en el uso de las TICS.....	25
2.2.2	Estrategias de gamificación.....	27
2.2.2.1	Definiciones y teorías de gamificación.....	27
2.2.2.2	Elementos de la gamificación	29
2.2.2.3	Gamificación en la escuela.....	30
2.2.2.4	Beneficios de usar gamificación en la educación.....	33

2.2.2.5 Gamificación como estrategia para desarrollar la comprensión lectora	35
2.2.2.6 Herramientas TIC para la gamificación.....	36
CAPÍTULO III: Metodología	39
3.1 Tipo y diseño de investigación	39
3.2 La población y la muestra	41
3.2.1 Características de la población.....	41
3.2.2 Delimitación de la población	41
3.2.3 Tipo de muestra	42
3.3 Los métodos y las técnicas	42
3.3.1 Métodos teóricos	42
3.3.2 Métodos Empíricos.....	43
3.4 Propuesta de procesamiento estadístico de la información.....	44
CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados.....	45
4.1 Análisis Descriptivo de los resultados de la encuesta	45
4.2 Análisis correlacional de los resultados de la encuesta.....	55
4.3 Análisis de los resultados de la entrevista.....	58
CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones	64
5.1 Conclusiones	64
5.2 Recomendaciones	65
Bibliografía.....	66
Anexos.....	70

Índice de Tablas

Tabla 1. <i>Operacionalización de las variables</i>	7
Tabla 2. <i>Ventajas de la Gamificación</i>	34
Tabla 3. <i>Herramientas que favorecen la gamificación educativa</i>	37
Tabla 4. <i>Docentes de Básica Media, período lectivo 2020 – 2021</i>	41
Tabla 5. <i>Estudiantes de Básica Media, período lectivo 2020 – 2021</i>	42

Índice de cuadros

Cuadro 1. <i>¿Crees que tu profesor/a sabe cómo utilizar la tecnología como parte de las clases?</i>	45
Cuadro 2. <i>¿Te sientes atraído a las clases cuando tu profesor/a desarrolla actividades que requieren de la tecnología?</i>	46
Cuadro 3. <i>¿Tu profesor/a utiliza con frecuencia actividades que involucren el juego y la tecnología para motivar la lectura?</i>	47
Cuadro 4. <i>¿Te sientes motivado a leer gracias a las actividades propuestas por tu profesor/a?</i>	48
Cuadro 5. <i>¿Tu profesor sabe utilizar la tecnología?</i>	49
Cuadro 6. <i>¿Tu profesor/a durante las clases propone actividades o juegos interesantes que llamen tu atención?</i>	50
Cuadro 7. <i>¿Consideras que las actividades propuestas por tu profesor/a son fáciles y divertidas a tal punto que te mantienen motivado para seguir aprendiendo?</i>	51
Cuadro 8. <i>¿Cuándo lees, es fácil comprender las situaciones de cada lectura? ...</i>	52
Cuadro 9. <i>¿Consideras que las clases son interesantes por la manera en que tu profesor/a fomenta el desarrollo de la comprensión lectora?</i>	53
Cuadro 10. <i>¿Tu profesor/a ha utilizado aplicaciones como ClassCraft, ta-tum, kahoot o cualquier otra para practicar o reforzar la lectura?</i>	54
Cuadro 11. <i>Correlación 1</i>	55
Cuadro 12. <i>Correlación 2</i>	56
Cuadro 13. <i>Correlación 3</i>	57

Índice de figuras

Figura 1. <i>Estándares de desempeño profesional docente en Ecuador.</i>	20
Figura 2. <i>Etapas o niveles de uso pedagógico de las TIC por los maestros.</i>	22
Figura 3. <i>Marco de competencias de los docentes en materia de TIC.</i>	23
Figura 4. <i>Marco común de competencia digital docente, octubre 2017.</i>	24
Figura 5. <i>Niveles de competencia del Marco Común de Competencia Digital Docente.</i>	25
Figura 6. <i>Gamificación, Juegos serios y Aprendizaje basado en juegos.</i>	29
Figura 7. <i>Elementos de la gamificación.</i>	30
Figura 8. <i>Gamificación en el aula</i>	32
Figura 9. <i>¿Crees que tu profesor/a sabe cómo utilizar la tecnología (TICS) como parte de las clases?</i>	45
Figura 10. <i>¿Te sientes atraído a las clases cuando tu profesor/a desarrolla actividades que requieren de la tecnología?</i>	46
Figura 11. <i>¿Tu profesor/a utiliza con frecuencia actividades que involucren el juego y la tecnología para motivar la lectura?</i>	47
Figura 12. <i>¿Te sientes motivado a leer gracias a las actividades propuestas por tu profesor/a?</i>	48
Figura 13. <i>¿Tu profesor sabe utilizar la tecnología?</i>	49
Figura 14. <i>¿Tu profesor/a durante las clases propone actividades o juegos interesantes que llamen tu atención?</i>	50
Figura 15. <i>¿Consideras que las actividades propuestas por tu profesor/a son fáciles y divertidas a tal punto que te mantienen motivado para seguir aprendiendo?</i>	51
Figura 16. <i>¿Cuándo lees, es fácil comprender las situaciones de cada lectura?...</i>	52
Figura 17. <i>¿Consideras que las clases son interesantes por la manera en que tu profesor/a fomenta el desarrollo de la comprensión lectora?</i>	53
Figura 18. <i>¿Tu profesor/a ha utilizado aplicaciones como ClassCraft, ta-tum, kahoot o cualquier otra para practicar o reforzar la lectura?</i>	54
Figura 19. <i>Correlación 1</i>	55
Figura 20. <i>Correlación 2</i>	56
Figura 21. <i>Correlación 3</i>	57
Figura 22. <i>Nube de palabras para definir: estrategias gamificadas.</i>	63

Lista de anexos

Anexo_1.

Datos de estudiantes y docentes de la Básica Media.....70

Anexo_2.

Permiso para realizar encuestas y entrevistas.....71

Anexo_3.

Validación de la encuesta por un experto.....72

Anexo_4.

Cuestionario para encuestas.....73

Anexo_5.

Entrevistas.....76

Glosario de términos

Acompañamiento pedagógico: consiste en dar asesoría planificada, continua, contextualizada y respetuosa.

Actualización docente: tiene por objetivo central promover el desarrollo profesional de los docentes mediante un acompañamiento en su labor pedagógica, desde sus inicios y durante toda su trayectoria profesional.

Competencias digitales: es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Competencias docentes: involucra la combinación de habilidades, intelecto, procedimientos y actitudes que posee y desarrolla el profesional docente para llevar a cabo de la mejor manera el proceso educativo para conseguir el/los objetivo(s) propuesto(s).

Comprensión lectora: es una destreza lingüística parte del proceso cognitivo que se basa en la interpretación completa de un texto escrito.

Covid-19: Es una enfermedad infecciosa causada por un coronavirus recientemente descubierto. Que pueden causar enfermedades que van desde un resfriado común, hasta una enfermedad respiratoria complicada.

Gamificación: es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo – profesional, que ayudan a los docentes a motivar a sus alumnos con el fin de conseguir mejores resultados de aprendizaje.

Estrategias de enseñanza: son los procedimiento (conjunto de acciones) o recursos dirigidos a cumplir un objetivo o resolver un problema en específico lograr aprendizajes significativos en los alumnos.

Estrategias de gamificación: serie de técnicas, mecánicas y dinámicas cuya finalidad debe ser lograr la motivación intrínseca de los alumnos, es decir, activar el

deseo por continuar aprendiendo a través de entornos lúdicos donde se ofrecen formas de recompensas, estatus, logros y competiciones.

Estrategias lectoras: Son formas en las que los niños comienzan a conocer las letras y los números con los que van a familiarizarse con las palabras, estableciendo un acercamiento entre lo que tiene por conocimiento y lo que va a ir adquiriendo.

Herramientas tecnológicas: es un conjunto de programas informáticos que tiene por objetivo facilitar la realización de una tarea en un dispositivo tecnológico.

Herramientas tradicionales: Son las herramientas no digitales que utilizan los docentes en la enseñanza – aprendizaje por nivel educativo, entre las más utilizadas son el libro de texto, fotocopias, cuadernos y otros recursos físicos.

Motivación: Es un proceso que tiene una meta por alcanzar, es un estímulo y tiene que ver con la persistencia y el esfuerzo, así como de la organización, planeación, práctica, etc.

Tecnología: el conjunto de conocimientos y técnicas que, aplicados de forma lógica y ordenada, permiten al ser humano modificar su entorno material o virtual para satisfacer sus necesidades.

TICs: Las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación son los recursos y herramientas que se utilizan para el proceso, administración y distribución de la información a través de elementos tecnológicos, como: ordenadores, teléfonos, televisores, etc.

Resumen

El sistema educativo ecuatoriano a raíz de la pandemia por Covid-19 ha enfrentado un sinnúmero de retos y exigencias en lo que respecta a las metodologías, estrategias y recursos que utilizan los docentes para el proceso de enseñanza – aprendizaje, específicamente en el desarrollo de la comprensión lectora ya que es innegable la importancia de la lectura en todas las etapas de la vida. En este contexto, es indudable la influencia de las competencias docentes para generar respuestas acordes a estas exigencias.

Por este motivo, la investigación tiene como objetivo determinar cómo las competencias digitales docentes influyen en el uso de estrategias de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del subnivel medio de la E.E.B. Carlos Alberto Flores, para el estudio se realizó una encuesta a una población finita de 62 estudiantes, mediante un cuestionario digital constituido por 10 interrogantes bajo la escala de Likert, adicionalmente se realizó la entrevista a los docentes tutores del subnivel quienes son los encargados de impartir todas las enseñanzas, los resultados obtenidos fueron tabulados con su pertinente análisis.

En el marco metodológico, el diseño de investigación para este caso fue de tipo exploratorio, descriptivo, correlacional, explicativo y transversal. Los resultados de la investigación más el soporte estadístico permitieron concluir que las competencias digitales docentes que se adquieren y desarrollan a lo largo de la práctica profesional inciden en la implementación de estrategias innovadoras como la gamificación, dejando a un lado las prácticas tradicionales y la ambigüedad educativa, despertando la motivación y el interés en los estudiantes.

Palabras claves: Competencias docentes, competencias digitales, gamificación, comprensión lectora, educación.

Abstract

As a result of the Covid-19 Pandemic, the Ecuadorian educational system has faced countless challenges and requirements in terms of the methodologies, strategies, and resources used by teachers for the teaching-learning process, specifically in the development of reading comprehension, since the importance of reading in all stages of life is undeniable. In this context, it is irrefutable the impact of teaching competencies to generate responses according to these demands.

For this reason, the research aims to determine how teaching digital competencies influence the use of gamification strategies for reading comprehension in students of the middle sublevel of the Carlos Alberto Flores School of Basic Education, for the study, a survey was conducted to a finite population of 62 students, through a digital questionnaire consisting of 10 questions under the Likert scale. Additionally, an interview was performed with the teachers tutors of the sublevel who are responsible for giving all teachings, the results obtained were tabulated with their appropriate analysis.

In the methodological framework, the investigation design for this case was exploratory, descriptive, correlational, explanatory, and cross-sectional. The results of the inquiry plus the statistical support allowed us to conclude that the teaching competencies which are acquired and developed throughout professional practice have an impact on the implementation of innovative strategies such as gamification, leaving aside traditional practices and educational ambiguity, awakening motivation and interest in students.

Key Words: Teaching competencies, digital competencies, gamification, reading comprehension, education.

Introducción

Ecuador a raíz de la pandemia por Covid-19 implementó nuevas modalidades de estudio para la educación pública, como la del sistema virtual o el denominado “*acompañamiento pedagógico*”, en este contexto se ha puesto a prueba las diversas competencias docentes (como organizar, motivar ambientes de aprendizaje y manejar las nuevas tecnologías). Sin embargo, ha sido notorio las falencias en estos ámbitos ya sea porque los docentes desde su formación no han desarrollado correctamente estas competencias o por falta de capacitación y actualización en ciertos aspectos como lo es la competencia digital, derivando en el uso de estrategias deficientes, monótonas y tradicionales que no logran desarrollar las destrezas esenciales en los educandos.

El presente informe de investigación acerca de la influencia de las competencias digitales docentes en el uso de estrategias de gamificación para la comprensión lectora, realiza una indagación profunda para dar respuesta a la problemática planteada que se relaciona con el bajo nivel de comprensión lectora desarrollado en los estudiantes del nivel primario a nivel nacional y que se pueden palpar a través de los resultados de las pruebas PISA y Ser Estudiante, para limitar el estudio esto se ha tomado como campo de investigación a la Escuela de Educación Básica Carlos Alberto Flores, ubicada en un recinto del cantón Yaguachi, provincia del Guayas.

Para el desarrollo de esta investigación, se inició con la descripción del planteamiento del problema, para conocer el origen y todo el contexto de la problemática, así como sus posibles causas que posteriormente permitieron establecer los objetivos. Luego se desarrolló el marco teórico, el respectivo estado del arte con soporte en estudios similares. Consecutivamente se realiza la descripción del tipo y diseño de la investigación, así como de las técnicas de recolección de datos que se implementaron y el respectivo análisis y la correlación de los resultados.

Por último, se presentan las conclusiones y recomendaciones a las que se llegó con la elaboración del presente informe, mismas que servirán de aporte científico para contribuir con el progreso de la educación en el país.

CAPÍTULO I: El problema de la investigación

1.1 Planteamiento del problema

En la concepción de la educación como fuente del desarrollo, esta se enfrenta a nuevos desafíos: entre otros, expandir y renovar permanentemente el conocimiento, dar acceso universal a la información y promover la capacidad de comunicación entre individuos y grupos sociales, las políticas educacionales que implican la incorporación de las TIC en los establecimientos educativos y su utilización efectiva, tanto en los procesos de enseñanza – aprendizaje como en la organización de la tarea docente (Sunkel Guillermo, 2015, p.30).

La escasa incorporación de la tecnología en el ámbito educativo limita las posibilidades, recursos y estrategias que los docentes implementan como parte de su planificación. Aunque se dote a las escuelas de computadores o de acceso a internet esto no sería suficiente, es necesario plantearse una transformación en la planificación a nivel Institucional y sobre todo hacer énfasis en la importancia de las competencias digitales docentes. Las nuevas modalidades de estudio que se viven en la actualidad, como la del sistema virtual o el denominado “*acompañamiento pedagógico*” que se les brinda a los estudiantes del sistema público, demandan la implementación de estas competencias para animar situaciones de aprendizaje y utilizar las nuevas tecnologías. Sin embargo, cuando los docentes no han desarrollado correctamente estas competencias su calidad y desempeño profesional no es el idóneo al momento de contextualizar y orientar sus procesos de formación, razón por la cual siguen utilizando estrategias deficientes, monótonas y tradicionales que no logran desarrollar las destrezas esenciales en los educandos.

En 2017, más de 6100 estudiantes ecuatorianos de instituciones educativas elegidas de manera aleatoria, que cursaban la Educación General Básica y Bachillerato rindieron una prueba de lectura, matemáticas y ciencias basándose en competencias comparables a nivel internacional, gestionadas por la OCDE y se denomina Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA). Los resultados de esta prueba dejan ver que Ecuador cuenta con un alto porcentaje de estudiantes por debajo del nivel básico de competencia en lectura, matemáticas y

ciencias; en lectura el 51% de los estudiantes no alcanzaron el *nivel 2*¹ en comparación con el promedio de algunos países como República Dominicana, Paraguay, Guatemala, Honduras, Perú México, Colombia, Costa Rica, Chile y España. Es importante mencionar que en Ecuador hay estudiantes cuyo desempeño se encuentra incluso por debajo del *nivel 1a*. La proporción de estudiantes en Ecuador que alcanza el *nivel 1b*² como máximo es del 15,5% (INEVAL, 2018a).

Por su parte, los resultados educativos 2017- 2018 de Ecuador donde el Ineval aplica dos evaluaciones sobre el aprendizaje: *Ser Estudiante* (4.º, 7.º y 10.º de EGB) y *Ser Bachiller* (3.º de BGU) con el propósito de conocer periódicamente los niveles de logro alcanzados por los estudiantes de acuerdo a los Estándares de Calidad Educativa emitidos por el Mineduc, permitiendo detectar las fortalezas y áreas de mejora. Los resultados reflejan que en los tres grados evaluados en *Ser Estudiante* la mayoría de alumnos se localizan en el nivel Insuficiente en los cuatro campos evaluados entre ellos el de Lengua y Literatura (INEVAL, 2018b).

Los indicadores de las pruebas antes mencionadas avalan la problemática, evidenciando que no existe un manejo educativo apropiado y que las estrategias implementadas por los docentes para mejorar la competencia lectora no han generado los resultados anhelados en los estudiantes, ya que no son capaces de integrar y aplicar las habilidades elementales o fundamentos básicos de la competencia lectora. Este es el caso específico de los estudiantes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Carlos Alberto Flores, quienes presentan un desarrollo de la comprensión lectora considerablemente deficiente, omitiendo que este es un aspecto necesario para interpretar con mayor facilidad los contenidos de las diversas asignaturas y que no solo se refleja en el nivel o calidad de lectura, sino en los resultados académicos y en el desarrollo de competencias para la vida.

La desactualización tecnológica y una débil capacitación en tics, ocasiona que los docentes responsables de este subnivel desconozcan y por ende no utilicen

¹ Los estudiantes con un desempeño equivalente al nivel 2 en lectura son capaces de localizar uno o más fragmentos de información. Además, pueden reconocer la idea principal de un texto, la comprensión de las relaciones, o interpretar su significado dentro de una parte limitada del texto, cuando la información no es prominente y el lector debe hacer inferencias de bajo nivel.

² En el nivel 1b, los estudiantes solo pueden resolver las tareas de comprensión lectora más fáciles de la evaluación PISA-D, como buscar un único dato indicado específicamente, por ejemplo, en el título de un texto sencillo y familiar o en una lista sencilla.

estrategias innovadoras como la gamificación, que permite en conjunto con los principios y elementos del juego crear un ambiente de aprendizaje que incremente la motivación y participación. Aún no son capaces de potenciar sus competencias digitales para renovarse, continúan con el diseño de clases monótonas con estrategias lectoras y recursos tradicionales que no despiertan interés, donde el estudiante asume un rol pasivo. En la Institución antes mencionada, el uso nulo de estrategias de gamificación genera un considerable nivel de desinterés por la lectura originando un desarrollo de la comprensión lectora deficiente, dificultando el aprendizaje activo, autónomo y la capacidad de razonamiento en los estudiantes.

Todas las situaciones mencionadas con respecto a las causas que originan la problemática, permiten desembocar en un informe de investigación viable desde la necesidad de un cambio en la educación del país, donde a raíz de los nuevos desafíos en los modelos de educación desde el inicio de la pandemia por COVID – 19, los docentes se han visto de manera abrupta en la necesidad de buscar cada día nuevas estrategias frente a la demanda de la sociedad del conocimiento, por ello es apremiante contar con profesionales en educación que incluyan en su perfil profesional la competencia digital como necesidad imperativa para el desempeño eficaz de sus obligaciones y compromisos; esto implica incorporar en su proceso formativo el conocimiento y uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (Tics), así como mantener una capacitación y constante actualización.

1.2 Delimitación del problema

La investigación toma como objeto de estudio a los estudiantes del subnivel medio de Educación General Básica que comprende a 5to, 6to y 7mo año. Delimitando espacialmente la investigación a la Escuela de Educación Básica Carlos Alberto Flores, la misma que se encuentra ubicada en el sector rural, específicamente en el Rcto. Vuelta Larga perteneciente al Cantón Yaguachi, Provincia del Guayas, bajo la dirección y coordinación de la Zona 5 – Distrito 09D21, su estudio temporalmente recae durante el período lectivo 2020 - 2021.

El área de estudio se desarrolla en el campo de la Educación, dentro del subárea Tecnología e Innovación Educativa, cuya línea de investigación es Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad.

1.3 Formulación del problema

¿De qué manera las competencias digitales docentes influyen en el uso de estrategias de gamificación para la comprensión lectora en el subnivel medio de la E.E.B. Carlos Alberto Flores?

1.4 Preguntas de investigación

- ¿De qué manera la desactualización tecnológica docente influye en el diseño de clases poco motivantes en el subnivel medio de la E.E.B. Carlos Alberto Flores?
- ¿Cómo las estrategias lectoras tradicionales inciden en una escasa efectividad de la comprensión lectora en los estudiantes del subnivel medio de la E.E.B. Carlos Alberto Flores?
- ¿Cómo una insuficiente capacitación en tics influye en el uso de herramientas tradicionales en el subnivel medio de la E.E.B. Carlos Alberto Flores?

