



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILOSÓFICAS
Y HUMANÍSTICAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA COMPRESIVA A NIVEL
LITERAL, EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EGB DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA AUXILIADORA” DE LA CIUDAD DE
CALUMA, PROVINCIA BOLÍVAR. PERIODO 2021 A 2022.**

AUTORA:

DIANA MARISOL MOREJÓN OCAMPO

TUTORA:

DRA. VIVIANA SUÁREZ

**“TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO
DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO (A) EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA”**

2022



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA COMPRESIVA A NIVEL LITERAL, EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA AUXILIADORA” DE LA CIUDAD DE CALUMA, PROVINCIA BOLÍVAR. PERIODO 2021 A 2022.

AUTORA:

DIANA MARISOL MOREJÓN OCAMPO

TUTORA:

DRA. VIVIANA SUÁREZ

“TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO (A) EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA”

2022

I. DEDICATORIA

El presente proyecto investigativo, se la dedico con todo mi corazón a Dios por haberme brindado la salud, sabiduría y el conocimiento ante mis logros alcanzados, que, desde hace muchos años atrás, he deseado conquistar este objetivo anhelado.

A mis padres por ser grandes amigos, que con su esfuerzo y dedicación me supieron apoyar, a pesar de los problemas suscitados durante mi trayectoria profesional, fueron y serán ejemplo de la figura más importante de mi vida y consejeros, ya que sin ellos no lo hubiera logrado, por eso les dedico mi trabajo en ofrenda por la paciencia que siempre me tuvieron.

A mis grandes amigos/as y compañeros por los buenos momentos que hemos compartido de una u otra manera, ya que también me supusieron dar los ánimos y la alegría para que siga siempre adelante con pie firme y en especial en las últimas semanas del proyecto de investigación.

Diana Marisol

II. AGRADECIMIENTO

Agradezco, a mi noble y bella institución la Universidad Estatal de Bolívar de la Facultad de Ciencia de la Educación Sociales Filosóficas y Humanísticas, quienes me abrieron las puertas para prepararnos y formarnos como grandes profesiones con ética, moral y sobre todo con muchos valores, y, ante todo no pensaba que fuera a cumplir este gran sueño que tanto he anhelado toda vida.

A mis grandes maestros que fueron como mis segundos padres, ya que me brindaron todos los conocimientos y enseñanzas e impartidas durante toda mi carrera universitaria, con la única finalidad de formarnos profesionalmente para la vida. Y en especial a mi Tutora del proyecto de investigación la Dra. Viviana Suárez, quien me brindo la ayuda necesaria para seguir adelante y nunca rendirme.

Como no también agradecer a la Unidad Educativa María Auxiliadora “Caluma”, por brindarme la oportunidad de realizar esta investigación y el apoyo de todos los docentes, y también a los estudiantes por colaborarnos y culminar con éxito este trabajo.

Diana Marisol

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Dra. Viviana Suárez

CERTIFICA:

Que el informe final del proyecto de investigación titulado: **LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA COMPRESIVA A NIVEL LITERAL, EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA AUXILIADORA” DE LA CIUDAD DE CALUMA, PROVINCIA BOLÍVAR. PERIODO 2021 A 2022.** Elaborado por la autora Diana Marisol Morejón Ocampo egresada de la carrera de Educación Básica de la facultad de Ciencias de la Educación Sociales Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizó su presentación para su aprobación respectiva.

En todo cuando certifico en honor a la verdad, facultando a los intereses dar el presente documento el uso legal que estime conveniente.

Guaranda, marzo 2022



Dra. Viviana Suárez

Tutora



IV. AUTORÍA NOTARIADA

La autora manifiesta que las ideas, criterios vertidos en la investigación, para obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación es inédito, con el tema titulado **“La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en los estudiantes de Quinto año de EGB de la Unidad Educativa “María Auxiliadora” de la ciudad de Caluma, provincia Bolívar. periodo 2021 a 2022”**, garantiza la autenticidad a cualquier reclamo o plagio, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

Diana Marisol Morejón Ocampo

CI: 0202199907



...rio 

Notaría Tercera del Cantón Guaranda
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario



N° ESCRITURA 20220201003P01667

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: DIANA MARISOL MOREJON OCAMPO

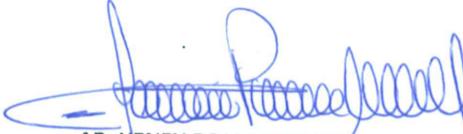
INDETERMINADA DI: 2 COPIAS H.R.

Factura: 001-006 -000001790

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día veinticinco de Agosto del dos mil veintidós, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparece la señorita DIANA MARISOL MOREJON OCAMPO, soltera con celular número 0995739481, domiciliada en esta Ciudad de Guaranda, Provincia de Bolívar, por sus propios y personales derechos, obligarse a quien de conocerle doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruidos por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertidos de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declaran lo siguientes "Previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básicas, manifiesto que el criterio e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado "LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA COMPENSIVA A NIVEL LITERAL, EN LOS ESTUDIANTE DE QUINTO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MARÍA AUXILIADORA" DE LA CIUDAD DE CALUMA, PROVINCIA BOLÍVAR. PERIODO 2021 A 2022", es de mi exclusiva responsabilidad en calidad de autora, previo a la obtención de título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, en la universidad Estatal de Bolívar. Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que le fue a la compareciente por mí el Notario en unidad de acto, queda incomparada al protocolo de esta notaría aquella se ratifica y firma conmigo de todo lo cual doy Fe.


DIANA MARISOL MOREJON OCAMPO

c.c. 0202199907


AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

EL NOTA....



V. INDICE

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR.....	1
I. DEDICATORIA	1
II. AGRADECIMIENTO	2
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	3
IV. AUTORÍA NOTARIADA	4
V. INDICE	5
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	7
VII. EXECUTIVE SUMMARY IN SPANISH.....	9
VII. INTRODUCCIÓN	10
1. TEMA:	12
2. ANTECEDENTES.....	13
3. PROBLEMA	15
3.1. Descripción del problema.....	15
3.2. Formulación del problema	15
4. JUSTIFICACIÓN	16
5. OBJETIVOS	18
5.1. Objetivo General	18
5.2. Objetivos Específicos	18
CAPÍTULO I.....	19
6.1. TEORÍA CIENTÍFICA	19
La gamificación en el proceso de la lectura	24
Dificultades de aprendizaje de la lectura comprensiva	31
Niveles de lectura comprensiva.....	31
Estrategias de comprensión lectora	33
6.2. TEORÍA LEGAL	36
Constitución de la República del Ecuador	36
Ley orgánica de Educación Intercultural	36
Niveles y subniveles educativos del Ecuador	37
6.3. TEORÍA REFERENCIAL	38
CAPÍTULO II	40

7.1. Enfoque de la Investigación	40
7.2. Diseño o tipo de estudio	40
7.3. Métodos	41
7.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	41
Universo y Muestra	42
7.5. Procesamiento de información	43
CAPÍTULO III	44
9. CONCLUSIONES	43
CAPÍTULO IV	44
Título	44
Introducción	44
OBJETIVOS.....	45
Objetivo General	45
Objetivos Específicos	45
DESARROLLO	46
Bibliografía.....	53
ANEXOS.....	59

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente proyecto de investigación se lo desarrolló en la Unidad Educativa María Auxiliadora “Caluma” perteneciente a la provincia de Bolívar, donde ha sido elaborado para solventar las dificultades en cuanto en los proceso léxicos, semánticos y la relación directa con la lectura y escritura que tienen cada uno de los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica, quienes por muchas razones no han conseguido mejorar las habilidades cognitivas y lingüísticas, convirtiéndose de esa manera una problemática compleja a largo del tiempo que impide la adquisición de los contenidos y un aprendizaje normal con los demás años de escolaridad, por tal motivo surge la necesidad de fomentar la comprensión lectora a nivel literal, mediante el uso de una nueva metodología de enseñanza – aprendizaje como es la gamificación, ya que está permitirá trasladar la enseñanza – aprendizaje a través de los juegos en el ámbito educativo, con el único fin de aumentar mejores resultados, donde los estudiantes podrán jugar de manera online consiguiendo acumulación de puntos, escalando niveles, obtención de premios, regalos, clasificaciones, desafíos, misiones o retos.

Con esta técnica de enseñanza cada estudiante se convierte protagonista de su propio aprendizaje, debido a que los niños les gusta jugar y de esa manera los estudiantes se sienten más cómodos jugando y a la vez aprendiendo de una manera muy dinámica e interactiva.

La metodología de investigación aplicada en este proyecto fue de enfoque cualitativo, ya que ha permitido recompilar procesos y actividades que ayuden en el aprendizaje, de la misma manera se utilizó la investigación descriptiva, exploratoria y documental, ya que a través de ellos permitió realizar el estudio acerca del tema o problema de investigación, sin embargo, se aplicó también los métodos inductivo y deductivo para fundamentar los temas de la gamificación en el ámbito educativo; además se aplicó las técnicas e instrumentos de la investigación como la de observación, encuesta y la entrevista, permitiendo obtener toda la información posible dentro de la Unidad Educativa mencionada anteriormente. Finalmente, la propuesta incluye la aplicación de la técnica de la

gamificación para mejorar los niveles de aprendizaje de los estudiantes permitiendo fortalecer los conocimientos en la lectura comprensiva a nivel literal.

Palabras clave: Gamificación, Lectura, Enseñanza, Educación, Juegos.

VII. EXECUTIVE SUMMARY IN SPANISH

This research project was developed in the Maria Auxiliadora Educational Unit "Caluma" belonging to the province of Bolívar, where it has been developed to solve the difficulties regarding the lexical and semantic processes and the direct relationship with reading and writing that have each of the Fifth Year students of Basic General Education, who for many reasons have not managed to improve cognitive and linguistic skills, thus becoming a complex problem over time that prevents the acquisition of content and normal learning with the other years of schooling, for this reason the need arises to promote reading comprehension at a literal level, through the use of a new teaching-learning methodology such as gamification, since it will allow transferring teaching-learning through games in the educational field, with the sole purpose of increasing better results, where students are Students will be able to play online, accumulating points, climbing levels, obtaining prizes, gifts, rankings, challenges, missions or challenges. With this teaching technique, each student becomes the protagonist of their own learning, because children like to play and, in this way, students feel more comfortable playing and at the same time learning in a very dynamic and interactive way. The research methodology applied in this project was of a qualitative approach, since it has allowed to recompile processes and activities that help in learning, in the same way descriptive, exploratory and documentary research was used, since through them it allowed to carry out the study about the topic or research problem, however, inductive and deductive methods were also applied to support the issues of gamification in the educational field; In addition, the techniques and instruments of research such as observation, survey and interview were applied, allowing all possible information to be obtained within the Educational Unit mentioned above. Finally, the proposal includes the application of the gamification technique to improve the learning levels of the students, allowing them to strengthen their knowledge in reading comprehension at a literal level.

Keywords: Gamification, Reading, Teaching, Education, Games.

VII. INTRODUCCIÓN

La educación es un proceso a través de la cual los seres humanos adquieren los conocimientos, así como las habilidades, valores, disciplinas, creencias entre otros. Ya que el proceso educativo se da a través de la investigación, opiniones, argumentaciones, la narración el debate y la enseñanza.

Como menciona (Chimbolema, 2020) “La educación es un derecho universal establecida en la Constitución de la República del Ecuador (Art. 26). La Norma Suprema dispone que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber obligatorio e inexcusable del Estado ecuatoriano que: “Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir”.

Como cita el autor (SILVIA, 2020) “que la falta de fluidez en palabras más complejas, la lectura”. Los problemas de enseñanza – aprendizaje relacionado a la lectura comprensiva a nivel literal, han afectado todos los días, donde exigen al docente tomar decisiones oportunas, orientada a resolver la problemática, que causa conflictos e impidiendo la adquisición de los contenidos impartidos por el docente.

Donde los estudiantes no logran consolidar su aprendizaje en el proceso de la lectura comprensiva, a más de ellos se observa la falta de interés por el estudio y el cumplimiento de las actividades pedagógicas enviadas por el docente, actividades que no atraen al alumno y muchas veces es por la metodología inapropiada que se ejecuta en el proceso educativo; todas estas razones preocupan a los docentes y que puede ser cambiado a una nueva técnica que mejore el nivel de conocimientos en cuanto a la dificultad en procesos léxicos, semánticos y la relación directa con la escritura.

Es por ese motivo que surge la necesidad de convertir el proceso tradicional de enseñanza a través de actividades como la gamificación, que fomente el entusiasmo y la curiosidad de cada uno de los estudiantes, con el uso

de los juegos educativos en el aula y de esa forma los alumnos puedan aprender una manera dinámica y entretenida.

De acuerdo al autor (Tiching, 2018) menciona que “Gamificar la lectura consiste en aplicar las técnicas y estrategias propias del juego para promover a los alumnos el gusto y el placer por leer.”

En base al autor (Ramírez J. L., 2014) indica que "Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos".

La gamificación en el aula puede aplicarse perfectamente al ámbito de la lectura, promoviendo actividades y experiencias que garanticen a los estudiantes a desarrollar y mantener siempre las prácticas lectoras, con una mayor capacidad crítica o de expresión. Para gamificar la lectura en clase hay que tomar en cuenta algunas reglas propias del juego, para de esa forma conseguir la motivación por la lectura en los estudiantes.

La problemática de esta investigación se centra en la siguiente interrogante ¿Cómo la gamificación ayudará a mejorar el nivel de aprendizaje en la lectura comprensiva? Con el afán de dar respuesta a esta pregunta se realizó la búsqueda de la información para su respectivo estudio. El objetivo de esta investigación es analizar las técnicas de aprendizaje con la finalidad de aumentar el rendimiento en los procesos léxicos, semánticos y su relación con la lectura y escritura.

En base a esta investigación se encuentra detallada por cuatro capítulos. El capítulo I hace referencia al marco teórico, en ella detallamos la base teórica del contexto del estudio de la investigación, además se plasmó la información bibliográfica sustentada por varios autores, así como también la base legal para esta investigación.

Mientras que en el capítulo II se ubicó el marco metodológico, donde se mencionó los métodos, la técnica y los instrumentos de la investigación para su respectiva recopilación de datos.

Y en el capítulo III se realizó el análisis de e interpretación de los resultados en base a los resultados adquiridos mediante los instrumentos y técnicas de la investigación. Por último, en el capítulo IV se refiere a la propuesta de la investigación a desarrollar como una posible solución a la problemática. Con la finalidad de beneficiar y aportar a la educación de la comunidad Educativa María Auxiliadora “Caluma”.

1. TEMA:

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA COMPRENSIVA A NIVEL LITERAL, EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA AUXILIADORA” DE LA CIUDAD DE CALUMA, PROVINCIA BOLÍVAR. PERIODO 2021 A 2022.

