

UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES ESPÍRITU SANTO

FACULTAD DE ARTES LIBERALES Y EDUCACIÓN

APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE SALAZAR ABIO EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024.

TRABAJO DE TITULACIÓN QUE SE PRESENTA COMO REQUISITO PREVIO A OPTAR POR EL GRADO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: GINA VANESSA CERDA TAPUY

NOMBRE DEL TUTOR: ISAAC AUGUSTO CAICEDO V., MEE

SAMBORONDÓN, 09 DE MARZO 2024

Resumen

La investigación se desarrolló con el objetivo de Analizar el impacto de la aplicación de la gamificación como herramienta para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de educación general básica del CECIB Salazar Abio en el periodo lectivo 2023-2024. Para este fin se empleó una metodología cuasiexperimental que incluyó a dos grupos de estudiantes, uno de control (metodología tradicional) y otro experimental (gamificación), la recolección de datos se realizó a través de una prueba de comprensión lectora antes (Pretest) y después de la intervención (Postest). Por lo tanto, se concluye que, la aplicación de la gamificación como herramienta para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de educación general básica del CECIB Salazar Abio fue positiva dado que se observaron diferencias significativas al comparar el desempeño inicial y final de los estudiantes.

Palabras clave: comprensión lectora, estudiantes, educación básica, lectura, gamificación.

Abstract

The research was developed with the objective of Analyzing the impact of the application of gamification as a tool for the development of reading comprehension in 4th year basic general education students at CECIB Salazar Abio in the 2023-2024 school year. For this purpose, a quasi-experimental methodology was used that included two groups of students, one control (traditional methodology) and another experimental (gamification), data collection was carried out through a reading comprehension test before (Pretest) and after of the intervention (Posttest). Therefore, it is concluded that the application of gamification as a tool for the development of reading comprehension in 4th year students of basic general education at CECIB Salazar Abio was positive given that significant differences were observed when comparing the initial performance and end of the students.

Keywords: reading comprehension, students, basic education, reading, gamification,

Introducción

Problematización:

Contextualización del problema

La presente investigación se enfoca en la implementación de una estrategia didáctica basada en gamificación como aporte al desarrollo de la comprensión lectora que es uno de los más graves problemas que tienen los estudiantes, muestra de aquello es que a nivel global el 56% de los niños no está en la capacidad de leer competentemente (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la cultura, 2017).

Situación que no es ajena a lo que ocurre en América Latina donde se estima que 4 de cada 5 niños no está en la capacidad de alcanzar el nivel mínimo de compresión lectora (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia , 2022). En Ecuador, la comprensión lectora no es un objetivo logrado pues solo el 36% de los estudiantes en torno a los 10 años tienen una buena comprensión lectora (VOCA Editorial, 2023).

Dentro del CECIB Salazar Abio en Archidona, Napo, también se ha observado esta grave problemática puesto que los estudiantes de 4to año de educación básica presentan baja comprensión lectora la cual acarrea dificultades en su desempeño académico ya que como lo expone Molina (2020) la comprensión lectora es una herramienta vital para el desarrollo del pensamiento crítico, creativo y reflexivo de los estudiantes.

A partir de lo expuesto surge la necesidad de intervenir con una estrategia de alto impacto como la gamificación para incitar a los estudiantes a leer y a la vez desarrollar destrezas como la atención, memoria, reflexión que permitan el desarrollo de la comprensión lectora.

Análisis del problema

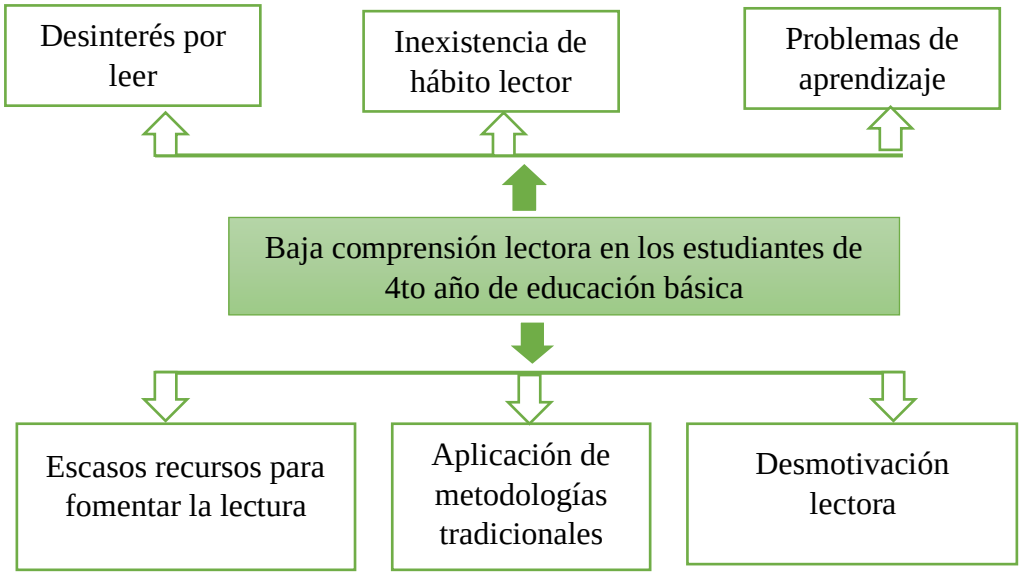

Fig. 1 Árbol del problema
Nota: Elaboración propia con fines investigativos

La baja comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de educación básica surge de los escasos recursos utilizados en el aula de clases, así como de la aplicación de metodologías tradicionales y la desmotivación lectora, factores que llevan a que los estudiantes muestren escaso interés por la lectura, no desarrollen un hábito lector y presenten problemas de aprendizaje.

Planteamiento del problema

Preguntas de investigación

¿Cuáles son las causas que provocan baja comprensión lectora en los estudiantes?

¿De qué manera las herramientas de gamificación contribuyen al desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de EGB?

¿Qué impacto tendría el diseño de una propuesta didáctica para la aplicación de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora?

Objetivos: general y específicos

Objetivo general

Analizar el impacto de la aplicación de la gamificación como herramienta para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de educación general básica del CECIB Salazar Abio en el periodo lectivo 2023-2024.

Objetivos específicos

Analizar las causas que provocan baja comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de educación general básica del CECIB Salazar Abio.

Diseñar una propuesta didáctica de gamificación que contribuya al desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de educación general básica del CECIB Salazar Abio.

Determinar el impacto de la aplicación de la propuesta didáctica de gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de educación general básica del CECIB Salazar Abio.