1.5 Determinación del tema

Influencia de las competencias digitales docentes en el uso de estrategias de gamificación para la comprensión lectora en el subnivel medio de la E.E.B. Carlos Alberto Flores.

1.6 Objetivo general

Determinar cómo las competencias digitales docentes influyen en el uso de estrategias de gamificación para la comprensión lectora en el subnivel medio de la E.E.B. Carlos Alberto Flores, mediante un estudio que permita el diseño de conclusiones que concienticen acerca de la problemática.

1.7 Objetivos específicos

- Analizar de qué manera la desactualización tecnológica docente influye en el diseño de clases poco motivantes en el subnivel medio de la E.E.B. Carlos Alberto Flores.

- Establecer cómo las estrategias lectoras tradicionales indican en la escasa efectividad de la comprensión lectora en los estudiantes del subnivel medio de la E.E.B. Carlos Alberto Flores.
- Identificar cómo una insuficiente capacitación en tics incide en el uso de herramientas tradicionales para la comprensión lectora en el subnivel medio de la E.E.B. Carlos Alberto Flores.

1.8 Hipótesis

Hipótesis general

Las competencias digitales docentes influyen en el uso de estrategias de gamificación para la comprensión lectora en el subnivel medio de la E.E. B. Carlos Alberto Flores.

Hipótesis específicas

- La desactualización tecnológica docente influye en el diseño de clases poco motivantes en el subnivel medio de la E.E.B. Carlos Alberto Flores.
- Las estrategias lectoras tradicionales inciden en una escasa efectividad de la comprensión lectora en los estudiantes del subnivel medio de la E.E.B. Carlos Alberto Flores.
- Una insuficiente capacitación en tics influye en el uso de herramientas tradicionales en el subnivel medio de la E.E.B. Carlos Alberto Flores.

1.9 Declaración de las variables

Dependiente: Uso de estrategias de gamificación para la comprensión lectora

Independiente: Competencias digitales docentes.

1.9.1 Operacionalización de las variables

Tabla 1.

Operacionalización de las variables

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES						
VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS O DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS PREGUNTAS	UNIDAD DE ANÁLISIS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Variable Independiente: Competencias digitales docentes	Involucra la combinación de habilidades, intelecto y procedimientos que posee y desarrolla el profesional docente para llevar a cabo de la mejor manera el uso de herramientas digitales apoyadas en la tecnología (Tics), como parte del proceso educativo para conseguir el / los objetivos propuestos.	Desactualización tecnológica docente	Grado en que los docentes dominan los conocimientos con respecto al uso de la tecnología (TICS) como parte de sus clases.	¿Consideras que tu profesor/a sabe cómo utilizar la tecnología como parte de las clases?	Estudiantes de Básica Media de la E.E.B. Carlos Alberto Flores	Encuesta
			Nivel de actualización tecnológica que posee para seleccionar estrategias acordes a la demanda educativa.	¿Te sientes atraído a las clases cuando tu profesor/a desarrolla actividades que requieren de la tecnología?		
				¿De qué manera usted mantiene una actualización tecnológica que le facilite seleccionar estrategias que estén acorde a la demanda educativa?	Docentes de Básica Media de la E.E.B. Carlos Alberto Flores	Entrevista

		Estrategias lectoras tradicionales	Grado en que los docentes utilizan estrategias de gamificación para motivar la lectura de forma menos tradicional.	¿Tu profesor/a utiliza con frecuencia actividades que involucren el juego y la tecnología para motivar la lectura?	Estudiantes de Básica Media de la E.E.B. Carlos Alberto Flores	Encuesta
				¿Te sientes motivado a leer gracias a las actividades propuestas por tu profesor/a?		
			Nivel de actualización en las estrategias lectoras que utiliza el docente para fortalecer la comprensión lectora en sus estudiantes.	¿Cuáles son las estrategias que utiliza para desarrollar la comprensión lectora en sus estudiantes? ¿Conoce los beneficios de usar estrategias de gamificación para fomentar la práctica y comprensión lectora en sus estudiantes?	Docentes de Básica Media de la E.E.B. Carlos Alberto Flores	Entrevista
		Capacitación en tics	Nivel de capacitación en Tics que contribuyan a mejorar su práctica docente.	¿Tu profesor sabe utilizar la tecnología?	Estudiantes de Básica Media de la E.E.B. Carlos Alberto Flores	Encuesta
			Nivel de capacitación en Tics que contribuyan a mejorar su práctica docente.	¿En qué tipo de cursos usted ha participado con respecto al manejo de las Tics?	Docentes de Básica Media de la E.E.B. Carlos Alberto Flores	Entrevista

<p>Variable Dependiente:</p> <p>Uso de estrategias de gamificación para la comprensión lectora</p>	<p>Acciones en las que se aplican elementos motivadores que generen un acercamiento entre el juego y la lectura, permitiendo consolidar las destrezas necesarias para el desarrollo de la comprensión lectora (literal, inferencial y crítica).</p>	<p>Clases poco motivantes</p>	<p>Nivel de motivación durante las clases mediante actividades prácticas y divertidas propuestas por los docentes.</p>	<p>¿Tu profesor/a durante las clases propone actividades o juegos interesantes que llamen tu atención?</p> <p>¿Consideras que las actividades propuestas por tu profesor/a son fáciles y divertidas a tal punto que te mantienen motivado para seguir aprendiendo?</p>	<p>Estudiantes de Básica Media de la E.E.B. Carlos Alberto Flores</p>	<p>Encuesta</p>
			<p>Nivel de motivación durante las clases mediante actividades prácticas y divertidas propuestas por los docentes.</p>	<p>¿Qué actividades emplea para despertar la motivación en sus estudiantes durante las clases?</p>	<p>Docentes de Básica Media de la E.E.B. Carlos Alberto Flores</p>	<p>Entrevista</p>
		<p>Efectividad de la comprensión lectora</p>	<p>Grado de coherencia existente entre las estrategias que utiliza y los objetivos planificados para una eficiente comprensión lectora.</p>	<p>¿Cuándo lees es fácil comprender las situaciones o historias de cada lectura?</p>	<p>Estudiantes de Básica Media de la E.E.B. Carlos Alberto Flores</p>	<p>Encuesta</p>

			<p>Grado de coherencia existente entre las estrategias que utiliza y los objetivos planificados para una eficiente comprensión lectora.</p>	<p>¿Cómo las estrategias que utiliza en clases influyen para alcanzar los objetivos planificados?</p> <p>¿Considera que las estrategias basadas en gamificación pueden desarrollar con mayor facilidad la comprensión lectora en sus estudiantes?</p>	<p>Docentes de Básica Media de la E.E.B. Carlos Alberto Flores</p>	<p>Entrevista</p>
		<p>Uso de herramientas tradicionales</p>	<p>Nivel de implementación de herramientas innovadoras en las clases.</p>	<p>¿Consideras que las clases son interesantes por la manera en que tu profesor/a fomenta el desarrollo de la comprensión lectora?</p> <p>¿Tu profesor/a ha utilizado aplicaciones como Socrative, ta-tum, kahoot, quizlet o cualquier otra para practicar o reforzar la lectura?</p>	<p>Estudiantes de Básica Media de la E.E.B. Carlos Alberto Flores</p>	<p>Encuesta</p>

			Grado de implementación de herramientas innovadoras para fomentar el desarrollo de la comprensión lectora en sus estudiantes.	¿Usted utiliza herramientas tradicionales o innovadoras para fomentar el desarrollo de la comprensión lectora en sus estudiantes? Y ¿Por qué?	Docentes de Básica Media de la E.E.B. Carlos Alberto Flores	Entrevista
--	--	--	---	---	--	------------

TÉCNICA: ENCUESTA

INSTRUMENTO: CUESTIONARIO

ESCALA DE LIKERT:

ESCALA	ALTERNATIVAS
5	MUY DE ACUERDO
4	DE ACUERDO
3	INDECISO
2	EN DESACUERDO
1	MUY EN DESACUERDO

1.10 Justificación

Es innegable la importancia de la lectura en todas las etapas de la vida. En este sentido, y de acuerdo a la Guía curricular de mediación lectora, el aporte que como maestros nos corresponde es la resignificación de la lectura como una herramienta significativa no solo para la construcción del conocimiento, sino para la vida; nuestro objetivo no es que los estudiantes lean Literatura en libros de papel, sino fortalecer las destrezas para que ellos sean capaces de leer esos libros, además de otros contenidos y formatos que elijan (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019). Por consiguiente, la importancia del tema propuesto radica en concientizar a los docentes como principales entes de la educación en la necesidad de poner en práctica el uso de estrategias de gamificación, que consiste en la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje cuyo propósito es influir de manera positiva en el comportamiento y motivación del estudiante.

El Ministerio de Educación, en su afán de fortalecer la lectura como una herramienta esencial para la adquisición de conocimientos, promueve la institucionalización de una Política educativa para el fomento de la lectura (2021). A través de este documento se evidencia la necesidad de contar con proyectos, estrategias, espacios y metodologías que favorezcan la formación del comportamiento lector y que promuevan una cultura lectora. Al entender esta necesidad se puede tomar como base la presente investigación para empezar a implementar estrategias innovadoras acorde a las necesidades educativas que ayuden a superar las dificultades que presentan los estudiantes de básica media al momento de leer y decodificar de manera autónoma (desarrollo adecuado de la comprensión lectora), ayudando así a mejorar su lenguaje a nivel comprensivo como expresivo.

En los nuevos entornos educativos donde el conocimiento se ha convertido en la principal fuente de riqueza y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las herramientas más efectivas, el profesor debe ser capaz de manejar otro tipo de recursos: que le permitan hacer uso correcto y efectivo de la tecnología, especialmente en el proceso de enseñanza - aprendizaje. En este sentido, se abre camino a nuevas experiencias y aprendizajes “estableciendo diversos espacios de lectura en donde la imagen, el color, el movimiento hacen motivante esta práctica,

contribuyendo a que el estudiante encuentre sentido a lo que lee” (Calle Álvarez and Gómez-Sierra, 2020).

La presente investigación también justifica su importancia al proponer un análisis acerca de cómo influyen las competencias digitales docentes en el uso de estrategias de gamificación para la comprensión lectora en estudiantes del subnivel de básica media, cuyas edades oscilan desde los 9 a 12 años. La bibliografía evidencia que para garantizar un buen desempeño docente es inevitable poseer un amplio conocimiento en materia digital (uso adecuado de herramientas educativas que brinda la tecnología) e integrarla de manera efectiva en la práctica diaria, ya sea dentro o fuera del aula de clase. Para las nuevas generaciones se vuelve más atractivo acceder y descubrir diferentes plataformas y herramientas tecnológicas en las que se “han encontrado diversas formas de leer con el fin de informarse, de conocer e interactuar, convirtiéndose en un reto para docentes a la hora de plantear actividades que busquen tal fin” (Calle Álvarez and Gómez-Sierra, 2020).

Teóricamente, la investigación se justifica bajo la premisa de generar conocimiento y proveer argumentos con respecto a la influencia de las competencias digitales que el profesional en docencia debe dominar en su práctica pedagógica, para tener la capacidad de movilizar recursos cognitivos frente a diversas situaciones, considerando principalmente el uso que se le da a las estrategias de gamificación para desarrollar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes. Zaira Magdalena & Zapata Vega, (2019) indican que:

“Las estrategias basadas en Gamificación forman parte de la experiencia pedagógica en la cual el docente desarrolla habilidades y destrezas en el proceso de enseñanza y aprendizaje que permiten equiparar elementos, criterios y procedimientos que configuran la actitud del profesor en el aula: motivar, estimular, dinamizar los nuevos conocimientos que el alumno va a inferir con la interacción permanente de grupo clase.”

En el ámbito educativo, la utilización de nuevas tecnologías ha revolucionado el proceso de enseñanza - aprendizaje, dando paso al uso de estrategias innovadoras como la gamificación para convertirse en aliadas del accionar docente y del proceso de adquisición de habilidades y destrezas del estudiante. Se exponen algunos de los beneficios que se podrían obtener al utilizarlas de forma correcta:

- Mayor participación e interacción docentes – discentes

- Motivar el interés por la lectura
- Estrategias lectoras innovadoras
- Desarrollo del nivel de comprensión lectora
- Mayor participación y motivación estudiantil
- Fortalecer un aprendizaje significativo
- Mejorar la práctica pedagógica

En conclusión, se proporciona información que contribuye a futuras investigaciones relacionadas con la problemática planteada. Y a partir de las sugerencias y conclusiones del presente informe, se podrá concientizar a los docentes y a la Institución sobre la importancia de mantener actualizadas las competencias digitales que faciliten la utilización de estrategias de gamificación, siendo los educadores los principales beneficiarios al poder emplear actividades innovadoras, rompiendo con el tradicionalismo y motivando el desarrollo de la comprensión lectora, a la par que se beneficiaran los estudiantes, entonces hablamos de un beneficio mutuo a nivel Institucional.

1.11 Alcance y limitaciones

Una de las limitaciones más probables será el factor tiempo, dado que, la Institución cuenta con un cronograma anual de actividades sumado a los diversos compromisos docentes, lo que eventualmente complicará la toma constante de datos para el desarrollo de la investigación, adicionalmente se trabajará con formularios digitales que, si bien aceleran el proceso, al no ser presencial generan dudas e incertidumbre por parte del encuestado/ entrevistado al momento de conceder datos como los correos personales.

Otra de las dificultades fue la búsqueda de fuentes bibliográficas actualizadas acerca de la gamificación que esté acorde al subnivel educativo en el que se desarrolla la problemática. Si bien la gamificación es una tendencia que ha ganado terreno en niveles superiores (bachillerato, universidad), aún no existe suficientes experiencias en educación infantil. Por consiguiente, la revisión de la literatura fue un proceso extenso y complicado.

Es importante indicar que los resultados que arroje el presente estudio toman alcance al contexto de la Escuela de Educación Básica Carlos Alberto Flores, específicamente en los cursos que comprenden el subnivel de básica media (quinto, sexto y séptimo), relacionando la investigación al ámbito educativo y, no se pueden generalizar para todos los docentes, niveles, regiones y demás instituciones educativas del país.

CAPÍTULO II: Marco teórico referencial

2.1 Antecedentes

La educación es un derecho inalienable de todas las personas y una herramienta esencial para conseguir transformar a la sociedad. La Constitución del Ecuador (2008) en su Art. 27, establece que:

“La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar...”

Por lo antes expuesto, el docente debe poseer una formación que le permita desarrollar procesos pedagógicos holísticos, interdisciplinarios, participativos e inclusivos. Alcanzando desempeños que garanticen calidad educativa para que el estudiante pueda continuar su preparación académica para su posterior inclusión en la vida laboral y profesional con capacidad de toma de decisiones de forma creativa, crítica y productiva. Frente a la demanda de la sociedad del conocimiento, es apremiante contar con profesionales en educación que encierren en su perfil las diversas competencias, entre ellas la digital como necesidad imperativa para el desempeño eficaz de sus obligaciones y compromisos.

“La lectura es la llave del conocimiento en la sociedad de la información” esta es la idea que defiende Millán (2020) en su libro. Exponiendo que, en la sociedad digital, son necesarias habilidades avanzadas de lectura para poder consultar, integrar y asimilar la ingente cantidad de información que las páginas web ponen a nuestra disposición con la finalidad no sólo de recuperar información sino más bien de construir un conocimiento.

Considerando todo lo anterior, se explora la relación entre la lectura (comprensión de la misma) y gamificación. Que consiste en construir un puente entre los recursos lúdicos (ya conocidos por los niños) y el mundo literario (con el que no están familiarizados), es lograr un acercamiento con la literatura, para que la lectura

no sea considerada una obligación escolar, sino una actividad tan placentera como jugar (Rondón and Ramos, 2018).

Partiendo desde la problemática planteada en el presente informe de investigación, se inicia con un proceso de indagación previa apoyado en investigaciones publicadas en los últimos años, donde si bien no existe un trabajo exacto, si algunos con enfoques similares. Tomando como principal precedente el trabajo de investigación de Valdivieso Guerrero & Gonzáles Galán (2016) que posteriormente fue publicado como artículo bajo el título *Competencia Digital Docente: ¿Dónde estamos? Perfil del docente de educación primaria y secundaria. El caso de Ecuador*, cuyo objetivo era medir el grado de competencia digital del profesorado de educación básica. Para ello se utilizó un muestreo estratificado, no probabilístico, en establecimientos públicos y privados, se obtuvo una muestra de 420 docentes. Pudiendo inferir que el nivel de competencia digital docente es bajo, aunque no nulo, pues existen evidencias de una tendencia hacia la integración curricular de las TIC especialmente de docentes menores de 30 años y egresados de institutos pedagógicos. Dicha investigación tiene como propósito contribuir a mejorar el perfil profesional del docente para la era digital y, consecuentemente, elevar la calidad de la educación en función del rol del profesor para el siglo XXI, sus cualificaciones para responder efectivamente a las necesidades del mundo y aportar a una formación equitativa, particularmente en países pobres o subdesarrollados, como es el caso de la región latinoamericana. A partir de los resultados obtenidos se pudo diagnosticar el nivel de competencia digital docente concluyendo que se necesita formación para desarrollar la competencia digital en los docentes de Educación General Básica a fin de posibilitar la integración curricular de las TIC en el aula. Comprobando que, si bien los docentes tienen cierto dominio sobre aspectos técnicos, no utilizan la tecnología para la práctica docente pues ésta requiere habilidades o capacidades de mayor nivel.

Sin alejarnos de la problemática de investigación tenemos a Pabón (2018) en su trabajo de investigación busca implementar un *Modelo de gamificación basado en el videojuego MINECRAFT que aporte al desarrollo de la competencia lectora de los educandos del grado noveno de la I.E Diego Echavarría Misas del Municipio de Itagüí-Antioquia*. Basado en un modelo de triangulación que permite el análisis comparativo entre una prueba diagnóstica o pre-test y una prueba evaluativa posterior a la

implementación de los módulos de aprendizaje. Dicha triangulación permite concluir los aportes que ofrece el modelo de gamificación a través del videojuego MINECRAFT a la competencia lectora en especial de los niveles literal e inferencial.

También citaremos el estudio denominado *Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del uso de las TIC en estudiantes de educación primaria* realizado por Duran (2018) dicho trabajo se orientó bajo una metodología cualitativa con un alcance descriptivo con una población participante de treinta (30) estudiantes de la E.U.M. donde se observó que la comprensión lectora de los estudiantes aumento considerablemente gracias a la utilización de herramientas tecnológicas como estrategia de aplicación potenciando sus competencias lo que permitió mejorar el rendimiento académico no solo en Lengua Castellana; sino también en las distintas áreas vistas.

Para concluir, se toma como aporte científico, el trabajo investigativo de Tenesaca & Criollo (2020) titulado *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe*. El mismo que contribuye a resolver las dificultades de Comprensión lectora evidenciada en los estudiantes, convirtiéndose así en un proceso complejo que impide la adquisición de conocimientos y un aprendizaje normal en los diferentes años de escolaridad, dando paso a la necesidad de potencializar el desarrollo de la comprensión lectora través del uso de nuevas estrategias que lleven al estudiante a mejorar sus experiencias de aprendizaje.

Como parte del proceso de investigación bibliográfico, los estudios antes citados demuestran la importancia de una adecuada utilización de estrategias de gamificación para alcanzar objetivos de aprendizaje eficientes para el docente y motivantes para el estudiante ya que resultan atractivas, utilizan los elementos del juego, y poseen características lúdicas comprometiéndolo a ser parte de su proceso de aprendizaje.

2.2 Fundamentación Teórica

2.2.1 Competencias digitales docentes

2.2.1.1 Definiciones y teorías de las Competencias docentes

Uno de los temas claves que hace referencia a los nuevos escenarios de aprendizaje y sus implicaciones, apunta hacia las competencias profesionales de los docentes, necesarias para adaptarse a la nueva forma de concebir el aprendizaje. Aunque, no existe una definición consensuada del término competencias docentes, citaremos algunas propuestas: Para Espinoza Freire & Campuzano Vásquez (2019) la competencia es un saber hacer frente a una tarea específica, la cual se hace evidente cuando el sujeto entra en contacto con ella.

La UNESCO (2019) define las competencias docentes como las aptitudes, conocimientos y comprensión necesaria para realizar algo con éxito al nivel de una norma profesional. Mientras que, para Díaz Barriga Arceo (2019) las competencias de los docentes son competencias profesionales que se desarrollan mediante procesos de formación deliberados y dirigidos, pero también se desarrollan y perfeccionan en el devenir cotidiano del practicante cuando enfrenta las situaciones clave de la práctica

Citando a Villarroel & Bruna (2017), en su estudio de caso, manifiestan que las competencias básicas (cognitivas, sociales, comunicativas, tecnológicas y personales) corresponderían al conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes propias y necesarias para el ejercicio de la docencia y se describen a las competencias específicas (habilidades de planificación y organización del curso, habilidades didácticas y habilidades de evaluación) como parte fundamental del proceso de enseñanza aprendizaje.