2. ANTECEDENTES

De acuerdo al Autor (Hernando, 2018) manifiesta que “En el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno donde el juego es el elemento educativo que facilita el aprendizaje en el área de la lengua y literatura, ya que es un instrumento pedagógico impuesto con fuerza entre los pensadores de esa época”. Hernando en base a la teoría del pensamiento pedagógico buscaba un sistema educativo útil y agradable, que permita en el estudiante el desarrollo de la competencia de la comunicación lingüística, la competencia digital y la competencia de aprender a aprender mejorando de esa forma el proceso de la lectura comprensiva a nivel literal.

Según (Sanchez J. C., 2020) indica que “debido a la utilización de los videos juegos, se plasmó un punto muy importante a favor de la educación como es el caso de la gamificación educativa, donde los estudiantes aprenden sus contenidos a través del uso de los juegos educativos desde cualquier lugar, ya sea en el centro educativo o en el hogar”.

De acuerdo al autor (Tiching, 2018) indica que, los videos juegos han pasado de ser algo presencial y físico a algo virtual, con la llegada de los juegos virtuales, es de extrañarse de ver a muchos de los niños, adolescentes, jóvenes e incluso adultos mayores jugando en los parques o reuniéndose de forma presencial para jugar como se hacía en una época pasada; esto ha conllevado a una evolución de manera muy eficaz en el proceso educativo, sobre todo en la enseñanza de la lectura comprensiva a nivel literal que hoy son muy utilizadas en las escuelas o Unidades Educativas. La Unidad Educativa María Auxiliadora “Caluma” desde muchos atrás, no realiza ningún tipo de enseñanza mediante juegos educativos y mucho menos la aplicación de la gamificación.

A nivel nacional, con estos antecedentes y las posibles problemática que se encuentra latente en las aulas de las clases ecuatorianas, surge por parte del Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC), la creación de programas o proyectos como “Yo leo”, “El plan lector”, “Fiesta de la lectura”, que buscan principalmente impulsar el mejoramiento de la lectura en los estudiantes, con lo

que además promueve la importancia de la comprensión lectora, la misma que ha provocado graves conflictos académicos de los estudiantes en sus diferentes cursos y niveles educativos académicos, no solo en el ámbito nacional, sino local y particularmente en las instituciones educativas de nuestro cantón Caluma.

Para finalizar, a nivel local se ha investigado varias informaciones relacionadas a la lectura comprensiva mediante la utilización de la gamificación, como en tesis de pregrado y posgrado. Las mismas que se encuentran disponibles en los repositorios de archivos de las distintas universidades del Ecuador y fuera de ella.

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del problema

El presente trabajo de investigación se centra en los estudiantes de quinto año EGB de la Unidad Educativa “María Auxiliadora” Caluma, donde se pudo observar que la mayoría de los estudiantes tienen dificultades en el proceso de enseñanza – aprendizaje en cuanto a la lectura comprensiva a nivel literal, y esto ha perjudicado el bajo rendimiento en cada uno de los estudiantes.

Además, con la educación virtual que nos encontramos actualmente, ha permitido que exista un déficit de comprensión lectora y por ende se ha convertido en un factor determinante en el progreso académico de los estudiantes.

Además, es muy importante mencionar, que el bajo nivel de comprensión lectora a nivel literal en los estudiantes de quinto año EGB, puede traer varios efectos que generan un bajo rendimiento académico, tomando en cuenta que diariamente se trabaja de forma virtual y con textos digitales, convirtiéndose en una dificultad para los estudiantes que no comprenden lo que leen.

Otro efecto que se evidencia, es el rechazo y actitud negativa hacia la lectura de cualquier texto, en vista de que los estudiantes no les gustan leer, y por ende es muy necesario utilizar nuevas técnicas de aprendizaje, donde el estudiante se sienta cómodo y pueda aprender a través del uso de los juegos virtuales, que son de gran utilidad en este pleno siglo XXI.

3.2. Formulación del problema

¿Cómo incide la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura a nivel literal en los estudiantes de quinto año de EGB, de la Unidad Educativa “María Auxiliadora” Caluma?

4. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de mi tema de investigación, sobre LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA COMPRENSIVA A NIVEL LITERAL, tiene como finalidad dar solución a la problemática existente EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA AUXILIADORA”, lo que permitirá identificar como los estudiantes leerán de manera fluida, para ser capaces de comprender aquello que leen; esta problemática afecta directamente en los procesos léxico, semántico y su relación directamente con la lectura y escritura.

Es **importante** mi trabajo ya que se podrá observar que los efectos o consecuencias que tienen los estudiantes con dificultad de la comprensión lectora es: la falta de memoria, el interés en la lectura, la clase tradicional entre otros, lo que afecta el bajo nivel del rendimiento académico en los estudiantes, tomando en consideración que diariamente se trabaja en clase con textos, convirtiéndose en el rechazo total y actitud negativa hacia el proceso de la lectura de cualquier texto al igual que una falta de motivación e interés. Como afirma (Jiménez, 2021)

Por tanto, este trabajo de investigación es de suma importancia, porque permitirá romper las barreras de la clase tradicional que se viene dando desde hace tiempos atrás, mediante la aplicación de la gamificación, donde el estudiante podrá aprender mediante los juegos educativos que serán impartidas por el docente de una manera muy dinámica y entretenida en los estudiantes de Quinto año EGB de la Unidad Educativa María Auxiliadora “Caluma”.

Es **necesario** realizar esta investigación que será analizada por los docentes de la Unidad Educativa María Auxiliadora “Caluma” quienes destinaran tiempo a la lectura”, ante esta situación es preciso que el docente asuma la responsabilidad y el compromiso de ayudar a sus estudiantes a mejorar esta situación, mediante la aplicación de nuevas estrategias con las que se logre captar su atención y los lleve hacia un aprendizaje significativo de la lectura.

Es de interés social promover en los estudiantes, desde edades tempranas, la activación de conocimientos previos, la lectura de diferentes textos y el aumento de vocabulario, mediante la técnica de aprendizaje de la gamificación, donde los estudiantes podrán aprender a través del uso de los juegos virtuales de una manera muy dinámica, entretenida y sobre todo muy divertida, donde el estudiante es protagonista de su propio aprendizaje.

Es factible mi trabajo ya que servirá de mucho para la Unidad Educativa María Auxiliadora “Caluma”. Donde el estudiante pueda aprender sin ningún problema a leer, con la única finalidad de incrementar el nivel de la lectura a nivel literal.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo General

Determinar la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “María Auxiliadora” Caluma.

5.2. Objetivos Específicos

- **OE1.** Diagnosticar la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en los estudiantes de quinto año de EGB.
- **OE2.** Aplicar la gamificación para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal,
- **OE3.** Diseñar actividades didácticas utilizando la gamificación, para incrementar el nivel de aprendizaje de la lectura comprensiva.

CAPÍTULO I

6. MARCO TEÓRICO

6.1. TEORÍA CIENTÍFICA

Las variables que se han establecido en el presente trabajo de investigación acerca de la Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la Lectura Comprensiva a Nivel Literal, en los estudiantes de Quinto Año de EGB de la Unidad Educativa “María Auxiliadora” Caluma, son el punto de partida, para la investigación.

Gamificación

La palabra gamificación sale a la luz gracias a Nick Pelling en el año 2002 quien da a conocer las ideas de tomar características del juego dentro de un entorno de aprendizaje serio, manifiesta la idea de desarrollar una interfaz de usuario para la realización de transacciones electrónicas agradables y rápidas para los usuarios (Cornella, Estebanell, & Brusi, 2020)

En esta misma línea para (Werbach & Hunte, 2013) “la gamificación consiste en el uso de elementos de juego y de técnicas del diseño de juegos en contenidos ajenos al juego” (p.13), donde ya se comienza a orientar este tipo de estrategias a entornos relacionados a la educación, pero que conlleve las características propias del juego donde el usuario se sienta atraído a desarrollar estas actividades lúdicas.

La gamificación consiste en diseñar experiencias de aprendizaje para que sean vividas como un juego, esta definición plasma la importancia de la gamificación y en consecuencia de ello, los docentes desarrollen estrategias con objetivos e ideas para que conlleven a la adquisición de conocimientos a través del juego.

En este sentido la gamificación permite el diseño de experiencias de aprendizaje a través de la metodología del juego en la resolución de problemas y el fomento del aprendizaje significativo, lo que favorece un mayor empoderamiento de los estudiantes en su proceso de adquisición de conocimientos, es decir favorece un

aprendizaje activo, donde el estudiante toma un rol protagónico en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Elementos parte de la gamificación

Al desarrollar entornos gamificados es necesario que quien vaya a diseñar recursos didácticos de este tipo tome en cuenta aspectos de vital importancia para que se logre los objetivos planteados dentro de la gamificación. (Elaish, 2021)

Los principales elementos son:

Diversión: Uno de los aspectos indispensables para desarrollar recursos didácticos que tengan como finalidad la gamificación es tener en cuenta la diversión como elemento transversal del mismo. Ya que lo que diferencia a la gamificación de otras formas de aprendizaje es que el usuario se divierte mientras aprende y este factor los hace tan llamativo e interesante para cualquier estudiante ya que lo ve como una manera entretenida de aprender y no como algo tedioso.

Motivación: La gamificación debe promover la motivación en los estudiantes ya que este es un factor clave el tener estudiantes motivados, ya que aprenden de mejor manera y se mantienen por mucho más tiempo enganchados con sus actividades académicas, entonces la gamificación debe propender en su diseño la motivación como factor decisor.

Narrativa: Un factor común dentro de las actividades gamificadas es que empiezan con una narrativa que busca orientar a los estudiantes y ubicarlos en el contexto de lo que deben realizar dentro de la actividad, la narrativa debe ser clara, pausada y ubicar al estudiante en el contexto del juego para que tenga claro cómo se va a desarrollar las actividades dentro del juego. Dentro de la narrativa se debe explicar el inicio, nudo y desenlace del juego.

Emociones: Dentro de una actividad gamificada las emociones juegan un papel importante ya que es una de las características que hace que un usuario se enganche con este tipo de actividades, esta es una característica que hace que los juegos sean tan agradables para los usuarios, como lo menciona (McGonigal, 2013) el juego genera emociones como: curiosidad, creatividad, sorpresa, alivio,

alegría, satisfacción, orgullo, asombro y amor por mencionar emociones que aportan a que el juego sea tan agradable para los usuarios.

Tecnología: Dentro de las actividades de gamificación la tecnología juega un papel importante a la hora de desarrollar estos recursos, ya que a través de ella se generan distintos tipos de juegos que están orientados a los estudiantes, sin embargo, no solo la tecnología es importante sino la trama, el tipo de juego la calidad del mismo y otros factores, por lo que la tecnología si es importante pero no lo es todo a la hora de desarrollar gamificación.

(Núñez, 2009) manifiesta que la existencia de componentes que hacen que un estudiante se sienta motivado: el primero se relaciona con motivos, propósitos o razones que hace que un estudiante realice tal o cual actividad; el segundo es de expectativa, engloba las percepciones y creencias individuales sobre la capacidad para realizar una tarea, y el tercero es afectivo que engloba los sentimientos, emociones y, en general, las reacciones afectivas que produce la realización de una actividad.

Según nos indica (Gallardo, 2020) que actualmente, observar cómo los niños y jóvenes completan un año escolar sin formar buenos hábitos de lectura ignora los grandes beneficios que trae la lectura, como el desarrollo de la alfabetización. Las habilidades del lenguaje oral y escrito son comunes, sin embargo, leer el proceso es una simple búsqueda de información. Con el uso habitual de materiales y fuentes no generando mayores expectativas en los estudiantes, teniendo en cuenta lo anterior, la necesidad de crear en los estudiantes el amor por la lectura, a través de nuevas estrategias, como la gamificación, donde el juego es la principal actividad que motiva, despierta curiosidad y dirige a los niños a un proceso de lectura apropiado.

La gamificación es una gran propuesta educativa que intenta solucionar los problemas de aprendizaje de los estudiantes de quinto año EGB de la Unidad Educativa “María Auxiliadora” Caluma, que se encuentran desmotivados, muchas veces no alcanzan el nivel mínimo de aprendizaje en lectura, es una propuesta que incluye elementos básicos para el aprendizaje de los estudiantes como el juego, la

participación. y el aprendizaje independiente, sin embargo, para que los docentes logren el éxito deseado, deben definir sus objetivos en lo que respecta a la gamificación en sus aulas, y aunque puede haber algunas desventajas permitidas, pero pueden tener en cuenta la motivación y el cambio de actitud que se necesita para implementar una nueva situación de aprendizaje.

Características de la gamificación

En vista de lo anterior el autor (Magaña, 2021), y para una implementación real de un sistema gamificado, es necesario conocer en detalle cada elemento de gamificación, que se muestra a continuación:

- La dinámica de la estructura del juego, por ejemplo, si se trata de clasificaciones, regalos, competencias, recompensas, logros y niveles.
- Mecánica se refiere al proceso o forma mediante la cual se desarrollará un juego, por ejemplo, por puntos, desafíos, niveles, calificaciones y premios.
- Los componentes están asociados con recursos tangibles tal como son: premios, trofeos, y fotos de perfil.

Los pasos mencionados anteriormente son muy importantes para el diseño de un juego aplicado en el ámbito de la educación, donde se considera que cada uno de sus componentes permitirá una transformación real del proceso de enseñanza a la lectura, así como los procesos léxicos y semánticos. Permitirán que el estudiante se integre a esta nueva forma de aprender con un compromiso real, donde el aprendizaje se hace por diversión y no por obligación.

Tipos de gamificación y de jugadores

Como se ha mencionado la gamificación consiste en trasladar las características del juego a las actividades lúdicas para desarrollar mayor motivación en los estudiantes y por ende conseguir mejores resultados académicos. Ante tales circunstancias se evidencian los siguientes tipos de gamificación (Korflesch, 2021)

- **Superficial:** es un tipo de gamificación que reduce a la entrega de puntos, insignias y tabla de clasificaciones, pero que como característica no se puede

mantener en el transcurso del tiempo, más bien se la utiliza para aspectos puntuales en momentos específicos.

- **Profunda:** Es un tipo de gamificación que permite en los estudiantes adquirir un aprendizaje o modificar una conducta a largo plazo, dada a través de un contexto para llegar a un entendimiento intrínseco.

Dentro de los procesos educativos el tipo de gamificación utilizada de forma común es la superficial. Esta regularidad se justifica porque este tipo permite desarrollar actividades lúdicas a través del juego en momentos específicos y bajo finalidades puntuales que el docente decide desarrollar en su aula de clase.

De acuerdo al modelo propuesto por (Bartle, 2004) existen algunos tipos de jugadores según sus características y motivación que se clasifican en los siguientes: Killers, Achievers, Explorers y Socializers, cada uno de ellos con ciertas características que los diferencia de los demás.

