



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador | Sede
Ambato

CENTRO DE POSGRADOS

Tema:

DESIGN THINKING Y GAME THINKING PARA MEJORAR LA DESTREZA DE LECTURA EN EL IDIOMA INGLÉS

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Magister en
Innovación en Educación**

Línea de investigación:

**DESARROLLO E INNOVACIÓN CURRICULAR: IDENTIDADES,
EDUCACIÓN, CULTURAS, COMUNICACIÓN Y VALORES**

Autora:

Verónica Alexandra Hernández Paredes

Directora:

Mg. Paola Vanessa Navarrete Cuesta

Ambato – Ecuador

Marzo 2024

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo: **VERÓNICA ALEXANDRA HERNÁNDEZ PAREDES**, con cédula de ciudadanía **1804497053**, autora del trabajo de graduación intitulado: "**DESIGN THINKING Y GAME THINKING PARA MEJORAR LA DESTREZA DE LECTURA EN EL IDIOMA INGLÉS**", previa a la obtención del título profesional de **MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN**, en el centro de **POSGRADOS**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Ambato, marzo 2024



Verónica Alexandra Hernández Paredes
CC. 1804497053

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Tema:

DESIGN THINKING Y GAME THINKING PARA MEJORAR LA DESTREZA DE LECTURA EN EL IDIOMA INGLÉS

Línea de investigación:

DESARROLLO E INNOVACIÓN CURRICULAR: IDENTIDADES, EDUCACIÓN, CULTURAS, COMUNICACIÓN Y VALORES.

Autora:

Verónica Alexandra Hernández Paredes

Paola Vanessa Navarrete Cuesta, Lic. Mg.

CC. 1803545423

CALIFICADOR

Elsie Ileana Vásquez Soria, Lic. Mg.

CALIFICADOR

Ana Alexandra Solís Carrasco, Lic. Mg.

CALIFICADOR

Teresa Milena Freire Aillón, Ing. Mg

DIRECTORA CENTRO DE POSGRADOS

Diego Gonzalo Coca Chanalata, Dr.

SECRETARIO GENERAL PUCESA

Ambato – Ecuador

Marzo 2024

f. 

f. 

f. 

f. 

f. 


 Pontificia Universidad Católica del Ecuador
 SECRETARIA GENERAL
 PROCURADURIA

DEDICATORIA

En primer lugar, a Dios quien me ha brindado fortaleza y sabiduría durante toda mi vida personal y profesional. A mis padres por ser la razón de mi vida e inculcarme valores de lucha, responsabilidad, honestidad y esfuerzo en todas las metas que me he propuesto. A mi hija y esposo por brindarme el apoyo moral e incondicional y ser mi motivación para nunca rendirme ante cualquier obstáculo y a mis hermanos quienes me han brindado palabras de aliento para cumplir mis objetivos propuestos.

Verónica Alexandra Hernández Paredes

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por brindarme la sabiduría para cumplir mis metas. A la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Ambato, por haberme abierto las puertas y guiado en el proceso de formación profesional.

A mi familia, que ha sabido inculcarme el deseo de superación, y lograr mi objetivo propuesto.

A mí tutora de tesis, Mg. Paola Vanessa Navarrete Cuesta, quien con su experiencia profesional ha representado un apoyo esencial durante todo el proceso de desarrollo del proyecto.

A la Unidad Educativa “Domingo Faustino Sarmiento” por su gran apoyo en la culminación de esta meta.

Verónica Alexandra Hernández Paredes

RESUMEN

El desarrollo del presente estudio es importante para la institución educativa, debido a que este proporciona nuevas perspectivas; como técnicas y estrategias pedagógicas, sobre el cómo se puede mejorar y alcanzar mayores niveles de eficacia en el proceso enseñanza aprendizaje de la destreza de lectura en el idioma inglés, así como también el aumentar la motivación de cada estudiante que conlleve un camino claro hacia el aprendizaje del idioma.

El objetivo, es el evaluar el uso de tecnologías disruptivas en el aula mediante *Design Thinking* y *Game Thinking* para el desarrollo de la destreza de la lectura en el idioma inglés en los estudiantes de octavo año de educación general básica la Unidad Educativa “Domingo Faustino Sarmiento”. Es necesario destacar que, la metodología de la investigación, es de carácter mixto, así como de carácter descriptivo y explicativo, la cual usa un diseño cuasi-experimental. Se aplica una encuesta y una evaluación inicial las cuales aportan a una recopilación sobre el dominio de la lectura en inglés en la población estudiantil concreta.

Por último, el resultado es la aplicación del proceso de *Design Thinking*, en la enseñanza aprendizaje para mejorar la destreza de lectura en el idioma inglés, el mismo consta de cinco fases, en cada una de ellas se aplica una herramienta para alcanzar a recabar información valiosa para ajustar el prototipo a la realidad de los estudiantes, es necesario destacar que en prototipo y en la evaluación se aplica el *Game Thinking*.

Palabras claves: *Design, Game, Thinking, Lectura, Inglés.*

ABSTRACT

The development of this study is important for the educational institution because it provides new perspectives; as pedagogical techniques and strategies, on how to improve and achieve higher levels of effectiveness in the teaching-learning process of reading skills in the English language, as well as increasing the motivation of each student that leads to a clear path towards the language learning.

The objective is to evaluate the use of disruptive technologies in the classroom through Design Thinking and Game Thinking for the development of reading skills in the English language in eighth-year students of basic general education of the “Domingo Faustino Sarmiento” Educational Unit. It is necessary to highlight that the research methodology is mixed in nature, as well as descriptive and explanatory in nature, which uses a quasi-experimental design. A survey and an initial evaluation are applied which provide a compilation of the mastery of reading in English in the specific student population.

Finally, the result is the application of the Design Thinking process, in teaching to improve reading skills in the English language, it consists of five phases, and in each of them, a tool is applied to collect information valuable to adjust the prototype to the students' reality, it is necessary to highlight that Game Thinking is applied in the prototype and the evaluation.

Keywords: *Design, Game, Thinking, Reading, English.*

ÍNDICE DE GENERAL DE CONTENIDOS

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD	ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA.....	7
1.1. Definición y componentes de la destreza de lectura	7
1.2. Introducción de Design Thinking	13
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO	21
2.1. Definición de tipo y enfoque de la investigación	21
2.2. Conclusión general del estudio	23
2.3. Caracterización	25
2.4. Propuesta de la investigación.....	26
CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE RESULTADOS	48
3.1. Análisis de fiabilidad del instrumento	48
3.2. Análisis de la encuesta	49
3.3. Evaluación de la destreza de lectura en el idioma inglés	63
CONCLUSIONES.....	67
RECOMENDACIONES	69
BIBLIOGRAFÍA	70
ANEXOS	76

INTRODUCCIÓN

Es necesario destacar el tema de la innovación educativa en la destreza de lectura en el idioma inglés en los estudiantes en educación básica, debido a que esta se esfuerza por mejorar las técnicas y estrategias pedagógicas de tal manera que se puedan alcanzar mayores niveles de eficacia en el proceso de enseñanza aprendizaje, así como el aumentar la motivación hacia el aprendizaje del idioma. Para lo cual se analiza el contexto europeo, latinoamericano y ecuatoriano, particularmente en la provincia de Tungurahua, debido a que existe una creciente resistencia al desarrollo de las habilidades de lectura en el idioma, es por ello que se ha contemplado la utilización del *Design Thinking* y el *Game Thinking* como metodologías innovadoras en el campo de la educación.

Respecto al contexto europeo es necesario destacar que el aprendizaje del inglés es esencial para desenvolverse en muchos ámbitos de la vida cotidiana: académico, empresarial y cultural. Es importante destacar que resulta vital el desarrollo de las competencias lectoras de los alumnos en el idioma inglés. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación Ciencia y Cultura (2020), según las cifras que dispone calcula que el cuarenta y cinco por ciento de los escolares europeos tienen un nivel inadecuado de lectura en inglés.

En la actualidad existe la necesidad dominar el idioma inglés, para que de esta manera mejoren las oportunidades educativas y profesionales en toda América Latina. Sin embargo, existen grandes obstáculos que se deben superar para lograr una mejora en la comprensión lectora de los alumnos en inglés. Para Mattár y Cuervo (2022), estiman que aproximadamente el veinte por ciento de los alumnos de los países en América Latina han desarrollado un nivel adecuado de su comprensión lectora en el idioma inglés. Respecto a la importancia de la cifra se debe manifestar que existe una imperiosa necesidad para encontrar la solución referente al desarrollo de las habilidades lingüísticas, en el contexto latinoamericano. Por último, Allueva y Alejandre (2019), establecen que es de suma importancia el dominio de la lengua inglesa en América Latina, pero los retos que ello conlleva están esencialmente en el desarrollo de las competencias lectoras.

Es conveniente indicar que, en el marco educativo ecuatoriano la mejora de la competencia lectora en el idioma inglés es un reto de suma importancia para una gran parte de los estudiantes del territorio ecuatoriano. El hacer frente a dicha problemática resulta altamente relevante es por ello que se debe explorar la utilización de metodologías innovadoras, como el *Design Thinking* y el *Game Thinking*, las mismas que aportan a que el aprendizaje sea más lúdico y eficiente. Es por ello que se debe indicar que estos enfoques pedagógicos proporcionan a los profesores estrategias y herramientas para que las apliquen. Ahora se destaca lo que indican Timoté et al. (2021) referente a la implementación de una estrategia basada en *Design Thinking* la misma que aportó a la mejora en la comprensión lectora en los estudiantes. Los resultados que presentan en dicho estudio muestran que existe un aumento en el nivel de comprensión lectora, así como una mayor motivación en los estudiantes hacia la lectura del inglés.

La provincia de Tungurahua, en el presente enfrenta obstáculos en el desarrollo de la destreza del idioma inglés como son: recursos limitados en educación, falta de exposición y práctica, falta de profesionales altamente calificados, y desconexión cultural y relevancia percibida. Es necesario destacar que el dominio de la lectura en dicho idioma es vital para el progreso académico y profesional de los estudiantes de cualquier nivel. En este contexto particular, se destaca el uso de metodologías innovadoras que aporten un punto de vista diferente, tal como son: *Design Thinking* y *Game Thinking* las mismas que propician a mejorar la lectura en el idioma inglés.

Como complemento a lo señalado en el párrafo anterior es necesario recalcar los datos proporcionados por el Ministerio de Educación del Ecuador (2021) donde se evidencia que en la provincia de Tungurahua presenta un bajo nivel en la lectura del idioma inglés apenas el 24% de los estudiantes del sistema de educación básica en la Evaluación Nacional en el idioma Inglés, la provincia alcanzó un nivel satisfactorio de competencia en lectura de dicho idioma. Los datos mencionados subrayan la necesidad de emplear enfoques novedosos para mejorar el dominio de la lectura en inglés. Es necesario indicar que para poder realizar la implementación de la innovación educativa mediante *Design Thinking* y *Game Thinking* con éxito en la provincia de Tungurahua, es fundamental contar con docentes capacitados y

recursos adecuados.

En el cantón de Pelileo, donde se ubica la Unidad Educativa “Domingo Faustino Sarmiento”, al momento presenta la necesidad de mejorar la destreza de lectura en el idioma inglés. Es por ello que se analiza el *Design Thinking* como un enfoque que aporta al docente a generar soluciones innovadoras, que, aplicadas a la educación, el aprendizaje se convierte en un proceso activo donde los estudiantes se motivan a ser partícipes de su propio proceso de aprendizaje. Según Latorre et al. (2020) indica que se evidencia que el *Design Thinking* tiene un impacto positivo en el rendimiento académico, la motivación y la autoestima de los estudiantes.

Es importante destacar el hecho de que, el *Game Thinking*, aporta con varios aspectos para el juego como: competición, retos, recompensas, entre otros, con la finalidad de mejorar el nivel de compromiso, así como la eficacia de las experiencias en el aspecto educativo. Es aquí que los juegos digitales y las aplicaciones interactivas aporten una mejora considerable en el desarrollo de las capacidades de lectura en inglés.

Para explicar la problemática se procede a establecer la interrogante siguiente: ¿Cómo puede la innovación educativa mediante la combinación del *Design Thinking* y *Game Thinking* ser utilizada para el desarrollo de lectura en el idioma inglés en los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa “Domingo Faustino Sarmiento” y aumentar su motivación?

La situación problemática es que muchos estudiantes en el octavo año de educación básica, no desarrollan las habilidades de lectura en el idioma inglés a un nivel satisfactorio. Todo ello debido a la falta de motivación en el aprendizaje del idioma, así como la aplicación de un enfoque memorista en lugar de la comprensión, o la falta de métodos de enseñanza innovadores. Las dificultades que se presentan en la metodología de la enseñanza del idioma, son debido al uso de técnicas educativas tradicionales, las mismas que generan que los estudiantes pierdan interés en el estudio, lo cual provoca pasividad a la gran mayoría de docentes realizan una clase magistral, así como una asignación de tarea y su presentación,

todo este proceso sin la mínima intención de generar o aportar nuevos conocimientos por sí mismos.

Se destaca que los estudiantes, al momento de leer en inglés no cuentan con bases previas en el idioma, todo ello a que se destinan muy pocas horas a la materia, lo que provoca que sea difícil seguir secuencia adecuada en el aprendizaje, es por ello que se limita en gran medida la destreza para cumplir con el perfil de salida en base al currículo nacional. Como conclusión a lo antes mencionado, el problema científico se enfoca principalmente en investigar en cómo la combinación del *Design Thinking* y *Game Thinking* aportan a mejorar la destreza de lectura en inglés en los estudiantes, lo que tiene implicaciones en los dos enfoques, así como su capacidad para motivar y mejorar la comprensión del idioma.

Para el desarrollo del proyecto de investigación se plantea como objetivo principal de la investigación:

Evaluar el uso de tecnologías disruptivas en el aula mediante *Design Thinking* y *Game Thinking* para el desarrollo de la destreza de la lectura en el idioma inglés en los estudiantes de octavo año de educación general básica la Unidad Educativa “Domingo Faustino Sarmiento”

Para la obtención de los resultados esperados se presentan tres objetivos específicos:

1. Fundamentar teórica y metodológicamente sobre *Design Thinking*, *Game Thinking* y el desarrollo de la destreza de lectura en el idioma inglés.
2. Diagnosticar el nivel de la destreza de lectura en el idioma inglés, en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior, en la Unidad Educativa “Domingo Faustino Sarmiento”
3. Diseñar actividades lúdicas innovadoras para el desarrollo de la destreza de lectura en el idioma inglés, en los estudiantes de octavo año de Educación

General Básica Superior, en la Unidad Educativa “Domingo Faustino Sarmiento”

4. Aplicar el uso de tecnologías disruptivas en el aula mediante *Design Thinking* y *Game Thinking* para el desarrollo de la destreza de lectura en el idioma inglés en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior, en la Unidad Educativa “Domingo Faustino Sarmiento”

El desarrollo del presente estudio es importante para la institución educativa debido a este proporciona nuevas perspectivas sobre el cómo se puede mejorar la destreza de lectura en el idioma inglés, así como también el aumentar la motivación de cada estudiante que conlleve un camino claro hacia el aprendizaje del idioma. Además, también se considera como una herramienta valiosa que señale el punto de partida para otros profesores, así como escuelas que busquen cambiar el proceso de la enseñanza del inglés.

Dentro del aspecto de la necesidad del desarrollo del presente proyecto de investigación surge a partir del enfoque que permita, mejorar la destreza de lectura en el idioma inglés en los estudiantes del octavo año de educación básica, así como también el que se pueda incrementar su motivación hacia el aprendizaje del idioma. Es necesario destacar que hoy en día, una gran mayoría de los estudiantes enfrentan dificultades en la comprensión, así como el aprendizaje en el inglés, lo cual limita su futuro académico y profesional.

Respecto a la metodología a aplicar en el desarrollo de la investigación en referencia es necesario detallar que se aplica un enfoque mixto, con alcance descriptivo y explicativo, con diseño cuasi experimental, todo ello debido a que los resultados obtenidos demuestran un nivel de causa -efecto de la variable independiente hacia la variable dependiente. Es necesario describir que la investigación se desarrolla con un método hipotético – deductivo, el mismo que tiene un alcance a un nuevo conocimiento a partir de la investigación y aplicación, todo ello debido a que se tomará la información sobre un determinado grupo de estudiantes a través de la encuesta, la misma que contó con preguntas con la

escala conocida como *likert*, donde la intención es el medir a los estudiantes sobre su realidad de la lectura en el idioma inglés. Ahora dentro del análisis de los resultados es necesario detallar que se aplica el Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales (*Statistical Package for Social Science*).

Por último, se describe que los resultados esperados una vez desarrollada la investigación es la mejora académica en los estudiantes de educación básica, de tal manera que estos puedan ser capaces de desarrollar la destreza de la lectura en inglés en referencia a lo establecido en el currículo nacional, mediante la innovación educativa: *Design Thinking* y *Game Thinking* de una manera divertida y motivadora para que puedan aportar con sus criterios propios. Además, se espera que los resultados de la investigación sean útiles para la comunidad educativa y para futuras investigaciones en el área de innovación educativa.

CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA

1.1. Definición y componentes de la destreza de lectura

En este apartado es importante señalar que el dominio de la lectura en lengua inglesa es una aptitud esencial, la misma que permite en gran medida que la mayoría de personas puedan: comprender, analizar y extraer significado de los textos escritos en el idioma inglés. Como complemento a lo antes mencionado es necesario destacar el punto de vista de las habilidades de lectura, debido a que son una base crucial en la búsqueda y adquisición de conocimientos, para la comprensión del mundo circundante. Para los autores Solís et al. (2019), establecen que la capacidad de leer va más allá de una simple descodificación de palabras, debido a que esta abarca una interacción polifacética de habilidades cognitivas y lingüísticas, las cuales permiten a cada uno los lectores el poder establecer conexiones entre: ideas y significados, para relacionarlos con sus conocimientos ya existentes.