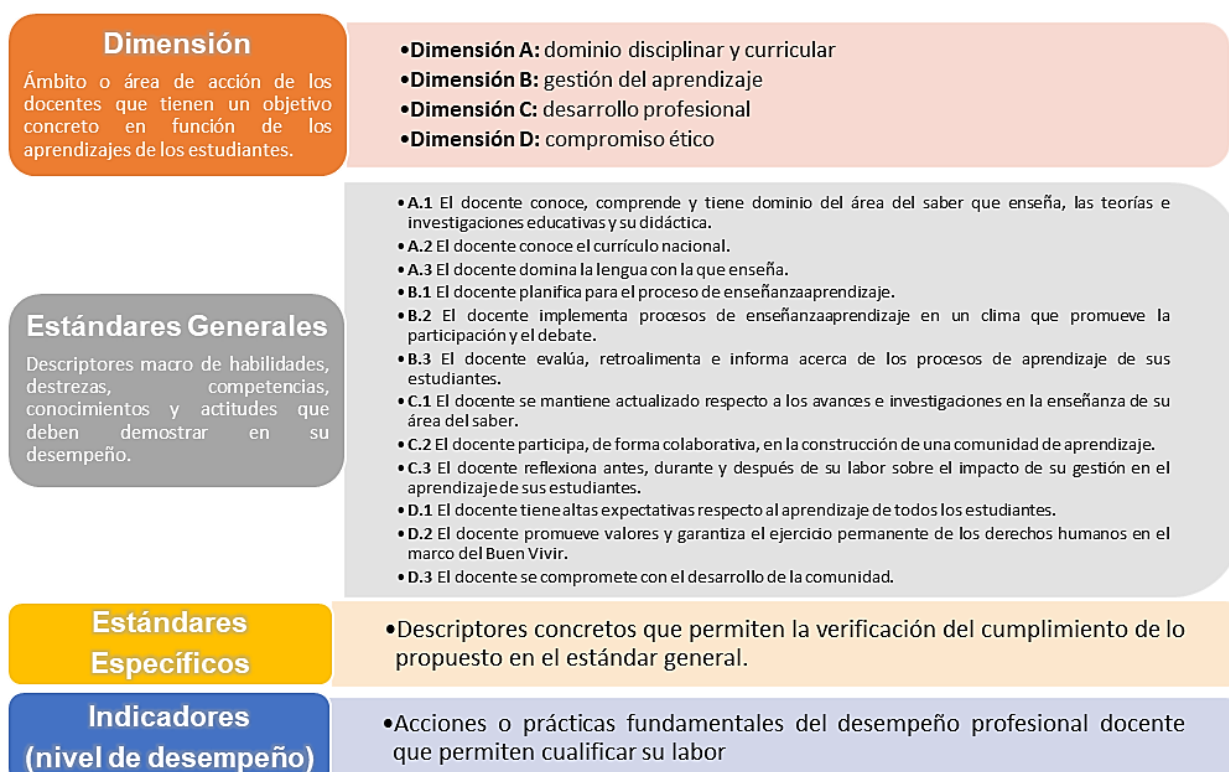
De la mano de Perrenoud (2007) cuyo libro *Las diez nuevas competencias para enseñar* sigue siendo un referente mundial, que intenta percibir el movimiento de la profesión docente insistiendo en diez grandes familias de competencias:

1. Organizar y animar situaciones de aprendizaje.
2. Gestionar la progresión de los aprendizajes.
3. Elaborar y hacer evolucionar dispositivos de diferenciación.
4. Implicar a los alumnos en sus aprendizajes y en su trabajo.

5. Trabajar en equipo.
6. Participar en la gestión de la escuela.
7. Informar e implicar a los padres.
8. Utilizar las nuevas tecnologías.
9. Afrontar los deberes y los dilemas éticos de la profesión.
10. Organizar la propia formación continua.

En el marco nacional, tenemos los *Estándares de desempeño profesional docente*³ (figura 1) que nos permiten establecer las características y prácticas de un docente de calidad, quien, además de tener dominio del área que enseña, evidencia otras características que fortalecen su desempeño, tales como el uso de pedagogía variada, la actualización permanente, la buena relación con los alumnos y padres de familia, una sólida ética profesional, entre otras (Ministerio de Educación, 2012).

Figura 1.
Estándares de desempeño profesional docente en Ecuador.



Nota: Elaborado en base a información tomada del Ministerio de Educación (2012).

³ El propósito de los estándares de Desempeño Profesional Docente es fomentar en el aula una enseñanza que permita que todos los estudiantes ecuatorianos alcancen los perfiles de egreso o aprendizajes declarados por el Currículo Nacional para la Educación General Básica y para el Bachillerato.

2.2.1.2 Competencia digital: clave para la educación del siglo XXI

En la actualidad, frente a los nuevos entornos educativos a los que se enfrenta el personal docente, donde se demanda un conocimiento y dominio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que le permita implementar herramientas y recursos haciendo buen uso de la tecnología como parte del proceso pedagógico, que a su vez permitirá que los estudiantes se familiaricen con su uso y por ende puedan satisfacer los requerimientos de la denominada sociedad del conocimiento.

Las competencias digitales se definen como competencias que necesitan desarrollar los docentes del siglo XXI para la mejora de su práctica educativa y para el desarrollo profesional continuo (INTEF, 2017). En este sentido, se considera que el docente debe ser capaz de identificar, seleccionar, proponer e integrar recursos de forma eficiente en su práctica profesional, donde competencias tales como las comunicativas o intelectuales siguen siendo importantes, pero no suficientes para garantizar su buen desempeño, por eso lo que se requiere es el dominio en competencias digitales.

La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad. (España. Ministerio de Educación, 2015)

El proceso de construcción de las competencias digitales debe estar vinculado a las competencias docentes, trabajando de manera transversal, posibilitando al profesor asumir una nueva postura en su práctica pedagógica, en su actuación social y colectiva (Guimarães Carvalho, Tejada, and Pozos Pérez, 2019).

La recomendación europea de 2006 define la competencia digital como una competencia básica fundamental:

“La Competencia digital implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet” (European Parliament and the Council, 2006).

2.2.1.3 Marcos de referencia de la competencia digital docente

2.2.1.3.1 Marco de competencia TIC de la UNESCO

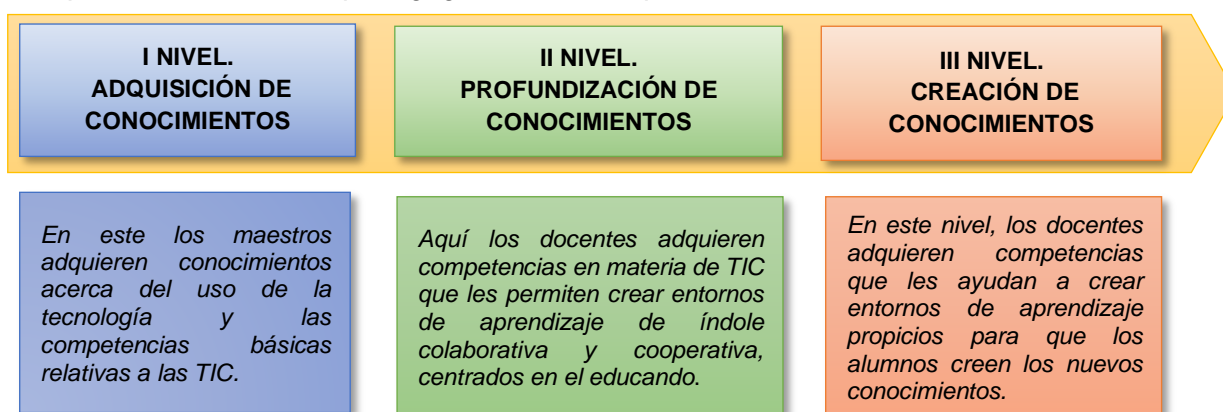
La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible admite que el auge de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) entraña un considerable potencial para acelerar el progreso, colmar la brecha digital y promover el desarrollo de sociedades del conocimiento inclusivas basadas en los derechos humanos, el empoderamiento y la consecución de la igualdad de género (Naciones Unidas, 2018).

Enfocándonos a lograr estos objetivos, los docentes en conjunto con la tecnología pueden proporcionar soluciones innovadoras para el aprendizaje. La integración efectiva de las TIC en escuelas y aulas puede transformar la pedagogía, empoderar a los alumnos y en este contexto, las competencias docentes desempeñan un papel fundamental para integrar las TIC en su práctica profesional, a fin de garantizar la equidad y la calidad del aprendizaje (UNESCO, 2019).

En este contexto, las competencias docentes ejercen un papel primordial cuya finalidad es asegurar la equidad y la calidad del aprendizaje. En respuesta a esta situación, nace el Marco de competencias de los docentes en materia de TIC (ICT-CFT) como un instrumento para guiar la formación inicial y permanente de los docentes acerca del uso de las TIC en todo el sistema educativo. El Marco está organizado en tres etapas o niveles sucesivos de desarrollo de los docentes en cuanto al uso pedagógico de las TIC (*Figura 2*).

Figura 2.

Etapas o niveles de uso pedagógico de las TIC por los maestros.

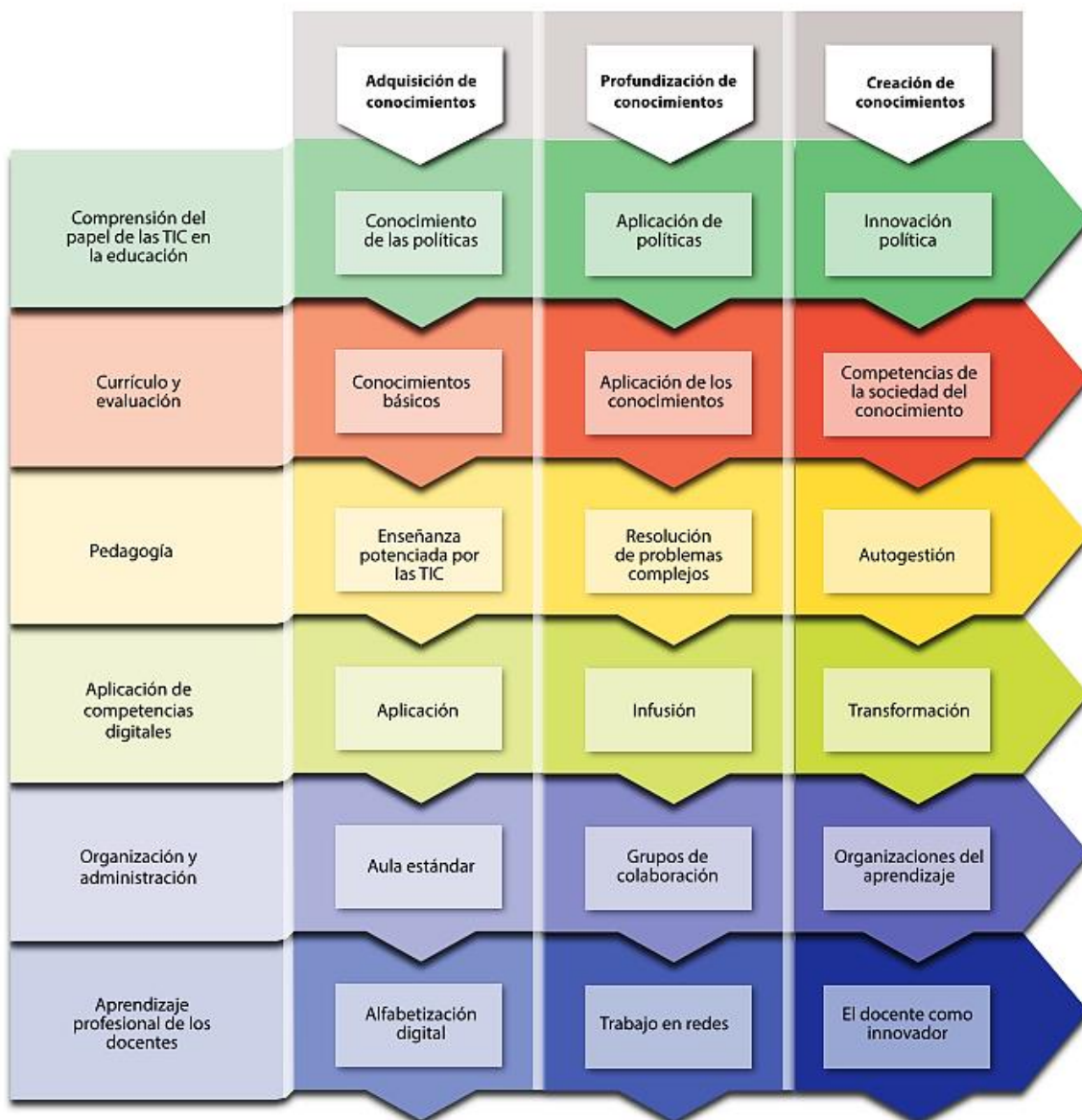


Nota: Elaboración propia en base al documento de UNESCO (2019).

En el Marco también se presenta un amplio abanico de competencias que los docentes necesitan para integrar las TIC en su práctica profesional, con miras ayudar a los alumnos a alcanzar los niveles curriculares normativos (Figura 3), está ideado para adaptarse a los objetivos nacionales e institucionales. En el cual la UNESCO (2019) hace constar las 18 competencias en base a 6 aspectos de la práctica profesional docente, quienes deben saber cómo emplear las TIC para instruir a sus estudiantes en la adquisición de competencias (incluyendo las digitales), así pues, su formación y desarrollo profesional adaptado e impecadero son indispensables.

Figura 3.

Marco de competencias de los docentes en materia de TIC.



Nota: Tomado del documento de UNESCO (2019).

2.2.1.3.2 Marco común de competencia digital docente INTEF

Es un marco de referencia para el diagnóstico y mejora de las competencias digitales docentes, se compone de 5 áreas competenciales y 21 competencias estructuradas en 6 niveles competenciales (figura 4). Cada una de estas competencias ofrece una descripción detallada, así como descriptores basados en términos de conocimientos, capacidades y actitudes. (INTEF, 2017)

Figura 4.

Marco común de competencia digital docente, octubre 2017.

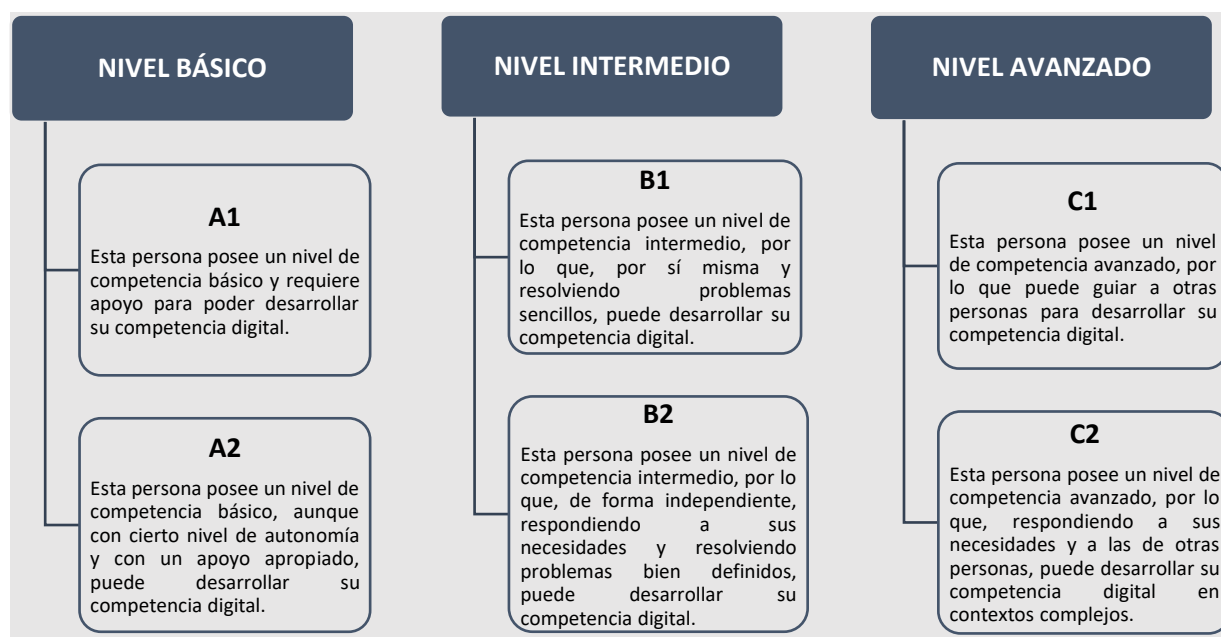


Nota: Elaboración propia con información del documento INTEF (2017).

Además, se establecen seis niveles competenciales progresivos de manejo. ⁴

Figura 5.

Niveles de competencia del Marco Común de Competencia Digital Docente.



Nota: Elaboración propia con información del documento INTEF (2017).

2.2.1.4 Cómo influyen las competencias digitales docentes en el uso de las TICs

La versión tres del *Marco de Competencia Tic de la UNESCO* reitera que los maestros, además de adquirir competencias relativas a las TIC y la capacidad de desarrollarlas en sus alumnos, deben poder utilizarlas para ayudar a estos a convertirse en educandos colaborativos, creativos, capaces de resolver problemas, y en miembros innovadores y comprometidos de la sociedad (UNESCO, 2019).

En el ámbito de la aplicación de las TIC en la educación es necesaria una formación técnica y una formación pedagógica. Hoy en día, se valora la formación inicial del profesional en docencia y, más aún, la capacitación continua, ambas necesarias y complementarias para desempeñar una labor educativa de calidad. En el Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021-Toda Una Vida (2017), se hace énfasis en el desarrollo tecnológico en las diferentes actividades de los ciudadanos ecuatorianos,

⁴ Esta estructura está diseñada para identificar el nivel de competencia digital docente, estableciendo un nivel progresivo de desarrollo y autonomía que parte desde el nivel A1 hasta el nivel máximo, C2.

el progreso de una infraestructura tecnológica que permita que cada vez más personas accedan a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

En Ecuador, desde el año 2016, a través de la Subsecretaría de Desarrollo Profesional, se ha implementado la Plataforma Moodle virtual *Mecapacito*, donde se han realizado procesos de actualización docente, llegando de forma masiva y a bajo costo al magisterio fiscal. El Ministerio de Educación (2020) durante la emergencia sanitaria que atravesó el país, con el apoyo de diversas instituciones implementaron nuevas capacitaciones que posibilitaron el uso de herramientas tecnológicas y metodologías para gestionar la educación. Son evidentes los esfuerzos realizados para capacitar a los docentes, aunque en cierta medida, están centrados en el uso básico de las herramientas informáticas, cuando estos también deberían abarcar otras dimensiones (pedagógicas, culturales y éticas) relacionadas con el uso de las TIC en educación.

No obstante, para que los docentes puedan realizar estas labores de forma correcta, deben comprender el procedimiento, de modo que se deben actualizar continuamente en el uso adecuado de las TIC. Un docente competente en el empleo de las TIC será aquel que sepa qué, cómo y cuándo enfrentar las situaciones que le plantea su labor educativa, siendo capaz de reaccionar ante la complejidad y la incertidumbre del acontecer cotidiano del aula (Carneiro et al., 2015). Es necesario entonces prestar especial atención a la competencia tecnológica de los docentes, una óptima capacitación con experiencias enriquecidas en Tics les permitirá renovar sus prácticas pedagógicas (modificando sus concepciones) dejando a un lado las estrategias tradicionales, aprendiendo a enseñar significativamente.

En el caso puntual de los profesores de la E.E.B. Carlos Alberto Flores, aun cuando en su totalidad cuentan con una computadora y acceso a Internet, de manera general se perciben a sí mismos poco calificados para enseñar con soporte en las TIC. Sus actividades más frecuentes son el uso del procesador de texto, acceso a la plataforma *Microsoft Teams* (lo básico) para la gestión de sus actividades y la navegación por Internet. En síntesis, el uso actual que se está haciendo de las TIC en la escuela difiere considerablemente del ideal, puesto que no se está innovando en la técnica y desarrollo de la comprensión lectora como parte fundamental del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Para instruir y formar a los docentes en competencias con la finalidad que transformen las prácticas pedagógicas, no basta con revisar las diferentes propuestas de competencias para implantarlas en el currículo. Desde mi punto de vista, se debe extender la inversión, tanto en tiempo como en recursos, para fomentar nuevas formas de enseñar y aprender con apoyo en las TIC.