Herramientas que maneja la gamificación

Según el autor (Luisa, 2021) menciona que estas aplicaciones sirven para crear contenidos de educación para que nuestros estudiantes aprendan de manera muy divertida y dinámica, entre ellas son:

Kahoot: como indica (Luisa, 2021), Es una herramienta educativa de gamificación más utilizado con el uso de los videos desde YouTube, donde permite al docente la realización de la curación de contenidos para la enseñanza – aprendizaje en especial para la asignatura del área de Lengua y Literatura. Donde los estudiantes juegan con mucha facilidad y una de las ventajas es que el desarrollador no necesita muchos conocimientos digitales para la creación del juego educativo.

Genially: de acuerdo al autor (Luisa, 2021) menciona que es un software que permite realizar los juegos educativos de cualquier asignatura en el Internet y goza de una gran variedad de plantillas, donde puede ser usada como para la creación

de: Infografías, presentaciones, tarjetas, y juegos didácticos muy entretenidos, y este software educativo puede ser utilizado por cualquier usuario.

Quizizz: como plantea (Tiching, 2018), donde indica que es una herramienta que permite el desarrollo y la creación de juegos educativos y es totalmente gratuito, sirve para realizar competencias o concursos basados en una gran cantidad de cuestionarios que suponen retos individuales y grupales. Esta herramienta desarrolla la habilidad motora y la comprensión de la lectura a nivel literal.

Socrative: y por último es este juego podrás usar computadores o cualquier dispositivo móvil, para gamificar un cuestionario con un tiempo limitado y un ranking de resultados; donde pueden los estudiantes verificar el nivel que han alcanzado con cada uno de los estudiantes.

La gamificación en el proceso de la lectura

En base al autor (Sanchez J. C., 2020), indica que con todos estos enfoques se busca mejorar la situación, con una propuesta didáctica poco conocida y aplicada en los grados de primaria, pero que se considera que brinda mejores resultados en el desarrollo de los estudiantes, los nuevos entornos de aprendizaje, como componentes básicos de la gamificación, podrán promover la lectura en los estudiantes de quinto año de EGB de la Unidad Educativa “María Auxiliadora” Caluma.

Mediante la gamificación en el proceso de la lectura permitirá brindar un aprendizaje más significativo en los estudiantes de quinto año EGB, se involucran más en el desempeño de las tareas, se fomenta la colaboración, se crea un aprendizaje más autónomo.

Con independencia del tipo proceso de gamificación que se vaya a desarrollar es bueno que se genere un conjunto de pasos y procesos sistemáticos que se deberán seguir para conseguir un elemento lúdico de calidad. (Pujolà, 2021)

Momentos de la gamificación

Primer momento: De manera inicial cuando se piensa desarrollar un proceso de gamificación es necesario que el docente establezca los objetivos que pretende alcanzar, esto permite que el docente identifique que actividades concretas es necesario desarrollar y que capacidades piensa conseguir en los estudiantes a lo largo de la actividad académica (Barros & Lorenzo, 2016)

Segundo momento: Aquí el docente debe determinar percepciones de los estudiantes en torno al juego y que tipos de características serian idóneas para este grupo de estudiantes por lo que es recomendable desarrollar preguntas a los estudiantes como: ¿Qué les gusta?, ¿Qué no les gusta?, ¿Qué esperan encontrar dentro del juego?, estas preguntas permiten que el docente tenga una aproximación a conocer que motivaciones e intereses tienen los estudiantes para en base de dichos criterios desarrollar actividades acorde a sus necesidades motivacionales. Con los datos que se obtengan dentro de este segundo momento el docente puede determinar qué tipos de jugadores desarrollar para sus estudiantes.

Tercer momento: es el momento donde se desarrolla la gamificación de forma concreta, es aquí donde se seleccionan elementos y diseños que constituyen la gamificación y dentro del mismo se toma en cuenta dinámicas, mecánicas y componentes que integraran la gamificación. Es aquí donde debe primar la creatividad de los docentes en el desarrollo de dinámicas llamativas, motivadora y que enlacen al estudiante, de tal manera la gamificación que no sea monótono y que se presente de forma dinámica, interactiva y siempre mantenga a la expectativa al estudiante.

DEFINICION DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

(Colom, Salinas, & Sureda, 1998) utilizaron el concepto de estrategia didáctica como una instancia que acoge tanto métodos, como medios y técnicas, considerando que el concepto proporcionaba mayor flexibilidad y utilidad en el proceso didáctico.

Para (Tobón, 2010) las estrategias didácticas son “un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito”, por ello, en el campo pedagógico específica que se trata de un “plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes”

(Barriga, 2010) dice que, para enriquecer el proceso educativo, las estrategias de enseñanza y las estrategias de aprendizaje se complementan. Señala que las estrategias de enseñanza son “procedimientos que se utilizan en forma reflexible y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos” (Díaz & Hernández, 2010). Por lo tanto, las estrategias didácticas son aquellos medios y recursos que se utiliza para lograr un aprendizaje significativo a partir de la casualidad del proceso educativo.

No obstante, las estrategias didácticas como mecanismo del desempeño, oferta grandes posibilidades y horizontes de aliviar la experiencia educativa, por lo que el profesor para expresar conocimientos busca servirse estrategias enfocadas a causar la adquisición, obtención y transigencia de los conocimientos.

Es decir, las estrategias didácticas se refieren a tareas y actividades que pone en optimismo de forma sistemática para datar determinados aprendizajes en los estudiantes.

La estrategia es una técnica o procedimiento donde se especifica una serie de pasos para llegar a un determinado fin u objetivo que sea beneficioso para los individuos, además la estrategia es aquel mecanismo que facilita el camino del aprendizaje hacia el estudiante. Y a su vez son importantes en todas las disciplinas de la educación de su correcto uso depende aquellos aprendizajes significativos que construya el estudiante.

(Ramos, 2013)

La estrategia didáctica permite que el docente provea al estudiante un conjunto de actividades sistematizadas y recorrido pedagógico que deben seguir los estudiantes en pro de lograr la adquisición de conocimientos y construcción de su aprendizaje. Por lo general dentro de las estrategias didácticas los docentes se convierten en guías y facilitadores del aprendizaje, mientras que los estudiantes en los protagonistas de su aprendizaje.

Gamificación como estrategia didáctica´

Mediante el autor (Zambrano, 2021) indica que la “sociedad actual está creciendo a pasos agigantados y con ella la educación, por eso están surgiendo nuevas propuestas educativas aplicables a la tecnología y los juegos”, que se pueden hacer en el aula, con resultados inesperados, que buscan involucrar a los estudiantes de manera activa en su aprendizaje, propuesta rara vez se usa en los grados de primaria, y que surgió de la necesidad de mejorar el rendimiento en lectura, de los niños de hoy que no están acostumbrados a leer por lo que no leen con frecuencia, y cuando lo hacen, es una actividad educativa y formal, completamente descuidada. de sus verdaderas preferencias de lectura.

Mediante la gamificación como estrategia didáctica, se pretende lograr las metas educativas necesarias para que los estudiantes funcionen bien en esta nueva sociedad, lo que hace de los juegos de química una propuesta muy formal e importante, especialmente para los estudiantes de zonas rurales que se encuentran alejadas por diferentes motivos, tiene como objetivo acercar a los estudiantes a las nuevas tecnologías y métodos de aprendizaje, desde su propio entorno escolar.

Medios o recursos didácticos

(Díaz, 2017) indican que “son todos aquellos materiales, medios, soportes físicos o digitales que refuerzan tanto la acción docente como la de los estudiantes, optimizando el proceso de enseñanza – aprendizaje” (p. 2), la calidad de los medios y recursos didácticos que el docente provea es de vital importancia ya que serán los contenidos que el estudiante tendrá a la mano a la hora de realizar

consultas o resolver dudas o inquietudes que el docente por motivos de presencialidad u otros factores no pueda solventar.

Existen un sinnúmero de medios y recursos didácticos tanto físicos como digitales a los cuales el estudiante puede acceder de forma fácil e instantánea, en este sentido las Tecnologías de la Información y Comunicación han incrementado el acceso a un sinnúmero de recursos didácticos de calidad con unos pocos clics sobre distintas temáticas y formatos, donde el estudiante tiene la posibilidad de escoger el formato que más se adapte a sus necesidades y exigencias según sus gustos (García, López, & Llanga Vargas, 2019)

Evaluación

Es implementada para medir los conocimientos y saber en qué nivel de aprendizaje se encuentran, de la misma forma para detectar las falencias existentes, de esta manera se realiza una retroalimentación para reforzar actividades, desarrollando estrategias y actividades que permitan alcanzar la meta de forma satisfactoria.

COMPRENSIÓN LECTORA

Definición de Comprensión

El proceso de comprensión en sí es el mismo en todos los casos, aunque variarán los métodos y datos que debemos utilizar para realizarlo. Un ejemplo nos ayudará a entender la idea "Cuando un mimo realiza una presentación, aunque no utilice palabras, somos capaces de entender el mensaje que nos está tratando transmitiendo, aunque no mencione palabras. Obviamente, aunque tenemos que trabajar para entender la situación de cada uno es igual, la diferencia son los medios y los datos que tenemos que manipular para hacer esto (Alvarado, Rojas, Suarez, & Torrealba, 2009)

Por lo tanto, es importante enfatizar la necesidad de la comprensión humana. Ante cualquier información o situación, haremos la interpretación más adecuada en base a los datos disponibles en ese momento. Esto no quiere decir que sea correcto, pero es suficiente para nuestra necesidad de interpretar la realidad que nos rodea (Alvarado, Rojas, Suarez, & Torrealba, 2009)

Definición de Lectura

La lectura, invita a los niños a vivir la experiencia de combinar todos estos conocimientos, tanto en ellos mismos como en los demás, de una manera que no solo amplía el conocimiento específico, sino que también permite que los lectores se identifiquen, se comprometan y sientan. Sin embargo, cómo esta dinámica se expresa en los espacios rurales, pues las escuelas se enfocan en la experiencia de la convivencia continua en los ambientes de la vida cotidiana, en la enseñanza de la vida real, se desarrolla la instrucción a través del dictado, los niños primero en casa a través de las palabras y en su entorno y luego compartir a través de múltiples interacciones entre grupos para ampliar y consolidar el conocimiento. (Valle, 2016)

Lectura Comprensiva

Para establecer una definición clara de la comprensión lectora, es necesario tomar en cuenta su definición para de esa forma abordar las perspectivas de los diferentes autores, como se detalla a continuación.

(Ramírez L. , 2017) Se enfoca en el desarrollo del significado al absorber las ideas más importantes de un texto y la capacidad de hacer conexiones entre ellas con otras ideas previamente absorbidas. Puede entender un texto literalmente (enfocándose en datos claramente expuestos), crítico (con juicios informados sobre los valores del texto) o deductivamente (lectura y comprensión entre líneas), etc.

Para (Baldenebro, 2021) Lo más importante es la capacidad de comprender lo que se lee, tanto en relación con el significado de las palabras que componen el texto, como en relación con una comprensión general del texto en sí. La lectura comprensiva tiene como finalidad interpretar y comprender críticamente el texto, es decir, donde el lector no es una entidad pasiva, sino una entidad activa en el proceso de lectura, es decir, descifra la información.

Importancia

En el ámbito educativo, la lectura es una asignatura que está enfocado directamente con las dificultades de enseñanza - aprendizaje que experimentan los estudiantes en todos los niveles de aprendizaje como la preparatoria, básica media y básica Superior, de ahí la importancia de potenciar las habilidades y la competencia lingüística que permitirá fortalecerá la lectura.

Como describe (Jou, 2009) que, para entender la importancia de la comprensión lectora, es fundamental analizar qué podemos hacer con esta herramienta; porque no solo podemos leer e interpretar lo que leemos, sino que a través de él desarrollamos la capacidad analítica.

Como describe el autor (Nehuén, 2018). La comprensión lectora es la capacidad de entender lo que leemos no solo literalmente sino también figurativamente, es decir, se puede extraer de la lectura de una conferencia, una imagen, algo que podamos aplicar a su vida para mejorarla o al menos una idea para dibujar, y

meditar para desarrollarse intelectual y emocionalmente con los estudiantes de quinto año EGB de la Unidad Educativa “María Auxiliadora” Caluma.

Dificultades de aprendizaje de la lectura comprensiva

Según (Jiménez, 2021) plantea que la dificultad en la comprensión lectora es la falta de comprensión fluida del texto o párrafo, hoy se sabe que hay personas o alumnos que automáticamente leen y describen con fluidez, sin embargo, no entienden lo que están leyendo.

Las dificultades de aprendizaje en la lectura comprensiva, más comunes que los estudiantes son los siguientes:

- Problemas para construir ideas.
- Falta de habilidad para reducir la información que no sirve.
- Falta de inferir o interpretación.
- Problemas para desarrollar estrategias de entendimiento.
- Dificultades para entenderse consigo mismo
- Dudas para difundir la morfología y la sintaxis.

Esto significa que los estudiantes tienen algunas de estas dificultades, especialmente en los grados superiores, donde se debe tomar todas las medidas necesarias para combatir esta problemática, para de esa forma desarrollar muchas habilidades en cada estudiante, es decir mejor relación, comunicación, y sin temor al miedo de que se burlen los compañeros durante la enseñanza – aprendizaje.

Los fracasos de los estudiantes a menudo se reflejan en la deserción y una marcada falta de interés en completar tareas relacionadas con la lectura.

Niveles de lectura comprensiva

Como dice (Chozo, 2021) que leer comprensivamente implica el desarrollo de todas las habilidades del lenguaje que se desarrollan en la edad escolar y están directamente relacionadas entre sí, refiriéndose a las habilidades de lectura, escritura, comprensión auditiva y expresión oral que se practican Juntos permitirá

que los niños procesen, comprendan e interpreten la información recibida en un diariamente.

De acuerdo al autor (Estupiñán, 2010) menciona los siguientes niveles que se indica a continuación.

- **Nivel Literal:** En base al autor (Estupiñán, 2010) indica que este nivel se centra básicamente en el que el autor descubre el texto con claridad, el descubrimiento puede ser personajes, tiempo y lugar de un relato, además en este nivel funcionan las siguientes habilidades como: Observar, Percibir, distinguir, nombrar o identificar, asociar, secuenciar u ordenar, almacenar.
- **Nivel Inferencial:** como cita el autor (Estupiñán, 2010) que en este nivel en cambio se busca una relación que van más allá de lo leído de acuerdo a su experiencia personal, donde se plasma la explicación más ampliamente, es decir aplicando informaciones y experiencias anteriores de tal manera que se involucre operaciones lógicas del pensamiento, donde se permita además describir, explicar y analizar. Este nivel de comprensión es muy poco practicado en las escuelas, ya que necesitan un considerable grado de abstracción por parte del lector.
- **Nivel Crítico:** por último, el autor (Estupiñán, 2010), menciona que el lector, expresa una opinión, involucrando las siguientes habilidades como: argumentar, evaluar, juzgar o criticar. Esta lectura se caracteriza por tener un carácter evaluativo, donde interviene la formación del lector, así como el criterio y los conocimientos de lo leído.
- Cada nivel de lectura tiene diferentes niveles de complejidad, esto permite desarrollar las habilidades lingüísticas en todos los niveles educativos, donde se refuerzan y desarrollan a través de actividades. Diversas actividades que los docentes seleccionan y brindan, teniendo en cuenta la edad, intereses y motivaciones de los alumnos. Es fundamental que los alumnos participen en el complejo proceso de lectura y comprensión de todo tipo de textos.

