



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA:

DESARROLLO DE UN RECURSO ACADÉMICO CON *STORYTELLING* PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA APLICANDO LA METODOLOGÍA LÚDICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA NICOLÁS MARTÍNEZ.

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Magister en Educación, mención en pedagogía en entornos digitales.

Autora:

Lcda. Silvana Genoveva Quinatoa Hurtado

Tutor: PhD. César Guevara Maldonado

AMBATO– ECUADOR

2024

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA
CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Silvana Quinatoa Hurtado declaro ser autor del Trabajo Titulación con el nombre “DESARROLLO DE UN RECURSO ACADÉMICO CON STORYTELLING PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA APLICANDO LA METODOLOGÍA LÚDICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA NICOLÁS MARTÍNEZ”, como requisito para optar al grado de Magíster en Educación Mención en pedagogía en entornos digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 06 días del mes de mayo de 2024, firmo conforme:

Autora: Silvana Genoveva Quinatoa Hurtado

Firma:

Número de Cédula: 0503313926

Dirección: Provincia, ciudad, Parroquia, Barrio.

Correo Electrónico: quinatoasilvana04@gmail.com

Teléfono: 099 580 0032

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “DESARROLLO DE UN RECURSO ACADÉMICO CON STORYTELLING PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA APLICANDO LA METODOLOGÍA LÚDICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA NICOLÁS MARTÍNEZ” presentado por Silvana Genoveva Quinatoa Hurtado, para optar por el título de Magíster en Educación Mención en pedagogía en entornos digitales.

CERTIFICO

Que dicho Trabajo de Titulación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte los Examinador que se designe.

Ambato, 06 de mayo del 2024

.....
PhD. César Guevara

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente Trabajo de Titulación, como requerimiento previo para la obtención del título de Magíster en Educación Mención en pedagogía en entornos digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato 01 de junio 2024

.....
Silvana Genoveva Quinatoa Hurtado

C.c. 0503313926

APROBACIÓN DE LECTORES

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “DESARROLLO DE UN RECURSO ACADÉMICO CON STORYTELLING PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA APLICANDO LA METODOLOGÍA LÚDICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA NICOLÁS MARTÍNEZ”, previo a la obtención del título de Magíster en Educación Mención en pedagogía en entornos digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del Trabajo de Titulación.

Ambato, 01 de junio de 2024

.....

Msc. Tania Morales Molina
PRESIDENTA DE TRIBUNAL

.....

Dr. Fidel Chiriboga Mendoza. PhD
VOCAL DE TRIBUNAL

.....

PhD. César Guevara Maldonado
VOCAL DE TRIBUNAL

DEDICATORIA

En primer lugar, a Dios por la bendición proporcionada en cada parte de la vida, a la familia por todo el apoyo evidenciado en las decisiones, y a todas las personas que en su momento alentaron y motivaron el sueño de culminar con éxito el objetivo planteado.

SILVANA

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Tecnológica Indoamérica y al personal docente, que más allá de desarrollar un ámbito laboral, intervinieron con sus conocimientos para forjarnos como profesionales en la sociedad, y principalmente a mi tutor Ing. PHD César Guevara que ha sido un eje primordial para el diseño de este proyecto.

SILVANA

ÍNDICE DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN DE LECTORES	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
RESUMEN EJECUTIVO	xiii
ABSTRACT.....	xiv
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y Actualidad.....	1
Hipótesis Correlacional.....	5
Objetivo General	5
Objetivos Específicos.....	6
Justificación.....	6
CAPÍTULO I	8
MARCO TEÓRICO	8
1.1. Antecedentes de la investigación (estado del arte)	8
1.2 Desarrollo teórico del objeto y campo	11
CAPÍTULO II	27
DISEÑO METODOLÓGICO	29
2.1. Enfoque y diseño de la investigación.....	29
2.2. Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos	30
2.3. Población y Muestra.....	30

2.4. Operacionalización de Variables.....	31
2.5. Técnicas e Instrumentos.....	32
2.6. Validez y confiabilidad.....	32
CAPÍTULO III	43
PRODUCTO	43
3.1. Definición del tipo de producto.....	43
3.2. Objetivo general.....	43
3.2.1 Objetivos específicos.....	44
3.3. Estructura de la propuesta.....	44
3.3.1. Introducción.....	44
CONCLUSIONES	57
RECOMENDACIONES	59
BIBLIOGRAFÍA	60
ANEXOS	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Variable Independiente: Storytelling	31
Tabla 2. Variable Independiente: Comprensión Lectora	31
Tabla 3. Rangos y Niveles de confiabilidad Alfa de Cronbach	33
Tabla 4. Estadísticas de fiabilidad.....	34
Tabla 5. Estructura del plan de intervención de la propuesta	46

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Árbol de problemas.....	4
Figura 2. Elementos de la Narrativa Multimedia	13
Figura 3. Tipos de Narrativas Digitales	15
Figura 4. Metodología básica para crear una narrativa digital.....	16
Figura 5. Aplicaciones de las narrativas digitales aplicadas en Educación	18
Figura 6. Procesos de la comprensión lectora.....	22
Figura 7. Niveles de comprensión Lectora	24
Figura 8. Factores que influyen en la comprensión lectora	25
Figura 9. Conocimiento de la Comprensión lectora.....	35
Figura 10. Aprendizaje de la Comprensión lectora.....	36
Figura 11. Utiliza el comic.....	37
Figura 12. Conoce los elementos del comic.....	38
Figura 13. El cuento con narrativa digital.....	39
Figura 14. La fábula con narrativa digital	40
Figura 15. Participación en un aula virtual con narrativas digitales	41
Figura 16. Book Creator para el aprendizaje lector	42
Figura 17. Proceso a seguir para crear Book Creator para el aprendizaje lector ..	44
Figura 18. Portada de diseño de la plataforma canvas	47
Figura 19. Unidades en la intervención.....	47
Figura 20. Portada del libro de narrativa digital para la comprensión lectora	48
Figura 21. Contenido del libro de narrativa digital para la comprensión lectora..	48
Figura 22. El cómic	49
Figura 23. Elementos del cómic.....	50
Figura 24. Cómic.....	51
Figura 25. La Fábula- El Avaro y su Oro.....	52

Figura 26. La Fábula- Actividades.....	53
Figura 27. La Fábula-Ejemplo desarrollo de la actividad.....	53
Figura 28. Expresión oral y comunicación	54
Figura 29. Ficha del cuento.....	55
Figura 30. Promedio total del grado en el Pretest y Postest.....	57

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES

TEMA: “DESARROLLO DE UN RECURSO ACADÉMICO CON STORYTELLING PARA MEJORAR LA COMPRESIÓN LECTORA APLICANDO LA METODOLOGÍA LÚDICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA NICOLÁS MARTÍNEZ”

AUTORA: Silvana Quinatoa Hurtado

TUTOR: Ing. César Guevara PhD

RESUMEN EJECUTIVO

El estudio propone mejorar las técnicas educativas mediante el uso de una didáctica respaldada por entornos virtuales. En la actualidad, la narrativa digital se ha vuelto más sólida en el ámbito educativo, lo que demanda que los educadores se familiaricen con el uso de herramientas tecnológicas disponibles, el objetivo de la investigación se enfocó en desarrollar estrategias de aprendizaje que incorporen storytelling digital, utilizando la técnica de la lúdica, para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de educación básica media. La metodología empleada se basó en un enfoque cuantitativo de comparación, analizando las diferencias entre los resultados previos y posteriores a través de un test, utilizando una modalidad descriptiva dirigida a los métodos de enseñanza LMS de la plataforma Canvas para facilitar la interacción en el aprendizaje. La población fue integrada por 36 estudiantes de sexto año de educación básica media de la Unidad Educativa Nicolás Martínez, a quienes se les administró una encuesta diagnóstica y para la validación de la propuesta un pretest y luego de la intervención mediante un libro digital, un posttest buscando evaluar las diferencias en comprensión lectora. Los resultados indican un aumento en la comprensión lectora y una disminución en la complejidad del mismo después de la intervención con el libro digital de narrativas, presentado como una alternativa para fortalecer y consolidar los contenidos. En conclusión, estas nuevas formas de enseñanza a través de modalidades y recursos digitales abren nuevos horizontes para investigar diversas alternativas de aprendizaje en competencias de comprensión lectora en las futuras generaciones de estudiantes, independientemente de las limitaciones de tiempo, espacio y recursos.

Descriptor: canvas, competencias digitales, estrategias, metodologías, LMS, storytelling.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MASTER'S DEGREE IN EDUCATION WITH MAJOR IN DIGITAL
ENVIRONMENTS

THEME: “DEVELOPMENT OF AN ACADEMIC RESOURCE WITH STORYTELLING TO IMPROVE READING COMPREHENSION BY APPLYING A PLAYFUL METHODOLOGY IN THE NICOLÁS MARTÍNEZ EDUCATIONAL UNIT”

AUTHOR: Silvana Quinatoa Hurtado

TUTOR: Ing. César Guevara PhD

ABSTRACT

This study proposes improving educational techniques through the use of didactics supported by virtual environments. Currently, digital storytelling has become more important in the educational field, requiring teachers to be trained with available technological tools. This research aims to develop learning strategies based on digital storytelling, using playful techniques, to improve reading comprehension in middle elementary school students. It was used a quantitative comparison approach, analyzing the differences between pre-test and post-test results. This descriptive mode targeted LMS teaching methods on the Canvas platform to facilitate interactive learning. The population consisted of 36 sixth-grade middle elementary students from "Nicolás Martínez" Elementary School. It was applied a diagnostic survey and, for the validation of the proposal, a pre-test followed by an intervention with a digital storybook. Finally, it was applied a post-test to evaluate differences in reading comprehension. The results showed an improvement in reading comprehension and the complexity after the intervention with the digital narrative book decreased, which was proposed as an alternative to strengthen and consolidate content. In conclusion, teaching through digital tools and resources open new horizons for exploring various learning alternatives in reading comprehension skills for future generations of students, regardless of time, space, and resource limitations

Descriptors: canvas, digital competencies, lms, methodologies, storytelling.

INTRODUCCIÓN

Importancia y Actualidad

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están en crecimiento, por lo tanto, se requiere incorporar recursos académicos sólidos en el proceso educativo, como la *storytelling* digital que integra relatos y narrativas mediante herramientas tecnológicas y digitales, sumergiendo a los estudiantes en un mundo de conocimiento donde las palabras cobran vida, haciendo del aprendizaje profundo y significativo. De tal forma que permite desarrollar la comprensión lectora para acceder, evaluar y comprender información de manera crítica y efectiva, transformando el proceso educativo con los dicentes actuales, conocidos como "nativos digitales" que representan el 71% de la población global en línea (UNICEF, 2017).

A nivel mundial, según la Unesco (2017) dos tercios (68%) de los estudiantes que asisten a la primaria no logran competencias en lectura. Mientras que la OECD (2018) informó que 600,000 estudiantes obtuvieron un puntaje entre 487 de 600 puntos en capacidades lectoras en las pruebas PISA. Por otro lado, según el Instituto para el Futuro de la Educación Tecnológico de Monterrey (2019) el 85% de los alumnos en Asia alcanzan un nivel 2 o superior en lectura, cabe mencionar, que las niñas superaron a los niños en lectura, salvo en Senegal, donde, el desempeño fue similar.

En España, de los estudiantes de cuarto de primaria entre el 20% y el 25% problemas de comprensión lectora, solo el 36% de las mujeres y el 35% de los hombres en edad escolar han alcanzado un alto nivel (La Vanguardia, 2023), en cuanto, a los hábitos lectores de adolescentes mayores de catorce años, el 90.4% afirma leer en formato impreso o digital, con una frecuencia trimestral en periódicos (77.6%), libros (61.3%), y revistas (46.3%) (Matesanz, 2018).

La UNESCO (2022) informa que 763 millones de adultos en todo el mundo aún no saben leer ni escribir, dos tercios de las mujeres carecen de conocimientos básicos de lectura y escritura. Además, debido a la pandemia de COVID-19, el 70%

de los niños de 10 años tienen dificultades de aprendizaje y no pueden leer ni comprender un texto sencillo (Banco Mundial, 2022).

En el Reino Unido el 10% de los niños de 7 y 11 años tienen problemas concretos para la comprensión de textos. En Estados Unidos el 33% de los niños de cuarto y el 26% de octavo grado continúan leyendo y escribiendo por debajo del nivel básico. En Cuba el 27% de los alumnos de quinto grado presentan esta problemática. En México la brecha en competencias lectoras es evidente porque solo el 1% de los escolares sobresale (Anilema & Mayorga, 2020).

En Latinoamérica, el informe de la UNESCO (2019) muestra que el 69% de los estudiantes de sexto grado no alcanzaron el nivel mínimo de competencias fundamentales en lectura, señalando una grave crisis en la calidad de la enseñanza en 16 países de la región y el limitado uso de las herramientas tecnológicas y digitales como la *storytelling* digital. La pandemia ha resultado en un desgaste de 1.5 años de progreso educativo debido a la falta de clases presenciales, lo que afecta a áreas como la lectura y escritura, provocando que 4 de cada 5 niños no puedan comprender un texto simple (UNICEF, 2022).

Conforme el informe de la CEPAL (2022) en la región de América del Sur el 55.7% de los niños de tercero de primaria lograron alcanzar niveles mínimos de competencia, con una proporción aún más baja entre los estudiantes de sexto grado. Se observó que los docentes provenientes de hogares con menores ingresos se encuentran con un desempeño más bajo, superando el 50%, un ejemplo es Perú que experimentó la mayor disminución en el % de estudiantes en el nivel de desempeño más bajo pasando del 38% al 25%.

No obstante, en dicho informe los resultados generales indican un deterioro en el rendimiento de los alumnos en la materia de lengua y literatura en 2018, con un 7.1% de estudiantes por debajo del nivel básico. Este porcentaje aumentó significativamente a un 22.3% en 2021, resaltando una preocupante tendencia de empeoramiento en el desempeño académico en esta disciplina.

En Ecuador el Ministerio de Educación (2015) evidenció en el informe de indicadores que la tasa de analfabetismo a nivel nacional se sitúa alrededor del 8.3%

en el sexo masculino y del 5.4% en el femenino. Esta diferencia se ha mantenido desde 2003 hasta 2014, una causa es que la localidad que es jefe de hogar debe trabajar para su sustento, dejando de lado los estudios y careciendo de habilidades de lectoescritura, además, no cuentan con el conocimiento adecuado en el uso de la tecnología como medio de educación y desconocen recursos educativos como la *storytelling* digital que puede servir como una herramienta de autoaprendizaje.

Conforme el Ministerio de Cultura y Patrimonio (2022) en Ecuador la alfabetización es una realidad destacable, con un impresionante 91.4% de los ecuatorianos mayores de 5 años que saben de lectura y escritura. El país muestra una fuerte afinidad para leer, con un 92% de la localidad que se involucra en la lectura en diversos formatos, y un significativo 76.7% que práctica a diario.

Según el INEVAL (2018), los escolares de Ecuador alcanzaron un nivel 2 en lectura, con un alto porcentaje de estudiantes por debajo del nivel básico de competencia lectora, porque el 51% no llegó al nivel 2, mostrando dificultades lectoras. Además, la UNESCO (2019) informó que el 74% de los chicos de sexto grado no alcanzaron el nivel mínimo y el 40% de los niños de quinto año no superó el nivel inicial de lectura.

Tungurahua, conforme el Ministerio de Educación (2015) menciona se situó como la duodécima provincia con una tasa de analfabetismo del 5.9% distante de la provincia con el índice de analfabetismo más alto en Bolívar con un 11.8%, que carece incluso de conocimientos básicos en lectura y escritura. Es importante mencionar que, en las zonas urbanas la rebaja del analfabetismo a pasando del 17.9% en 2011 al 10.3% en 2014, en las zonas rurales esta tasa se ha mantenido constante en un 3.8%.

El Ministerio de Educación (2015) presentó la incidencia de analfabetismo en la provincia de Tungurahua según el Censo del INEC. En los jóvenes de 15 años y más, los porcentajes de personas que no saben leer y escribir son del 6.9% en varones y el 14.5% en mujeres en la zona rural, y en la zona urbana los porcentajes son del 1.5% en varones y el 3.9% en mujeres. Se evidencia una mayor incidencia de analfabetismo en la zona rural de la provincia y en el sexo femenino.

