



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA:

CUADERNO DIGITAL LÚDICO INTERACTIVO, CON LEYENDAS IMBABUREÑAS PARA POTENCIAR DESTREZAS LECTORAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA.

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación, mención Entornos Digitales.

Autora:

Katherine Michelle Hinojosa Rea

Tutor:

Lcdo. Luis Hernán Inga Loja, Mg.

AMBATO -ECUADOR

2024

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

Yo, Katherine Michelle Hinojosa Rea declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “Cuaderno digital lúdico interactivo, para potenciar destrezas lectoras en niños de educación básica media”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación, mención Entornos Digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica 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 Tecnológica 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 12 días del mes de junio de 2024, firmo conforme:

Autora: Katherine Michelle Hinojosa Rea

Firma:



Numero de cedula: 1004535652

Dirección: provincia, ciudad, parroquia, barrio

Correo electrónico: khinojosa2@indoamerica.edu.ec

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación "CUADERNO DIGITAL LÚDICO INTERACTIVO, CON LEYENDAS IMBABUREÑAS PARA POTENCIAR DESTREZAS LECTORAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA." presentado por Katherine Michelle Hinojosa Rea, para optar por el Título Magister en Educación, mención Pedagogía en Entornos Digitales,

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación 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 del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 30 de mayo del 2024



Firmado electrónicamente por:
LUIS HERNAN INGA
LOJA

Lcdo. Luis Hernán Inga Loja, Mg.

TUTOR

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación, mención Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 12 de junio 2024

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Michelle H.", is written over a horizontal line.

Katherine Michelle Hinojosa Rea

1004535652

AUTORA

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: "CUADERNO DIGITAL LÚDICO INTERACTIVO, CON LEYENDAS IMBABUREÑAS PARA POTENCIAR DESTREZAS LECTORAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA." previo a la obtención del Título de Magister en Educación, mención 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, 12 de junio de 2024

Ing. Hugo Stalin Yánez Rueda, Mg.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Lcda. Tania Morales Molina, M.Sc.

EXAMINADOR

Lcdo. Luis Hernán Inga Loja, Mg.
DIRECTOR

DEDICATORIA

A mis padres, cuyo amor incondicional y sacrificio han sido fundamentales para mi trayectoria académica. A mi familia, por ser mi fuente inagotable de fortaleza y sostén. Especialmente a mi hijo, quien ha sido mi mayor inspiración y motor para lograr esta meta.

Michelle.

AGRADECIMIENTO

Quisiera expresar mi sincero agradecimiento al Magister Luis Inga, por su guía, paciencia y dedicación en el desarrollo de este trabajo de investigación. Su conocimiento y apoyo fueron fundamentales en este proceso.

Agradezco a mis compañeros de clase por el intercambio de ideas y experiencias valiosas que enriquecieron mi aprendizaje. Agradezco a la Universidad Indoamérica por proporcionar un entorno virtual propicio para la investigación y el crecimiento académico.

Finalmente, agradezco el apoyo incondicional de mi familia, ellos fueron mi roca durante este viaje. Este título no solo representa mi esfuerzo, sino también el fruto del amor y respaldo que he recibido a lo largo de esta travesía educativa.

Michelle.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Tabla de contenido

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iii
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vii
INDICE DE TABLAS y/o CUADROS	xiv
INDICE DE IMÁGENES	xv
INDICE DE ANEXOS	xix
RESUMEN EJECUTIVO	xx
ABSTRACT	xxi
INTRODUCCION	1
Planteamiento del problema.....	5
Idea a defender.....	8
Destinatarios del proyecto.....	8
Coordinador del proyecto:.....	8
Beneficiarios:	8

Objetivos.....	9
Objetivo General	9
Objetivos Específicos.....	9
CAPITULO I.....	10
MARCO TEORICO	10
Antecedentes de la investigación	10
Desarrollo teórico del objeto y campo de estudio.....	16
Variable independiente	17
Tecnologías educativas:	17
Entornos digitales.....	18
Herramientas digitales.....	20
Cuadernos digitales	21
Aprendizaje lúdico	23
Herramientas digitales para la creación de cuadernos digitales	24
Variable dependiente.....	29
Currículo de los niveles de educación obligatoria, subnivel medio. Área de lengua y literatura.....	29
Área de Lengua y Literatura.....	31
Destreza	32
Destrezas lectoras.....	33
Proceso lector.....	37
Niveles de lectura.....	38

CAPITULO II.....	43
DISEÑO METODOLÓGICO.....	43
Paradigma y tipo de investigación.....	43
Modalidad de investigación	43
Tipo de investigación	43
Población de docentes y estudiantes.....	44
Muestra de docentes y estudiantes	44
Operacionalización de variables.....	46
Primera variable: Cuaderno digital lúdico.....	46
Segunda variable: destrezas lectoras	47
Variable dependiente.....	47
Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	48
Confiabilidad de las encuestas	51
Encuesta a docentes:	51
Resultados y análisis de datos:	51
Pregunta 1	51
Pregunta 2	52
Pregunta 3	54
Pregunta 4	55
Pregunta 5	56
Pregunta 6	58

Pregunta 7	60
Pregunta 8	61
Pregunta 9	62
Pregunta 10	64
Conclusiones de las encuestas a docentes:	66
Recomendaciones encuestas estudiantes:	66
Encuesta a estudiantes:.....	67
Población y muestra	67
Muestra	67
Resultados y análisis de datos:	68
Pregunta 1	68
Pregunta 2	70
Pregunta 3	72
Pregunta 4	73
Pregunta 5	75
Pregunta 6	76
Pregunta 7	77
Conclusiones de las encuestas a estudiantes:.....	79
Recomendaciones encuestas estudiantes:	79
CAPÍTULO III.....	81
PRODUCTO/RESULTADO	81

Propuesta de solución al problema/resultado	81
Nombre de la propuesta.	81
Definición del tipo de producto.....	81
Explicación de cómo la propuesta contribuye a solucionar las insuficiencias identificadas en el diagnóstico.....	82
Elección de la herramienta digital Book Creator.....	82
Objetivos de la propuesta:	84
Objetivo general:.....	84
Objetivos específicos:	84
Estructura de la propuesta	84
Índice de las leyendas Imbabureñas	86
Desarrollo del cuaderno digital lúdico interactivo.....	87
Ficha pedagógica del cuaderno digital	90
Actividades de Pre lectura, lectura y post lectura	90
1) Taita Imbabura y Mama Cotacachi.....	90
2) El lechero y la laguna de San Pablo.....	92
3) Taita Imbabura andariego y romántico	94
4) Atuc y la planta de mora.....	96
5) La madre del lechero	98
6) Pánfila	100
7) El gigante de la laguna de Kunru.....	102
8) Los remaches.....	104

9)	La Chificha.....	106
10)	Guerra de relámpagos.....	108
11)	El señor de las angustias.....	110
12)	Aparición de la paila en la Laguna	112
13)	La Leyenda del Yamor	113
14)	La gringa loca de Cotacachi	115
15)	El origen del lago	117
16)	Joven compactado con la Laguna.	118
17)	Leyenda del Aya Huma.....	119
18)	La crianza del agua.....	121
19)	Sara Pishku.....	123
20)	La Chugllukurita	124
21)	Chuzalongo	126
22)	La campana de Mojanda.....	128
23)	El locro de papas	130
24)	El Churo y el Conejo	132
25)	Las Culebras Encantadas	134
26)	El conejo y el lobo.....	136
27)	La garza y el gallinazo.....	138
28)	La caja ronca	140
29)	Becerro de oro.....	142

30) El duende de la laguna de Yahuarcocha	144
31) Las 3 piedras del Tahuando	145
32) Las brujas blancas de Ibarra	147
Acceso a la biblioteca de BookCreator	148
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	150
CONCLUSIONES:	150
RECOMENDACIONES:	150
Bibliografía.....	152
Evaluador N°1.....	166
Evaluador N°2.....	168
Evaluador N°3.....	170

INDICE DE TABLAS y/o CUADROS

Tabla 1 Bloques curriculares.....	30
Tabla 2 Resumen del procesamiento de datos.....	48
Tabla 3 Cálculo del coeficiente de Cronbach.....	49
Tabla 4 Nivel de Confiabilidad.....	50
Tabla 5 Nivel de lectura.....	51
Tabla 6 Nivel de comprensión lectora.....	53
Tabla 7 Extrapolación.....	54
Tabla 8 Hábito de lectura.....	55
Tabla 9 Recursos de lectura.....	57
Tabla 10 Cumplimiento de tiempo de lectura.....	58
Tabla 11 Uso de cuaderno lúdico.....	60
Tabla 12 Elección temas de lectura.....	61
Tabla 13 Inclusión de leyendas imbabureñas.....	63
Tabla 14 Etapa del proceso lector.....	64
Tabla 15 Comprensión de textos.....	69
Tabla 16 Relacionar tema de lectura con la vida diaria.....	70
Tabla 17 Frecuencia de lectura.....	72
Tabla 18 Recursos de lectura.....	73
Tabla 19 Uso de herramientas digitales.....	75
Tabla 20 Elección de temas de lectura.....	76
Tabla 21 Uso de leyendas imbabureñas en el temario.....	77
Tabla 22 Ficha pedagógica del cuaderno digital.....	84

INDICE DE IMÁGENES

Gráfico 1 Árbol de problemas.....	6
Gráfico 2 Organizador lógico de variables.....	16
Gráfico 3 Nivel de lectura.....	52
Gráfico 4 Nivel de comprensión lectora.....	53
Gráfico 5 Extrapolación.....	54
Gráfico 6 Hábito de lectura.....	56
Gráfico 7 Herramientas para fomento de lectura.....	57
Gráfico 8 Cumplimiento del tiempo de lectura.....	59
Gráfico 9 Uso de cuaderno digital.....	60
Gráfico 10 Uso de cuaderno digital.....	62
Gráfico 11 Inclusión de leyendas imbabureñas.....	63
Gráfico 12 Proceso lector con dificultades.....	65
Gráfico 13 Comprensión de textos.....	69
Gráfico 14 Relación de lo que lee con la vida diaria.....	71
Gráfico 15 Con qué frecuencia lees.....	72
Gráfico 16 Recursos que usa el docente para la lectura.....	74
Gráfico 17 Uso de herramientas tecnológicas.....	75
Gráfico 18 Elección temas de lectura.....	77
Gráfico 19 Inclusión temas de lectura.....	78
Gráfico 20 Formato del libro.....	88
Gráfico 21 Cubierta del libro.....	89
Gráfico 22 Ingresar texto.....	89
Gráfico 23 Insertar imágenes.....	90
Gráfico 24 Actividades de pre lectura.....	91

Gráfico 25 Actividades de post lectura	92
Gráfico 26 Actividades de pre lectura	93
Gráfico 27 Actividades de post lectura	94
Gráfico 28 Actividades de pre lectura	95
Gráfico 29 Actividades de post lectura	96
Gráfico 30 Actividades de pre lectura	97
Gráfico 31 Actividades de post lectura	98
Gráfico 32 Actividades de pre lectura	99
Gráfico 33 Actividades de post lectura	100
Gráfico 34 Actividades de pre lectura	101
Gráfico 35 Actividades de post lectura	102
Gráfico 36 Actividades de pre lectura	103
Gráfico 37 Actividades de post lectura	104
Gráfico 38 Actividades de pre lectura	105
Gráfico 39 Actividades de pre lectura	106
Gráfico 40 Actividades de post lectura	107
Gráfico 41 Actividades de post lectura	108
Gráfico 42 Actividades de pre lectura	109
Gráfico 43 Actividades de post lectura	110
Gráfico 44 Actividades de pre lectura	111
Gráfico 45 Actividades de pre lectura	112
Gráfico 46 Actividades de pre lectura	112
Gráfico 47 Actividades de post lectura	113
Gráfico 48 Actividades de pre lectura	114
Gráfico 49 Actividades de pre lectura	115
Gráfico 50 Actividades de pre lectura	116

Gráfico 51 Actividades de post lectura	116
Gráfico 52 Actividades de pre lectura	117
Gráfico 53 Actividades de post lectura	118
Gráfico 54 Actividades de pre lectura	119
Gráfico 55 Actividades de post lectura	119
Gráfico 56 Actividades de pre lectura	120
Gráfico 57 Actividades de post lectura	121
Gráfico 58 Actividades de pre lectura	122
Gráfico 59 Actividades de post lectura	122
Gráfico 60 Actividades de pre lectura	123
Gráfico 61 Actividades de post lectura	124
Gráfico 62 Actividades de pre lectura	125
Gráfico 63 Actividades de post lectura	126
Gráfico 64 Actividades de pre lectura	127
Gráfico 65 Actividades de post lectura	128
Gráfico 66 Actividades de pre lectura	129
Gráfico 67 Actividades de pre lectura	130
Gráfico 68 Actividades de pre lectura	131
Gráfico 69 Actividades de post lectura	132
Gráfico 70 Actividades de pre lectura	133
Gráfico 71 Actividades de post lectura	134
Gráfico 72 Actividades de pre lectura	135
Gráfico 73 Actividades de post lectura	136
Gráfico 74 Actividades de pre lectura	137
Gráfico 75 Actividades de post lectura	138
Gráfico 76 Actividades de pre lectura	139

Gráfico 77 Actividades de post lectura	140
Gráfico 78 Actividades de pre lectura	141
Gráfico 79 Actividades de post lectura	142
Gráfico 80 Actividades de pre lectura	143
Gráfico 81 Actividades de post lectura	143
Gráfico 82 Actividades de pre lectura	144
Gráfico 83 Actividades de post lectura	145
Gráfico 84 Actividades de pre lectura	146
Gráfico 85 Actividades de post lectura	146
Gráfico 86 Actividades de pre lectura	147
Gráfico 87 Actividades de pre lectura	148

INDICE DE ANEXOS

ANEXO 1 Encuesta a docentes.....	161
ANEXO 2 Encuesta a alumnos	164
ANEXO 3 Validación de la propuesta	166
ANEXO 4 Fotografías	173

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA: CUADERNO DIGITAL LUDICO INTERACTIVO CON LEYENDAS IMBABUREÑAS PARA POTENCIAR LAS DESTREZAS LECTORAS EN NIÑOS DE EDUCACION BASICA MEDIA

AUTORA: Katherine Michelle Hinojosa Rea

TUTOR: Lcdo. Luis Hernán Inga Loja, Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación se centró en abordar la problemática relacionada con la escasa utilización de herramientas digitales, las cuales impiden un adecuado desarrollo de las destrezas lectoras en los niños de educación básica media. El objetivo de la investigación fue diseñar un cuaderno digital lúdico e interactivo con leyendas imbabureñas, orientado a desarrollar de manera activa y lúdica las habilidades lectoras. La hipótesis defendida sostiene que el uso del cuaderno digital lúdico e interactivo contribuye a mejorar las destrezas lectoras en los niños de educación básica media. En función del paradigma interpretativo, la metodología de investigación combinó métodos cualitativos y cuantitativos. En una primera fase se empleó una investigación descriptiva y posteriormente una investigación correlacional. Para el análisis estadístico de los datos se recopiló información mediante encuestas aplicadas a 12 docentes y 208 estudiantes de los quintos, sextos y séptimos años de educación básica de la Unidad Educativa "República del Ecuador". Los resultados obtenidos revelaron que los docentes utilizan mayormente recursos tradicionales como libros, textos, revistas o cuentos, y muy pocos se inclinan por el uso de herramientas digitales para la lectura. Asimismo, se constató que el nivel de desarrollo de las destrezas lectoras se sitúa mayoritariamente en un nivel literal e inferencial, siendo pocos los que alcanzan un nivel crítico-valorativo. También se observó una limitación significativa en la habilidad de extrapolar lo leído. Finalmente, se determinó que tanto docentes como estudiantes estarían dispuestos a utilizar un cuaderno digital lúdico que les permita desarrollar destrezas lectoras de manera interactiva, especialmente si los temas de lectura responden a las leyendas propias de la provincia de Imbabura y a su contexto cultural. Para la elaboración del cuaderno digital se empleó la herramienta digital Bookcreator. Estos resultados respaldan la idea de que las herramientas digitales potencian las destrezas lectoras.