Estrategias de comprensión lectora

Como lo hace notar (Machado, 2021) que la lectura es un proceso complejo, que inevitablemente necesita el apoyo de las estrategias que facilitan su desarrollo; En este sentido, la interpretación de un texto dependerá en gran medida de las estrategias que utilice el docente.

Como destaca el autor (Beuses, 2017), que las estrategias de comprensión lectora, hacen referencia a las acciones que los lectores toman activamente antes, durante y después de la lectura. Estas acciones te permitirán darle significado a tu texto, ampliar tus habilidades y ser más efectivo.

Por lo tanto, el uso de estrategias apropiadas, interesantes y motivadoras permitirá a los estudiantes mejorar su comprensión del texto de manera amplia, de modo que la elección de estrategias a aplicar antes, durante o después de la lectura ayudará al proceso. Desde el punto de vista del docente, identificar las necesidades del alumno, de manera que las estrategias de lectura elegidas estén orientadas a hacer del niño un lector competente, capaz de desarrollar todas las habilidades obtenidas durante cada etapa de sus estudios.

Por ello, conviene aclarar que las estrategias empleadas deben tener en primer lugar un objetivo definido y tener como objetivo fortalecer la capacidad lectora de los estudiantes de quinto años EGB, siendo explícitos sobre sus mayores dificultades, para desarrollar las habilidades necesarias para desarrollar la lectura de manera digna.

Según (Rodríguez A. N., 2017) plantea que la lectura bien estructurada mejora la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes en especial a los del sub nivel medio, a través del uso del proceso adecuado de la información, por lo que las actividades escolares que realizan los niños/as deben enmarcarse tomando acciones como: repeticiones, prácticas, agrupaciones, resúmenes, e interpretaciones; además que al utilizar los organizadores gráficos mejora la visualidad de la información y su entendimiento. En esta última instancia, es un proceso muy importante que ayuda al alumno a aprender, pensar y resolver problemas de la vida cotidiana en la que vivimos.

Posteriormente, se proponen una serie de estrategias didácticas que pueden contribuir al desarrollo de lecturas completas para los estudiantes de quinto año de EGB, de la Unidad Educativa “María Auxiliadora” Caluma.

Trabajo colaborativo

Según (Sánchez, 2018), “el trabajo colaborativo es un proceso en el que un individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción de los integrantes de un equipo, quienes saben diferenciar y contrastar sus puntos de vista”. Por lo tanto, indica que el trabajo colaborativo es de gran utilidad porque permite interactuar con todo el alumnado y de esa forma aportan sus capacidades, conocimientos e ideas, fomentando de esta forma una comunicación interactiva durante las clases. Mediante este trabajo colaborativo se practica también la motivación, participación y sobre todo la inclusión del estudiante de manera integral, de tal forma que además nos ayuda a identificar sus fortalezas y debilidades, buscando resolver problemas de manera individual con el apoyo de todos los compañeros y el docente respectivo de la asignatura.

Talleres de lectura.

En la opinión de (Gutierrez, 2013) indica que el taller de lectura crea un espacio donde los estudiantes expresan su creatividad y originalidad; donde su objetivo es reforzar la lectura de diferentes textos, pero con actividades diferentes a las habituales, donde se necesita mucho juego y trabajo colaborativo, así como una oportunidad para intercambiar experiencias, es importante en los talleres de lectura que los docentes brinden a sus estudiantes las herramientas necesarias como puede ser el uso de las TIC para ayudar a fomentar el proceso de la lectura a nivel literal y su relación con la lectura y escritura, brindando placer y la alegría por la lectura.

Lecto – juegos

Como plantea la autora (Luisa, 2021) que el desarrollo de la lectura en los estudiantes es una preocupación en especial en los niños del sub nivel medio, donde constantemente los docentes buscan diferentes estrategias, con el fin de

mejorar el nivel de enseñanza en la comprensión lectora, por eso es importante mantenerse motivados. Los niños a través del juego pueden aprender la lectura de una manera muy fácil, es una propuesta donde los estudiantes se motivan a la creatividad, brindando un espacio para la imaginación y permita al estudiantado explorar un mundo nuevo, a través de la lectura y el juego didáctico.

6.2.TEORÍA LEGAL

En este presente trabajo de investigación sobre la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en los estudiantes de quinto año de EGB de la Unidad Educativa “María Auxiliadora” Caluma, estará sustentada en los artículos de la constitución del estado ecuatoriano como se indica a continuación.

Constitución de la República del Ecuador

Art. 347. Sera responsabilidad del Estado. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales (Constitución del Ecuador, 2008)

En el Plan Nacional de Desarrollo 2017 - 2021, indica que deben tomar en cuenta cada uno de los pasos que muestra la LOEI del ministerio de educación, donde se presenta las siguientes habilidades como:

De manera similar, en la LOEI, se presenta las siguientes habilidades:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática, y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Competencia digital.
- Aprender a aprender.
- Competencias sociales y cívicas.

Ley orgánica de Educación Intercultural

Según la (Ley de Educación Intercultural, 2021), indica lo siguiente:

Que, el **Artículo 26** de la Constitución de la República reconoce a la educación como un derecho que los seres humanos lo ejercen a largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Donde se constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la

sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Ley de Educación Intercultural, 2021, pág. 1).

Que, el **Artículo 28** de la Constitución de la República establece que la educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente (Ley de Educación Intercultural, 2021, pág. 1)

Art. 39 y 45 de la Constitución de la República del Ecuador, garantizan el derecho a la educación de jóvenes y niños, niñas y adolescentes respectivamente.

Según el acuerdo Nro. MINEDUC – MINEDUC – 2021 – 00038 – A

Que, los artículos **26** y **27** de la norma constitucional prescriben que la educación es un derecho de las personas y un deber ineludible e inexcusable del Estado, que constituye un área prioritaria de la política pública, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen Vivir. Las personas, la familia y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Niveles y subniveles educativos del Ecuador

Como cita (MINEDUC, 2016) que el Currículo 2016 es el proyecto educativo del país, el mismo que contribuye a la formación integral de sus ciudadanos y nuevas generaciones. Además, fortalece la identidad cultural nacional, regional y local. En este documento se especifica los niveles y subniveles educativos del Ecuador. Estos son; Educación Inicial, Educación General Básica, Bachillerato y Educación Superior. Los subniveles de Educación General Básica (EGB) se distribuye en; Preparatoria (5 años), Básica elemental (7 a 8 años), Básica Media (9 a 11 años), Básica superior (12 a 14 años). Por lo tanto, este proyecto se lo realizará en el subnivel de Básica media.

6.3.TEORÍA REFERENCIAL

Mediante la teoría referencial, se da a conocer la revisión teórica y de estudios previos realizados en torno a la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en los estudiantes de quinto año de EGB de la Unidad Educativa “María Auxiliadora” Caluma.

Para ello se realizó la siguiente referencia o similar al tema de la presente investigación como se muestra a continuación.

De acuerdo a los que manifiesta el autor (Castro, 2016) con el tema denominado: “*Ambiente de aprendizaje con gamificación para desarrollar el proceso lector en estudiantes de primer grado de educación básica*” indica que en el presente estudio se entiende que la gamificación es una estrategia que sirve para estructurar secuencias didácticas utilizando las reglas de los juegos, cuyo objetivo no es la creación de experiencias lúdicas en sí, si no hacer explícito el aprendizaje.

Según, (Salvador, 2021) la estrategia didáctica es el conjunto de acciones que el personal docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje específicos.

Además, se encontró como referencia al siguiente autor (Mariela, 2021) con el título denominado “*Actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del nivel inicial*” donde expresa que en la Unidad Educativa Fiscomisional Cristóbal Colón, de la parroquia Shell, Cantón Mera, Provincia de Pastaza” en el cual se toma en cuenta los juegos lingüísticos tales como: rimas, trabalenguas, canciones infantiles etc., donde menciona que garantiza y mejora la fluidez verbal, además cumple con una función que facilita la comprensión por medio del uso de estrategias metodológicas aunque la mayor parte de estudiantes de inicial mencionados en el estudio tienen un vocabulario amplio, pero al pronunciar las palabras no lo expresan correctamente

De lo anterior, se puede decir que las ideas relacionadas y expuestas están todas dirigidas a la función del juego en el proceso de gamificación y su relación en la educación de los estudiantes de quinto año EGB, generando

expectativas, motivación, creatividad y sentido de aprendizaje. Asimismo, contribuyen a definir los fundamentos teóricos que sustentan de los desarrollos de este estudio.

La gamificación, según el autor, (Unir, 2021) afirma que es “una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados. Por lo tanto, es indispensable que los alumnos asimilen previamente las dinámicas de juego que se van a realizar para poder llevar a cabo la gamificación en el aula”.

Desde mi punto de vista, la gamificación es una estrategia basada en la aplicación de características y técnicas de juego en el aula, promoviendo así un aprendizaje significativo.

Por otro lado, se publican investigaciones previas sobre gamificación, así como cómo los estudiantes son liderados y motivados por los estudiantes, logrando así metas claras y significativas para el proceso de formación y motivación de los estudiantes enriqueciendo sus conocimientos de lectura comprensiva.

CAPÍTULO II

7. MARCO METODOLÓGICO

El presente trabajo de investigación, se desarrolló con un enfoque cualitativo, basado en analizar, revisar y categorizar información relevante, obtenida de diferentes fuentes bibliográficas y publicaciones científicas.

Es importante definir teóricamente este enfoque para que él lo comprenda mejor y se refiera a este proyecto sobre la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, que hoy en día, también se ve afectado por estar en clases virtuales que se llevan a cabo por el programa “Zoom” y que afectan en los estudiantes de quinto año de EGB de la Unidad Educativa “María Auxiliadora” Caluma.

7.1. Enfoque de la Investigación

Enfoque Cualitativo

Mediante el enfoque cualitativo, ha permitido recopilar procesos, actividades y estrategias que ayuden en el aprendizaje desde la perspectiva de los estudiantes de quinto año de EGB, para generar una propuesta que se encuentre adaptada a las necesidades e intereses de los estudiantes.

7.2. Diseño o tipo de estudio

Investigación Descriptiva

Mediante esta investigación, permite comprender el análisis e interpretación de la situación actual de los estudiantes de quinto año EGB, y por ende su característica principal es la de presentarnos una definición correcta.

Investigación Exploratoria

A través de la presente investigación, nos permitió examinar o acercarnos al tema o problema de investigación poco estudiado, es decir, familiarizarnos con la situación que desconocíamos.

Investigación Documental

Esta investigación, permitió la búsqueda de una respuesta específica a través de documentos, en la que nos facilitará organizar la información para posteriormente analizarla.

7.3. Métodos

Método inductivo

Se utilizó este método para aplicar los fundamentos básicos de la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en los estudiantes de quinto año de EGB, para posteriormente partir de una conclusión particular a lo general.

Método deductivo

Mediante este método se busca explicar la realidad a partir de la lógica, es decir, mediante un proceso que consiste en extraer una conclusión con base en una premisa que se asumen como verdaderas.

Método analítico – sintético

A través de este método se pudo conocer o evidenciar las causas y efectos sobre la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en los estudiantes de quinto año de EGB de la Unidad Educativa “María Auxiliadora” Caluma.

7.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos, con las que se trabajó en esta investigación han sido seleccionadas con la finalidad de obtener información veraz y precisa, en las que permitirá comprender con claridad el problema de la investigación, y de esta forma conocer cuáles son las causas y las consecuencias y por ende nos permitan sugerir una solución a la problemática existente en los estudiantes de quinto año EGB de la Unidad Educativa “María Auxiliadora” Caluma.

Observación

Mediante la observación, permitió tener una visión más amplia y clara de las actividades que se desarrollan durante las clases virtuales a través del programa “Zoom” y por ende se pudo evidenciar que la mayoría de los estudiantes no han desarrollado habilidades lectoras, que les ha impedido un desenvolvimiento adecuado dentro de su entorno escolar.

Entrevista

La entrevista fue dirigida al Licenciado Mesías Coronel, Docente Tutor de quinto año de EGB de la Unidad Educativa “María Auxiliadora” Caluma, con la finalidad de obtener información clara y sobre precisa a las interrogantes planteadas sobre las problemáticas existentes dentro de sus dirigidos.

Universo y Muestra

El universo del presente estudio, la compone todos los estudiantes de quinto año de EGB de la Unidad Educativa “María Auxiliadora” Caluma, que está conformada por veintitrés estudiantes.

A continuación, se detalla la lista de estudiantes que conforman el quinto año de EGB.

Tabla 1

Nombres/Apellidos	Número
Hombres	7
Jordy Damián Angulo Vega	
Juan Pablo García Borja	
Maykel Matías García Díaz	
Ariel David Jiménez Campoverde	
Monar Lagos Luis Mateo	
Anthony Jair Naranjo Rivadeneira	
Raúl Napoleón Sánchez Camacho	
Mujeres	
María Teresa Arguello León	
Mayerli Nahomi Calero Cuestas	
Scarlett Noelia Cardona Mogrovejo	
Betsabe Emmy Cárdenas Verdezoto	
Aitana Jazlyn Cayo Guanoluisa	

Kendra Brigitte Guinzo Jarrín	16
Kennia Romina García Álava	
Romina Valentina Jiménez Espinoza	
Scarlett Denisse Mateus Recalde	
Indira Geraldine Moran Sarango	
Selena Chelsea Narváez Vargas	
Emely Mayly Linares Chávez	
Paulina Teresa Ortiz Fierro	
Kristhel Ariene Purcachi Recalde	
Ángela Romina Ruiz Ríos	
Evelyn Russeth Solano Moya	
Total	

Tabla 1: Listas de Estudiantes

7.5. Procesamiento de información

Para el presente proyecto de investigación, una vez aplicado la observación a los veintitrés estudiantes de quinto año de EGB y entrevista al docente tutor, se procederá a la realización de la tabulación de forma manual mediante la herramienta de Microsoft Excel, permitiendo el análisis gráfico de una manera profesional, reflejando datos correctos para un mejor análisis e interpretación de todas las preguntas planteadas a los estudiantes antes mencionados de la Unidad Educativa “María Auxiliadora” Caluma.