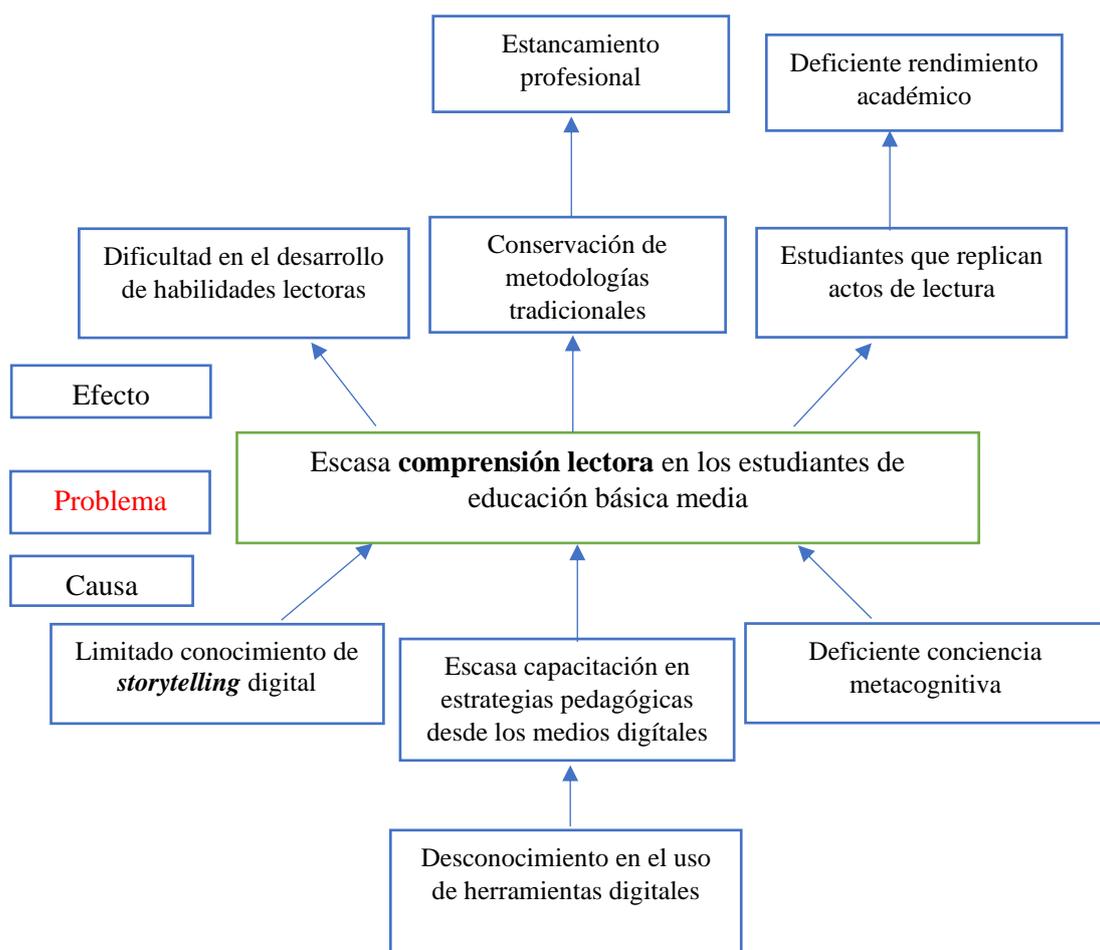
En el cantón Ambato, parroquia Pinllo este estudio puso de relieve los desafíos que enfrentan los estudiantes de sexto de educación básica media de la Unidad Educativa Nicolás Martínez durante el año lectivo 2023-2024, porque los niños presentan dificultades en la comprensión lectora, pese a que cuentan con una lectura fluida.

Planteamiento del problema

La figura 1 hace referencia al árbol de problemas, que sirve para identificar la naturaleza y contexto de la problemática de investigación que se pretende resolver.

Figura 1.

Árbol de problemas



Nota. Elaboración propia en base a una visita INSITU en la institución.

Se determina que existe limitado conocimiento de *storytelling* digital, lo que provoca escasa comprensión lectora en los estudiantes de sexto de educación básica media de la Unidad Educativa Nicolás Martínez, conllevando, a una dificultad en el desarrollo de habilidades lectoras. Además, el establecimiento cuenta con escasos recursos didácticos como son material innovador y tecnología educativa, permitiendo que la comunidad educativa tenga deficiente conocimiento de la pedagogía conectiva que puede guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los docentes tienen escasa capacitación en estrategias pedagógicas desde los medios digitales, desconociendo el uso que pueden dar a las herramientas digitales para encaminarlas a orientar y mejorar la lecto-escritura en la escolaridad básica media, causando que los profesionales de la educación generalmente se aferran a métodos tradicionales acogiendo como replica el acto lector y limitando la aplicación de enfoques lúdicos.

Los estudiantes tienen un tiempo de clases limitado (4 horas la semana), les falta aprender conciencia metacognitiva, que implica monitorear y normalizar su adecuado proceso de lectura, por lo cual, los escolares no se preocupan en mejorar su aprendizaje y presentan dificultades de comprensión lectora debido a que realizan la réplica de la lectura, lo que les genera un deficiente rendimiento académico.

Hipótesis Correlacional

A mayor uso del *storytelling* digital, menor dificultad de la comprensión lectora de los estudiantes de educación básica media.

Objetivo General

Desarrollar estrategias de aprendizaje que incorporen *storytelling* digital, utilizando la metodología lúdica, para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de educación básica media.

Objetivos Específicos

1. Fundamentar teóricamente los recursos académicos con *storytelling* digital para mejorar el desarrollo de la comprensión lectora.
2. Diagnosticar la comprensión lectora de los estudiantes de educación básica media con el propósito de conocer su nivel de comprensión y desarrollar estrategias de mejora.
3. Diseñar un libro de narrativa digital mediante *storytelling* para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de educación básica media.

Justificación

En las instituciones educativas se evidencia los efectos que tiene el limitado uso de metodologías encaminadas a orientar y mejorar la lecto-escritura en la escolaridad básica media, por lo cual, los docentes deben promover un aprendizaje activo y participativo que involucre a los alumnos con las tecnologías y medios virtuales para mejorar la comprensión lectora.

En la actualidad, los establecimientos educativos deben contar con procesos de enseñanza y aprendizaje que incluya la metodología lúdica en ambientes tecnológicos y digitales para optimar la comprensión lectora de los estudiantes, de tal forma, que los docentes deben buscar y obtener nuevos conocimientos con estrategias que involucren las TIC para llegar a los alumnos.

La investigación, es viable porque se dispone de recursos económicos, humanos y fuentes de información confiables acerca de las variables de investigación. Los recursos humanos hacen referencia de forma directa a la investigadora, el docente experto en el área y de forma indirecta las autoridades, docentes y estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Nicolás Martínez.

Este estudio busca beneficiar a los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Nicolás Martínez, porque les permitirá desarrollar habilidades críticas, empatía y pensamiento creativo aspectos esenciales en la comprensión lectora. así también, a los docentes quienes aprenderán nuevas estrategias de aprendizaje que

incorporen *storytelling* digital, utilizando la metodología de gamificación para mejorar sus clases.

El trabajo presenta utilidad metodológica porque puede ser fuente de consulta para futuras investigaciones que presenten compatibilidad, de tal manera, que este estudio puede ser utilizado para realizar análisis conjuntos, bibliográficos, comparativos entre periodos temporales o concretos y evaluación de las intervenciones o resultados obtenidos.

En el aspecto particular el estudio pretende contribuir a los conocimientos de la investigadora y aumentar su nivel profesional, en el aspecto disciplinario el trabajo busca ayudar a los estudios que se realizan sobre las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje para aumentar el nivel de la comprensión en la lectura de los alumnos de básica media.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación (estado del arte)

A continuación, se expone estudios investigativos sobre las Narrativas Digitales que tendrán un aporte significativo en el presente trabajo.

La investigación de Piray (2019), expresa la influencia de la narrativa digital en la expresión oral en la asignatura de inglés en 40 estudiantes de entre 13 a 15 años. Esta investigación se enfocó en desarrollar la expresión oral de inglés mediante el diseño y la creación de la narración digital. Las pruebas tuvieron una duración de 5 semanas, los resultados determinaron que en el grupo experimental de 20 estudiantes la narrativa digital mejoró las habilidades de habla inglesa frente al grupo de control que se mantuvieron en el mismo nivel.

El trabajo de Otero (2021). Especifica la utilización de una herramienta de narrativa digital para fortalecer el proceso de comprensión de la lectura en 47 niñas y 43 niños, de 8 y 10 años. Esta investigación se enfocó en una propuesta de intervención lúdico-pedagógica-tecnológica desde la herramienta *Genially* que permite crear contenido visual e interactivo. El trabajo tuvo una duración de 22 meses con óptimos resultados en el pretest el promedio fue de 4,83 sobre 10, durante la aplicación de las actividades con *Genially* subió a 65,83 sobre 100 y finalmente en el *posttest* fueron de 84,42 sobre 100 puntos.

La indagación de Encalada (2021), describe la aplicación de la narrativa digital en la instrucción de Estudios Sociales en 11 docentes. Este estudio se centró en el uso de *Powtoon*, *Genially*, *Canva*, *VideoShow*, *Vizia*, *Movie Maker*, *Nearpod*, plataformas on-line que permiten la creación de historias con animaciones y enfoques lúdicos. Al 100% de los docentes les intereso capacitarse en narrativas digitales para utilizarla como herramienta de aprendizaje en el aula, puesto que, evidenciaron sus beneficios y la atracción que produce en los estudiantes.

La investigación de Ochoa y Díaz (2021), indica el impacto de la narrativa digital en el aprendizaje de las fracciones en 56 niños de 8 y 9 años. Este estudio considero la educación de las fracciones con la aplicación de *Cuadripeci* que facilita las nociones de contenidos aritméticos fraccionales y que se aplica en cualquier área del aprendizaje. El resultado es que el grupo experimental conformado por 28 estudiantes tuvieron una diferencia significativa frente al grupo testigo en la adquisición del aprendizaje de fracciones.

La investigación de Ramos et al., (2021) especifica la educación de leyendas riobambeñas en infantes. Esta investigación se enfocó en fortalecer la identidad de los niños mediante las narrativas digitales apoyadas en imágenes que se diseñaron en los softwares de diseño Adobe *Illustrator* y *A. Photoshop* con textos. El resultado fue la creación de 6 leyendas que involucraron varios elementos de la narrativa digital que permitirán atraer la atención de los infantes y enseñarles su identidad de forma entretenida.

El trabajo realizado por Montalvo y Martos (2022), refiere a una aplicación de lectura para infantes con cuentos cortos en 36 estudiantes de 2do grado de primaria. Este trabajo se focalizo en evaluar la influencia de la aplicación *Correpalabras* que se caracteriza por combinar imágenes fijas con textos en movimiento. En las pruebas realizadas los tiempos de lectura fueron de 3 y 15 minutos y el 80% de los niños especificaron que les gusta leer los cuentos en el formato digital y no de manera tradicional.

El trabajo de Mendoza y De la Peña (2022), refiere a las narrativas digitales en correspondencia con lectura comprensiva en Estudios Sociales en 151 estudiantes de Básica Superior. Este estudio se centró en analizar las narrativas digitales mediante las herramientas *Story Telling* como *book Creator* y *Visual Story* que permiten contar historias de forma creativa. Los resultados mostraron una R 0,42 positiva entre las variables de estudio, esto indica una relación directa baja, evidenciando que las tecnologías digitales contribuyen a los contextos educativos cuando los docentes cuentan con el conocimiento de las TIC.

El artículo de Del Moral et al., (2022) hace referencia al nivel de autorregulación durante tareas narrativas en 93 niños de 4 a 6 años de educación

inicial. Este estudio se centró en estudiar la autorregulación de los niños mediante las narrativas digitales apoyadas en la app *Imagistory* que permite crear relatos en audio. Las pruebas fueron realizadas durante 3 semanas con resultados beneficios porque incremento en los infantes el control de emociones y su comportamiento, además disfrutaron de la narrativa ($p = 0,006$) y se sumergieron en el relato ($p = 0,018$) valores significativos con estos ítems evaluados.

La investigación de Darly et al., (2022) analiza una herramienta digital para fortalecer la comprensión lectora en 3 niños y 6 niñas de 4to y 5to grado, cabe indicar, que el centro educativo se encuentra funcionando bajo la metodología Escuela Nueva. Este estudio se centró en una intervención pedagógica con la herramienta *Book Creator* que cuenta con un lienzo blanco para dar rienda suelta a la imaginación y compartir el aprendizaje. Los resultados establecieron que con la aplicación del *Book Creator* los estudiantes fortalecieron los procesos de comprensión de la lectura.

El trabajo de Granda et al., (2022) describe las diferentes herramientas digitales que se aplican en la comprensión de textos científicos en 19 estudiantes de 3ro Bachillerato General Unificado. Esta investigación se centró en la aplicación de *Playposit*, *Edpuzzle*, *Genially*, *Canva* que cuentan con entornos que impactan y atraen a los alumnos como los videos interactivos. Los resultados determinaron que con la aplicación *Edpuzzle* mejoraron su destreza identificar el tema un 73.7%, con *Genially* el 78,9% mejoraron su destreza en identificar la idea principal y secundaria del texto.

El estudio de Farinango (2023), evalúa la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la comprensión lectora en 42 estudiantes de 6to año. Este trabajo hizo uso de la plataforma *Kahoot* excelente para la aplicación de la narrativa digital para el aprendizaje lector por las ilustraciones que permite crear. Los resultados demostraron que el grupo experimental fortaleció significativamente sus conocimientos lectores.

El trabajo de Díaz (2023), hace referencia a la gamificación desde los medios digitales para optimar la comprensión lectora en estudiantes de 10 y 11 años de 8vo año. Este trabajo se centró en las aplicaciones de narrativas digitales en línea

como *Google Site*, *Google Classroom*, *Canva* y *Genially*. Las pruebas fueron desarrolladas en 7 semanas con resultados positivos, donde, el 91% de los alumnos consideraron que la gamificación les permitió crear áreas de aprendizaje productivos.

1.2 Desarrollo teórico del objeto y campo

Teorías en las que se guía la investigación

La teoría sociocultural fue establecida principalmente por el psicólogo ruso Lev Vygotsky en la primera mitad del siglo XX, desde el enfoque de la psicología del desarrollo, enfocándose en cómo los aspectos sociales y culturales influyen en el desarrollo cognitivo de los individuos.

La Teoría Sociocultural argumenta que la capacidad de comprensión lectora se ve afectada por elementos sociales y culturales, como el entorno cultural del lector, las normas de lectura en la comunidad y las interacciones sociales relacionadas con la lectura. Esta teoría reconoce que actualmente hay una mayor disponibilidad de textos gracias a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), lo que aumenta la posibilidad de acceso a ellos Vásquez (2022). Sin embargo, este incremento en la disponibilidad de textos también puede llevar a una influencia o control sobre los lectores, resaltando la necesidad de formar lectores competentes que puedan discernir y resistir estas influencias sobre sus pensamientos e ideas

La Teoría Constructivista y Cognitiva, influenciada por las ideas de algunos pensadores, como Piaget, un destacado exponente del constructivismo que enfatiza el desarrollo cognitivo desde la infancia hasta la adolescencia; y Vigotsky, quien destaca el aprendizaje como un componente esencial del desarrollo a través de la noción de la zona de desarrollo próximo (ZDP). Estas teorías subrayan la importancia de tener en cuenta el desarrollo cognitivo del estudiante para lograr un aprendizaje auténtico, para ello, la introducción de nuevos contenidos debe adaptarse a la capacidad cognitiva del individuo, facilitando la asimilación y la acomodación a los nuevos entornos de aprendizaje. El proceso de construcción del conocimiento se concibe como la formación de estructuras mentales que guían las

interacciones del individuo con su entorno, siguiendo el principio de equilibrio (Aldáz et al.,2024).

***Storytelling* digital o Narrativa digital**

Para Bedoya et al., (2021) la *storytelling* digital o narrativa digital constituye un enfoque sistemático respaldado por la tecnología para generar contenido de naturaleza visual, auditiva, textual, estética y animada. Este enfoque posibilita la presentación creativa e interactiva de un producto con la intención de causar un impacto en el receptor. Está vinculada a tres formas de expresión, auditiva, visual y sensorial que activan diversas áreas del cerebro de manera efectiva, facilitando una recepción profunda y significativa del conocimiento.

Conforme Franco (2019), *storytelling* digital se enmarca en las Teorías de la Comunicación, caracterizándose como una dispersión de relatos que emplea diversos medios y recursos para transmitir experiencias. En este contexto, se vale de las tres familias de signos: verbal, visual y auditivo, fusionando elementos para crear una experiencia narrativa enriquecedora que van más allá de las fronteras de los medios convencionales.

Las narrativas digitales desempeñan un papel crucial en el ámbito educativo porque se emplean con propósitos pedagógicos, este fenómeno contribuye significativamente al aumento veloz de la alfabetización digital en los niños. La presencia de elementos lúdicos e interactivos, así como de componentes audiovisuales, combinados constituyen factores motivacionales, lo que permite comprometer emocionalmente a los niños en actividades de aprendizaje al convertirlas en experiencias de juego (Del Moral et al., 2022).

Historia de la Narrativa Digital

Este método tuvo su origen en los Estados Unidos durante los años 90, impulsado por el Centro de Narración Digital, desde entonces, ha experimentado un rápido crecimiento en sus usos y aplicaciones, especialmente en el ámbito educativo. Esta organización sin fines de lucro responsable de este impulso promueve la creación e investigación de herramientas digitales que posibilitan a

jóvenes y adultos relatar historias relacionadas con experiencias significativas en sus vidas (Piray, 2019).

Es a partir del año 2011 que la narrativa digital inicia a despuntar con el progreso tecnológico, avance en el software y la programación fundamentales para la creación y procesamiento de contenidos narrativos. Las empresas líderes en tecnología como Macintosh, Google y Microsoft han contribuido al desarrollo al comercializar dispositivos para acceder a contenidos digitales (Franco, 2019).

Estas empresas tecnológicas han llamado a artistas, creativos e informáticos a compartir sus historias mediante plataformas como YouTube, Instagram y Facebook, fomentando la interacción entre creadores y usuarios para satisfacer las demandas de consumo. Es así que, la narrativa digital está presente en las áreas del conocimiento, posicionándose como una herramienta educativa esencial.

Elementos de la Narrativa Digital

Para Cazco y Casco (2019), los elementos de la Narrativa Digital tienen como finalidad reforzar y consolidar la comprensión de contenidos, así como asegurar la efectiva y recepción del mensaje. Los principales elementos son: texto, sonido, animación, imágenes, fotografía, video e infografías conforme se detalla en figura 2.