2.2.2 Estrategias de gamificación

2.2.2.1 Definiciones y teorías de gamificación

El vocablo gamificación hace referencia al término anglosajón *gamification*, que a su vez procede de la palabra *game* (juego). Surgió en sus inicios para referirse a una práctica empresarial, pero a la fecha se lo emplea en múltiples áreas y contextos como el de la educación.

Gamificación es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje, contenidos o de cambiar comportamientos, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión (Gallego, Molina, and Llorens, 2014).

Según Contreras & Eguia (2017) gamificar es un concepto que nace del aprendizaje que proporcionan los juegos, sus mecánicas, herramientas, desarrollos, afrontamientos y el modo en el que las personas son satisfechas a través de la oferta de recompensas y/o estímulos por tareas desarrolladas de un modo u otro en ámbitos no relacionados necesariamente con juego.

No obstante, se presentan varias dificultades con las actuales generaciones de educandos cuando no se renuevan los métodos de enseñanza, es ahí donde la gamificación se presenta como una opción para ayudarlos a asumir una actitud positiva en un ambiente atractivo que les permita mejorar su desempeño y autonomía.

Para Contreras (2016) gamificación es utilizar mecánicas asociadas al videojuego (más no un videojuego como tal) para presentar una serie de retos de aprendizaje, que cuando el alumno lo haya cumplido, generará una recompensa a corto plazo dimensionada a la complejidad del reto. Además “favorece un aprendizaje motivador, ya que permite al alumnado experimentar y descubrir cosas nuevas, a la vez que practican habilidades y conocimientos ya aprendido de manera lúdica”

(Manzano León, Sánchez Sánchez, Trigueros Ramos, Álvarez Hernández, and Aguilar-Parra, 2019) pág.4

En el ámbito de la innovación educativa, la gamificación surge como una tendencia en auge que incentiva la motivación y optimiza la comprensión en los procesos de aprendizaje. Esto lo refuerzan Werbach & Hunter (2015) que definen gamificación como “el uso de elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son de juegos” a más de indicar que “un juego bien diseñado es un misil guiado que se dirige al corazón motivacional de la mente humana”. Como ellos mismo lo explican en su libro, la Gamificación es un modo de conseguir que un individuo se interese en comportarse de una manera explícita.

No se puede pasar por alto que otro aspecto a considerar como es la motivación, tal como lo manifiesta el artículo Los secretos de la Gamificación de Valderrama (2015):

“Motivar es despertar la pasión y el entusiasmo de las personas para contribuir con sus capacidades y talentos a la misión colectiva. Entonces podemos decir que los juegos permiten crear situaciones de aprendizaje y experimentación práctica para desarrollar habilidades de inteligencia emocional y social, construir la confianza en los demás y en la propia capacidad del equipo”

Por su parte Contreras & Eguía (2017) señalan que “la gamificación se refiere a un proceso de mejora, con posibilidades para proporcionar experiencias de juego y con el fin de apoyar a las actividades que desarrollan los usuarios” (p.8).

Entonces al referirnos al caso específico de los estudiantes de básica media es aún más significativo el uso de la gamificación con sus mecánicas y dinámicas propias, porque a esas edades (9 a 12 años) es cuando los niños absorben conocimientos y desarrollan destrezas a través de la acción y el juego.

En el libro Iniciativas y resultados de investigaciones y experiencias de innovación educativa, cuyo contenido comprende una diversidad de trabajos, recalca que “para planificar cualquier actividad o secuencia gamificada lo primordial es tener claro a quién se va a dirigir la misma, es decir, cuáles son las características de los niños”. (Trifonova & Fernández, 2019) pág. 1963

Dado el reciente uso del término Gamificación en la educación, en varios casos es empleado de forma incorrecta, confundiéndolo con otros conceptos que si bien están relacionados y se utilizan para motivar o crear un ambiente propicio para el aprendizaje no son equivalentes como se advierte a continuación:

Figura 6.

Gamificación, Juegos serios y Aprendizaje basado en juegos.



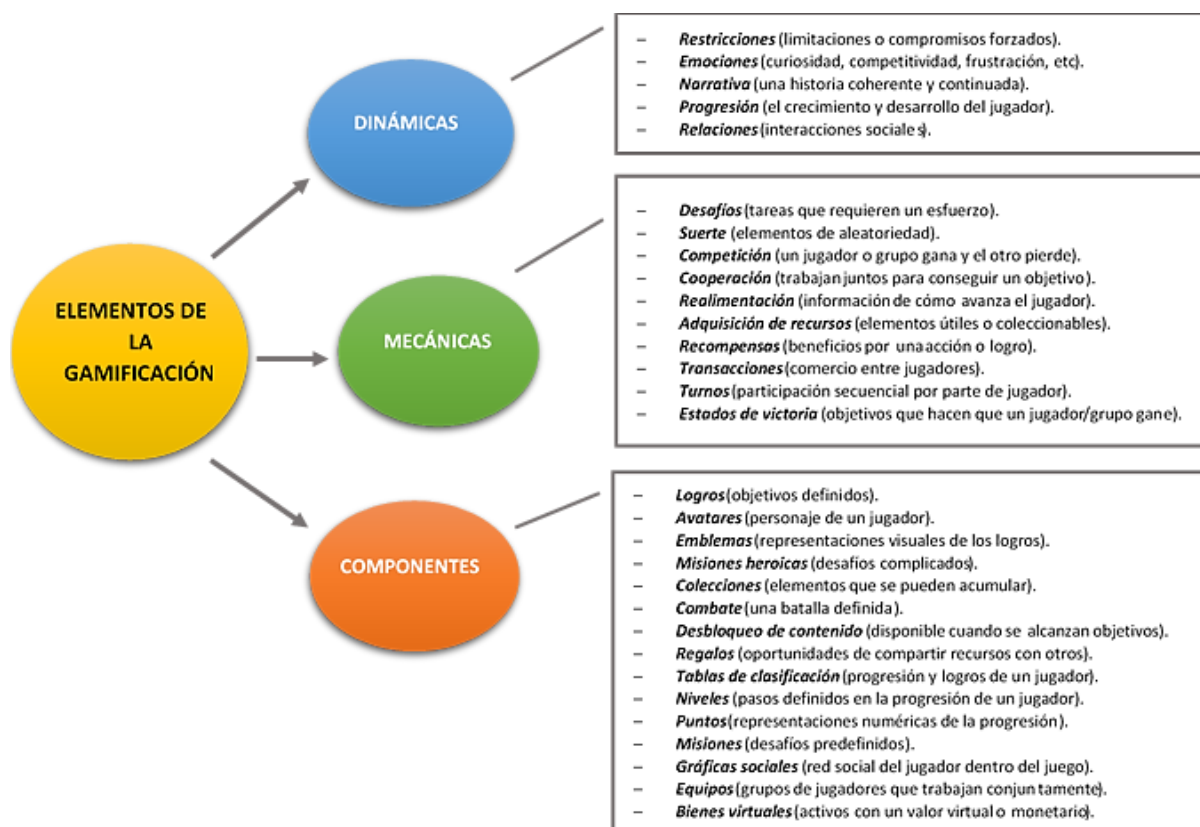
Nota: Breve definición que diferencia un término de otro (Edu Trends, 2016).

2.2.2.2 Elementos de la gamificación

Como referente fundamental en el ámbito de la Gamificación, se cita la propuesta de Werbach & Hunter (2012) en su versión en español, donde menciona tres categorías de *elementos de juego* (figura 4) que son pertinentes para la gamificación en donde cada mecánica está ligada a una o más dinámicas y cada componente está ligado a uno o más elementos de mayor nivel:

- ✓ **Dinámicas:** Están relacionadas con la satisfacción de los deseos básicos de los participantes (explican los comportamientos y necesidades).
- ✓ **Mecánicas:** Procesos que acrecientan la motivación y el compromiso del participante para alcanzar la meta del juego gamificado.
- ✓ **Componentes:** son elementos más específicos de las dinámicas y mecánica.

Figura 7.
Elementos de la gamificación.



Nota: Elaboración propia con información de (Werbach and Hunter, 2012)

Como se puede apreciar, estos elementos tienen como finalidad aumentar la motivación y compromiso del participante (jugador) en las metas u objetivos planteados, de cierta manera es similar a lo que se plantea un docente cuando planifica su clase. El conocer y entender cada uno de estos elementos permitirá desarrollar un proyecto de gamificación más atractivo. No obstante, es improbable que dentro del mismo se incluyan todos estos elementos.

2.2.2.3 Gamificación en la escuela

La gamificación en escuelas es muy poco, o nada reconocida, esto a pesar de que el juego constituye un modelo de aprendizaje natural para el ser humano. (Ponce Lara, 2017). En nuestro país el desempeño escolar a través del uso de la gamificación es cada vez más aceptado puesto que los docentes tienen la necesidad de desarrollar destrezas y habilidades en sus estudiantes a través de nuevos métodos de enseñanza. Esto implica ir un paso adelante en la innovación educativa, marcando un antes y un después en la forma de enseñar y aprender.

La gamificación es la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes (Edu Trends, 2016).

Motivación y cambio de actitud son dos palabras claves en gamificación, y precisamente eso es lo que se quiere conseguir aplicándola en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela (Jiménez Torres and García Lázaro, 2018). La finalidad es conducir a los alumnos para que aprendan a aprender por sí mismos y lo hagan por la propia satisfacción de hacerlo.

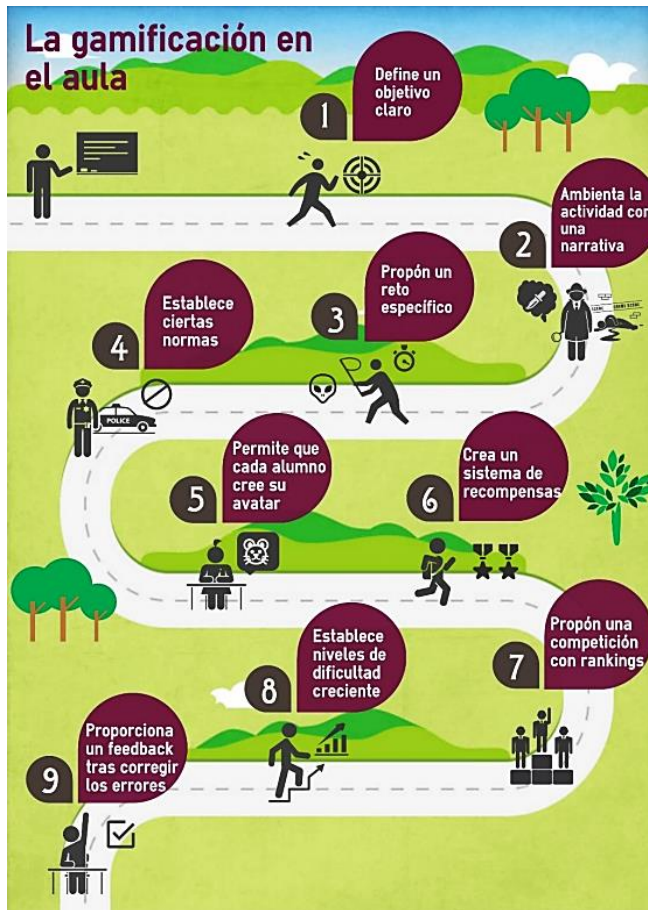
Por otra parte, Ponce Lara (2017) en su trabajo de investigación concluye que; En Ecuador la gamificación es un proceso que empieza a implementarse desde una visión más lúdica que metodológica. Es decir, desde un entorno físico que influye directamente en el ser humano y no desde las mecánicas o dinámicas propias de la gamificación.

2.2.2.3.1 Recursos para gamificar el aula

Es necesario que se aprenda a gamificar en el aula, en vista de la falta de atención e interés que se palpa actualmente por parte de los estudiantes, que ya están de cierta manera cansados de las “clases tradicionales” donde generalmente es el docente quien habla mientras ellos escuchan, copian y memorizan. Esto ya no funciona con los alumnos de la nueva era tecnológica.

Para que la gamificación pueda entrar al aula, es necesario que tenga una estructuración compuesta por dinámicas centradas en retos, recompensas, logros, etc., lo cual ayuda al docente a transformar clases formativas, tareas aburridas, en atractivos momentos educativos de aprendizaje significativo, en donde además de mejorar sus resultados académicos llevan a cabo una participación activa de la clase (Oliva, 2017).

Figura 8.
Gamificación en el aula



Nota: Se detallan los pasos a seguir para gamificar el aula tomado de (Ocón Galilea, 2016)

Utilizar gamificación en las aulas es eficaz siempre y cuando se utilice para animar a los estudiantes a progresar a través de los contenidos de aprendizaje, para influir en su comportamiento o acciones y para generar motivación (Contreras & Eguia, 2017, pág 16).

A continuación, se mencionan algunos recursos, ya sean aplicaciones, plataformas o herramientas que pueden utilizarse para optimizar la gamificación en una situación de aprendizaje: ClassCraft, Tatum, Socrative, Kahoot!, Minecraft: Education Edition, Genially, ClassDojo, entre otras.

2.2.2.3.2 El rol del docente

Otro aspecto a considerar en la gamificación es el rol del docente. De acuerdo a Parente Daniel, (2016) en su aporte *Gamificación en la Educación* establece que:

El docente tiene dos papeles importantes dentro del aula. El primer papel es ser un elemento continuador, un elemento de referencia, y que los alumnos están habituados

a seguir las instrucciones, sirviendo de prescriptor de las acciones, y de modelo de aprendizaje. Por otro lado, es el representante del colegio y de la organización llamada del aula, y de todo lo que esta representa, y con la capacidad de poder realizar tantas tareas más ordinarias, como las excepcionales que salgan fuera de la rutina, y de alguna forma que puedan también condicionar la capacidad de aplicación con éxito de la gamificación en el aula. (pág. 14)

Es fundamental la formación y predisposición por parte de los docentes en todo proceso de innovación de estrategias. Un docente apropiadamente capacitado podrá experimentar nuevas formas de favorecer el aprendizaje en el aula, impulsando el desarrollo de nuevas competencias y habilidades en sus estudiantes. Por ello necesitan de una formación inicial y continúa teniendo presente los constantes cambios sociales que existen para evitar que sus conocimientos y competencias se queden obsoletas y su actividad profesional se convierta en algo rutinario (Conchillo García, 2017).

La educación en el Ecuador requiere profesionales que generen entornos de aprendizaje que incrementen el interés, la búsqueda, la observación, la reflexión, la actitud crítica, de manera que el aprendizaje no sea memorístico. Los docentes no pueden ser únicamente transmisores de los contenidos sugeridos por la administración educativa. El conglomerado docente debe cuestionarse entonces, que contenidos debe dar en función de las necesidades de sus estudiantes y como los va a impartir. Antes de diseñar un ambiente gamificado para una clase, un tema o todo un curso, el profesor debe establecer primeramente un objetivo por el cual desea implementar esta tendencia (Edu Trends, 2016).

2.2.2.4 Beneficios de usar gamificación en la educación

Es necesario que exista una reflexión profunda de los componentes que integran la nueva realidad educativa, haciendo énfasis especialmente en el estudio consciente de los objetivos, de los métodos y de los contenidos en función de la práctica docente (Trejo González, 2019).

La aplicación de la gamificación, indistintamente del nivel educativo, demanda tener predisposición para el cambio que permita adecuar el currículo mejorando el aprendizaje. Si nos preguntamos ¿Qué pretendemos lograr con la gamificación?,

según Borrás (2015) los beneficios son múltiples en cuanto al aporte que puede brindar en el ámbito educativo:

- Obtener una retroalimentación constante.
- Adquirir un aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo.
- Favorecer el compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí.
- Obtener resultados más medibles (niveles, puntos y medallas).
- Generar competencias adecuadas.
- Desarrollar aprendizajes más autónomos.
- Generar competitividad a la vez que colaboración.
- Crear capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio online

Los beneficios de la gamificación se pueden plantear como oportunidades con relación al aprendizaje, ya que afianza la motivación intrínseca del actuante, puede elegir, controlar, colaborar, sentir el desafío y conseguir un resultado o logro. Se relaciona con el desarrollo cognitivo en la medida que se desarrollan habilidades para tomar decisiones, resolver problemas y para la autodeterminación (Dueñas and Jurado, 2017). Este tipo de metodologías de formación debido a su carácter lúdico facilita la interiorización de conocimientos de una forma más entretenida, creando una experiencia positiva en el usuario. A continuación, se muestra un análisis de las ventajas que esta estrategia metodológica significa.

Tabla 2.
Ventajas de la Gamificación.

Desde la perspectiva docente	Desde la perspectiva discente
Incentiva la implementación del trabajo en equipo y de un aprendizaje colectivo que busca mejorar la dinámica de aprendizaje.	Busca premiar y reconocer la perseverancia que pone el estudiante durante el abordaje de su proceso formativo.
Dosifica el aprendizaje con gran efectividad y motiva al estudiante a esforzarse más por sus resultados académicos.	Ayuda al estudiante a identificar fácilmente sus avances y progresos de su propio aprendizaje.

<p>Lograr que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo derivado del disfrute de la realización de la actividad de aprendizaje conformada con elementos del juego.</p>	<p>Le ayuda a mejorar su desempeño mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras.</p>
<p>Como estrategia metodológica intenta proponerle al estudiante una ruta clara sobre cómo puede mejorar la comprensión de aquellas materias académicas que se le dificultan en mayor medida.</p>	<p>Como estrategia metodológica mejora la retentiva, la capacidad de atención y de crítica reflexiva del aprendizaje proponiendo una ruta clara sobre cómo puede mejorar la comprensión de aquellas materias académicas que se le dificultan en mayor medida.</p>

Nota: Se detallan las ventajas desde las dos perspectivas tomado de Oliva (2017).

2.2.2.5 Gamificación como estrategia para desarrollar la comprensión lectora

Tenesaca & Criollo (2020) en su trabajo de titulación indican la importancia de reconocer que las destrezas de lectura desarrolladas en los estudiantes en ambientes regulares les han proporcionado habilidades básicas que no implican realizar mayor esfuerzo, en donde la motivación y el juego no han sido considerados como elementos clave para lograr mayor compromiso del niño en su proceso de aprendizaje, quizá por ello aún se observa a niños en ciertos niveles educativos (nivel medio) que no han alcanzado a desarrollar habilidades lingüísticas fundamentales, que les permitan leer comprensivamente, y que lamentablemente son evidentes.

La falta de compromiso y motivación hacia el hábito lector han dado resultados poco prometedores, como la competencia lectora en los estudiantes de básica media que no refleja lo que han aprendido desde sus primeros años de primaria, sumado a los intentos fallidos de los docentes que se esmeran por perfeccionar las habilidades lectoras, lo que nos lleva a preguntarnos: *¿Cuáles son las estrategias innovadoras para mejorar la comprensión lectora?*

Si nos referimos a los estilos de aprender; el aprendizaje subjetivo es un proceso donde es necesario que la persona desee, qué y cómo quiere aprender, que se sienta motivada a ello. De acuerdo a Conchillo García (2017) la motivación es lo que determina a hacer algo: impulso, deseo, necesidad, curiosidad... todo lo que despierte el interés. Y la mejor manera de despertar ese interés y motivación en los

estudiantes es presentando los contenidos como si fuera un juego, un truco de magia o una experiencia.

Partiendo de lo antes expuesto se propone a la gamificación como una estrategia, puesto que utiliza la dinámica del juego para optimizar procesos educativos. Es decir, pretende crear cambios en el aprendizaje de los estudiantes por medio de la motivación cuya única finalidad es el aprendizaje. La gamificación involucra el trabajo por competencias, en equipo, siendo creativos y participando de manera activa, no se trata de jugar por jugar en clase sino de utilizar las ventajas y los recursos que nos aportan los juegos e introducirlos en el ámbito educativo para favorecer el aprendizaje (Cantero García, Dorta Afonso, and Olivares, 2019).

La Gamificación funciona como una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje para provocar comportamientos específicos en el alumno dentro de un ambiente que le sea atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo (Edu Trends, 2016).

Sin embargo, hablar de gamificación no necesariamente es sinónimo de hablar de dispositivos electrónicos y medios digitales, ya que recordemos que una acción educativa estructuralmente gamificada se basa en tres principios básicos que bien pueden aplicarse para un juego de mesa: la mecánica del juego, las dinámicas de juego y los componentes del juego (Oliva, 2017).

2.2.2.6 Herramientas TIC para la gamificación

En el quehacer docente con frecuencia nos enfrentamos a diversas situaciones y contextos de aprendizaje, donde se presentan limitantes que dificultan e impiden alcanzar el conocimiento o la competencia deseada, ya sea por la dificultad de concentración, motivación, la influencia de factores emocionales o físicos, etc... es entonces cuando se debe indagar acerca de otras alternativas que permitan solucionar y superar dichas limitantes, y es precisamente la implementación de un sistema gamificado el que puede responder a dichas necesidades (Prieto Jurado, 2017).