PALABRAS CLAVE: bookcreator, destrezas lectoras, herramientas digitales, proceso lector.

ABSTRACT

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

Master's Degree in Education with major in Digital Environments

AUTHOR: HINOJOSA REA KATHERINE MICHELLE

TUTOR: MG. INGA LOJA LUIS HERNAN

ABSTRACT

LUDIC INTERACTIVE DIGITAL NOTEBOOK WITH LEGENDS OF IMBABURA TO ENHANCE CHILDREN'S READING SKILLS IN ELEMENTARY SCHOOL

The research focused on addressing the problem related to a lack of usage of digital tools as an issue that hinders the adequate development of reading skills for children at elementary school. The objective was to design a ludic interactive digital notebook with legends of Imbabura to enhance reading skills actively and ludically. The hypothesis stated that a ludic interactive digital notebook improves children's reading skills at school. According to the interpretative paradigm, the research methodology combined qualitative and quantitative methods. First, descriptive was applied, and then correlational research. The statistical analysis of the data consisted of collecting information through surveys applied to twelve teachers and 208 students of the fifth, sixth, and seventh years of elementary school at the "República del Ecuador" School. However, the results showed that most teachers use conventional resources such as books, texts, magazines, or stories, and only a few use digital tools for reading. Likewise, it was found that the development level of reading skills lies at a literal and inferential level, and few reach a critical-valuative level. Also, a significant limitation was observed in taking out the reading context. Finally, it was determined that teachers and students would be pleased to use a ludic interactive digital notebook to enhance reading skills interactively since the reading topics refer to the legends of Imbabura and its cultural context. The digital notebook was created using the digital tool Bookcreator. These results support the idea that digital tools enhance reading skills.

KEYWORDS: Bookcreator, digital tools, reading process, reading skills



INTRODUCCION

La presente investigación es de gran importancia ya que tiene como finalidad abordar la problemática de los bajos niveles de comprensión lectora en los estudiantes de educación básica media, mediante una propuesta educativa innovadora que se sustenta en la línea de investigación de Entornos digitales. Esto implica la creación de un entorno tecnológico atractivo e interactivo que motive y fomente el desarrollo de habilidades de lectura en los estudiantes, lo cual puede tener un efecto positivo en su rendimiento académico y desarrollo personal.

Desde diversas perspectivas, se ha enfatizado la importancia de la comprensión lectora en la formación académica y personal de los estudiantes. En este sentido, a partir de los resultados obtenidos en el Informe Aportes para la enseñanza de la Lectura la (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, (2019) afirma que, “se releva la importancia de la formación de un lector autorregulado, es decir, aquel que logra tomar conciencia de las variables que resultan importantes para su aprendizaje, es capaz de conocer, seleccionar, aplicar y evaluar sus propias estrategias de lectura” (pág. 72). También reconoce la importancia de la comprensión de procesos lectores no solo para la etapa estudiantil sino para el desarrollo integral de los individuos (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, 2022).

El marco legal en el que se fundamenta el trabajo, hace referencia a la Constitución de la República del Ecuador (2008) Art. 26, en el que se establece que, la educación ...“es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.”

La Constitución de la República del Ecuador (2008), menciona que: “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los

derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez...”

El literal b del artículo 7; del Acuerdo ministerial MINEDU- 2023- 0086 A indica que:

b) Perfil de salida del Subnivel Preparatoria de Educación General Básica: El estudiante de este Subnivel habrá desarrollado habilidades comunicativo-lingüísticas que le permiten adquirir el código lecto-escritor, habilidades de pensamiento lógico matemático, neurofunciones asociadas con el aprendizaje y las habilidades socioemocionales que le habilitan a continuar con su trayectoria educativa.

A su vez, el Ministerio de Educación de Ecuador en el Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales ha determinado la importancia de poner como prioridad las destrezas que permitan el desarrollo de competencias fundamentales, como la resolución de problemas matemáticos y la comprensión lectora, que permitan tomar decisiones a corto y largo plazo. A raíz de la pandemia del COVID-19 se ha convertido en una prioridad para la educación ecuatoriana (Ministerio de Educación, 2022). Asimismo, en el artículo Nro 14 del Acuerdo MINEDUC-2023-00008-A de la malla curricular, que se implementará a partir del año escolar 2023, establece que los docentes deben dedicar al menos una hora a la semana para la asignatura de animación a la lectura, lo cual demuestra la importancia que el sistema de educación ecuatoriano concede a la promoción y mejora de las habilidades de lectura en los estudiantes a través de la implementación de estrategias didácticas innovadoras y efectivas (Ministerio de Educación, 2023).

La investigación realizada en la Universidad de Jaén en España por Almagro, (2014) titulada la comprensión lectora en el entorno digital, una propuesta para el aula de primaria, tuvo como objetivo la creación de un proyecto de aula en el que se evalúe la comprensión lectora

apuntando a un tema de interés como el Sistema Solar y que se encuentra dentro de los temas a tratar en el tercer ciclo escolar, el trabajo se llevó a cabo en una institución de España en la que cuentan con ordenadores portátiles y pizarras digitales llegando a la conclusión que la comprensión lectora es muy importante para entender temas de todas las áreas del conocimiento y que existen muchos recursos didácticos para que los docentes trabajen e innoven con las TICs y con herramientas digitales (Almagro, 2014, págs. 15-32).

Para Cordón, (2016) en su investigación en la Universidad de Salamanca acerca de la Lectura en el entorno digital y las nuevas materialidades y practicas discursivas es importante analizar cómo la lectura ha ido evolucionando a lo largo de la historia y como los lectores hemos pasado de un libro físico a la aparición de contenidos digitales llegando a la conclusión que "Las nuevas interfaces de realidad aumentada, el Internet de las Cosas, el progreso en el campo de la inteligencia artificial, etc. están rediseñando los conceptos de lectura y de lector inherentes a una tradición vinculada con la imprenta" (pág. 35). Además, afirma que dos de las tendencias más destacadas en la lectura digital son la socialización y la editorialización de la web lo que resulta imprescindible de estudio en un mundo cada vez más globalizado.

El objetivo de la investigación realizada en la Universidad de San Luis por los autores (Benítez Lima, Barajas Villarrue y Hernández Uresti, (2014), es determinar el efecto de aplicar una estrategia que promueva la comprensión lectora a partir de conocimientos previos de los estudiantes de segundo semestre de distintas licenciaturas de un Instituto de Educación superior de México y en un entorno netamente virtual después de una prueba a dicha muestra se llegó a la conclusión que la implementación de estrategias de aprendizaje participativo conlleva a mejores resultados y diferencias significativas entre estudiantes que rindieron la prueba bajo estos parámetros y los que no. En un estudio diagnostico que se realizó en el Instituto se obtuvieron

hallazgos impresionantes de las dificultades que presentan los estudiantes en temas de comprensión de textos físicos y digitales (págs. 71-87).

El autor Vizio (2022), realizó un artículo en base a una tesis de investigación previa a la obtención de la Maestría en Tecnología Educativa de la Universidad de Buenos Aires en Argentina en donde el objetivo principal fue tener una idea más clara de lo que sucede cuando se expone a los estudiantes a prácticas de lectura en el campo virtual y así proponer herramientas teóricas que permitan modificar y adecuar estos procedimientos en un mundo digital para mejorar las habilidades lectoras. Se llegó a la conclusión que las lecturas en pantallas presentan ciertos detalles o particularidades que no pueden ser comparados con la lectura tradicional, además es importante indagar en el sin número de recursos digitales y seleccionar las que más se adecuen a las necesidades educativas (Vizio, 2022, págs. 250-275).

En la Universidad Central del Ecuador se llevó a cabo una tesis de investigación con el fin de analizar las herramientas tecnológicas para el desarrollo del hábito lector en los estudiantes de la Unidad Educativa Municipal Calderón, se analizó la parte teórica y se enlistó los recursos tecnológicos que beneficien el hábito lector en los estudiantes, se llegó a la conclusión que el uso de ciertas herramientas permiten una mejor interacción de los estudiantes con los temas de estudio sin embargo si no se sabe utilizar adecuadamente la información puede llegar a transformarse en una desventaja el uso de las TICs en la educación. El papel del docente seguirá siendo primordial en la enseñanza ya que para la mejor comprensión lectora es necesario que el docente haga una pequeña introducción del texto motivando al estudiante a seguir leyendo y ver el desenlace y final de la historia, no se debe dejar (Tituaña, 2022).

La finalidad de la investigación realizada en la Universidad de Manabí por (Cerezo Vera y Rivadeneira Barreiro, (2022), fue aplicar ciertas herramientas tecnológicas para el proceso de

lectura que consta de tres componentes: prelectura, lectura y post-lectura y enfocada en cada una de las actividades para motivar a los estudiantes a leer y a comprender textos de todo tipo, se llegó a la conclusión que a partir del COVID 2019 existieron varios cambios en el proceso de enseñanza y aprendizaje y los docentes se vieron en la necesidad de integrar las TICs en sus aulas y les motivó a emplear herramientas digitales como un apoyo fundamental en sus cátedras en diferentes materias y en especial para mejorar la comprensión de textos en los estudiantes, además mencionan que la correcta planificación y utilización de estos recursos dinamizan el proceso educativo (págs. 779-791).

La investigación se va a realizar en la Unidad Educativa "República del Ecuador" en la provincia de Imbabura, Cantón Otavalo, en la que se puede evidenciar a través del Informe de resultados de las pruebas "Ser Estudiante" año lectivo 2021-2022 que el menor puntaje obtenido en el área de Lengua y Literatura es en la Sierra y en el grupo temático de Lectura solo 2,4 de cada 10 niños alcanzan un desempeño avanzado en el tópico de comprensión lectora, advirtiendo a los docentes a innovar y cambiar la metodología de enseñanza para que el estudiante logre desarrollar una mejor destreza de la comprensión lectora (Instituto Nacional de Evaluación Educativa, 2022).

Planteamiento del problema

Para el análisis del problema utilizaremos como herramienta el árbol de problemas que a continuación se analizará.

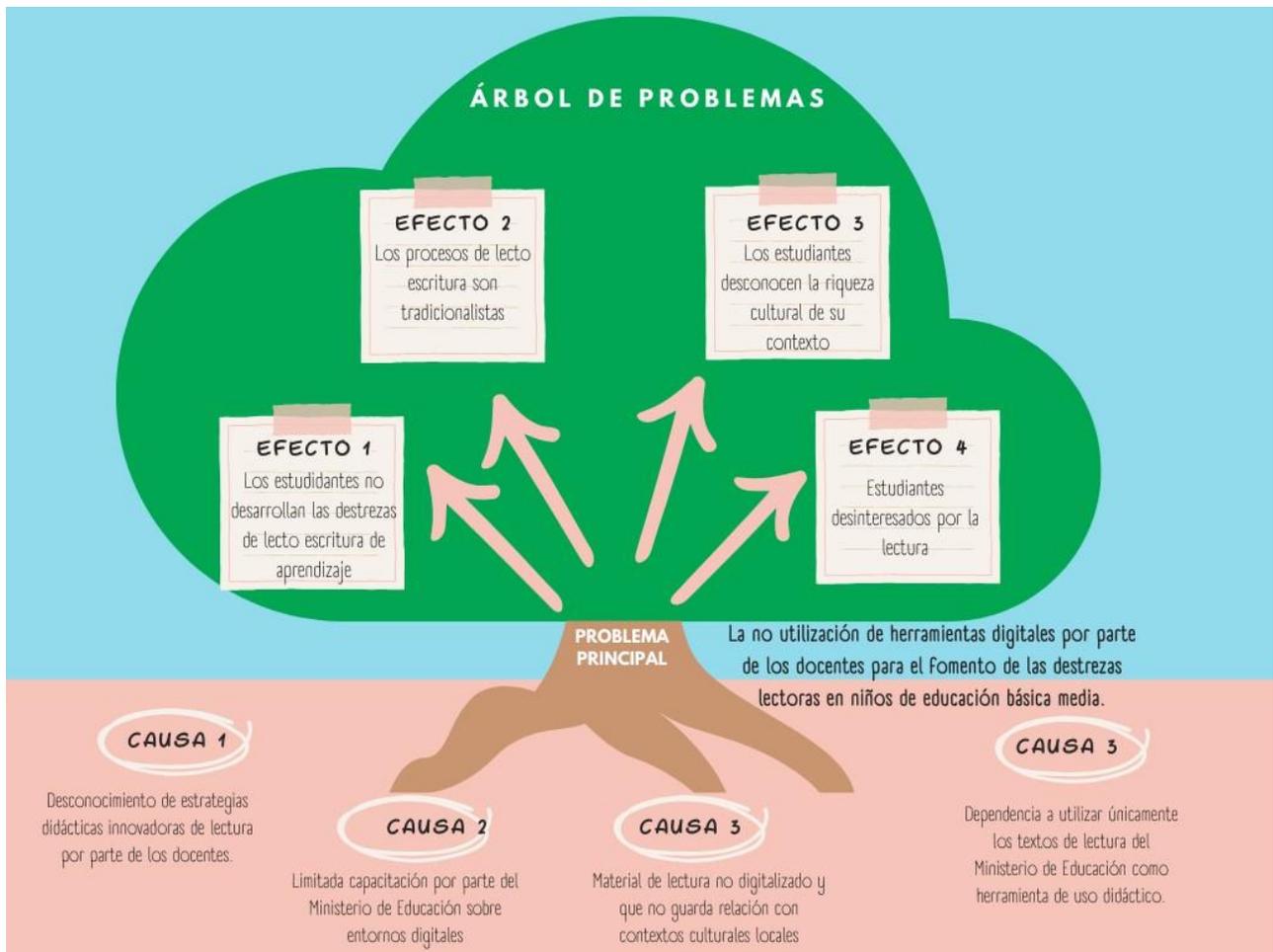


Gráfico 1 Árbol de problemas

Elaborado por: Michelle Hinojosa

Fuente: Herramienta digital genially (Genially, 2023).