Hipótesis

La aplicación de la gamificación si mejora la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de educación básica del CECIB Salazar Abio en el periodo lectivo septiembre 2023-junio 2024

Revisión de literatura

Antecedentes

En torno al uso de la gamificación como estrategia para mejorar la competencia lectora en los estudiantes se han desarrollado varias investigaciones, entre las principales y en orden cronológico se pueden mencionar:

En el estudio titulado "La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, el niños de quinto año de EGB", elaborado por Tenesaca y Cumbre (2020) con el objetivo de potenciar el desarrollo de la comprensión lectora a nivel literal a través de la gamificación como estrategia didáctica y que se basó en una metodología de acción (elaboración de una guía didáctica), concluyó que la gamificación es una estrategia didáctica atractiva que al utilizar elementos del juego permite alcanzar objetivos de aprendizaje de manera eficiente para el docente y motivante para el estudiante.

En la investigación "Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú" de Calderón et al. (2022) desarrollada con el objetivo de analizar la incidencia de la gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes de primaria y con base en una metodología descriptiva y correlacional en una población de 90 infantes concluyó que la gamificación aporta a la comprensión lectora porque permite el desarrollo de actividades dinámicas que ayudan a realizar inferencias y generar interpretaciones.

En el artículo “Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica” publicado por Calle y Castro (2022) que se desarrolló con el objetivo de analizar la influencia de la gamificación como apoyo a la lectoescritura en una población de 34 estudiantes y a través de una metodología cuasi-experimental concluyó que la gamificación promueve la atención de los niños y les permite captar mejor los conocimientos debido a que es una estrategia dinámica que motiva a seguir, superar obstáculos y alcanzar metas deseadas a la par que desarrollan habilidades lectoras.

En el proyecto investigativo “Gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del quinto de básica primaria de la Institución Educativa María Córdova” realizado por Hurtado y Lozano (2022) con el objetivo de desarrollar una estrategia pedagógica que utilice la gamificación como técnica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes, utilizando una metodología de diseño acción y en la que se aplicaron actividades gamificadas, se concluyó que la gamificación genera progresos en la comprensión lectora, incrementa su motivación, disposición, interés y participación.

En la investigación quiteña “Gamificación educativa para potenciar la lectura crítica” desarrollada por Lanchimba y Esquivel (2023) con el objetivo de utilizar la actividades gamificadas para desarrollar la lectura en una zona rural y bajo una metodología cualitativa y de acción, concluyó que la estrategia basada en gamificación provocó una notoria mejoría en la lectura debido a que las dinámicas, componentes y mecánica de esta estrategia incentiva a los estudiantes al cumplimiento de actividades

como analizar el texto, buscar argumentos, personajes y entre otras que a más de permitir mejorar las habilidades de lectura proporcionaron satisfacción al estudiante.

Marco teórico

En este apartado se muestran las principales bases teóricas afines a las variables de investigación, donde se aborda la gamificación, así como la compresión lectora desde su concepción e importancia hasta las estrategias utilizadas que permiten contribuir al mejoramiento de la lectura, todo esto apoyado en un marco pedagógico y legal.

La gamificación

La palabra gamificación de acuerdo con Rodríguez et al. (2022) surge del término inglés "gamification" que se traduce en juego o ludicación, por cuanto se concibe como el uso de técnicas del juego con propósitos específicos y dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje contribuye a la adquisición de conocimiento a través del juego. Desde la perspectiva de Sánchez Pacheco (2019), la gamificación se define como el empleo de elementos de los juegos en situaciones fuera de su entorno habitual, con el propósito de estimular la participación de los estudiantes, apoyar en la resolución de problemas y fomentar el aprendizaje.

Por consiguiente, se considera que el objetivo principal de la gamificación radica en incitar al usuario a adoptar la mentalidad de un jugador para llevar a cabo tareas en un tiempo determinado, mantener la motivación y perseverar incluso ante posibles fracasos.

Importancia y objetivos de la gamificación

Para Rodríguez et al. (2019) la importancia de implementar estrategias de juego tiene importantes ventajas entre la que se puede mencionar: incita el esfuerzo y perseverancia de los estudiantes, incrementa el interés y motivación por ciertos contenidos, permite retroalimentar de manera positiva mediante la observación de errores, se facilita dar seguimiento al progreso del estudiante y de manera conjunta concede la positividad de alcanzar objetivos micro-curriculares.

Dentro de este campo Liberio Ambuisaca (2019) menciona que incorporar elementos de juego es fundamental en la práctica pedagógica porque los juegos apoyan el desarrollo de habilidades cognitivas, la lógica, el pensamiento crítico a la par de la motivación que es fundamental para lograr aprendizajes significativos. En este punto es necesario aclarar que la gamificación no es un juego aislado, sino que debe contemplar los siguientes objetivos:

- Fidelización: estar relacionado directamente con el contenido que se está trabajando.
- Motivación: Ser una herramienta que incite a seguir y mejorar de manera continua.
- Optimizar y recompensar:

De esta forma, se entiende que la gamificación se trata de una estrategia pedagógica estructurada que va más allá de incorporar juegos en la educación, sino que implica dar cumplimiento a objetivos concretos que deben ser alcanzados en el marco del proceso enseñanza-aprendizaje, por ello no deben ser improvisados.

Principios de la gamificación

Desde la perspectiva de Mallitasig y Freire (2020) la gamificación es una estrategia de aprendizaje que tiene como finalidad lograr conocimiento y desarrollo de destrezas al brindar experiencias enriquecedoras y atractivas, pero para lograr lo expuesto debe sustentarse en los siguientes cuatro principios: primero: las actividades gamificadas propuestas deben estar diseñadas para el aprendizaje, pero de manera lúdica y atractiva. Segundo: se debe crear un ambiente de aprendizaje recíproco, donde el docente no sea el único protagonista, sino que el estudiante intervenga en la construcción de su propio conocimiento.

El tercer principio se refiere a que las actividades deben mantener un equilibrio entre los conocimientos-habilidades del estudiante y los desafíos que se propongan, pero siempre se debe apuntar hacia un mayor nivel, debe ser progresivo y dentro del marco de los aprendizajes para su edad y desarrollo. Y finalmente, el cuarto principio a que la aplicación de la gamificación dentro del plan de estudio debe ser continuo y aplicable por un tiempo considerable para que los resultados subsistan.

A más de lo dicho, según Parrales et al. (2023) los principios del aprendizaje gamificado son cinco que permiten su aplicación: (a) motivación intrínseca, (b) aprendizaje a través del disfrute intensivo, (c) autenticidad, (d) autonomía y (e) aprendizaje experiencial, los cuales permiten aprovechar la tendencia natural del ser humano hacia la competitividad para estimular el aprendizaje al hacer menos aburridas determinadas tareas, dado que este método vuelve más dinámico y efectivo el proceso de aprendizaje.