Además, se debe establecer que la adquisición de la competencia lectora implica un esfuerzo cognitivo, dinámico e intencionado, donde el lector emplea diversas estrategias cognitivas como: identificación de palabras clave, reconocimiento de patrones y análisis de claves contextuales para comprender y retener la información con eficacia. Respecto a la adquisición de destrezas lectoras en el idioma inglés existen componentes interconectados, donde el proceso de descodificación de palabras tiene un impacto relevante en el reconocimiento y comprensión de las palabras escritas. Los autores Cisneros et al. (2019), concluyen que el logro de niveles más altos de comprensión lectora depende del dominio de las habilidades de decodificación eficientes.

La comprensión de textos, es necesario detallar que este es un elemento importante de la competencia lectora. Debido a que dicha habilidad engloba principalmente en la capacidad de reconocer y comprender los conceptos principales de la lectura, así como la información específica y el razonamiento. Cardona y Londoño (2019), indican que, para el proceso de comprensión de un

texto, se requiere ir un paso más allá de la identificación de palabras individuales; más bien es el hecho de integrar la información de manera global para de esta manera alcanzar como resultado la deducción del significado en el texto.

En cuanto a los lectores se debe señalar que estos deben tener la capacidad de utilizar pistas contextuales, así como sus propios conocimientos referente a lo que se investiga. Hoyos (2019), indica que la capacidad de un lector de hacer inferencias, es una aptitud importante debido a que esta facilita la mejora de la comprensión textual, así como también la exploración de interpretaciones profundas sobre el texto.

Para finalizar el apartado sobre la definición y componentes de la destreza de lectura se debe destacar que la adquisición de destrezas lectoras en el idioma inglés es una aptitud importante para el avance educativo, así como para el crecimiento académico. El proceso va más allá del simple hecho de descifrar palabras sueltas. Además, es necesario destacar que la capacidad de leer no es un conjunto de aptitudes fijas, sino que se desarrolla y mejora mediante la práctica regular. El desarrollo del proyecto de investigación de innovación educativa en la mejora de las destrezas de lectura en inglés mediante la utilización del *Design Thinking* y el *Game Thinking*, es imperativo considerar que se profundicen todos los componentes implicados, debido a que dicho enfoque es crucial para dotar a los estudiantes de los recursos esenciales necesarios para una eficiente lectura y capacidad de pensamiento crítico.

Proceso de aprendizaje de la lectura

Respecto a la adquisición de destrezas lectoras en el idioma inglés es necesario destacar que tiene gran relevancia en el ámbito de la educación, debido a que este elemento resulta fundamental en el desarrollo de los conocimientos y habilidades de los estudiantes. Figueroa (2019), indica que la adquisición de las destrezas lectoras tiene una progresión secuencial, la misma que tiene su inicio en la decodificación de las palabras, para culminar con una comprensión del significado de la lectura. En cuanto al proceso tiene su característica en el compromiso activo,

así como constructivo, debido a que los alumnos pueden emplear diversas estrategias como: identificación de palabras clave, análisis del contexto y realización de inferencias, todo ello con el objetivo de comprender el texto.

En cuanto al proceso de decodificación de las palabras, es importante resaltar que resulta determinante en la adquisición de las destrezas lectoras en el idioma inglés. Para que un estudiante logre una fluidez en la lectura, debe desarrollar una capacidad en la identificación de las conexiones de los sonidos de las letras y las palabras escritas. Fiuza y Fernández (2019), una enseñanza sistemática de la fonética, junto con la incorporación de actividades interactivas, aporta a fomentar de manera efectiva el avance de las capacidades de decodificación de los estudiantes.

Luego del proceso de la decodificación, los estudiantes pueden pasar a la comprensión de textos. Lo que implica que los estudiantes desarrollen la capacidad de discernir conceptos primarios, así como el deducir significados implícitos, para de esta manera establecer asociaciones con conocimientos preexistentes. Callejas y Méndez (2019), indican que la aplicación de técnicas didácticas dirigidas a mejorar la comprensión de la lectura, así como el uso de estrategias de interrogación y la práctica de resumir la información, tiene un claro potencial para optimizar la capacidad de comprensión lectora de los estudiantes.

Es necesario, considerar que la adquisición de competencias lectoras en el idioma inglés, tiene una clara ventaja debido a que existe una gran diversidad de textos y géneros literarios. Ramos (2022), manifiesta que la inclusión de diversos materiales de lectura tiende en gran medida a mejorar el léxico de los estudiantes, así como también el reforzar sus habilidades de comprensión lectora, para de esta manera fomentar un mayor entusiasmo en la lectura. Además, a lo antes mencionado la participación constante en ejercicios de lectura ayuda a cultivar la autonomía de los estudiantes y aumentar su motivación en el dominio de la lectura en inglés.

En conclusión, la adquisición de destrezas de lectura en el idioma inglés, tiene una clara oportunidad de mejora mediante la incorporación de la innovación educativa,

concretamente al integrar metodologías como: *Design Thinking* y *Game Thinking*, debido a que aplicadas en conjunto es posible desarrollar juegos y retos que requieran la utilización de estrategias de comprensión mientras se trabaja con textos en inglés, lo cual aumenta la motivación de los estudiantes a la lectura y cultiva sus destrezas con eficacia.

Importancia de la lectura

Es necesario destacar la importancia inherente de la lectura el idioma inglés, debido a que esta es una aptitud crucial para el crecimiento académico, así como el personal de los estudiantes. Beltrán (2019), establece que el acto de leer un texto en inglés, aporta como un camino viable para acceder a una amplia gama de conocimientos e información globales, debido a que les permite a los estudiantes el ampliar sus perspectivas, así como el analizar diferentes puntos de vista. El dominio de las destrezas en la lectura en inglés tiene un valor significativo, en los diferentes entornos: educativos, profesionales y las interacciones diarias.

Adicional a lo antes detallado es necesario establecer que el participar en la lectura del idioma inglés, es un camino viable para mejorar la competencia lingüística, así como la comprensión de dicho idioma. Según Clouet (2020), en su estudio señala que los estudiantes tienen la oportunidad de mejorar su vocabulario, gramática y fluidez mediante la lectura. Dicha mejora en la competencia lingüística aporta a una comunicación eficaz en diversos contextos que se presentan en el diario vivir de un estudiante. Es por ello que para el desarrollo de la investigación se considera que poseer un buen nivel en la competencia de inglés confiere una ventaja competitiva a los estudiantes. Dicha ventaja se la puede evidenciar en la facilidad de cursar estudios superiores, así como en la de conseguir un empleo.

La aplicación del *Design Thinking* y el *Game Thinking* dentro del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés mediante la lectura tiene el potencial de ofrecer experiencias interactivas e intelectualmente estimulantes, las mismas que hacen que el estudiante se motive a participar activamente en el proceso de lectura, asimilando las estrategias didácticas usadas por el docente estas sean altamente

eficaces. Es necesario detallar que, mediante la participación del estudiante en las actividades de la lectura, estos tienen la facilidad de mejorar el pensamiento crítico, así como las capacidades analíticas. El mismo que les permite profundizar la comprensión y evaluación de la información que tienen los textos en inglés.

Por último, el acto de leer en el idioma inglés tiene el potencial de cultivar un profundo aprecio por la literatura, así también el nutrir las capacidades creativas de los estudiantes. Según Falco y Ancarani (2022), en su investigación establecen que el estudiante al impulsar el uso de las narraciones, poesía y composiciones literarias en el idioma inglés adquiere el potencial de estimular las facultades imaginativas, así como el desarrollo de la expresión artística. Desde el punto de vista de la investigación se debe indicar que el contacto con la literatura en inglés, no solo amplía las perspectivas de los estudiantes, sino que también les proporciona un marco sólido para cultivar sus propias capacidades de crítica.

Lectura y su enseñanza en el idioma inglés

La adquisición de destrezas lectoras y didácticas en el idioma inglés constituyen un componente importante para el aprendizaje de los estudiantes en cualquier nivel educativo. Se destaca que la capacidad de leer, es el eje principal para que un estudiante pueda adquirir conocimientos en una era en la que la tecnología, la información, y la inteligencia artificial no solamente juegan un papel determinante en el proceso de enseñanza aprendizaje, sino que también sirve como un potente instrumento para el cultivo de habilidades lingüísticas y cognitivas. Battigelli (2019), establece que el éxito de la enseñanza de la lectura en el idioma inglés, requiere que se integren todas metodologías existentes en la actualidad, de tal manera que se pueda estandarizar y manejarla como una sola, para que pueda abarcar la enseñanza de las destrezas de codificación, así como las estrategias de comprensión y las prácticas de reflexión sobre el texto.

En referencia al hecho mismo de que la lectura en el idioma inglés implica un proceso comprometido entre el lector y el texto, es importante impartir estrategias de lectura a los estudiantes acorde a cada nivel de estudio, donde el reconocimiento

de palabras, así como la identificación de ideas principales y la inferencia de significados implícitos sea el principal objetivo en el proceso de enseñanza aprendizaje. Herrero (2019), indica que el poner en práctica dichas estrategias facilita la comprensión en los estudiantes y también fomentan la capacidad para realizar un análisis crítico de la información presentada en los textos en inglés.

Es necesario mencionar que la cognición es importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, Cerchiaro (2019), manifiesta que la metacognición abarca los procesos cognitivos donde los estudiantes pueden desarrollar un proceso de aprendizaje autónomo usando sus propias estrategias. Dentro de este contexto es necesario indicar que se debe fomentar la práctica de la autorreflexión entre los estudiantes con respecto a sus estrategias de lectura.

La innovación educativa, mediante la utilización del *Design Thinking* aporta a determinar el potencial de la enseñanza de la lectura, debido a que se pueden desarrollar planes de enseñanza personalizados, al considerar las necesidades y capacidades únicas que cada estudiante posee. A la inversa, la aplicación de *Game Thinking* facilita la creación de actividades educativas, interactivas y atractivas, para una participación activa de los estudiantes en el proceso de lectura y la aplicación de enfoques estratégicos.

Estrategias didácticas en la enseñanza del idioma inglés

Las estrategias didácticas en la enseñanza del idioma inglés tienen una importancia significativa en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Los autores Pizarro y Cordero (2020), establecen que las estrategias didácticas ayudan a los estudiantes en su proceso de aprendizaje y desarrollo de la competencia lingüística. Mediante la aplicación del *Design Thinking* y *Game Thinking*, en el proceso de enseñanza-aprendizaje mejora el dominio de la lectura en inglés, pero es necesaria la identificación e implementación de enfoques didácticos que motiven a los estudiantes de manera efectiva.

La comunicación es considerada como una estrategia didáctica eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, debido a que esta, cuando se la aplica de forma pragmática en el lenguaje, fomenta la participación activa de los estudiantes en los ejercicios tanto verbales como escritos (Palenzuela, 2019). Se debe señalar que la comunicación tiene un papel importante en el contexto de la enseñanza del idioma inglés, por cuanto esta motiva a los estudiantes a emplear sus conocimientos adquiridos en el diario vivir, para aumentar su autoconfianza y su dominio del idioma.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje se hace importante la integración de juegos, simulaciones y actividades interactivas basadas en los principios del *Game Thinking*, debido a que este tiene el potencial de aumentar el compromiso y el disfrute de los estudiantes en el proceso (González, 2019). En referencia a lo antes mencionado se destaca que la aplicación de las estrategias didácticas dentro del aprendizaje de lectura mejora la participación y motivación, para de esta manera promover la colaboración y cooperación, cultivando así un entorno educativo dinámico e intelectualmente estimulante.

1.2. Introducción de *Design Thinking*

Respecto a la enseñanza del idioma inglés, se debe indicar que este se enfrenta a varios retos propios de la era en la cual vivimos, lo cual hace necesaria la aplicación de metodologías innovadoras, que aporten integralmente a mejorar la competencia lectora en los estudiantes. Es por ello que, en el contexto actual, el *Design Thinking* surge como un enfoque prometedor, debido a que este tiene como propósito el abordar dichos retos de forma innovadora y eficaz, a continuación, se presenta el cuadro 1 donde se presenta el detalle de cada uno de los retos a asumir en esta era.

Cuadro 1. Desafíos que enfrenta el *Design Thinking* en la enseñanza del idioma inglés

Retos en la Enseñanza del Idioma Inglés	Incidencia del <i>Design Thinking</i>	Posición Conceptual
Escasa motivación de los estudiantes para aprender inglés.	Diseño de experiencias de aprendizaje interactivas y personalizadas que involucren a los estudiantes de manera significativa.	Se destaca que el <i>Design Thinking</i> aporta a aumentar la motivación de los estudiantes al involucrarlos activamente en el proceso de aprendizaje, debido a que la metodología se basa principalmente en el usuario, lo cual permite que se brinde una experiencia atractiva y relevante (Varghese, 2019).
Dificultades en la comprensión y aplicación de conceptos gramaticales y estructuras del idioma inglés.	Enfoque en la creación de estrategias de enseñanza basadas en la comprensión de las necesidades individuales de los estudiantes, para abordar las dificultades de manera efectiva.	El <i>Design Thinking</i> proporciona a los docentes diferentes herramientas para diseñar los planes de enseñanza, los mismos que se pueden personalizar para que de esta manera se aborden las dificultades específicas de los estudiantes, lo que aporta a mejorar su comprensión y aplicación de la gramática y estructuras del idioma inglés (Matsui, 2023).
Falta de práctica y aplicación del inglés en contextos reales de comunicación.	Creación de actividades comunicativas en el aula simulen situaciones reales y fomenten la interacción entre los estudiantes.	El <i>Design Thinking</i> respecto a las actividades comunicativas por su versatilidad facilita el diseño de actividades que permitan a los estudiantes practicar y aplicar el inglés en situaciones reales, preparándolos para enfrentar desafíos comunicativos en el mundo real (Kimkong, 2019).
Resistencia al cambio por parte de los docentes en la adopción de nuevas metodologías.	Fomento del pensamiento creativo e innovador en los docentes, alentándolos a explorar nuevas metodologías de enseñanza.	El <i>Design Thinking</i> fomenta el empoderamiento en los docentes, de tal manera que estos sean más receptivos al cambio, así también los alienta a adoptar nuevas metodologías educativas y explorar enfoques innovadores para mejorar la enseñanza del inglés (Bean y Melzer, 2021).

Fuente: modificado a partir de, Varghese (2019), Matsui (2023), Kimkong (2019) y Bean y Melzer (2021)

Elaborado por: Hernández (2024)

La integración del *Design Thinking* en la enseñanza del idioma inglés se debe destacar que es un enfoque novedoso y eficaz, el mismo que tiene el propósito de mejorar el proceso de aprendizaje de idiomas, así como también el fomentar la competencia lectora. Para los autores Henriksen et al. (2017), el *Design Thinking* es una metodología innovadora, la misma que se encuentra centrada en el usuario donde el objetivo es el identificar soluciones que sean pragmáticas para las diferentes problemáticas que se puedan presentar. En referencia a la aplicación de la enseñanza del idioma inglés, la misma tiene el potencial de crear estrategias significativas que fomenten el aprendizaje en referencia a la forma en que cada estudiante aprende.

La incorporación del *Design Thinking* en la enseñanza del idioma inglés, facilita a los educadores y estudiantes abordar las diferentes dificultades que se presentan en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma. En el caso de los profesores, aporta identificar las dificultades que presentan los estudiantes en la lectura del inglés, así como también el desarrollar estrategias y actividades más eficaces dirigidas específicamente a las necesidades individuales de cada uno de ellos (Henriksen et al., 2017). Con base a lo antes mencionado, es necesario destacar que la implementación de la instrucción personalizada, en la actualidad tiene el potencial importante para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que aporta de manera significativa a resultados positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Proceso de *Design Thinking*

Para establecer de manera eficiente el proceso del *Design Thinking* se presenta el cuadro 2, donde se detalla el proceso, así como sus posibles herramientas a aplicar para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

Cuadro 2. *Proceso del Design Thinking*

Fase del Proceso de <i>Design Thinking</i>	Aplicación en la Enseñanza del Idioma Inglés	Herramientas Utilizadas	Posición Conceptual
Empatía	Dicha fase aporta a comprender las necesidades y desafíos de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés.	Para dicha fase se pretende aplicar un test a los estudiantes, así como observaciones en el aula para obtener la retroalimentación necesaria sobre las dificultades y preferencias de los estudiantes (Uquilla 2020).	En referencia a la aplicación de la fase es importante destacar que se considera que esta es fundamental para la fase de empatía se considera el diseño de estrategias educativas, las mismas que deben estar enfocadas a las necesidades de los estudiantes, así como sus desafíos específicos en la lectura en inglés.
Definición	En dicha fase se plantea establecer objetivos claros para definir los problemas reales que se presenten en la enseñanza del idioma inglés.	En referencia a la herramienta a aplicar en dicha fase se debe destacar el uso del <i>Brainstorming</i> , para la definición de metas educativas específicas basadas en las necesidades identificadas en la fase de empatía (Mena 2021).	Para el contexto de la investigación se establece que esta fase es una oportunidad para enfocar la enseñanza en los resultados tangibles y alineados con los desafíos identificados en la etapa de empatía.
Ideación	Generar soluciones creativas y enfoques innovadores para mejorar la enseñanza del inglés.	Se debe realizar sesiones de lluvia de ideas, así como la generación de múltiples propuestas de tal manera que se alcance	Dentro de esta fase se hace necesario que se pueda llevar a enfoques pedagógicos más dinámicos y efectivos

		a abordar los problemas identificados en las fases anteriores (Sastoque, Narváez y Garnica 2020).	que involucren a los estudiantes en el desarrollo integral de su destreza de lectura en inglés.
Prototipado	Desarrollar prototipos de estrategias educativas y evaluar su viabilidad y efectividad.	Para la creación de prototipos en las actividades de lectura deben ser interactivas y prácticas las cuales deben estar ajustadas en la fase anterior (Arias Flores, Jadán y Gómez 2019).	Esta fase es una oportunidad debido a que esta permite el poder experimentar las soluciones mediante enfoques innovadores, así como prácticos, para de esta manera llegar a mejorar la destreza de lectura en inglés de los estudiantes.
Evaluación	Evaluar la efectividad de las estrategias implementadas en la enseñanza del idioma inglés.	Esta fase aporta a la recopilación integral de toso y cada uno de los datos, así como su respectiva retroalimentación de los estudiantes para evaluar el impacto de las actividades de lectura diseñadas para que de esta manera se ajusten según sea necesario (Macías 2019).	En la última fase del <i>Design Thinking</i> es importante destacar que esta se considera esencial para medir el éxito de las estrategias implementadas, para de esta manera garantizar una mejora continua en la enseñanza.