Análisis:

La problemática central radica en la no utilización de herramientas digitales que permitan un desarrollo de las destrezas lectoras en niño de educación básica media. Este fenómeno se vincula estrechamente al desconocimiento de estrategias didácticas innovadoras por parte de los docentes. La carencia de familiaridad con enfoques pedagógicos modernos obstaculiza la integración efectiva de tecnologías educativas, resultando en la limitación del desarrollo integral de las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes. Abordar este desafío requiere una inversión significativa en la formación docente, promoviendo la aplicación efectiva de

herramientas digitales para lograr un aprendizaje adaptado a las demandas actuales y forjar un futuro educativo más enriquecedor y alineado con las necesidades cambiantes de los estudiantes del siglo XXI.

Otra de las causas es la escasa preparación brindada por el ministerio de educación en el ámbito de los entornos digitales. La falta de una formación sólida en el uso efectivo de las tecnologías educativas lleva a que los docentes se aferren a métodos tradicionales en los procesos de lectoescritura. Esto se traduce directamente en la persistencia de enfoques convencionales que desaprovechan las posibilidades innovadoras de las herramientas digitales para revitalizar y modernizar la enseñanza. Superar este desafío demanda una inversión sustancial en programas de capacitación que no solo aborden la brecha digital, sino que también fomenten la competencia digital de los educadores, capacitándolos para integrar de manera más efectiva las tecnologías en el aula. Este enfoque no solo fortalecerá la calidad educativa, sino que también potenciará el desarrollo integral de las habilidades lectoras de los estudiantes, preparándolos de manera más efectiva para los desafíos del mundo contemporáneo.

Así mismo la escasez de material de lectura digitalizado que conecte con las raíces culturales locales, es otra de las causas para esta problemática. Esta falta de adaptación a la realidad de los estudiantes genera un distanciamiento palpable de su entorno inmediato. La consecuencia observable es que, al no tener acceso a lecturas que reflejen y valoren su herencia cultural de manera auténtica, los estudiantes terminan desconociendo la riqueza que define su contexto. Enfrentar este desafío va más allá de simplemente introducir herramientas digitales; implica transformar los materiales de lectura, digitalizándolos de manera que celebren la diversidad cultural local. De esta manera, el proceso de aprendizaje no solo impulsará habilidades lectoras, sino que también cultivará un mayor entendimiento y aprecio por la riqueza cultural que enriquece

la vida de los estudiantes.

Para finalizar la dependencia exclusiva de los docentes respecto a los textos proporcionados por el ministerio de educación como única herramienta didáctica, tiene un impacto palpable, generando un desinterés notable por la lectura entre los estudiantes. Al depender únicamente de un conjunto limitado de textos, se pierde la riqueza de perspectivas y contextos que podrían hacer que la lectura sea más envolvente y relevante. Abordar este desafío implica no solo incorporar herramientas digitales, sino también promover la diversidad de recursos didácticos. Esto permitirá a los educadores ampliar el abanico de materiales de lectura, cultivando así un interés sostenido entre los estudiantes hacia la actividad lectora. En este proceso, no solo se fortalecerán las destrezas lectoras, sino que también se abrirá la puerta para que cada estudiante descubra la lectura como una experiencia enriquecedora y personalizada, trascendiendo los límites de la monotonía educativa.

Por lo expuesto; conlleva a que en este estudio se plantee la siguiente pregunta de investigación:

¿Es pedagógicamente factible el diseño de un cuaderno digital lúdico interactivo, con leyendas imbabureñas para potenciar destrezas lectoras en niños de educación básica media?

Idea a defender

La utilización del cuaderno digital lúdico interactivo contribuye a mejorar las destrezas lectoras en los niños de educación básica media.

Destinatarios del proyecto

Coordinador del proyecto: Michelle Hinojosa

Beneficiarios: Maestros de educación básica media del cantón de Otavalo

Objetivos

Objetivo General

Diseñar un cuaderno digital lúdico interactivo con leyendas imbabureñas orientado a fortalecer las destrezas lectoras de los niños de educación básica media.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de desarrollo de las destrezas lectoras en los niños de educación básica media.
- Elaboración del estado del arte sobre entornos digitales y la relación que tiene con las destrezas lectoras.
- Seleccionar las leyendas tradicionales imbabureñas más interesantes para ser digitalizadas.
- Evaluar y seleccionar la herramienta web más adecuada para el desarrollo de un cuaderno digital lúdico que integre leyendas imbabureñas, enfocándose en el fomento de las destrezas lectoras.

CAPITULO I

MARCO TEORICO

Antecedentes de la investigación

El artículo "Uso de Tecnología como Recurso Preponderante en el Aprendizaje a Distancia en tiempos de Confinamiento Social" realizado por Pineda Castillo (2021) en la ciudad de México, tuvo como objetivo comprender el impacto de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en la preparación de los jóvenes de bachillerato durante la educación a distancia debido al COVID-19. Tuvo un enfoque cualitativo y un diseño de Teoría Fundamentada constructivista. Los resultados destacan que las TAC mejoraron la experiencia educativa al fomentar estrategias pedagógicas impactantes, facilitar la gestión del aprendizaje a través de diversos dispositivos electrónicos y promover el desarrollo de competencias digitales mediante la interacción constante con aplicaciones y plataformas educativas. Además, el autor mencionó la importancia de ser sensibles con los adolescentes en cuanto a su rendimiento y la manera en que adquieren habilidades tecnológicas, tomando en cuenta que no estaban familiarizados con la adquisición de conocimiento a través de estos medios. A mi criterio el confinamiento fue clave para incentivar a los docentes a

usar las TICs y dar un giro importante en su manera de impartir las clases.

La investigación "Implementation of Web 2.0 tools to improve reading comprehension in basic primary" desarrollado por (Moreno & Marquéz, 2023) en Colombia, tuvo como objetivo principal fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lenguaje. La investigación tuvo un enfoque cualitativo. El estudio se dividió en cuatro fases: diagnóstico del contexto socioeducativo, diseño de un Aula Virtual de Aprendizaje en Educaplay, desarrollo de actividades en unidades temáticas sobre el género literario y validación mediante una evaluación virtual final. Los resultados revelaron que la combinación de herramientas web 2.0 y tabletas generó una metodología de aula atractiva y dinámica, impactando positivamente la comprensión lectora, el trabajo grupal y la disciplina en el aula. Esta evidencia respalda la relevancia de la presente investigación, sugiriendo que la integración de herramientas digitales puede ofrecer un enfoque efectivo y motivador para mejorar las destrezas lectoras de los estudiantes en un entorno educativo moderno.

El artículo "Herramientas digitales para desarrollar la comprensión lectora" de Cujilema y Castro (2022) tuvo como propósito mejorar las competencias lectoras mediante el empleo de herramientas digitales en estudiantes de básica superior, se llevó a cabo mediante un diseño no experimental que empleó un cuestionario con escala de Likert aplicado a 34 estudiantes. La fiabilidad del instrumento se evaluó con el Coeficiente Alfa de Cronbach. Los resultados revelaron que el 79.4% de los estudiantes utilizan herramientas digitales y el 85.3% percibe que estas contribuyen a mejorar la comprensión lectora. El análisis estadístico, realizado con SPSS, sirvió de base para estructurar una propuesta específica que sugiere el empleo de la herramienta Quizziz como medio para mejorar las competencias de lectura. Esta investigación sugiere que, el desarrollo del cuaderno digital puede ser efectiva para mejorar las habilidades lectoras en estudiantes,

brindando un respaldo práctico y actualizado a la propuesta.

La investigación " Herramientas digitales para el desarrollo de la comprensión lectora en la educación a distancia " realizada por Quinto (2021) desarrollado en la Universidad de Huánuco, Perú se centró en determinar el impacto de las herramientas digitales en la comprensión lectora. Utilizando un enfoque cuantitativo de tipo explicativo y un diseño cuasi experimental, se evaluaron 32 estudiantes mediante una prueba estandarizada antes y después de la intervención. Los resultados indicaron que, después de la implementación de herramientas digitales, el 43.8% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro, respaldando la hipótesis de que estas herramientas influyen significativamente en la comprensión lectora. Esta conclusión fortalece la relevancia del desarrollo del cuaderno digital lúdico con leyendas imbabureñas sugiriendo que el enfoque lúdico interactivo puede ser eficaz para potenciar las habilidades lectoras, especialmente en el contexto de la educación a distancia.

La investigación educativa "Con mi cuaderno digital voy leyendo y comprendiendo", elaborado por Aguilera, Cuéllar y Gutierrez (2019) tuvo como objetivo fortalecer las prácticas de enseñanza de comprensión lectora en estudiantes de segundo grado, enfocado en la Institución Educativa Jairo Mosquera Moreno, ubicada en una zona rural de Neiva, Huila, Colombia, el proceso comenzó con un diagnóstico utilizando técnicas como grupos de discusión, entrevistas no estructuradas y observación para identificar el contexto y definir el problema de investigación. La implementación incluyó textos inéditos de vivencias de los estudiantes, digitalizados mediante un Recurso Educativo Digital con acciones interactivas. Se adoptó un enfoque cualitativo. Se evidenció el fortalecimiento de habilidades comunicativas, el fomento del trabajo en equipo y la participación estudiantil, impulsando la reflexión continua de los docentes sobre la transformación de sus prácticas, integrando herramientas tecnológicas en la educación. La implementación del

cuaderno digital sería de gran ayuda ya que proporcionaría un marco valioso para la implementación de herramientas interactivas y lúdicas en la enseñanza.

El documento en línea titulado “Cuaderno de actividades para aprendizaje en casa. Educación Inicial” en Issuu elaborado por Rodríguez (2020) y en coordinación de la Secretaría de Educación de Guanajuato, proporciona un conjunto de actividades didácticas destinadas a niños en educación inicial para realizar en el hogar. Este cuadernillo, presentado en formato digital descargable e imprimible, se organiza en secciones que abarcan desde una introducción explicativa hasta actividades centradas en el desarrollo de habilidades como el reconocimiento de colores, entrenamiento de la memoria, identificación de formas, y actividades de lectura y escritura. Cada actividad cuenta con instrucciones detalladas, acompañadas de imágenes y gráficos para facilitar la comprensión. Además, el documento incluye secciones de recursos adicionales que complementan las actividades propuestas. En conexión con el cuaderno digital, estos antecedentes resaltan la importancia de ofrecer actividades educativas en formato digital, resaltando la posibilidad de combinar lo lúdico e interactivo para mejorar las habilidades lectoras en un entorno doméstico.

En el artículo "Explorando el Uso de la Tecnología Educativa en la Educación Básica" realizado por las autoras Jaramillo y Tene (2022) se plantearon como objetivo, investigar la percepción y el uso de la tecnología móvil y las aplicaciones móviles (APPS) en el aula por parte de docentes de educación básica. El estudio se realizó en la ciudad de Loja, con la participación de 123 docentes de 12 colegios, a través de una encuesta. Los resultados indican que, si bien los docentes tienen conocimiento de la existencia de aplicaciones móviles, en su mayoría no las utilizan en el proceso educativo. Este hallazgo resalta la brecha entre el conocimiento de la tecnología y su integración efectiva en el aula, lo que sugiere la necesidad de estrategias para

promover un mayor uso de las aplicaciones móviles en el contexto educativo de la educación básica. Muchos de los docentes se han acostumbrado a una enseñanza tradicional y he palpado que si bien es cierto a algunos se les complica el uso de la tecnología, muchos otros simplemente no ponen empeño para hacer uso de estas herramientas.

La investigación realizada por Castro y Mendoza (2022) titulada "Estrategia de aprendizaje para fomentar la lectura comprensiva, a través de herramientas digitales en estudiantes de octavo año básico" se centra en la aplicación de una estrategia innovadora en la Unidad Educativa Fiscal de Montecristi, Ecuador. Los objetivos del estudio abordaron la revisión teórica de estrategias de aprendizaje, lectura comprensiva y herramientas digitales, el diagnóstico de las dificultades en la lectura comprensiva de estudiantes de octavo año, y el diseño de estrategias basadas en herramientas digitales. La metodología empleada fue aplicada y cualitativa, utilizando métodos inductivos y deductivos junto con entrevistas. Los resultados revelaron que la utilización de recursos para incentivar la lectura comprensiva es limitada, indicando una oportunidad para implementar nuevas estrategias. Estos hallazgos resuenan con la idea de investigación, ya que ambos proyectos buscan mejorar la comprensión lectora a través de enfoques innovadores y digitales, destacando la importancia de adaptar estrategias a las necesidades específicas de los estudiantes.

La investigación titulada " Herramientas digitales interactivas para fortalecer la enseñanza de la comprensión lectora", desarrollado por Tacuri y Toledo (2022) tuvo como objetivo principal consistió en evaluar y proporcionar herramientas digitales interactivas a docentes para mejorar la comprensión lectora. La metodología empleada fue cuantitativa y no experimental, utilizando un cuestionario con escala de Likert para recopilar datos de una población reducida de docentes. Los resultados revelaron que una parte significativa de la población docente encuestada no ha utilizado

herramientas digitales, especialmente para evaluar a estudiantes y mejorar la comprensión lectora. Como propuesta, se presentaron herramientas como Genially, Quizizz, Mésela, Nearpod y Padlet. Estas herramientas digitales fueron sugeridas como soluciones para abordar las necesidades identificadas. Con la implementación del cuaderno digital se alcanzaría la meta de utilizar herramientas digitales para enriquecer la experiencia de aprendizaje y promover habilidades lectoras en el entorno educativo.

La investigación “Desarrollo de un cuaderno electrónico interactivo como herramienta didáctica para la enseñanza de las matemáticas en el segundo año de educación general básica”, desarrollada por Sánchez (2019) tiene como objetivo la creación de cuadernos digitales como una alternativa innovadora en el contexto educativo ecuatoriano, para proporcionar material didáctico digital a estudiantes de segundo año. Se adoptó una metodología descriptiva, considerando la carencia de recursos digitales bajo el currículo ecuatoriano. La implementación se llevó a cabo mediante la metodología ADDIE, que sirve como guía para la elaboración de recursos digitales educativos, y se centró en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Huayna Capac. El diagnóstico de las competencias digitales de los docentes a través de encuestas reveló un interés y entusiasmo generalizado por la integración de tecnologías en la práctica docente. Los resultados destacaron la necesidad de recursos digitales que potencien el proceso de enseñanza-aprendizaje. Relacionándolo con el tema de tesis de la presente investigación, ambos proyectos convergen en la exploración de herramientas digitales para enriquecer la experiencia educativa, resaltando la importancia de adaptar los métodos tradicionales a formatos digitales interactivos.

Desarrollo teórico del objeto y campo de estudio

Para la construcción teórica del objeto y campo de estudio se realizó un organizador lógico, donde se exponen las categorías fundamentales para cada una de las variables, tanto dependiente como independiente. Para la presente investigación la variable independiente corresponde a cuaderno digital lúdico interactivo con leyendas imbabureñas y la variable dependiente es potenciar las destrezas lectoras.