Mecánica de la gamificación

Según Rodríguez et al. (2022) La gamificación tiene una mecánica sencilla y puede ser aplicada con los siguientes elementos: **Competición:** la actividad debe generar competencia con uno mismo o con los demás, por cuanto siempre habrá ganadores y perdedores. **Turnos:** la participación debe ser secuencial, equitativa y alternativa para los participantes. **Retroalimentación:** las actividades desarrolladas deben permitir la autorreflexión y contribuir con el proceso de aprendizaje. **Desafíos:** se recomienda que la actividad no sea demasiado compleja para evitar frustración, pero tampoco demasiado fácil porque llevaría a desinterés y aburrimiento, por tanto, deben diseñarse para representar un reto. **Recompensa:** la dinámica realizada supone beneficios a medida que se superan los retos propuestos, incluyen medallas, pasos de nivel, etc.

Técnicas de gamificación más utilizadas

Piedraet al. (2023) destaca como técnicas de gamificación a: los concursos (la clase se agrupa en equipos específicos, se toman decisiones y acciones) y mini juegos (los alumnos de manera individual o colectiva van respondiendo a distintas tareas con el fin de obtener un beneficio o recompensa). Además, se pueden utilizar herramientas en el marco de las tecnologías de la información y comunicación como: Edmodo, Elever, ClassDojo, Pear Deck, Kahoot, Classcraft, Genially, ClassFlow y entre otras (Zurita et al., 2023).

Lectura y comprensión lectora

La Lectura puede conceptualizarse como la acción recurrente de recibir y asimilar información de terceros mediante la escritura, se considera una importante habilidad que ayuda al desarrollo cognitivo, enriquece, amplía la mente, apertura el aprendizaje, imaginación, innovación y creatividad, características del pensamiento crítico y reflexivo (Macías y Navarro, 2021).

De ahí que la comprensión lectora puede entenderse como "un proceso que incluye el uso consciente o inconsciente de varias estrategias, incluida la resolución de problemas para la construcción de significados" (Valdez Asto, 2022, p. 75). Por lo tanto, la comprensión lectora es un proceso de extracción y construcción de significados a partir de la interacción con un texto.

La comprensión lectora también puede concebirse como la capacidad de asimilar y procesar información escrita para la construcción de nuevas ideas, por cuanto va más allá de una simple decodificación de palabras porque implica la habilidad de interpretar, analizar, reflexionar sobre la información que le es presentada y que le permite un aprendizaje más profundo y significativo (Humanez Ruiz, 2023).

A más de estas perspectivas, la comprensión lectora puede concebirse desde las siguientes perspectivas:

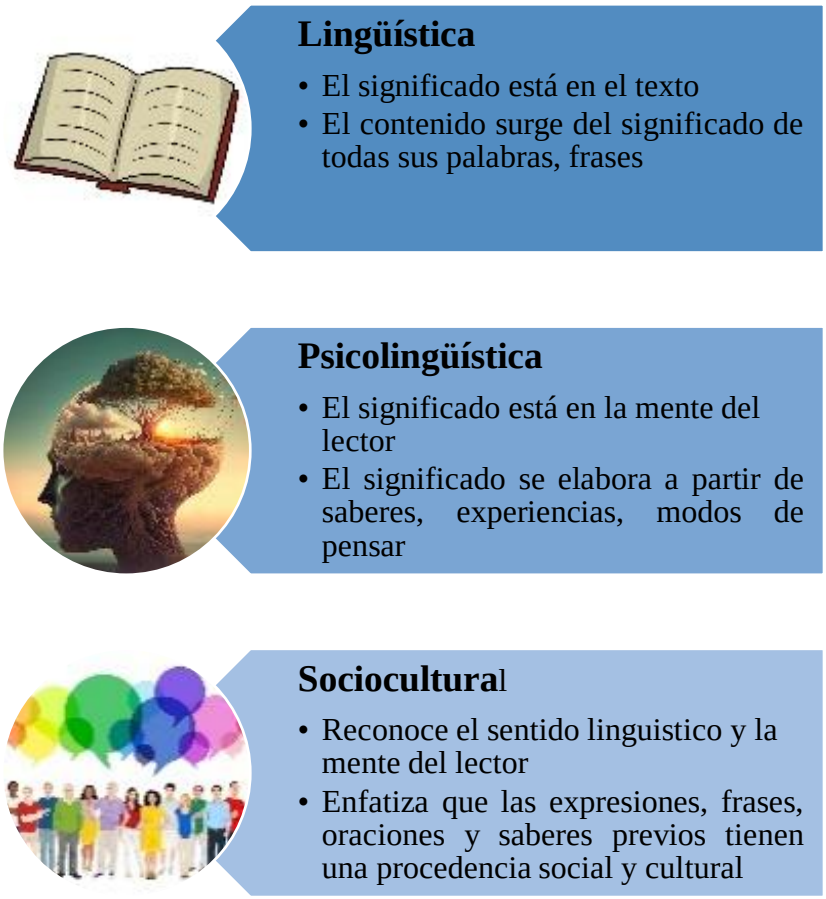

Figura 2 Conceptualización de la comprensión lectora

Nota: Adaptado de Brito Ramos (2020) para fines académicos

A partir de lo expuesto se puede decir que la conceptualización de la comprensión lectora difiere desde uno y otro enfoque, pues para muchos se desprende exclusivamente del texto, para otros de la perspectiva del lector e incluso del entorno socio-cultural, todo ellos esenciales en el significado que se le da al texto.

Importancia de la comprensión lectora

Desarrollar una adecuada comprensión lectora le permite al estudiante desarrollar y perfeccionar sus habilidades de procesamiento de la información tales

como: imaginación, selección de información, análisis, síntesis, valoración crítica, elaboración de resúmenes, categorización de lo fundamental a lo secundario, de tal modo que se pueda construir esquemas con ayuda de la memoria a largo plazo (Vásquez Sierra, 2022). A más de ello, para Humanez Ruiz (2023) la comprensión lectora es un elemento central en el proceso de aprendizaje y desarrollo de una persona porque nutre áreas como la atención, memoria, reflexión, pensamiento crítico y comunicación efectiva, por lo tanto, se considera una herramienta para la toma de decisiones, así como para el desarrollo del autoestima, tolerancia, respeto y empatía.

Habilidades para la comprensión lectora

La comprensión lectora es la articulación de los elementos del texto para que este tenga sentido completo, en la que se ven inmersas las siguientes habilidades:

Tabla 1.