Hoy en día existen un sin número de herramientas que permiten gamificar la clase de cualquier disciplina, Trejo González (2019) y Posada Prieto (2017) en sus trabajos, destacan la facilidad con la que se obtiene información desde la web sobre los recursos TIC que favorecen la *gamificación educativa*.

Tomando como punto de partida sus investigaciones y realizando una búsqueda actualizada de herramientas que puedan beneficiar a los docentes interesados en este campo, se ha elaborado la siguiente tabla donde se mencionan algunas.

Tabla 3.
Herramientas que favorecen la gamificación educativa.

Herramienta	Tipo	Descripción	Link de acceso
Tatum	Plataforma para el fomento de la lectura.	Propone acercar la lectura a los estudiantes a través de la gamificación. Tendrán acceso a una biblioteca con multitud de títulos y podrán personalizar e interactuar con los libros.	https://tatum.com/#welcome
Minecraft: Education Edition	Videojuego de mundo abierto.	Es una plataforma de aprendizaje inmersiva basada en juegos que impulsa la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas.	https://education.minecraft.net/es-es/homepage
Classcraft	Plataforma para gestión de juego de rol.	Permite crear un mundo de personajes que deberán cooperar y participar en misiones. El objetivo, ir avanzando de forma colaborativa a la vez que aprenden y desarrollan su conocimiento en un ambiente gamificado.	https://www.classcraft.com/
Kahoot!	Test interactivos (quizzes).	Permite crear juegos de preguntas y respuestas de forma muy intuitiva o unirte a alguno ya creado para múltiples edades y niveles. Gamificación pura: rankings, aprendizaje y mucha diversión	https://kahoot.com/schools-u/
ClassDojo	Plataforma de gestión de comportamiento.	Combina gamificación y recursos junto con de una importante plataforma para informar a los padres del avance de sus hijos, y a los profesores, llevar un registro de la evolución de cada estudiante.	https://www.classdojo.com/es-mx/?redirect=true

Edmodo	Plataforma de tipo red social.	Es lo más parecido a una red social con fines educativos, con posibilidades de asignar insignias a los estudiantes (aplicar gamificación en el aula)	https://new.edmodo.com/
Super Teachers Tools	Sitio web con herramientas gratuitas.	Ofrece programas gratuitos para ayudar a los maestros con materiales divertidos de revisión / capacitación / gestión del aula.	https://www.superteachertools.us/
Genially	Multiherramienta con diverso contenido.	Permite crear presentaciones, infografías, posters, catálogos e imágenes de forma sencilla e intuitiva pensados para gamificar el aula.	https://genial.ly/
Socrative	Test interactivos (quizzes).	Permite la creación de cuestionarios que los estudiantes responden en tiempo real desde sus móviles.	https://www.socrative.com/
Cerebrity	Plataforma para creación de juegos.	Permite transformar cualquier materia curricular en un juego interactivo. Basa su método didáctico en dos características; la gamificación de los contenidos y la co-creación.	https://www.cerebrity.com/

Nota: Tabla elaborada en base a información consultada en la web.

CAPÍTULO III: Metodología

3.1 Tipo y diseño de investigación

La investigación en base al planteamiento del problema y las circunstancias que lo rodean parte de un enfoque cuantitativo ya que plantea dos variables; independiente y dependiente, mismas que fueron comparadas y vinculadas para fundamentar las preguntas de investigación. No obstante, cuando se llevó a cabo la estructura de los instrumentos de recolección de datos estos fueron trabajados mediante una encuesta con escala cualitativa bajo el método de Likert que consiste básicamente en un conjunto de ítems ante los cuales se solicita la reacción de los participantes (sujetos de estudio) donde cada categoría de la escala tiene un valor numérico asignado, lo que generó que en un determinado momento la investigación tome también un enfoque cualitativo.

Es así como se puede precisar que el estudio efectuado se constituyó en un enfoque investigativo de tipo mixto porque comprende la recolección, análisis e integración de datos cuantitativos y cualitativos que crea preciso el investigador en un mismo estudio. De acuerdo a lo que establece Hernández Sampieri & Mendoza Torres (2018) los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio.

Una vez que fue definido en enfoque de investigación se pudo determinar el tipo o alcance del estudio, por lo tanto, esta recayó en el carácter de exploratoria porque implicó una extensa revisión de literatura y estudios referenciales existentes del tema que permitan un acercamiento al problema que se desea analizar, fundamentando la importancia y la relación de las variables, destacando los aspectos fundamentales de la investigación. Para Quezada Cesar; Nervo Vivanco & Kenneth Santa Gadea (2018) la investigación exploratoria es el primer paso de cualquier estudio, los resultados obtenidos en ella revelan un conocimiento superficial del problema. En este sentido, la información recabada dará paso a la continuación de nuevos y más rigurosos estudios (p. 32).

En el estudio que se llevó a cabo el alcance descriptivo se generó desde el momento que se accedió a las diversas teorías que se plasmaron en el fundamento teórico de tal forma que se describieron de forma independiente características, elementos y componentes que componían cada una de las variables de investigación. De acuerdo a Quezada Cesar; Nervo Vivanco & Kenneth Santa Gadea (2018) se enfoca a describir la realidad de determinados sucesos, objetos, individuos, grupos o comunidades a estudiar, consiste en una planificación de actividades encaminadas a examinar las particularidades del problema, formular una hipótesis, seleccionar la técnica para la recolección de datos y las fuentes a consultar.

Desde el momento en que la investigación se direccionó bajo dos variables (independiente y dependiente) se constituyó en correlacional, dando paso a la necesidad de generar una correlación, la misma que exigió llevar a cabo una prueba de hipótesis a fin de determinar el grado de incidencia entre las variables; Competencias Digitales Docentes (variable independiente) y Uso de Estrategias de Gamificación para la Comprensión Lectora (variable dependiente). Citando lo que mencionan Hernández Sampieri & Mendoza Torres (2018) la utilidad principal de los estudios correlacionales es saber cómo se puede comportar un concepto o una variable al conocer el comportamiento de otras variables vinculadas, pueden ser positivas (directamente proporcionales) o negativas (inversamente proporcionales). Y su objetivo es analizar, evaluar y describir los tipos de relación que existen entre los conceptos, rasgos o variables que constituyen un fenómeno, en un contexto particular (Campos Ocampo, 2017).

El alcance explicativo se generó una vez que fueron obtenidos los resultados de las pruebas de hipótesis y se pudo explicar, comprender e interpretar el porqué de la problemática determinando el nivel de relación de una variable en función de otra (causa – efecto). “Con la investigación explicativa se enriquecen, demuestran o se aclara las teorías, corroborando o no la tesis inicial” (Quezada Cesar; Nervo Vivanco & Kenneth Santa Gadea, 2018, p33).

Según el período y secuencia, un estudio se considera transversal cuando recolecta datos en un solo momento (tiempo único), su propósito es describir variables, analizar su incidencia e interrelación en un momento dado, es como tomar una fotografía de algo que sucede (Fresno Chávez, 2018).

En base a esto, podemos indicar que la investigación aplicó un diseño transversal porque planteó la recolección de información en un ciclo de estudio único (período lectivo 2020 – 2021) y, dentro de una población definida (docentes del subnivel de básica media de la E.E.B. Carlos Alberto Flores), con el fin de describir variables para analizar su incidencia e interrelación.

3.2 La población y la muestra

3.2.1 Características de la población

La investigación desde su inició marcó como unidad de análisis a los docentes que conforman el subnivel medio de la E.E.B. Carlos Alberto Flores, cuya población total recae en un total de 3 docentes de acuerdo a los datos legales correspondientes al período lectivo 2020 – 2021, mismos que fueron proporcionados por la directora del plantel. (Anexo 1)

Sin embargo, en base a las necesidades y al contexto de la investigación se considera importante conocer el punto de vista de los estudiantes. Por esta razón, también se toma en cuenta el total de estudiantes (62) distribuidos en los tres años básicos que comprenden el subnivel Medio de la Institución antes mencionada. (Anexo1).

3.2.2 Delimitación de la población

La población es de tipo finita, específicamente estuvo delimitada a los docentes que conforman el subnivel de básica media (Quinto, Sexto y Séptimo año). Al tratarse de una Institución pequeña cabe indicar que cada año básico cuenta con un solo docente – tutor que imparte todas las asignaturas, dando un total de 3 docentes.

Tabla 4.
Docentes de Básica Media, período lectivo 2020 – 2021

Año Básico	Paralelo	Número de docentes
5to EGB	A	1
6to EGB	A	1
7mo EGB	A	1
Total		3

Fuente: Secretaría de la E.E.B. Carlos Alberto Flores

Mientras que los estudiantes del subnivel de básica media están distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 5.
Estudiantes de Básica Media, período lectivo 2020 – 2021

Año Básico	Número de estudiantes
5to EGB	18
6to EGB	20
7mo EGB	24
Total	62

Fuente: Secretaría de la E.E.B. Carlos Alberto Flores

Danto un total de 62 estudiantes pertenecientes a dicho subnivel educativo. Por lo tanto, al ser una población cuya magnitud es pequeña (menor a 100) no es necesario aplicar el cálculo de la muestra.

3.2.3 Tipo de muestra

Se utilizó el tipo de muestra probabilística en la aplicación de las encuestas, puesto que todos los estudiantes pertenecientes al subnivel medio tuvieron igual oportunidad de brindar información relevante para el estudio investigativo. En cambio, en las entrevistas, la muestra fue no probabilística, porque solo se escogió a los docentes cuya característica principal es impartir clases en la básica media.

3.3 Los métodos y las técnicas

3.3.1 Métodos teóricos

Para el desarrollo de la investigación fue necesario el uso de los métodos teóricos que se detallan a continuación:

Método Histórico – Lógico

Establece una forma de evaluación y síntesis de pruebas sistematizadas con el objeto de determinar hechos, aspectos históricos y antecedentes gnoseológicos que muestren la relación que existe desde sus inicios, para formular conclusiones sobre hechos pasados que expliquen vínculos y que conduzcan hallar y comprender las evidencias que respalden el estado presente (Abreu Luis, 2015).

Este método permitió tener conocimiento de las diferentes etapas del problema científico, objeto de investigación, desde sus antecedentes hasta su evolución y desarrollo.

Método Inductivo

Se fundamenta en el razonamiento que parte de aspectos particulares para construir juicios o argumentos generales (Alan Neill and Cortez Suárez, 2018). Este método permitió obtener conclusiones generales a partir de antecedentes particulares, con respecto al problema del escaso uso de estrategias de gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora que utilizan los docentes, es primordial entonces considerar la inducción previa para conseguir resultados propicios.

Método Deductivo

Dicho método permitió obtener conclusiones de forma más directa, tomando en cuenta la forma en que los docentes aún proponen estrategias lectoras tradicionales en sus clases y permitiendo deducir las razones que les impide implementar estrategias innovadoras basadas en gamificación.

El método deductivo se fundamenta en el razonamiento que permite formular juicios partiendo de argumentos generales para demostrar, comprender o explicar los aspectos particulares de la realidad (Alan Neill and Cortez Suárez, 2018).

Método de Análisis

Es un método fundamental para toda investigación científica o académica y es necesario para realizar operaciones teóricas como son la conceptualización y la clasificación (Abreu Luis, 2015). También fue aplicado al tratarse de un informe de investigación que abarca un análisis detallado y organizado de los diferentes elementos que compren la problemática.

3.3.2 Métodos Empíricos

Estos métodos permiten conocer los vínculos y características primordiales del problema en torno al cual se basa la investigación, para lo cual se utilizan procedimientos prácticos de exploración y análisis de datos previo a la comprobación de teorías. Entre ellos tenemos la encuesta y entrevista, cada una empleando sus respectivos instrumentos.

En este caso, la encuesta estuvo dirigida a los estudiantes de básica media, cuyo instrumento fue un cuestionario estructurado de 10 preguntas elaborado bajo la escala de Likert que permitió medir la encuesta de forma psicométrica con el objetivo de vislumbrar la forma de pensar y contestar de los encuestados, es importante destacar que las categorías fueron:

- Muy de acuerdo (5)
- De acuerdo (4)
- Indeciso (3)
- En desacuerdo (2)
- Muy en desacuerdo (1)

Para el caso de la entrevista, esta fue direccionada a los docentes de básica media, con el propósito de conocer que estrategias lectoras emplean actualmente para que los estudiantes del subnivel medio desarrollen la comprensión lectora y cómo están utilizando la gamificación en el ámbito educativo. La entrevista está estructurada con 8 preguntas que han de ser apropiadamente contestadas sin causar presión o manipulación para obtener una respuesta.

3.4 Propuesta de procesamiento estadístico de la información.

Una vez que la información fue recopilada a través de la encuesta y la entrevista se procedió a la tabulación, clasificación, ordenamiento e interpretación de los datos obtenidos mediante la herramienta informática y estadística Microsoft Excel con sus respectivos gráficos de barras.

CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados

4.1 Análisis Descriptivo de los resultados de la encuesta

Una vez realizado el trabajo de campo con los estudiantes del subnivel medio (quinto, sexto y séptimo) de la Escuela de Educación Básica Carlos Alberto Flores, con la información recolectada mediante la aplicación del cuestionario, se pudo dar respuesta a las interrogantes planteadas en este informe:

Cuadro 1.

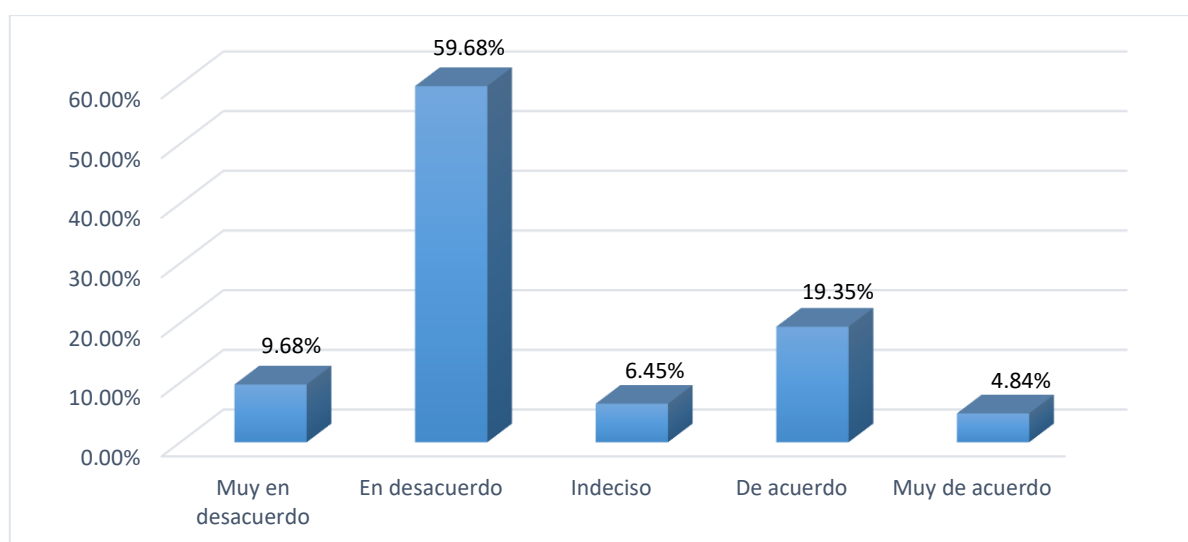
Pregunta 1: *¿Crees que tu profesor/a sabe cómo utilizar la tecnología (TICS) como parte de las clases?*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy en desacuerdo	6	9.68 %
En desacuerdo	37	59.68 %
Indeciso	4	6.45 %
De acuerdo	12	19.35 %
Muy de acuerdo	3	4.84 %
TOTAL	62	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel medio Escuela Carlos Alberto Flores.

Autores: Nathaly Llangari C.

Figura 9. *¿Crees que tu profesor/a sabe cómo utilizar la tecnología (TICS) como parte de las clases?*



Nota: La figura muestra los resultados de la pregunta 1 de la encuesta.

Análisis: La información obtenida acerca de si los profesores saben cómo utilizar la tecnología como parte de las clases, deja ver que el 9,68% de los estudiantes

encuestados está muy en desacuerdo, el 59,68% está en desacuerdo, el 6,45% estuvo indeciso, el 19,35% está de acuerdo y el 4,84% restante está muy de acuerdo. Por consiguiente, al considerar los porcentajes se puede concluir que el 69,36% del total de estudiantes encuestados consideran que sus docentes no saben cómo utilizar la tecnología (TICS) como parte de las clases.

Cuadro 2.

Pregunta 2: *¿Te sientes atraído a las clases cuando tu profesor/a desarrolla actividades que requieren de la tecnología?*

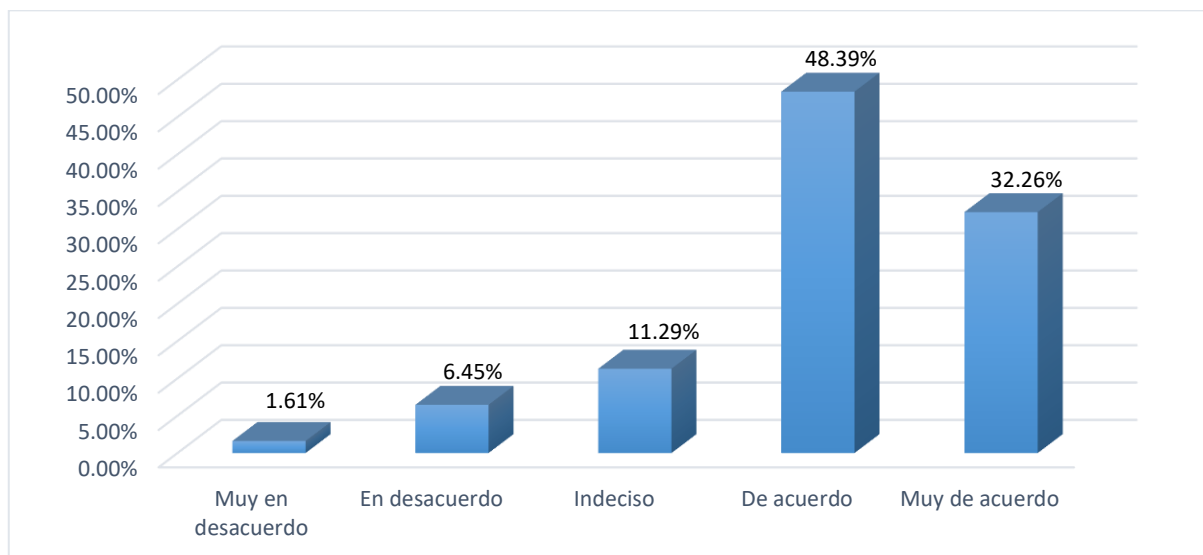
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy en desacuerdo	1	1.61 %
En desacuerdo	4	6.45 %
Indeciso	7	11.29 %
De acuerdo	30	48.39 %
Muy de acuerdo	20	32.26 %
TOTAL	62	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel medio Escuela Carlos Alberto Flores.

Autores: Nathaly Llangarí C.

Figura 10.

¿Te sientes atraído a las clases cuando tu profesor/a desarrolla actividades que requieren de la tecnología?



Nota: La figura muestra los resultados de la pregunta 2 de la encuesta.

Análisis: Del 100% de los encuestados, el 32,26% está muy de acuerdo en que se sienten atraídos a clases cuando el docente desarrolla actividades que requieren de la tecnología, el 48,39% están de acuerdo con esta situación, el 11,29% se sintió indeciso, mientras que el 6,45% de encuestados estuvo en desacuerdo y el 1,61%

restante nunca se ha sentido atraído a las clases ni porque estas requieran del uso de la tecnología.

Cuadro 3.