Figura 2.

Elementos de la Narrativa Multimedia



Nota. Elaboración Propia en base a ilustraciones obtenidas en Google (2023)

1. El texto, cumple con reforzar contenidos y afianzar la recepción del mensaje. contribuyendo a esclarecer la información gráfica o icónica mediante aplicaciones que refuerzan, resaltan o modifican el formato textual.
2. El sonido, efectúa la tarea de ambientar diversos contextos, digitalizar señales eléctricas de naturaleza analógica y ampliar las posibilidades sonoras. Las locuciones dentro del contexto digital complementan el significado de las imágenes, la música y los efectos de sonido dan profundidad y sentido a las situaciones, trascendiendo las limitaciones del lenguaje verbal.
3. La animación, crea la ilusión de vida propia en los objetos con el movimiento, utilizando efectos como cambios de forma, color e intensidad de la luz. Puede enfatizar puntos clave, controlar el flujo de información para aumentar el interés del espectador y dejar una impresión duradera en su mente.
4. Las imágenes, en su sentido más amplio, representan figuras, imitaciones o apariencias de cosas, siendo una presencia en sí mismas. En el ámbito multimedia, se utilizan para representar palabras, conceptos e ideas a través de dibujos e imágenes que capturan lo esencial, incluso en términos de hiperrealismo.
5. La fotografía, esencial en publicidad, diseño gráfico y comunicación visual, tiene un enfoque comercial y publicitario. Por otro lado, el dibujo es una forma de expresión gráfica.
6. El video, como proceso técnico, mejora y amplía las maneras de comunicación al ofrecer experiencias mediadas diferentes. Los videojuegos y el ámbito audiovisual son herramientas poderosas que integran todas las artes y añaden el concepto de interactividad, permitiendo la creación de un lenguaje propio.
7. Las infografías, producidas con softwares informáticos, combinan información (info) y gráficos, reproduciendo tridimensionalmente planos y creando animaciones por ordenador (Cazco y Cazco 2019).

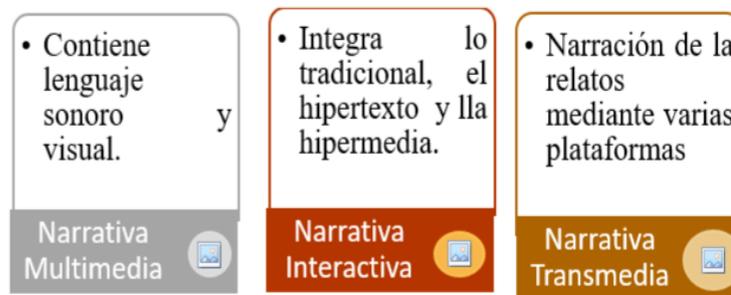
Los recursos estimulan el interés de los alumnos en el aprendizaje, especialmente en el caso de la comprensión de la lectura, los sentidos son cruciales y se activan con estímulos creativos y lúdicos proporcionados por las herramientas multimedia, generando un ambiente agradable durante la narración literaria.

Tipos o clases de la Narrativa Digital

En el vasto mundo digital, las narrativas han evolucionado más allá de las fronteras tradicionales, adoptando formas interactivas y cautivadoras, desde relatos participativos hasta experiencias visuales y auditivas que redefinen la manera en que se comparte y experimenta las historias actuales. De tal forma, que se presenta algunos tipos de narrativas digitales entre estas Narrativa Multimedia, Narrativa Interactiva, Narrativa Transmedia conforme se visualiza en la figura 3.

Figura 3.

Tipos de Narrativas Digitales



Nota. Elaboración propia en base al criterio de (Tipantuña, 2019)

Seguidamente se establece las conceptualizaciones de los tipos de narrativas digitales conforme Tipantuña (2019):

1. Narrativa Multimedia. Es un enfoque narrativo que utiliza diversos medios, como texto, imágenes, sonido y video, para contar una historia de manera integrada. Busca enriquecer la experiencia del usuario al combinar diferentes formas de expresión, brindando una experiencia más inmersiva y completa.
2. Narrativa Interactiva. Integra el hipertexto para crear relatos y experiencias lúdicas, evolucionado hacia la ficción interactiva o digital *storytelling*, fusionando la narrativa tradicional (oral, literatura, audiovisual), la hipermedia que amplía el concepto de hipertexto al incorporar otros elementos multimedia como imágenes, audio, video y enlaces interactivos, ofrece una práctica de navegación más rica y dinámica a los interesados para interactuar con diversos tipos de contenido.

3. Narrativa Transmedia. Un enfoque narrativo que se extiende a través de múltiples plataformas y medios de comunicación. La historia se desarrolla de manera fragmentada y complementaria en diferentes canales, como libros, películas, videojuegos, redes sociales, etc. Cada medio contribuye a la narrativa general, y la audiencia se convierte en un participante activo al explorar la historia en diversas formas.

Proceso para crear una narrativa Digital

A continuación, se presenta el desarrollo básico de la metodología para crear una narrativa digital con propósitos educativos y de aprendizaje. Adaptado del criterio de Ruiz et al., (2022) se establece ocho etapas: formular un tema, Investigar acerca del tema, escribir la narración, esbozar un guion, seleccionar los recursos, realizar el montaje, difundir la historia en red, reflexionar conforme se observa en la figura 4.

Figura 4.

Metodología básica para crear una narrativa digital



Nota. Elaboración propia en base a (Ruiz et al., 2022).

A continuación, se esboza el protocolo a seguir para la creación de las Narrativas Digitales:

1. Formular un tema. Es esencial concebir una idea, porque todas las historias se enfocan en una, debiendo concretarse mediante una propuesta escrita o esquemática.
2. Investigar acerca del tema. Explorar y aprender, es decir, documentarse para obtener experticia en el tema abordado, y, organizar la información mediante herramientas como mapas conceptuales o murales digitales para estructurar y sintetizar al momento de escribir.
3. Escribir la narrativa. Es la redacción de la narración y esto implica contar la historia de manera coherente y con ilación, estructurándola con inicio, desarrollo y desenlace.
4. Esbozar un guion. Elaborar el guion para definir las imágenes o recursos que darán forma a la historia y cómo se combinarán para transmitir el mensaje deseado.
5. Seleccionar los recursos. Como música, imágenes, videos, estadísticas, mapas e ilustraciones que respaldarán la narrativa y le harán atractiva a los ojos del lector.
6. Realizar el montaje. Requiere de la alianza y edición de los recursos seleccionados para dar forma a la historia escrita.
7. Difundir la historia en la red. Lo que permite el acceso del público a la historia para su conocimiento y comentarios.
8. Reflexionar. Implica considerar críticamente el proceso y el producto creado, así como su impacto a nivel personal, emocional, social y de aprendizaje (Ruiz et al., 2022).

El autor especifica que, al crear una narrativa digital para su educación, es crucial considerar las herramientas disponibles, el público objetivo, comprendiendo sus características, formatos más apropiados, textos, podcast, videos, entre otros, para que la propuesta establezca una conexión emocional y cognitiva efectiva que cumpla el propósito del producto.

Aplicaciones de las narrativas digitales

Para García y Rodríguez (2023) el arte de contar historias ha adquirido una posición dominante como método de comunicación en diversos campos persuasivos, desde la publicidad hasta la política, gestión empresarial y el ámbito educativo no es la excepción.

En la Educación, la utilización de la narrativa digital promueve la asimilación, retención y edificación de motivos educativos, dicha forma de narración facilita un proceso dinámico y participativo, adaptándose a las necesidades e intereses formativos de los alumnos (Encalada, 2021). Entre las aplicaciones que se usan en el área educativa se cuenta con Canva, Visual Story, Correpalabras, Imagistory, Genyally, Book Creator, Powtoon, entre otros, expuestos en la figura 5.

Figura 5.

Aplicaciones de las narrativas digitales aplicadas en Educación



Nota. Elaboración propia en base a (Navarro et al., 2021), (Montalvo y Martos 2022), (Del Moral et al., 2022)

A continuación, se presenta una recopilación de las apps que presentaron los autores Navarro et al., (2021), Montalvo y Martos (2022) y Del Moral et al., (2022) en sus trabajos investigativos y que tuvieron fines educativos.

1. Powtoon: es una plataforma web que permite a los usuarios crear videos y presentaciones animadas, atractivas con una interfaz amigable y una variedad de plantillas y animaciones.
2. Genially: es una plataforma de creación de contenido interactivo que permite diseñar presentaciones, infografías e imágenes interactivas visualmente atractivas para educadores.
3. Canva: es una herramienta versátil de diseño gráfico que simplifica la creación de visuales impresionantes con una interfaz intuitiva, plantillas y elementos gráficos para desarrollar la creatividad.
4. Vizia: es una plataforma de video interactiva que permite a los usuarios incorporar cuestionarios y elementos interactivos en sus videos, siendo utilizada para evaluar y reforzar el aprendizaje.
5. Correpalabras: es un juego que fomenta el aprendizaje del vocabulario mediante la asociación de palabras con imágenes, ofreciendo una experiencia divertida en el desarrollo del lenguaje.
6. Imagistory: es una aplicación que estimula la creatividad y el desarrollo del lenguaje en niños, permitiéndoles crear historias a partir de imágenes interactivas, fomentando la expresión oral y la imaginación.
7. Book Creator: es una herramienta que permite a usuarios crear libros digitales de manera sencilla, incorporando texto, imágenes, y multimedia, promoviendo la creación y publicación de contenido personalizado.
8. Visual Story: es la narración de historias mediante elementos visuales, como imágenes, gráficos o videos, para transmitir mensajes impactantes y atractivos.

Plataforma LMS como metodología lúdica en el aprendizaje

Learning Management System – LMS, integra funcionalidades básicas como la gestión de cursos, publicación de contenidos, gestión de alumnos, sistemas de comunicación y sistemas de evaluación (Herrera et al., 2019), involucra una serie de recursos tecnológicos, operativos y administrativos, requeridos en la gestión del aprendizaje. Para Rivera et al., (2017) se destacan como herramientas de administración y difusión educativa que brindan respaldo a la enseñanza permitiendo interacciones síncronas y asíncronas entre tutores y alumnos mediante la creación de entornos virtuales de aprendizaje.

En 2004 la Universidad de Valparaíso visualizó las plataformas virtuales como facilitadoras de crear y administrar cursos completos en la web sin requerir conocimientos avanzados en programación o diseño gráfico en el campo educativo (Duran y Tapia, 2020), innovadores y creadores contribuyeron a avanzar en esta tecnología, mejorando su funcionalidad y adaptándola a las crecientes necesidades educativas.

Los tipos de LMS conforme Herrera et al., (2019) son dos el libre y comercial, mismos que se explican a continuación:

1. *LMS Libre*, es de código abierto, comúnmente sin costo, ofrece la ventaja de ser modificado para ajustarse a las especificaciones y necesidades particulares de la organización. Es esencial que la adaptación de cualquier herramienta puede requerir un proceso a veces altamente técnico, por otro lado, en una proporción de estos productos, el soporte disponible puede ser limitado o, en algunos casos, prácticamente inexistente.
2. Comercial o propietarios, conllevan un costo comercial, cuentan con respaldo mediante diversas estrategias de soporte, sea presencial, en línea o telefónica, entre otras opciones. Por su naturaleza propietaria, las configuraciones las realiza el proveedor según las solicitudes específicas de los clientes, según el tipo de contrato de licenciamiento, las actualizaciones pueden ser descargadas de forma gratuita durante un período determinado.

Entre las herramientas que ofrece la Plataforma LMS se encuentran NEO, CANVAS y MOODLE, entre otras.

1. La plataforma NEO es un sistema de gestión del aprendizaje, ofrece herramientas para crear y administrar actividades de aprendizaje a través de las TIC (Muñoz et al., 2020). Conforme Duran y Tapia (2020), la meta principal es proporcionar a los usuarios un aprendizaje renovador, enfocado en la pedagogía y autoconocimiento.
2. Moodle, para Estrada et al., (2023) está diseñando para gestionar la enseñanza, lo que significa que es un conjunto de software que asiste al docente en la creación sencilla de cursos en línea de alta calidad para la enseñanza y aprendizaje. Según Dávila et al., (2023) permite implementar la metodología lúdica en el aprendizaje porque integra herramientas interactivas, juegos educativos y actividades colaborativas, fomentando un entorno de aprendizaje dinámico.
3. Canvas conforme Sánchez et al., (2015) es una herramienta concebida por Alex Osterwalder en 2004 que se adapta de forma intuitiva en el ámbito educativo. Lo que se complementa con el criterio de Ruiz (2022) quien menciona que Canvas proporciona un sistema simple, intuitivo y adaptable que habilita al profesor para crear un entorno digital que administra su curso, facilita el intercambio de información con los estudiantes y mantiene una comunicación efectiva.

Se asemeja notablemente a un sistema de blogs, la premisa central consiste en ofrecer una estructura convencional de carpetas, denominadas módulos en Canvas, que se van completando con contenido a lo largo del tiempo.

Por ello se ha escogido diseñar estrategias de aprendizaje de la comprensión lectora desde Learning Management System – LMS con la herramienta CANVAS incorporando la metodología lúdica desde la aplicación Book Creator.

Comprensión Lectora

La comprensión lectora es la habilidad de una persona para entender, usar y reflexionar sobre textos escritos, con el fin de lograr sus metas personales, ampliar su conocimiento y habilidades, y participar activamente en la sociedad (Sierra & Fernández, 2022) .

La comprensión lectora es entendida como la capacidad de entender, interpretar y extraer significado del contenido presente en un texto escrito, habilidad que implica decodificar palabras y frases, comprender el contexto, las relaciones entre las ideas, inferir significados implícitos y evaluar críticamente la información presentada (Armijos et al., 2023).

La importancia de la comprensión lectora radica en la lectura porque es crucial para el desarrollo personal, además, está inmersa en todas las áreas del aprendizaje, en la actualidad la competencia lectora y la comprensión de todo tipo de textos son indispensables durante el proceso de aprendizaje y su interacción diaria en la sociedad (Arteaga et al., 2023).

Procesos de la actividad lectora

Conforme Psicólogos Infantiles Madrid-PSISE, (2024) existen cinco procesos interesantes en la comprensión lectora que se visualizan en la figura 6, lo que se complementa con criterios de varios autores

Figura 6.

Procesos de la comprensión lectora



Nota. Adaptado de Psicólogos Infantiles Madrid-PSISE, (2024):

1. Los procesos perceptivos visuales, implica entender cómo los lectores utilizan su capacidad visual para reconocer y procesar palabras y frases en un texto, este proceso abarca desde la identificación de letras y palabras hasta la integración de estas en estructuras más complejas, como oraciones y párrafos, permitiendo una interpretación coherente del texto (Ramírez et al., 2020).
2. Los procesos léxicos, implican cómo los lectores reconocen, acceden y comprenden palabras durante la lectura, este proceso abarca desde la identificación rápida de palabras y su significado, hasta su integración en frases y oraciones más amplias, los lectores utilizan su vocabulario y conocimientos previos para interpretar el texto, construyendo así un significado global (Suárez, 2021).
3. Los procesos sintácticos, se refieren a cómo los lectores interpretan la estructura gramatical de las oraciones, esto implica identificar la relación entre sujetos, verbos y objetos, así como comprender el orden y la función de las palabras dentro de una oración, los lectores utilizan su conocimiento de la sintaxis para desentrañar el significado de frases complejas y asegurar la coherencia del texto (Suárez, 2021).
4. Los procesos semánticos, implica cómo los lectores interpretan el significado de las palabras y frases dentro de un texto, este proceso abarca la integración de nuevos conceptos con el conocimiento previo, la inferencia de significados contextuales y la resolución de ambigüedades semánticas, los lectores construyen una representación mental del contenido, permitiendo una comprensión profunda y coherente (Suárez, 2021).
5. Los procesos de interpretación textual, implican cómo los lectores analizan y extraen el significado global de un texto, este proceso incluye la identificación de ideas principales, la comprensión de relaciones entre conceptos y la interpretación de inferencias implícitas, los lectores integran información nueva con su conocimiento previo para construir una representación coherente y significativa del texto (Psicólogos Infantiles Madrid-PSISE, 2024).

Niveles de comprensión lectora

Dado que la comprensión lectora implica la construcción personal de significado a partir del texto mediante una interacción activa del lector, es fundamental desarrollar los tres niveles de comprensión: literal, inferencial y crítica, expresados en la figura 7.

Figura 7.

Niveles de comprensión Lectora



Nota. Tomado de (Condori, 2024)

1. El nivel de Comprensión Literal, es esencial en el proceso de lectura, porque establece la base para desarrollar habilidades más avanzadas y alcanzar niveles superiores de comprensión, este nivel se centra en identificar y comprender claramente la información explícita presentada en un texto (Altamirano, 2023). Al dominar esta habilidad, se puede reconocer detalles específicos como el lugar, el tiempo y los personajes, así como secuenciar eventos o sucesos en el orden en que ocurren.
2. El nivel de Comprensión Inferencial, trasciende lo que está explícitamente mencionado en el texto, permitiendo al lector establecer conexiones y deducir significados que no están directamente escritos (Misari, 2023). El lector no solo recoge información textual, interactúa activamente con ella, utilizando su capacidad de razonamiento y experiencia previa para inferir detalles, temas y significados subyacentes.
3. El nivel de Comprensión Crítico de un texto supera la simple interpretación o inferencia, involucrando un proceso de evaluación,

reflexión y la formación de opiniones personales basadas en el contenido del texto y los conocimientos previos del lector, este nivel invita al lector a utilizar su capacidad de discernimiento y juicio, evaluando la información explícita como las intenciones subyacentes, motivaciones de los personajes y posibles implicaciones del autor (Altamirano, 2023).