Habilidades para la comprensión lectora

Habilidades	Descripción
Interpretación	Comprender y expresar el significado a partir de experiencias, eventos, etc.
Análisis	Examina ideas, detecta y analiza argumentos
Evaluación	Dar crédito a lo descrito, evalúa la calidad de argumentos que se utilizan e inducen o deducen razonamientos
Inferencia	Identifica elementos clave, conjeturas para crear conclusiones
Explicación	Descripción, justificación coherente de los resultados

Auto regulación	Actividad cognitiva de monitoreo autoconsciente (auto examinación y autocorrección)

Nota: Tomado de Brito Ramos (2020) para fines académicos

Componentes de la comprensión lectora

Dentro de la comprensión lectora intervienen tres elementos principales, sin los cuales no se podría dar este proceso; el primero de ellos es el **lector** quien debe poner en marcha habilidades como el análisis crítico o la habilidad de desarrollar inferencias, el segundo elemento es el **texto** que tiene influencia decisiva en la comprensión porque el contenido interacciona con el conocimiento y la amplitud de vocabulario que el lector disponga y tercero, **la actividad** que siempre tiene un propósito que va más allá de la decodificación sino que debe permitir determinar la comprensión (Valdez Asto, 2022).

Niveles de comprensión lectora

La lectura puede a criterio de Vásquez Sierra (2022) puede darse en los siguientes tres niveles:

Nivel literal: se considera el primer eslabón en la comprensión de un texto, es donde se ponen en juego dos capacidades importantes: reconocer (palabras frases) todo aquello que está explícitamente mencionado y recordar las ideas principales, orden, secuencia, lugares, tiempos, etc.

Nivel inferencial: se caracteriza por examinar y reconocer relaciones entre significados, lo que permite leer entre líneas, suponer, ir más allá de lo dicho, aspecto que se logra con información o experiencias previas para llegar a plantear conclusiones.

Nivel crítico: este es el nivel ideal de lectura que debe alcanzarse por el estudiante porque permite emitir juicios de valor sobre un texto leído, este se da tomando una posición frente al texto con base en la formación previa (conocimiento, valor, moral, intención, etc.).

Marco pedagógico

Las herramientas pedagógicas basadas en el juego han tomado relevancia en el ámbito escolar, llegando a ser consideradas como importantes herramientas de aprendizaje. Este argumento se sustenta en algunas perspectivas teóricas:

Piaget postuló que el juego forma parte indiscutible de la inteligencia del niño porque representa la asimilación funcional de la realidad en la que se ve inmerso, además que las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento son aspectos esenciales del desarrollo del individuo y son las que condiciona el origen y la evolución del juego. Dentro de este marco se reconocen tres estructuras básicas del juego: el juego es simple ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo) (Blanco, 2012).

Desde la perspectiva de Vigotsky quien considera que el juego es una actividad social, en el cual gracias a la cooperación con otros se logra adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, dentro de sus premisas alude que el desarrollo se

logra con una parte biológica y otra de tipo sociocultural, por lo tanto, la naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social que permiten aprendizajes significativos (Blanco, 2012).

Así mismo el juego según Vigotsky “es un rol en desarrollo, las reglas son la escuela de la voluntad (el trabajo del escolar) y la situación imaginaria o ficticia es el camino de la abstracción” (González et al., 2014, p. 299). Por lo tanto, el juego es una actividad inherente al niño que puede ser aprovechada para potenciar aprendizajes.

Marco legal

El desarrollo del presente proyecto se fundamenta en varias normativas legales del contexto ecuatoriano. En primera instancia, el tema se sustenta en lo expuesto en la Constitución Política del Ecuador (2008) en cuyos artículos referentes a educación, se menciona:

Art. 26: La educación es un derecho ineludible y prioritario de la política pública que garantiza la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir, por cuanto las personas, familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27: La educación se enfocará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, será participativa, incluyente (...), estimulará el sentido crítico, la iniciativa individual y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Art. 44: Es deber del estado, la sociedad y la familia promover de forma prioritaria el desarrollo integral de los niños, así como el ejercicio de sus derechos, acogiendo su interés superior por sobre los demás.

Art. 343: la educación tendrá como fin el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas, posibilitando aprendizajes, generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes.

Además, en la Ley Orgánica de educación Intercultural LOEI (2011), capítulo cuarto en torno a los derechos y obligaciones de las y los docentes estipula:

Art. 11 (Literal b): ser actores fundamentales en una educación pertinente, de calidad y calidez con las y los estudiantes a su cargo.

Art. 11 (Literal i): es deber del docente brindar apoyo y seguimiento a las y los estudiantes para superar el rezago y dificultades en los aprendizajes y en el desarrollo de competencias, capacidades, habilidades y destrezas.

Art. 42: en la educación general básica se desarrollan las capacidades, habilidades, destrezas y competencias para participar de forma crítica, responsable y solidaria, por cuanto debe reforzar, ampliar y profundizar las capacidades y competencias adquiridas.

Metodología

Objetivo general de la Investigación

La presente investigación se realiza con el objetivo de analizar el impacto de la aplicación de la gamificación como herramienta para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de educación general básica del CECIB Salazar Abio en el periodo lectivo 2023-2024.

Método para la recolección de información

El tipo de estudio fue cuasiexperimental debido a que se pretende determinar el impacto de la aplicación de una estrategia (gamificación) en el campo de la lectura, haciendo una comparación en dos grupos de estudiantes con el apoyo de pretest-post-test (Neil & Cortez, 2017). Para dar cumplimiento al objetivo, este fin se utilizó una metodología de enfoque cuantitativo para analizar, describir e interpretar los datos obtenidos de acuerdo a las variables estudiadas, proceso que se apoyará del manejo numérico y estadístico (Hernández & Mendoza, 2018).

Para el desarrollo del estudio cuasiexperimental se procedió a crear grupos de comparación para determinar el impacto de la estrategia, con la medición anterior y posterior (White & Sabarwal, 2015). Bajo este enfoque, en el presente estudio se formularon dos grupos; uno de control y otro experimental, en este último fue donde se aplicó la estrategia de gamificación para la comprensión lectora y en el grupo control se continuó con el proceso de enseñanza-aprendizaje normal. De este modo se pudo

realizar una evaluación y comparación efectiva de la estrategia propuesta (Manterola & Otzen, 2015).

Tabla 2. Diseño de la investigación

Grupos	Pretest	Tratamiento recibido	Postest
Control	Aplicación de pretest antes del tratamiento	Metodología tradicional	Aplicación Postest después del tratamiento
Experimental	Aplicación de pretest antes del tratamiento	Gamificación	Aplicación Postest después del tratamiento

Nota: Elaboración propia a partir del proceso de intervención planteado

Recolección de información

Población y muestra

La población de estudio estuvo conformada por la totalidad de estudiantes de 4to año de educación general básica de la Escuela CECIB Salazar Abio, situada en la provincia de Napo, cantón Archidona, en la parroquia de San Pablo de Ushpayacu (zona rural), que en su totalidad son 20 estudiantes.