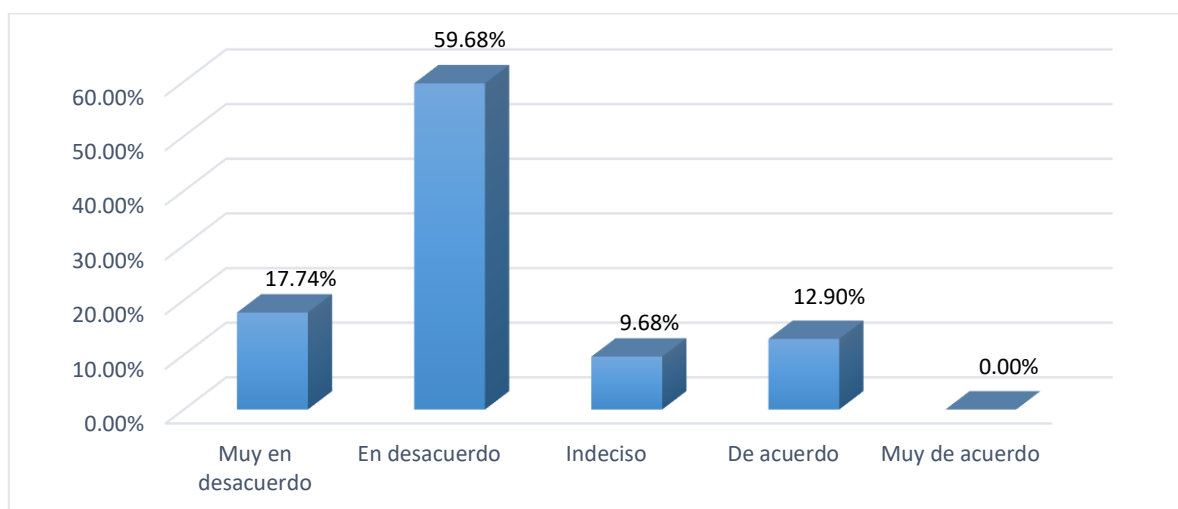
Pregunta 3: ¿Tu profesor/a utiliza con frecuencia actividades que involucren el juego y la tecnología para motivar la lectura?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy en desacuerdo	11	17.74 %
En desacuerdo	37	59.68 %
Indeciso	6	9.68 %
De acuerdo	8	12.90 %
Muy de acuerdo	0	0 %
TOTAL	62	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel medio Escuela Carlos Alberto Flores.
Autores: Nathaly Llangari C.

Figura 11.

¿Tu profesor/a utiliza con frecuencia actividades que involucren el juego y la tecnología para motivar la lectura?



Nota: La figura muestra los resultados de la pregunta 3 de la encuesta.

Análisis: Para esta pregunta relacionada con la frecuencia en que los docentes utilizan actividades que involucren el juego y la tecnología para motivar la lectura, del 100% de los encuestados, el 59,68% respondió que está en desacuerdo dando a entender que los docentes no utilizan este tipo de actividades, el 17,74% está muy en desacuerdo, el 9,68% indeciso, mientras que solo el 12,90% indica estar de acuerdo en que sus docentes si realizan estas actividades.

Cuadro 4.

Pregunta 4: *¿Te sientes motivado a leer gracias a las actividades propuestas por tu profesor/a?*

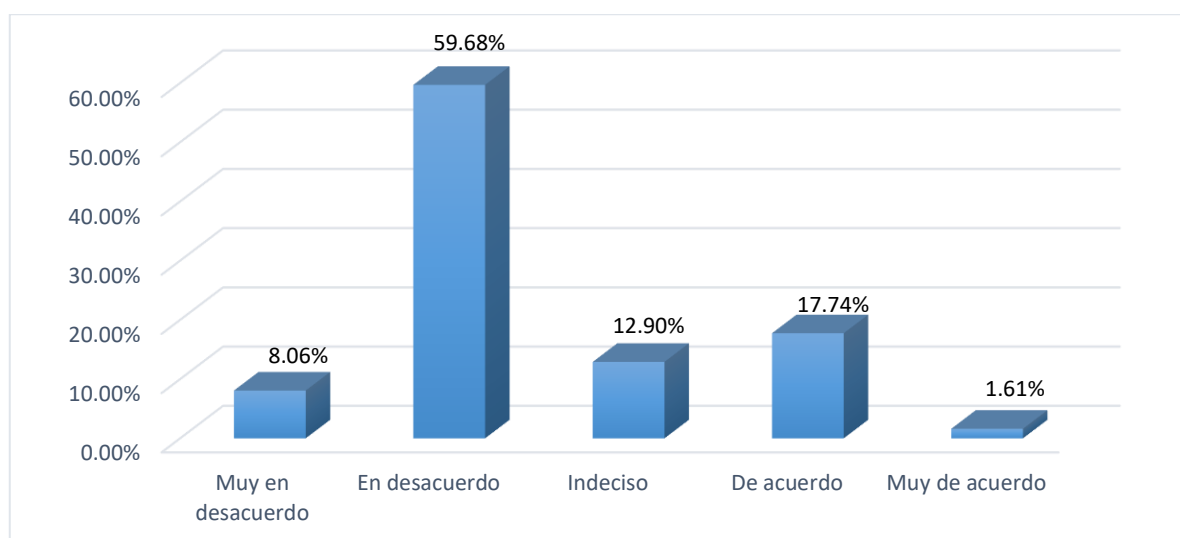
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy en desacuerdo	5	8.06 %
En desacuerdo	37	59.68 %
Indeciso	8	12.90 %
De acuerdo	11	17.74 %
Muy de acuerdo	1	1.61 %
TOTAL	62	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel medio Escuela Carlos Alberto Flores.

Autores: Nathaly Llangarí C.

Figura 12.

¿Te sientes motivado a leer gracias a las actividades propuestas por tu profesor/a?



Nota: La figura muestra los resultados de la pregunta 4 de la encuesta.

Análisis: En base al gráfico estadístico se puede apreciar que el 59,68% de los encuestados indicaron estar en desacuerdo con respecto a sentirse motivados a leer gracias a las actividades propuestas por sus docentes y el 8,06% muy en desacuerdo. Por su parte un 12,90% se mostró indeciso, mientras que el 17,74% menciona que está de acuerdo, es decir, que si se siente motivados a leer al igual que el 1,61% restante que manifiesta estar muy de acuerdo.

Cuadro 5.

Pregunta 5: ¿Tu profesor sabe utilizar la tecnología?

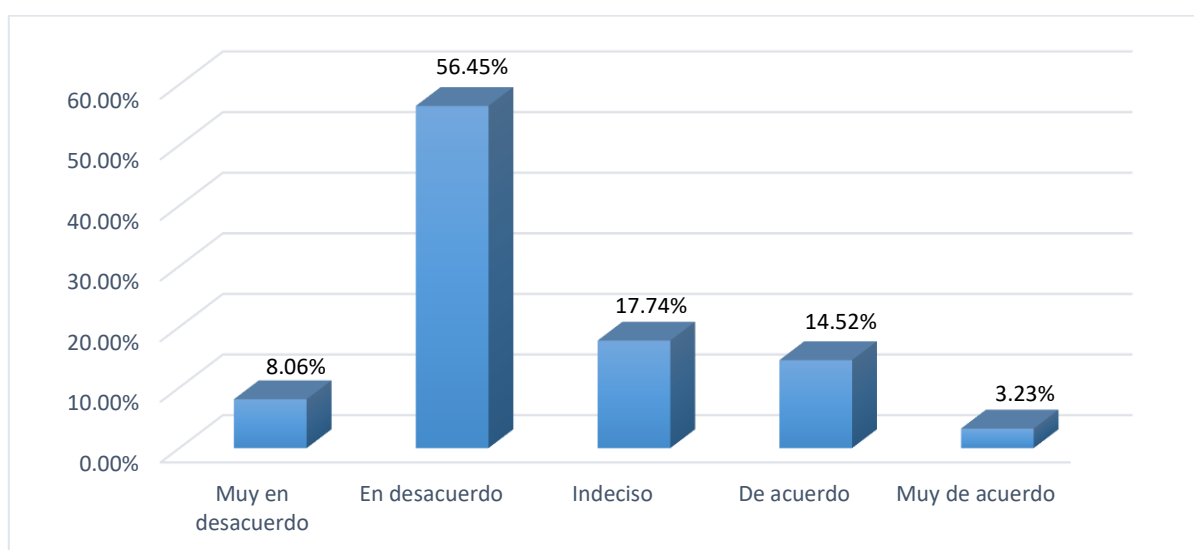
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy en desacuerdo	5	8.06 %
En desacuerdo	35	56.45 %
Indeciso	11	17.74 %
De acuerdo	9	14.52 %
Muy de acuerdo	2	3.23 %
TOTAL	62	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel medio Escuela Carlos Alberto Flores.

Autores: Nathaly Llangari C.

Figura 13.

¿Tu profesor sabe utilizar la tecnología?



Nota: La figura muestra los resultados de la pregunta 5 de la encuesta.

Análisis: En la pregunta relacionada con el nivel en que los docentes saben utilizar la tecnología, del 100% de los encuestados el 56,45% se manifiesta en desacuerdo y el 8,06% muy en desacuerdo, es decir, el 64,51% de los estudiantes encuestados consideran que sus profesores no saben utilizar la tecnología. El 17,74% está indeciso, mientras que tan solo el 14,52% está de acuerdo, y el 3,23% muy de acuerdo.

Cuadro 6.

Pregunta 6: ¿Tu profesor/a durante las clases propone actividades o juegos interesantes que llamen tu atención?

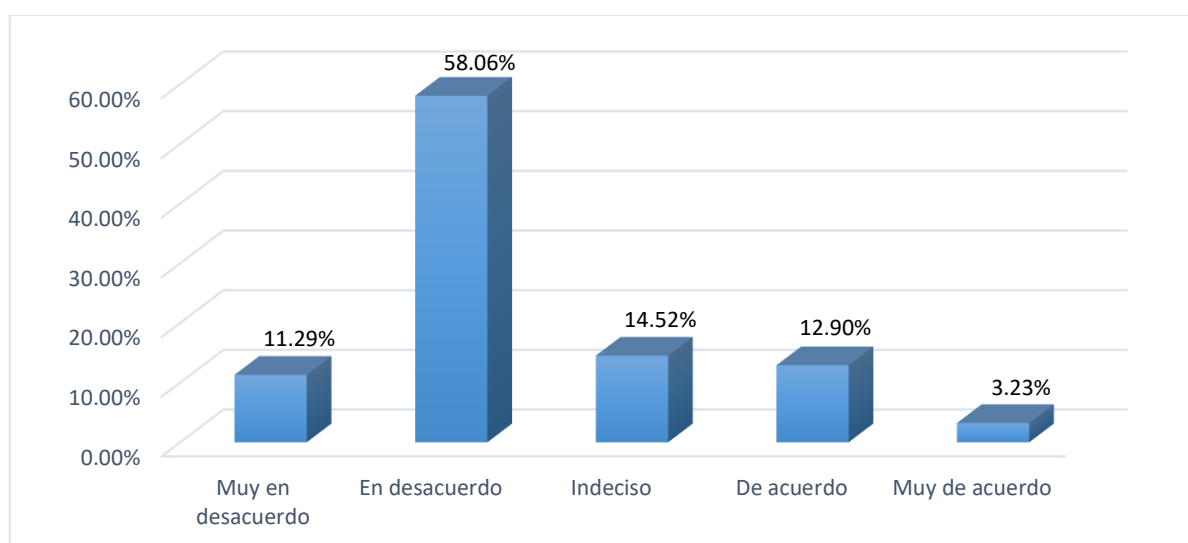
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy en desacuerdo	7	11.29 %
En desacuerdo	36	58.06 %
Indeciso	9	14.52 %
De acuerdo	8	12.90 %
Muy de acuerdo	2	3.23 %
TOTAL	62	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel medio Escuela Carlos Alberto Flores.

Autores: Nathaly Llangarí C.

Figura 14.

¿Tu profesor/a durante las clases propone actividades o juegos interesantes que llamen tu atención?



Nota: La figura muestra los resultados de la pregunta 6 de la encuesta.

Análisis: La información obtenida en este apartado deja ver que, del 100% de los encuestados, el 58,06% indica estar en desacuerdo y el 11,29% muy en desacuerdo con respecto a la interrogante, es decir, que sus profesores durante las clases no proponen actividades o juegos interesantes que llamen su atención. El 14,52% se mantiene indeciso, solamente al 12,90% está de acuerdo y el 3,23% muy de acuerdo es decir menos del 50,00% de los encuestados considera que durante las clases les proponen actividades o juegos que logran captar su atención.

Cuadro 7.

Pregunta 7: *¿Consideras que las actividades propuestas por tu profesor/a son fáciles y divertidas a tal punto que te mantienen motivado para seguir aprendiendo?*

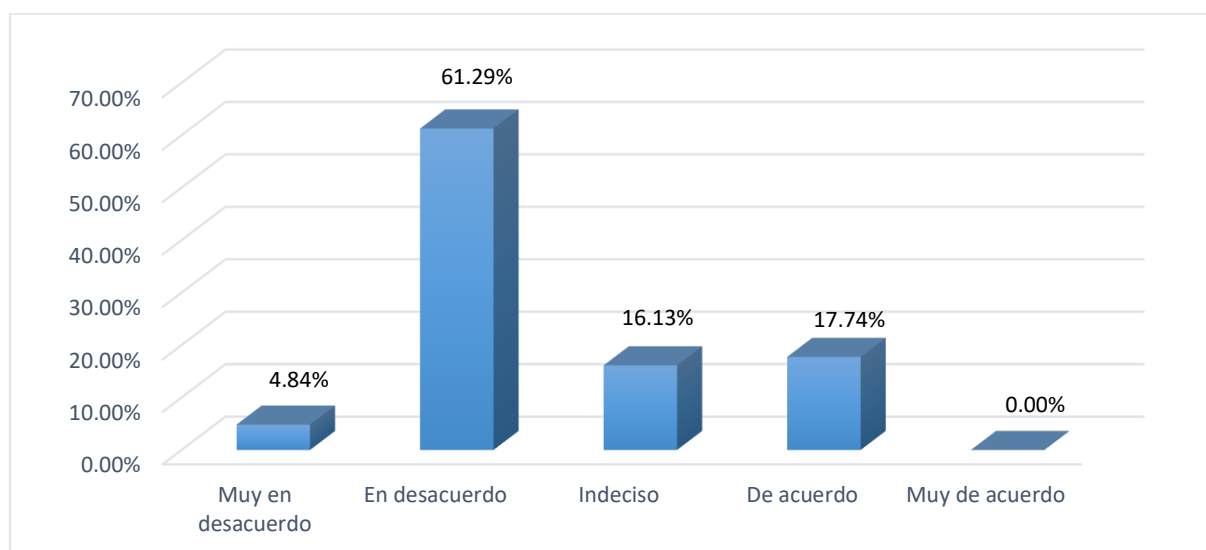
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy en desacuerdo	3	4.84 %
En desacuerdo	38	61.29 %
Indeciso	10	16.13 %
De acuerdo	11	17.74 %
Muy de acuerdo	0	0.00 %
TOTAL	62	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel medio Escuela Carlos Alberto Flores.

Autores: Nathaly Llangari C.

Figura 15.

¿Consideras que las actividades propuestas por tu profesor/a son fáciles y divertidas a tal punto que te mantienen motivado para seguir aprendiendo?



Nota: La figura muestra los resultados de la pregunta 7 de la encuesta.

Análisis: De la gráfica expuesta sobre si los docentes proponen actividades divertidas a tal punto que los mantienen motivados para seguir aprendiendo, los estudiantes indicaron en un 17,74% estar de acuerdo en que sus docentes si realizan este tipo de actividades las clases, un 4,84% manifestó estar muy en desacuerdo porque sus docentes nunca las utilizan, un 61,29% está en desacuerdo ya que rara vez se da uso por parte de sus docentes y el 16,13% restante estuvo indeciso en la pregunta.

Cuadro 8.

Pregunta 8: ¿Cuándo lees, es fácil comprender o deducir las situaciones de cada lectura?

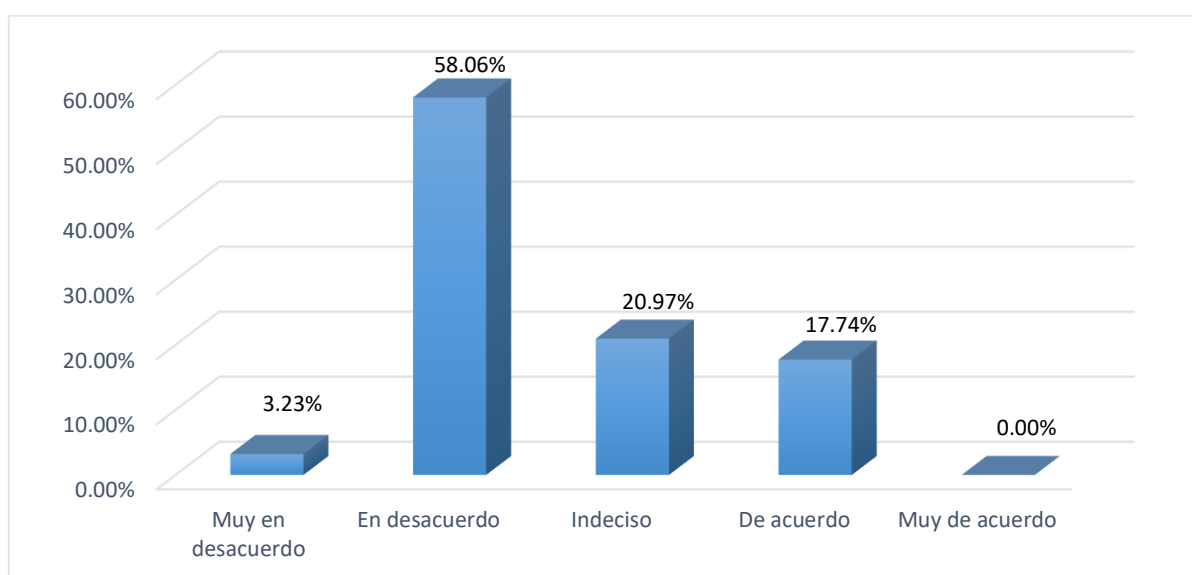
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy en desacuerdo	2	3.23 %
En desacuerdo	36	58.06 %
Indeciso	13	20.97 %
De acuerdo	11	17.74 %
Muy de acuerdo	0	0.00 %
TOTAL	62	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel medio Escuela Carlos Alberto Flores.

Autores: Nathaly Llangarí C.

Figura 16.

¿Cuándo lees, es fácil comprender o deducir las situaciones de cada lectura?



Nota: La figura muestra los resultados de la pregunta 8 de la encuesta.

Análisis: Acerca de que tan fácil les resulta comprender o deducir las situaciones de cada lectura, los estudiantes reflejan su criterio, indicando el 58,06% estar en desacuerdo y un 3,23% muy en desacuerdo con la pregunta, es decir a la mayoría se le dificulta desarrollar su comprensión lectora. El 20,97% se manifiesta indeciso y tan solo el 17,74% considera que comprende o deduce con facilidad las situaciones en base a una lectura.

Cuadro 9.

Pregunta 9: *¿Consideras que las clases son interesantes por la manera en que tu profesor/a fomenta el desarrollo de la comprensión lectora?*

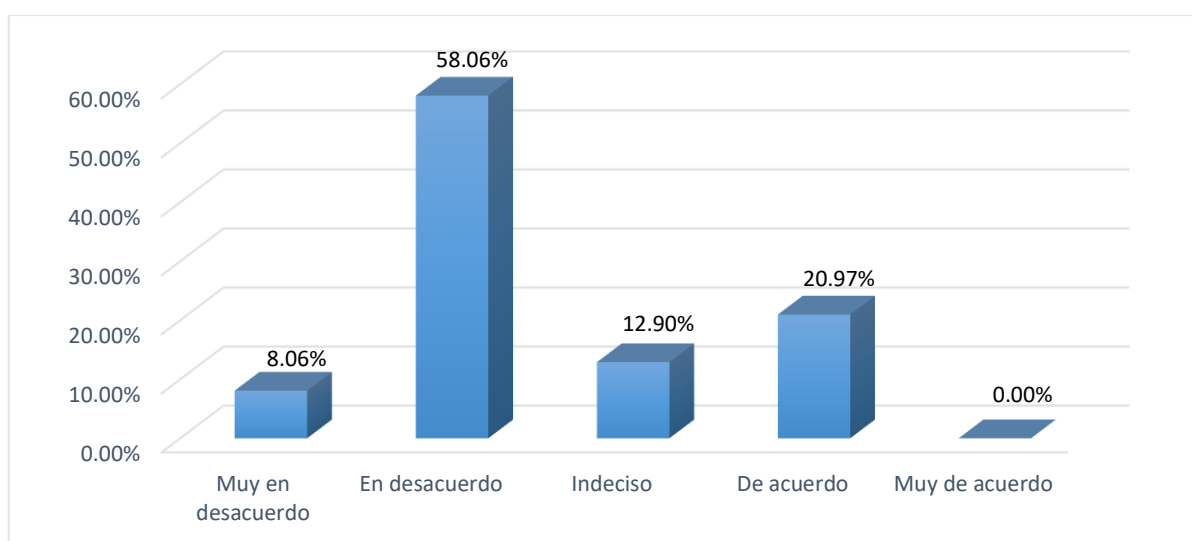
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy en desacuerdo	5	8.06 %
En desacuerdo	36	58.06 %
Indeciso	8	12.90 %
De acuerdo	13	20.97 %
Muy de acuerdo	0	0.00 %
TOTAL	62	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel medio Escuela Carlos Alberto Flores.