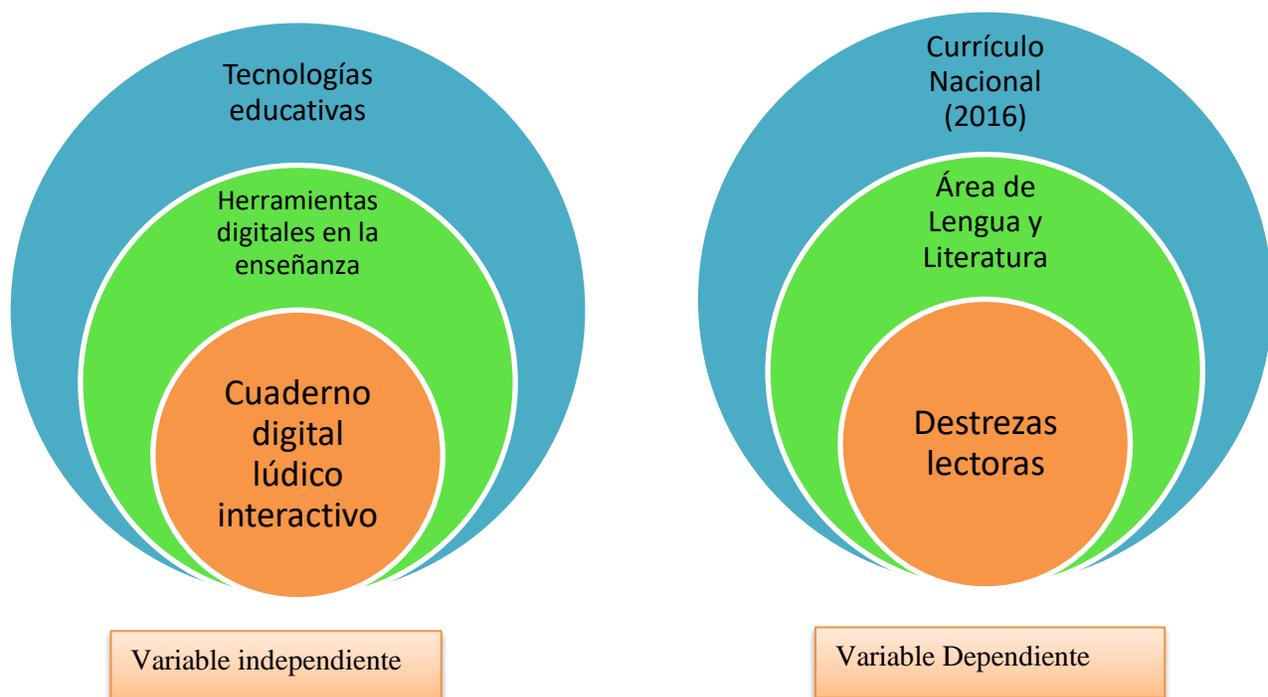


Gráfico 2 Organizador lógico de variables

Elaborado por: Michelle Hinojosa

Variable independiente

Tecnologías educativas:

Definición

A lo largo de por lo menos cuatro décadas, la definición sobre la tecnología ha ido cambiando debido a que el énfasis sobre los componentes se ha ido modificando con el tiempo. Al inicio se le manifestaba un mayor énfasis en los medios, más tarde fue en la acción comunicativa, en una época más reciente se incorporó la acción educativa y actualmente en las posibilidades educativas que se facilitan con el avance de la tecnología tanto de información como de la comunicación. Por esta situación dinámica en la evolución de las teorías se ha buscado incorporar, en una sola definición, los elementos de la tecnología educativa de forma amplia e inclusiva de manera tal que podemos definir la tecnología educativa como el campo que busca apoyar y mejorar el proceso educativo al adoptar los métodos de instrucción, basados en una teoría de aprendizaje, así como los medios de comunicación y la tecnología (Mujica, 2020).

La tecnología educativa se refiere al conjunto de conocimientos, aplicaciones y herramientas tecnológicas que posibilitan su uso dentro del sistema educativo. La conceptualización fue, en un principio, implementada de forma descontextualizada, especialmente en las propuestas educativas de países del sur del mundo, actualmente con TIC (Zambrano y Jalil, (2019, págs. 230-241).

La tecnología educativa no parte del uso exclusivo de la computadora sino todo lo que implica a la tecnología en la educación para el desarrollo más claro de las actividades en el aula y por ende reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la actualidad la tecnología educativa es una de las más utilizadas en la pedagogía porque ayuda a fortalecer el aprendizaje y mejora la calidad educativa, debido a que los jóvenes actualmente se les facilita más comprender algún tema

con el apoyo de audio, video e imagen (Mujica, 2020). La tecnología educativa es vital en el mundo actualizado, es imprescindible como herramienta de apoyo para la perfección del proceso formativo, logrando la interacción del docente y estudiante de forma innovadora (Zambrano *et al.*, (2021).

Entornos digitales

Los entornos virtuales han ganado su espacio en la educación contemporánea. Se trata de nuevos escenarios de aprendizaje que pretenden dinamizar los contenidos académicos. Las plataformas online constituyen un impulso para la práctica pedagógica, pues utilizan recursos innovadores al emplear, entre otras herramientas, las tecnologías de la información y la comunicación. Circunstancias como la vivencia de la pandemia producida por la Covid-19 evidencian que deben optimizarse y potenciarse nuevos escenarios de enseñanza, porque se ha demostrado que en la actualidad el aprendizaje no sólo ocurre dentro del aula, sino también fuera de esta, gracias al fuerte desarrollo de diversas herramientas tecnológicas incorporadas al proceso académico. En este sentido, hay recursos como plataformas Zoom, Moodle, redes sociales, el uso de Whatsapp y el correo electrónico que se han empleado con óptimos resultados. Por ello, tanto los docentes y estudiantes incorporan herramientas tecnológicas y procesos a su contexto educativo para fomentar un cambio en su práctica y sobre todo en su pensamiento. Sin embargo, su uso debe ser responsable y reflexivo para ayudar tanto al quehacer docente como a las actividades que deben realizar los alumnos (Macías *et al.*, (2020).

La educación ha cambiado significativamente desde el involucramiento en ella de los sistemas de gestión de aprendizaje "Learning Management Systems"(LMS) o como comúnmente se les llama ambiente o entorno virtual de aprendizaje. En los últimos años, estos sistemas informáticos integrados han surgido rápidamente teniendo gran impacto en el proceso académico.

Los LMS son sistemas basados en Internet, que integran una amplia gama de herramientas pedagógicas y de administración de cursos. Tienen la capacidad de crear entornos virtuales de aprendizaje e incluso se utilizan para crear universidades virtuales en línea; teniendo el potencial para impulsar la educación de maneras imprevistas. La educación a distancia puede ejercerse hoy en día de diferentes maneras a través de plataformas virtuales educativas o entornos virtuales de aprendizaje. Existen al menos tres criterios muy importantes que la definen: a) distanciamiento entre estudiantes y docentes, durante la mayor parte del proceso educativo; b) la utilización primordial de las TIC y todos los medios que engloba; c) el uso de medios de comunicación síncrona (RAE, se realiza en correspondencia temporal con otro proceso o causa) y asíncrona (RAE, no tiene un lugar en correspondencia temporal con otro proceso o causa) (Zurita *et al.*, (2020).

En el entorno que constituye nuestra sociedad, la difusión masiva de los instrumentos y las herramientas informáticas ha desembocado en un proceso generalizado de captura de información. Estamos informados, casi instantáneamente, de todo aquello que parece relevante al devenir de nuestra vida social, si bien estas informaciones no siempre se fundamentan en la validez o la realidad de los ítems que componen la información que recibimos, ni tampoco queda garantizada su relevancia para el análisis o solución de los problemas que sí son subjetiva o colectivamente relevantes. Si bien se han incrementado las posibilidades y habilidades básicas para utilizar instrumentos y herramientas propios del entorno digital, no parece que el ritmo a que se han desarrollado éstas sea el mismo que el que han seguido el desarrollo de las capacidades y competencias necesarias para comprender, valorar y evaluar las informaciones, es decir aquellas competencias que permitan construir conocimiento a partir de las informaciones que recibimos masivamente a través de los diferentes canales que constituyen la sociedad de la información

(Barroso Jerez, 2013).

Herramientas digitales

El estudio en ERIC define las herramientas digitales como el software y los recursos utilizados con mayor frecuencia por los maestros de primaria y en formación durante la enseñanza a distancia. Estas tecnologías basadas en la tecnología facilitaron la enseñanza y el aprendizaje en entornos remotos durante la pandemia, permitiendo a los educadores y estudiantes adaptarse a las circunstancias desafiantes y continuar con una experiencia educativa efectiva y flexible. Las herramientas digitales proporcionaron una amplia gama de posibilidades, desde plataformas de aprendizaje en línea hasta aplicaciones interactivas y recursos multimedia. Los maestros pudieron crear y compartir materiales educativos, organizar sesiones de clases virtuales, evaluar el progreso de los estudiantes y brindar retroalimentación personalizada para mantener el compromiso y el progreso académico. Por su parte, los estudiantes se beneficiaron al acceder a los recursos de estudio, colaborar con sus compañeros en proyectos y tener la flexibilidad para aprender a su propio ritmo (Arroyo *et al.*, (2021).

El estudio publicado en PMC arroja una valiosa perspectiva sobre las herramientas digitales, definiéndolas como recursos basados en la tecnología y las redes sociales que los estudiantes universitarios utilizaron durante la pandemia de COVID-19. Baregama y Rita (2021) sugieren que las herramientas digitales se pueden utilizar para facilitar la comunicación y la colaboración entre los estudiantes, y se pueden utilizar para apoyar el aprendizaje en entornos remotos. Destacan la versatilidad de estas tecnologías, que abarcan desde aplicaciones de videoconferencia y plataformas educativas en línea hasta redes sociales adaptadas al contexto académico. La relevancia de estas herramientas digitales radica en su capacidad para facilitar la comunicación y la colaboración entre los estudiantes en entornos remotos. Durante la pandemia,

las interacciones presenciales se vieron limitadas, y las herramientas digitales se convirtieron en un canal esencial para mantener la conexión social y académica entre los estudiantes (págs. 185-187).

El estudio publicado en Portal AmeliCA proporciona una perspectiva esclarecedora sobre las herramientas digitales, definiéndolas como recursos basados en la tecnología y las redes sociales que fueron utilizados por los estudiantes universitarios durante la pandemia de COVID-19. Esta amplia definición resalta la diversidad de opciones disponibles para los estudiantes, incluyendo aplicaciones de videoconferencia, plataformas de aprendizaje en línea, herramientas de colaboración y comunicación, así como recursos educativos digitales y redes sociales adaptadas al contexto académico. El estudio sugiere que estas herramientas digitales desempeñaron un papel fundamental para facilitar la comunicación y la colaboración entre los estudiantes en un entorno remoto. Durante la pandemia, las interacciones presenciales se vieron limitadas, y las herramientas digitales se convirtieron en un puente crucial para mantener la interacción social y académica entre los estudiantes. Asimismo, estas tecnologías permitieron a los estudiantes participar en discusiones en línea, compartir materiales y recursos educativos, y colaborar en proyectos conjuntos, lo que enriqueció la experiencia educativa y fomentó el trabajo en equipo, a pesar de la distancia física (Orellana y Erazo, (2021).

Cuadernos digitales

Definición

El Cuaderno Digital es un espacio de trabajo en línea que desarrolla una experiencia de aprendizaje a través del cual se explorara nuevas formas de enseñanza y aprendizaje a través de las nuevas tecnologías y el uso intensivo de internet. El cuaderno digital es una colección de herramientas digitales y prácticas virtuales que las personas involucradas en una educación virtual

(estudiantes, educadores, profesionales, emprendedores, etc.) hacen uso de estas herramientas para beneficio de su aprendizaje, haciéndolo más rico y colaborativo, y contribuyendo a la construcción de su red de aprendizaje personal y profesional a través de la cual conectar con profesionales en activo de su interés y afirmarse como jóvenes creativos y futuros profesionales en el campo de la comunicación y las relaciones públicas (Social OVTT, 2014).

Uso de cuadernos digitales

Además para Social OVTT (2014) el "Cuaderno Digital" tiene tres vertientes de uso para el estudiante, que puede combinar el aprendizaje individual de cada uno con el uso de herramientas digitales, la coordinación de tareas en equipo y los beneficios de compartir y comunicar dentro de un determinado proyecto y se detallan a continuación:

Un solo uso: las redes sociales se utilizan desde la cuenta personal de cada alumno y la información se distribuye a través de un entorno global y grupal.

Uso grupal: las redes sociales se utilizan desde una cuenta compartida por todos los miembros del equipo y permiten el uso de herramientas digitales para mejorar la eficiencia y coordinación del trabajo en equipo.

Uso del proyecto: las redes sociales se utilizan desde un único espacio para todos los participantes e interesados en el proyecto. Los estudiantes aprenden a colaborar, compartir y participar en una red con el mismo nombre (Social OVTT, 2014).

Importancia

La aplicación de estrategias didácticas lúdicas tiene una influencia positiva en los estudiantes ya que despierta el interés por participar en un juego didáctico para comprender mejor un tema, además de considerar que la aplicación de dichas estrategias son útiles e importantes en el proceso educativo ya que le impulsan al estudiante a poner mayor interés por aprender la

asignatura de manera agradable y entretenida, y además le permiten desarrollar habilidades, destrezas, valores y exteriorizar sentimientos y emociones reforzando así su parte emocional (Paredes, 2020).

Ventaja

En la investigación realizada por Sánchez (2019) se llegó a la conclusión de que el cuaderno digital interactivo (libro electrónico) promueve un escenario formativo más flexible al permitir el desarrollo de nuevas habilidades, un mayor nivel de autonomía en la gestión y la adquisición del nuevo conocimiento a través del acceso a varias fuentes de información.

Desventaja

La mayoría de docentes aún no se familiarizan con las herramientas de autor para la creación de ambientes interactivos, algunos desconocen su existencia y otros han escuchado alguna vez su utilidad. Sánchez (2019) afirma que el docente se convierte en un diseñador de ambientes de aprendizaje interactivo basados en las TICes por eso que cuando éste conoce el uso de cada una de las herramientas de autor y recibe capacitación su proceso de enseñanza-aprendizaje mejora notablemente, al pertenecer a una sociedad de constantes cambios y evoluciones a nivel tecnológico es importante que los docentes sigan investigando como hacer uso de herramientas digitales en la educación.

Aprendizaje lúdico

Se ha destacado que el uso de juegos y actividades lúdicas como herramientas de aprendizaje fortalece el proceso educativo. Es esencial reconocer que cualquier actividad educativa carece de significado real y de aprendizaje si no hay un nivel adecuado de motivación tanto por parte del educador como del estudiante. En consecuencia, el aprendizaje adquiere relevancia cuando tiene un impacto perdurable en el individuo, ya que lo que se aprende de manera

significativa tiende a perdurar en la memoria.

En el ámbito académico actual, la enseñanza a través del juego se vuelve aún más crucial. Esto se debe a que gran parte de la información presente en las redes sociales y diversas plataformas es efímera y de corta duración. Por lo tanto, al inicio de un nuevo año lectivo, cuando los docentes indagan sobre los temas más recordados del año anterior, se observa que son pocos los estudiantes que mencionan temas académicos, y si lo hacen, lo hacen con dificultad. Sin embargo, lo que perdura en la memoria son los momentos de juego y diversión compartidos con sus compañeros y docentes.