La muestra de estudio se conformó por los 20 estudiantes de 4to años de EGB, seleccionados con base en la disponibilidad y accesibilidad para la intervención y toma de datos (Ozten & Manterola, 2017). Para la ejecución de la investigación, se dividió a los 20 estudiantes en dos grupos, por cuanto 10 de ellos se asignaron al grupo control y 10 al experimental.

Tabla 3. Muestra de estudio

Grupos	Cantidad de estudiantes	Tratamiento recibido
Control	10	Metodología tradicional
Experimental	10	Gamificación
Total	20	-

Nota: Elaboración propia a partir de la nómica estudiantil institucional

Instrumentos de medida

Para la obtención de los datos, se empleó una evaluación diseñada por la investigadora e incluyó elementos afines a la comprensión lectora (Anexo 1). Esta evaluación se compuso por 10 ítems con los cuales se evaluó la comprensión lectora en los estudiantes e incluyó: nivel literal, nivel inferencial y nivel crítico. El nivel de comprensión lectora fue jerarquizado de excelente a malo con base en el puntaje obtenido por cada estudiante (Anexo 1). Es importante resaltar que esta evaluación fue aplicada en una actividad de pos-lectura realizada de manera individual por los estudiantes donde pudo constatarse el nivel real de comprensión alcanzado.

La rúbrica de evaluación de comprensión lectora fue validada a través del juicio de expertos (Galicia, Balderrama, & Navarro, 2017) para lo cual se solicitó la revisión de este instrumento a una docente de Lengua y Literatura con amplia experiencia en el área de la misma institución educativa (Escuela CECIB Salazar Abio) antes de su aplicación. (Anexo 2). A través de este proceso se pudo determinar validez y confiabilidad el instrumento puesto que este fue aprobado en cuanto a aspectos como: objetividad, especificidad, coherencia y redacción.

Respecto a las variables de estudio, se estableció como variable independiente a la Gamificación y como dependiente a la comprensión lectora. Esta última fue cuantificada y expresada en una escala de 0 a 10 puntos. Además, se procedió a una adecuada operacionalización de esta variable de investigación, considerando las dimensiones, indicadores, instrumentos y escalas de valoración correspondientes (Anexo 3).

La recolección de información inició con la aplicación de la prueba de Pretest en ambos grupos (entrega de una lectura y actividad pos-lectura) para determinar el nivel de comprensión lectora inicial. Seguidamente se implementó la estrategia de Gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora, este proceso incluyó la aplicación de 9 actividades, cada una con una duración de 25 -30 minutos. Esta programación correspondió a un ciclo de tres semanas de clase (3 actividades semanales). Tras la finalización de las actividades, se procedió a la aplicación del Postest (lectura y actividad pos-lectura) en ambos grupos. Se empleó el mismo instrumento de evaluación (rúbrica de evaluación de actividad pos-lectura) tanto en pretest como en Postest, en ambos grupos, pero la lectura de pretest, así como su respectiva actividad pos-lectura fue diferente a la de Postest (Manterola & Otzen, 2015).

Aspectos éticos

El estudio recibió aprobación del Rector Institucional, además se procedió a socializar el tema, objetivos e implicaciones de la investigación tanto con los docentes como con padres de familia/tutores y estudiantes para su autorización. Es destacable

mencionar en este punto que se obtuvo el consentimiento informado de los padres/representantes legales de los estudiantes participantes (Anexo 4).

Métodos de análisis de datos

Para determinar la relevancia de las diferencias entre el grupo control y el experimental tanto en la fase del pretest-como la de Postest se utilizaron diversos análisis estadísticos descriptivos e inferenciales. Estos análisis fueron realizados empleando hojas de cálculo de Excel.

1. Análisis de frecuencias: en este proceso se ingresaron los datos obtenidos en las evaluaciones. La información fue organizada y procesada para obtener frecuencias absolutas y relativas en torno a las dimensiones de comprensión lectora (Neill & Cortez, 2017) .
2. Prueba "t": se aplicó esta prueba de muestras independientes para determinar diferencias en el pretest-post-test en el grupo control y experimental (García, González, & Jornet, 2010). De esta forma se pudo probar la Hipótesis que fue:

   La aplicación de la gamificación si mejora la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de educación básica de la unidad educativa CEBID Salazar Abio en el periodo lectivo septiembre 2023-junio 2024

Resultados y discusión

Resultados

En este apartado se presentan los resultados, análisis e interpretación de la información recolectada en la investigación tanto en pretest como en Postest en el grupo control y el experimental.

Tabla 4.

Resultados pretest grupo control y grupo experimental

	Control		**Experimental**	
Indicadores	**Frecuencia**	**Porcentaje**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Excelente	0	0%	0	0%
Muy Bueno	2	20%	2	20%
Bueno	3	30%	2	20%
Regular	2	20%	3	30%
Malo	3	30%	3	30%
Total	10	100%	10	100%

Nota: Elaboración propia a partir de la evaluación de comprensión lectora inicial

Como se puede observar en la tabla 4, el 30% de los estudiantes de 4to año de educación general básica de la Escuela CECIB Salazar Abio del grupo control se ubicaron en nivel Bueno y regular, mientras que el 20% en muy bueno y en la misma proporción en nivel malo (20%).

Por otra parte, en el grupo experimental se observó que el 30% de los estudiantes se ubicó en nivel Regular y Malo, mientras que el 20% mostraron una comprensión lectora buena y muy buena.

A partir de los resultados del pretest, se puede decir que ambos grupos muestran resultados similares respecto a la comprensión lectora, dado que la mayor parte se ubica en niveles insuficientes dado que muestran complicaciones para realizar inferencias, reflexionar y emitir juicios personales sobre los textos y se limitan a obtener datos selectivos o literales de las lecturas entregadas.

Tabla 5.

Resultados pretest grupo control y grupo experimental

	Control		**Experimental**	
Indicadores	**Frecuencia**	**Porcentaje**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Excelente	0	0%	0	0%
Muy Bueno	2	20%	4	40%
Bueno	3	30%	5	50%
Regular	3	30%	1	10%
Malo	2	20%	0	0%
Total	10	100%	10	100%

Nota: Elaboración propia a partir de la evaluación de comprensión lectora final

Como se puede observar en la tabla 5, la mayoría de los estudiantes de 4to año de educación general básica de la Escuela CECIB Salazar Abio del grupo control se

ubican en nivel bueno (30%) y regular (30%), mientras que el 20% se categorizaron como malos y tan solo el 20% muy buenos.

En el grupo de estudiantes correspondientes al grupo experimental, la mayoría (50%) mostró un desempeño bueno, mientras que el 40% muy bueno y tan solo el 10% uno regular.

A partir de estos resultados es evidente que el grupo experimental mostró un mayor desempeño en cuanto a comprensión lectora debido a que la mayoría de estudiantes logró pasar de una competencia lectora literal a una reflexiva donde hicieron uso de su criterio y creatividad para entender y dar sentido a la lectura otorgada.