Fuente: modificado a partir de, Uquillas (2020), Mena (2021), Sastoque et al. (2020), Arias et al. (2019), Macias (2019)

Elaborado por: Hernández (2024)

En el cuadro 2, se presenta una relación del proceso *Design Thinking*, así como la aplicación en el contexto del proceso de enseñanza del idioma inglés. En un panorama educativo global dinámico en el campo de la enseñanza de idiomas, es necesario asumir los retos que ello representa. Es por ello que para asumir dichos

retos nace el *Design Thinking* la cual se presenta más que una simple estrategia, que pasa a ser una metodología integral que impacta directamente en la enseñanza y el aprendizaje, consolidándose como un enfoque significativo para la mejora educativa. A medida que se detalla cada etapa del proceso, se indica su aplicación en la enseñanza del idioma inglés, se hace evidente cómo esta metodología aporta a transformar significativamente el enfoque en el desarrollo de la competencia lectora de inglés. En conclusión, la evidente relación del *Design Thinking* y el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés es discernible dentro de este marco, estableciendo una base sólida para la investigación académica en el ámbito del progreso educativo.

Implicitas aplicaciones de *Design Thinking*

En este apartado se realiza el análisis de las implicaciones subyacentes del *Design Thinking* para lo cual se presenta una perspectiva amplia y profunda respecto de la innovación educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la lectura del idioma inglés. Dentro de este contexto es necesario resaltar que existe una incorporación directa del *Design Thinking* y el *Game Thinking* en las estrategias educativas, donde resulta ser crucial para reconocer las varias aplicaciones que se pueden generar.

Es necesario, reconocer la forma en que el *Design Thinking*, aporta a cultivar la empatía, así como también la comprensión entre los educadores y los estudiantes. Los educadores a medida desarrollan y participan en el proceso de diseño de la solución que se centra específicamente en el alumno, estos se sienten motivados para adquirir una comprensión global e integral de las distintas necesidades que presente el estudiante, donde se consideran los obstáculos e incentivos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Latorre et al. (2021), manifiesta que la adquisición de una comprensión más profunda no sólo contribuye al desarrollo de enfoques pedagógicos eficaces, sino que también fomenta un entorno educativo global y adaptable. Por último, se destaca que la línea base de la investigación sobre innovación educativa, mediante la aplicación del *Design Thinking* y el *Game Thinking* tiene el objetivo de mejorar la competencia lingüística, así como el

capacitar a los estudiantes en su búsqueda de la adquisición de nuevos conocimientos.

Es necesario complementarlo resaltando que la aplicación de los principios del *Design Thinking* aporta de una manera eficiente a un proceso de colaboración entre el profesor y estudiantes. La metodología promueve la práctica de la co-creación, así como también el trabajo en equipo, mediante la participación y compromiso de los estudiantes. López (2021), establece que maestros en este mundo globalizado están incorporando diferentes metodologías que se basan en la participación en los principios del *Design Thinking*, donde se fomenta un entorno motivado para de esta manera participar activamente en los procesos de toma de decisiones relativos a su propio aprendizaje. Como conclusión se puede determinar que al fomentar un entorno educativo dinámico donde los estudiantes pueden participar, motivarse y aprender genera individuos valiosos y colaboradores activos en su propio proceso de aprendizaje.

Dificultades en enseñanza del *Game Thinking*

Dentro de este apartado, se deben detallar los obstáculos que se pueden generar en la aplicación del *Game Thinking*, el mismo que presenta una visión de las complejidades asociadas a la incorporación con éxito de esta metodología en el contexto educativo, para mejorar de manera incremental el proceso de lectura del idioma inglés. A pesar de los varios beneficios potenciales que tiene la incorporación de *Game Thinking* se hace necesario que se tenga claro los retos que pueden frenar la transformación dentro de los entornos educativos.

Como primer escenario, se debe establecer claramente la cuestión de la alineación curricular, así como también la integración efectiva de elementos lúdicos en el proceso educativo debido a que este requiere que se integren con los objetivos y contenidos curriculares establecidos. Sunkel y Trucco (2019), concuerdan que es necesario llegar a definir un equilibrio entre experiencias educativas divertidas e intelectualmente sustanciales, con el juego de tal manera que se alcance a mejorar la competencia lectora en el idioma inglés.

Como segundo escenario se determina la necesidad de considerar a la fase de evaluación. Romero y Turpo (2019), indican que existen resultados positivos en la aplicación del *Game Thinking* en los entornos educativos, donde se evidencia un impacto positivo en la participación y el compromiso de los estudiantes. El proceso de cuantificar el progreso en las habilidades de lectura en inglés a través de la traducción de los logros del juego en métricas medibles puede presentar complejidades inherentes, de ahí la necesidad de identificar indicadores cuantificables para evaluar con precisión el avance y la influencia de las estrategias basadas en el *Game Thinking*.

CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO

Es necesario destacar que, en este capítulo se expone la metodología de la investigación, misma que tiene un enfoque mixto de carácter descriptivo y explicativo, la cual usa un diseño cuasi-experimental. Como complemento es importante detallar que dicha aplicación se considera a partir de los resultados obtenidos, debido a que existe una relación entre la variable independiente y dependiente. Respecto con el método se establece que es un enfoque hipotético-deductivo, donde se persigue el alcanzar a obtener nuevas ideas a partir de la aplicación de la investigación en el aula. Para lo cual se utiliza una encuesta con preguntas de escala *likert* Echauri et al. (2019), indica que aporta una recopilación sobre el dominio de la lectura en inglés en la población estudiantil concreta.

2.1. Definición de tipo y enfoque de la investigación

En referencia a este apartado, es necesario destacar que se aplica una metodología de investigación conocida como enfoque mixto, debido a que, este “es un enfoque relativamente nuevo que implica combinar los métodos cuantitativo y cualitativo en un mismo estudio” (Hernández et al., 2020, p. 30), así como también incorpora aspectos descriptivos como explicativos, para de esta manera, lograr una comprensión más amplia y profunda del fenómeno sujeto de estudio. Es necesario destacar que, en el presente contexto, se emplea para examinar si la innovación educativa mejora de las destrezas de lectura inglés, mediante el *Design Thinking* y el *Game Thinking*.

En cuanto a la aplicación del enfoque descriptivo, es necesario detallar que el mismo aporta a la recopilación de datos cuantitativos los cuales tienen el propósito marcar la línea base de los atributos, así como la condición actual de las competencias de lectura en el idioma inglés en los estudiantes de la Unidad Educativa “Domingo Faustino Sarmiento”. Así también, se pueden evaluar diferentes aspectos que componen la capacidad lectora como: niveles de comprensión, fluidez y velocidad. Para los autores Mattár y Cuervo (2019), el enfoque descriptivo aporta para ofrecer una visión global de las circunstancias

actuales, para de esta manera poder establecer un punto de partida y valorar la eficacia que tienen las intervenciones educativas respecto a la capacidad lectora.

En cuanto a la aplicación del enfoque explicativo, este tiene la finalidad de comprender las causas subyacentes, así como los diferentes mecanismos que justifican los resultados obtenidos en el diagnóstico. En base a lo antes mencionado, se realiza un análisis cualitativo del *Design Thinking* y el *Game Thinking* en la mejora de la competencia lectora el idioma inglés. La observación durante la intervención educativa es un enfoque viable para determinar el fortalecimiento en la lectura. Strauss y Corbin (2019), indican que la utilización de dicho enfoque en una investigación cualitativa aporta a explorar a profundidad: percepciones, experiencias y procesos, en los beneficiarios en este caso los estudiantes, así como en los docentes. Así también, facilita una comprensión de los factores que influyen en los resultados de la aplicación de estas metodologías, al considerar el éxito o el fracaso en la práctica en el aula.

Como complemento, a lo señalado en los párrafos anteriores es necesario destacar que la integración de las metodologías: descriptiva y explicativa, en el enfoque mixto facilita en gran medida la comprensión del proyecto de investigación que se desarrolla. Todo ello mediante un análisis de los factores cuantitativos y cualitativos, donde se hace posible el discernir el impacto del *Design Thinking* y el *Game Thinking* en la mejora de las habilidades de lectura en inglés. Según Páez (2019), esto aporta a generar una base sólida para tomar decisiones educativas, así como el mejorar las prácticas pedagógicas.

Para el desarrollo de la investigación, se considera una población de 80 estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior, en la Unidad Educativa "Domingo Faustino Sarmiento". Dado el tamaño limitado de la población, es necesario indicar que se trabaja con el total de la población debido a las características y atributos únicos de todos los estudiantes que participan en el estudio. La participación de toda la población garantiza una mayor precisión y fiabilidad en los resultados obtenidos. Lo cual, a su vez, aporta a visualizar de manera más precisa la eficacia de la innovación educativa a través de la utilización

de *Design Thinking* y *Game Thinking* en la mejora de la competencia lectora en inglés dentro de este contexto particular.

El proceso de aplicación de la encuesta consta de varios pasos importantes que permiten la recopilación, análisis y presentación de los datos obtenidos. En primer lugar, se ha creado un formulario de la encuesta con *Google Forms*, el mismo que aporta a crear diferentes tipos de preguntas con escalas de *Likert*, para compartirlas mediante un enlace a la población objetivo. Es importante destacar que el investigador garantiza el acceso al formulario. Una vez que se han recopilado todas las respuestas, se procede a descargar la información en un archivo de *Excel*. A continuación, se utiliza el *software* estadístico *SPSS* para analizar los datos. En primer lugar, se realiza una exploración de los datos para asegurarse de que están completos y no hay valores faltantes. Después, se procede a realizar los análisis estadísticos, como cálculos de frecuencia y estadísticas descriptivas, según el tipo de datos recopilados.

2.2. Conclusión general del estudio

Con base a los resultados detallados, se puede concluir que los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior, en la Unidad Educativa “Domingo Faustino Sarmiento”, tienen una percepción general positiva, en referencia a la destreza de lectura en inglés, pero también indican que necesitan mejorar sus habilidades dentro del idioma.

Es necesario destacar que, en particular, los estudiantes concuerdan que la lectura en inglés es importante para aprender cosas nuevas, pero también tienen la apreciación que su comprensión es limitada. Es necesario indicar que las actividades de lectura en inglés ayudan a mejorar la comprensión, pero que dentro del proceso de enseñanza aprendizaje no disfrutaban tanto de estas actividades, como de otras formas de aprendizaje.

La estrategia de juegos, para mejorar la destreza de lectura en inglés, es una propuesta que aporta de manera importante para motivar a los estudiantes. En

referencia a los resultados de las preguntas, se puede visualizar que los estudiantes si tienen una disposición positiva en la participación en las diferentes estrategias de juegos, y que creen que esta sería una forma interesante, así como, divertida. Además, creen que participar en una estrategia de juegos les ayudaría a sentirse más motivados para mejorar su destreza.

En general, los resultados obtenidos a las preguntas realizadas en la encuesta, indican que los estudiantes de la Unidad Educativa “Domingo Faustino Sarmiento”, están abiertos a nuevas estrategias de aprendizaje, así como también, creen que la lectura en inglés es importante para su futuro. Para finalizar el apartado de la interpretación general que se la realizó con base a los resultados obtenidos, se desarrollan algunas recomendaciones específicas para la estrategia de juegos:

- La estrategia de juegos debe estar diseñada para abordar las áreas específicas en las que los estudiantes necesitan mejorar su comprensión de la lectura en inglés.
- Debe ser atractiva y divertida para los estudiantes, para que se sientan motivados a participar.
- La misma debe ser flexible, para que pueda adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes.

Es necesario destacar que se debe seguir las recomendaciones, para que de esta manera se pueda aumentar la probabilidad que la estrategia de juegos sea exitosa en mejorar la destreza de lectura en inglés en los estudiantes de la Unidad Educativa “Domingo Faustino Sarmiento”.

2.3. Caracterización

Datos informativos

Nombre de la institución: UNIDAD EDUCATIVA DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO

Código AMIE: 18H00478

Dirección de ubicación: AVENIDA CONFRATERNIDAD 179 VELASCO IBARRA

Tipo de educación: Educación Regular

Provincia: TUNGURAHUA

Cantón: SAN PEDRO DE PELILEO

Parroquia: PELILEO

Nivel educativo que ofrece: Inicial; Educación Básica y Bachillerato

Tipo de Unidad Educativa: Fiscal

Zona: Urbana/NEC

Régimen escolar: Sierra

Educación: Hispana

Modalidad: Presencial

Jornada: Matutina y Vespertina

La forma de acceso: Terrestre

Número de Docentes: 70

Número de Estudiantes: 1841

Beneficiarios:

Directos: Estudiantes de octavo año de Educación General Básica

Indirectos: Docentes de inglés.

Personal administrativo y técnico: rectora y vicerrectoras

Responsable de la propuesta: Verónica Alexandra Hernández Paredes

Equipo de trabajo: Docentes del área de inglés.

2.4. Propuesta de la investigación

Antecedentes

La globalización, en la educación se enfrenta a grandes retos, donde es imperativo que los maestros desarrollen las habilidades necesarias de adaptación, creatividad y resolución de problemas. Respecto a la habilidad de comunicarse con soltura en inglés, es necesario destacar que se ha convertido en una competencia esencial en los contextos: académico y profesional, debido a que estos dos se encuentran relacionados integralmente.

En referencia a la problemática de que los estudiantes de octavo año de educación básica, no desarrollan las habilidades de lectura en el idioma inglés a un nivel satisfactorio, se desarrolla una propuesta que se encuentra basada en los principios del *Design Thinking* (pensamiento de diseño), la cual es una metodología reconocida por su eficacia a la hora de abordar retos complejos y fomentar la innovación en cualquier proceso. Así también, se integra el *Game Thinking*, una metodología que incorpora aspectos de juego y gamificación para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

El objetivo principal de la propuesta es el examinar la aplicación del *Design Thinking* y el *Game Thinking*, en el ámbito educativo, centrándose en la enseñanza del idioma inglés. Se basa en cinco fases: empatía, definición, ideación, creación de prototipos y evaluación, las cuales aportan a mejorar la pedagogía y la adquisición de del idioma inglés, de tal manera que se fomente una pasión perdurable para el conocimiento.

Justificación

Para este apartado se considera que, la lectura en el idioma inglés, es una habilidad fundamental en el mundo académico, así como el profesional debido a que este idioma abarca muchas áreas del conocimiento. Es necesario detallar que, en un mundo globalizado, se hace casi indispensable que los estudiantes sean capaces de leer y comprender textos en inglés, de tal manera que puedan adquirir más y mejores conocimientos, los mismos que les permita desenvolverse de manera eficiente en sus actividades del día a día.

Es necesario, describir la importancia y relevancia de las metodologías *Design Thinking* y *Game Thinking*, debido a que estas tienen un gran potencial para mejorar el aprendizaje de la lectura del idioma inglés. En referencia al *Design Thinking* se debe indicar que es una metodología centrada en el usuario, la misma que se enfoca en la resolución de problemas principalmente mediante la empatía, creatividad y colaboración. En cuanto al *Game Thinking*, aplica los principios del juego, los cuales generan experiencias educativas envolventes y motivadoras, dentro del aula, pero también se la puede aplicar fuera del aula.

Como punto importante, dentro del desarrollo de la propuesta se destaca la motivación y compromiso de los estudiantes, es por ello que la combinación del *Design Thinking* y *Game Thinking*, involucra a los estudiantes de manera activa. El fomentar la creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas, resulta ser importante en una era marcada por la tecnología donde se hace necesario que se desarrolle la destreza de lectura. Los juegos y el diseño atractivo de actividades pedagógicas pueden hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y divertido.