Cuando se integra la parte lúdica al proceso de aprendizaje, los temas abordados en las clases se vuelven más atractivos y cobran un significado más profundo durante la adquisición de nuevos conocimientos. De igual manera, al emplear videos, imágenes y muchos recursos interactivos, se logra estimular la motivación del estudiante. Es decir, al emplear dinámicas que sean apropiadas para la edad, el contexto y la asignatura, como sus componentes, se obtiene un resultado beneficioso y de calidad tanto para el educador como para el estudiante (Beltrán y Benavides, (2023).

Herramientas digitales para la creación de cuadernos digitales.

1. Canva

Definición: Canva es una herramienta de diseño gráfico en línea que permite crear una variedad de materiales visuales, incluidos cuadernos digitales, presentaciones y pósteres.

Importancia: Permite a los usuarios sin experiencia en diseño gráfico crear materiales atractivos y profesionales de manera sencilla.

Ventajas:

- Fácil de usar: Interfaz intuitiva con plantillas predefinidas.

- Colaboración: Permite la colaboración en tiempo real.
- Variedad de recursos: Amplia biblioteca de imágenes, iconos y elementos gráficos.

Desventajas:

- Requiere internet: No se puede usar sin conexión.
- Funciones limitadas en la versión gratuita: Algunas características avanzadas requieren una suscripción paga (Ruiz y Wilson, (2022)).

2. Genially

Definición: Genially es una plataforma en línea que permite crear contenidos interactivos, como presentaciones, infografías y cuadernos digitales.

Importancia: Facilita la creación de contenido interactivo que puede captar mejor la atención de los estudiantes.

Ventajas:

- Interactividad: Permite añadir elementos interactivos y animaciones.
- Integración multimedia: Fácil de incorporar videos, audios y otros medios.
- Plantillas atractivas: Ofrece una gran variedad de plantillas visualmente atractivas.

Desventajas:

- Curva de aprendizaje: Puede requerir tiempo para dominar todas sus funciones.
- Limitaciones en la versión gratuita: Algunas funciones están reservadas para la versión Premium (Ponce y Ochoa, (2021)).

3. Microsoft OneNote

Definición: OneNote es una aplicación de toma de notas digital que forma parte del paquete de Microsoft Office, y permite crear cuadernos digitales organizados por secciones y páginas.

Importancia: Es ideal para organizar y compartir notas detalladas, incluyendo contenido multimedia y enlaces.

Ventajas:

- Integración con Microsoft Office: Se integra fácilmente con otras aplicaciones de Microsoft.
- Organización: Estructura jerárquica que facilita la organización de contenido.
- Colaboración en tiempo real: Permite trabajar en equipo en un mismo cuaderno.

Desventajas:

- Interfaz compleja: Puede ser abrumador para los nuevos usuarios.
- Depende de Microsoft Ecosystem: La mejor funcionalidad se logra con una suscripción a Microsoft 365 (Haro y Yépez, (2022)).

4. Book Creator

Definición: Book Creator es una aplicación que permite a los usuarios crear sus propios libros digitales interactivos, incluyendo texto, imágenes, audio y video. Está disponible como aplicación web y también en versiones para iOS y Android.

Importancia: Book Creator es especialmente relevante en el ámbito educativo porque permite a los estudiantes y profesores crear contenido de manera creativa y personalizada. Fomenta la creatividad, la alfabetización digital y la capacidad de expresión, proporcionando una plataforma versátil para el aprendizaje y la enseñanza interactiva.

Ventajas:

- Interfaz amigable: Su diseño intuitivo lo hace accesible para usuarios de todas las edades y niveles de habilidad tecnológica.

- **Interactividad:** Permite incluir diversos medios como audio, video y enlaces, lo que enriquece el contenido y mejora la experiencia de aprendizaje.
- **Multiplataforma:** Disponible en múltiples dispositivos (web, iOS, Android), lo que facilita su uso en diferentes entornos y contextos.
- **Colaboración:** Los usuarios pueden trabajar juntos en la creación de libros, lo que fomenta el trabajo en equipo y la colaboración.
- **Accesibilidad:** Incluye funciones para ayudar a los estudiantes con necesidades especiales, como la lectura en voz alta y la inclusión de texto alternativo.

Desventajas:

- **Limitaciones en la versión gratuita:** Número limitado de libros que se pueden crear sin suscripción.
- **Funciones avanzadas limitadas:** Algunas características avanzadas solo están disponibles en la versión paga (Solís, Cabo y Poaquiza, (2022)).

5. *Liveworksheets*

Definición: Liveworksheets es una plataforma en línea que permite a los educadores crear hojas de trabajo interactivas que los estudiantes pueden completar y enviar electrónicamente. Las hojas de trabajo pueden incluir una variedad de formatos de preguntas, como opciones múltiples, arrastrar y soltar, unir con flechas, completar espacios en blanco, entre otros.

Importancia: Liveworksheets es importante porque moderniza la forma en que se realizan y se evalúan las tareas y ejercicios, permitiendo una mayor interactividad y facilitando la retroalimentación inmediata. Esta herramienta también ayuda a los profesores a ahorrar tiempo en la corrección y el manejo de tareas, y ofrece a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más dinámica y atractiva.

Ventajas:

- **Interactividad:** Permite a los estudiantes interactuar con el contenido de diversas maneras, haciendo el aprendizaje más atractivo.
- **Autoevaluación:** Muchas actividades pueden corregirse automáticamente, proporcionando retroalimentación inmediata.
- **Facilidad de uso:** Interfaz intuitiva que permite a los profesores crear hojas de trabajo sin necesidad de conocimientos avanzados en tecnología.
- **Versatilidad:** Ofrece una variedad de tipos de preguntas y actividades, adaptándose a diferentes estilos de enseñanza y aprendizaje.
- **Acceso en línea:** Los estudiantes pueden acceder a las hojas de trabajo desde cualquier lugar con conexión a internet, facilitando el aprendizaje a distancia.

Desventajas:

- **Dependencia de internet:** Requiere conexión a internet tanto para la creación como para la realización de las actividades.
- **Limitaciones en la versión gratuita:** Algunas características avanzadas y opciones de personalización solo están disponibles en la versión paga.
- **Curva de aprendizaje:** Puede llevar tiempo a los usuarios nuevos aprender a utilizar todas las funcionalidades de la plataforma de manera efectiva.
- **Privacidad y seguridad:** Es necesario gestionar adecuadamente la privacidad de los datos de los estudiantes, especialmente cuando se usan plataformas en línea (Ramirez, 2023).

6. Google Slides

Definición: Google Slides es una herramienta de presentación en línea que forma parte de Google Workspace, utilizada para crear presentaciones y cuadernos digitales.

Importancia: Ofrece una plataforma gratuita y colaborativa para crear contenido interactivo.

Ventajas:

- Colaboración en tiempo real: Permite trabajar simultáneamente con otros usuarios.
- Integración con Google Drive: Facilita el almacenamiento y la gestión de archivos.
- Gratuito: Disponible sin costo para usuarios con una cuenta de Google.

Desventajas:

- Funciones limitadas comparado con otras herramientas especializadas: Menos opciones avanzadas de diseño e interactividad.
- Requiere conexión a internet: Funcionalidad limitada sin conexión (Andreev, 2022).

Variable dependiente

Currículo de los niveles de educación obligatoria, subnivel medio. Área de lengua y literatura

El currículo educativo tiene como propósito impulsar el crecimiento y la interacción social de las nuevas generaciones, representando las intenciones, directrices y orientaciones para abordar la realidad local. Su función principal es brindar información a los docentes acerca de los objetivos que se buscan alcanzar, sirviendo como un marco de referencia para cumplir con las metas establecidas por la autoridad educativa.

En el marco del programa de lengua y literatura, se configura como parte de una propuesta que destaca la relevancia del aprendizaje del lenguaje. Su enfoque se centra en la comunicación, haciendo hincapié en el desarrollo adecuado de habilidades en lugar de la simple adquisición de conocimientos. El propósito es capacitar a los estudiantes en el uso preciso del lenguaje, facilitando así una comunicación efectiva y comprensible.

El Ministerio de Educación en el Currículo del año 2016 ha clasificado en bloques

curriculares el área de Lengua y Literatura en el que además se detalla los criterios de organización y secuencia de los contenidos y lo presenta en el siguiente cuadro:

Tabla 1 Bloques curriculares

BLOQUES CURRICULARES	
Lengua y cultura	<ul style="list-style-type: none"> • Cultura escrita • Variedades lingüísticas e interculturalidad
Comunicación oral	<ul style="list-style-type: none"> • La lengua en la interacción social • Expresión oral
Lectura	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de textos • Uso de recursos
Escritura	<ul style="list-style-type: none"> • Producción de textos • Reflexión sobre la lengua • Alfabetización inicial
Literatura	<ul style="list-style-type: none"> • Literatura en contexto • Escritura creativa

Elaborado por: Michelle Hinojosa

Fuente: recuperado de (Ministerio de Educación, Currículo de EGB y BGU Lengua y Literatura, 2016)

Importancia

La importancia de guiar el proceso de formación de una sociedad a través de un currículo radica en la necesidad de cumplir con normativas metodológicas y curriculares diseñadas para todas las instituciones del país. Sin embargo, se reconoce la existencia de adaptaciones o ajustes según las condiciones específicas de cada institución, como la infraestructura y las condiciones climáticas.

El Gobierno del Ecuador (2016), resalta la relevancia de contar con un currículo sólido, bien fundamentado y adaptado a las necesidades de aprendizaje de la sociedad. Además, se enfatiza

la importancia de contar con recursos que garanticen condiciones mínimas para mantener la continuidad y coherencia en la implementación de las metas educativas, asegurando así procesos de enseñanza y aprendizaje de alta calidad.

Las funciones del currículo son diversas y van desde informar a los docentes sobre los objetivos a alcanzar, proporcionarles pautas de acción y orientaciones para lograrlos, hasta servir como referencia para evaluar la calidad del sistema educativo y su capacidad para cumplir efectivamente con las metas educativas establecidas. Es crucial destacar que el Currículo Nacional desempeña un papel esencial al permitir la sistematización de contenidos a nivel nacional, garantizando la coherencia de conocimientos en todos los niveles educativos y unidades educativas del país.

Área de Lengua y Literatura

Definición

El Área de Lengua y Literatura ocupa un lugar central en el conjunto de contenidos educativos, según la decisión del Ministerio de Educación del Ecuador. Este campo de conocimiento se enfoca en el análisis, siendo esencial para desarrollar las cuatro habilidades fundamentales: escuchar, hablar, leer y escribir. Todas estas destrezas son vitales para el pleno desarrollo del pensamiento crítico, tal como lo establece el Ministerio de Educación, Currículo de EGB y BGU Lengua y Literatura (2016) en sus orientaciones curriculares para el Bachillerato General Unificado en el Área de Lengua y Literatura.

En este marco, la enseñanza de la Literatura se aborda desde la apreciación de sus aspectos artísticos, dando importancia al disfrute estético y a la reflexión crítica sobre los impactos que diferentes autores y épocas generan en los estudiantes a través de la lectura. El enfoque busca cultivar el placer y la perspectiva crítica hacia la Literatura, permitiendo que los estudiantes se

conecten y otorguen significado al fenómeno literario desde sus vivencias personales. Es crucial señalar que el análisis del texto literario en relación con su contexto social e histórico no sigue únicamente una línea cronológica, sino que adopta una perspectiva teórico-crítica que capacita al estudiante para comprender los aspectos internos de la obra literaria, abordando tanto aspectos formales como temáticos y sus relaciones (pág. 3).

Importancia

El área de Lengua y Literatura desempeña un papel fundamental en la construcción de habilidades comunicativas y en el análisis de textos. Además, su importancia radica en el intento de cultivar una conciencia artística en los estudiantes. Según lo indicado por el Ministerio de Educación, Currículo de EGB y BGU Lengua y Literatura (2016) es esencial que, durante la educación básica media, se continúe y profundice en la enseñanza de las macro destrezas (escuchar, hablar, leer y escribir) con el objetivo de fortalecer las competencias comunicativas en la lengua. Se busca también profundizar en el desarrollo de la apreciación estética integral para consolidar en los estudiantes la competencia literaria. Además, se destaca la importancia de comprender y producir textos literarios y no literarios como fuentes de conocimiento, comunicación, creatividad, sensibilidad, entretenimiento, ética, auto identificación sociocultural y pensamiento crítico. La formación del estudiante debe orientarse hacia el cultivo de la lectura literaria como una práctica diaria y placentera que, al mismo tiempo, brinde conocimientos, sensibilidad artística y pensamiento crítico sociocultural.

Destreza

Definición de destreza

La Real Academia Española (2001) define a la destreza como “Habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace algo”.

En la investigación realizada en la Ciudad de La Habana, Cuba por los autores Ceballos, Ibañez y Perez (2016) se determinó que "La destreza implica la eficiencia al ejecutar una actividad o tarea" (pág. 8)

Para los autores Machado y Montes de Oca (2020) "La destreza es el acto de realizar una tarea concreta que se desarrolla esencialmente a través de la práctica" (pág. 416).

En el currículo de Lengua y Literatura el Ministerio de Educación (2016) se menciona que, "las destrezas no se adquieren en un determinado momento ni permanecen inalterables, sino que implican un proceso de desarrollo mediante el cual los estudiantes van adquiriendo mayores niveles de desempeño en el uso de las mismas" (pág. 12).

Destrezas lectoras

Definición

Según el Currículo de EGB y BGU Lengua y Literatura (2016), la destreza lectora es la habilidad, capacidad cognitiva de decodificar, comprender y extrapolar un texto escrito.

Los autores Urquhart y Weir (1988) citado por Pérez (2019), definieron al término "destreza lectora como " the cognitive ability which a person is able to use when interacting with written texts" que traducido al español se resume en: "la habilidad cognitiva que una persona puede utilizar al interactuar con textos escritos". Las habilidades de lectura no son solo herramientas académicas, sino compañeras esenciales que enriquecen nuestro aprendizaje continuo, fomentan la participación activa y nos ayudan a alcanzar nuestras metas personales y profesionales.

Las habilidades y destrezas evolucionan y se fortalecen a medida que avanzamos en nuestro aprendizaje. En este viaje, el profesor desempeña un papel crucial, estimulando y ampliando nuestras habilidades lectoras. Al adquirir diversas destrezas, el estudiante no solo mejora su capacidad de comprensión, sino que también cultiva un pensamiento crítico que le permite

desentrañar la verdadera intención del autor.

El Ministerio de Educación (2016), en el currículo de Educación General Básica Media en el área de Lengua y Literatura se menciona que, las destrezas lectoras buscan que los estudiantes, con el apoyo del maestro, exploren, utilicen, practiquen y asimilen una serie de procesos lingüísticos involucrados en contextos discursivos específicos. El objetivo es que se conviertan en usuarios competentes de la cultura oral y escrita.

Todas estas habilidades deben ponerse en práctica en diversas situaciones comunicativas, ya sean reales o simuladas, donde los estudiantes se vean desafiados a integrar sus habilidades orales, escritas, de comprensión y expresión para abordar problemas presentes en dichas situaciones.