Comparativo pretest-Postest grupo experimental

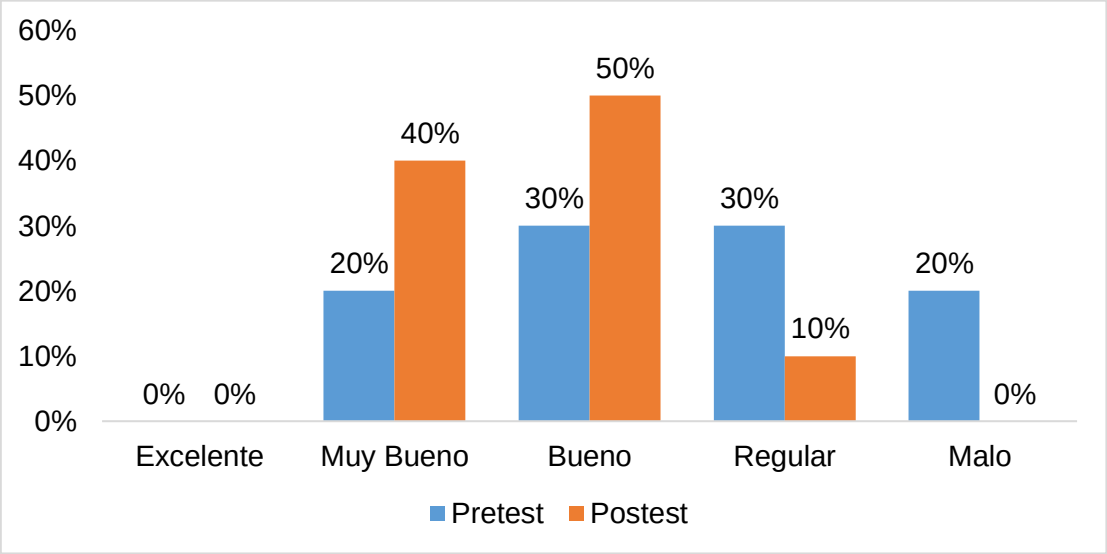

Fig. 3 Comparativo pretest-Postest grupo experimental

Nota: Esta figura muestra los resultados de Pretest-Postest en el grupo de estudiantes que utilizó gamificación

Como se puede observar en la Fig. 3, existen diferencias significativas al comparar los resultados de pre y Postest en el grupo experimental dado que al inicio la mayoría de estudiantes su ubicaron en nivel bueno, regular y malo, mientras que en Postest se alcanzaron niveles muy buenos y buenos, por cuanto se asume la eficiencia de la estrategia de gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora.

Comprobación de la Hipótesis (Prueba t)

Tabla 6.

Comparación de resultados pre y Postest

	N	Correlation	Sig.
EXPERIMENTAL_GLOBAL_PRETEST & EXPERIMENTAL_GLOBAL_POSTTEST	10	,535	,015

Nota: Esta tabla muestra el coeficiente obtenido en la prueba T con base en pretest y Postest del grupo experimental.

Luego de aplicar la prueba T, el valor de p obtenido fue de 0.015, el cual es menor que el nivel de significancia $\alpha = 0.05$, por lo tanto, se acepta la Hipótesis alternativa que fue: la aplicación de la gamificación si mejora la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de educación básica de la unidad educativa CEBID Salazar Abio en el periodo lectivo septiembre 2023-junio 2024, debido a que existen diferencias significativas entre las muestras.

Discusión

De acuerdo al estudio realizado, se pudo determinar que la aplicación de la gamificación permite el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de educación general básica del CECIB Salazar Abio en el periodo lectivo 2023-2024, debido a que, al comparar el desempeño inicial y final de los estudiantes en este campo, se observaron diferencias significativas pues ya mayoría pasó de niveles insuficientes a bueno y muy bueno, lo cual resulta positivo debido a que la falta de comprensión lectora puede llevar a problemas de aprendizaje sino se toman las medidas necesarias y oportunas.

De ahí que, se puede decir que la gamificación es una estrategia efectiva para desarrollar la comprensión lectora. Estos resultados son concordantes con los reportados en la investigación de Hurtado y Lozano (2022) en la que se aplicaron actividades gamificadas y se encontró que esta estrategia es altamente efectiva en la comprensión lectora porque incrementa la motivación, disposición, interés y participación hacia esta actividad.

De la misma forma, en el estudio de Calle y Castro (2022) se alude que la gamificación promueve la atención de los niños y les permite captar mejor los conocimientos debido a que es una estrategia dinámica que motiva a seguir, superar obstáculos y alcanzar metas deseadas a la par que desarrollan habilidades lectoras como la atención, análisis, interpretación, realizar inferencias y autorregulación.

Liberio Ambuisaca (2019) asienten lo dicho y refieren que incorporar elementos de juego es fundamental en la práctica pedagógica porque los juegos apoyan el desarrollo de habilidades cognitivas, la lógica, el pensamiento crítico a la par de la motivación que es fundamental para lograr aprendizajes significativos.

De ahí que es necesario cambiar el modo de trabajar la lectura en los estudiantes y aprovechar metodologías como la gamificación para desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes pues lo niños muestran agrado por los juegos al considerarlos como divertidos y estimulantes para el logro de objetivos.

Los resultados reportados en el presente estudio son relevantes dentro de la práctica docente porque demuestran la efectividad de la estrategia de gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora lo cual servirá de referente para futuras aplicaciones dentro y fuera de la institución educativa objeto de estudio y de este modo mejorar la competencia lectora de los estudiantes la cual es la base para los aprendizajes.

Conclusiones

Con el desarrollo de la investigación se pudo dar cumplimiento a los objetivos propuestos inicialmente, por lo tanto, se concluye:

Con base al objetivo general, se determinó que la aplicación de gamificación como herramienta para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de educación general básica del CECIB Salazar Abio fue efectiva porque se superaron déficits existentes y se incrementó la motivación hacia la lectura.

Las causas que provocan baja comprensión lectora en los estudiantes están relacionadas con los escasos recursos pedagógicos para fomentar, la aplicación de metodologías tradicionales y desmotivación lectora. Aspectos que llevan a que el estudiante no muestre interés por leer más allá del encomendado por la docente, no desarrolle un hábito lector y tenga con el paso del tiempo problemas de aprendizaje.