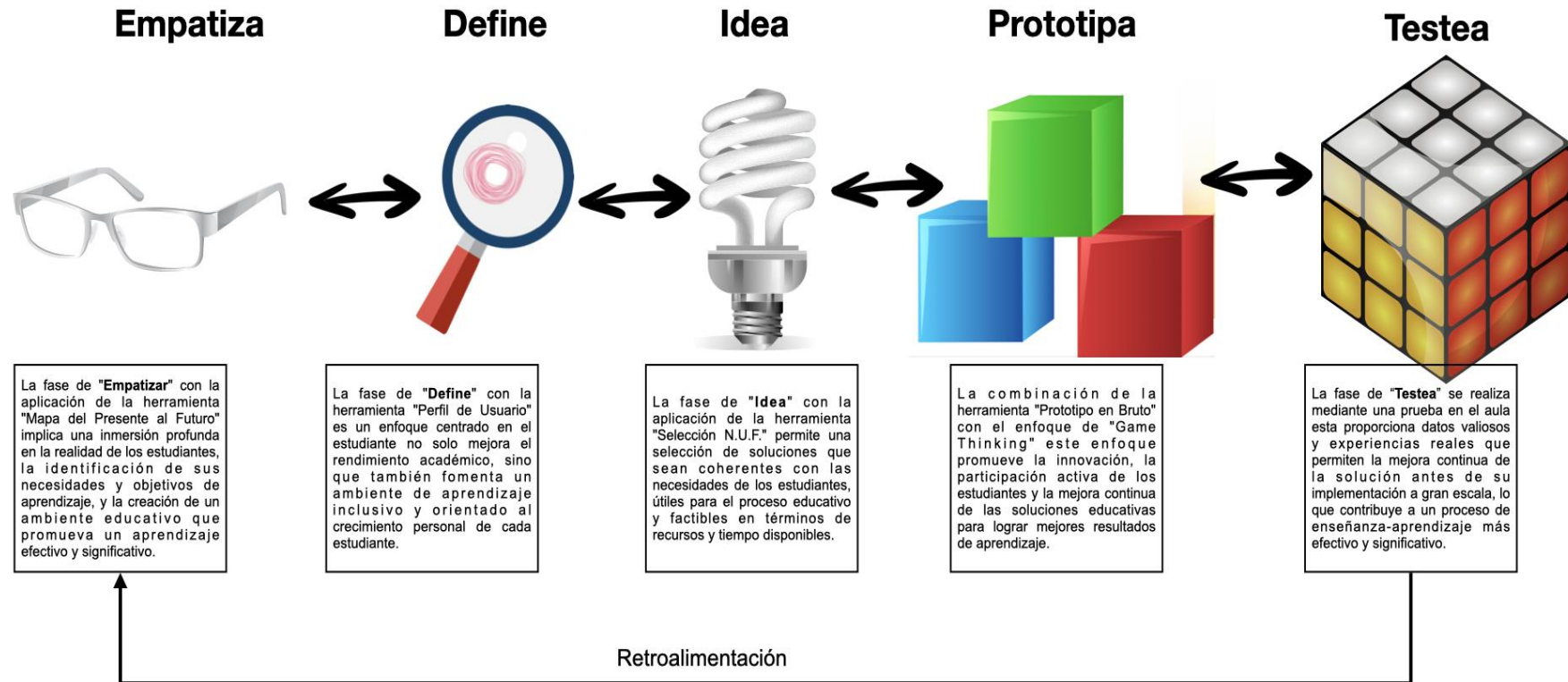
Design Thinking y Game Thinking

En la figura 1, detallada a continuación, se muestra el proceso de *Design Thinking*, aplicado al proceso de enseñanza aprendizaje para mejorar la destreza de lectura en el idioma inglés, el mismo consta de cinco fases, en cada una de ellas se aplica

una herramienta para alcanzar a recabar información valiosa para ajustar el prototipo a la realidad de los estudiantes, es necesario destacar que tanto en el prototipo como en la evaluación se aplica el *Game Thinking*.

Se subraya que, la aplicación de las cinco fases en la investigación de innovación educativa mediante *Design Thinking* y *Game Thinking*, son parte esencial debido a que, aplicadas en el orden, así como con las herramientas recomendadas para obtener los resultados en cada fase, hacen que las soluciones sean centradas en el estudiante. El proceso es una garantía que se lo realiza de manera sistemática y orientado a resultados, todo ello en beneficio de los estudiantes y los profesores. La combinación de estas metodologías puede revolucionar la forma en que se abordan los desafíos educativos y potenciar el aprendizaje del idioma inglés.

Figura 1. Fases del *Design Thinking* aplicado a la destreza de lectura en el idioma inglés



Fuente: Adaptado de, "Innovación educativa en el aula mediante *Design Thinking* y *Game Thinking*" (p. 86), Arias et al. (2019), HAMUT'AY
Elaborado por: Hernández (2024)

Objetivos del *Design Thinking* y *Game Thinking* aplicado a la destreza de lectura en el idioma inglés

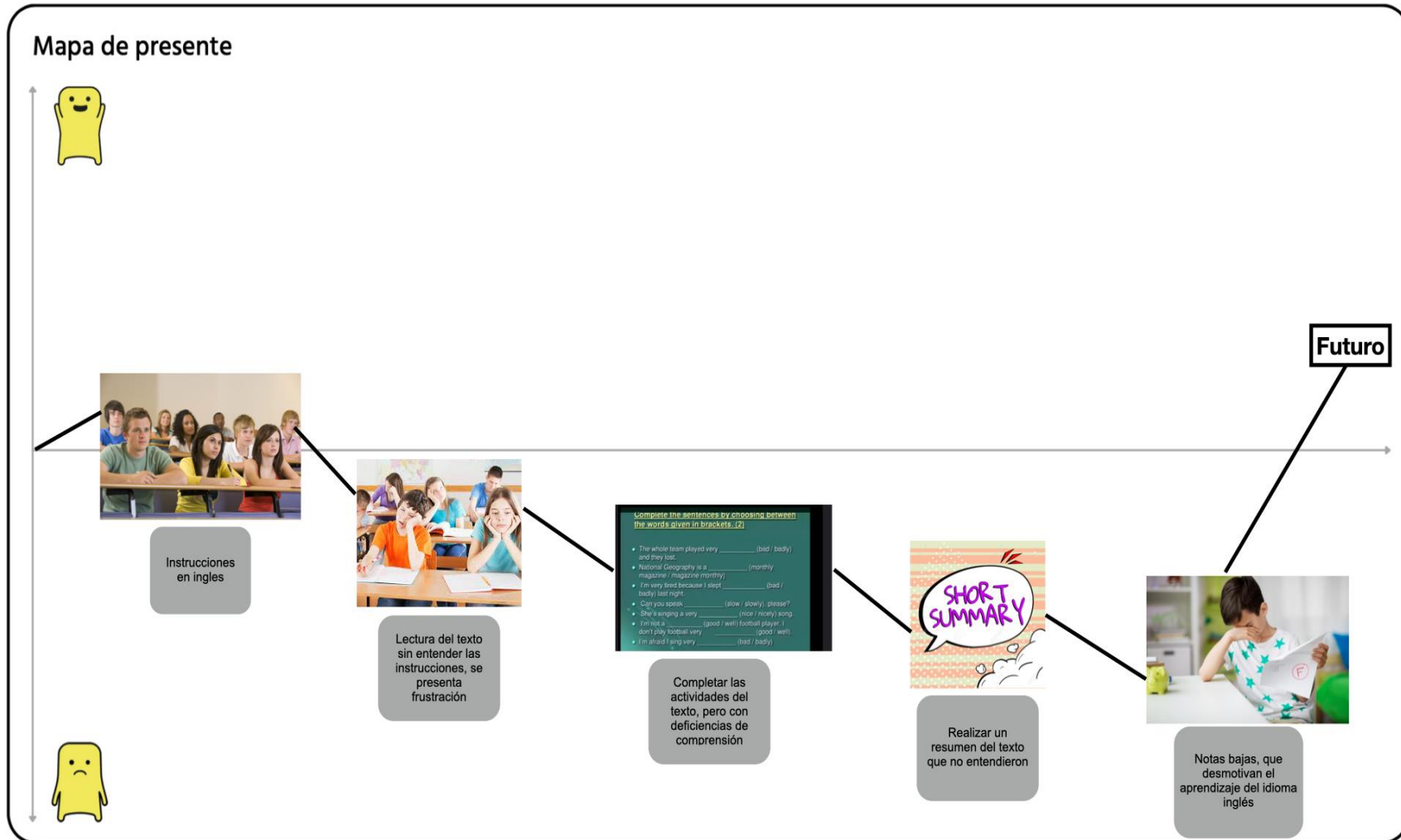
Estos se centran en el proceso de *Design Thinking* y *Game Thinking*, los mismos se integran con los objetivos iniciales de la investigación, en referencia a la fundamentación teórica y el diagnóstico del nivel de destreza de lectura en inglés.

- Diseñar un proceso de inmersión y empatía educativa.
- Desarrollar un perfil de usuario centrado en el estudiante.
- Prototipar y probar actividades lúdicas basadas en *Game Thinking*.

Fase de empatía

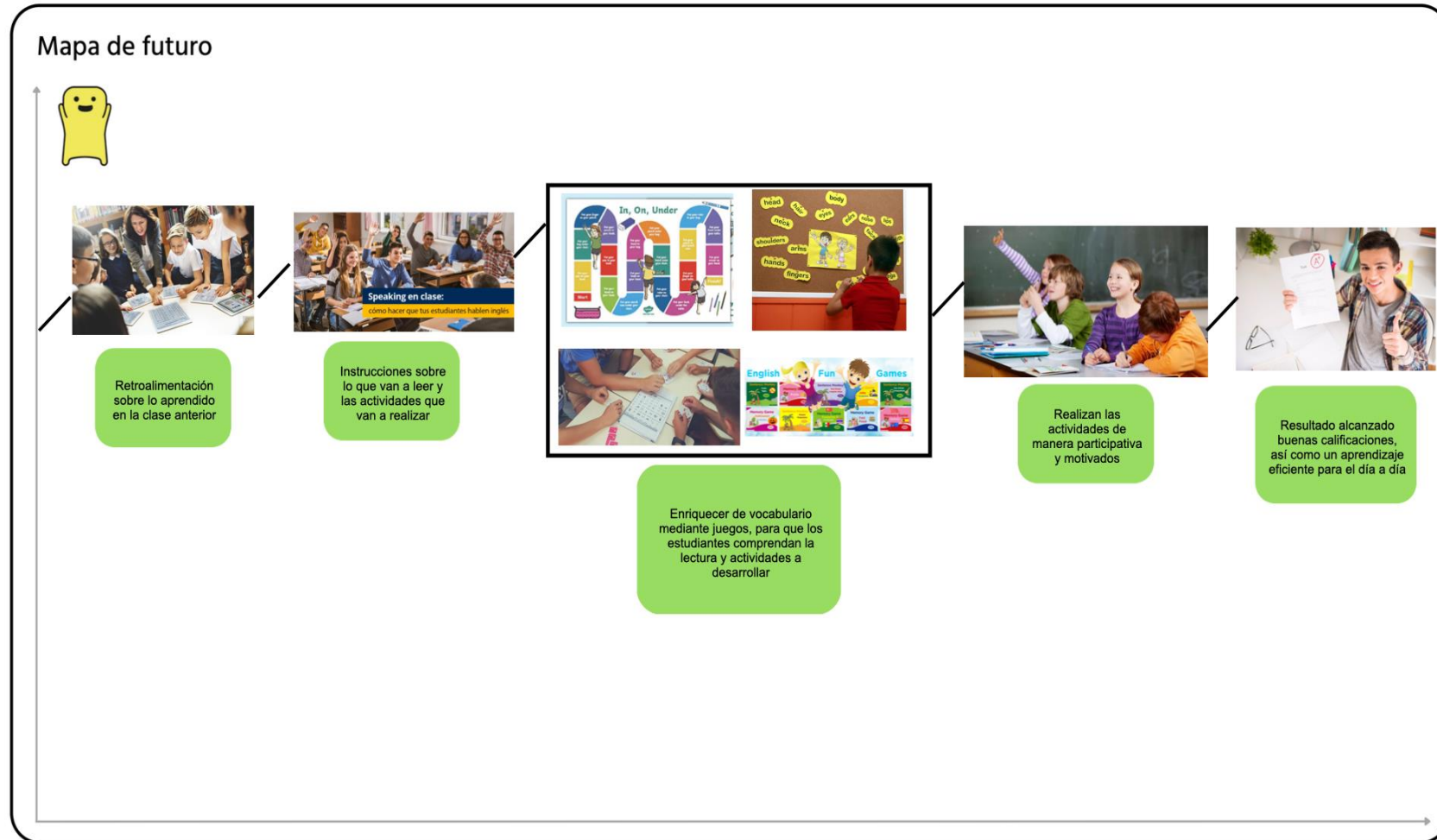
El proceso de *Design Thinking*, inicia con la fase de empatía la misma que tiene como propósito el comprender las necesidades y motivaciones de los estudiantes, para de esta manera desarrollar soluciones que satisfagan las necesidades reales en el proceso de enseñanza aprendizaje. Esto se logra mediante la utilización de la herramienta llamada: Mapa del Presente al Futuro, el mismo que consiste en detallar el estado actual de la situación desde la perspectiva del usuario y el detallar como el usuario desea que sea la situación en el futuro. Se presentan las figuras 2 y 3 con los hallazgos de la herramienta.

Figura 2. Mapa del presente aplicado a la lectura del idioma inglés



Fuente: Hernández A. (2023)

Figura 3. Mapa del futuro aplicado a la lectura del idioma ingles




Fuente: Hernández A. (2023)

Fase Define

La fase de define es la segunda etapa del proceso de *Design Thinking*, la cual aporta a comprender de una mejor manera las necesidades, motivaciones y objetivos de los estudiantes de la unidad educativa. Dentro de esta fase, se utilizó la herramienta llamada, perfil de usuario debido a que esta aporta grandes facilidades para recopilar los datos antes mencionados.

Dentro de los beneficios del perfil del usuario es necesario destacar los beneficios siguientes: comprender mejor a los estudiantes, identificación de las necesidades y motivaciones de los usuarios, así como también, mejora la generación de ideas y soluciones. El Perfil de Usuario es una herramienta muy útil para la fase de Define del proceso de *Design Thinking*. Su utilización permite comprender mejor a los usuarios, lo que es esencial para definir correctamente el problema o la necesidad que se quiere resolver, como se lo puede visualizar en la figura 4.

Figura 4. Perfil de usuario

Nombre Brithney Marcillo	Biografía Nació en Pelileo el 25 de noviembre de 2010, una niña apasionada por los estudios, pero desmotivada en el aprendizaje del idioma inglés.	Objetivos <ul style="list-style-type: none"> • Alcanzar buenas calificaciones. • Mejorar su nivel de inglés. • Desenvolverse de mejor manera en el idioma inglés. • Adquirir nuevos conocimientos en el idioma inglés. • Estar motivada al recibir las clases de inglés.
		Frustraciones <ul style="list-style-type: none"> • No entender las instrucciones en el idioma inglés. • Desmotivarse al ver una evaluación de inglés. • No saber suficiente vocabulario para poder comprender. • No comprender la gramática. • Bajas calificaciones en la materia de inglés. • No tener un buen nivel para avanzar al siguiente año lectivo.
Frase Todos merecemos oportunidades.	Personalidad Alegre. Responsable. Carismática. Buena compañera. Buena estudiante. Centrada en su futuro. Desactivada en el aprendizaje del idioma inglés.	<p style="text-align: right;">Perfil de usuario</p>
Edad 13 años. Profesión Estudiante. Estado civil Soltera. Ciudad Pelileo. Arquetipo Pelileo.		

Fuente: Hernández A. (2023)

Fase idea






La fase de ideación es la tercera etapa en el proceso de *Design Thinking*, la misma tiene la finalidad de generar ideas y soluciones, las cuales permiten explorar el problema o la necesidad identificada en las dos fases anteriores al proceso. Dentro de esta fase la herramienta a aplicar es la selección: Necesidad, Usabilidad y Factibilidad (N.U.F.), debido a que esta consiste en una matriz que ayuda a evaluar las ideas generadas en función de tres criterios detallados a continuación:

- Necesidad: ¿La idea satisface una necesidad real del usuario?
- Usabilidad: ¿La idea es fácil de usar y comprender?
- Factibilidad: ¿La idea es factible de implementar?

El proceso de la aplicación de la herramienta Selección N.U.F., se debe: generar ideas, evaluar las ideas en base a tres criterios en una escala de 1 al 5 donde el 1 es bajo impacto y el 5 alto impacto, por último, el resultado será la priorización de las ideas en función de la sumatoria total, alcanzada de cada idea ponderada.

Dentro de los beneficios que proporciona dicha herramienta son: evaluar las ideas de forma sistemática y objetiva, y el identificar que ideas que son prioridad y cuáles de estas pueden ser más exitosas, como se lo puede visualizar en la figura 5.

Figura 5. Perfil de usuario

 Ideas	 Novedad	 Utilidad	 Factibilidad	 TOTAL
Twister preguntón	5	5	5	15
Telaraña	4	5	5	14
Story Cubes Místicos	4	5	5	14
Dónde está el tesoro	4	2	4	10
Spot-it	2	2	2	6
DescripCards	3	3	3	9
Pañuelito conjugador	4	4	5	13
Recursos educativos con realidad aumentada y códigos QR	5	5	5 Selección N.U.F.	15

Fuente: Hernández A. (2023)

Fase prototipa

La fase de Prototipar es la cuarta etapa del proceso de *Design Thinking*, en la cual es necesario destacar que la finalidad es la de convertir las ideas de solución a la problemática en versiones preliminares de la solución. Para lo cual, se aplica la herramienta prototipo en bruto, debido a que esta herramienta consiste en crear un prototipo rápido y sencillo que permita evaluar la idea de forma práctica.

Para la aplicación de la herramienta prototipo en bruto, es necesario detallar que se consideró lo siguiente: seleccionar la idea, definir que se quiere prototipar, y crear el prototipo. De esta manera se alcanzan beneficios importantes como: evaluar la idea de forma rápida y sencilla, identificar los aspectos de la idea que necesitan ser mejorados y facilita la comunicación con los usuarios. Las cuatro ideas detalladas en base a la herramienta NUF se prototipan de la siguiente manera:

***Twister* preguntón**

Objetivo: Evaluar si el juego es divertido y educativo.

Prototipo: Un tablero de *Twister* con preguntas simples.

Telaraña

Objetivo: Evaluar si la herramienta es fácil de usar y comprender.

Prototipo: Una versión simplificada de la herramienta con menos opciones.

***Story Cubes* Místicos**

Objetivo: Evaluar si la herramienta es creativa y divertida.







Prototipo: Una versión con imágenes en lugar de números.

Recursos educativos con realidad aumentada y códigos QR

Objetivo: Evaluar si la herramienta es fácil de usar y comprender.


Prototipo: Una versión con una sola actividad.