Estos niveles, que deben ser desarrollados para alcanzar la comprensión total de un texto, agrupan procesos de pensamiento que se activan durante la interacción del lector con el texto. En este proceso, el lector combina sus experiencias e ideas previas con las planteadas en el texto, construyendo así nuevo conocimiento.

Factores que influyen en la comprensión lectora

Figura 8.

Factores que influyen en la comprensión lectora



Nota. Tomado de Psicólogos Infantiles Madrid-PSISE, (2024)

A continuación, en base a la información obtenida de Psicólogos Infantiles Madrid-PSISE (2024) se procede a conceptualizar los factores presentados en la Figura 7.

1. Los conocimientos previos del lector, incluyen conocimientos declarativos que son hechos e información concreta, como procedimentales que son habilidades y procesos; abarcan esquemas y guiones, que son estructuras mentales para organizar e interpretar información; el dominio del lenguaje y el vocabulario que permite al lector entender y contextualizar el texto.
2. Los procesos de lectura involucran; procesos cognitivos que incluyen la comprensión y la interpretación del texto; los metacognitivos implican la regulación y el control del proceso de lectura; por otro lado, los aspectos lingüísticos abarcan la decodificación de palabras, la comprensión de la gramática y el significado, dichos procesos trabajan en conjunto.
3. Las características del texto comprenden su tipología o estructura, que puede ser narrativa, descriptiva, argumentativa, entre otras, lo cual influye en cómo está organizada la información; la temática del texto es el tema principal o el asunto que trata, determinando el enfoque y los puntos clave a considerar; además, la dificultad del texto varía según la complejidad del vocabulario, la sintaxis y la profundidad del contenido, afectando la comprensión del lector.
4. Los objetivos del lector, abarcan su motivación para leer que puede estar influenciada por intereses personales o necesidades específicas de información; incluyen las expectativas que el lector tiene sobre el contenido, lo que puede afectar su enfoque y nivel de compromiso; el propósito de la lectura también es crucial, ya sea para obtener información, entretenerse, aprender o cumplir con una tarea específica (Psicólogos Infantiles Madrid-PSISE,2024).

Estrategias pedagógicas que fomenta la comprensión lectora

Para Vásquez (2022), se refieren a métodos de aprendizaje que consisten en las decisiones tomadas respecto a cómo seleccionar y utilizar los procedimientos que fomentan la lectura activa, consciente, autorregulada y competente, dependiendo del propósito y las características del texto, estas estrategias abarcan

aspectos cognitivos, metacognitivos, afectivos, motivacionales y contextuales, que se convierten en estrategias cuando se integran en un plan y son gestionados deliberadamente por el lector, supervisados bajo el control de la metacognición para alcanzar objetivos específicos

Para Mateus (2023) las estrategias pedagógicas basadas en las TIC para mejorar los niveles de comprensión, son varias herramientas digitales que contribuyen al desarrollo de habilidades y pensamientos, por medio de la innovación de diversas estrategias lúdicas guiadas por el docente, de esta manera propiciar espacios con actividades didácticas que permitan mejorar los aprendizajes del proceso de comprensión lectora, como:

1. Libros electrónicos interactivos.
2. Vídeos en línea, para explicar y demostrar los conceptos clave de lectura.
3. Juegos y actividades de lectura en línea.
4. Herramientas de lectura colaborativa.
5. Cuestionarios y Evaluaciones en línea
6. Foros, entre otros (Mateus, 2023).

La comprensión lectora resulta confuso y difícil para la mayoría de los estudiantes; no obstante, genera interés, expectativas y preguntas intrigantes que se anticipa resolver de manera precisa y eficiente mediante el desarrollo del recurso educativo en cuestión. Los proyectos implementados en la enseñanza primaria pretenden fomentar la motivación intrínseca y extrínseca y la participación activa de los alumnos, se busca lograr este propósito mediante la aplicación de enfoques pedagógicos como la gamificación y el uso de las TIC.

Recursos educativos para la comprensión lectora desde las TIC

1. Cuento, se emplean para desarrollar habilidades de lectura, fomentar la imaginación, enseñar valores, y facilitar la comprensión de conceptos complejos de manera accesible y atractiva para los estudiantes, este contiene historias breves con estructura definida, personajes, y una trama que busca entretener, emocionar o transmitir enseñanzas (Saldarriaga et al.,2023).

2. Cómics, es una herramienta eficaz para enseñar y aprender, su formato visual facilita la comprensión de conceptos complejos, capta la atención de los estudiantes y es útil para aquellos con dificultades de lectura, el cómic combina texto e imágenes para narrar historias de manera visual y escrita, se caracteriza por su estructura secuencial, uso de viñetas, diálogos en globos y recursos gráficos, estos abarcan una amplia gama de géneros y estilos, desde aventuras y superhéroes hasta dramas y comedias (Tubay, 2024).
3. Fábulas, es muy efectiva para enseñar valores y principios éticos a estudiantes de todas las edades, tiene un formato sencillo y un enfoque en lecciones morales que son útiles para desarrollar habilidades de lectura y comprensión, estimular el pensamiento crítico y fomentar la reflexión, se caracteriza por ser una narración breve, generalmente protagonizada por animales antropomorfos, que ilustra una moraleja o enseñanza moral, estructura simple y clara, con personajes y situaciones que representan virtudes y defectos humanos (Álvarez,2023).
4. Leyendas, son narraciones tradicionales que combinan hechos históricos con elementos ficticios y fantásticos, se transmiten de generación en generación, generalmente de manera oral, y reflejan la cultura, valores y creencias de una comunidad, las leyendas suelen tener un fuerte componente local, vinculándose a lugares específicos, y explican fenómenos naturales, sucesos misteriosos o el origen de costumbres (Campos, 2022).

Estos recursos educativos aplicados desde las TIC tienen a innovarse mediante la combinación de texto, imágenes, audio, video y otros elementos multimedia para crear una experiencia interactiva y enriquecida, esta nueva presentación se ha popularizado con el avance de la tecnología y el acceso a herramientas digitales.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Enfoque y diseño de la investigación

Se optó por la metodología lúdica desde el ámbito tecnológico y virtual, debido a que se trata de estudiantes de 10 a 11 años que cuentan con uso de tablets y teléfonos inteligentes, además, tienen afinidad por el uso de juegos y aplicaciones. Se incorporaron elementos del juego para trasladarlos de un entorno lúdico a uno más enfocado en el trabajo, en la aplicación de física propuesta.

En este contexto, se emplea un enfoque cuantitativo de comparación, es decir, analizar la diferencia entre los puntajes previos y posteriores en una prueba o test. Según Sánchez et al., (2019) esta investigación “es un tratamiento diseñado para cambiar la puntuación de los individuos.” (p. 67), lo que permite un análisis de datos cuantitativo de las dificultades que presentan los estudiantes en la comprensión lectora.

La modalidad del estudio es aplicada, y se implementa mediante el uso de *storytelling digital* como estrategia lúdica. El método de investigación, se utiliza un enfoque descriptivo, porque se busca precisar, describir y evaluar cómo las narrativas digitales pueden motivar a los alumnos a optimar la comprensión lectora. Esta metodología brinda la flexibilidad necesaria para observar y participar en el proceso de investigación de manera adecuada (Guevara et al., 2020).

En conformidad con los objetivos de esta investigación, se lleva a cabo un enfoque descriptivo/explicativo, respaldado por una revisión sistemática de literatura y autores relacionados con el tema de estudio. Esto ha dado lugar a un planteamiento del problema claro, así como a objetivos precisos que guían la investigación.

2.2. Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos

En esta sección, se proporciona una descripción detallada de los integrantes de la población, donde, además, se presenta una la planificación de la búsqueda y procesamiento de la información.

1. Recolectar información para la construcción del marco teórico y metodológico.
2. Identificar de la población a quién se aplicará el instrumento de recolección de datos
3. Elaborar la operacionalización de variables
4. Establecer las técnicas e instrumentos de recolección de datos
5. Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación
6. Aplicar el instrumento de investigación
7. Organizar los resultados en figuras
8. Analizar de los resultados (Hernández et al., 2014).

2.3. Población y Muestra

La población objeto de estudio comprende a los estudiantes de sexto de educación básica media de la Unidad Educativa Nicolás Martínez, durante el período lectivo 2023-2024, la población, por lo tanto, se compone de (36) estudiantes de 10 a 11 años quienes serán participes directos.

2.4. Operacionalización de Variables

A continuación, en las tablas 1 y 2 se presenta la operacionalización de las variables *Storytelling* y Comprensión Lectora conforme la investigación teórica previa.

Tabla 1.

Variable Independiente: Storytelling

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	TÉCNICA		
Es una estrategia educativa para narrar historias utilizando tecnología y medios digitales para comunicar y compartir narrativas de manera más interactiva y atractiva, con la combinación de elementos visuales, auditivos e interactivos que permiten incorporar metodologías lúdicas para involucrar a la audiencia de una manera más inmersiva.	<i>Estrategia</i> y <i>Educativa</i>	Narrativas digitales	¿Considera entretenido el aprendizaje de comprensión lectora mediante narrativas digitales implementadas en el aula virtual?	Encuesta		
			Tecnología y Medios Digitales		Aulas Virtuales	¿Considera una experiencia significativa el participar en un aula virtual de comprensión lectora que integre narrativas digitales?
			Estrategias Lúdicas		Book Creator	¿Has utilizado Book Creator para el aprendizaje lector?

Nota. Realizado por la autora según la información recogida en el Marco Teórico.

Tabla 2.

Variable Independiente: Comprensión Lectora

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	TÉCNICA	
La comprensión lectora implica la habilidad de entender y procesar la información presente en un texto, empleando estrategias que faciliten la interpretación y retención del contenido.	Estrategias	Conocimientos previos	¿Conoce que es la comprensión lectora?	Encuesta	
			Comic		¿Utilizas el comic para contar una historia y entenderla?
			Cuento		¿Conoces los elementos del comic para entender nuevos contenidos en la comprensión lectora?
			Fábula		¿El cuento representado de una manera digital mediante narrativas le permite analizar

fácilmente su significado?

¿La fábula aplicada a la narrativa digital permite crear un pensamiento más amplio para interpretar un contenido lector?

Nota. Realizado por la autora según la información recogida en el Marco Teórico.

2.5. Técnicas e Instrumentos

Para este caso se utiliza una encuesta diagnóstica para los alumnos de sexto de básica media:

La **encuesta** permite la recolección de datos mediante un cuestionario previamente estructurado (Gómez, 2022), para este caso se aplicó en los alumnos de sexto de educación básica media de la Unidad Educativa Nicolás Martínez. El instrumento utilizado fue un **cuestionario** que contiene preguntas cerradas sobre las variables estudiadas *Storytelling* y Comprensión lectora (**Anexo 1**).

Así mismo, para la validación de la propuesta se realizó un Pretest y luego de la intervención un Posttest mediante una ficha de comprensión lectora (**Anexo 2**).

2.6. Validez y confiabilidad

Conforme con Martínez (2006), la validez en un trabajo de investigación tiene que ver con que los resultados “reflejen” de manera clara, representativa y lo más completa posible la realidad de lo que se está estudiando; mientras que la confiabilidad para Hernández et al., (2014) es el grado en que, mediante un instrumento, como el cuestionario, se logra obtener resultados que sean coherentes y consistentes con las variables estudiadas.

Por lo cual, se contó con la opinión de dos expertos, lo que hace confiable esta investigación porque el instrumento de medición es relevante para el objetivo y su redacción es comprensible para la población a la que se dirige.

La confiabilidad del instrumento (Encuesta) se realizó mediante el método alfa de Cronbach que es una estimación de consistencia interna, indica la magnitud de la covarianza de los ítems y en qué medida el constructo está presente en los ítems (Ventura y Caycho, 2014).

Índice del Alfa de Cronbach

Fórmula

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Dónde:

K	Número de ítems del Instrumento
$\sum_{i=1}^K S_i^2$	Sumatoria de las varianzas de cada ítem
S_T^2	Varianza total del instrumento
α	Coefficiente de confiabilidad del cuestionario

Rangos y Niveles de confiabilidad

Tabla 3.

Rangos y Niveles de confiabilidad Alfa de Cronbach

Rangos del coeficiente	Valoración de la fiabilidad
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1,00	Confiabilidad perfecta

Nota. En esta tabla se visualiza el rango y nivel confiabilidad que puede tener un instrumento como la encuesta por medio del estadístico Alfa de Cronbach (Ventura & Caycho, 2014)

Confiabilidad de la encuesta aplicada

En la Tabla 4 se presenta el cálculo del Alfa de Cronbach que permitió determinar la fiabilidad del instrumento aplicado.

Tabla 4.
Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,791	8

Nota. Calculo obtenido en el programa estadístico SPSS.

El Alfa de Cronbach fue 0,791, en este sentido estableciendo que la encuesta aplicada a los estudiantes tubo una confiabilidad perfecta tomado en consideración que se analizó 8 elementos.

Finalmente, hay que mencionar que los métodos empleados para procesar la información iniciaron con la revisión crítica de la información recogida, después la tabulación en el programa estadístico SPSS. Seguido del análisis de los resultados estadísticos relacionados con los objetivos y sustentados con el marco teórico.

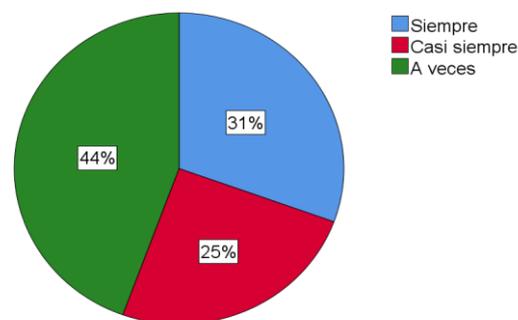
Análisis de los Resultados

A continuación, se presenta el análisis de los resultados de la encuesta diagnóstica de comprensión lectora realizada a los estudiantes de 6to de educación básica media de la Unidad Educativa Nicolás Martínez, período 2023-2024.

1.- ¿Conoce qué es la comprensión lectora?

Figura 9.

Conocimiento de la Comprensión lectora



Nota. Elaboración propia en base a la encuesta realizada a los estudiantes de 6to de EBM

Análisis de los resultados

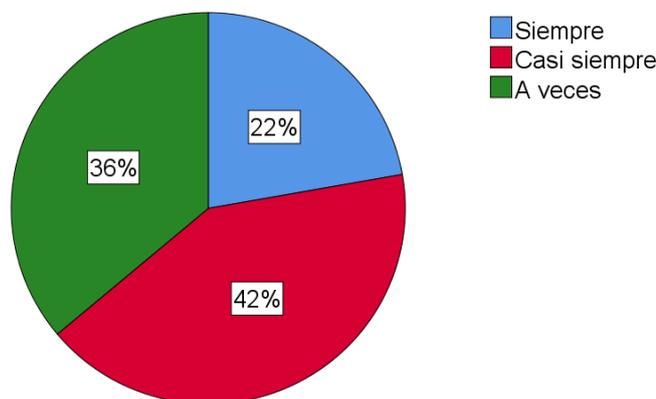
La figura 9 revela que en los 36 estudiantes que representan el 100% de la población, existe una diversidad en la percepción sobre el conocimiento de la comprensión lectora. Un significativo 44% indicó comprenderla a veces, mientras que un 31% afirmó entenderla siempre y el 25% manifestó percibirla casi siempre.

La información obtenida mostro una visión detallada de las experiencias y niveles de comprensión lectora, es así que, una minoría muy significativa (a veces) está en un nivel literal. Conforme lo indica Altamirano (2023) ellos pueden comprender los hechos, detalles, eventos y lugares mencionados en la lectura, sin realizar inferencias o interpretaciones más allá de lo expresado directamente.

2.- ¿Considera entretenido el aprendizaje de comprensión lectora mediante narrativas digitales implementadas en el aula virtual?

Figura 10.

Aprendizaje de la Comprensión lectora



Nota. Elaboración propia en base a la encuesta realizada a los estudiantes de 6to de EBM

Análisis de los resultados

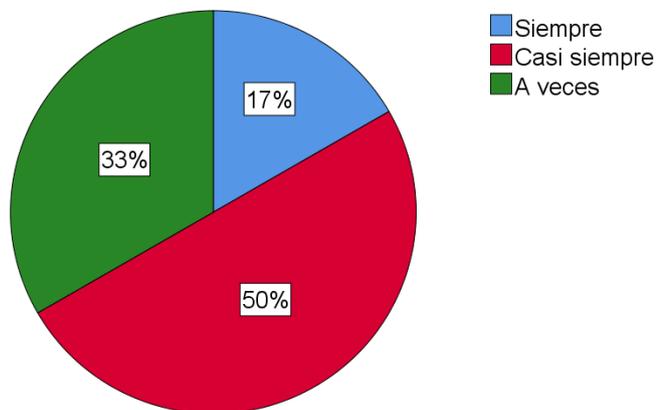
La figura 10 indica que, en el contexto del aprendizaje de comprensión lectora con narrativas digitales de los 36 estudiantes que representan el 100% de la población. Al 42% casi siempre les interesa participar en aulas virtuales, lo que sugiere un interés y dedicación frecuente; al 36% a veces les interesa, lo que podría implicar una participación más variable o selectiva; y, un 22% siempre están interesados en esta modalidad de aprendizaje.