CAPÍTULO III

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADO

Matriz de análisis e interpretación de resultados

Tabla 2

Nº	Preguntas	Interpretación	Conclusión
1	Le gusta leer Si No	Cuando esto sucede los estudiantes indica que realmente no les interesa la lectura, porque no les gusta leer, sienten que no es necesario la utilidad en la vida diría. Y que además tienen el temor de equivocarse al momento de realizar la lectura frente a los compañeros/as.	La lectura es de gran utilidad, porque permite expandir la capacidad de atención de los niños/as y aumentar el nivel del pensamiento con claridad, ya que las historias ayudan a sus cerebros a pensar en orden, mejorando de esta manera los problemas léxicos y semánticos.
2	¿le gusta los juegos virtuales? Si No	En base a la pregunta si les gusta los juegos virtuales, ya que mencionan que lo realizan en casa y lo practican con sus humanos y amigos. Además, indican que ellos hacen retos para ganar en los juegos de acuerdo al nivel que vayan avanzando.	Los juegos virtuales se han convertido oficialmente en una tecnología educativa muy eficiente y en especial en el área de Lengua y Literatura, debido a que pueden elevar su capacidad motora en cada uno de los usuarios que

			realizan los juegos.
3	<p>¿El docente utiliza la tecnología en el proceso de enseñanza – aprendizaje?</p> <p>Si No</p>	<p>Con relación a la preguntada planteado si les gustaría que los docentes aplican el uso de la tecnología en el proceso educativo, ya que ellos manifiestan que los juegos son divertidos y entretenidos.</p>	<p>El uso de la tecnología en el ámbito educativo ha permitido que los estudiantes tengan mayor atención en sus estudios manteniendo sus mentes activas con más facilidad. De esta manera los estudiantes se entusiasman más en la enseñanza – aprendizaje.</p>
4	<p>¿Dispone de equipos informáticos para usar la tecnología en la enseñanza – aprendizaje de la lectura comprensiva en el hogar?</p>	<p>Muchos de los alumnos respondieron de que si disponen de un gran laboratorio de informática y un equipamiento de 40 Tablet y proyector incluido, donde indican además que pocas son las veces que acuden al espacio de informática, ellos dicen que les gusta aprender a través del uso de las TIC.</p>	<p>Los laboratorios de informática, son exclusivamente para la utilidad de los estudiantes, donde pueden observar videos de YouTube, realizar test, juegos educativos entre otros, y que estos ayudan a mejorar su nivel de comprensión lectora en cada uno de los estudiantes de una manera muy rápida y</p>

			fácil de aprender.
5	¿Le gustaría recibir capacitaciones en cuanto a los juegos virtuales, para mejorar su nivel de aprendizaje?	La población de la Unidad Educativa María Auxiliadora “Caluma”, indica que, si les gustaría recibir capacitaciones para aprender a utilizar las herramientas educativas, ya que de esa manera piensan que podrán fomentar su nivel de comprensión lectora a nivel literal.	Las capacitaciones hoy en día son fundamentales, ya que los usuarios podrán actualizarse en cuanto al manejo y la manipulación de los recursos educativos.
6	¿le gusta aprender la lectura comprensiva a través de los juegos tecnológicos?	En base a la investigación realizada se puede observar que existe un 96% que, si les gustaría aprender la lectura comprensiva a través de los juegos tecnológicos; mientras que un 4% menciona que no le gustaría, en vista de que no posee un dispositivo electrónico para su proceso de enseñanza – aprendizaje.	El juego educativo tecnológico permite mejorar el nivel de aprendizaje en los alumnos, donde se puede decir que es uno de los pilares básicos de la lectura al ser vital para el aprendizaje individual y el desarrollo intelectual.

7	¿Qué hace cuando no te gusta la lectura?	Los estudiantes indican que cuando no les gusta la lectura ellos mencionan que: No realizó las actividades de clases, no estudia, a veces me quedo dormido y llorar cuando no puede.	La lectura puede ser bonita, pero si no lo motiva a los estudiantes, ellos podrán decaer en su capacidad mental. Leer comprensivamente es indispensable para el alumno. Esto es algo que él mismo estudiante va descubriendo a medida que avanza en sus estudios.
8	¿Conoce usted sobre la gamificación?	Los estudiantes indican que el término de la gamificación es nuevo para ellos, que nunca los han escuchado, pero que sienten la curiosidad por descubrir esa nueva técnica de enseñanza – aprendizaje como lo es la gamificación.	La gamificación es una técnica de enseñanza que trasladan a la parte educativa a través del uso de los juegos educativos, donde los estudiantes podrán aprender jugando, además de eso permitirá compartir experiencias, dudas, inquietudes, y lo más importante que el estudiante es protagonista de su propio aprendizaje. Y que puede estudiar desde cualquier lugar de manera online.

9	<p>¿utiliza herramientas educativas basada en la gamificación para la enseñanza – aprendizaje de la lectura comprensiva?</p>	<p>Mediante la investigación realizada, se puede identificar que un 74% manifiestan que nunca han utilizado herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, ya que no conocen las herramientas para poder participar en las clases y esto hace que se pierda el interés de estudiar por parte de los estudiantes.</p>	<p>Una de las ventajas principales, es que amplia una gran variedad de recursos que pueden ser utilizados por los estudiantes y docentes. Y es de suma importancia la aplicación, ya que las herramientas educativas tecnológicas ayudan a la motivación y la comprensión lectora en los alumnos.</p>
10	<p>¿Es importante la creación de juegos educativos para fomentar el aprendizaje en los estudiantes sobre la lectura comprensiva a nivel literal?</p>	<p>De acuerdo a la investigación realizada, se pudo analizar que existe un 95% que se debe realizar la creación de los juegos didácticos para fomentar en el estudiante el aprendizaje sobre la lectura comprensiva a nivel literal, ya que con ella podrá desarrollar la creatividad, relacionarse con los demás, explorar la realidad, respetar normas y sobre todo mejorar su manejo del lenguaje.</p>	<p>Los juegos educativos en este pleno siglo XXI son muy utilizados para la lectura, mejorando el nivel de conocimientos, las capacidades psicosomáticas, los procesos léxicos, semánticos, y la relación directa con la lectura y la escritura.</p>

Tabla 2: Matriz de análisis de interpretación de resultados

9. CONCLUSIONES

C1. En base a la investigación realizada en la Unidad Educativa María Auxiliadora “Caluma” se concluye que es importante el desarrollo del presente trabajo investigativo, donde se constituye en una propuesta tecnológica como es la gamificación; con el fin de fomentar una nueva metodología de enseñanza – aprendizaje en los procesos léxicos, semánticos y la relación directa con la escritura.

C2. Además, se empleó un método de investigación cualitativo, cuantitativo y bibliográfico en el que se analizó varios aportes teóricos en base a las variables determinadas en el tema propuesto, como es el caso sobre la utilización de la Gamificación y la comprensión lectora a nivel literal; tomando en cuenta que esta metodología de enseñanza es una técnica de aprendizaje que permite la utilización de los juegos mecánicos y dinámicas de una manera entretenida y ágil en la enseñanza del proceso educativo.

C3. Estos componentes que, al ser aplicado en las aulas, conseguirán influir positivamente en los niños de quinto año de educación general básica de la Unidad Educativa María Auxiliadora “Caluma” a través del uso de las actividades divertidas, entretenidas, interactivas y motivadoras, con el afán de solucionar los problemas de la comprensión lectora en cada uno de los estudiantes.

C4. Y, por último, se concluye que los docentes desconocen sobre la utilización de las herramientas tecnológicas como es el caso de la gamificación, peor aún utilizar la técnica de los juegos educativos en el proceso de la enseñanza de lecto – escritura; se mencionan que nunca han utilizado estas herramientas TIC y por lo tanto se los dificultad el aprender.

CAPÍTULO IV

10. PROPUESTA

Título

Los juegos Educativos y su relación con el aprendizaje en la lectura comprensiva

“ Yo Juego aprendiendo ”

Introducción

La presente propuesta es una sugerencia para la respectiva solución del problema estudiado, donde se ha sustentado en base a la información obtenida, mediante la interpretación de resultados y los instrumentos aplicados. El compromiso del presente trabajo investigativo fue de todos, como es el caso de la comunidad educativa María Auxiliadora “Caluma”. Para sugerir esta posible solución, fue gracias a la ayuda de las autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia.

Al ser una problemática que poseen los alumnos del quinto año de Educación General Básica en la lectura comprensiva, se estableció una propuesta didáctica a través de la creación de una serie de actividades, donde se apliquen los juegos con diferentes herramientas educativas que son conocidas como la gamificación, el mismo que contiene actividades, recursos, contenidos, competencias, instrumentos de evaluación y su temporalización.

Como afirma el autor (Magaña, 2021) que esta nueva técnica de enseñanza, servirá para desarrollar nuestros contenidos mediante los juegos educativos en beneficio de la lectura, escritura, y de manera especial los procesos léxicos, donde el docente podrá crear sus propios recursos educativos sin la necesidad de tener conocimientos de programación, que servirá para mejorar el nivel de aprendizaje e incrementar los conocimientos lógicos de cada uno de los estudiantes.

OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar una propuesta didáctica utilizando la técnica de la gamificación, para incrementar el nivel de aprendizaje de la lectura comprensiva.

Objetivos Específicos

OE2. Establecer actividades para escribir relatos, textos expositivos, descriptivos e instructivos, adecuados para aprender a comunicarse y desarrollar el pensamiento.

OE3. Fomentar el uso de las TIC como medios de comunicación, para fortalecer la enseñanza – aprendizaje en la lectura comprensiva, mediante la técnica de la gamificación en los estudiantes de Quinto año EGB.

OE1. Aplicar las definiciones sobre los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos, y la relación con la lectura y escritura

Esta propuesta didáctica posee algunas actividades, con las cuales los docentes podrán hacer uso de ella, y de esa manera los estudiantes podrán aprender de una manera distinta a la clase tradicional mediante los juegos educativos, es decir los alumnos podrán aprender sus contenidos de las clases jugando, las mismas que podrán participar en debates, opiniones, sugerencias, clasificaciones, niveles, premios entre otros; ya que hoy en día muchos de los estudiantes manejan todo tipo de herramientas digitales y no se los hará muy difícil de aprender, sobre todo para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal.

DESARROLLO

Descripción del centro educativo o contexto

La propuesta que se va a desarrollar es en la Unidad Educativa María Auxiliadora “Caluma”, ubicada en el Cantón Caluma perteneciente a la provincia Bolívar; es una escuela Particular del Ministerio de Educación de la Zona 5 que pertenece al Distrito 02D04 Caluma – Echeandía – Las Naves con el código AMIE 02H00639. El cual cuenta con una gran cantidad de 350 estudiantes, donde vienen de diferentes lugares que pertenece a distintas provincias y por ende con diferentes tradiciones, culturas, religiones, edades y motivaciones muy desiguales entre ellos de nivel socio económico medio – alto.

Para ello se ejecutará varias actividades de juegos educativos que ayuden a fomentar el nivel de la comprensión lectora, procesos léxicos, semánticos y la relación directa con la lectura y escritura en cada uno de los estudiantes, a través del uso de la gamificación. Para ello los recursos educativos se desarrollará en las plataformas de EducaPlay, Kahoot, Piktochart y Genially.

Como plantea el autor (Gallardo, 2020), que al desarrollar los juegos educativos se podrá generar un aprendizaje significativo en el estudiante como, aumentando la motivación por el aprendizaje, la dificultad va en aumento según el nivel que avance, mejora también el rendimiento académico, aumenta la atención y la concentración, así como también las habilidades en la toma decisiones y el manejo de emociones y sentimientos.

Destinatarios del Proyecto

Esta propuesta está dirigido a los estudiantes del Quinto año de Educación General Básica del paralelo “A” de la sección Matutina del cantón Caluma, con una cantidad de 23 estudiantes, 7 varones y 16 Mujeres. Es un curso que les gusta trabajar, muy activo y participativo; dentro de este grupo no existen personas con necesidades educativas especiales, es por ello que surge la necesidad de desarrollar los juegos educativos para mejorar el nivel del aprendizaje en cada estudiante.

DESARROLLO DEL PROYECTO

Para el desarrollo del presente proyecto se utilizó la Unidad Didáctica N° 2 denominada De la Cabeza a los Pies del libro del área de Lengua y Literatura de quinto Año EGB de la editorial de Santillana. Donde se ha optado por trabajar con una nueva técnica en la enseñanza – aprendizaje a través del uso de los juegos educativos o conocidos como la gamificación, con el único afán de despertar el interés en los estudiantes en cuanto a la lectura y escritura, ya que muchos de los estudiantes no les gusta leer, y esto ha perjudicado de una manera drástica el aprendizaje, ya que la institución cada año toma las evaluaciones y se ha observado que existe un bajo rendimiento en el área de Lengua y Literatura.

Como menciona (Castro, 2016) que “al utilizar la gamificación en el proceso de la lectura comprensiva podrán los estudiantes aplicar las competencias como: La competencia en comunicación lingüística (CCL), La competencia digital (CD) y la competencia aprender a aprender (CPAA)”.

Los temas que se va aplicar en la gamificación son los siguientes: Lengua y Cultura, Comunicación Oral, Lectura, Escritura y Literatura. La utilización mediante los juegos didácticos permitirá transformar la enseñanza – aprendizaje del estudiantado, de manera que el estudiante podrá resolver sus actividades dentro de la escuela y fuera de ella, de una manera muy divertida, dinámica y mejorando los niveles del juego de los demás compañeros.

Metodología

Para el desarrollo de las actividades planteadas se trabajará con la plataforma EDPUZZLE y POWTON que permitirá trabajar mediante videos de una manera entretenida y divertida, sobre todo mejorando el nivel intelectual del estudiantado en cuanto al proceso de la lectura comprensiva.

Además, para la creación de la gamificación se utilizará de manera especial la herramienta GENIALLY, como indica la autora (Mariela, 2021) “que se cuenta con una gran variedad de los juegos educativos, donde el docente podrá diseñar su propio juego de aprendizaje para el estudiante y sobre todo podrá ubicar su juego

por niveles, para que de esa manera el estudiante pueda alcanzar todos los niveles necesarios en cuanto a la enseñanza de la enseñanza de la lectura comprensiva”.

Como cita el autor (TSP, 2015) PICKTOCHART, “Piktochart es una herramienta online que nos permite diseñar y crear infografías para utilizarlas en nuestros proyectos o presentaciones de forma gratuita.”

Donde indica que podrá realizar una cantidad de presentaciones interactivas, debido a sus colores y estilos de las plantillas, donde el docente podrá utilizar sin la necesidad de tener conocimientos de programación.

Por último, utilizaremos la aplicación de EDUCAPLAY, ya que está nos permite realizar juegos educativos como el crucigrama, sopa de letras, Relacionar Columnas, Adivinanzas, Ordenar letras, ruletas de palabras, el test entre otros recursos educativos.