Figura 6. Prototipo en bruto del Twister preguntón

<p> ¿Qué se va a prototipar?</p> <p>Twister preguntón</p>	<p> ¿Qué se quiere probar?</p> <p>Lo que se quiere probar es que si al utilizar el juego Twister con ruletas digitales como una herramienta para trabajar el vocabulario en el idioma inglés es si esta combinación de elementos físicos y digitales puede potenciar de manera efectiva el aprendizaje del vocabulario y la comprensión del idioma.</p>	<p> ¿Qué materiales se van a usar?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tapete de Twister (cartulina) • Papel brillante: rojo, amarillo, verde y azul. • Regla y compás: Para medir y dibujar los círculos. • Plástico transparente o fundas protectoras. • Tijeras y cinta adhesiva. • Plataforma digital flippity.net
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="264 529 824 986">  </div> <div data-bbox="840 446 1075 1077"> <p style="text-align: center;">Sentar *</p>  <p style="text-align: center;">Left foot (Green) *</p>  </div> <div data-bbox="1265 606 1814 853"> <p>¿Cómo jugar?</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego inicia con tres personas, el resto de participantes, espera su turno por la descalificación de los jugadores. • Se lanza la ruleta interactiva y descubre el verbo en español, el jugador debe decirlo en inglés utilizándolo en una oración. Si el participante no aplica el verbo en una oración queda eliminado. • Ahora, por fin... ¡Empieza la acción!. El jugador que responde aplica el verbo en la oración puede girar la ruleta de colores, el cual indicará la extremidad para colocarla en el tablero Twister. • El ganador será la persona que acierte los 4 verbos y terminó de pie en el tablero Twister. • El ganador tendrá una nota extra a sus aportes. </div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">Realiza un boceto de tu prototipo en bruto. Recuerda, esta es una plantilla de planificación, no es tu prototipo en bruto.</p> <p style="text-align: right; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">Prototipo en bruto</p>		

Fuente: Hernández A. (2023)

Figura 7. Prototipo en bruto del Spider Web

<p> ¿Qué se va a prototipar?</p> <p>Spider Web</p>	<p> ¿Qué se quiere probar?</p> <p>Lo que se quiere probar es si al utilizar el juego "Spider Web" como una herramienta para trabajar la imaginación en el idioma inglés es si esta actividad puede ser efectiva para fomentar la creatividad, la expresión y la fluidez en el uso del idioma inglés, particularmente entre los estudiantes.</p>	<p> ¿Qué materiales se van a usar?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ovillo de lana • Tarjetas con palabras de un tema en inglés.
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="338 483 846 740">  </div> <div data-bbox="1010 512 1137 536"> <p>¿Cómo jugar?</p> </div> <div data-bbox="1010 534 1187 558"> <p>Paso 1: Preparación</p> </div> <div data-bbox="1010 555 1890 762"> <ul style="list-style-type: none"> • En el centro del espacio de juego, coloca una silla o un punto de inicio. Ata un extremo de un hilo o cuerda en la silla. • Extiende el hilo hacia afuera y coloca una tarjeta o ficha en el hilo. Esta será la primera palabra o tema. • Pide a un estudiante que tome la palabra y comente algo relacionado con ella en inglés. Por ejemplo, si la palabra es "ocean" (océano), el estudiante podría decir: "I love swimming in the ocean" (Me encanta nadar en el océano). Es necesario destacar que se puede trabajar cualquier tema. • Luego, el estudiante debe lanzar la tarjeta o ficha a otro estudiante mientras sostiene el hilo. El estudiante receptor debe tomar la tarjeta, comentar sobre la palabra o tema y lanzarla a otro estudiante, creando así una red imaginaria de conexiones. • Continúa este proceso hasta que hayas creado una red de palabras y temas interconectados. </div> <div data-bbox="1010 759 1301 783"> <p>Paso 3: Fomentar la Imaginación</p> </div> <div data-bbox="1010 780 1890 825"> <ul style="list-style-type: none"> • A medida que la red crece, los estudiantes deben ser creativos y pensar en conexiones interesantes y únicas entre las palabras o temas. Pueden usar adjetivos, verbos, comparaciones y más para expandir sus respuestas. </div> <div data-bbox="1010 821 1276 845"> <p>Paso 5: Reflexión y Discusión</p> </div> <div data-bbox="1010 842 1890 887"> <ul style="list-style-type: none"> • Al final del juego, reúne a los estudiantes y fomenta una discusión y escriben sobre las conexiones que crearon y las formas en que utilizaron su imaginación para relacionar las palabras y temas en inglés. </div> </div> <div style="margin-top: 20px;"> <div data-bbox="338 780 589 1110">  </div> <div data-bbox="611 780 846 1110">  </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <p>Realiza un boceto de tu prototipo en bruto. Recuerda, esta es una plantilla de planificación, no es tu prototipo en bruto.</p> </div>		

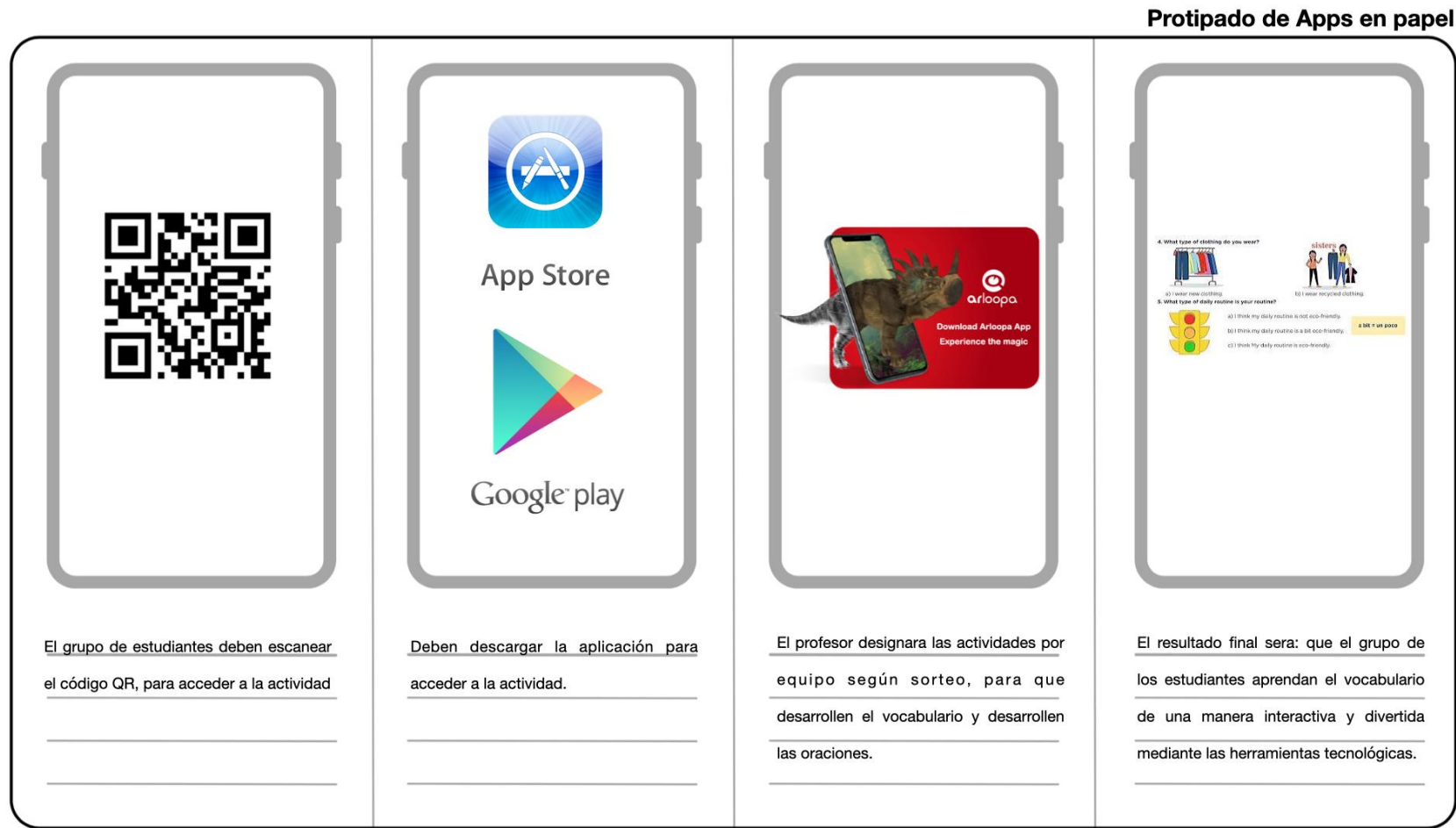
Prototipo en bruto

Figura 8. Prototipo en bruto del Story Cubes

<p> ¿Qué se va a prototipar?</p> <p>Story Cubes</p>	<p> ¿Qué se quiere probar?</p> <p>Lo que se quiere probar es si al utilizar el juego "Spider Web" como una herramienta para trabajar la imaginación en el idioma inglés es si esta actividad puede ser efectiva para fomentar la creatividad, la expresión y la fluidez en el uso del idioma inglés, particularmente entre los estudiantes.</p>	<p> ¿Qué materiales se van a usar?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ovillo de lana • Tarjetas con palabras de un tema en inglés.
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="275 496 797 759">  </div> <div data-bbox="947 451 1821 951"> <p>¿Cómo jugar?</p> <p>Paso 1: Preparación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se divide a los estudiantes en equipos 5 o más personas. Cada equipo debe tener un conjunto de Story Cubes y hojas de papel con bolígrafos. • Cada equipo designará a una persona para que controle el tiempo del otro equipo. <p>Paso 2: Lanzamiento de los Story Cubes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada equipo debe lanzar los Story Cubes al mismo tiempo. • Una vez que los dados hayan caído, la persona designada para medir el tiempo debe tomar una fotografía de los dados para observar las imágenes y puedan crear una historia en tiempo pasado en inglés. Las imágenes en los Story Cubes pueden representar objetos, lugares, acciones y personajes. <p>Paso 3: Creación de Historias</p> <ul style="list-style-type: none"> • El límite de tiempo será de 25 minutos para que los equipos creen las historias en tiempo pasado basadas en las imágenes de los dados. Durante este tiempo, deben escribir sus historias en inglés en sus hojas de papel. • Los equipos deben asegurarse de usar el tiempo pasado de manera adecuada en sus historias, incluyendo verbos en pasado simple y otros elementos gramaticales. <p>Paso 4: Presentación de Historias</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una vez que se agote el tiempo de creación de historias, los equipos se turnarán para presentar sus historias. Cada equipo debe dramatizar la historia con sus respectivos personajes. • Los jugadores deben escuchar con atención mientras se cuentan las historias y pueden hacer preguntas o comentarios después de cada presentación. <p>Paso 5: Evaluación y Premiación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de que todos los equipos hayan presentado sus historias, se puede llevar a cabo una votación anónima para elegir la historia más creativa o interesante. • Se premia al equipo ganador con un pequeño reconocimiento o incentivo. </div> </div> <div data-bbox="338 783 741 1054" style="text-align: center;">  </div> <div data-bbox="824 1066 1288 1145" style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-top: 20px;"> <p>Realiza un boceto de tu prototipo en bruto. Recuerda, esta es una plantilla de planificación, no es tu prototipo en bruto.</p> </div> <div data-bbox="1637 1137 1877 1168" style="text-align: right; font-weight: bold;"> <p>Prototipo en bruto</p> </div>		

Fuente: Hernández A. (2023)

Figura 9. Prototipo en bruto del recurso educativo con realidad aumentada y códigos QR



Fuente: Hernández A. (2023)

Fase testea

La quinta fase del proceso de *Design Thinking*, es la TESTEA, donde se debe destacar que la finalidad es el establecer una retroalimentación de los prototipos que se realizaron en la fase cuatro en esta fase lo más factible es que los mismos usuarios sean los que usen el o los prototipos. En relación a esta fase es necesario destacar que se aplica las Pruebas de Usabilidad, las mismas que como su nombre lo indica es el poner a prueba el prototipo con los estudiantes dentro del aula de clase, debido a que ello aporta a generar un *feedback* sobre su usabilidad, funcionalidad y diseño.

Es necesario destacar que para la aplicación de las de pruebas de usabilidad se considera a la población total de los estudiantes, los prototipos serán sometidos a realizar tareas específicas dentro de las actividades del aula en *Game Thinking*. Para lo cual es importante destacar que se realizan las planificaciones de clase, las cuales se las puede visualizar en el anexo 4, lo cual aporta a evaluar los prototipos de manera eficiente.

Telaraña

En referencia de la actividad lúdica de la telaraña, se debe indicar que se la aplicó según la planificación del trabajo con los estudiantes de octavo año de educación general básica, donde en la primera semana se desarrolló las actividades de bienvenida, en donde el *spider web* resultó clave para que los estudiantes, puedan repasar los verbos en presente simple en el idioma inglés, así también, repasaron el vocabulario para hacer y leer oraciones en presente simple en el idioma inglés. Para la ejecución de la actividad se considera lo siguiente:

- Los estudiantes se colocaron en un círculo.
- El docente especificó las reglas de la actividad.
- Se entregó la madeja de hilo a un estudiante, el mismo que ejecutó un amarre en la pata de la silla.

- Este mismo estudiante aleatoriamente arrojó la madeja a cualquier otro estudiante, el mismo que también dice un verbo en inglés y realizó una oración en presente simple.
- El último estudiante, en recibir la madeja de hilo dijo el verbo que su compañero anterior lo había pronunciado y recogió la madeja nuevamente y el procedimiento es el mismo hasta que la madeja enrollada regresa al primer estudiante. A continuación, en la figura 10 se puede visualizar la actividad.

Figura 10. Testeo telaraña



Fuente: Hernández A. (2023)

Se debe resaltar que una vez que los estudiantes terminaron la actividad, se evidenció la motivación y entusiasmo al momento de participar para aprender, debido a que la mayoría de ellos se habían olvidado de ciertos verbos, sin embargo, al escuchar a sus demás compañeros pudieron recordarlos de manera eficiente. Así mismo, es necesario destacar que el aprendizaje se torna autónomo, debido a

que en las horas libres de los estudiantes se sienten motivados para jugar el *spider web* fuera de las aulas para repasar el vocabulario en el idioma inglés. La actividad lúdica se la ejecutó en otras horas de clase en las siguientes semanas, de tal manera que se pudo vincular a diferentes temas de estudio de una manera divertida.

***Twister* preguntón**

Para la semana dos, acorde a la planificación se añadió una nueva actividad lúdica, la misma que tiene la finalidad de promover el aprendizaje del idioma inglés. El *twister* preguntón se lo aplica en consideración del detalle siguiente:

- El docente elabora un *twister* manual, con círculos de colores (rojo, Amarillo, azul y verde), seis círculos por cada color.
- Se realiza una ruleta en la aplicación: Wheel Maker (<https://spinthewheel.app/twister-wheel>), para de esta manera se integran a la tecnología en el juego.
- En otra ruleta, se utilizó verbos en español, para lo cual, el estudiante participante debe decir un verbo en inglés, para tener el turno de girar nuevamente la ruleta, para de esta manera elegir el color y la parte de su extremidad, para colocarla en el tablero. Los estudiantes dijeron el verbo en inglés que les tocaba en la ruleta y luego colocaron una extremidad en el círculo del mismo color.
- El estudiante que no respondió correctamente o que se caía del *twister*, perdía su turno.

Todo lo que mencionado anteriormente aportó para que el resultado de la actividad sea positivo. Debido a que todos y cada uno de los estudiantes mostraron entusiasmo por aprender y se involucraron de manera activa en el proceso. En la figura 11, se muestra la participación de los estudiantes en la actividad donde se puede visualizar los aspectos positivos de involucrar al *Game Thinking* en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Figura 11. Testeo del Twister preguntón



Fuente: Hernández A. (2023)

Story Cubes Místicos

Es necesario resaltar que una vez que los estudiantes reforzaron su vocabulario, y practicaron los verbos en oraciones, en la actividad acorde a la planificación presentada el anexo 4, se incorpora la actividad denominada *story cubes*, donde se considera lo siguiente:

- Se imprimieron cubos con imágenes del vocabulario que se había estado practicando.
- Los estudiantes se dividieron en grupos y lanzaron los cubos.
- Anotaron las imágenes que salieron y luego escribieron una historia.
- Intercambiaron las historias entre grupos y las leyeron en voz alta.

Al ejecutar la actividad, todos los estudiantes participaron activamente, y se divertieron. Al armar cada equipo sus propias historias les dieron una trama cómica donde la destreza de la lectura se desarrolló de manera eficiente, debido a que todos dieron lectura a una parte de la historia, donde se evidenció el aprendizaje cooperativo como eje principal dentro del aula.

Figura 12. Testeo Story Cubes Místicos



Fuente: Hernández A. (2023)

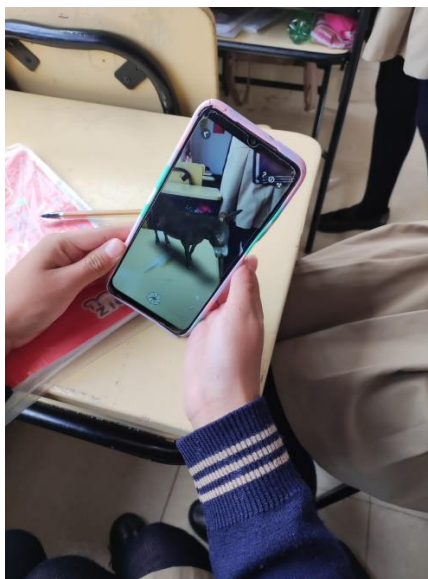
Recursos educativos con realidad aumentada y códigos QR

En referencia a la aplicación de las tecnologías disruptivas en el aula, es necesario indicar que estas son una herramienta efectiva, para promover el aprendizaje significativo. Motivo por el cual dichas actividades permiten el involucramiento activo de los en el proceso de aprendizaje, pero al mismo tiempo es divertido y motivador. Dentro de este contexto en la semana cuatro según la planificación, se incorpora la actividad lúdica denominada "ARLOOPA", la cual se la aplica de la siguiente manera:

- Se descarga la aplicación *ARLOOPA*, por medio de un código *QR* en los celulares de los estudiantes.