Importancia

Una de las razones fundamentales que destaca la importancia a de las destrezas lectoras es su capacidad para potenciar y perfeccionar el lenguaje, enriquecer el vocabulario y mejorar la ortografía. La lectura se presenta como una herramienta intelectual única, ya que moviliza funciones mentales que contribuyen al agudizamiento de la inteligencia, según señala (Silva S. A., 2021).

La habilidad de leer y escribir se considera una competencia esencial tanto a nivel cognitivo como afectivo. Su aprendizaje es un proceso integrado, dinámico y constructivo, que demanda la práctica de destrezas como la observación reflexiva, la identificación, la comparación, la clasificación, la resolución de problemas, el análisis, la generalización y otras más. Es crucial que los niños desarrollen estas habilidades y capacidades desde temprana edad (Ruiz M. , 2020).

Las destrezas de lectura se convierten en compañeras esenciales en nuestro viaje de crecimiento personal y académico. Nos abren puertas hacia el conocimiento, permitiéndonos

explorar una riqueza de información en diferentes formas de texto. En el ámbito educativo, estas habilidades actúan como guías que nos ayudan a comprender de manera más profunda los materiales de estudio, fomentando el pensamiento crítico y refinando nuestras destrezas de comunicación.

Tipo de destrezas lectoras

Decodificación

La decodificación es una fase esencial en el proceso de lectura de los estudiantes. Se la percibe como una actividad interna, personal e interpretativa, en la cual el lector debe identificar los símbolos presentes en el texto para descubrir las ideas que el autor intenta comunicar. Según (Astudillo, 2019) este proceso lector implica el uso adecuado, libre y espontáneo de las habilidades de decodificación, lo cual conduce a la facilitación de objetivos individuales, ideas y experiencias previas (pág. 15). La decodificación se encarga de establecer la relación entre la forma gráfica y los sonidos de las palabras. A través de la decodificación, los estudiantes aprenden a pronunciar las palabras, siendo un paso más sencillo en los primeros años de escolaridad. No obstante, en niveles superiores puede volverse más complejo debido a la mayor profundidad ortográfica de los textos (Simbaña, Pardo y Gallegos, (2021).

Para lograr una decodificación efectiva, los estudiantes deben considerar tanto la información presente en el texto como sus conocimientos previos. En consonancia con los autores mencionados anteriormente, el propósito de la decodificación es reconocer e identificar palabras nuevas. Sin embargo, esta habilidad no es la única necesaria para lograr una comprensión real del texto.

Comprensión lectora

Según Grellet (1981) comprender un texto escrito implica extraer eficientemente la información

necesaria, adaptando las estrategias de lectura al objetivo y tipo de lectura. Cassany, Luna y Sanz (1994), establecen una conexión directa entre lectura y comprensión, subrayando que leer es comprender un texto, sin importar la forma en que se realice la lectura. Snow (2002) agrega que la comprensión escrita conlleva la extracción y construcción simultánea de significados mediante la interacción con el lenguaje escrito, involucrando al lector, el texto y la actividad. De acuerdo con Solé (2012) la comprensión implica el conocimiento y la aplicación autónoma de estrategias cognitivas y metacognitivas para procesar textos de manera flexible, adaptándose a los objetivos del lector. La definición de la OCED (2019) enfatiza que la comprensión lectora es la capacidad de entender, evaluar, utilizar e involucrarse con textos escritos, permitiendo la participación en la sociedad, el logro de metas y el desarrollo máximo de conocimientos y potencial.

Las definiciones de todos los autores convergen en resaltar que la comprensión lectora va más allá de la simple decodificación de palabras. Implica extraer información eficientemente, adaptar estrategias al contexto y participar activamente con el lenguaje escrito. La lectura se considera intrínseca a la comprensión, y estrategias cognitivas y metacognitivas son clave para un procesamiento flexible de textos. La dimensión sociocultural de la OCED vincula la comprensión lectora con la participación en la sociedad y el desarrollo pleno de conocimientos y potencial. Al final todas estas perspectivas resaltan la necesidad de abordar la comprensión lectora como un proceso integral y multifacético.

Importancia

La comprensión lectora es esencial en todos los aspectos de la vida. No solo facilita el acceso a la información y el aprendizaje continuo, sino que también mejora el pensamiento crítico y la toma de decisiones. En el ámbito académico y laboral, es crucial para el rendimiento y la comunicación efectiva. Además, enriquece la vida cultural al proporcionar acceso a la literatura y

diversos conocimientos.

Proceso lector

El proceso lector se refiere a una metodología para la lectura que resulta crucial si deseamos comprender a fondo el contenido de un texto. Algunas personas llevan a cabo este proceso de manera intuitiva, sin percatarse de su existencia. No obstante, adquirir conciencia de esta metodología nos capacita para realizar lecturas más exhaustivas y analizarlas de manera adecuada, lo cual resulta especialmente beneficioso en el contexto académico. Para un correcto proceso lector se debe seguir una secuencia de etapas de manera ordenada para lograr una comprensión óptima del mensaje que transmite el texto en cuestión.

En este trayecto, destacan tres protagonistas esenciales: la prelectura, la lectura en sí misma y, finalmente, la poslectura. A continuación, exploraremos cada uno de estos componentes según lo compartido por el sitio web (Reporte de la lectura, (2023)).

Lectura

La fase inicial es la prelectura, el momento en que nos preparamos para sumergirnos en el contenido. En este punto, muchos individuos optan por buscar información adicional que les brinde una visión previa del texto. Algunos revisan el epílogo, buscan reseñas breves o plantean preguntas relacionadas con el posible significado del título. Esta etapa adquiere una importancia crucial cuando se trata de lecturas por puro placer, ya que nos permite determinar si el texto realmente captura nuestro interés. En el ámbito académico, la prelectura es el momento en el que delineamos nuestros objetivos y lo que esperamos aprender a través de la lectura. En ocasiones, estas preguntas iniciales u objetivos de lectura son proporcionados por el profesor (Reporte de lectora, (2023)).

Pre lectura

Después nos adentramos en la fase de la lectura, donde, como su nombre sugiere, nos

sumergimos en el texto. Este constituye el paso más esencial, permitiendo a cada individuo emplear sus técnicas de lectura preferidas para una comprensión más profunda. Esto implica acciones como resaltar las partes clave, tomar apuntes, identificar las ideas principales, entre otros. La culminación de este proceso se da cuando has leído por completo todo el texto en cuestión.

Post lectura

Al concluir la lectura del texto, nos adentramos en la última fase, la post lectura. Aquí, se lleva a cabo una asimilación profunda de lo que acabamos de leer. Este proceso puede ser individual o contar con la guía de un profesor o familiares. En caso de recibir ayuda, estas personas pueden formularte preguntas sobre el texto para asegurarse de que has comprendido completamente el contenido. Esta práctica es común en entornos educativos, donde los profesores suelen realizar preguntas después de que los estudiantes han leído un texto en clase. La importancia de esta etapa final no debe subestimarse, ya que, a través de la poslectura, el conocimiento adquirido se arraiga en la mente del lector. De esta manera, se logra que lo aprendido quede firmemente grabado en la memoria (Reporte de la lectura, (2023).

Niveles de lectura

Según Durango (2020) el proceso de lectura implica que el lector reconozca y recupere información de uno o varios textos, construya el significado global, establezca conexiones entre enunciados y evalúe la intencionalidad del texto. En este contexto, se exploran tres niveles de lectura: la lectura literal, la lectura inferencial y la lectura crítica. (Reporte de la lectura, 2023).

Lectura literal

En el ámbito académico, la Lectura literal se erige como la forma predominante de lectura. Este nivel básico se enfoca en captar las ideas y la información que se presenta explícitamente en el texto. La Lectura literal implica el reconocimiento de detalles como nombres, personajes,

tiempos y lugares en el relato. Asimismo, implica identificar la idea principal de un párrafo o del texto en su totalidad, así como reconocer secuencias de eventos o acciones, y también identificar relaciones de causa y efecto, que se refieren a la identificación de razones explícitas vinculadas a los hechos o sucesos del texto (Durango, 2020).

Lectura inferencial

La Lectura inferencial se refiere a la interpretación implícita del texto y exige un alto nivel de abstracción por parte del lector. Las inferencias se generan al comprender el significado local o global del texto mediante relaciones y asociaciones. Estas relaciones se establecen al explicar las ideas del texto más allá de lo expresado explícitamente, incorporando información, experiencias anteriores y conocimientos previos para formular hipótesis y nuevas ideas. La meta de la lectura inferencial es elaborar conclusiones, y se caracteriza por inferir detalles adicionales, deducir ideas principales no explícitas en el texto, inferir secuencias de acciones vinculadas con la temática, deducir relaciones de causa y efecto mediante la formulación de conjeturas e hipótesis acerca de ideas o razones, anticipar eventos basados en la lectura e interpretar el lenguaje figurado partiendo de la significación literal del texto (Durango, 2020).

Lectura crítica

La lectura crítica se asemeja a desempeñar el papel de un detective literario, donde las experiencias pasadas, la intuición y lo aprendido se fusionan para formar juicios bien fundamentados. En este proceso, se aparta un poco del contenido del texto para evaluarlo con una mirada más profunda. Es como asumir el papel de un juez que emite veredictos informados sobre la precisión, aceptabilidad y probabilidad del texto. La persona puede comparar lo que lee con otras fuentes, evaluar cómo las partes encajan entre sí y tomar decisiones basadas en su propio código moral y valores personales. La lectura crítica implica cuestionar y reflexionar sobre cada

palabra, buscando descubrir la verdad detrás de las líneas (Durango, 2020).

Extrapolación

La extrapolación de textos se refiere a la habilidad de identificar y aplicar información relevante de un texto a situaciones o contextos diferentes. Según el artículo "Estudios de destrezas y habilidades durante el proceso lector" de la Revista Alternancia, de Simbaña, Pardo y Gallegos (2021) la comprensión lectora es un proceso que implica la decodificación de la información y la extracción del significado que el texto ofrece. Para desarrollar la habilidad de extrapolación de textos, se pueden utilizar estrategias como la identificación de palabras clave, la elaboración de resúmenes y la realización de preguntas que permitan relacionar la información del texto con situaciones o contextos diferentes. Estas estrategias se enfocan en el desarrollo de habilidades de análisis y síntesis de información, lo que permite al lector aplicar la información de manera efectiva en diferentes situaciones.

Estrategias para desarrollar destrezas lectoras

Para las autoras Ayala y Lescay (2021) las estrategias para desarrollar destrezas lectoras, actúan como herramientas de respaldo para el proceso de aprendizaje. Cuando se aplican estrategias en términos de competencias, como el fomento del pensamiento crítico y creativo, la capacitación de los estudiantes para descubrir, organizar, crear y aplicar información, así como la autorreflexión sobre el aprendizaje en relación a qué, por qué, cómo, dónde, cuándo y con qué, así como la comprensión personal de la realidad social y ambiental junto con sus problemas y soluciones (Villegas *et al.*, (2020). Las estrategias de aprendizaje desarrolladas por los estudiantes les permiten autorregular su proceso de lectura y resolver posibles obstáculos en la comprensión del texto. El proceso de autorregulación se refiere a la construcción de conocimiento mediante el establecimiento de metas, el análisis de tareas, la planificación de estrategias y el seguimiento de su comprensión de los temas estudiados (Cortés y García, (2017, pág. 136)

Principales estrategias

La comprensión lectora se configura como el producto de diversas actividades mentales del lector, ejecutadas de manera automática y simultánea, con el propósito de captar el significado transmitido por el texto. Estas actividades mentales engloban, entre otras:

- Anticipar el significado del texto
- Establecer el propósito del texto
- Activar conocimientos previos
- Integrar experiencias previas con el texto
- Identificar el significado de palabras y oraciones para descifrar el texto
- Sintetizar el texto para generar nuevas interpretaciones
- Visualizar símbolos, escenarios y situaciones en el texto
- Cuestionar el contenido del texto
- Determinar lo que no es comprensible en el texto
- Aplicar estrategias para mejorar la comprensión de textos
- Reflexionar sobre el significado del texto
- Aplicar la comprensión del texto según sea necesario (Ayalla y Lescay, (2022))

Principales problemas para desarrollar destrezas lectoras.

Existen varios problemas que contribuyen al escaso desarrollo de destrezas lectoras por parte de los estudiantes al leer algún texto y se resumen a continuación:

1. La carencia de habilidades metacognitivas, que involucran la capacidad de autorregulación y la conciencia de las propias habilidades y limitaciones, puede tener un efecto perjudicial en la comprensión lectora (Chacaguasay y Larreal, (2023)).
2. Las dificultades en la decodificación, como la falta de automatización en la lectura, también

pueden influir negativamente en la comprensión lectora y en la capacidad para aplicar estrategias de lectura efectivas (Silva C., (2022).

3. La insuficiencia de vocabulario y conocimientos previos puede representar un obstáculo para la comprensión de textos complejos y la identificación de ideas principales y secundarias (Martinez, (2023).
4. La carencia de estrategias de lectura efectivas, como la identificación de palabras clave y la elaboración de resúmenes, también puede afectar la capacidad de los estudiantes para comprender y aplicar la información del texto (Simbaña, Pardo y Gallegos, (2021).

CAPITULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma y tipo de investigación

El presente proyecto acerca de la realización de un cuaderno digital lúdico interactivo con leyendas imbabureñas; para potenciar destrezas lectoras en niños de educación básica media se basa en un enfoque cuali-cuantitativo ya que en primer lugar se realizó una investigación bibliográfica basada en artículos científicos, libros virtuales y tesis de pre y posgrado sobre las definiciones y características del uso de la tecnología en la educación, entornos virtuales, herramientas digitales y cuadernos digitales y cuantitativo ya que se ejecutó la recolección y análisis de datos de encuestas para determinar cómo influye la aplicación de herramientas digitales en el desarrollo de las destrezas lectoras, a 12 docentes y 208 estudiantes de la Unidad Educativa República del Ecuador, para analizar los resultados se empleó tablas y gráficos de Excel.

Modalidad de investigación

La modalidad es aplicada, puesto que se va a emplear para resolver problemas prácticos de comprensión lectora en niños de educación básica media de la Unidad Educativa República del Ecuador.

Tipo de investigación

La naturaleza de la investigación es descriptiva-correlacional ya que examina la realidad y esto permite formalizar una correlación y descripción de las características y aspectos importantes por una parte la variable independiente; cuaderno lúdico digital interactivo y la variable

dependiente; destrezas de comprensión lectora.

Población de docentes y estudiantes

La población que hemos considerado para la presente investigación está constituida por un total de 12 docentes, cuatro de quinto, cuatro de sexto y cuatro de séptimo año de educación básica media de la Unidad Educativa "República del Ecuador" periodo 2023-2024.

Por otra parte, la población de estudiantes fue 450 alumnos de educación básica media, 150 de los 4 paralelos de 5to año, 150 de los 4 paralelos 6to y 150 de los 4 paralelos de 7mo año, pertenecientes al período académico 2023-2024 de la Unidad Educativa República del Ecuador, acorde a la lista obtenida desde el Rectorado de la Institución.