Estos resultados muestran la disposición y la periodicidad de participación de los alumnos en el aprendizaje mediante narrativas digitales, porque la mayor parte presentan un compromiso significativo con el aprendizaje lector, lo que es útil para adaptar y mejorar las estrategias de enseñanza lectora. Encalada (2021) determinó que la aplicación de la narrativa digital centrada en plataformas on-line permiten la creación de historias con animaciones y enfoques lúdicos como herramienta de aprendizaje en el aula, porque evidencian beneficios académicos y la atracción que produce en los estudiantes.

3.- ¿Utilizas el comic para contar una historia y entenderla?

Figura 11.

Utiliza el comic



Nota. Elaboración propia en base a la encuesta realizada a los estudiantes de 6to de EBM

Análisis de los resultados

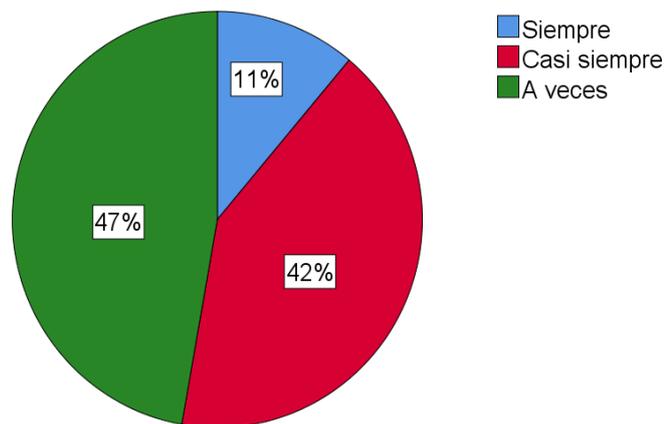
La figura 11 establece el uso del cómic para contar y comprender historias entre los 36 estudiantes que constituyen el 100% de la población. El 50% afirman casi siempre utilizar el cómic con este propósito, indicando un nivel significativo de preferencia, 33% lo utiliza a veces, lo que sugiere el empleo del cómic de manera intermitente y 17% mencionó utilizarlo siempre, revelando un grupo pequeño consistente que elige el cómic como herramienta constante para el aprendizaje lector.

Estos resultados destacan que la mayor parte de la población considera relevante el cómic para entender y contar historias, es decir, como recurso educativo en la mejora de la comprensión lectora porque este permite combinar elementos visuales y textuales de manera que facilita la interpretación y retención de la información. Además, suelen presentar narrativas atractivas y dinámicas que pueden captar mejor la atención de los lectores, promoviendo un interés más profundo en la lectura y el aprendizaje (Tubay, 2024).

4.- ¿Conoces los elementos del comic para entender nuevos contenidos en la comprensión lectora?

Figura 12.

Conoce los elementos del comic



Nota. Elaboración propia en base a la encuesta realizada a los estudiantes de 6to de EBM

Análisis de los resultados

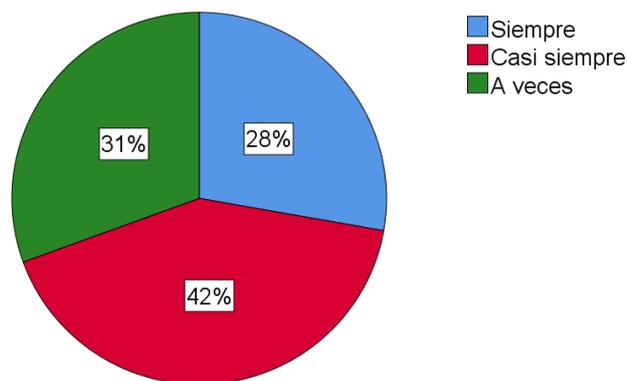
En la Figura 12 se observa que, de los 36 estudiantes encuestados que constituyen el 100% de la población, todos poseen conocimientos medios sobre los elementos del cómic como herramienta para comprender nuevos contenidos en lectura, específicamente el 42% indica que utiliza esta técnica casi siempre, el 47% la emplea a veces, y el 11% la utiliza siempre.

Este análisis revela que la mayoría de los estudiantes reconocen la utilidad de los elementos del cómic en la mejora de la comprensión lectora, siendo su aplicación una práctica común entre la población estudiantil, este hallazgo sugiere que el uso de recursos educativos, como el cómic, desde la virtualizada puede ser una estrategia efectiva para facilitar la comprensión de nuevos contenidos (Mateus, 2023).

5.- ¿El cuento representado de una manera digital mediante narrativas le permite analizar fácilmente su significado?

Figura 13.

El cuento con narrativa digital



Nota. Elaboración propia en base a la encuesta realizada a los estudiantes de 6to de EBM

Análisis de los resultados

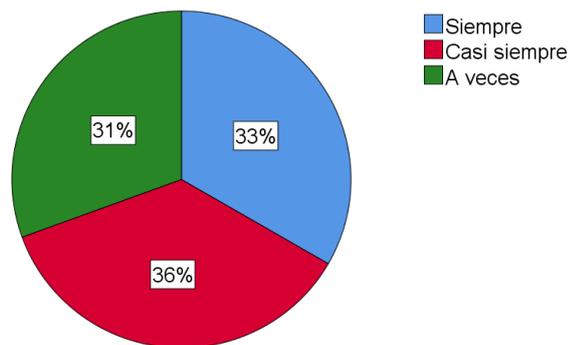
La figura 13, basada en la encuesta a los 36 estudiantes, refleja que el 42% experimenta una comprensión rápida y consistente de la lectura cuando se usa narrativas digitales, mientras que el 31% la comprende de manera intermitente y el 28% siempre, este grupo minoritario subraya la consistencia en la comprensión que experimentan al interactuar con este tipo de contenido.

Estos resultados sugieren una aceptación generalizada de la narrativa digital, aunque señalan variaciones en la frecuencia de comprensión, proporcionando una base valiosa para adaptar estrategias educativas. En cuanto, a la comprensión del significado del cuento con narrativa digital la mayoría de los estudiantes entienden rápidamente el significado, gracias a su interactividad, el uso de elementos multimedia y la posibilidad de personalizar el contenido (Saldarriaga et al.,2023).

6.- ¿La fábula aplicada a la narrativa digital permite crear un pensamiento más amplio para interpretar un contenido lector?

Figura 14.

La fábula con narrativa digital



Nota. Elaboración propia en base a la encuesta realizada a los estudiantes de 6to de EBM

Análisis de los resultados

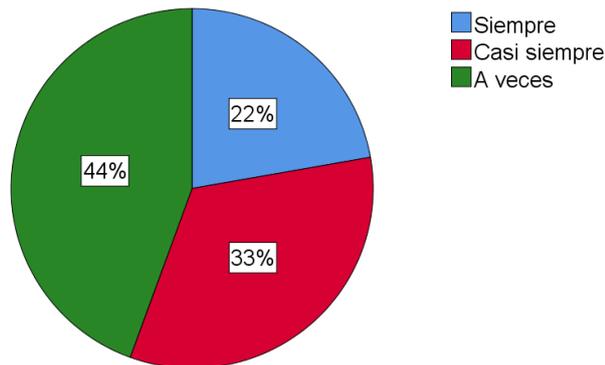
La figura 14, derivada de la encuesta a los 36 estudiantes, ilustra la importancia de la fábula con narrativa digital al ampliar la capacidad de pensamiento interpretativo en el contenido lector. Los resultados revelan que el 36% de los alumnos casi siempre experimenta una ampliación de su pensamiento interpretativo, el 31% lo realiza de manera ocasional, y el 33% logra esta ampliación de manera constante.

Esta variabilidad en las respuestas sugiere que, si bien la narrativa digital beneficia a la mayoría, la frecuencia de su impacto puede depender de factores individuales, señalando la importancia de considerar enfoques personalizados en la integración de este tipo de contenido en la enseñanza y aprendizaje. Cabe indicar, que las fábulas enseñan valores y conceptos de manera sencilla, volviéndola aún más interesante con la aplicación de la narrativa digital que utiliza elementos multimedia y personalización para mejorar la comprensión (Álvarez,2023).

7.- ¿Considera una experiencia significativa el participar en un aula virtual de comprensión lectora que integre narrativas digitales?

Figura 15.

Participación en un aula virtual con narrativas digitales



Nota. Elaboración propia en base a la encuesta realizada a los estudiantes de 6to de EBM

Análisis de los resultados

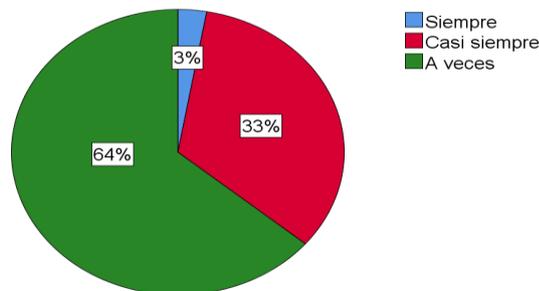
La figura 15, basada en la evaluación de los 36 estudiantes, revela la percepción positiva de los participantes respecto a la experiencia en aulas virtuales de comprensión lectora con narrativas digitales. El 33% de los docentes casi siempre consideran la participación en estas aulas como una experiencia significativa, el 44% lo realiza de manera ocasional y el 22% siempre la valora de manera positiva.

Esta diversidad de respuestas sugiere que, aunque la mayoría encuentra valor en la combinación de narrativas digitales, existen variaciones en la apreciación de la práctica, subrayando el interés de adaptar los métodos pedagógicos para satisfacer las necesidades individuales y optimizar el impacto de las herramientas digitales en el aprendizaje, subrayando un interés generalizado en la integración de tecnologías educativas.

8.- ¿Ha utilizado *Book Creator* para el aprendizaje lector?

Figura 16.

Book Creator para el aprendizaje lector



Nota. Elaboración propia en base a la encuesta realizada a los estudiantes de 6to de EBM

Análisis de los resultados

La figura 16 proporciona una visión reveladora sobre el uso de *Book Creator* entre los 36 estudiantes, reflejando interés y participación en esta herramienta de aprendizaje lector, los resultados específicos indican que el 64% de los alumnos emplea *Book Creator* a veces, el 33% lo utiliza casi siempre, y solo el 3% lo hace siempre.

Esta distribución de respuestas sugiere que *Book Creator* es una herramienta ampliamente utilizada de manera intermitente, con un grupo significativo que la emplea de forma más consistente. La variabilidad en la frecuencia de uso podría estar relacionada con factores individuales de preferencia y estilo de aprendizaje, la baja proporción (3%) que utiliza la herramienta podría indicar que, aunque es apreciada, su integración constante no es la norma entre los estudiantes. Este análisis destaca la importancia de comprender los patrones de uso de herramientas como *Book Creator* para adaptar estrategias pedagógicas y optimizar el aprendizaje lector. Peña (2022), hace tomar en consideración que las narrativas digitales permiten contar historias de forma creativa evidenciando que las tecnologías digitales contribuyen a los contextos educativos cuando los docentes cuentan con el conocimiento en TIC.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre de la propuesta: Libro de narrativa digital para la comprensión lectora

3.1. Definición del tipo de producto

El libro de narrativa digital para la comprensión lectora se muestra como una herramienta valiosa para los educadores que buscan impulsar la instrucción y, por consiguiente, el interés de sus estudiantes.

Su propósito es explorar nuevas perspectivas en el ámbito digital, considerándolo como un trasfondo integral que no solo se enfoca en la tecnología como una entidad mecanizada, sino que también aborda las innovaciones en la enseñanza para la comprensión lectora, la argumentación y la creación de contenidos educativos. Esto se desarrolla en un contexto colaborativo e interdisciplinario que facilita la integración de prácticas, conocimientos y hábitos pedagógicos.

Que dé lugar a nuevas formas de contar historias y presentar contenidos en línea y de conocimiento compartido. El libro de narrativa digital, como la menciona Franco (2019), posibilita la creación de relatos que incorporan imágenes y sonidos. Más allá de su objetivo de entretener, las narrativas también tienen la intención de educar en la comprensión lectora.

En este contexto, se presentan los elementos innovadores y el diseño específico de la propuesta didáctica que busca abordar el problema planteado durante la investigación.

3.2. Objetivo general

Diseñar un plan de intervención mediante un libro de narrativa digital para mejorar la comprensión lectora y establecer diferencias entre grupos

3.2.1 Objetivos específicos

- Seleccionar la plataforma LMS (*Learning Management System*), para incorporar las sesiones y actividades que se aplicará en la intervención con cada grupo.
- Planificar las sesiones de intervención para los grupos mediante el contenido y herramientas del libro digital de narrativas.
- Aplicar el plan de intervención mediante un libro de narrativa digital para establecer diferencias, con base en el resultado del posttest.

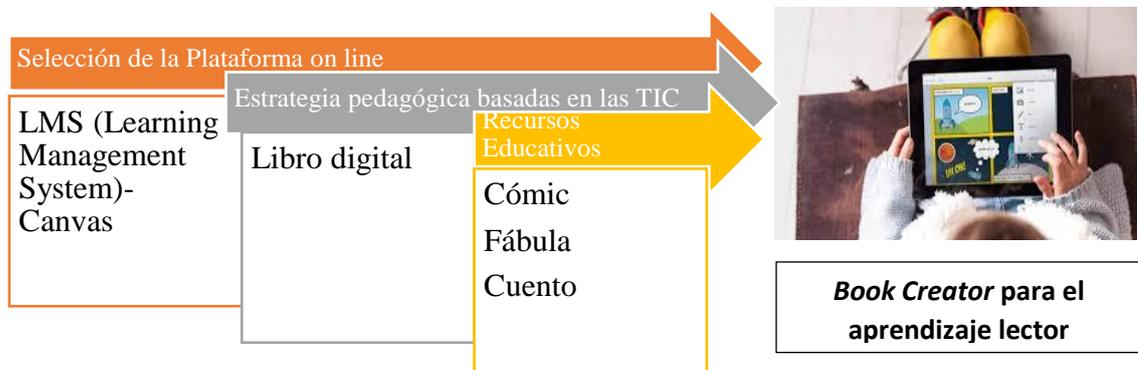
3.3. Estructura de la propuesta

3.3.1. Introducción

A continuación, se presenta en la figura 17 el proceso a seguir para craer Libro de narrativa digital para la comprensión lectora.

Figura 17.

Proceso a seguir para crear el *Book Creator* para el aprendizaje lector



Nota. Elaboración propia

Mediante la plataforma LMS (*Learning Management System*) -Canvas de aprendizaje online se estableció la intervención entre los estudiantes y docentes en un entorno cerrado y privado a manera de aprendizaje como parte metodológica, en este entorno se estableció la interacción de la estrategia pedagógica libro digital de

narrativas y mejorar así la comprensión lectora de los estudiantes, creando de esta manera un espacio participativo y propicio para el aprendizaje.

El libro de narrativa digital para la comprensión lectora se estructura en tres secciones con la planificación de un sílabo que se lo ubica en anexos. En la primera unidad, se presenta la lectura comprensiva inicial mediante el cómic. La segunda unidad se centra en la producción escrita la fábula, mientras que la tercera unidad explora la expresión oral y la comunicación a través del cuento. De manera progresiva, se presentan los contenidos y las herramientas necesarias para implementar relatos motivadores entre los estudiantes.

A continuación, se establece la estructura del plan de intervención de la propuesta.

Estructura del plan de intervención de la propuesta

A continuación, en la tabla 5 se visualiza la distribución de las sesiones de las intervenciones tanto para el grupo de control como el experimental, de la misma forma los objetivos que se trazaron en cada sesión, así como los recursos que se manejaron en las mismas, las actividades, tiempo empleado y recursos.

Tabla 5.

Estructura del plan de intervención de la propuesta

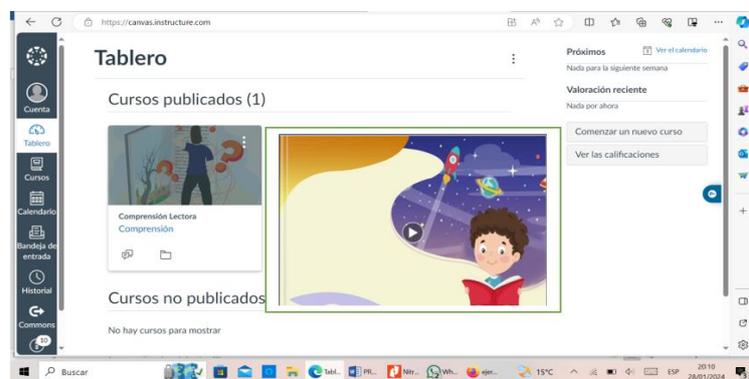
Sesiones por semanas	Objetivo	Actividad del grupo Experimental	Actividad del grupo de control	Recursos necesarios	Tiempos	Responsable
Primera	Conocer el nivel de comprensión mediante comprensión lectora El cómic	Elaboración de una viñeta que continúa la historieta.	Elaboración de una viñeta que continúa la historieta en el libro del estudiante, pág. 27.	<ul style="list-style-type: none"> ● Libro del estudiante ● Herramienta libro digital de narrativas 	45 minutos	Silvana Quinatoa
Segunda	Realizar producción escrita inicial mediante la fábula.	Mediante el libro digital de narrativas ordenar una secuencia de ideas con imágenes de la fábula.	Mediante textos, libros físicos y digitales, ordenar una secuencia de ideas con imágenes de la fábula.	<ul style="list-style-type: none"> ● Herramienta libro digital de narrativas ● Computadoras 	45 minutos	Silvana Quinatoa
Tercera	Resolver ejercicios de expresión oral y comunicación mediante el cuento	Mediante el libro digital de narrativas fomentar mediante el cuento la construcción de frases sencillas	Mediante el texto del estudiante de la pág. 98 del cuento fomenta la construcción de frases sencillas	<ul style="list-style-type: none"> ● Libro del estudiante ● Herramienta libro digital de narrativas 	45 minutos	Silvana Quinatoa

Nota. Elaboración propia

En la figura 18, se presenta la portada de diseño de canvas, donde, se realiza el libro de narrativa digital, este se centra en explorar las posibilidades de aprendizaje que ofrece la narrativa digital para la comprensión lectora, a través de sus páginas, se busca contar historias, integrar elementos interactivos y multimedia que enriquezcan la experiencia del lector, poniendo énfasis en la colaboración y la co-creación, para que los lectores participen activamente.