Actividades

SESIÓN: 1	
LENGUA Y CULTURA	
<p>Objetivos Didácticos: Analizar los conceptos de la lengua y cultura, herramientas de comunicación, cultural. -</p>	<p>Contenidos: 1.- Definición de la Lengua y cultura 2.- Herramientas de comunicación 3.- Herramienta Cultural.</p>
<p>Competencias Clave: La competencia en comunicación lingüística (CCL). La competencia digital (CD). Las competencias aprender a aprender (CPAA).</p>	<p>Instrumentos de Evaluación: Presentación a través de Piktochart Cuadros sinópticos en Power Point. Juego Educativo en Genially. Rubrica de Evaluación (Anexo #1)</p>
<p>Actividades: 1.- En la presente actividad el estudiante podrá definir y comprender lo que es la Lengua y Cultura, a través del uso de la presentación desarrollada por el docente de la asignatura. 2.- Observar la información acerca de las herramientas de comunicación y de la herramienta cultural a través del uso de los cuadros sinópticos. 3.- Participar en unos juegos educativos realizado en Genially. 4.- Realizar la actividad de una lectura, de tal manera que permita realizar la comprensión lectora.</p>	
RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Mobiliario del Aula o sala de informática • Ordenadores para cada alumno • 1 ordenador para el docente • 1 proyector • Internet • Herramientas educativas 	<p>Estas actividades tendrán una duración de 45 minutos.</p>

Tabla 3: Actividad 1 Lengua y Cultura

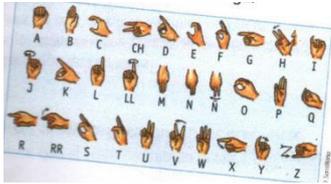
SESIÓN: 2 CONUNICACIÓN ORAL	
Objetivos Didácticos: Reconocer la comunicación oral y sus elementos y la forma de comunicarnos.	Contenidos: 1.- Concepto de la comunicación Oral. 2.- Dialogar 3.- Los elementos de la comunicación. 4.- ¿Cómo nos comunicamos?
Competencias Clave: La competencia en comunicación lingüística (CCL). La competencia digital (CD). Las competencias sociales y cívicas (CSC)	Instrumentos de Evaluación: - Video Juego didáctico mediante POWTON. - Juego Educativo en EDUCAPLAY Rubrica de Evaluación (Anexo #1)
Actividades: 1.- En esta actividad definiremos lo que es la comunicación oral, mediante un video juego realizado en POWTON, que permitirá al estudiante mejorar su aprendizaje en los procesos léxicos. 2.- También aplicaremos través de una lectura, de tal manera que el estudiante podrá seleccionar los elementos de la comunicación, mediante un juego didacta realizado en EDUCAPLAY; donde ayudará mejorar los problemas semánticos y la lectura. 3.- Estructura un mensaje con este abecedario y exprésalo a tu mejor amigo o amiga.	
	
RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Mobiliario del Aula o sala de informática • 1 ordenador para el docente • 1 proyector • Internet • Herramientas educativas 	Estas actividades tendrán una duración de 45 minutos.

Tabla 4: Actividad 2 Comunicación Oral

SESIÓN: 3
ESCRITURA

Objetivos Didácticos:
Identificar los adjetivos el género y el número, determinando los adjetivos demostrativos y posesivos.

Contenidos:
1.- El Adjetivo: género y número.
2.- Adjetivos demostrativos y posesivos.
3.- Campo Semántico
4.- El retrato

Competencias Clave:
La competencia en comunicación lingüística (CCL).
Las competencias aprender a aprender (CPAA).
La competencia digital (CD).

Instrumentos de Evaluación:
Video Juego didáctico mediante POWTON.
Juego Educativo en EDUCAPLAY
Rubrica de Evaluación (**Anexo #1**)

Actividades:
1.- En esta actividad se conocerá los adjetivos de género y número, así como las propiedades y las características.
2.- Elige el adjetivo correcto para cada sustantivo e indica su género y número, mediante la técnica de complete realizada en EDUCAPLAY.

Elige el adjetivo correcto para cada sustantivo e indica su género y número:

Bicicleta	<input type="text"/>	→ Género	<input type="text"/>	Número	<input type="text"/>
Películas	<input type="text"/>	→ Género	<input type="text"/>	Número	<input type="text"/>
<input type="text"/>	viaje	→ Género	<input type="text"/>	Número	<input type="text"/>
Música	<input type="text"/>	→ Género	<input type="text"/>	Número	<input type="text"/>
<input type="text"/>	amigos	→ Género	<input type="text"/>	Número	<input type="text"/>
<input type="text"/>	libro	→ Género	<input type="text"/>	Número	<input type="text"/>
Chaquetas	<input type="text"/>	→ Género	<input type="text"/>	Número	<input type="text"/>
<input type="text"/>	luna	→ Género	<input type="text"/>	Número	<input type="text"/>

3.- Selecciona los adjetivos posesivos de la lectura a través del uso de la plataforma Genially.

Mi perrita negra se llama Pelusa. Ella toma su leche fresquita cuando tiene sed.
Come sus ricas galletitas cada vez que mi hermana baja a la cocina.
Su pelaje es suave, sus ojos son marrones y su nariz es pequeña y negra. En mi casa todos la queremos porque es muy cariñosa.
Cuando alguien quiere hacerle daño, todos decimos: "A nuestra perrita nadie la molesta".

4.-De las siguientes listas de palabras, indique a qué campo semántico pertenece.

<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">perro - cocodrilo - gato - tortuga - loro - hámster</p> <p>➤ Campo semántico de _____</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">tarta - piruleta - jamón - galleta - caramelos - cereales</p> <p>➤ Campo semántico de _____</p> </div>	
RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mobiliario del Aula o sala de informática ❖ 1 ordenador para el docente ❖ 1 proyector ❖ Internet ❖ Herramientas educativas 	<p>Estas actividades tendrán una duración de 45 minutos.</p>

Tabla 5: Actividad 3 Escritura

Bibliografía

- Alvarado, Rojas, Suarez, & Torrealba. (2009). *Comprension lectora*.
- Baldenebro, M. (21 de 03 de 2021). *ALEPH*. Recuperado el 20 de 12 de 2021, de ALEPH: <https://aleph.org.mx/que-es-la-lectura-comprensiva-y-ejemplos>
- Barriga, D. (2010). *Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje*.
- Barros, & Lorenzo. (2016). *Aprendizaje en espacios online gamificados*.
- Bartle. (2004). *Estrategias metodológicas pr l gamificacion*.
- Begoña, I. (2013). *Apremdizaje emocionante*. Madrid: Ediciones SM.
- Begoña, I. (2016). *Cuentos para sentir: educar las emociones*. Obtenido de <https://www.educacionyfp.gob.es/suiza/dam/jcr:9567a845-f278-41a9-8b45-b39d5109bd04/cuentos%20para%20sentir%20y%20edu%20las%20emoc.pdf>
- Beuses, E. (2017). *Como vencer el miedo: supera los limites y bloqueos que te impiden disfrutar la vida que deseas*. Kindle Unlimited.
- Castro, J. J. (2016). *AMBIENTE DE APRENDIZAJE CON GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR EL PROCESO LECTOREN ESTUDIATES DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA*. Colombia: UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA.
- Cester, A. (2013). *Miedo escénico* . Robinbook.
- Chimbolema, N. A. (17 de Septiembre de 2020). *Vulneración del Derecho a la Educación en el Ecuador*. Obtenido de Vulneración del Derecho a la Educación en el Ecuador: <https://riksinakuy.com/2020/09/17/vulneracion-al-derecho-a-la-educacion-en-el-ecuador/>
- Chopik, W., & Konrath, S. (14 de Octubre de 2016). Differences in Empathic Concern and Perspective Taking Across 63 Countries. *Journal of Cross-Cultural Psychology*. Obtenido de <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0022022116673910>
- Chozo, V. (2021). *Antología de cuentos de la narrativa lambayecana contemporánea para promover la lectura comprensiva en los estudiantes del nivel secundario*. Perú: Universidad César Vallejo.
- Colom, Salinas, & Sureda. (1998). *Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje* .
- Constitucion de la República del Ecuador [const]. (2008). *Artículo 44 [Cección quinta Niños, niñas y adolescentes]*. Decreto legislativo 0. Obtenido de

<https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2020-06/CONSTITUCION%202008.pdf>

- Constitución del Ecuador. (2008). *Educación*. Recuperado el 21 de 12 de 2021, de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Constitucion.pdf>
- Consultoría, B. (20 de Julio de 2018). *YouTube*. Obtenido de Youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=24XIgLGR8cw>
- Cornella, Estebanell, & Brusi. (2020). *Experiencias de gamificación en aulas*.
- Díaz, C. &. (2017). *Métodos para la enseñanza de la lecto-escritura*.
- Ekman, P. (2003). *El rostro de la emociones*. Barcelona: RBA Libros.
- Elaish. (2021). *La Gamificación en los Docentes*.
- Estupiñán, M. C. (2010). *LA INFERENCIA EN LA COMPRENSIÓN LECTORA*. Colombia: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Fernández, M., & Villalobos, J. (2021). 1 docente y actividades de enseñanza / aprendizaje: algunas consideraciones teóricas y sugerencias prácticas. *Educere*.
- Gacía, T. (2016). *Psicología y autoayuda: Eres amor y posibilidades infinitas*. Epaña: Manuel Luis García Raposo.
- Gallardo, P. (2020). *Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España*. España: Revistas de Educación.
- García, V., López, Z., & Llanga Vargas. (2019). *Recursos didacticos digitles*.
- Gardner, H. (1893). *Estructuras de la mente; la teoría de las inteligencias múltiples*. Nueva York: Basic Books.
- Goleman, D. (1995). *Inteliencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- Greenberg, L. (2014). *Emociones : una guía interna*. Bilbao: Desclée de Brouwer S.A.
- Gutierrez, D. M. (2013). *Guia Didáctica para realizar un taller de lectura y escritura*. Quito: Pearson.
- Hernando, P. C. (2018). *Aprendizaje y juego a lo largo de Historia*. . España : Universidad Isabel.
- INEC. (2012). *La Lectura*. Ecuador: Instituto Nacional de Estadísticas y Censos.
- Jiménez, L. (2021). *Lectura compartida como medio motivacional para la lectura comprensiva*. Quito - Ecuador: Universidad Nacional.
- Jou, G. I. (2009). *Lectura Comprensiva: Un Estudio de Intervención*. ESPAÑA : RED DE REVISTAS CIENTIFICAS.

- Klöppel, R. (2005). *Ejercitación mental para músicos. Aprender más fácilmente. Actuar con más seguridad*. España: Idea Books.
- Korflesch, K. &. (2021). *Las técnicas de gamificación y su incidencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas* .
- Ley de Educación Intercultural. (19 de 04 de 2021). *Asamblea Nacional en Pleno*. Recuperado el 23 de 12 de 2021, de Asamblea Nacional en Pleno: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Ley Orgánica de Educación Intercultural, [. (2011). *Art. 4.- Derecho a la educación [Sección primera de obligaciones y derechos]*. Quito: Presidencia de la República. Obtenido de https://oig.cepal.org/sites/default/files/2011_leyeducacionintercultural_ecu.pdf
- Luisa, M. (2021). *Propuesta metodologica para la implementacion de herramientas de gamificacion en la formacion de Maestros de Primaria*. España: GALE ACADEMIC.
- Machado, J. M. (2021). *Estrategia metodológica para el aprendizaje de la lectura comprensiva* . Bolivia: Horizontes.
- Magaña, E. C. (2021). *La tecnología Educativa*. Málaga: Universidad de Málaga.
- Mariela, N. S. (2021). *ACTIVIDADES DE GAMIFICACION 3.0 Y LA EXPRESION VERBAL DE NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL*. Ambato - Ecuador: Universidad Tecnica de Ambato.
- McGonigal. (2013). *ACTIVIDADES GAMIFICADAS*.
- Medina, V. (2020). Siete trucos para que el niño pierda el miedo a hablar en público. *Guiainfantil*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/miedos/siete-trucos-para-que-el-nino-pierda-el-miedo-a-hablar-en-publico/>
- Mindhara. (23 de Abril de 2020). *Youtube*. Obtenido de youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=6ssV12a4J0M>
- MINEDUC. (2016). *Guía de sugerencias de tareas escolares*. Ministerio de Educación del Ecuador. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/01/guia_sugerencias_tareas_2016.pdf
- Morris, C., & Maisto, A. (2005). *Introducción a la psicología* (Duodécima ed.). (M. Ortiz, Trad.) Atlacomulco: Pearson.
- Nehuén, T. (06 de 09 de 2018). *Importancias*. Recuperado el 20 de 12 de 2021, de Importancias: <https://importancias.com/compreension-lectora/>
- Núñez. (2009). *Las técnicas de gamificación* .

- Papalia, D., & Martorell, G. (2017). *Desarrollo humano* (Decimotercera ed.). McGraw-Hill Global Education Holdings.
- Paredes, W., & Castro, N. (2018). *Inteligencia Emocional en los niños de Primero de Básica y la convivencia escolar de la E.E.B. Isabel Herrera de Velázquez del cantón Milagro de la provincia del Guayas*. Guaranda: Maestria. Obtenido de <https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/2902>
- Pujolà, A. &. (2021). *Uso de la gamificación como estrategia didáctica en los niños y niñas* .
- Ramírez, J. L. (11 de Julio de 2014). *Gamificar una propuesta docente diseñando experiencias positivas de aprendizajes*. Obtenido de Gamificar una propuesta docente diseñando experiencias positivas de aprendizajes.: [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicio%CC%81n).pdf)
- Ramírez, L. (21 de 08 de 2017). *Instituto para el Futuro de la Educación* . Recuperado el 20 de 12 de 2021, de Instituto para el Futuro de la Educación: <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/2017/8/21/la-comprension-lectora-un-reto-para-alumnos-y-maestros>
- Ramos, G. (2013). *Estrategia didáctica* .
- Rebollo, Á., García, R., Barragán, R., Buzon, O., & Vega, L. (2018). Las emociones en el aprendizaje online. *Revista ELección de Investigación*, 19. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/71040072.pdf>
- Red Cenit. (23 de Julio de 2020). *Redcenit*. Obtenido de Redcenit.com: <https://www.redcenit.com/tecnicas-de-relajacion-para-ninos-por-edades/>
- Riso, W. (2012). *Enamórate de ti*. Miguel Hidalgo: Océano.
- Rodríguez, A. N. (2017). *LECTURA CRÍTICA Y ESCRITURA SIGNIFICATIVA: ACERCAMIENTO DIDÁCTICO DESDE LA LINGÜÍSTICA*. Ecuador: Pearson.
- Rodríguez, T., García, C., & Cruz, R. (2005). Técnicas de relajación y autocontrol emocional . *MediSur*, 5. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1800/180019787003.pdf>
- Rotger, M. (2014). *Las emociones y el aprendizaje: nivelar estados emocionales y crear un aula con cerebro*. Códova: Editorial Brujas. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecaueb/78246?page=72>.
- Salvador, I. (20 de 11 de 2021). *Psicología y Mente*. Recuperado el 23 de 12 de 2021, de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/estrategias-didacticas>
- Sanchez, J. C. (01 de Agosto de 2020). *Usabilidad de juegos educativos*. Obtenido de Usabilidad de juegos educativos: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37084846/gameboy-with-cover->

page-
v2.pdf?Expires=1645385194&Signature=VQ3z5sumctJQO0NSCoafAfi
WY~aEWfGTFMvQV-
M~z7YCN5VG1WdAyzm844znAsnysz8WjBWtZCHHDte2KUKTuVoq
xllS-XbQFh9eJ53rxDnV0JxCazj8GRTi18s59mt-
4bJz0uR7XttPelWt6LnK

Sanchez, M., & Garrido, A. (2020). Alexitimia y alfabetismo emocional. *Psicopedia*, <https://psicopedia.org/author/alidagm/>.