- Una vez instalada la aplicación se procede a crear grupos de trabajo, y se asignaron temas de vocabulario.
- Se evidencia que la aplicación *ARLOOPA*, les permite experimentar la realidad aumentada donde se visualiza objetos y situaciones en inglés.
- La actividad se cumple al momento que escriben las oraciones, con el vocabulario aprendido y posteriormente las leyeron a toda la clase.
- Dentro de este aspecto es necesario destacar que resultó positivo, debido a que los estudiantes mostraron entusiasmo por aprender y se involucraron de manera activa en el proceso. En la figura 13, se presenta el testeo de la actividad.

Figura 13. Testeo Recursos educativos con realidad aumentada y códigos QR



Fuente: Hernández A. (2023)

CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE RESULTADOS

3.1. Análisis de fiabilidad del instrumento

Es necesario describir que para verificar la factibilidad de aplicación de la encuesta se procede a utilizar el coeficiente *alfa* de *Cronbach*, debido a que este es una medida estadística usada para determinar la coherencia interna de un conjunto de ítems dentro la escala de medición utilizada.

Tabla 1. Análisis de fiabilidad de la encuesta con Alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.865	15

Fuente: Hernández A. (2023)

Es importante revelar que la escala de la encuesta alcanza un alto nivel de fiabilidad con una puntuación de 0,865, resultado que sugiere que las preguntas de la encuesta se encuentran interconectados de forma consistente. Es por ello que se puede concluir que el instrumento aporta a medir las habilidades de lectura en inglés en relación con el *Design Thinking* y *Game Thinking*, en los estudiantes de la unidad educativa referida.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos al momento de aplicar la encuesta a los estudiantes, los mismos que se detallan en tabla, así como en texto, lo cual aporta a entender de mejor manera las necesidades de los alumnos dentro del aula de clase, lo cual se traduce en una estrategia acorde a la realidad educativa.

3.2. Análisis de la encuesta

¿Entiendo la mayoría de las palabras que leo en textos escritos en inglés?

Tabla 2. Entendimiento de las palabras en inglés

Opciones	Porcentaje válido
Totalmente en desacuerdo	16,3%
En desacuerdo	32,5%
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	18,8%
De acuerdo	30,0%
Totalmente en acuerdo	2,5%
Total	100,0%

Fuente: Hernández A. (2023)

A partir de los resultados de la encuesta, se puede observar que los participantes, concretamente el 58,8%, indica tener dudas respecto a su comprensión de las palabras en los textos en inglés. La capacidad de comprender textos escritos, tiene una importancia fundamental necesaria para el éxito educativo, así como para una comunicación eficaz. Con base a los resultados alcanzados es necesario destacar la importancia significativa para las investigaciones académicas referentes al uso del pensamiento de diseño y el pensamiento de juego en el contexto de la innovación educativa, específicamente en la mejora de la competencia lectora en inglés. En la actualidad se evidencia una clara necesidad de desarrollar nuevos enfoques pedagógicos, mismos que deben estar destinados a mejorar las capacidades de comprensión lectora en inglés de los estudiantes.

En concreto, la aplicación de metodologías de enseñanza centradas en el estudiante cuenta con el potencial de producir resultados positivos en la mejora de las habilidades de comprensión lectora en inglés. El *Desing Thinking*, es una metodología que da prioridad a las necesidades y preferencias de los usuarios con el fin de descubrir y abordar eficazmente las necesidades de los usuarios.

¿Puedo identificar las ideas principales en textos en inglés?

Tabla 3. Ideas principales

Opciones	Porcentaje válido
Totalmente en desacuerdo	31,3%
En desacuerdo	22,5%
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	20,0%
De acuerdo	22,5%
Totalmente en acuerdo	3,8%
Total	100,0%

Fuente: Hernández A. (2023)

En general, a partir de los resultados alcanzados se evidencia que la mayoría de los participantes, específicamente el 53,8%, tiene dificultades en esta competencia. Mientras que el 31,3% de participantes está muy en desacuerdo y un 22,5% en desacuerdo con su competencia en esta área.

Es por ello que los resultados mencionados tienen una importancia significativa en el campo de la innovación educativa, específicamente en referencia del *Design Thinking* y *Game Thinking*. Por lo cual, se sugiere desarrollar procedimientos de instrucción que den prioridad a la mejora de la competencia en los estudiantes dentro de los textos en inglés. Entre las posibles estrategias que se podrían emplear se encuentran las técnicas de lectura crítica, el acto de resumir textos y la realización de ejercicios dirigidos a descubrir conceptos esenciales.

¿Me siento seguro/a al leer oraciones en inglés?

Tabla 4. Lectura de las oraciones en inglés

Opciones	Porcentaje válido
Totalmente en desacuerdo	21,3
En desacuerdo	31,3
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	17,5
De acuerdo	22,5
Totalmente en acuerdo	7,5
Total	100,0

Fuente: Hernández A. (2023)

Existe una variabilidad sustancial en referencia a la percepción de la confianza al leer oraciones en inglés. El 52.6% del total de los estudiantes indican se encuentran en dos grupos de "Totalmente en desacuerdo" y "En desacuerdo", lo que es un claro indicador que los estudiantes no se sienten seguros al leer oraciones en inglés.

Los hallazgos tienen un impacto fuerte en la Innovación Educativa mediante *Design Thinking* y *Game Thinking*, es por ello que es esencial diseñar estrategias educativas que aporten a la aumentar la confianza de los estudiantes al leer en inglés. Dentro de este contexto se sugiere incluir actividades prácticas, retroalimentación constructiva y la incorporación de elementos de juego para fomentar la autoconfianza. En definitiva, se evidencia la importancia de abordar la confianza en las habilidades de lectura en inglés como parte integral de la innovación educativa.

¿Comprendo el significado general de los textos en inglés?

Tabla 5. Significado de textos en inglés

Opciones	Porcentaje válido
Totalmente en desacuerdo	13,8%
En desacuerdo	41,3%
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	26,3%
De acuerdo	15,0%
Totalmente en acuerdo	3,8%
Total	100,0%

Fuente: Hernández A. (2023)

Una parte representativa de los encuestados, se enfrenta al desafío de la comprensión del significado de los textos en inglés. Aproximadamente el 55.1% indica que tiene dificultades significativas en esta habilidad. Es necesario detallar que los hallazgos indican la importancia de la investigación en referencia a la Innovación Educativa mediante *Design Thinking* y *Game Thinking*. Es por ello, que se debe aportar con estrategias educativas efectivas que aporten a la mejora de la capacidad de los estudiantes para comprender el significado general de los textos en inglés, para lo cual se sugiere práctica de lectura crítica y el uso de herramientas de apoyo, como glosarios y diccionarios.

Además, un porcentaje 3.8% que es pequeño relativamente al total de los estudiantes encuestados los mismos se sienten seguro en esta habilidad. Es necesario abordar y mejorar la comprensión del significado general de los textos en inglés como parte fundamental de la innovación educativa.

¿Me resulta fácil leer textos en inglés con vocabulario más complejo?

Tabla 6. Lectura de textos en inglés

Opciones	Porcentaje válido
Totalmente en desacuerdo	23,8%
En desacuerdo	36,3%
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	26,3%
De acuerdo	12,5%
Totalmente en acuerdo	1,3%
Total	100,0%

Fuente: Hernández A. (2023)

Los resultados indican que los estudiantes tienen dificultades a la hora de leer textos en inglés debido a que estos tienen terminología compleja, como lo indica el 60,1% que se encuentran en dos grupos "Totalmente en desacuerdo" y "En desacuerdo".

El desarrollo de las prácticas de enseñanza es crucial, para facilitar la capacidad de los estudiantes en su compromiso y comprensión de los textos en inglés que contienen un lenguaje más sofisticado. La utilización de materiales de lectura graduados en complejidad lo cual aporte el facilitar la adquisición de conocimientos de vocabulario. La fracción menor al 1,3% de los estudiantes, perciben que la lectura de textos no es compleja, lo cual ofrece ideas valiosas para el desarrollo de estrategias pedagógicas.

¿Me siento cómodo/a al enfrentar textos en inglés en clase.?

Tabla 7. Comodidad para textos en inglés

Opciones	Porcentaje válido
Totalmente en desacuerdo	17,5%
En desacuerdo	36,3%
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	23,8%
De acuerdo	20,0%
Totalmente en acuerdo	2,5%
Total	100,0%

Fuente: Hernández A. (2023)

Una proporción significativa representada por el 53,8% se encuentran en las categorías de "Totalmente en desacuerdo" y "En desacuerdo", lo cual es un indicador que más de la mitad tienen un cierto grado de malestar cuando se enfrentan a textos en inglés durante la enseñanza en el aula.

Dichos resultados son importantes debido a que se puede visualizar que la percepción de comodidad de los estudiantes al enfrentarse a los textos en inglés dentro del aula, es por ello que se determinan varias estrategias para mejorar la comodidad y la seguridad de los estudiantes, para lo cual es necesario incluir ejercicios de lectura más cautivadores que atraigan a los estudiantes. Un indicador positivo dentro del análisis es el 22,5%, los mismos que perciben que tienen facilidad o alto nivel en referencia a la comodidad al enfrentar textos en inglés.

¿Considero que mi velocidad de lectura en inglés es adecuada para mi nivel educativo?

Tabla 8. Comodidad para textos en inglés

Opciones	Porcentaje válido
Totalmente en desacuerdo	17,5%
En desacuerdo	35,0%
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	17,5%
De acuerdo	25,0%
Totalmente en acuerdo	5,0%
Total	100,0%

Fuente: Hernández A. (2023)

El 52.5% del total de los estudiantes encuestados se encuentran en dos grupos: "Totalmente en desacuerdo" y "En desacuerdo", lo cual indica que la mayoría considera que la velocidad de lectura en inglés no es adecuada para su nivel educativo.

Dentro de los hallazgos es necesario detallar que es fundamental abordar la percepción de la velocidad de lectura en inglés de los estudiantes como parte de la estrategia educativa. Debido a que esto aportaría a impulsar estrategias para mejorar la velocidad de lectura, las mismas que pueden ser lecturas cronometradas. Es por ello que se debe indicar que, al mejorar la velocidad de lectura y la percepción de la misma, se puede contribuir significativamente al desarrollo exitoso de la destreza de lectura en inglés.

¿Creo que la lectura en inglés me ayuda a aprender cosas nuevas?

Tabla 9. Aprendizaje con la lectura en inglés

Opciones	Porcentaje válido
Totalmente en desacuerdo	28,8%
En desacuerdo	15,0%
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	8,8%
De acuerdo	26,3%
Totalmente en acuerdo	21,3%
Total	100,0%

Fuente: Hernández A. (2023)

El 47,6%, entra en las categorías de "Totalmente en desacuerdo" y "En desacuerdo". Donde se puede visualizar un indicador de un número considerable de encuestados que no percibe la lectura en inglés como un medio eficaz para adquirir nuevos conocimientos.

Los resultados antes detallados específicamente tienen relación con el uso de las metodologías *Design Thinking* y *Game Thinking*, donde es importante considerar las perspectivas de los estudiantes en referencia a que tiene un impacto grande en lo valioso que resulta la lectura de inglés para el aprendizaje, dentro de este contexto es necesario facilitar la asimilación de ideas y conceptos novedosos.

¿Me siento motivado/a a leer textos en inglés para mejorar mi destreza.?

Tabla 10. Motivación con la lectura en inglés

Opciones	Porcentaje válido
Totalmente en desacuerdo	21,3%
En desacuerdo	28,8%
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	13,8%
De acuerdo	27,5%
Totalmente en acuerdo	8,8%
Total	100,0%

Fuente: Hernández A. (2023)

Las categorías de "Totalmente en desacuerdo" y "En desacuerdo", representan el 50,1%, lo cual representa un indicador de más de la mitad del total de los estudiantes encuestados donde carecen de una motivación para comprometerse con los textos en inglés para mejorar su destreza en el idioma.

Es imperativo reconocer la importancia de la motivación a los estudiantes para que realicen la lectura en el idioma inglés, pero con un componente que es la motivación debido a que esta aporta de manera integral del método educativo. En referencia a la aplicación de estrategias se destaca el uso de que el maestro la seleccione de manera prioritaria textos que sean cautivadores para los estudiantes, la integración aspectos lúdicos en el proceso de lectura y el establecimiento de conexiones entre las actividades de lectura y los objetivos individuales de aprendizaje. Se establece que una mayor motivación tiene el potencial de mejorar en gran medida el desarrollo de las destrezas de lectura en inglés de los estudiantes.

¿Disfruto de las actividades de lectura en inglés que se realizan en clase?

Tabla 11. Disfrutar con la lectura en inglés

Opciones	Porcentaje válido
Totalmente en desacuerdo	13,8%
En desacuerdo	32,5%
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	21,3%
De acuerdo	21,3%
Totalmente en acuerdo	11,3%
Total	100,0%

Fuente: Hernández A. (2023)

Existe dos categorías: "Totalmente en desacuerdo" y "En desacuerdo" las mismas que se encuentran representadas por el 46,3%, lo cual es determinante para concluir que los estudiantes no obtienen un alto nivel de disfrute de las actividades de lectura en inglés implementadas en el aula.

Con base a los resultados antes mencionados es necesario reconocer la importancia de abordar la satisfacción de los estudiantes en referencia con las actividades de lectura en inglés en el marco del plan educativo, es preciso que se establezca la integración de componentes de juego, así como la selección cuidadosa de materiales cautivadores, para de esta manera se fomente la participación activa de los alumnos. La realización de actividades atractivas y gratificantes puede facilitar el fomento de las destrezas de lectura en inglés de los alumnos.

¿Creo que las actividades de lectura en inglés me han ayudado a mejorar mi comprensión?

Tabla 12. Mejora de la comprensión con la lectura en inglés

Opciones	Porcentaje válido
Totalmente en desacuerdo	20,0%
En desacuerdo	22,5%
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	16,3%
De acuerdo	32,5%
Totalmente en acuerdo	8,8%
Total	100,0%

Fuente: Hernández A. (2023)

El 42,5%, de los estudiantes encuestados son en: "Totalmente en desacuerdo" y "En desacuerdo", lo cual es una evidencia que los alumnos no perciben que las actividades de lectura en inglés como ventajosas para mejorar sus habilidades de comprensión.

Existe una necesidad importante de abordar la opinión de los estudiantes, referente a la eficacia que tienen las actividades de lectura en inglés, las mismas que pueden mejorar su comprensión como componente del plan educativo. Por lo cual, se recomienda el desarrollo de estrategias educativas para que alcancen enfatizar las ventajas asociadas a estas actividades.

¿Recomendaría a otros estudiantes practicar la lectura en inglés para mejorar sus habilidades lectoras?

Tabla 13. Recomendación para practicar la lectura en inglés

Opciones	Porcentaje válido
Totalmente en desacuerdo	25,0%
En desacuerdo	17,5%
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	8,8%
De acuerdo	28,8%
Totalmente en acuerdo	20,0%
Total	100,0%

Fuente: Hernández A. (2023)

El 42,5%, representa una gran mayoría en que los estudiantes no recomendarían a otros estudiantes la lectura en inglés como método eficaz para mejorar sus destrezas.

Es necesario destacar que el punto de vista de los estudiantes respecto a la eficacia de la lectura en inglés como medio para mejorar las competencias educativas, para lo cual se recomienda el destacar las ventajas de la lectura en inglés, así como el potencial que tiene la adquisición del idioma y mejorar las capacidades de comprensión, para de esta manera inspirar a otros estudiantes. El cultivo de una actitud positiva y la aprobación de este método en particular tienen el potencial de facilitar el avance competente de las habilidades de lectura en inglés de los estudiantes y engendrar un entorno de aprendizaje más eficiente.

¿Estoy dispuesto/a a participar en una estrategia de juegos para mejorar mi destreza de lectura en inglés.?

Tabla 14. Participación en una estrategia

Opciones	Porcentaje válido
Totalmente en desacuerdo	23,8%
En desacuerdo	22,5%
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	5,0%
De acuerdo	25,0%
Totalmente en acuerdo	23,8%
Total	100,0%

Fuente: Hernández A. (2023)

Los resultados implican que casi la mitad de los estudiantes muestran una falta de entusiasmo hacia la adopción de una técnica de juego para mejorar su competencia lectora en inglés.

Es imperativo reconocer la importancia de abordar la inclinación de los estudiantes hacia la utilización de estrategias de juego en el contexto de las estrategias de instrucción, es por ello que se establece la aplicación interactiva y una mayor motivación, en el proceso de enseñanza aprendizaje. La mejora de la preparación tiene el potencial de aumentar en gran medida la competencia de los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades de lectura en inglés.

¿Creo que una estrategia de juegos sería una forma interesante y divertida de mejorar mi lectura en inglés?

Tabla 15. Estrategia de juegos

Opciones	Porcentaje válido
Totalmente en desacuerdo	13,8%
En desacuerdo	12,5%
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	6,3%
De acuerdo	28,8%
Totalmente en acuerdo	38,8%
Total	100,0%

Fuente: Hernández A. (2023)

La mayoría significativa de los estudiantes encuestados consideran que una estrategia de juegos sería una forma interesante y divertida de mejorar su lectura en inglés. Lo cual es un hallazgo muy positivo para la investigación, la mayoría de los estudiantes perciben el potencial de los juegos como una herramienta atractiva y efectiva para mejorar su destreza de lectura en inglés. Dentro de este contexto la percepción positiva de los estudiantes sobre la diversión e interés de esta estrategia puede ser un impulsor significativo del éxito en la implementación de tales enfoques.