Figura 18.

Portada de diseño de la plataforma canvas

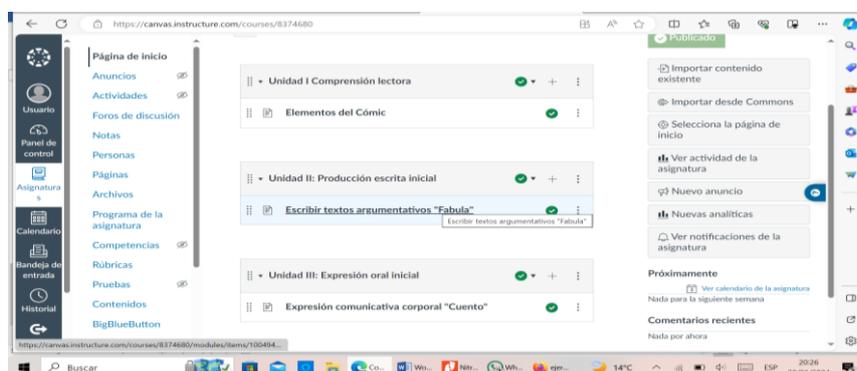


Nota. Tomado de <https://canvas.instructure.com/login/canvas>

En la figura 19 se indica las 3 unidades que se trabajaron en la intervención del contenido para desarrollar la competencia de comprensión lectora. Como primera unidad comprensión lectora “el cómic”; como segunda unidad “producción escrita inicial mediante “la Fábula”; y finalmente en la tercera unidad “expresión oral y comunicación mediante el cuento”.

Figura 19.

Unidades en la intervención



Nota. Tomado de <https://canvas.instructure.com/login/canvas>

En la figura 20, se visualiza la portada del libro digital para la comprensión lectora, con dibujos y expresión que indican que la lectura abre las puertas a nuevos mundos del conocimiento.

Figura 20.

Portada del libro de narrativa digital para la comprensión lectora



Nota. Tomado de Book Creator | Libro Digital de comprensión lectora

En la figura 21, se presenta el contenido del libro digital con los botones que indican el inicio de la acción en cada una de las unidades presentadas, estos permiten a los usuarios sumergirse en actividades específicas y tomar decisiones que influyen el curso de la narrativa. Cada unidad está diseñada para guiar al lector a través de un viaje interactivo, combinando texto, imágenes, y multimedia.

Figura 21.

Contenido del libro de narrativa digital para la comprensión lectora



Nota. Tomado de Book Creator | Libro Digital de comprensión lectora

Unidad 1 Comprensión lectora

El cómic

Objetivo: Conocer el nivel de comprensión mediante comprensión lectora el cómic, desarrollar su imaginación y reconocer su valor social y cultural; por ejemplo: Historietas.

La figura 22, presenta al Cómic y sus elementos, de forma entretenida y con una presentación llamativa para los estudiantes de tal forma que puedan interactuar con las herramientas digitales y a la vez adquieran el conocimiento. No solo hace el aprendizaje más divertido, sino que refuerza conceptos clave de manera memorable y accesible para todos los estudiantes.

Figura 22.

El cómic



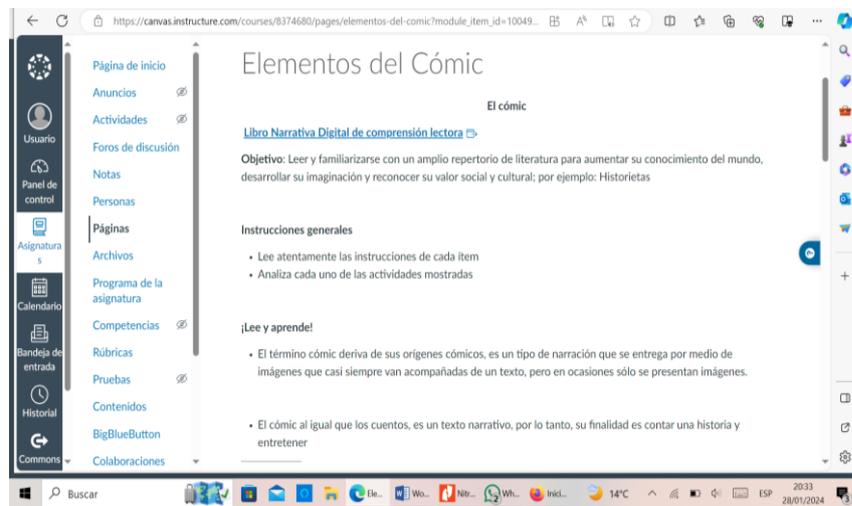
Nota. Tomado de Book Creator | Libro Digital de comprensión lectora

Elementos del cómic

En la figura 23, se encuentra una explicación más amplia de los elementos del cómic y sus respectivos usos para narrar la historia.

Figura 23.

Elementos del cómic



Nota. Tomado de la plataforma canvas | Libro Digital de comprensión lectora

1. La viñeta: Son cada uno de los recuadros en que aparece dividida la historia secuenciada. La viñeta es la unidad básica del cómic, y se ordena en la página de izquierda a derecha de arriba y abajo. En cada cuadro se dibuja una acción de la historia.
2. Globos o bocadillos: Contienen la voz del personaje en un cómic; esta puede representarse como pensamiento o como diálogo. Se componen de cuerpo y cola, su forma dota de distintos significados.
3. Cartela y cartucho: Es un cuadro de texto que generalmente se ubica en la parte superior o inferior de la viñeta y no corresponde a la intervención de ningún personaje. Se utiliza para dar información anexa; puede servir para ubicar al lector en el tiempo y en el espacio.
4. Onomatopeya: Es la imitación de un sonido o ruido de la realidad y puede estar dentro o fuera del globo.

Actividades:

II. Lee el siguiente cómic y luego responde: ¿estás de acuerdo con la expresión “cuando *sos (eres)* chico es cuando uno es más parecido a uno mismo”? ¿por qué? (reflexionar).

En la figura, 23 se observa un Cómic entre una niña y un gato, donde, se puede ver como se dio uso a los elementos creando una conversación interesante y llamativa que puede dar rienda suelta a los análisis y comentarios de los estudiantes, disminuyendo el esfuerzo que requeriría sin el uso del Cómic.

Figura 24.

Cómic



Nota. Tomado de Book Creator | Libro Digital de comprensión lectora

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Unidad II: Producción escrita inicial

La Fábula

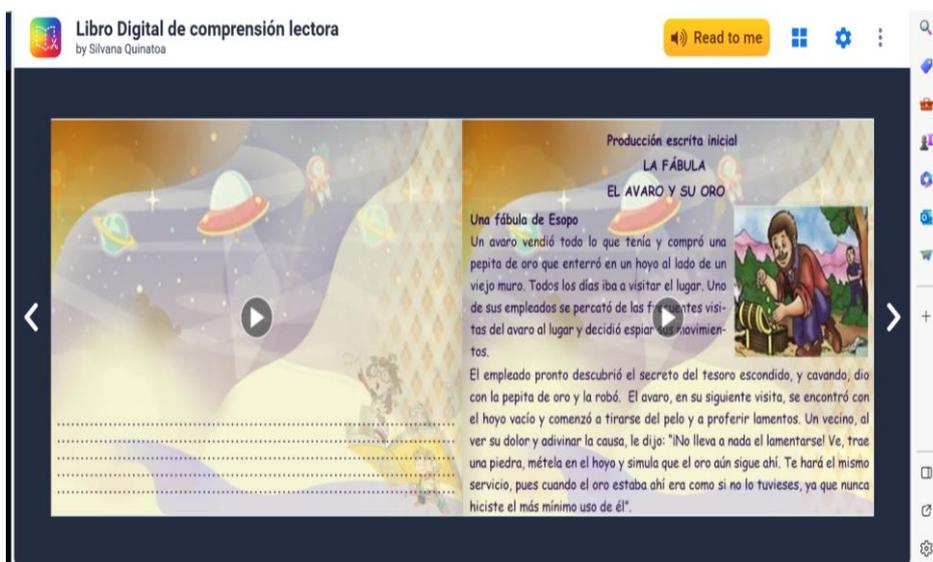
Objetivo: Realizar producción escrita inicial mediante la fábula para fomentar en los estudiantes la atención y el hábito de la lectura.

EL AVARO Y SU ORO

En la figura 25, se inicia con una fábula que tiene por título “El Avaro y su Oro”, así mismo, cuenta con un diseño llamativo y con un fondo que permite que el estudiante de forma inconsciente aprenda a imaginar en su mente y vea más allá del texto.

Figura 25.

La Fábula- El Avaro y su Oro

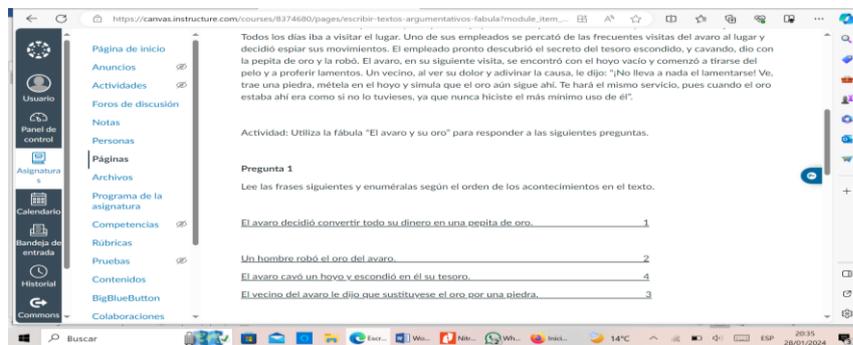


Nota. Tomado de Book Creator | Libro Digital de comprensión lectora

En la figura 26, se presenta las actividades que se pueden generar mediante el uso de la fábula. Estas actividades están diseñadas para desarrollar habilidades críticas como la comprensión lectora y el pensamiento crítico, además de enseñar valores y lecciones morales.

Figura 26.

La Fábula- Actividades



Nota. Tomado de la plataforma canvas | Libro Digital de comprensión lectora

Actividades

Pregunta 2.

¿Cómo consiguió el avaro una pepita de oro?

Respuesta. Un hombre robó el oro del avaro. El avaro cavó un hoyo y escondió en él su tesoro

Para dar respuesta a la pregunta 3. En la figura 27, se presenta parte de la conversación entre dos personas que leyeron «El avaro y su oro».

Figura 27.

La Fábula-Ejemplo desarrollo de la actividad



Nota. Tomado de la plataforma canvas | Libro Digital de comprensión lectora

Pregunta 3.

¿Qué podría decir el Interlocutor 2 para justificar su punto de vista?

Respuesta. Se trata de ver que, para todo lo que le sirvió el oro, hubiese sido lo mismo haber enterrado una piedra.

Unidad III: Expresión oral y comunicación

Objetivo: Resolver ejercicios de expresión oral y comunicación mediante el cuento

En la figura 28, se presenta la expresión oral y comunicación con la ficha del cuento. Esta herramienta permite a los estudiantes practicar la narración y mejorar sus habilidades de comunicación oral.

Figura 28.

Expresión oral y comunicación



Nota. Tomado de Book Creator | Libro Digital de comprensión lectora

Ficha del cuento

Valores: Expresión y comunicación

Enseñanza: Reconocer las funciones del lenguaje y los actos de habla. Hablando es como se entiende la gente y se aclaran multitud de problemas.

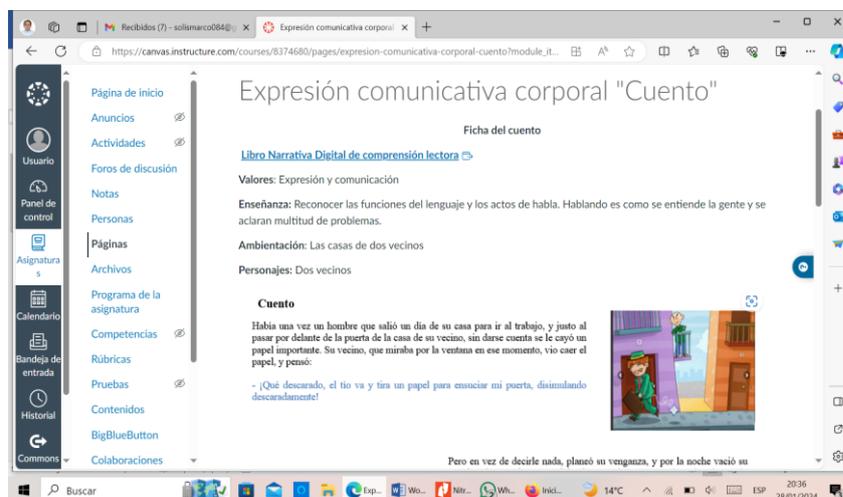
Ambientación: Las casas de dos vecinos

Personajes: Dos vecinos

En la figura 29, se visualiza la creación del cuento, que facilita la discusión y el análisis de los elementos del cuento, promoviendo el pensamiento crítico y la capacidad de expresar ideas de manera clara y coherente.

Figura 29.

Ficha del cuento



Nota. Tomado de la plataforma canvas | Libro Digital de comprensión lectora

Validación mediante la aplicación práctica de la propuesta

La validación se determina mediante la aplicación del postest del libro digital mediante narrativa para la comprensión lectora realizados a los estudiantes de sexto año de básica media de la Escuela “Unidad Educativa Nicolás Martínez”, el cual, muestra los avances alcanzados en la intervención mediante el análisis descriptivo obtenidos del pre y postest aplicados a los estudiantes.

Resultados

A continuación, se presenta los resultados del Pretest y Postest aplicado a los estudiantes de sexto año de básica media de la Escuela “Unidad Educativa Nicolás Martínez”, es decir, luego de la intervención realizada (**Anexo 3 y Anexo 4**).

Comparación del pre y postest de comprensión lectora mediante el storytelling digital

Tabla 6 .

Puntajes obtenidos del Pre y Postest aplicado a los estudiantes de Sexto EGB

Puntajes obtenidos en la Ficha de comprensión lectora		
Nómina Sexto de EGB	Puntaje PRE TEST	Puntaje POS TEST
EST. 1	5,50	7,50
EST. 2	8,00	9,00
EST. 3	7,00	8,50
EST. 4	5,50	7,50
EST. 5	7,00	8,50
EST. 6	7,00	8,50
EST. 7	6,00	8,00
EST. 8	5,00	7,50
EST. 9	7,00	8,50
EST. 10	7,00	8,50
EST. 11	9,00	9,50
EST. 12	7,00	8,50
EST. 13	7,00	8,50
EST. 14	6,00	8,00
EST. 15	8,00	9,00
EST. 16	7,00	8,50
EST. 17	6,00	8,00
EST. 18	7,00	8,50
EST. 19	7,00	8,50
EST. 20	7,00	8,50
EST. 21	7,00	8,50
EST. 22	7,00	8,50
EST. 23	6,00	8,00
EST. 24	5,00	7,50
EST. 25	8,00	9,00
EST. 26	7,00	8,50
EST. 27	7,00	8,50
EST. 28	7,50	8,50
EST. 29	8,00	8,50
EST. 30	6,00	8,00
EST. 31	8,00	9,00
EST. 32	8,00	9,00
EST. 33	6,50	8,00
EST. 34	7,00	8,50
EST. 35	7,00	8,50
EST. 36	7,00	8,50
PROMEDIO TOTAL	6,89	8,40

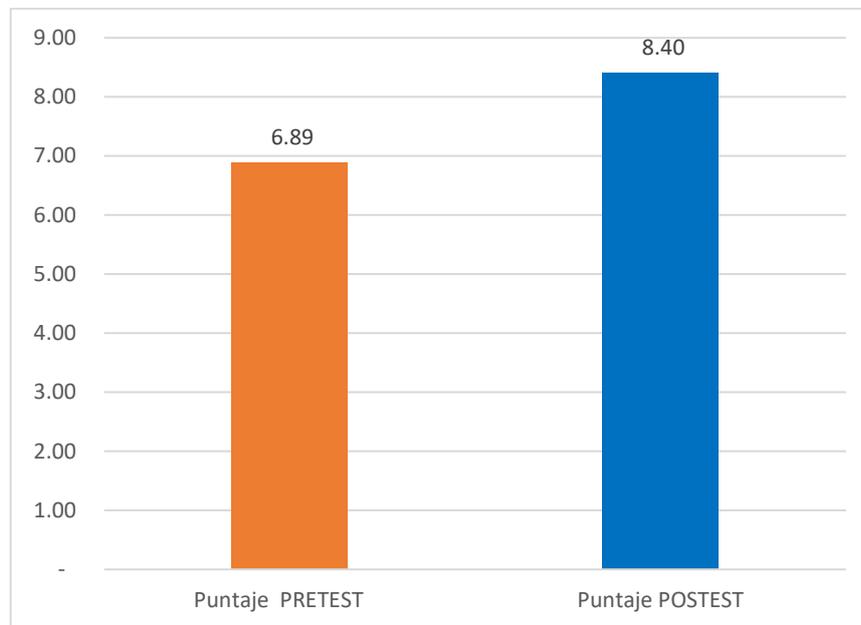
Nota. Tomado del Pretest y Postest aplicado a los estudiantes de Sexto EGB

En la figura 30, se presenta el promedio total del grado en el Pretest de 6,89 sobre 10 y Postest de 8,40 sobre 10, se puede apreciar la diferencial individual por cada uno de los estudiantes antes y después de la intervención con el Libro digital

de tal forma que este representa una fortaleza para el aprendizaje de la comprensión lectora.