Sánchez, O. R. (Abril de 2018). *El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza - aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura*. Obtenido de El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza - aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura.: <http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf>

Sarráis, F. (2014). *El miedo*. Barañáin: Barañáin. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecaueb/47193?page=26>.

Schultz, J. H. (1926). *Über Narkolyse und autogene Organübungen: Zwei neue psychotherapeutische Methoden (Sobre el “narcólisis” y los ejercicios de órganos autogénicos: Dos nuevos métodos psicoterapéuticos)*. *Medizinische Klinik*, 952-954.

Schwars, A. (2017). *Relajación progresiva de Jacobson*. Hispano Heuropea.

Segura, M., & Arcas, M. (2020). *Educación de las emociones y los sentimientos*. Madrid: Narcea Ediciones. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecaueb/125919?page=3>.

SILVIA, C. B. (28 de 01 de 2020). *Problemas de lectura, dislexia y trastornos del aprendizaje*. Obtenido de Problemas de lectura, dislexia y trastornos del aprendizaje: <https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/problemas-lectura-aprendizaje#:~:text=Problemas%20con%20la%20lectura&text=Falta%20de%20fluidez%20en%20palabras,palabras%20o%20trozos%20de%20palabras.&text=Sustituir%20algunos%20sonidos%20por%20otros,vez%20de%20>

Soentgen, J. (2019). *Ecología del miedo*. Berlín: Herder Editorial.

Tiching. (18 de Abril de 2018). *Gamificando la Lectura*. Obtenido de Gamificando la Lectura: <http://blog.tiching.com/gamificando-la-lectura-transmite-amor-los-libros/#:~:text=Gamificar%20la%20lectura%20consiste%20en,pr%C3%A1ctica%20tu%20creatividad%20e%20imaginaci%C3%B3n!>

Tobón. (2010). *Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza*. .

- TSP, P. (29 de Septiembre de 2015). *UTILIDADES DIDÁCTICAS*. Obtenido de UTILIDADES DIDÁCTICAS: <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2015/09/29/herramienta-piktochart/>
- UNESCO. (1996). *Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI*. Santillana.
- Unir, V. (22 de 09 de 2021). *Unir la Universidad en Internet*. Recuperado el 23 de 12 de 2021, de Unir la Universidad en Internet: <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>
- Valle, D. (2016). *Estilos de aprendizaje y metodos de enseñanza*.
- Vázquez, I. (2001). *Técnicas de relajación y respiración*. Madrid: Síntesis.
- Werbach, & Hunte. (2013). *La gamificación para el aprendizaje* .
- Yagosesky, R. (2016). *El cambio emocional*. Diana .
- Yuquilema, B. (2019). *La dramatización como estrategia de desarrollo emocional en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Gabriela Mistral Cantón Chillanes*. Guaranda: Maestria. Obtenido de <http://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/2921>
- Zambrano, G. (2021). *EVALUACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS UTILIZADAS EN CLASES VIRTUALES DE LENGUAJE*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Zaragosa, J., & Moscoso, J. (2017). Comunidades emocionales y cambio social. *Revista de estudios sociales* , II(3). Obtenido de <https://journals.openedition.org/revestudsoc/936>

ANEXOS

Anexo I. Ficha de Observación

Tabla 6

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR “FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS”	
ENCUESTA DIRIGIDA: A los estudiantes de quinto año EGB	
OBJETIVO: Conocer sobre la gamificación	
INSTRUCCIONES: Señale con una (X) la respuesta que usted crea conveniente	
CUESTIONARIO	
1.- ¿Se divierte con la Lectura? Si () No ()	
2.- ¿gusta los juegos virtuales? Si () No ()	
3.- ¿Estás de acuerdo que los docentes utilicen la tecnología en el proceso de enseñanza – aprendizaje? Muy de Acuerdo () De acuerdo () En Desacuerdo ()	
4.- ¿Dispones de equipos informáticos para usar la tecnología en la enseñanza – aprendizaje de la lectura comprensiva en el hogar? No dispongo () Sí, pero con Limitaciones () Si, cómodamente ()	
5.- ¿Le gustaría recibir capacitaciones en cuanto a los juegos virtuales, para mejorar su nivel de aprendizaje? Si () No ()	
“GRACIAS”	

Tabla 6: Encuesta a Estudiante

Tabla 7

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR “FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS”
ENCUESTA DIRIGIDA: A los docentes.
OBJETIVO: Conocer sobre la gamificación
INSTRUCCIONES: Señale con una (X) la respuesta que usted crea conveniente
CUESTIONARIO
1.- ¿Le gustaría utilizar la tecnología en el proceso educativo? Si () No () Tal vez ()
2.- ¿Conoce usted sobre la gamificación? Si () No ()
3.- ¿Usted ha utilizado herramientas educativas basada en la gamificación para la enseñanza – aprendizaje de la lectura comprensiva? Muchas Veces () Algunas veces () Nunca ()
4.- ¿Cree Usted importante la utilización de los juegos para mejorar la enseñanza – aprendizaje en la lectura comprensiva a nivel literal? Muy importante () Importante () Nada Importante ()
5.- ¿Cree Usted necesario la creación de juegos educativos para fomentar el aprendizaje en los estudiantes sobre la lectura comprensiva a nivel literal? Muy necesario () Necesario () No es necesario ()
“GRACIAS”

Tabla 7: Encuesta a Docentes

Anexo II. Rúbrica de Evaluación

Tabla 8

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

RÚBRICA DE EVALUACIÓN PARA TODAS LAS SECCIONES						
Categoría / Puntaje	Nivel (0)	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel	Puntaje
	Bajo	Medio	Superior	Muy Superior		
Participación / Visualización (Foro, test, Debates, observación vídeos)	0.5	1	1.5	2		
	El estudiante participo activamente al menos en el foro.	El estudiante participo activamente en el foro y test.	El estudiante participo activamente en el foro, test y el debate.	El estudiante participo activamente en el foro, test, debate y observo los videos.	3	2
Contenido (Realización de la actividades individuales)	1	2	3	4		
	El estudiante al menos tiene una evidencia del trabajo.	El estudiante al menos tiene dos evidencias del trabajo.	El estudiante al menos tiene tres evidencias del trabajo.	El estudiante tiene más de tres evidencias en el trabajo individual.	4	4
Presentación	0.5	1	1.5	2		
	El estudiante presente solo el trabajo.	El estudiante presenta el trabajo y carátula.	El estudiante presenta el trabajo, carátula y ordenado.	El estudiante presenta el trabajo, carátula, ordenado y limpio.	2	2
JUEGOS EDUCATIVOS (Participación en los juegos educativos)	0.5	1	1.5	2		
	El alumno al menos participó una vez en el juego educativo	El alumno participó dos veces en el juego educativo.	El alumno participó tres veces en el juego educativo.	El alumno ha participado más de cuatro veces en el juego educativo.	2	2
Total:					10	

Tabla 8: Rúbrica de Evaluación

Anexo III. Actividades de la propuesta

Sección 1

Lengua y cultura

slideshare a Scribd company Inicio Explorar Buscar

¿Qué es cultura?

- Código simbólico que acorta las distancias entre los miembros de un grupo
- Es arbitraria, resultado de una convención
- Es compartida por los miembros de una comunidad (mismos patrones de comportamiento)
- Se aprende con el aprendizaje de la lengua

< 3 de 20 >

slideshare a Scribd company Inicio Explorar Buscar

Manifestación de la cultura

1. Símbolos

- Cualquier representación que aporta un significado
- Son solo interpretables por las personas que los conocen. Ej: Adornos de Navidad, o el negro como color de luto.
- Son representados en forma de iconos, logotipos (ej.1), objetos (ej.3), música (himno nacional), edificios (ej.2), personas (ej.4), etc.



< 3 de 20 >

slideshare a Scribd company Inicio Explorar Buscar

Manifestación de la cultura

1.  Cruz Roja
2. 
3. 
4.  RIGOBERTA: LA NIETA DE LOS MAYAS

< 5 de 20 >

slideshare a Scribd company Inicio Explorar Buscar

Lengua y cultura

- La lengua y la cultura son consideradas un todo indisoluble
- En muchas ocasiones la cultura explica comportamientos lingüísticos
- Ej: La manera en la que rechazamos una propuesta. En algunos países basta con rechazarla, sin embargo, en la "cultura hispana" utilizamos numerosas justificaciones y disculpas



< 5 de 20 >

LENGUA Y CULTURA

IDENTIFICAR LAS LOS OBJETOS RELACIONADOS A LA LENGUA Y CULTURA.

Pulsa aquí para identificarte

Comenzar

Autor: Azael Jimenez

LENGUA Y CULTURA

100 PUNTOS

00:04 TIEMPO

Comprobar

Pista Letra Pista Palabra

Lenguaje y Comunicación



En esta lección trataremos: La comunicación Los signos La semiología o semiótica Sistemas semiológicos Factores que intervienen en la comunicación Los medios de comunicación Naturaleza de los mensajes La forma de los mensajes Lenguaje e imagen Clases de signos

[Pulsa aquí para identificarte](#)

Comenzar

La Comunicación

El funcionamiento de todas las sociedades animales y humanas es posible gracias a la **comunicación**. Esta consiste en un acto mediante el cual **un individuo establece con otro u otros un contacto que le permite transmitirles una información**. El león que ruga para advertir a otro león que ha invadido su territorio; el niño que llora para que alguien satisfaga su hambre; la persona que habla con otra u otras personas; el locutor que, por radio o televisión, lee el diario de noticias, realizan actos de comunicación.

Para que la comunicación pueda producirse, se necesita un **código**, es decir, un conjunto limitado y moderadamente extenso de **signos** que se combinan mediante ciertas reglas conocidas por quien envía el mensaje (**emisor**) y quien lo recibe (**receptor**). Si alguien me habla en japonés, no entenderé lo que quiere decirme (**su mensaje**) porque desconozco el **código** que utiliza, es decir, la lengua japonesa.



Factores que intervienen en la comunicación

El emisor (el que emite el mensaje).

El receptor (el o los que reciben el mensaje).

El mensaje (la información o el conjunto de informaciones que se transmiten).

El código (conjunto de los signos y de las reglas para combinarlos).

El canal de comunicación

Esto es la vía por la cual circulan los mensajes. Según sean los canales de circulación, los mensajes se dividen en:

- sonoros (lenguaje oral, sonidos, músicas, ruidos, etc.); y
- visuales (lenguaje escrito, dibujos, gráficos, planos, señales de tránsito, etc.).

Naturalmente puede haber tantos canales de comunicación como sentidos. Así, si golpeo a alguien con el codo para

Los medios de comunicación

Cualquier cosa que sirve para establecer comunicación es un medio de comunicación: el correo, los carteles pegados en las paredes, el teléfono, la computadora, etc.

- Pero más específicamente, llamamos medios de comunicación a los medios de comunicación de masas (en inglés: mass media), en los que se incluyen periódicos, las revistas, la radio, la televisión, la publicidad, los documentales cinematográficos, etc. Es decir, cuantos procedimientos existen para informar a la colectividad y por lo tanto, para influir en su conducta.

Elementos de la comunicación (1)

00/06 Arrastra cada respuesta hasta su lugar en el mapa. 02:00

¡JUGAR!

Elementos de la comunicación (1)

00/06 Arrastra cada respuesta hasta su lugar en el mapa. 01:45



emisor

receptor

mensaje

canal

código

Escritura

Cuestionario

GENERO Y NUMERO DE SUSTANTIVOS



Una serie de preguntas de opción múltiple.
Presiona la respuesta correcta para continuar.

INICIAR

A FEMENINO SINGULAR B MASCULINO PLURAL
C FEMENINO PLURAL D MASCULINO SINGULAR

0:02

BANANAS



A FEMENINO SINGULAR B MASCULINO PLURAL
C FEMENINO PLURAL D MASCULINO SINGULAR

1 de 8

GENERO Y NUMERO DE SUSTANTIVOS

0:20

SOMBRERO



A FEMENINO SINGULAR B MASCULINO PLURAL
C FEMENINO PLURAL D MASCULINO SINGULAR

4 de 8

GENERO Y NUMERO DE SUSTANTIVOS

Ordenar por grupo

Demostrativos y posesivos

Demosttrativos

Posesivos

INICIAR

Arrastra y suelta cada elemento en su grupo correcto.

0:09

aque	esos	vuestro	ese
su	eso	estos	vuestra
mío	suya	esto	aquellas
tuya	tus	aquella	mi
aquellos	suyas	esa	estas
mía	esas	tu	mios
tuyos	esta	nuestro	
nuestra	suyo	tuyas	
este	mis	aquello	

Demosttrativos

Posesivos

Enviar Respuestas

Demosttrativos y posesivos

Pronombres personales, demostrativos y posesivos

00/15

Haz click solo sobre la respuesta correcta.

09:56

Pronombre personal (1)

USTED (3) ESE (1) ESTO (2) MIO (4) ESTAS (3) AQUELLOS (3) EL (1) ESOS (4)

NOSOTROS (2) SUYO (1) NUESTRO (2) TUYO (3) TUYAS (5) ELLOS (3) TÚ (4)

Anexos

ANEXOS A
Documentos

ANEXO A 1

Resolución de Aprobación del Tema

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 21 de enero de 2022
RCD-FCESFH-UEB-042.15- 2022

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión Ordinaria (02), realizada el 19 de enero de 2022.

EN RELACIÓN AL SEPTIMO PUNTO DE CONSEJO DIRECTIVO.- Análisis y resolución de los temas presentados por los tutores de la Unidad de Integración Curricular de las Carreras de Educación Básica, Educación Inicial, Educación Intercultural Bilingüe y Pedagogía de las Ciencias Experimentales- Informática.

EL CONSEJO DIRECTIVO

CONSIDERANDO:

Que, la Constitución de la República del Ecuador, en su Art. 350, dispone: "El Sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo";

Que, el Art. 355, *Ibidem*, en concordancia con los Arts 17 Y 18 de la Ley Orgánica de Educación Superior, determinan que el Estado reconocerá a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los objetivos del régimen de desarrollo y los principios establecidos en la Constitución recalcando que uno de los mecanismos para ejercer esta autonomía, es la gestión de los procesos internos."