¿Participar en una estrategia de juegos me ayudaría a sentirme más motivado/a para mejorar mi destreza de lectura en inglés.?

Tabla 16. Estrategia de juegos

Opciones	Porcentaje válido
Totalmente en desacuerdo	6,3%
En desacuerdo	6,3%
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	12,5%
De acuerdo	25,0%
Totalmente en acuerdo	50,0%
Total	100%

Fuente: Hernández A. (2023)

Los resultados son muy positivos en cuanto a la percepción de los estudiantes sobre cómo una estrategia de juegos podría aumentar su motivación para mejorar su destreza de lectura en inglés. Esto respalda que la implementación de enfoques de juego en la educación podría ser altamente beneficiosa para impulsar la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Con base a los resultados se evidencia que muchos estudiantes están muy dispuestos a participar en estrategias de juego como una forma efectiva de mejorar sus habilidades de lectura en inglés.

3.3. Evaluación de la destreza de lectura en el idioma inglés

Es necesario destacar que se aplica la prueba paramétrica *t-student*, porque los datos muestrales se encuentran dentro de una distribución normal, debido a que las notas de los estudiantes oscilan dentro de los rangos de evaluación para calificaciones cuantitativas.

Dentro de este apartado se analizan los resultados de una prueba de *t-student*, la misma que se aplica para determinar, si existe una diferencia significativa en la destreza de lectura en inglés, en los estudiantes antes y después que se del *Design*

Thinking y Game Thinking. Es necesario destacar que se administró una evaluación antes y después la misma que se basa en cuatro aspectos: artes del idioma inglés, matemáticas, ciencias y estudios sociales, el detalle de las notas alcanzadas de la prueba se lo detalla en el anexo 6, en la tabla 17 se presenta el análisis de fiabilidad de la evaluación mediante el *Alfa de Cronbach*.

Tabla 17. Análisis de fiabilidad de la evaluación *Alfa de Cronbach*

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.816	10

Fuente: Hernández A. (2023)

A continuación, se procede al planteamiento de la hipótesis nula y alterna de la siguiente manera:

La hipótesis nula (H_0): no existe una diferencia significativa en la destreza de lectura en inglés entre los estudiantes antes y después de aplicar las estrategias de *Design Thinking y Game Thinking*.

La hipótesis alterna (H_1): si existe una diferencia significativa en la destreza de lectura en inglés entre los estudiantes antes y después de aplicar las estrategias de *Design Thinking y Game Thinking*.

Se procede a detallar la prueba *t-student* para medias de dos muestras emparejadas, la misma aporta información del cambio que presenta la destreza de lectura en el idioma inglés como se lo puede visualizar a continuación:

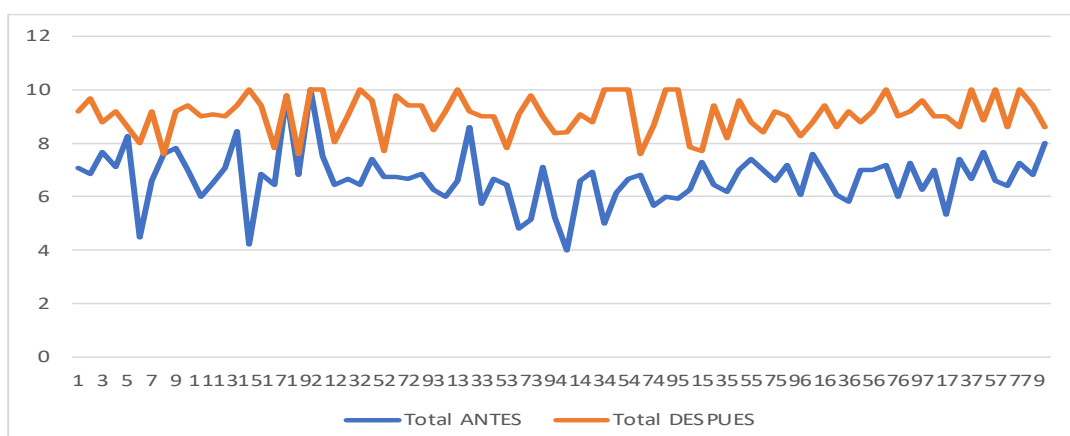
Cuadro 3. Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

Detalle	Total ANTES	Total DESPUES
Media	6,7	9,05975
Varianza	1,01874937	0,47889108
Observaciones	80	80
Coefficiente de correlación de <i>Pearson</i>	0,08420854	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	79	
Estadístico t	-17,966797	
P(T<=t) una cola	6,2314E-30	
Valor crítico de t (una cola)	1,66437141	
P(T<=t) dos colas	1,2463E-29	
Valor crítico de t (dos colas)	1,99045021	

Fuente: resultados de *Statistical Package for Social Sciences* (2023)

En la figura 14, se presenta la gráfica de las variaciones que presenta la prueba de *t-student*, la misma que aporta información visual del comportamiento de las medidas de las dos muestras emparejadas, dónde se puede visualizar en antes y el después de la implementación del *Design Thinking* y el *Game Thinking*.

Figura 14. Gráfica de las variaciones que presentan los resultados prueba *t-student*



Fuente: resultados de la investigación (2023)

Con base, a los resultados detallados, se debe concluir que se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 , debido a que el valor p es muy bajo ($<$ nivel de significancia) y determina que existe una diferencia estadísticamente significativa, es decir: si existe una diferencia significativa en la destreza de lectura en inglés entre los estudiantes antes y después de aplicar las estrategias de *Design Thinking* y *Game Thinking*. En el anexo 5, se presenta la carta por parte de la institución donde se puede evidenciar que el proyecto aporta al desarrollo de los estudiantes, así como de los docentes.

CONCLUSIONES

- La fundamentación teórica en referencia al *Design Thinking*, *Game Thinking* y el desarrollo de la destreza de lectura en inglés, dentro del desarrollo del proyecto de investigación proporciona una base sólida y coherente, que aporta en gran medida al diseño, así como, la aplicación de actividades lúdicas y las tecnologías disruptivas en el aula. Así también, se destaca que esta base teórica aporta con una comprensión integral de cada una de las metodologías que pueden ser aplicadas efectivamente en el contexto educativo, donde se destaca el éxito de las estrategias pedagógicas utilizadas.
- En referencia al diagnóstico previo al desarrollo de estrategias, es necesario destacar que el mismo consistió en determinar el nivel de destreza de lectura en inglés, antes de aplicar las estrategias, lo cual ha sido crucial para establecer los puntos en los cual es el nivel de cada uno de los estudiantes. Es necesario destacar que la identificación de las necesidades y deficiencias específicas de los alumnos, facilitó la adaptación de las actividades lúdicas y las tecnologías disruptivas en el aula, a las áreas donde se requería mayor apoyo. Dentro de este enfoque personalizado que se ha podido dar en el aprendizaje, existe un resultado significativo en el desarrollo de las habilidades de lectura en inglés.
- El diseño de las actividades lúdicas variadas y efectivas, se las realiza mediante el proceso del *Design Thinking*, donde una vez aplicado se alcanza a determinar cuatro actividades lúdicas innovadoras y las tecnologías disruptivas en el aula: *twister* preguntón, telaraña, *story cubes* místicos y recursos educativos con realidad aumentada y códigos *QR*, los cuales han sido ejecutados con éxito dentro del aula de clases. Es necesario destacar que dichas actividades según la observación al momento de aplicar las actividades estas ofrecen una variedad de enfoques y técnicas para el desarrollo de la destreza de lectura en el idioma inglés, lo cual aporta a que los educadores adapten el proceso de aprendizaje a las preferencias y

necesidades individuales de los estudiantes. Además, la inclusión de recursos tecnológicos como la realidad aumentada y los códigos QR demuestra un enfoque moderno y atractivo para el aprendizaje de idiomas.

- Es necesario destacar que la efectividad de la aplicación de las tecnologías disruptivas en el aula, se la pudo llevar a cabo mediante un análisis exhaustivo de los resultados, a los cuales se les aplicó la prueba *t-student*, donde se puede establecer que las actividades lúdicas innovadoras implementadas han demostrado ser efectivas para el desarrollo de la destreza de lectura en inglés en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa “Domingo Faustino Sarmiento”. Para concluir se evidencia que los datos revelaron una diferencia significativa en el rendimiento de lectura en el antes y después de las actividades, respaldando así la eficacia de este enfoque pedagógico.

RECOMENDACIONES

- Fortalecer la formación del docente en el uso de metodologías innovadoras, todo esto debido a que la fundamentación teórica respecto al *Design Thinking*, *Game Thinking* y el desarrollo de la destreza de lectura en el idioma inglés, demostrado ser esencial para el éxito de las estrategias pedagógicas, en este sentido es necesario que la institución educativa aporte a brindar facilidades en la formación continua de sus docentes en dichas metodologías, debido a que esto garantizará que los maestros estén actualizados para diseñar y aplicar actividades lúdicas de manera efectiva.
- Implementar el diagnóstico previo como una práctica estándar, para identificar todas las necesidades, y deficiencias específicas de los estudiantes, debido a que ello aporta a establecer un enfoque personalizado en el aprendizaje, así como el adaptar de manera continua y efectiva las actividades al nivel y las necesidades de los estudiantes.
- Fomentar la creatividad en el diseño de actividades, debido a que el proceso de *Design Thinking*, presenta clara evidencia de ser efectivo en la creación de enfoques variados y atractivos, que aportan al desarrollo del estudiante en la destreza de lectura en el idioma inglés. Así también, el impulsar que los docentes generen espacios donde los docentes puedan compartir ideas y métodos exitosos, para de esta manera estos puedan diseñar actividades adicionales dentro del aula, así como también, la exploración de nuevas herramientas tecnológicas y recursos educativos para mantener el enfoque moderno y atractivo para el aprendizaje.
- Por último, sobre la evaluación continua y análisis de resultados, se recomienda que la institución educativa fomente este proceso de manera regular, lo cual garantiza que las estrategias lúdicas, sean efectivas a lo largo del tiempo, así como también, contar con datos valiosos para adaptar y mejorar las actividades a aplicar en dentro del aula de clase.

BIBLIOGRAFÍA

- Allueva, A., & Alejandre, J. (2019). Enfoques y experiencias de innovación educativa con TIC en educación superior. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Arias Flores, H., Jadán, J., & Gómez, L. (2019). Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking. *HAMUT'AY*, 6(1), 82. <https://doi.org/10.21503/hamu.v6i1.1576>
- Battigelli, C. (2019). Estrategias de comprensión lectora en el marco de una metodología cognitiva para la enseñanza del inglés como lengua extranjera.
- Bean, J., & Melzer, D. (2021). *Engaging Ideas: The Professor's Guide to Integrating Writing, Critical Thinking, and Active Learning in the Classroom*. John Wiley & Sons.
- Beltrán, L. (2019). Influencia cultural en la motivación para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 8(2). <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2015.0002.07>
- Callejas, J., & Méndez, M. (2019). Estrategia didáctica basada en un objeto virtual de aprendizaje para apoyar los procesos de comprensión lectora.
- Cardona, P., & Londoño, D. (2019). El sentido de la lectura crítica en contexto. *Katharsis*, (22), 375-401. <https://doi.org/10.25057/25005731.835>
- Cerchiaro, E. (2019). Metacognición y comprensión lectora: Una relación posible e intencional. 8.
- Cisneros, M., Olave, G., & Rojas, I. (2019). *Alfabetización académica y lectura inferencial*. Ecoe Ediciones.

- Clouet, R. (2020). El enfoque del marco común europeo de referencia para las lenguas: Unas reflexiones sobre su puesta en práctica en las facultades de traducción e interpretación en España. *RLA. Revista de lingüística teórica y aplicada*, 48(2), 71-92. <https://doi.org/10.4067/S0718-48832010000200004>
- Echauri, A., Minami, H., & Sandoval, M. (2019). La Escala de Likert en la evaluación docente: Acercamiento a sus características y principios metodológicos.
- Falco, M., & Ancarani, M. (2022). El lenguaje de pensamiento en cuatro obras literarias del siglo XX. Aporte a la cultura de pensamiento en el aula de inglés.
- Figuroa, S. (2019). Relación entre habilidades léxicas y comprensión lectora del alumnado de educación básica. Recuperado de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/62367/67915.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Fiuza, M., & Fernández, P. (2019). Dificultades de aprendizaje y trastornos del desarrollo: Manual didáctico. Pirámide.
- González, J. (2019). Tic y la innovación de la práctica educativa en la era digital.
- Henriksen, D., Richardson, C., & Mehta, R. (2017). Design thinking: A creative approach to educational problems of practice. *Thinking Skills and Creativity*, 26, 140-153. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.10.001>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2020). Metodología de La Investigación (Hernández, Fernández, Batista—4ta Edición). Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/38757804/Metodologia-de-La-Investigacion-Hernandez-Fernandez-Batista-4ta-Edicion>

- Herrero, C. (2019). Medios audiovisuales. En J. Muñoz, E. Gironzetti, & M. Lacorte (Eds.), *The Routledge Handbook of Spanish Language Teaching* (1.^a ed., pp. 565-582). New York: Routledge, 2018. | Series: Routledge language handbooks: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315646169-38>
- Hoyos, M. (2019). Estrategias lúdicas y reflexivas de lectura literaria para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado 8^o2 de la institución educativa San José, Montería—Córdoba.
- Kimkong, H. (2019). *Communicative Language Teaching in EFL Contexts: Challenges and Suggestions for Successful Implementation*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.10684.28809>
- Latorre, C., Sierra, V., & Lozano, R. (2021). *El docente del siglo XXI: Enfoques y metodologías para la transformación educativa*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Latorre, C., Vázquez, S., Rodríguez, A., Liesa, M., Latorre, C., & Vázquez, S. (2020). Design Thinking: Creatividad y pensamiento crítico en la universidad. *Revista electrónica de investigación educativa*, 22. <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e28.2917>
- López, C. (2021). *Design Thinking y trabajo cooperativo en el SENA*.
- Macias, D. (2019). Evaluación basada en feedback: Una propuesta para el fortalecimiento de técnicas y hábito de estudio, la precisión en la fijación de metas y el nivel logro académico en estudiantes de bachillerato.
- Matsui, H. (2023). *Utilizing Design Thinking as a Compass to Develop a Personalized Flipped Learning Curriculum*. IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.109578>

- Mattár, J., & Cuervo, L. (2022). Planificación para el desarrollo en América Latina y el Caribe: Enfoques, experiencias y perspectivas. United Nations.
- Mena, M. (2021). Design thinking: Un enfoque educativo en el aula de segundas lenguas en la era pos-COVID. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 45-75. <https://doi.org/10.51302/tce.2021.569>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). Informe preliminar. Rendición de Cuentas 2019. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/08/Informe-RC-2019-PC.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación Ciencia y Cultura. (2020). Informe de seguimiento de la educación en el mundo: Inclusión y educación. UNESCO Publishing.
- Páez, R. (2019). *Práctica y experiencia: Claves del saber pedagógico docente*. Universidad de la Salle.
- Palenzuela, M. (2019). Inteligencias múltiples y aprendizaje del inglés en el aula de adultos mayores. Universidad Almería.
- Pizarro, G., & Cordero, D. (2020). Las TIC: Una herramienta tecnológica para el desarrollo de las competencias lingüísticas en estudiantes universitarios de una segunda lengua. *Revista Electrónica Educare*, 17(3), 277-292. Recuperado de http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1409-42582013000300013&lng=en&nrm=iso&tlng=es
- Ramos, C. (2022). La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado en una institución educativa de Huancavelica.

- Romero, M., & Turpo, O. (2019). Serious Games para el desarrollo de las competencias del siglo XXI. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (34). Recuperado de <https://revistas.um.es/red/article/view/233511>
- Sastoque, S., Narváez, C., & Garnica, G. (2020). Metodología para la construcción de Interfaces Gráficas Centradas en el Usuario.
- Solís, M., Suzuki, E., & Bischoffshausen, P. (2019). Niños lectores y productores de textos. Ediciones UC.
- Strauss, A., & Corbin, J. (2019). Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. Universidad de Antioquia.
- Sunkel, G., & Trucco, D. (2019). Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina.
- Timoté, E., Bonilla, F., & González, Y. (2021). Desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de grado cuarto de la básica primaria, como estrategia innovadora con el uso de Cuadernia.com. Recuperado de https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14579/Vidal_Elizabeth_Bonilla_Francia_TMRDAE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Uquillas, D. (2020). Diseño de un juego educativo que promueva la igualdad de género entre estudiantes de educación general básica superior con herramientas de branding y Design Thinking.
- Varghese, A. (2019). Design Thinking pedagogy in english language instruction – a review. Recuperado de <https://joell.in/wp-content/uploads/2019/03/129-131-DESIGN-THINKING-PEDAGOGY-IN-ENGLISH-LANGUAGE.pdf>

Wheel Maker. (2023). Twister Spinner Wheel | Spin the Wheel—Random Picker.
Recuperado 25 de enero de 2024, de Wheel Maker website:
<https://spinthewheel.app/twister-wheel>

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta para los estudiantes



Estimado estudiante,

El propósito de esta encuesta es conocer tu nivel de destreza de lectura en el idioma inglés y tu disposición para participar en una estrategia de juegos para mejorar dicha destreza. Tu participación es fundamental para adaptar nuestras prácticas educativas y brindarte una experiencia de aprendizaje enriquecedora. A continuación, encontrarás una serie de afirmaciones sobre tu lectura en inglés y sobre tu disposición para participar en una estrategia de juegos. Por favor, indica en qué medida estás de acuerdo con cada una de ellas utilizando una escala de Likert del 1 al 5, donde 1 corresponde a "Totalmente en desacuerdo" y 5 a "Totalmente de acuerdo".