Muestra de docentes y estudiantes

Este tipo de muestra es probabilística porque toda la población tiene la oportunidad de ser seleccionada para la investigación. Para la aplicación de las encuestas se ha tomado toda la población de docentes que fueron 4 de 5to año de educación básica, 4 de 6to y 4 de 7mo.

Para la muestra de los estudiantes se ha realizado un muestreo aleatorio simple, ya que los estudiantes son seleccionados aleatoriamente de cada paralelo, entre hombres y mujeres. Para el tamaño de muestra se utilizó fórmula estadística con un margen de error del 5% y un nivel de confiabilidad del 95%. La muestra estuvo conformada por 110 estudiantes entre 5to y 7mo año de educación básica media de la Unidad Educativa República del Ecuador, resultando 35 de 5to; 45 de 6to; y 35 de 7mo año de educación básica.

Se utilizó la siguiente fórmula para determinar la muestra de la investigación:

$$n = \frac{z^2 * p * q}{e^2 + \frac{z^2(p * q)}{N}}$$

En donde:

Z= Nivel de confianza= 95% $Z=1,96$

N= Población= 450

p= Probabilidad a favor= 0,5

q= Probabilidad en contra= 0,5

e= Error de la estimación= 5%

n= tamaño de la muestra=

$$\mathbf{n} = \frac{1,96^2 * 0,5 * 0,5}{5\%^2 + \frac{1,96^2(0,5 * 0,5)}{450}}$$

$$\mathbf{n} = 208$$

Operacionalización de variables

Primera variable: Cuaderno digital lúdico

Variable independiente

Concepto	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Técnicas e instrumentos
Es un espacio de trabajo en línea que desarrolla nuevas y motivadoras experiencias de aprendizaje significativo.	Espacio de trabajo en línea.	-Cantidad de horas que utiliza el estudiante el internet para actividades académicas.	De las siguientes alternativas, selecciona el recurso que más utilizas para fomentar la lectura.	Técnica: Encuesta
		- Disponibilidad y acceso al internet por parte de los estudiantes	¿Dispones de internet a tiempo completo para realizar actividades académicas?	Instrumento: Cuestionario
		-Nivel de motivación por aprender.	En caso de existir un cuaderno activo lúdico que motive a la lectura; usted ¿si lo utilizaría?	
	Experiencias de aprendizaje significativo			

Elaborado por: Michelle Hinojosa

Segunda variable: destrezas lectoras

Variable dependiente

Concepto	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Técnicas de instrumentos
Es la habilidad, capacidad cognitiva de decodificar, comprender y extrapolar un texto escrito.	Capacidad de decodificar	-Cantidad de palabras que decodifica	El nivel de lectura en el cual se encuentran la mayoría de sus estudiantes corresponde a:	Técnica: Encuesta
	Habilidad de comprender	-Elementos implícitos y explícitos que reconoce de un texto	Los estudiantes tienen un nivel de comprensión lector:	Instrumento: Cuestionario
	Capacidad de extrapolar	-Trabajos que evidencian lo extrapolado del texto a su contexto	Los estudiantes extrapolan lo que leen de una manera	

Elaborado por: Michelle Hinojosa

Validez y confiabilidad de los instrumentos

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista, (2014) la confiabilidad se relaciona con la capacidad de una herramienta de evaluación, como una encuesta en este contexto, para generar resultados consistentes. Es esencial que los datos recopilados cumplan con un estándar de confiabilidad que asegure que la información obtenida permita extraer conclusiones y recomendaciones válidas. En este estudio, se empleó el coeficiente alfa de Cronbach como medida para evaluar y garantizar la confiabilidad de los resultados de la encuesta.

Tabla 2 Resumen del procesamiento de datos

		N	%
Casos	Válido	12	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	12	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento

Cada elemento de la encuesta ha demostrado ser válido, según se evidencia en la tabla de resumen del procesamiento de datos, donde el 100% de los casos se consideran válidos. Este resultado indica que la encuesta está libre de problemas, lo que permite proceder con su aplicación sin ningún obstáculo.

Validación de la encuesta por alfa de Cronbach.

Ficha Técnica:

Se trabajó con la encuesta aplicada a 12 docentes de educa General Básica de la Unidad Educativa "República del Ecuador"; 4 de quinto año, 4 de sexto y 4 de séptimo.

Fecha de aplicación de la Encuesta:

Semana del 8 al 12 de enero del 2024.

Estructura de la encuesta:

La encuesta presenta 10 preguntas de las cuales la primera aborda el nivel de lectura, la segunda, tercera y cuarta pregunta se relacionan con la variable dependiente y se elaboraron con la siguiente escala: Excelente, Muy Bueno, Bueno, Regular, Malo. Para las preguntas seis, siete y nueve se realizó con la escala: Siempre, Frecuentemente, Rara vez, Nunca.

Determinación de la validez y confiabilidad.

Se aplica la siguiente fórmula:

Alfa de Cronbach

Formula:

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

En donde:

a= Alfa de Cronbach

K= número de ítems del instrumento

Si = Sumatoria de la varianza de los Items.

ST= Varianza total del instrumento.

Tabla 3 Cálculo del coeficiente de Cronbach

Encuestado	ITEMS						Suma
	2	3	4	6	7	9	
E1	3	3	4	4	4	4	22
E2	3	3	4	3	4	4	21
E3	3	3	3	3	4	4	20
E4	2	2	3	4	4	4	19
E5	2	2	2	2	3	3	14
E6	3	2	3	4	4	4	20
E7	3	2	3	3	4	4	19

E8	2	2	2	3	4	4	17
E9	2	2	2	3	4	3	16
E10	2	2	3	3	4	3	17
E11	2	2	3	4	4	4	19
E12	2	2	2	2	3	3	14
Varianza	0,24305556	0,1875	0,47222222	0,47222222	0,13888889	0,22222222	218
Sumatoria de Varianza	1,73611111						
Varianza de los ítems	6,13888889						
Coefficiente de Cronbach	0,86063348						

Elaborado por: Michelle Hinojosa

K= 6 ítems

Tabla 4 Nivel de Confiabilidad

RANGO	CONFIABILIDAD
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	Perfecta

Nota: tomado con referencia a la investigación realizada por (Herrera, 1998)

Confiabilidad de las encuestas

La confiabilidad de las encuestas fue medida mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach del y dio como resultado un coeficiente de 0,86, lo que se resume en que las respuestas de las encuestas tienen un nivel de confiabilidad del 86% representando una denominación "Excelente".

Encuesta a docentes:

Resultados y análisis de datos:

Una vez realizada la encuesta a los docentes, se procedió a realizar el análisis de datos con ayuda de Excel para realizar cuadros que se detallan a continuación.

Pregunta 1

- 1) **El nivel de lectura en el cual se encuentran la mayoría de sus estudiantes corresponde a:**
- a) Nivel Literal
 - b) Nivel Inferencial
 - c) Nivel Crítico-valorativo.

Tabla 5 Nivel de lectura

Nivel de lectura			
	Nivel literal	Nivel inferencial	Nivel crítico valorativo
Total	6	6	0

Fuente: Resultados muestra

Nota: Elaboración propia

1) El nivel de lectura en el cual se encuentran la mayoría de sus estudiantes corresponde a:

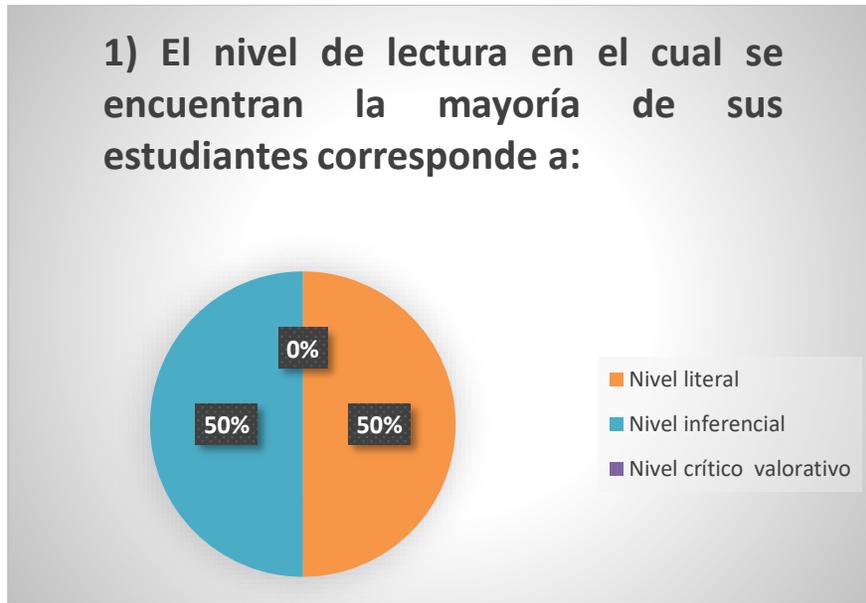


Gráfico 3 Nivel de lectura

Fuente: resultados encuesta

Elaborado por: resultados encuesta

Análisis:

De los docentes encuestados, que representan el 100%, el 50% indicó que sus estudiantes se encuentran en el nivel literal, otro 50% en el nivel inferencial, y no hubo respuestas que señalaran el nivel crítico-valorativo.

Interpretación:

Según los resultados, podría ser beneficioso explorar estrategias pedagógicas que fomenten la reflexión y el análisis crítico en el proceso de lectura, con el objetivo de elevar el nivel de comprensión y promover una interpretación más profunda de los textos.

Pregunta 2

2) Los estudiantes tienen un nivel de comprensión lector:

- a) Excelente
- b) Muy Bueno
- c) Bueno
- d) Regular
- e) Malo

Tabla 6 Nivel de comprensión lectora

Nivel de comprensión lectora					
	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
Total	0	0	5	7	0

Fuente: Resultados muestra

Nota: Elaboración propia

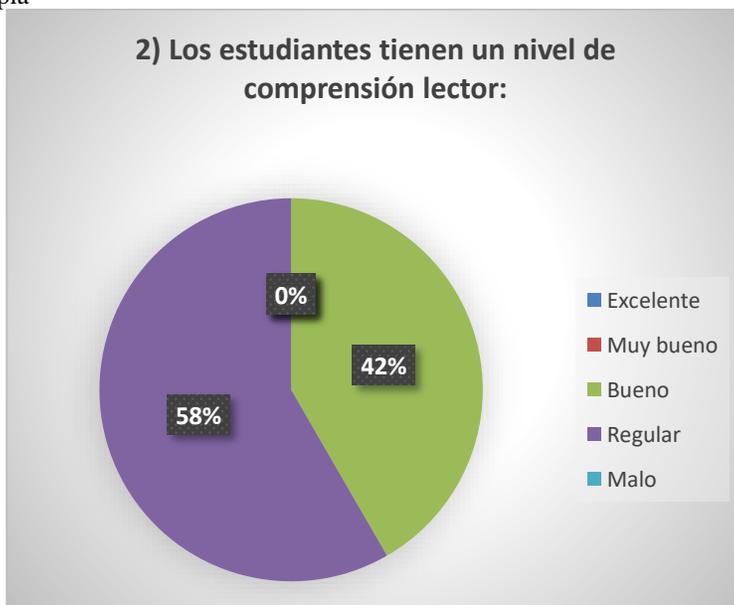


Gráfico 4 Nivel de comprensión lectora

Fuente: resultados encuesta

Elaborado por: resultados encuesta

Análisis:

De los docentes encuestados, que representan el 100%, el 41.7% indicó que sus estudiantes tienen un nivel "Bueno" de comprensión lectora, mientras que el 58.3% mencionó que se encuentran en el nivel "Regular". No hubo respuestas que indiquen niveles "Excelente", "Muy Bueno" o "Malo".

Interpretación:

Los resultados es recomendable implementar estrategias pedagógicas que potencien las habilidades de comprensión lectora, con un enfoque en actividades que promuevan la reflexión crítica y el análisis profundo de los textos. Estas estrategias pueden contribuir a elevar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes, permitiéndoles alcanzar un desempeño más destacado.

Pregunta 3

3) Los estudiantes extrapolan lo que leen de una manera:

- a) Excelente
- b) Muy Bueno
- c) Bueno
- d) Regular
- e) Malo

Tabla 7 Extrapolación

Extrapolación de lo que los estudiantes leen					
	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
Total	0	0	3	9	0

Fuente: Resultados muestra
Nota: Elaboración propia

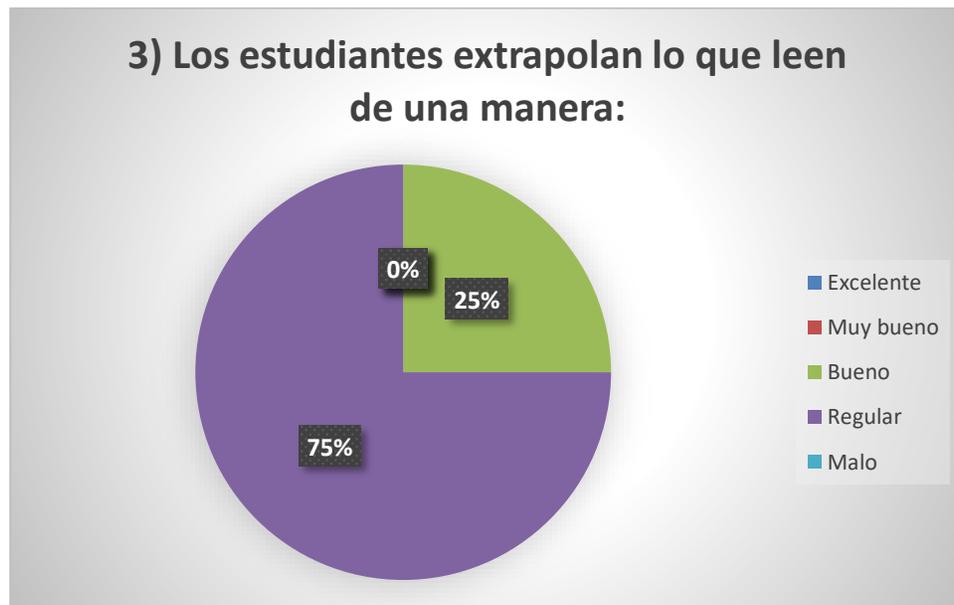


Gráfico 5 Extrapolación

Fuente: resultados encuesta
Elaborado por: resultados encuesta

Análisis:

De los docentes encuestados, que representan el 100%, el 25% indicó que sus estudiantes extrapolan de manera "Bueno", mientras que el 75% mencionó que lo hacen de manera "Regular".

No hubo respuestas que indiquen niveles "Excelente", "Muy Bueno" o "Malo".

Interpretación:

Estos resultados pueden indicar una oportunidad para explorar estrategias que fomenten y desarrollen aún más las habilidades de extrapolación en los estudiantes, especialmente si se busca mejorar su capacidad para aplicar lo aprendido a situaciones más allá de la información directa proporcionada en el texto.