Autores: Nathaly Llangarí C.

Figura 17.

¿Consideras que las clases son interesantes por la manera en que tu profesor/a fomenta el desarrollo de la comprensión lectora?



Nota: La figura muestra los resultados de la pregunta 9 de la encuesta.

Análisis: Los encuestados con respecto a la interrogante de si consideran interesantes las clases por la manera en que su docente fomenta el desarrollo de la comprensión lectora manifestaron los siguientes criterios; el 58,06% se mostró en desacuerdo, el 8,06% muy en desacuerdo, mientras que el 12,90% se mantuvo indeciso y, por el contrario, en un menor porcentaje únicamente el 20,97% se mostró de acuerdo. Estos resultados reflejan que la mayoría de los estudiantes no consideran interesantes las clases y por ende tampoco la forma como su profesor fomenta o incentiva el desarrollo de la comprensión lectora.

Cuadro 10.

Pregunta 10. *¿Tu profesor/a ha utilizado aplicaciones como ClassCraft, ta-tum, kahoot o cualquier otra para practicar o reforzar la lectura?*

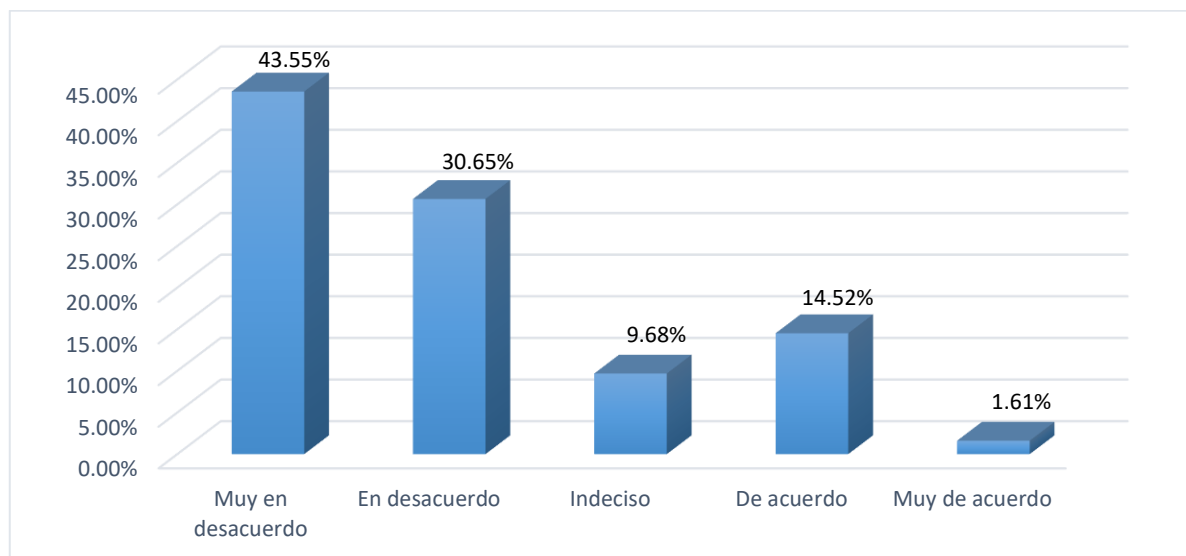
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy en desacuerdo	27	43.55 %
En desacuerdo	19	30.65 %
Indeciso	6	9.68 %
De acuerdo	9	14.52 %
Muy de acuerdo	1	1.61 %
TOTAL	62	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel medio Escuela Carlos Alberto Flores.

Autores: Nathaly Llangarí C.

Figura 18.

¿Tu profesor/a ha utilizado aplicaciones como ClassCraft, ta-tum, kahoot o cualquier otra para practicar o reforzar la lectura?



Nota: La figura muestra los resultados de la pregunta 10 de la encuesta.

Análisis: Con respecto al uso de aplicaciones gamificadas para reforzar la lectura los estudiantes encuestados en su mayoría 74,20% (43,55% muy en desacuerdo y 30,65% en desacuerdo) manifiestan que sus docentes no han utilizado aplicaciones como ClassCraft, ta-tum, kahoot o cualquier otra para practicar o reforzar la lectura. En contraparte, el 14,52% se mostró de acuerdo y el 1,61% muy de acuerdo, es decir que a su criterio sus docentes en alguna ocasión si han utilizado alguna de estas aplicaciones. Mientras que el 9,68% estuvo indeciso en esta pregunta.

4.2 Análisis correlacional de los resultados de la encuesta

Correlación 1:

Pregunta 1. ¿Consideras que tu profesor/a sabe cómo utilizar la tecnología como parte de las clases?

Pregunta 6. ¿Tu profesor/a durante las clases propone actividades o juegos interesantes que llamen tu atención?

Cuadro 11.

Correlación 1

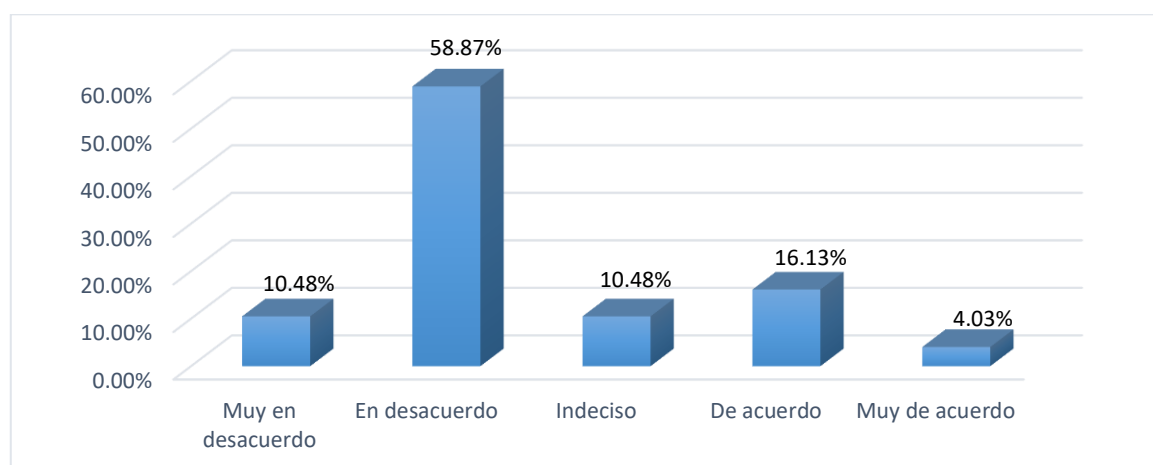
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy en desacuerdo	13	10.48 %
En desacuerdo	73	58.87 %
Indeciso	13	10.48 %
De acuerdo	20	16.13 %
Muy de acuerdo	5	4.03 %
TOTAL	124	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel medio Escuela Carlos Alberto Flores.

Autores: Nathaly Llangarí C

Figura 19.

Correlación 1



Nota: La figura muestra los resultados de la correlación 1.

Análisis: La correlación que existe entre la interrogante 1 y 6 al unificar los datos del 100% de los encuestados, permite concluir que el 58,87% manifestó estar en desacuerdo compartiendo criterio con el 10,48% que está muy en desacuerdo, es decir, que a su criterio los docentes no saben cómo utilizar la tecnología como parte de las clases lo cual dificulta que puedan proponer actividades o juegos interesantes

que llamen la atención de sus estudiantes. Sin embargo, un 10,48% se mostró indeciso, en contraparte tan solo un 16,13% estuvo de acuerdo y un 4,03% muy de acuerdo con que los docentes de la Institución si saben utilizar la tecnología en sus clases para captar la atención a través de diversas actividades.

Correlación 2:

Pregunta 3. ¿Tu profesor/a utiliza con frecuencia actividades que involucren el juego y la tecnología para motivar la lectura?

Pregunta 10. ¿Tu profesor/a ha utilizado aplicaciones como Socrative, ta-tum, kahoot, quizlet o cualquier otra para practicar o reforzar la lectura?

Cuadro 12.

Correlación 2

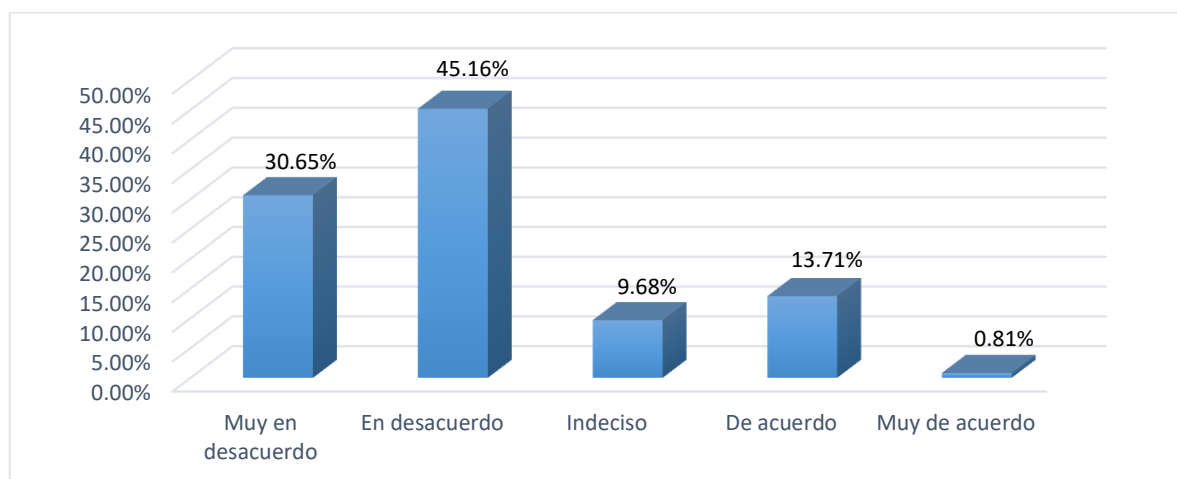
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy en desacuerdo	38	30.65 %
En desacuerdo	56	45.16 %
Indeciso	12	9.68 %
De acuerdo	17	13.71 %
Muy de acuerdo	1	0.81 %
TOTAL	124	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel medio Escuela Carlos Alberto Flores.

Autores: Nathaly Llangarí C

Figura 20.

Correlación 2



Nota: Elaboración propia en base a los resultados de la encuesta realizada.

Análisis: La relación entre las interrogantes 3 y 10 de la encuesta, expone que el 45,16% de los estudiantes está en desacuerdo compartiendo criterio con el 30,65%

que está muy en desacuerdo, es decir, que la mayoría considera que sus docentes para motivar o reforzar la lectura no emplean actividades que involucren la tecnología o el juego y mucho menos aplicaciones gamificadas. Un 9,68% se mostró indeciso y en contraparte tan solo un 13,71% estuvo de acuerdo y un 0,81% muy de acuerdo, dando a entender que son pocos quienes si se han sentido motivados para leer gracias a las diversas actividades planteadas el docente.

Correlación 3:

Pregunta 4. ¿Te sientes motivado a leer gracias a las actividades propuestas por tu profesor/a?

Pregunta 8. ¿Cuándo lees es fácil comprender las situaciones o historias de cada lectura?

Cuadro 13.

Correlación 3

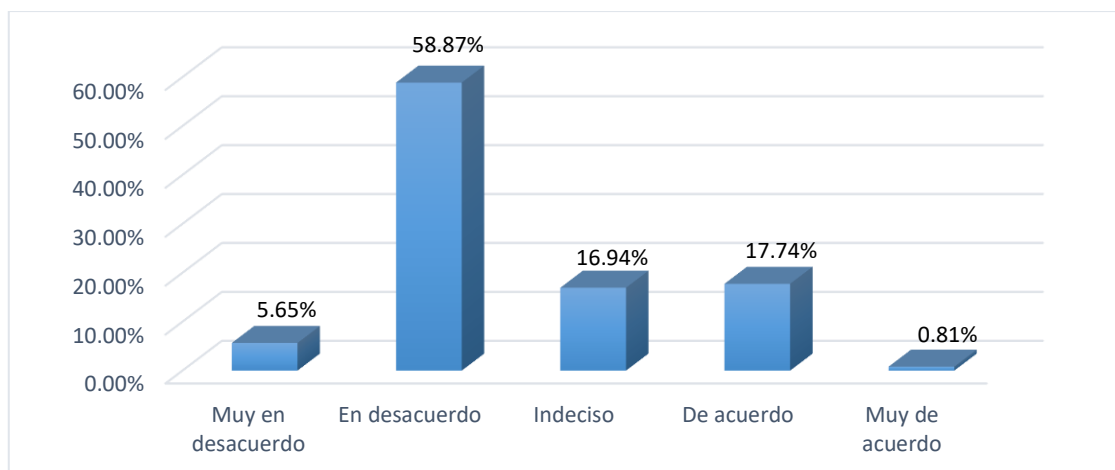
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy en desacuerdo	7	5.65 %
En desacuerdo	73	58.87 %
Indeciso	21	16.94 %
De acuerdo	22	17.74 %
Muy de acuerdo	1	0.81 %
TOTAL	124	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel medio Escuela Carlos Alberto Flores.

Autores: Nathaly Llangarí C

Figura 21.

Correlación 3



Nota: Elaboración propia en base a los resultados de la encuesta realizada.

Análisis: En base a la relación que existe entre la interrogante 4 y 8, se puede concluir que el 58,87% está en desacuerdo, así como el 5,65% está muy en desacuerdo, esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes consultados no se siente motivado a leer con las actividades propuestas por el docente lo que a su vez genera que no les resulte fácil comprender las situaciones, historias o contextos de los textos que leen. Un 16,94% indicó estar indeciso con respecto a las interrogantes, y tan solo el 17,74% se mostró de acuerdo junto con el 0,81% que estuvo muy de acuerdo, es decir que tan solo un mínimo porcentaje se siente motivado a leer y a su vez le resulta fácil comprender una lectura.

4.3 Análisis de los resultados de la entrevista

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la entrevista, en la cual participaron los tres docentes del subnivel medio de la E.E.B. Carlos Alberto Flores, todos con gran trayectoria en el área de lengua y literatura, la misma que se desarrolló mediante el aplicativo Zoom.

Pregunta 1: *¿De qué manera usted mantiene una actualización tecnológica que le facilite seleccionar estrategias que estén acorde a la demanda educativa?*

Docente 1: Llevo años (más de 40) trabajando en un contexto rural y quizás por eso no le di la importancia necesaria al hecho de actualizarme con el uso de herramientas o estrategias tecnológicas. Sin embargo, frente a la nueva realidad educativa me he visto en la obligación de por lo menos aprender a utilizar programas básicos (Word y PowerPoint).

Docente 2: Sinceramente no considero estar actualizada tecnológicamente, y reconozco que esto me ha dificultado el poder implementar estrategias acordes a la época, pero ya por mi edad se me dificulta dominar la tecnología.

Docente 3: Por ser la docente más joven del subnivel considero que tengo la tecnología a mi favor, pero para aplicarla en el contexto educativo si eh tenido que autoformarme con videos tutoriales y aprovechar las pocas oportunidades que nos brinda el Ministerio de Educación a través de la plataforma *Me capacito*, cabe mencionar que aquellos cursos relacionados con la tecnología los empezaron a ofertar a raíz de la pandemia por COVID-19.

Pregunta 2: *¿Cuáles son las estrategias que utiliza para desarrollar la comprensión lectora en sus estudiantes?*

Docente 1: Planteo horarios para la lectura una vez por semana (esto se ha mantenido durante las conexiones virtuales) y luego mis estudiantes deben realizar resúmenes y en ciertos casos deben emplear el uso de mapas conceptuales.

Docente 2: Generalmente propongo una lectura en voz alta con los textos del gobierno, para concluir con una serie de preguntas que deben escribir y responder en sus cuadernos o portafolios.

Docente 3: Tanto en presencial como virtual genero un ambiente ameno antes de realizar la lectura (efectúo alguna dinámica para despertar la motivación), el texto lo proyecto (o imprimo) acompañado de imágenes para mantener el interés y dar paso a la lectura en voz alta (mediante turnos). Desarrollo su comprensión lectora mediante preguntas que los ponen a razonar e inferir, estas actividades las resuelven manualmente en su cuaderno y de vez en cuando usando herramientas como padlet o kahoot.

Pregunta 3: *¿Conoce los beneficios de usar estrategias de gamificación para fomentar la práctica y comprensión lectora en sus estudiantes?*

Docente 1: En general no tengo un conocimiento claro sobre la gamificación, desconocía que puede ayudar a fomentar la comprensión lectora.

Docente 2: Desconozco estos beneficios.

Docente 3: Últimamente algo eh leído con respecto a las herramientas o aplicaciones gamificadas y sus beneficios para la educación, por ejemplo, sé que son estrategias que logran despertar el interés y la motivación del estudiante.

Pregunta 4: *¿En qué tipo de cursos usted ha participado con respecto al manejo de las Tics?*

Docente 1: Durante la pandemia el Ministerio de Educación nos incitó a participar en los cursos de la plataforma Profuturo de la telefónica Movistar, allí recordamos como usar lo básico de Microsoft y algunas otras aplicaciones.

Docente 2: En ninguno que esté directamente relacionado con las Tics.

Docente 3: Solamente en cursos 100% online teóricos y prácticos, la mayoría de ellos promovidos por el Ministerio en convenio con otras Instituciones.

Pregunta 5: *¿Qué actividades emplea para despertar la motivación en sus estudiantes durante las clases?*

Docente 1: Utilizo dinámicas que permitan generar un ambiente agradable para que mis estudiantes tengan mayor confianza al momento de participar o dar su punto de vista durante la clase.

Docente 2: Empleo canciones o la lectura de frases motivacionales antes de cada jornada.

Docente 3: De entrada, utilizo una dinámica y cuando se puede también un video de preferencia animado pero que esté relacionado con el tema a tratar, durante el desarrollo de la clase me gusta que sean mis estudiantes quienes con sus palabras elaboren sus propios conceptos o conclusiones, en el aula rara vez les permitía el uso de celulares como parte de la clase. Ahora de vez en cuando interactuamos a través de plataformas más llamativas e innovadoras.

Pregunta 6: *¿Cómo las estrategias que utiliza en clases influyen para alcanzar los objetivos planificados?*

Docente 1: Influyen al permitirme direccionar a los estudiantes en la práctica diaria, pero sobre todo porque me permite objetivar los problemas, comprendiendo y permitiéndome hacer frente a la búsqueda de soluciones.

Docente 2: Las estrategias son importantes porque desde el inicio forman parte de la planificación, y al emplearlas de forma correcta podemos ir observando si se encaminan a nuestros objetivos o si las debemos ir modificando.

Docente 3: Al establecer los objetivos de mi planificación esto me permite visualizar situaciones futuras, así como focalizar las estrategias (y recursos) que voy a utilizar en mis clases tomando en consideración las necesidades de mis estudiantes y direccionarlas para alcanzar el objetivo deseado.

Pregunta 7: *¿Considera que las estrategias basadas en gamificación pueden desarrollar con mayor facilidad la comprensión lectora en sus estudiantes?*

Previamente les explico en que consiste la gamificación.

Docente 1: Creo que sí, porque al ser algo novedoso empezaría por llamarles la atención (a los estudiantes), y si al mismo tiempo me permite trabajar la comprensión lectora sería muy interesante.

Docente 2: Los estudiantes actualmente viven pegados a la tecnología, por ello considero positivo y apropiado el uso de estrategias gamificadas para desarrollar la comprensión lectora de forma más innovadora y práctica.

Docente 3: Claro que sí, porque al ser estrategias basadas en juegos (con fines educativos) van a lograr despertar un interés y motivación mucho más fuerte en los estudiantes, lo que automáticamente les creará un gusto por la lectura planteada desde diversos formatos.

Pregunta 8: *¿Usted utiliza herramientas tradicionales o innovadoras para fomentar el desarrollo de la comprensión lectora en sus estudiantes? Y ¿Por qué?*

Docente 1: Prefiero utilizar herramientas tradicionales porque son las que domino, sin embargo, en ciertas ocasiones me arriesgué a probar aplicaciones en el celular, pero las actividades no salieron como esperaba quizás por falta de práctica de ambas partes (estudiantes y docente).

Docente 2: Utilizo herramientas tradicionales porque son con las que eh trabajado desde siempre y me han dado buenos resultados, considero que son más sencillas y efectivas para desarrollar la práctica y comprensión lectora.

Docente 3: Trato de combinar entre lo tradicional e innovador porque considero que ambos tipos de herramientas son complementarias y de gran ayuda para que mis estudiantes se motiven a leer y a su vez van desarrollando la comprensión lectora. Generalmente utilizo herramientas tradicionales como el uso del texto de Lengua al que todos tienen acceso, y de vez en cuando me gusta innovar con aplicaciones como padlet o kahoot.