La comprensión lectora es una de las problemáticas más importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje cuyo valor es ineludible si se toma en cuenta que es el punto de partida para el conocimiento y dentro de este ámbito fue necesario aplicar una propuesta didáctica de gamificación que al utilizar elementos lúdicos permitió mejorar las habilidades lectoras y la motivación hacia la misma. Esto es una importante contribución social debido a que, de acuerdo a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (ONU, 2017) el 56% de todos los niños y adolescentes no están en la capacidad de leer competentemente y extraer significados de la simple lectura de un texto a niveles sofisticados de comprensión. Por lo tanto, la propuesta aplicada fue relevante porque se enfocó en la solución de un problema frecuente y de gran preocupación educativa.

La aplicación de la gamificación como herramienta para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de educación general básica del CECIB Salazar Abio fue positiva dado que se observaron diferencias significativas al comparar el desempeño inicial (pretest) y final (Postest) de los estudiantes quienes desarrollaron y potenciaron habilidades como la atención, lógica, reflexión, pensamiento crítico, argumentación, a más de mayor motivación.

Las principales limitaciones de la investigación estuvieron relacionadas con el tamaño de la muestra utilizada en la investigación, pues fue limitada en razón que se trata de una institución rural con pocos estudiantes, ello impidió realizar generalizaciones más concretas en torno a la efectividad de la gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes.

Una vez culminada con la investigación, se sugiere a futuro realizar investigaciones más detalladas y en poblaciones más grandes que permitan diagnosticar el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes sobre todo en ciclos académicos básicos donde se puede intervenir para evitar que los déficits sean mayores y repercutan en el rendimiento escolar y en el poder reflexivo en los años académicos próximo.

Se espera también que, a futuro, la comunidad educativa logre desarrollar estrategias de alto impacto para trabajar la lectura en los estudiantes tales como la gamificación tanto con tecnología como sin ella para apoyar el aprendizaje de los estudiantes porque el juego tiene un impacto positivo en los niños y puede ser aprovechado para lograr competencias mínimas y avanzadas de lectura, así como fomentar el hábito lector tan necesario en países como el Ecuador y los Latinoamericanos.

Referencias bibliográficas

Blanco, V. (2012). *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos.* Actividades lúdicas.

Brito Ramos, Y. (2020). La lectura crítica como método para el desarrollo de competencias en la comprensión de textos. *Revista Educare, 24*(3), https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1358/1373.

Calderón, M., Flores, G., Ruiz, A., & Castillo, S. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales, 28*(5), 63-74. https://www.redalyc.org/journal/280/28071845005/html/.

Calle, A., & Castro, A. (2022). Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica. *Revista Ciencia Digital, 6*(4), 116-136. https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2339.

Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Registro Oficial 449.* Obtenido de https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia . (22 de Junio de 2022). *Cuatro de cada cinco niños y niñas en América Latina y el Caribe no podrán comprender un texto simple*. Obtenido de UNICEF: https://www.unicef.org/lac/comunicados-

prensa/cuatro-de-cada-cinco-ninos-y-ninas-en-america-latina-y-el-caribe-no-podran-comprender-un-texto-simple

Galicia, L., Balderrama, J., & Navarro, R. (2017). Validez de contenido por juicio de expertos: propuesta de una herramienta virtual. *Apert. (Guadalaj., Jal.), 9*(2), 42-53. https://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v9n2/2007-1094-apertura-9-02-00042.pdf.

García, R., González, L., & Jornet, J. (2010). SPSS: Prueba T. *InnovaMIDE*, 1-6. https://www.uv.es/innomide/spss/SPSS/SPSS_0701b.pdf.

González, C., Soloviera, Y., & Quintanar, L. (2014). El juego temático de roles sociales:. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 287-308. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-47242014000200008.

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitava, cualitativa y mixta.* México: Mc Graw Hill Education.

Humanez Ruiz, P. (2023). La Comprensión Lectora y su Papel en los Procesos de Transformación Integral. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7*(5), 2219-2237. https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7868/11923.

Hurtado, V., & Lozano, M. (2022). *Gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del quinto de básica primaria de la Institución Educativa María Córdova.* Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.

Lanchimba, O., & Esquivel, G. (2023). *Gamificación educativa para potenciar la lectura crítica.* Quito: Universidad Politécnica Salesiana.

Ley Orgánica de Educación Intercultural. (31 de Marzo de 2011). *Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 417* . Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

Liberio Ambuisaca, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de educación inicial. *Revista Conrado, 15*(70), 392-397.http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-392.pdf.

Macías, L., & Navarro, V. (2021). Impacto de los hábitos lectores en los estudiantes de bachillerato en época del covid-19. *Conciencia Digital, 4*(4), 70-84.

Mallitasig, A., & Freire, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA Research Journal, 5*(3), 164-181. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7878892.

Manterola, C., & Otzen, T. (2015). Estudios Experimentales 2 Parte. Estudios Cuasi-Experimentales. *Int. J. Morphol.*, 382-387. https://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v33n1/art60.pdf.

Molina, C. (2020). Comprensión lectora y rendimiento escolar. *Revista Boletín Redipe, 9*(1), 121-131.

Neil, D., & Cortez, L. (2017). *Procesos y fundamentos de la investigación científica* (Primera ed.). Redes .

Neill, D., & Cortez, L. (2017). *Procesos y Fundamentos de la Investigación científica.* Machala: REDES. http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12498/1/Procesos-y-FundamentosDeLainvestiagcionCientifica.pdf.

Ocaña, F. (2023). *Estatregias interactivas y la comprensión lectora en estudiantes de segundo de bachillerato.* Ambato: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la cultura. (2017). *Más de la mitad de los niños y adolescentes en el mundo no está aprendiendo.* Obtenido de UNESCO: https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-2017-sp.pdf

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2017). *Más de la Mitad de los Niños y adolescentes en el mundo no está aprendiendo.* Obtenido de ONU: https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-2017-sp.pdf

Ozten, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol, 35*(1), 227-232. https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf.

Parrales, M., Fienco, J., Fienco, M., & Fienco, J. (2023). Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia y Líderes, 2*(1), 6-14. https://revistas.unesum.edu.ec/rclideres/index.php/rcl/article/view/15.

Piedra, M., Mendieta, J., Zambrano, Y., & Gómez, K. (2023). Lagamificación y el aprendizaje de la suma y la resta de los estudiantes de segundo grado de la escuela de Educación Básica “Juan Ullauri”, periodo 2022-2023. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores., 10*(3), 1-26. https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3594/3546.

Rodríguez, A., Cañar, N., Gualoto, O., Correa, J., & Morales, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dom. Cien, 7*(2), 662-681.

Rodríguez, C., Ramos, M., Santos, M., & Fernández, J. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*(2), https://revistas.uma.es/index.php/NEIJ/article/view/6557/6307.

Sánchez Pacheco, C. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Internacional, 20*(2), 1-10. https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/16/31.

Tenesaca, M., & Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, el niños de quinto año de EGB de la escuela Gabriel Arsenio Ullauri de la parroquia Cumbe.* Azogues: Universidad Nacional de Educación.