Que, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 5, establece que, "Son derechos de las y los estudiantes los siguientes: a) Acceder, movilizarse, permanecer, egresar y titularse sin discriminación conforme sus méritos académicos (...);"

Que, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 87 establece que, "*Como requisito previo a la obtención del grado académico, los y las estudiantes deberán acreditar servicios a la comunidad mediante programas, proyectos de vinculación con la sociedad, prácticas o pasantías preprofesionales con el debido acompañamiento pedagógico, en los campos de su especialidad (...);*"

Que, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 144, establece que, "*Todas las instituciones de educación superior estarán obligadas a entregar los trabajos de titulación que se elaboren para la obtención de títulos académicos de grado y posgrado en formato digital para ser integradas al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor*";

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 31, establece que, "*Las unidades de organización curricular de las carreras de tercer nivel son el conjunto de asignaturas, cursos o sus equivalentes y actividades que conducen al desarrollo de las competencias profesionales de la carrera a lo largo de la misma; y podrán ser estructuradas conforme al modelo educativo de cada IES.*"

Las unidades de organización curricular son (...):

c) Unidad de integración curricular. - Válida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional (...);

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 32, establece que, "Cada IES diseñará la unidad de integración curricular, estableciendo su estructura, contenidos y parámetros para el correspondiente desarrollo y evaluación. Para acceder a la unidad de integración curricular, es necesario haber completado las horas y/o créditos mínimos establecidos por la IES, así como cualquier otro requisito establecido en su normativa interna.

CONSEJO DIRECTIVO

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 33, establece que, "Un estudiante podrá reprobado hasta dos (2) veces la unidad de integración curricular, y solicitar autorización para cursarla por tercera (3) ocasión mediante los mecanismos definidos por la IES.

En caso que la IES ofrezca las dos (2) opciones de aprobación de la unidad de integración curricular, establecidos en el Art. precedente, podrá cambiarse una única vez de opción mediante el proceso que establezca

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en oficio s/n de fecha 17 de enero de 2022, firmado por la Lcda. Daniela Ribadeneira Pazmiño, Msc. Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que hace la entrega los temas de proyectos de investigación aprobados por los señores Docentes/Tutores, periodo académico noviembre 2021 – marzo 2022.

RESUELVE: "Aprobar el tema del Trabajo de Integración Curricular, titulado: "LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA COMPRESIVA A NIVEL LITERAL, EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MARÍA AUXILIADORA" CALUMA.", presentado por DIANA MARISOL MOREJÓN OCAMPO, estudiante de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: DRA. VIVIANA SUÁREZ ALDAZ. Msc. Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas".

Notifíquese. -

Atentamente,

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcos N.



ANEXO A 2

Autorización para ingresar al establecimiento educativo a realizar la investigación



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BÓLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS
Y HUMANÍSTICAS

Licenciada

Vilma Vistin

RECTORA

UNIDAD EDUCATIVA MARIA AUXILIADORA DE LA CIUDAD DE CALUMA
PROVINCIA BOLÍVAR

De mi consideración:

Con un cordial saludo y deseándole éxitos en sus funciones, me permito solicitar de la manera más comedida, se digne autorizar el ingreso de la srta estudiante DIANA MARISOL MOREJON OCAMPO estudiante del Octavo Ciclo de la carrera de Educación Básica paralelo "A", en la escuela que usted dirige, para que puedan desarrollar actividades pertinentes que enmarcan el trabajo de integración curricular (proyecto de investigación), previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Básica.

Cabe mencionar que las actividades a realizar serán especificadas directamente por la estudiante a la autoridad de la Unidad Educativa.

Por la atención a la presente, le agradezco.

Atentamente,

Lic. Maria Lorena Noboa, Msc.

**Coordinadora de la Carrera de Educación Básica Facultad de Ciencias de la Educación,
Sociales, Filosóficas y Humanísticas Universidad Estatal de Bolívar.**



ANEXO A 3

Modelo para entrevista

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR	
“FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS”	
ENCUESTA DIRIGIDA: A los docentes.	
OBJETIVO: Conocer sobre la gamificación	
INSTRUCCIONES: Señale con una (X) la respuesta que usted crea conveniente	
CUESTIONARIO	
1.- ¿Le gustaría utilizar la tecnología en el proceso educativo?	
Si	()
No	()
Tal vez	()
2.- ¿Conoce usted sobre la gamificación?	
Si	()
No	()
3.- ¿Usted ha utilizado herramientas educativas basada en la gamificación para la enseñanza – aprendizaje de la lectura comprensiva?	
Muchas Veces	()
Algunas veces	()
Nunca	()
4.- ¿Cree Usted importante la utilización de los juegos didácticos virtuales para mejorar la enseñanza – aprendizaje en la lectura comprensiva a nivel literal?	
Muy importante	()
Importante	()
Nada Importante	()
5.- ¿Cree Usted necesario la creación de juegos educativos para fomentar el aprendizaje en los estudiantes sobre la lectura comprensiva a nivel literal?	
Muy necesario	()
Necesario	()
No es necesario	()
“GRACIAS”	

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

“FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS”

ENCUESTA DIRIGIDA: A los estudiantes de quinto año EGB

OBJETIVO: Conocer sobre la gamificación

INSTRUCCIONES: Señale con una (X) la respuesta que usted crea conveniente

CUESTIONARIO

1.- ¿Te divierte la Lectura?

Si ()

No ()

Tal vez ()

2.- ¿Te gusta los juegos virtuales?

Si ()

No ()

3.- ¿Estás de acuerdo que los docentes utilicen la tecnología en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

Muy de Acuerdo ()

De acuerdo ()

En Desacuerdo ()

4.- ¿Dispones de equipos informáticos para usar la tecnología en la enseñanza – aprendizaje de la lectura comprensiva en el hogar?

No dispongo ()

Sí, pero con Limitaciones ()

Si, cómodamente ()

5.- ¿Le gustaría recibir capacitaciones en cuanto a los juegos virtuales, para mejorar su nivel de aprendizaje?

Si ()

No ()

“GRACIAS”

ANEXO A 4

Rúbrica de Evaluación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN PARA TODAS LAS SECCIONES						
Categoría / Puntaje	Nivel (0)	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel	Puntaje
	Bajo	Medio	Superior	Muy Superior		
Participación / Visualización (Foro, test, Debates, observación vídeos)	0.5	1	1.5	2		
	El estudiante participo activamente al menos en el foro.	El estudiante participo activamente en el foro y test.	El estudiante participo activamente en el foro, test y el debate.	El estudiante participo activamente en el foro, test, debate y observo los videos.	3	2
Contenido (Realización de la actividades individuales)	1	2	3	4		
	El estudiante al menos tiene una evidencia del trabajo.	El estudiante al menos tiene dos evidencias del trabajo.	El estudiante al menos tiene tres evidencias del trabajo.	El estudiante tiene más de tres evidencias en el trabajo individual.	4	4
Presentación	0.5	1	1.5	2		
	El estudiante presente solo el trabajo.	El estudiante presenta el trabajo y carátula.	El estudiante presenta el trabajo, carátula y ordenado.	El estudiante presenta el trabajo, carátula, ordenado y limpio.	2	2
JUEGOS EDUCATIVOS (Participación en los juegos educativos)	0.5	1	1.5	2		
	El alumno al menos participó una vez en el juego educativo	El alumno participó dos veces en el juego educativo.	El alumno participó tres veces en el juego educativo.	El alumno ha participado más de cuatro veces en el juego educativo.	2	2
Total:						10

ANEXO A 5

Certificado otorgado por la Unidad Educativa María Auxiliadora "Caluma"



UNIDAD EDUCATIVA "MARÍA AUXILIADORA CALUMA"

La Unidad que educa con Amor para la vida

Avenida la Naranja y Pedro Monar

Teléfono 2974616. Casilla No. 020

Caluma – Prov. Bolívar – Ecuador



**LA SUSCRITA LCDA. VILMA VISTIN CHASQUE, RECTORA DE LA
UNIDAD EDUCATIVA MARÍA AUXILIADORA CALUMA CON CÓDIGO
AMIE 02H00639**

CERTIFICA

La Rectora de la Unidad Educativa María Auxiliadora Caluma, certifica que el Srta. **DIANA MARISOL MOREJÓN OCAMPO**, realizo el proyecto educativo con el tema: **LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA COMPRESIVA A NIVEL LITERAL, EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EGB EN EL PERIODO LECTIVO 2021-2022.**

Es todo cuanto puedo **CERTIFICAR** en honor a la verdad, pudiendo la parte interesada hacer uso de la presente en la que estime conveniente.

ATENTAMENTE

Caluma, 14 de Marzo del 2022

Lic. Vilma Vistin Chasque
RECTORA DE LA U.E.M.A.C.
Ci: 1204494064
Celular: 0980229998

ANEXO A6

Reporte del sistema anti plagio URKUND



Document Information

Analyzed document	MARCO TEÓRICO.docx (D130721567)
Submitted	2022-03-18T00:17:00.0000000
Submitted by	
Submitter email	dimorejon@mailes.ueb.edu.ec
Similarity	18%
Analysis address	vsuarez.ueb@analysis.orkund.com

Sources included in the report

W	URL: http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Gamificaci%C3%B3n.pdf Fetched: 2021-03-05T17:47:46.2430000		12
W	URL: https://es.wikipedia.org/wiki/Comprensiv%C3%B3n_lectora Fetched: 2019-09-24T20:50:29.0530000		2
W	URL: https://www.redalyc.org/journal/654/65456039005/html/ Fetched: 2021-07-04T11:10:52.5170000		1
SA	26. Gamificación de los juegos educativos para la enseñanza – aprendizaje ciego.doc Document 26. Gamificación de los juegos educativos para la enseñanza – aprendizaje ciego.doc (D119985387)		5

ANEXO B

Imágenes

ANEXO B 1

Índice de Libro

1

UNIDAD 1 / Objetos que hablan

<i>Lengua y Cultura</i> Dialectos del castellano en Ecuador.	12
Comunicación Oral Conversar	14
Lectura Julieta y su caja de colores	16
Lectura El color rojo nos hace más fuertes y veloces.	20
Lectura El viaje del Arcoíris	22
Lectura Como buscar información en internet	24
Lectura Como utilizar la biblioteca	25
Escritura Clasificación del sustantivo	26
Escritura Uso de la coma en frases explicativas	28
Escritura Significado de palabras por contexto	30
Escritura La descripción de objetos.	32
Literatura La Leyenda	34
Creemos en valores	38
Estudio eficaz	40
Evaluación Sumativa	42

2

UNIDAD 2 / De la cabeza a los pies

<i>Lengua y Cultura</i> El Lenguaje como herramienta de comunicación	46
Comunicación Oral Dialogar	48
Lectura El pequeño vampiro	50
Lectura Los vampiros	54
Lectura La rosa del jardinero	56
Lectura Esquema de causa – Consecuencia	58
Lectura Consultar información en Internet	59
Escritura El adjetivo: género y número	60
Escritura Adjetivos demostrativos y posesivos	62
Escritura Uso de v	64
Escritura Campo semántico	66
Literatura El cuento	70
Enlázate con Internet	74
Estudio eficaz	76
Evaluación Sumativa	78

ANEXO B 3

Fichas de Trabajo

slideshare
Inicio Explorar Buscar

¿Qué es cultura?

- Código simbólico que acorta las distancias entre los miembros de un grupo
- Es arbitraria, resultado de una convención
- Es compartida por los miembros de una comunidad (mismos patrones de comportamiento)
- Se aprende con el aprendizaje de la lengua

< 3 de 20 >

slideshare
Inicio Explorar Buscar

Manifestación de la cultura

1. Símbolos

- Cualquier representación que aporta un significado
- Son solo interpretables por las personas que los conocen. Ej: Adornos de Navidad, o el negro como color de luto.
- Son representados en forma de iconos, logotipos (ej.1), objetos (ej.3), música (himno nacional), edificios (ej.2), personas (ej.4), etc.



< 3 de 20 >

slideshare
Inicio Explorar Buscar

Manifestación de la cultura

1.  Cruz Roja
2. 
3. 
4. 

< 5 de 20 >

slideshare
Inicio Explorar Buscar

Lengua y cultura

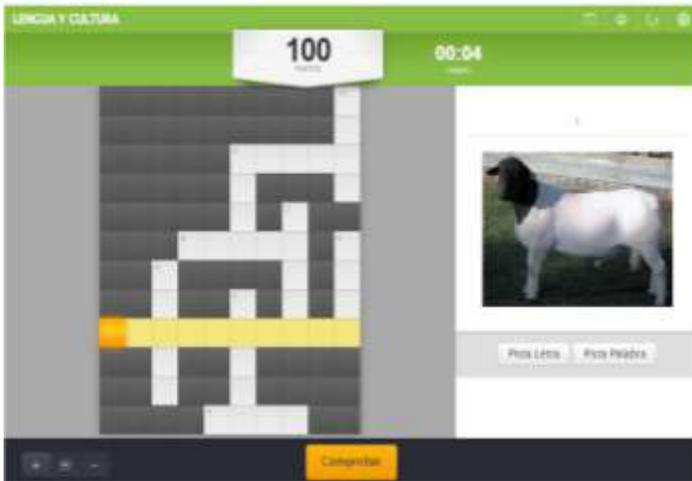
- La lengua y la cultura son consideradas un todo indisoluble
- En muchas ocasiones la cultura explica comportamientos lingüísticos
- Ej: La manera en la que rechazamos una propuesta. En algunos países basta con rechazarla, sin embargo, en la "cultura hispana" utilizamos numerosas justificaciones y disculpas



< 5 de 20 >

ANEXO B 4

Juegos Educativos



ACTA DE SUSTENTACIÓN No. 10

MODALIDAD DE TITULACIÓN: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PERIODO ACADÉMICO NOVIEMBRE 2021 - MARZO 2022

PROCESO 01-2022.

En la ciudad de Guaranda, a los 22 días del mes de agosto del año 2022, se instala la sesión del Tribunal evaluador del trabajo de Integración Curricular, con la finalidad de receptor el acto de sustentación del proyecto de investigación titulado "LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA COMPRENSIVA A NIVEL LITERAL, EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MARÍA AUXILIADORA" CALUMA.", CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL PERÍODO LECTIVO 2021 - 2022.", de autoría de DIANA MARISOL MOREJÓN OCAMPO, estudiante de la Carrera de Educación Básica, correspondientes al proceso de titulación 01-2022, periodo académico noviembre 2021 - marzo 2022.

Receptada la sustentación del Informe Final, se obtiene las siguientes calificaciones:

Trabajo Escrito:	8
Exposición:	8
Total	16
Promedio	8

Para constancia de lo actuado firman los miembros del Tribunal:



LIC. JAVIER MÁRMOL ESCOBAR

Presidente



LIC.. GEOFRE PINOS MORALES

Vocal 1



ING. VERÓNICA VELOZ SEGURA

Vocal 2



LIC. YESSICA DALILA VERDEZOTO PÉREZ

Secretaría



OBSERVACIONES:

.....

.....

.....