Figura 30.

Promedio total del grado en el Pretest y Postest



Nota. Tomado del Pretest y Postest aplicado a los estudiantes de Sexto EGB de la ficha de comprensión lectora.

Analisis de los Resultados

En la figura 30, se aprecia el promedio total del grado en el Pretest y Postest. De tal forma, que el Pretest aplicado expuso que la mayoría de los estudiantes de Sexto EGB presentan dificultad en la comprensión lectora sin el uso del *storytelling* digital lo que representa una debilidad, puesto que, se observó que el grado en la ficha de comprensión lectora tiene un promedio general de 6,89 sobre 10 confirmado la encuesta diagnostica que indico que tienen marcado el nivel literal. Sin embargo, luego de la intervención realizada con el "Libro Digital" disminuyó en los estudiantes el nivel de complejidad con respecto a la comprensión de los textos ingresando la mayoría a un nivel inferencial e incrementado su promedio general en 8,40 sobre 10, por lo cual, se determina que la aplicación de las narrativas mediante el libro digital disminuyó las dificultades en el aprendizaje de la comprensión lectora lo que representa una fortaleza.

CONCLUSIONES

Al fundamentar teóricamente los recursos académicos con *storytelling* digital, se ha demostrado que esta estrategia es eficaz para mejorar la comprensión lectora. Las plataformas LMS, utilizadas como metodología lúdica, enriquecen el proceso de aprendizaje al integrar narrativas digitales que capturan el interés de los estudiantes, además, facilitan una comprensión más profunda y duradera del material leído mediante la incorporación de recursos educativos como cuentos, fábulas y cómics a través de las TIC.

Al diagnosticar la comprensión lectora de los estudiantes de educación básica media mediante una encuesta, se determinó que una minoría significativa (44%) está en un nivel literal de comprensión, estos hallazgos subrayan la necesidad de estrategias educativas que promuevan una comprensión más crítica y analítica. Además, con la aplicación del pretest y postest, se observó un aumento en el interés del aprendizaje lector por la incorporación de la tecnología con el *storytelling* digital, pasando de un promedio de 6,89 a 8,40 sobre 10, puesto, que ellos ya demostraron conocimientos previos en recursos educativos como el cómic, fábula y el cuento, mismos que aumentaron su interés desde su presentación en medios digitales.

El diseño de un libro de narrativa digital mediante *storytelling* para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de educación básica media junto con la aplicación de la metodología de la gamificación, demostró ser una aproximación efectiva para promover la participación y la comprensión en el aula, la utilización de plataformas como *LMS- Canvas* y *Book Creator* ha facilitado la implementación y la interactividad de estas estrategias, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje que revelo que aumenta la motivación, mejora la comprensión y retención de la información, abriendo nuevas oportunidades para la enseñanza-aprendizaje y enriqueciendo la experiencia educativa desde la virtualidad.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a los docentes explorar e integrar los nuevos hallazgos sobre narrativas digitales en sus prácticas educativas como una estrategia efectiva para mejorar la comprensión lectora con entornos educativos virtuales. La implementación de *storytelling* digital a través de las plataformas LMS para enriquecer la comprensión lectora de los estudiantes con el uso de recursos como cuentos, fábulas y cómics digitales que capturan el interés y faciliten un aprendizaje más profundo y duradero, promoviendo habilidades críticas de la lectura.

Se recomienda implementar estrategias educativas que promuevan una comprensión lectora crítica y analítica, utilizando tecnologías como el *storytelling* digital y aprovechando el interés de los estudiantes en recursos digitales como cómics, fábulas y cuentos que pueden mejorar significativamente su comprensión lectora y motivación, por lo cual, es fundamental brindar capacitación y apoyo continuo a los docentes para que puedan integrar eficazmente estas estrategias en su práctica pedagógica, además, de evaluar de manera regular el impacto de estas estrategias en el aprendizaje de los estudiantes y realizar ajustes según sea necesario.

Se recomienda diseñar libros de narrativa digital con *storytelling* y gamificación para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de educación básica media. Utilizar plataformas como LMS-Canvas y Book Creator facilita la implementación y aumenta la motivación, mejorando la comprensión y retención de información, y enriqueciendo la experiencia educativa, cabe mencionar que la preferencia por el cómic podría ser aprovechada para crear experiencias de aprendizaje más atractivas y significativas.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvares, C. (2023). Del Corpus (mysticum) a La fábula (mística). Continuidades y rupturas entre Henri de Lubac y Michel de Certeau. *Teología y vida*, 64(2),143-170.
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0049-34492023000200143&lng=es&nrm=iso&tlng=en
- Altamirano, C. (2023). Análisis de la comprensión lectora en la educación. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(31), 1–16. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i31.695>
- Aldas, A., Mesías, P., & Deleg, C.,(2024). Algunas Inquietudes de la Comprensión Lectora. *Revista Ciencia Latina*, 7(6), 1-10.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/9121/13608>.
- Anilema, J., Moreta, R., & Mayorga, M. (2020). Diagnóstico de la comprensión lectora en Estudiantes del Cantón Colta Ecuador. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 24(100), 56-65. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/305-article-907-1-10-20200520.pdf>
- Arteaga Cruz, W. L., Tovalino Cordova, O. L., & Solís Trujillo, B. P. (2023). Comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica en tiempos de virtualidad. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(30), 1888–1902.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.637>
- Armijos Uzho, A. P., Paucar Guayara, C. V., Quintero Barberi, J. A., Armijos Uzho, A. P., Paucar Guayara, C. V., & Quintero Barberi, J. A. (2023). Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica. *Revista Andina de Educación*, 6(2), 000626.
<https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.6>
- Campos, P., (2022). Beneficios de la leyenda para la comprensión lectora, un estudio en Madrid, España. *Revista de Educación*, 46, 1-16. <moz-extension://79dc9568-80ae-4f28-a531-ddcd817d95b2/enhanced->

reader.html?pdf=https%3A%2F%2Fbrxt.mendeley.com%2Fdocument%2Fcontent%2Fdc5968f3-a983-3fe1-b823-0cdaf642048f

CEPAL. (2022). *Panorama Social de Latino América y el Caribe*. Santiago: Naciones Unidas. Obtenido de <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/3ca376cf-edd4-4815-b392-b2a1f80ae05a/content>.

Condori, G. (2024). Niveles de Comprensión Lectora. Prezzi. <https://prezi.com/p/pim1lzmga17q/niveles-de-comprension-lectora/>

INEVAL. (2018). *Resultados PISA para el Desarrollo*. Quito: Instituto Nacional de Evaluación Educativa de Ecuador -Organización. Obtenido de https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/12/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123.pdf

Instituto para el futuro de la educación Tecnológico de Monterrey. (2019). *Resultados PISA 2018: Latinoamérica por debajo del promedio*. Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/prueba-pisa-2018-latinoamerica/>

Matesanz, M. (2018). *La lectura en educación*. Segovia: Sapientia Adificativ SIBI Domvm. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1474/TFG-B.97.pdf;jsessionid=1379EDC18910EEA5893D4087C84B745B?sequence=1>

Ministerio de Cultura y Patrimonio. (14 de 06 de 2022). *El Ministerio de Cultura y Patrimonio presentó los resultados de la Encuesta de Hábitos Lectores, Prácticas y Consumos Culturales*. Obtenido de <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/el-ministerio-de-cultura-y-patrimonio-presento-los-resultados-de-la-encuesta-de-habitos-lectores-practicas-y-consumos-culturales/>

Ministerio de Educación. (2015). Estadística educativa. Reporte de Indicadores. *Estadística Educativa*, 1(1), 1-30. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp->

content/uploads/downloads/2016/01/Publicaciones/PUB_EstadisticaEducativaVoll_mar2015.pdf

Ministerio de Educación. (2015). *Proyecto de Educación básico de Jóvenes y Adultos EBJA*. Quito: Ministerio de Educación. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/11/PROYECTO_EBJA.pdf

UNESCO. (2016). *Cuestionarios-TIC -educación en LA*. Sao Paulo: UNESCO. Obtenido de <https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/brazil-2016-cuestionarios-tic-educacion-en-america-latina-sp.pdf>

UNESCO. (2017). *Más de la mitad de los niños y adolescentes en el mundo no está aprendiendo*. UNESCO. Obtenido de <https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-2017-sp.pdf>

UNESCO. (2019). *Educación Básica*. Obtenido de https://siteal.iiep.unesco.org/eje/educacion_basica#educacion-primaria

UNESCO. (2019). *La UNESCO llama a fortalecer los aprendizajes en Ecuador y destaca sus avances en Matemática y Ciencias en séptimo grado*. Obtenido de https://en.unesco.org/sites/default/files/ecuador_comunicado_1.pdf

UNESCO. (2022). *Alfabetización*. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/literacy>

UNICEF. (2017). *Niños en un mundo digital*. India: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Obtenido de <https://www.unicef.org/media/48611/file>

UNICEF. (22 de 06 de 2022). *Cuatro de cada cinco niños y niñas en América Latina y el Caribe no podrán comprender un texto simple*. Obtenido de <https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/cuatro-de-cada-cinco-ninos-y-ninas-en-america-latina-y-el-caribe-no-podran-comprender-un-texto-simple>

Anselmo, F., Flores, S., & De Revisión, A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos. *Revista*

Digital de Investigación en Docencia Universitaria, 13(1), 102-122.
<https://doi.org/10.19083/RIDU.2019.644>

Bedoya-Merchán, C. J., Moscoso-Bernal, S. A., & Hermann Acosta, E. A. (2021). Narrativa digital y gestión educativa: Estrategia para la motivación al quehacer docente. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4).
<https://doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1507>

Cazco, D., & Cazco, C. (2019). *LA NARRATIVA MULTIMEDIA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE DEL LENGUAJE ORAL EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA* +dalia cecilia naranjo romero - Buscar con Google. CIDE.

Darly, R., Gutiérrez, S., Nidia, M., & Ortiz, V. (2022). *Book Creator: una herramienta digital para fortalecer la comprensión e interpretación textual aplicada a estudiantes de grados 4° y 5° del Centro Educativo Nuestra Señora de Fátima*.

Dávila, S. C., Estrada, R. A. V., Larios, M. S. H., Villalobos, A. R. G., & Berumen, J. de J. H. (2023). Implementación de insignias digitales en el LMS Moodle. *Brazilian Journal of Development*, 9(1). <https://doi.org/10.34117/bjdv9n1-056>

Díaz, R. (2023). *GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Duran Abreu, M. M., & Tapia Acosta, R. E. (2020). Integración de la gamificación en la plataforma NEO LMS, para motivar la asignatura soluciones Web. *Educación Superior*, 29. <https://doi.org/10.56918/es.2020.i29.pp47-62>

Encalada Vaca Enma. (2021). La narrativa digital como herramienta didáctica en el aprendizaje de la historia de la independencia del ecuador en básica media. / *Mendeley*. Universidad Tecnológica Indoamérica.
<https://www.mendeley.com/search/?page=1&query=LA%20NARRATIVA%20DIGITAL%20COMO%20HERRAMIENTA%20DID%20CTICA%20EN%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LA%20HISTORIA%2>

- Estrada, R. A. V., Dávila, S. C., Berumen, J. de J. H., Villalobos, A. R. G., & Larios, M. S. H. (2023). Seguimiento de trayectorias estudiantiles en Moodle para el programa de la MTIE. *Brazilian Journal of Development*, 9(2). <https://doi.org/10.34117/bjdv9n2-014>
- Farinango, M. (2023). La gamificación como estrategia pedagógica para la comprensión lectora en los estudiantes de sexto año de educación básica. *Universidad del Norte*. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14926>
- Fernández, S. (2023). *Edmodo como aula virtual para expandir la formación universitaria*. UNLAM2020. Recuperado 17 de diciembre de 2023, de <https://www.redalyc.org/journal/5819/581964790007/>
- Francined Herrera-Cubides, J., Yaneth Gelvez-García, N., & Alfonso López-Sarmiento, D. (2019). LMS SaaS: Una alternativa para la formación virtual SaaS LMS: An alternative to the virtual training. En *Revista chilena de ingeniería* (Vol. 27, Número 1).
- Franco, M. del C. R. (2019). Nuevos soportes, nuevos modos de leer. La narrativa en la Literatura infantil y juvenil digital. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 72. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi72.1101>
- García, Á. P., & Rodríguez, I. S. (2023). El *storytelling* como recurso didáctico-comunicativo para fomentar la lectura. *Texto Livre*, 16, e40452. <https://doi.org/10.1590/1983-3652.2023.40452>
- Gómez-escalonilla, G. (2022). Métodos y técnicas de investigación utilizados en los estudios sobre comunicación en España. *Revista Mediterranea*. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM000018>
- Granda, M., Elodia, S., & Villalobos, C. (2022). Herramientas educativas digitales para la comprensión de textos científicos en los estudiantes de tercer año del BGU, paralelo “B” de la unidad educativa “*OVIDIO DECROLY*” PERIODO 2020-2021.

- Guevara a., Arguello, A., & Molina, N (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3).
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., María del Pilar Baptista Lucio, D., & Méndez Valencia Christian Paulina Mendoza Torres, S. (2014). *Metodología de la investigación*.
- Mateus, N. A. (2023). De la página impresa a la pantalla: utilización de las TIC para fomentar la comprensión lectora entre estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5552
- Martínez Miguélez Miguel. (2006). Validez y Confiabilidad en la Metodología Cualitativa. *Paradigma*, 27(2).
- Misari, A. (2023). Comprensión lectora y su relación con los niveles de competencia comunicativa. *Lengua y Sociedad. Revista de Lingüística Teórica y Aplicada*, 22(1), 535–555. <https://doi.org/10.15381/lengsoc.v22i1.23664>
- Mendoza-Intriago, L. B., & De-la-Peña-Consuegra, G. (2022). Las narrativas digitales para desarrollar la lectura comprensiva en estudios sociales. *EPISTEME KOINONIA*, 5(1). <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i1.1798>
- Montalvo Castro, J. A., & Martos Castañeda, N. (2022). Diseño de cuentos ilustrados y atención lectora infantil: el caso de la aplicación y biblioteca digital Correpalabras. *Alabe Revista de Investigación sobre Lectura y Escritura*, 26. <https://doi.org/10.25115/alabe26.7787>
- Muñoz-Vázquez, I. G., García-Herrera, D. G., Mena-Clerque, S. E., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). NEO LMS enseñanza matemática: Uso de recursos digitales. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1). <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.810>
- Navarro Neri, I., Rivero, P., Aso, B., & Mendióroz-Lacambra, A. M. (2021). Narrativa y significación histórica en la comunicación de los museos

nacionales canadienses en Facebook. *Panta Rei.*, 15.
<https://doi.org/10.6018/pantarei.467881>

Ochoa-Martínez, O. L., & Díaz-Neri, N. M. (2021). Implementación de una narrativa digital para facilitar el aprendizaje de fracciones en la escuela primaria. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3).
<https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13350>

Otero, M. (2021). Implementación e Genially como estrategia lúdico-pedagógica para fortalecer el proceso de comprensión lectora en los estudiantes de grado cuarto del colegio del sagrado corazón-calle 74 de barranquilla (atlántico) maría juliana otero hamburger universidad de santander udes programa de maestría en tecnologías digitales aplicadas a la educación centro de educación virtual Barranquilla 2021. *Universidad de Santander*2021.

Piray, Lema, E. (2019). La narración digital como recurso para el desarrollo del habla inglés. *Veritas & Research*Lema, E. P. (2019). *La narración digital como recurso para el desarrollo del habla inglés. Veritas & Research*, 1(1), 022–028., 1(1).