Análisis e interpretación:

Frente a las nuevas modalidades de estudio, indistintamente del subnivel educativo, es indiscutible que el uso y dominio de la tecnología (desarrollo de la competencia tecnológica) es necesario dentro de este contexto, al saber implementarla de manera adecuada sus beneficios son indiscutibles. Sin embargo, en base al criterio de los entrevistados se puede exteriorizar una realidad latente en la Institución y es que los docentes del subnivel medio no se encuentran debidamente capacitados en el manejo de las herramientas tecnológicas, es más, la poca actualización con la que cuentan la han adquirido por autoformación y en ciertos casos por medio de los cursos que oferta el Ministerio de educación a través de la plataforma *Me capacito* o convenio con otras instituciones, cabe recalcar que dichos cursos han sido recientemente (por la pandemia) enfocados hacia la innovación educativa y el uso de recursos tecnológicos. Eso sumado al hecho de que los docentes son ya personas adultas que pasan los 50 años dificulta aún más este proceso y deriva en el uso de estrategias tradicionales para desarrollar la comprensión lectora como el rutinario uso exclusivo del texto de lengua, las lecturas en voz alta o la elaboración de resúmenes en los cuadernos para fomentar el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes, porque según los docentes este tipo de estrategias son las que dominan, además de considerarlas sencillas y de fácil acceso ya que no necesitan de recursos adicionales como el internet o contar con un dispositivo electrónico.

Indican que son las estrategias que se aplican en clases las que influyen significativamente para que puedan alcanzar los objetivos propuestos en su planificación, permitiendo direccionar a sus estudiantes y objetivar los problemas que se presentan para buscar soluciones. Los docentes de por sí ya utilizan dinámicas y una diversidad de actividades para despertar la motivación previa al inicio de una clase, por ello consideran que sería apropiado empezar a utilizar estrategias que logran despertar el interés y la motivación del estudiante como lo son las estrategias basadas en gamificación, ya que al ser algo novedoso empezaría por llamarles la atención a los estudiantes y al ser estrategias basadas en juegos (con fines educativos) contribuirá para crear un gusto por la lectura al ser planteada desde diversos formatos.

Figura 22.

Nube de palabras para definir: estrategias gamificadas.

Defina "estrategias gamificadas" en 5 palabras :

Mentimeter



Nota: Elaboración propia de la nube de palabras en la herramienta *Mentimeter* que muestra las palabras con mayor incidencia.

CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

En este informe se sistematizaron los aspectos conceptuales y operacionales de las competencias digitales docentes y las estrategias basadas en gamificación.

La evidencia, concluye, que los docentes del subnivel medio no poseen un adecuado conocimiento con respecto al uso de la tecnología lo que a su vez influye en el diseño de clases poco motivantes. Dificultando así que los estudiantes se sientan atraídos a practicar la lectura en formatos prácticos y novedosos.

Los resultados muestran que el tradicionalismo en prácticas y estrategias lectoras utilizadas por los docentes tiene una significativa incidencia en la escasa efectividad de la comprensión lectora en los educandos.

De acuerdo con los resultados de la recolección de datos, la insuficiente capacitación en Tics que tienen los docentes incide en el uso de herramientas tradicionales (que no requieren el uso de la tecnología) para la comprensión lectora.

5.2 Recomendaciones

Se recomienda a los directivos y personal docente, analizar e implementar estrategias encaminadas a capacitar y actualizar sus competencias digitales con el objetivo de mejorar sus habilidades y destrezas.

El Ministerio de Educación, debería prestar atención especial aquellos docentes que no poseen un adecuado conocimiento con respecto al uso de la tecnología, facilitándoles cursos prácticos y gratuitos para que se vayan adaptando a las nuevas tecnologías y modalidades de estudio.

El personal docente debe innovar sus clases con técnicas y estrategias metodológicas que despierten el interés de los estudiantes. Sería recomendable que los docentes de la misma institución que dominan el manejo de herramientas o aplicaciones gamificadas como por ejemplo kahoot, quizlet o ta-tum pueden elaborar videos tutoriales cortos y prácticos que sirvan de guía o material de consulta.

Así mismo, tomando en consideración que el 80% de los estudiantes encuestados (*pregunta 2*) manifiestan interés por realizar actividades que requieran el uso de la tecnología, es recomendable relacionarla con la lectura a través del juego, proporcionando nuevas experiencias de aprendizaje.

Bibliografía

- Abreu Luis, J. (2015). Análisis al Método de la Investigación. *Daena: International Journal of Good Conscience*, 10(1), 205–214. Retrieved from [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- Alan Neill, D., & Cortez Suárez, L. (2018). Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica. In *Editorial UTMACH* (1st ed.). <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. *Gabinete de Tele-Educación. Universidad Politécnica de Madrid*, 33. Retrieved from [http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos de la gamificacion_v1_1.pdf](http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Calle Álvarez, G. Y., & Gómez-Sierra, M. I. (2020). El Comportamiento Lector En Textos Multimodales Digitales En La Básica Primaria. *Panorama*, 14(27), 14–34. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v14i27.1518>
- Campos Ocampo, M. (2017). Métodos de investigación académica. *Universidad de Costa Rica*. Retrieved from <https://hdl.handle.net/10669/76783>
- Cantero García, M., Dorta Afonso, D., & Olivares, J. (2019). Kahoot! como herramienta docente. *Revista: Atlante*. Retrieved from <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/07/kahoot-herramienta-docente.html>
- Carneiro, R., Toscano, J., & Diaz, T. (2015). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*.
- Conchillo García, M. (2017). ¿Cómo Motivar a nuestros Alumnos? La Gamificación. Retrieved from <http://repositorio.ual.es/handle/10835/5911>
- Contreras, R., & Eguia, J. L. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*.
- Contreras, R., & Eguia, J. L. (2017). Experiencias de gamificación en las aulas. In *Education and Health* (Vol. 29).
- Díaz Barriga Arceo, F. (2019). Evaluación de Competencias en Educación Superior: Experiencias en el Contexto Mexicano. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 12(2), 49. <https://doi.org/10.15366/riee2019.12.2.003>
- Dueñas, A., & Jurado, P. (2017). Gamificación como proceso estratégico para el aprendizaje. Retrieved from [educaweb.com website: https://www.educaweb.com/noticia/2017/07/27/gamificacion-como-proceso-estrategico-aprendizaje-15056/](https://www.educaweb.com/noticia/2017/07/27/gamificacion-como-proceso-estrategico-aprendizaje-15056/)
- Duran, G. (2018). Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del uso de las TIC en estudiantes de educación primaria. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 401–406. <https://doi.org/10.17981/culteducoc.9.3.2018.46>
- Ecuador. Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021-Toda una Vida.* , (2017).
- Edu Trends. (2016). Edu Trends: Gamificación. *Observatorio de Innovación Educativa Del Tecnológico de Monterrey*, 34. Retrieved from <http://bit.ly/ObservatorioGPlus>

- EDUCACIÓN con TECNOLOGÍA: Un compromiso social. (2019). In E. Vaquero Tió, E. Brescó Baiges, F. X. Carrera Farran, & J. L. Coiduras Rodríguez (Eds.), *Iniciativas y resultados de investigaciones y experiencias de innovación educativa*. <https://doi.org/10.21001/edutec.2019>
- Escobar, A., & Torres, J. (2019). *Perfil de Competencias Docentes para Fortalecer Procesos de calidad Educativa en la Educación Básica Primaria*. 53(9), 1689–1699.
- España. Ministerio de Educación, cultura y deporte. LOOMCE. , 25 Boe § (2015).
- Espinoza Freire, E. E., & Campuzano Vásquez, J. A. (2019). La formación por competencias de los docentes de educación básica y media. *Revista Conrado*, 15(67), 250–258.
- European Parliament and the Council. (2006). Recommendation of the European Parliament and the Council on key competencies for lifelong learning. *Official Journal of the European Union*, (March 2002), 10–18. Retrieved from <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:en:PDF>
- Fresno Chávez, C. (2018). *Metodología de la Investigación: así de fácil*.
- Gallego, F. J., Molina, R., & Llorens, F. (2014). *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. 152. Retrieved from <http://www.gartner.com/it->
- Guimarães Carvalho, I., Tejada, J., & Pozos Pérez, K. V. (2019). Formación docente para la educación a distancia: la construcción de las competencias docentes digitales. *Série-Estudos - Periódico Do Programa de Pós-Graduação Em Educação Da UCDB*, 69–87. <https://doi.org/10.20435/serie-estudos.v24i51.1296>
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la investigación - Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. In *Mac graw hill education*. Retrieved from https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=5A2QDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=metodologia+de+la+investigacion+roberto+sampieri&ots=TjTgUWUoE5&sig=4pB9KOGUJaydxelH8eCVCpcKJKw&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false%0Ahttps://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64018215/M
- INEVAL. (2018a). Educación en Ecuador. Resultados de PISA para el Desarrollo.[Education in Ecuador. Results of PISA for Development]. *OECD Reports*, 152. Retrieved from <https://n9.cl/ofgk3>
- INEVAL. (2018b). *La educación en Ecuador: Logros alcanzados y nuevos desafíos. Resultados educativos 2017-2018*. Retrieved from https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/02/CIE_ResultadosEducativos18_20190109.pdf
- INTEF. (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente*. Retrieved from https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Común-de-Competencia-Digital-Docente.pdf
- Jiménez Torres, A. I., & García Lázaro, D. (2018). *El proceso de gamificación en el aula : Las matemáticas en educación infantil*.

- Jofre, G. (2009). *Competencias Profesionales De Los Docentes De Enseñanza Media De Chile*. 1–429.
- Manzano León, A., Sánchez Sánchez, M., Trigueros Ramos, R., Álvarez Hernández, J., & Aguilar-Parra, J. M. (2019). Gamificación y Breakout Edu en Formación Profesional. El programa «Grey Place» en Integración Social. *EDMETIC*, 9(1), 1–20. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12067>
- Martínez-Izaguirre, M., Yániz Álvarez de Eulate, C., & Villardón-Gallego, L. (2017). Competencias profesionales del profesorado de educación obligatoria. *Revista Iberoamericana de Educación*, 74, 171–192. <https://doi.org/10.35362/rie740613>
- Millán, J. A. (2020). La Lectura En La Sociedad Del Conocimiento. In *Historia de la educación lingüística y literaria*. <https://doi.org/10.2307/j.ctv10rr8xc.10>
- Ministerio de educación. *Política educativa para el fomento de la lectura*. , (2021).
- Ministerio de Educación. Estándares De Calidad Educativa. , Ministerio de Educación § (2012).
- Ministerio de Educación. (2020). Me capacito. Capacitación docente. Retrieved September 19, 2021, from <https://mecapacito.educacion.gob.ec/capacitacion2020/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). Guía curricular de mediación lectora. *Primera Edición*, 1–56. Retrieved from <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/08/Guia-Curricular-de-Mediacion-Lectora.pdf>
- Naciones Unidas. (2018). La Agenda 2030 y sus Objetivos de Desarrollo Sostenible. In *CEPAL*. <https://doi.org/10.5354/0719-4633.2018.52077>
- Ocón Galilea, R. (2016). La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico. *E-Innova BUCM*, 60, 1–10.
- Oliva, H. A. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 44(May 2017), 29. <https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>
- Pabón, J. M. C. (2018). Uso de MINECRAFT como estrategia de gamificación para desarrollar la competencia lectora en el área de lengua castellana en estudiantes del grado noveno de la institución educativa Diego Echavarría de Itagüí-Antioquia. *Informática Educativa UDES*.
- Perrenoud, P. (2007). *Diez nuevas competencias*.
- Ponce Lara, C. (2017). *Gamificación en Ecuador: ¿los juegos pueden ser parte de procesos educativos y laborales?* (Universidad de las Americas). Retrieved from <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/8141>
- Posada Prieto, F. (2017). Gamifica tu aula Experiencia de gamificación TIC para el aula. *V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*, 6. Retrieved from http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/6791%0Ahttps://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6791/CIVE17_paper_74.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Prieto Jurado, E. (2017). *Gamificación, motivación y aprendizaje en Educación primaria*. 162. Retrieved from

<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/192932/Gamificación.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Rangel Baca, A. (2014). Competencias docentes digitales: propuesta de un perfil. *Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación*, (46), 235–248. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i46.15>
- República del Ecuador. CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR. , Constitución del Ecuador § (2008).
- Rondón, G., & Ramos, E. (2018). Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Tecnología Educativa*, 3(2), 41–44. Retrieved from <https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu/article/view/97>
- Tenesaca, M., & Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe.* (UNAE (Universidad Nacional de Educación)). Retrieved from <http://201.159.222.12/bitstream/123456789/1646/1/a>. Documento de Integración Curricular Gamificacion.pdf
- Trejo González, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula Technological resources for the integration of gamification in the classroom. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13(2019), 75–117. Retrieved from <https://doi.org/10.51302/tce.2019.285>
- UNESCO. (2019). *Marco de competencias docentes en materia de TIC UNESCO Versión 3.* Retrieved from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024/PDF/371024spa.pdf.multi>
- Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. *Capital Humano*, 28(295), 72–78. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/282869861_Los_secretos_de_la_gamificacion
- Valdivieso Guerrero, T. S., & Gonzáles Galán, M. Á. (2016). Competencia Digital Docente: ¿Dónde Estamos?. Perfil Del Docente De Educación Primaria Y Secundaria. El Caso De Ecuador. *Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación*, (49), 57–73. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2016.i49.04>
- Villarroel, V. A., & Bruna, D. V. (2017). Competencias Pedagógicas que Caracterizan a un Docente Universitario de Excelencia: Un Estudio de Caso que Incorpora la Perspectiva de Docentes y Estudiantes. *Formacion Universitaria*, 10(4), 75–96. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062017000400008>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. In *Pearson* (5th ed.).
- Zaira Magdalena; Zapata Vega. (2019). *Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje. Guía de Gamificación.* Universidad de Guayaquil.

Anexos

Anexo 1.

Datos de estudiantes y docentes de la Básica Media



Escuela de Educación Básica
"CARLOS ALBERTO FLORES"
Yaguachi - Vuelta Larga
Código AMIE: 09H05019



Yaguachi, 6 de Julio del 2021

INFORME

Yo, Kathiusca Soriano C., directora de la Escuela de Educación Básica Carlos Alberto Flores, doy constancia que en el año lectivo 2020 – 2021, se encontraron matriculados legalmente en la institución el siguiente número de estudiantes en lo que corresponde a básica media:

Año básico	Número de estudiantes
Quinto	18
Sexto	20
Séptimo	24

Cada año básico mencionado contó con su respectivo docente, es decir que, en el subnivel medio en total laboraron 3 docentes.

Particular que hago conocer para los fines pertinentes.

LIC. KATHIUSCA SORIANO C.
Directora de la E.E.B. Carlos Alberto Flores
escuelacaf2019@outlook.es
kathiusca.soriano@educacion.gob.ec

Anexo 2.

Permiso para realizar encuestas y entrevistas



Escuela de Educación Básica
"CARLOS ALBERTO FLORES"
Yaguachi - Vuelta Larga
Codigo AMIE: 09H05019



Yaguachi, 6 de Julio del 2021

Lic. Nathaly Llangari Cuenca
Maestrante – UNEMI
Ciudad

De mis consideraciones.

Por medio de la presente me permito informarle que su solicitud para realizar la aplicación de las herramientas de recolección de datos (encuesta y entrevista) tanto a estudiantes como docentes del subnivel medio de la Institución que presido ha sido APROBADA, deseando que así Ud. pueda concluir exitosamente su Informe de Investigación.

Recalcando que, como establecimiento educativo público estamos con la entera predisposición de colaborar y apoyar cualquier proceso que pueda beneficiar a nuestra comunidad educativa y a la educación del país en general.

Sin otro particular, me despido de usted.

Cordialmente.



LIC. KATHIUSCA SORIANO C.
Directora de la E.E.B. Carlos Alberto Flores
escuefacaf2019@outlook.es
kathiusca.soriano@educacion.gob.ec

Anexo 3.

Validación de la encuesta por un experto.

Valoración general del cuestionario

Por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las opciones que se presentan:


	sí	no
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para que los encuestados puedan responderlo adecuadamente.	X	
El número de preguntas del cuestionario es excesivo		X
Las preguntas constituyen un riesgo para el encuestado (en el supuesto de contestar SÍ, por favor, indique inmediatamente abajo cuáles)		X

Preguntas que el experto considera que pudieran ser un riesgo para el encuestado:	
N.º de la(s) pregunta(s)	
.....	
Motivos por los que se considera que pudiera ser un riesgo	
.....	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

	Evaluación general del cuestionario			
	Excelente	Buena	Regular	Deficiente
Validez de contenido del cuestionario	X			

Observaciones y recomendaciones en general del cuestionario:	
Motivos por los que se considera no adecuada	
.....	
Motivos por los que se considera no pertinente	
.....	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

Identificación del experto

Nombre y apellidos	Phd. Carlos Yance
Filiación (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	Docente Titular Agregado 2- UNEMI
e-mail	cvances@unemi.edu.ec
Teléfono o celular	0958917289
Fecha de la validación (día, mes y año):	14-09-2021
Firma	 <small>El medio de autenticación por:</small> CARLOS LEONIDAS YANCE CARVAJAL

Muchas gracias por su valiosa contribución a la validación de este cuestionario.

Anexo 4.
Cuestionario para encuestas



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
Instituto de Posgrado
&
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
“Carlos Alberto Flores”



**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE
BÁSICA MEDIA DE LA E.E.B. CARLOS ALBERTO
FLORES**

El objetivo de la encuesta es: "Determinar cómo las competencias docentes inciden en el uso de estrategias de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del subnivel medio".

Le agradezco muy encarecidamente por la contestación de cada una de las preguntas de manera sincera, ya que las respuestas son de gran importancia para el presente informe por lo que toda información recopilada se mantendrá en absoluta reserva.

1. ¿Crees que tu profesor/a sabe cómo utilizar la tecnología (TICS) como parte de las clases? *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

2. ¿Te sientes atraído a las clases cuando tu profesor/a desarrolla actividades que requiere de la tecnología? *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

3. ¿Tu profesor/a utiliza con frecuencia actividades que involucren el juego y la tecnología para motivar la lectura? *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

4. ¿Te sientes motivado a leer gracias a las actividades propuestas por tu profesora/a? *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

5. ¿Tu profesor sabe utilizar la tecnología? *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

6. ¿Tu profesora/a durante las clases propone actividades o juegos interesantes que llamen tu atención? *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

7. ¿Consideras que las actividades propuestas por tu profesora/a son fáciles y divertidas a tal punto que te mantienen motivado para seguir aprendiendo? *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

8. ¿Cuándo lees, es fácil comprender o deducir las situaciones de cada lectura? *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

9. ¿Consideras que las clases son interesantes por la manera en que tu profesora/a fomenta el desarrollo de la comprensión lectora? *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

10. ¿Tu profesora/a ha utilizado aplicaciones como ClassCraft, ta-tum, kahoot o cualquier otra para practicar o reforzar la lectura? *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Anexo 5. Entrevistas

The screenshot shows a Zoom meeting window with a PowerPoint presentation. The slide is titled "PREGUNTA # 1" and features the logo of the Universidad Estatal de Milagro (UNEMI) on the left. The main text on the slide is a bullet point: "¿De qué manera usted mantiene una actualización tecnológica que le facilite seleccionar estrategias que estén acorde a la demanda educativa?". The Zoom interface includes a top bar with "You are screen sharing" and "Stop Share" buttons, and a sidebar on the right with video thumbnails for participants Nathaly Llangari and Otton Vera. The PowerPoint ribbon is visible at the top, showing options like "Inicio", "Insertar", "Dibujar", "Diseño", "Transiciones", "Animaciones", "Presentación con diapositivas", "Revisar", "Vista", "Grabación", and "Ayuda".

The screenshot shows a Zoom meeting window with a PowerPoint presentation. The slide is titled "PREGUNTA # 2" and features the logo of the Universidad Estatal de Milagro (UNEMI) on the left. The main text on the slide is a bullet point: "¿Cuáles son las estrategias que utiliza para desarrollar la comprensión lectora en sus estudiantes?". The Zoom interface includes a top bar with "You are screen sharing" and "Stop Share" buttons, and a sidebar on the right with video thumbnails for participants Nathaly Llangari and Martha Estrada. The PowerPoint ribbon is visible at the top, showing options like "Inicio", "Insertar", "Dibujar", "Diseño", "Transiciones", "Animaciones", "Presentación con diapositivas", "Revisar", "Vista", "Grabación", and "Ayuda".