Valdez Asto, J. (2022). Comprensión lectora y rendimiento académico. *TecnoHumanismo. Revista Científica, 2*(4), 67-86.

Vásquez Sierra, A. (2022). Comprensión lectora: fundamentos teóricos y estrategias de acercamiento al texto. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar, 6*(4), 618. https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2607/3857.

VOCA Editorial. (2023). *La comprensión lectora en Ecuador*. Obtenido de https://www.vocaeditorial.com/blog/comprension-lectora-en-ecuador/

White, H., & Sabarwal, S. (2015). *Diseño y métodos cuasiexperimentales.* Centro de Investigaciones Innocenti de UNICEF.

Zurita, G., Hernández, V., Valenzuela, M., Hernández, M., & Madrigal, S. (2023). Gamificación en el aula:estrategia didáctica para el aprendizaje significativoen estudiantes de bachiller. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7*(2), 8618-8630. https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5979/9067.

ANEXOS

ANEXO 1. RUBRICA DE EVALUACIÓN DE COMPRENSIÓN LECTORA

Objetivo: Evaluar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de 4to año de EGB.

Aplicación: esta rúbrica está diseñada para determinar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes y es aplicable en cualquier tipo de actividad pos.lectura entregada a los estudiantes de manera individual.

Aspectos	Indicadores	SI (1 punto)	NO (0 puntos)	Observaciones
Competencia lectora	Fluidez			
	Articula bien las palabras y respeta puntuación			
Nivel literal	Reconoce el tema central			
	Identifica personaje principal			
	Distingue personales que intervienen en la lectura			
Nivel Inferencial	Infiere secuencias			
	Predice lo que podría pasar después			
Nivel crítico	Brinda su opinión sobre lo leído			
	Juzga el comportamiento de los personajes			
	Reconoce la enseñanza de lo leído			
TOTAL PUNTOS				

Interpretación Puntos

Excelente	9-10 puntos
Muy bueno	7-8 puntos
Bueno	5-6 puntos
Regular	3-4 puntos
Malo	0-2 puntos

ANEXO 2: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

FORMATO DE EVALUACIÓN DE INTRUMENTO POR JUICO DE EXPERTOS

Fecha: 03 de febrero 2024

Docente evaluador

Se solicita comedidamente su colaboración en la evaluación de la rúbrica valorativa de comprensión lectora adjunto, con el fin de que sea revisado respecto a: especificidad, pertinencia, coherencia, redacción

Marque con una (X) el casillero en las tablas correspondiente conforme a su criterio y experiencia profesional.

Información general del Investigador

Investigadora	Gina Vanessa Cerda Tapuy
Título de investigación	APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CECIB SALAZAR ABIO EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2014.
Programa de estudio	Licenciatura en Ciencias de la Educación
Objetivo General de Investigación	Analizar el impacto de la aplicación de la gamificación como herramienta para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de educación general básica del CECIB Salazar Abio en el periodo lectivo 2023-2024.
Instrumento para recolección de información	Rúbrica evaluativa de comprensión lectora
Objetivo del instrumento	Medir en pre y Postest la comprensión lectora en estudiantes de 4to año de educación general básica

Información general del Evaluador

Evaluador	Carmen Irma Tapuy Cerda
Institución Educativa a la que pertenece	Escuela CECIB Salazar Abio,
Cargo	Docente
Años de experiencia	18 años
Grado Académico	Tercer nivel
Nivel o área a la que pertenece	Lengua y Literatura

TABLAS DE VALIDACIÓN DE LA RÚBRICA

Indicadores	Criterio de evaluación	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Objetividad	El instrumento guarda relación con el objetivo de estudio	**X**				
Especificidad	Los ítems planteados permiten evaluar adecuadamente la comprensión lectora en los estudiantes	**X**				
Coherencia	Los ítems son claros y están bien organizados	**X**				
Redacción	Es clara, tiene buena ortografía	**X**				

Observaciones:

……
……
……

Firma:

……

ANEXO 3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE DEPENDIENTE

Variable	Dimensión	Indicador	Técnica	Instrumento	Ítems	Escala de evaluación
Comprensión lectora	Competencia lectora	Lee con fluidez, buen ritmo y respeta puntuación	Prueba	Pretest Postest	1,2	Excelente (9-10 puntos) Muy bueno (7-8 puntos) Bueno (5-6 puntos) Regular (3-4 puntos) Malo (0-2 puntos)
	Nivel literal	Comprensión explícita de aspectos del texto	Prueba	Pretest Postest	3,4,5	
	Nivel inferencial	Comprensión a partir de indicios que están en el texto (deducciones)	Prueba	Pretest Postest	6,7	
	Nivel crítico	Comprende, evalúa y toma postura con relación al texto	Prueba	Pretest Postest	8,9,10	

ANEXO 4: APROBACIÓN RECTOR INSTITUCIONAL Y CONSENTIMIENTO INFORMADO

República del Ecuador

Ministerio de Educación

Archidona, 03 de febrero 2024

Estimados Padres/madres/representantes legales

Por medio del presente, queremos solicito su AUTORIZACIÓN para la participación de su hijo/a/representada en la investigación: **APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CECIB SALAZAR ABIO EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2014**, que se llevará a cabo con los estudiantes de 4to año de Educación general Básica de la Escuela CECIB Salazar Abio.

La mencionada investigación, tiene como objetivo analizar el impacto de la aplicación de la gamificación como herramienta para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de educación general básica del CECIB Salazar Abio en el periodo lectivo 2023-2024 a fin de desarrollar destrezas lectoras que servirán de base en todas las materias y contenidos curriculares.

Es importante precisar que los estudiantes trabajarán con contenidos y currículo institucional previstos para la asignatura de Lengua y Literatura de 4to año de EGB.

Todas las etapas de investigación y recolección de datos en la cual se ha considerado la participación de los estudiantes se llevará a cabo en tres semanas (3 actividades por semana), empezando el 5 de febrero 2024.

En caso de autorizar la participación de su hijo/representado, solicitamos llenar los datos y firma a continuación:

Agradecemos su gentil ayuda.

Atentamente

……..

Tlgo. Bolivar Chimbo

RECTOR INSTITUCIONAL

Yo,
……..padre/madre/representante legal del estudiante: ……..AUTORIZO la aparición de mi representado y el uso de los resultados obtenidos para la investigación: APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CECIB SALAZAR ABIO EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2014.

Fecha:

Firma:

Cédula:

Si tiene preguntas adicionales sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del investigador principal: Gina Vanessa Cerda Tapuy
Entidad a la que pertenece: Universidad De Especialidades Espíritu Santo
Dirección: Archidona
Correo electrónico: vane77mg@yahoo.es
Teléfono de contacto: 0998842537