Encuesta

Preguntas	1	2	3	4	5
Información General					
1. ¿Entiendo la mayoría de las palabras que leo en textos escritos en inglés?					
2. ¿Puedo identificar las ideas principales en textos en inglés?					
3. ¿Me siento seguro/a al leer oraciones en inglés?					
4. ¿Comprendo el significado general de los textos en inglés?					
5. ¿Me resulta fácil leer textos en inglés con vocabulario más complejo?					
6. ¿Me siento cómodo/a al enfrentar textos en inglés en clase.?					
7. ¿Considero que mi velocidad de lectura en inglés es adecuada para mi nivel educativo?					

Preguntas	1	2	3	4	5
8. ¿Creo que la lectura en inglés me ayuda a aprender cosas nuevas?					
9. ¿Me siento motivado/a a leer textos en inglés para mejorar mi destreza.?					
10. ¿Disfruto de las actividades de lectura en inglés que se realizan en clase?					
11. ¿Creo que las actividades de lectura en inglés me han ayudado a mejorar mi comprensión??					
12. ¿Recomendaría a otros estudiantes practicar la lectura en inglés para mejorar sus habilidades?					
13. ¿Estoy dispuesto/a a participar en una estrategia de juegos para mejorar mi destreza de lectura en inglés.?					
14. ¿Creo que una estrategia de juegos sería una forma interesante y divertida de mejorar mi lectura en inglés?					
15. ¿Participar en una estrategia de juegos me ayudaría a sentirme más motivado/a para mejorar mi destreza de lectura en inglés.?					

Por favor, responde de manera honesta y sincera. Tu opinión es valiosa para mejorar nuestras clases de lectura en inglés y brindarte una educación de calidad.

¡Gracias por tu participación!

Anexo 2. Evaluación para los estudiantes

Student Diagnostic Assessment - Eighth Grade

Dear students,

Welcome to the diagnostic assessment for the eighth-grade students. This assessment is designed to help me understand your current knowledge and skills in various subjects. Please answer the following questions to the best of your ability. Remember, there are no right or wrong answers, and this is not a graded test. It is simply a way for me to know where you stand in your learning journey so that I can better support you throughout the academic year.

English Language Arts

1. Reading Comprehension: Read the short passage and answer the questions that follow. (Scored out of 10)

Passage:

The sun was shining brightly in the clear blue sky. The birds were chirping happily in the trees, and the flowers were blooming in the garden. It was a perfect day for a picnic at the park.

a) What was the weather like?

- Sunny
- Rainy
- Cloudy

b) What were the birds doing?

- Singing
- Flying
- Sleeping

c) Where was it a perfect day for a picnic?

- Park
- Beach
- Library

2. Vocabulary: Match the words on the left with their corresponding meanings on the right. (Scored out of 5)

- Excited _____ a) Very happy and enthusiastic
- Reluctant _____ b) Not willing to do something
- Abundant _____ c) Having a lot of something
- Capture _____ d) To take someone or something as a prisoner
- Glimpse _____ e) A quick look at something

Mathematics

1. Operations: Solve the following mathematical problems. (Scored out of 15)

a) $2 + 5 * 3 =$ _____ b) $(8 - 3) * 4 =$ _____ c) $15 \div 5 + 2 =$ _____

2. Geometry: Identify the shapes shown below. (Scored out of 5)

- Square _____
- Circle _____
- Triangle _____
- Rectangle _____
- Hexagon _____

Science

1. Life Science: Identify the following parts of a plant. (Scored out of 10)

- Roots _____
- Leaves _____
- Stem _____
- Flowers _____
- Fruits _____

2. Physical Science: True or False? (Scored out of 5)

- a) Water boils at 100°C. _____ b) Earth revolves around the Moon. _____ c) Sound travels faster than light. _____ d) Air is a mixture of gases. _____ e) Metals are good conductors of electricity. _____

Social Studies

1. Geography: Match the countries with their capitals. (Scored out of 10)

- United States a) Paris
- Germany b) Berlin
- Japan c) Tokyo
- France d) Washington, D.C.
- Canada e) Ottawa

2. History: True or False? (Scored out of 5)

- a) The American Revolution started in 1776. _____ b) Nelson Mandela was the first president of South Africa. _____ c) The Great Wall of China was built to keep out invaders. _____ d) The Magna Carta was signed in the 15th century. _____ e) The French Revolution began in 1789. _____

Scoring Scale:








- 1 - 2 points: Beginner
- 3 - 4 points: Developing
- 5 - 7 points: Proficient
- 8 - 10 points: Advanced




Thank you for your participation in this diagnostic assessment. Your responses will help me tailor our lessons to meet your needs and support your academic growth.





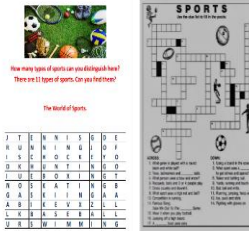
If you have any questions, feel free to ask. Good luck!

Sincerely, Your Teacher

Anexo 3. Planificaciones de clase

		UNIDAD EDUCATIVA" DOMINGO FASUTINO SARMIENTO" VICERRECTORADO VESPERTINA AÑO LECTIVO 2023 - 2024				
TRIMESTER MICROCURRICULAR 2023-2024						
FIRST TRIMESTER						
WEEK 1						
DATOS INFORMATIVOS						
1TEACHER	LIC. VERÓNICA HERNÁNDEZ	EDUCATIONAL LEVEL:	BÁSICA SUPERIOR	JOURNAL:	AFTERNOON	
AREA	FOREING LANGUAGE		SUBJECT:	ENGLISH		
GRADE: 10TH	PARALLEL:	A	SCHOOL YEAR: 2023-2024			
TIME	From: August 28 TO 01 september, 2023					
TRANSVERS E AXIS:	<input type="checkbox"/> Socio-Emotional <input type="checkbox"/> Communicational and Linguistics <input type="checkbox"/> Learning Culture <input type="checkbox"/> Mathematical-logical thinking <input type="checkbox"/> School attendance					
OBJETIVE	<input type="checkbox"/> O.EFL 4.7 Interact quite clearly, confidently, and appropriately in a range of formal and informal social situations with a limited but effective command of the spoken language. <input type="checkbox"/> O.EFL 4.2 Draw on this established propensity for curiosity and tolerance towards different cultures to comprehend the role of diversity in building an intercultural and multinational society.					
TOPICS TRAYECTORIA ESCOLAR	SKILL WITH PERFORMANCE CRITERIA	EVALUATION INDICATORS	RESOURCES	METHODOLOGICAL STRATEGIES	EVALUATION ACTIVITIES	
Welcome	- Teacher's introduction - Students' introductions - Instructions for the new school year. 	- Introduce the general guidelines for the new school year 2023-2024 through the application of the 9 weeks and its written plan. 	- Teacher's introduction - Students' introductions - Instructions for the new school year. 	Spider web. Breaking ice, students are going to make this activity in order to know each other.  Fundamental learning: Socio-emotional and Communicational and linguistics. - Develop student presentation activities for each grade/course, consider their tastes, interests, abilities of each student, among others, visit the different school spaces, awareness to establish agreements on the use and care of the spaces, as well as the appropriation of the classroom. - Promote study habits, self-reflection and autonomous learning. 	Oral Test Work in pairs Group work	
PRODUCED BY:		REVIEWED BY SUB-LEVEL COORDINATOR		APPROVED BY VICE-RECTORATE		
TEACHER: Verónica Hernández		Lic. Verónica Hernández		MSc.Liliana Álvarez		
SIGNATURE:		SIGNATURE:		SIGNATURE:		
DATE: SEPTEMBER 4, 2023		DATE: SEPTEMBER 4, 2023		DATE: SEPTEMBER 4, 2023		

		UNIDAD EDUCATIVA " DOMINGO FASUTINO SARMIENTO "			
		VICERRECTORADO VESPERTINA AÑO LECTIVO 2023 - 2024			
TRIMESTER MICROCURRICULAR 2023-2024 FIRST TRIMESTER					
WEEK 2					
DATOS INFORMATIVOS					
TEACHER	LIC. VERÓNICA HERNÁNDEZ	EDUCATIONAL LEVEL:	BÁSICA SUPERIOR	JOURNAL:	AFTERNOON
AREA	FOREING LANGUAGE		SUBJECT:	ENGLISH	
GRADE: 10TH	PARALLEL:	A	SCHOOL YEAR: 2023-2024		
TIME	From: September 04 TO 08 , 2023				
TRANSVERSE AXIS:	<input type="checkbox"/> Socio-Emotional <input type="checkbox"/> Learning Culture <input type="checkbox"/> Communicational and Linguistics <input type="checkbox"/> Mathematical-logical thinking School attendance				
OBJETIVE	<input type="checkbox"/> O.EFL 4.7 Interact quite clearly, confidently, and appropriately in a range of formal and informal social situations with a limited but effective command of the spoken language. <input type="checkbox"/> O.EFL 4.2 Draw on this established propensity for curiosity and tolerance towards different cultures to comprehend the role of diversity in building an intercultural and multinational society.				
TOPICS TRAYECTORIA ESCOLAR	SKILL WITH PERFORMANCE CRITERIA	EVALUATION INDICATORS	RESOURCES	METHODOLOGICAL STRATEGIES	EVALUATION ACTIVITIES
School Trajectory and Feedback	- EFL.4.2.3. Recognize familiar names, words, and short phrases about simple everyday topics whether heard in isolation or within short, simple spoken texts describing people and objects.	I.EFL.4.4.1. Learners can demonstrate an ability to give and ask for information and assistance using level-appropriate language and interaction styles in online or face-to-face social and classroom interactions. (J.2, J.3, J.4, I.3)	Students Teachers Twister box Cellphone	Feedback. Twister preguntón. Use a twister box and motivate students to make senescence with to-be verb and make them to feel self-confidence. Make groups.  School permanence. Students are going to work in pairs in order to practice with the verb to be and personal pronoun in simple sentences.	Individual Disciplinary Activities. *talk about the importance of taking care of the educational institution. *activities to distinguish the pronoun with the verb to be.
PRODUCED BY:		REVIEWED BY SUB-LEVEL COORDINATOR		APPROVED BY VICE-RECTORATE	
TEACHER: Verónica Hernández		Lic. Verónica Hernández		MSc.Liliana Álvarez	
SIGNATURE:		SIGNATURE:		SIGNATURE:	
DATE: SEPTEMBER 05, 2023		DATE: SEPTEMBER 05, 2023		SIGNATURE: SEPTEMBER 05, 2023	

		UNIDAD EDUCATIVA” DOMINGO FASUTINO SARMIENTO” VICERRECTORADO VESPERTINA AÑO LECTIVO 2023 - 2024					
		TRIMESTER MICROCURRICULAR 2023-2024 FIRST TRIMESTER WEEK 4					
DATOS INFORMATIVOS							
TEACHER	LIC. VERÓNICA HERNÁNDEZ	EDUCATIONAL LEVEL:	BÁSICA SUPERIOR	JOURNAL:	AFTERNOON		
AREA	FOREING LANGUAGE		SUBJECT:	ENGLISH			
GRADE: 10TH	PARALLEL:	A		SCHOOL YEAR: 2023-2024			
TIME	From: September 18 TO 22, 2023						
TRANSVERSE AXIS:	<input type="checkbox"/> Socio-Emotional <input type="checkbox"/> Communicational and Linguistics <input type="checkbox"/> Learning Culture <input type="checkbox"/> Mathematical-logical thinking						
OBJETIVE	<input type="checkbox"/> O.EFL 4.7 Interact quite clearly, confidently, and appropriately in a range of formal and informal social situations with a limited but effective command of the spoken language. <input type="checkbox"/> O.EFL 4.2 Draw on this established propensity for curiosity and tolerance towards different cultures to comprehend the role of diversity in building an intercultural and multinational society.						
TOPICS TRAYECTORIA ESCOLAR	SKILL WITH PERFORMANCE CRITERIA	EVALUATION INDICATORS	RESOURCES	METHODOLOGICAL STRATEGIES	EVALUATION ACTIVITIES		
Mathematics-logical thinking	- EFL 4.4.2 Make and use a simple print or digital learning resource to compare and contrast information in order to demonstrate understanding and command of a topic 	I.EFL.4.15.1. Learners can produce well-constructed informational texts by applying the writing process.	Students Teacher Cellphone Paper Pencil Colors	Logic reasoning week. Code QR Use a cellphone and do the activities. Students are going to watch pictures on their cellphones, like a reality.  Students will work in pairs to create crossword puzzles and solve them among themselves.	+ Revise vocabulary about sports. + Create crosswords personally. +Solve word puzzle about sports. 		
PRODUCED BY:		REVIEWED BY SUB-LEVEL COORDINATOR			APPROVED BY VICE-RECTORATE		
TEACHER: Verónica Hernández		Lic. Verónica Hernández			MSc.Liliana Álvarez		
SIGNATURE:		SIGNATURE:			SIGNATURE:		
DATE: SEPTEMBER 18, 2023		DATE: SEPTEMBER 18, 2023			SIGNATURE: SEPTEMBER 18, 2023		

Anexo 4. Carta de la certificación de la Unidad Educativa

CERTIFICACIÓN

Yo Liliana Álvarez, VICERRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO", jornada vespertina; certifico que:

Queda constancia que el proyecto de investigación titulado: **DESIGN THINKING Y GAME THINKING PARA MEJORAR LA DESTREZA DE LECTURA EN EL IDIOMA INGLÉS**, elaborado por el maestrante **Verónica Alexandra Hernández Paredes**, ha tenido un impacto de alto nivel en los estudiantes del octavo año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa en mención.

Las actividades aplicadas fueron las siguientes:

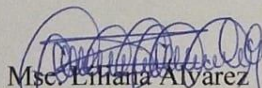
- Telaraña
- Twister preguntón
- Story Cubes Místicos
- Recursos educativos con realidad aumentada- Códigos QR

El proyecto se desarrolló durante el período 2022-2023; bajo la dirección del área de lengua extranjera – inglés.

En base a los resultados obtenidos, se puede concluir que, el proyecto ha sido exitoso en el logro de sus objetivos, mejorando la destreza de lectura en el idioma inglés de los estudiantes participantes.

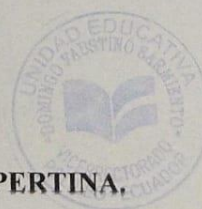
Es cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente:



Msc. Liliana Álvarez

VICERRECTORA UEDFS-VESPERTINA,



Anexo 5. Constancia de validación de expertos

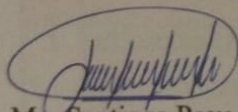
CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

En calidad de docente de lengua extranjera (inglés), de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, certifico que;

Por medio de la presente hago constar que se ha revisado el instrumento (cuestionario), con fines de validación constando que dicho documento se encuentra claramente con los criterios expuestos en el documento en investigación y los efectos de su aplicación en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica.

Luego de realizar las observaciones pertinentes, puedo dar fe que el cuestionario es MUY BUENO, en referencia a los indicadores expuestos: Suficiencia, Claridad, Coherencia y Relevancia.

Ambato, 22 de Agosto del 2023



Mg. Santiago Poveda

C.I. 1804116034

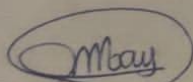
CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

En calidad de docente, de la Universidad Indoamérica, certifico que;

Por medio de la presente hago constar que se ha revisado el instrumento (cuestionario), con fines de validación constando que dicho documento se encuentra claramente con los criterios expuestos en el documento en investigación y los efectos de su aplicación en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica.

Luego de realizar las observaciones pertinentes, puedo dar fe que el cuestionario es MUY BUENO, en referencia a los indicadores expuestos: Suficiencia, Claridad, Coherencia y Relevancia.

Ambato, 22 de Agosto del 2023



Mg. Mayra Balladares Ortiz

C.I. 180356594-2.

Anexo 6. Tabla de datos de las notas para el estudio de *t-student*

Total ANTES	Total DESPUES	2,35975
7,06	9,2	2,14
6,86	9,66	2,8
7,66	8,8	1,14
7,13	9,2	2,07
8,26	8,6	0,34
4,46	8	3,54
6,6	9,2	2,6
7,6	7,6	0
7,8	9,2	1,4
7	9,4	2,4
6	9	3
6,53	9,1	2,57
7,06	9	1,94
8,46	9,4	0,94
4,2	10	5,8
6,86	9,4	2,54
6,46	7,8	1,34
9,8	9,8	0
6,8	7,6	0,8
10	10	0
7,53	10	2,47
6,46	8,06	1,6
6,66	9,06	2,4
6,46	10	3,54
7,4	9,6	2,2
6,73	7,7	0,97
6,73	9,8	3,07
6,66	9,4	2,74
6,86	9,4	2,54
6,26	8,5	2,24
6	9,2	3,2
6,6	10	3,4
8,6	9,2	0,6
5,73	9	3,27

6,66	9	2,34
6,46	7,8	1,34
4,8	9,1	4,3
5,13	9,78	4,65
7,13	9	1,87
5,2	8,38	3,18
4	8,4	4,4
6,6	9,1	2,5
6,93	8,8	1,87
5	10	5
6,13	10	3,87
6,66	10	3,34
6,8	7,6	0,8
5,66	8,66	3
6	10	4
5,93	10	4,07
6,26	7,86	1,6
7,3	7,7	0,4
6,46	9,4	2,94
6,2	8,2	2
7	9,6	2,6
7,4	8,8	1,4
7	8,4	1,4
6,6	9,2	2,6
7,2	9	1,8
6,06	8,26	2,2
7,6	8,8	1,2
6,86	9,4	2,54
6,06	8,6	2,54
5,8	9,2	3,4
7	8,8	1,8
7	9,2	2,2
7,2	10	2,8
6	9	3
7,26	9,2	1,94
6,26	9,6	3,34
7	9	2
5,33	9	3,67
7,4	8,6	1,2
6,66	10	3,34
7,66	8,86	1,2

6,6	10	3,4
6,4	8,6	2,2
7,26	10	2,74
6,8	9,4	2,6
8	8,6	0,6