Psicólogos Infantiles Madrid-PSISE. (2024). *Comprensión lectora*. Psicólogos Infantiles Madrid-PSISE. <https://psisemadrid.org/compreesion-lectora/>

Ramírez, C., Arteaga, M., & Luna, H. (2020). La percepción visual y las habilidades lingüísticas en el proceso lector. *Revista Conrado*, 16(72), 178–111. moz-extension://79dc9568-80ae-4f28-a531-ddcd817d95b2/enhanced-reader.html?openApp&pdf=http%3A%2F%2Fscielo.sld.cu%2Fpdf%2Frc%2Fv16n72%2F1990-8644-rc-16-72-178.pdf

Ramos Jiménez, R. B., Martínez Espinoza, E. F., Calderón Cruz, F. A., & Erazo Rodríguez, M. E. (2021). Ilustración de las leyendas de la ciudad Riobamba, como estrategia para el fortalecimiento de la identidad cultural en la población infantil. *Explorador Digital*, 5(3).
<https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v5i3.1796>

- Ruiz-Merlano, C. P., Gómez-Martínez, Y. C., Vidal, N. J., & Usta-González, W. I. (2022). Digital Storytelling: La narrativa digital en la práctica docente. *CIENCIAMATRIA*, 8(2). <https://doi.org/10.35381/cm.v8i2.992>
- Ruiz Rufino, M. J. (2022). Gramática interactiva para noruegos. Un proyecto colaborativo en Canvas. *Doblele. Revista de lengua y literatura*, 8. <https://doi.org/10.5565/rev/doblele.107>
- Saldarriaga A., Aguirre A., (2023). Uso de cuentos infantiles y estrategias metacognitivas, para promover la convivencia escolar positiva. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 27(121). http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-48212023000400042&lng=pt&nrm=iso&tlng=es
- Sánchez Vázquez, J. M., Vélez Elorza, M. L., & Araújo Pinzón, P. (2015). Balanced scorecard para emprendedores: desde el modelo canvas al cuadro de mando integral. *Revista Facultad de Ciencias Económicas*, 24(1). <https://doi.org/10.18359/RFCE.1620>
- Sierra, C., & Fernández, M. (2022). Niveles de comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa en Colombia. *Ikala*, 27(2), 484–503. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v27n2a12>
- Suárez, S. S. (2021). La lectura cuando fallan los procesos implicados. Déficit en el alumnado universitario. *Sinéctica*, 56, 1–16. [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2021\)0056-013](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2021)0056-013)
- Tipantuña, J. (2019). Uso de narrativas digitales como recurso didáctico para el aprendizaje adulto: propuesta de diseño para su integración en el aprendizaje permanente. *593 Digital Publisher CEIT*, 4(4). <https://doi.org/10.33386/593dp.2019.4.114>
- Tubay, F., Tubay, F., (2024). El cómic como dispositivo de formación ciudadana que visibiliza estereotipos excluyentes en Manabí, Ecuador. San Gregorio, 56, 126-148. [moz-extension://79dc9568-80ae-4f28-a531ddcd817d95b2/enhancedeader.html?openApp&pdf=http%3A%2F%2F](https://doi.org/10.24018/sangregorio.v56n1.p126-148)

scielo.senescyt.gob.ec%2Fpdf%2Frsan%2Fv1n57%2F2528-7907-rsan-1-57-00126.pdf

Vásquez, A. (2022). Comprensión lectora: fundamentos teóricos y estrategias de acercamiento al texto. *Libro Compilación Resultados de Investigación, 1*(1), 618–633. https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V6I4.2607

Ventura-León, J. L., & Caycho-Rodríguez, T. (2014). El coeficiente Omega: un método alternativo para la estimación de la confiabilidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, 15*(1).

ANEXOS

Anexo 1

Encuesta Diagnostica dirigida a los estudiantes de sexto año de educación básica media de la Unidad Educativa Nicolás Martínez

Objetivo

Recopilar información sobre la situación actual de la comprensión lectora, para estudiantes de educación básica media.

Indicaciones

1. Lea detenidamente
2. Escoja la opción que le parezca más acertada.

Cuestionario

1.- ¿Conoce que es la comprensión lectora?

1. Siempre ...
2. Casi siempre ...
3. A veces ...
4. Nunca ...

2.- ¿Considera entretenido el aprendizaje de comprensión lectora mediante narrativas digitales implementadas en el aula virtual?

1. Siempre ...
2. Casi siempre ...
3. A veces ...
4. Nunca ...

3.- ¿Utilizas el comic para contar una historia y entenderla?

1. Siempre ...
2. Casi siempre ...
3. A veces ...
4. Nunca ...

4.- ¿Conoces los elementos del comic para entender nuevos contenidos en la comprensión lectora?

1. Siempre ...
2. Casi siempre ...

3. A veces ...

4. Nunca ...

5.- ¿El cuento representado de una manera digital mediante narrativas le permite analizar fácilmente su significado?

1. Siempre ...

2. Casi siempre ...

3. A veces ...

4. Nunca ...

6.- ¿La fábula aplicada a la narrativa digital permite crear un pensamiento más amplio para interpretar un contenido lector?

1. Siempre ...

2. Casi siempre ...

3. A veces ...

4. Nunca ...

7.- ¿Considera una experiencia significativa el participar en un aula virtual de comprensión lectora que integre narrativas digitales?

1. Siempre ...

2. Casi siempre ...

3. A veces ...

4. Nunca ...

8.- ¿Ha utilizado Book Creator para el aprendizaje lector?

1. Siempre ...

2. Casi siempre ...

3. A veces ...

4. Nunca ...

Gracias por su amable atención

Encuesta diagnóstica de preguntas de comprensión lectora

Lee y contesta de acuerdo a la alternativa que consideres correcta

1.- ¿Conoce que es la comprensión lectora?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Nunca
- d) A veces

2.- ¿Considera entretenido el aprendizaje de comprensión lectora mediante narrativas digitales implementadas en el aula virtual?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Nunca
- d) A veces

3.- ¿Utilizas el comic para contar una historia y entenderla?

- a) Siempre

36 respuestas

No se aceptan más respuestas

Mensaje para los encuestados

Ya no se aceptan respuestas en este formulario

Resumen Pregunta Individual

1.- ¿Conoce que es la comprensión lectora?

36 respuestas

38.9%

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Nunca

Anexo 2.

Ficha de comprensión lectora para el pretest y postest dirigida a los estudiantes de sexto año de educación básica media de la Unidad Educativa Nicolás Martínez

Objetivo

Determinar las falencias y fortalezas para el aprendizaje de la comprensión lectora.

FICHAS PARA IMPRIMIR
Recursos Educativos y Fichas para Imprimir y Descargar
NIVEL: PRIMARIA SECUNDARIA

COMPRENSIÓN LECTORA

Todos tenemos algo en común

Al inicio de nuestra existencia, los seres humanos no se diferenciaban mucho físicamente entre sí. Todos tenían características comunes, como un cuerpo cubierto de pelos, un rostro simiesco, un caminar ligeramente encorvado, etc.

Pero hoy, esta situación ha cambiado, si ves a tu alrededor comprobarás que tus amigos, vecinos y familiares son de distinto aspecto físico, porque durante el proceso de evolución aquel "hombre mono" fue cambiando su color de piel, cabellos, color de ojos; su forma de entender el planeta, religiosidad y su manera de relacionarse con la naturaleza, fabricación de herramientas, técnicas agrícolas, por ese motivo encontrarás que las personas son distintas entre sí, en rasgos físicos, la cultura que poseen, idioma, costumbres, etc., y aquellas experiencias vividas que nos hace ser unidos.

Es bueno recordar que, a pesar de nuestras diferencias, todos tenemos algo en común que nos une y que olvidamos frecuentemente, son nuestros orígenes. Las otras diferencias físicas, entre otras, son diferencias "causales", quiere decir que han sido determinadas por la forma como nos hemos adaptado a diferentes situaciones a lo largo del tiempo y según la cultura en la que nos hemos creado.

Debemos tener en cuenta que somos seres humanos por encima de nuestras diferencias físicas o culturales, ahí radica el vínculo que debe hermanarnos y sobre el cual debemos establecer las bases para hacer de nuestra sociedad un mundo más justo, fraterno e igualitario, es decir, más humano.

COMPRENSIÓN DE LECTURA

COMPRENSIÓN LECTORA - SEXTO DE PRIMARIA

* En base a lo leído, responde las siguientes preguntas:

- ¿Cómo podrías definir la diversidad?

- ¿Por qué crees que hay tanta diversidad en el mundo?

- ¿Será buena la diversidad? ¿Por qué?

- Y en el Ecuador: ¿Qué tipo de gente convive? ¿Qué los mantiene unidos?

- ¿Explica en tus palabras la diversidad que hay en tu barrio?

www.fichasparaimprimir.com Página 2

Nota. Tomado de <https://fichasparaimprimir.com/>

Anexo 3.

Resultados del Pretest dirigido a los estudiantes de sexto año de educación básica media de la Unidad Educativa Nicolás Martínez

Estudiantes	a. ¿Cómo podrías definir la diversidad? 2 puntos	b. ¿Por qué crees que hay tanta diversidad en el mundo? 2 puntos	c. ¿Será buena la diversidad? ¿Por qué? 2 puntos	d. Y en el Ecuador: ¿Qué tipo de gente convive? ¿Qué los mantiene unidos? 2 puntos	e. ¿Explica en tus palabras la diversidad que hay en tu barrio? 2 puntos	Aciertos Sobre 10 puntos
EST. 1	1,00	1,00	1,00	1,50	1,00	5,50
EST. 2	1,00	2,00	1,00	2,00	2,00	8,00
EST. 3	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	7,00
EST. 4	1,00	1,00	1,00	1,50	1,00	5,50
EST. 5	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	7,00
EST. 6	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	7,00
EST. 7	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	6,00
EST. 8	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	5,00
EST. 9	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	7,00
EST. 10	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	7,00
EST. 11	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	9,00
EST. 12	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	7,00
EST. 13	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	7,00
EST. 14	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	6,00
EST. 15	1,00	2,00	1,00	2,00	2,00	8,00
EST. 16	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	7,00
EST. 17	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	6,00
EST. 18	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	7,00
EST. 19	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	7,00
EST. 20	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	7,00
EST. 21	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	7,00
EST. 22	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	7,00
EST. 23	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	6,00
EST. 24	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	5,00
EST. 25	2,00	2,00	1,00	1,00	2,00	8,00
EST. 26	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	7,00
EST. 27	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	7,00
EST. 28	1,00	2,00	1,50	1,00	2,00	7,50
EST. 29	1,50	2,00	1,50	1,00	2,00	8,00
EST. 30	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	6,00
EST. 31	1,00	2,00	1,00	2,00	2,00	8,00
EST. 32	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	8,00
EST. 33	1,50	1,00	1,00	1,00	2,00	6,50
EST. 34	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	7,00
EST. 35	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	7,00
EST. 36	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	7,00
Promedio del grado						6,89

Nota. *Elaboración propia en base a la ficha de comprensión lectora*

Anexo 4

Resultados del Postest dirigido a los estudiantes de sexto año de educación básica media de la Unidad Educativa Nicolás Martínez

Estudiantes	a. ¿Cómo podrías definir la diversidad? 2 puntos	b. ¿Por qué crees que hay tanta diversidad en el mundo? 2 puntos	c. ¿Será buena la diversidad? ¿Por qué? 2 puntos	d. Y en el Ecuador: ¿Qué tipo de gente convive? ¿Qué los mantiene unidos? 2 puntos	e. ¿Explica en tus palabras la diversidad que hay en tu barrio? 2 puntos	Aciertos Sobre 10 puntos
EST. 1	1,50	1,50	1,50	1,50	1,50	7,50
EST. 2	1,50	2,00	1,50	2,00	2,00	9,00
EST. 3	1,50	2,00	1,50	2,00	1,50	8,50
EST. 4	1,50	1,50	1,50	1,50	1,50	7,50
EST. 5	1,50	2,00	1,50	2,00	1,50	8,50
EST. 6	1,50	2,00	1,50	2,00	1,50	8,50
EST. 7	1,50	1,50	1,50	1,50	2,00	8,00
EST. 8	1,50	1,50	1,50	1,50	1,50	7,50
EST. 9	2,00	2,00	1,50	1,50	1,50	8,50
EST. 10	1,50	2,00	1,50	1,50	2,00	8,50
EST. 11	1,50	2,00	2,00	2,00	2,00	9,50
EST. 12	1,50	2,00	1,50	1,50	2,00	8,50
EST. 13	1,50	2,00	1,50	1,50	2,00	8,50
EST. 14	1,50	1,50	1,50	1,50	2,00	8,00
EST. 15	1,50	2,00	1,50	2,00	2,00	9,00
EST. 16	1,50	2,00	1,50	1,50	2,00	8,50
EST. 17	1,50	1,50	1,50	1,50	2,00	8,00
EST. 18	1,50	2,00	1,50	2,00	1,50	8,50
EST. 19	1,50	2,00	1,50	1,50	2,00	8,50
EST. 20	1,50	2,00	1,50	1,50	2,00	8,50
EST. 21	1,50	2,00	1,50	2,00	1,50	8,50
EST. 22	1,50	2,00	1,50	2,00	1,50	8,50
EST. 23	1,50	1,50	1,50	1,50	2,00	8,00
EST. 24	1,50	1,50	1,50	1,50	1,50	7,50
EST. 25	2,00	2,00	1,50	1,50	2,00	9,00
EST. 26	1,50	2,00	1,50	1,50	2,00	8,50
EST. 27	1,50	2,00	1,50	2,00	1,50	8,50
EST. 28	1,50	2,00	1,50	1,50	2,00	8,50
EST. 29	1,50	2,00	1,50	1,50	2,00	8,50
EST. 30	1,50	1,50	1,50	1,50	2,00	8,00
EST. 31	1,50	2,00	1,50	2,00	2,00	9,00
EST. 32	1,50	2,00	2,00	1,50	2,00	9,00
EST. 33	1,50	1,50	1,50	1,50	2,00	8,00
EST. 34	1,50	2,00	1,50	2,00	1,50	8,50
EST. 35	1,50	2,00	1,50	1,50	2,00	8,50
EST. 36	1,50	2,00	1,50	1,50	2,00	8,50
Promedio del grado						8,40

Nota. Elaboración propia en base a la ficha de comprensión lectora

Anexo 5

SILABO DE COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA PARA COMPRENSIÓN LECTORA

Nombre del módulo	Comunicación oral y escrita para comprensión lectora
Área de conocimiento	Lengua y Literatura
Duración	Un mes
Responsable de la construcción del Sílabo	Investigador
Competencia de desarrollo de comprensión lectora para el estudiante	<p>Identificar la lectura de forma oral y escrita, basándose en recursos lingüísticos académicos para el desarrollo del aprendizaje del estudiante.</p> <p>Nivel del logro: medio</p> <p>Tiempo de desarrollo de esta competencia:</p> <p>El nivel de logro es inicial durante Comunicación Oral y E Luego, los y las estudiantes van adquiriendo paulatinamente habilidades hasta el final de la carrera, donde logran el mayor vinculando la competencia con saberes disciplinares y educa</p>
Aprendizajes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lee comprensivamente diversos tipos de textos, recordando información explícita e implícita. 2. Escribe textos argumentativos breves de índole acá organizando sus ideas con oraciones simples, aplicando ortográficas (literal y puntual) necesarias para la legibilidad del texto y normas de citación (cita directa breve). 3. Expresarse frente a una audiencia, empleando su cuerpo de manera coherente para transmitir una idea.
Aprendizajes desarrollados transversalmente	Promover el uso de lenguaje inclusivo que integre como el respeto y la tolerancia en la comunidad universal.

<p style="text-align: center;">Unidad de aprendizajes y saberes esenciales</p>	<p style="text-align: center;"><u>Unidad I: Lectura comprensiva inicial</u></p> <p>En esta unidad los estudiantes aprenderán a leer comprensivamente diversos textos, reconociendo y recordando información explícita e implícita. introducirlos, a través de la lectura, al discurso académico científico como para el desarrollo del pensamiento crítico. Es mediante la lectura que los estudiantes desarrollan competencias lingüísticas.</p> <p>Saberes: Cognitivos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer ideas explícitas e implícitas, utilizando estrategias lectura para el proceso lector. <p>Procedimentales</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Utilizar estrategias para reconocer los objetivos de lectura y el propósito comunicativo de los textos. <p>Actitudinales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Mostrar iniciativa por reflexionar en torno a los temas planteados.
	<p style="text-align: center;"><u>Unidad II: Producción escrita inicial</u></p> <p>Los estudiantes aprenderán a escribir textos argumentativos breves académica, organizando sus ideas con oraciones simples, aplicando ortográficas (literal y puntual) necesarias para la legibilidad del texto.</p> <p>Saberes: Cognitivos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer propiedades gramaticales y tipos de oraciones en diversas formas académicas de índole argumentativa. 2. Diferenciar ideas centrales de secundarias y distinguir tipos de párrafos. <p>Procedimentales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Utilizar, en un modelo de argumentación deductivo, conectores consecutivos y adversativos para argumentar su posición frente a desarrollado. <p>Actitudinal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Valorar actitudes y conductas propias y de otros que promuevan el uso de la lengua materna.

	<p style="text-align: center;"><u>Unidad III: Expresión oral inicial</u></p> <p>Los estudiantes aprenden a expresarse frente a una audiencia, empleando s y voz de manera coherente para transmitir una idea, distinguiendo situaciones comunicativas para diferentes contextos de enunciación.</p> <p>Cognitivos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los tipos de comunicación (verbal, no verbal y para registros del lenguaje. 2. Reconocer las funciones del lenguaje y los actos de habla. <p>Procedimentales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Aplicar en situaciones comunicativas los registros del habla y las correcciones idiomáticas; lenguaje proxémico, kinésico y paraverbal. <p>Actitudinal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Respetar la expresión comunicativa corporal como medio de interacción social.
<p style="text-align: center;">Metodología a utilizar</p>	<p>Metodologías:</p> <p>Se desarrollará un prototipo de libro digital en “Book Creator” con historias y actividades de comprensión lectora para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes libro consta de 3 unidades con temáticas establecidas para su desarrollo.</p> <p>Dentro de las metodologías se aplicarán: actividades y estrategias, que fa participación activa de los estudiantes en el proceso de construcción, r transferencia de conocimientos, saberes y aprendizajes.</p> <p>La evaluación sesiones de intervención mediante un pre y postes, para comprobar el aprendizaje de los estudiantes.</p>

Nota. Elaboración propia