Pregunta 4

4) Los estudiantes han desarrollado el hábito de la lectura de manera:

- a) Excelente
- b) Muy Bueno
- c) Bueno
- d) Regular
- e) Malo

Tabla 8 Hábito de lectura

Hábito de lectura					
	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
Total	0	2	6	4	0

Fuente: Resultados muestra

Nota: Elaboración propia

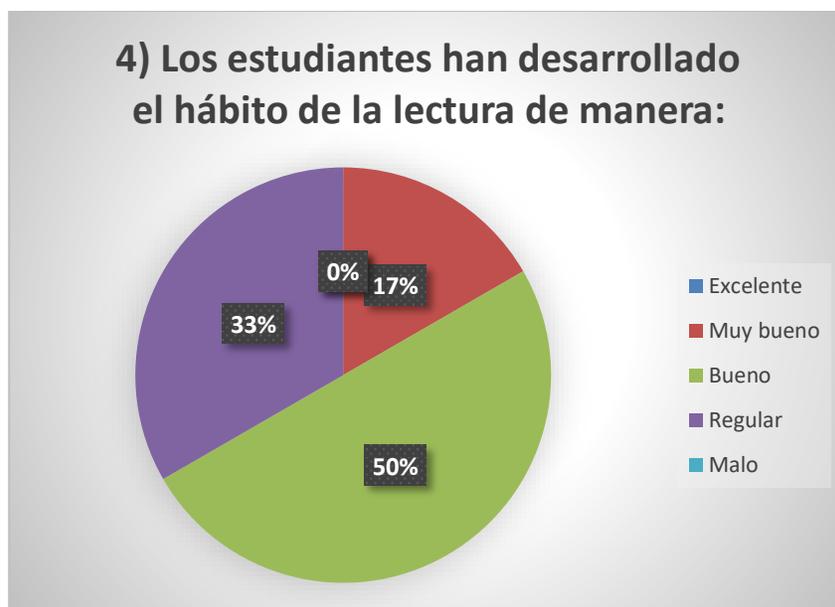


Gráfico 6 Hábito de lectura

Fuente: resultados encuesta

Elaborado por: resultados encuesta

Análisis:

De los docentes encuestados, que representan el 100%, el 16.7% indicó que sus estudiantes han desarrollado el hábito de la lectura de manera "Muy Bueno", el 50% mencionó que lo han hecho de manera "Bueno", y el 33.3% señaló un nivel "Regular". No hubo respuestas que indiquen niveles "Excelente" o "Malo".

Interpretación:

Es recomendable implementar estrategias pedagógicas que incentiven el hábito de la lectura, con actividades atractivas y motivadoras que fomenten una mayor frecuencia y profundidad en la lectura. Estas estrategias pueden contribuir a que más estudiantes alcancen niveles superiores en el desarrollo de este hábito, promoviendo así una cultura de lectura más sólida y beneficiosa para su formación académica y personal.

Pregunta 5

- 5) De las siguientes alternativas, selecciona el recurso que más utilizas para fomentar la lectura.**

- Libros
- cuentos
- libros digitales
- títeres
- revistas

Tabla 9 Recursos de lectura

Recursos de lectura más utilizados por el docente					
	Libros	Cuentos	Libros digitales	Títeres	Revistas
Total	4	6	0	1	1

Fuente: Resultados muestra

Nota: Elaboración propia

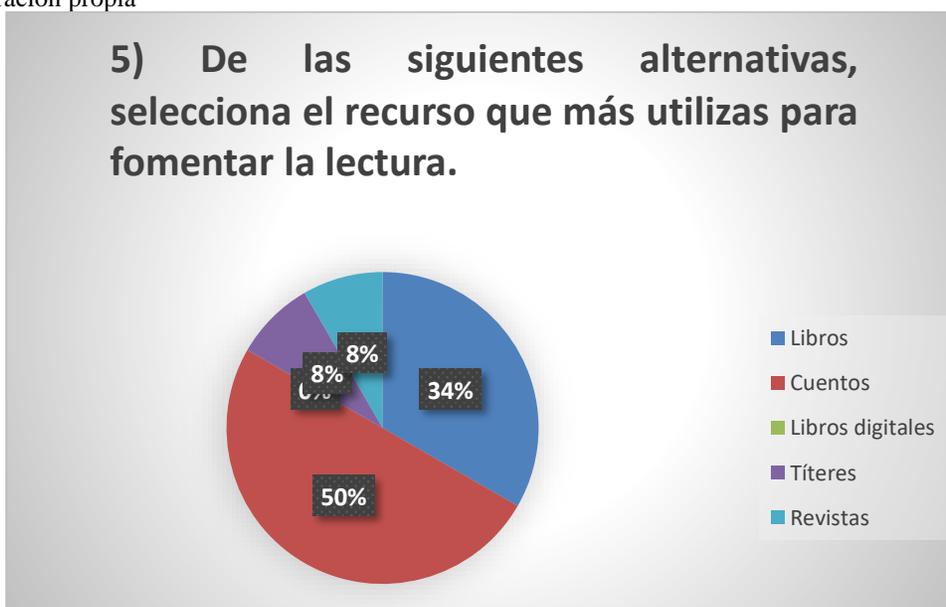


Gráfico 7 Herramientas para fomento de lectura

Fuente: resultados encuesta

Elaborado por: resultados encuesta

Análisis:

De los encuestados, que representan el 100%, se observa la siguiente distribución en cuanto al recurso más utilizado para fomentar la lectura: Libros: 33.33%, cuentos: 50%, libros digitales: 0%, títeres: 8.33%, revistas: 8.33%

Interpretación:

Es recomendable diversificar los recursos empleados para fomentar la lectura, incorporando libros digitales y otros materiales innovadores que pueden captar el interés de los estudiantes y enriquecer su experiencia lectora. Esta diversificación puede contribuir a un mayor entusiasmo por la lectura y mejorar las habilidades lectoras de los estudiantes.

Pregunta 6

- 6) Usted como docente da cumplimiento a los 30 minutos de la lectura que exige el ministerio de Educación.**
- a) Siempre
 - b) Frecuentemente
 - c) Rara vez
 - d) Nunca

Tabla 10 Cumplimiento de tiempo de lectura

Cumplimiento del tiempo de lectura				
	Siempre	Frecuentemente	Rara vez	Nunca
Total	4	6	2	

Fuente: Resultados muestra

Nota: Elaboración propia

6) Usted como docente da cumplimiento a los 30 minutos de la lectura que exige el ministerio de Educación.

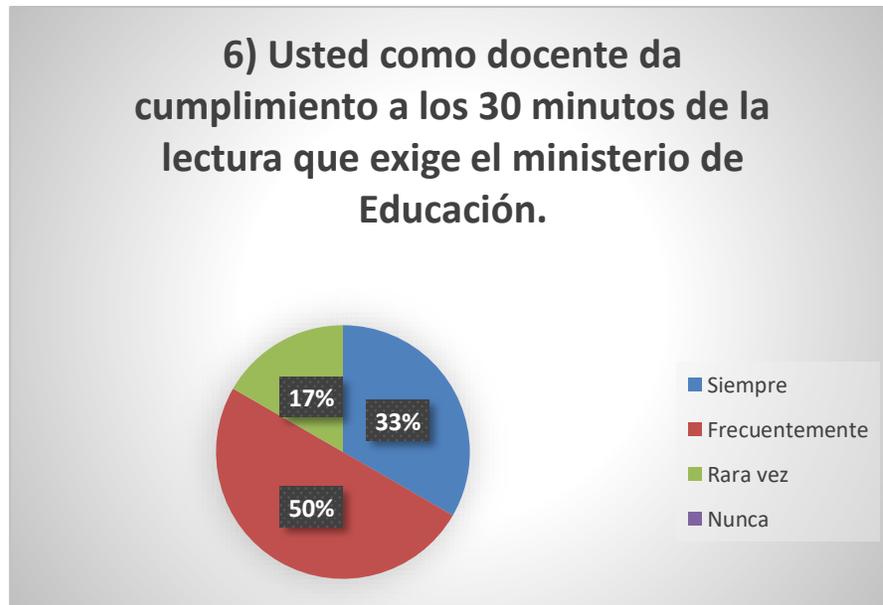


Gráfico 8 Cumplimiento del tiempo de lectura

Fuente: resultados encuesta

Elaborado por: resultados encuesta

Análisis:

De los docentes encuestados, que representan el 100%, el 33,33% indicó que siempre cumple con los 30 minutos de lectura exigidos por el Ministerio de Educación, el 50% mencionó que lo hace frecuentemente, y un 16,67% señaló que lo hace rara vez. No hubo respuestas que indiquen que nunca cumplen con esta exigencia.

Interpretación:

Estos resultados indican un nivel de compromiso positivo por parte de los docentes en promover la lectura en sus clases; sería recomendable implementar estrategias de lectura más estructuradas y motivadoras, junto con un seguimiento y apoyo continuo a los docentes. Estas estrategias pueden ayudar a garantizar que todos los estudiantes reciban los beneficios de una práctica de lectura diaria, contribuyendo a mejorar sus habilidades lectoras y fomentando un hábito de lectura más sólido.

Pregunta 7

- 7) **En caso de existir un cuaderno activo lúdico que motive a la lectura; usted ¿si lo utilizaría?**
- a) Siempre
 - b) Frecuentemente
 - c) Rara vez
 - d) Nunca

Tabla 11 Uso de cuaderno lúdico

Utilizaría un cuaderno activo lúdico para motivar la lectura				
	Siempre	Frecuentemente	Rara vez	Nunca
Total	10	2	0	0

Fuente: Resultados muestra
Nota: Elaboración propia

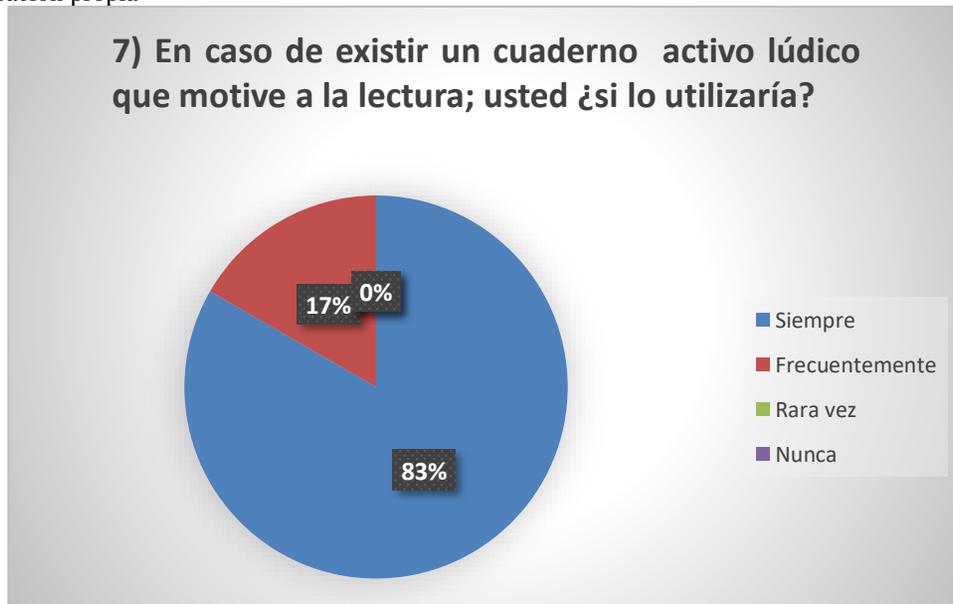


Gráfico 9 Uso de cuaderno digital

Fuente: resultados encuesta
Elaborado por: resultados encuesta

Análisis:

De los docentes encuestados, que representan el 100%, el 83.3% indicó que siempre utilizaría un cuaderno activo lúdico que motive a la lectura, el 16.7% mencionó que lo haría frecuentemente,

y no hubo respuestas que indiquen que lo harían rara vez o nunca.

Interpretación:

Los resultados muestran un alto nivel de aceptación y disposición por parte de los docentes hacia la utilización de un cuaderno activo lúdico que motive a la lectura. Estos resultados sugieren un potencial positivo para la introducción de esta propuesta, con un alto grado de participación y apoyo por parte de los docentes.

Pregunta 8

8) Los temas de lectura que utilizan para los procesos lectores son elegidos por:

- a) Docente
- b) Estudiante
- c) Docente – Estudiante
- d) Padres de familia.

Tabla 12 Elección temas de lectura

Elección de temas de lectura				
	Docente	Estudiante	Docente-Estudiante	Padres de familia
Total	3	2	7	0

Fuente: Resultados muestra

Nota: Elaboración propia

8) Los temas de lectura que utilizan para los procesos lectores son elegidos por:

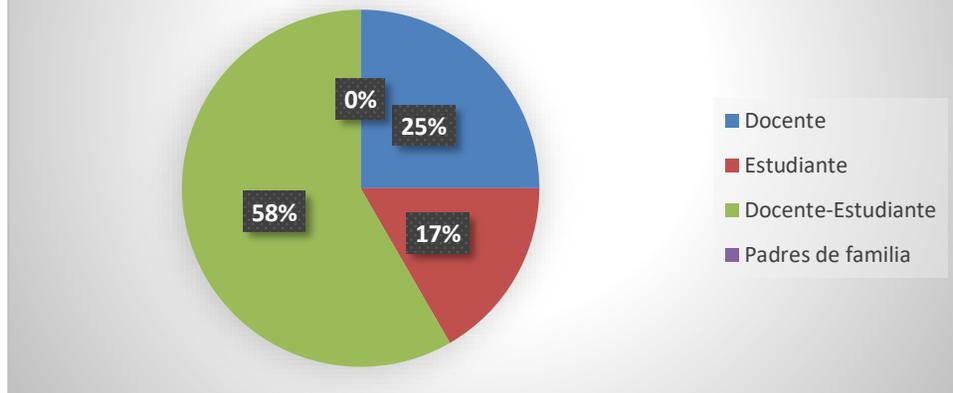


Gráfico 10 Uso de cuaderno digital

Fuente: resultados encuesta

Elaborado por: resultados encuesta

Análisis:

De los docentes encuestados, que representan el 100%, el 25% indicó que los temas de lectura son elegidos por el docente, el 16.7% mencionó que son elegidos por el estudiante, el 58.3% señaló que la elección recae en una combinación de docente y estudiante, y no hubo respuestas que, indiquen que los padres de familia eligen los temas de lectura.

Interpretación:

La mayoría de los docentes indican que la elección de los temas de lectura, se comparte entre el docente y el estudiante, lo cual sugiere una colaboración en que temas se van a leer. Es recomendable continuar y fortalecer esta práctica colaborativa, fomentando la participación activa de los estudiantes en la selección de temas de lectura.

Pregunta 9

- 9) **Considera que al incluir leyendas Imbabureñas a los temas de lectura fomentaría la motivación y por consiguiente el desarrollo de destrezas lectoras.**

- a) Siempre
- b) Frecuentemente
- c) Rara vez
- d) Nunca

Tabla 13 Inclusión de leyendas imbabureñas

Inclusión de leyendas imbabureñas para fomentar la motivación por la lectura				
	Siempre	Frecuentemente	Rara vez	Nunca
Total	8	4	0	0

Fuente: resultados muestra

Nota: Elaboración propia

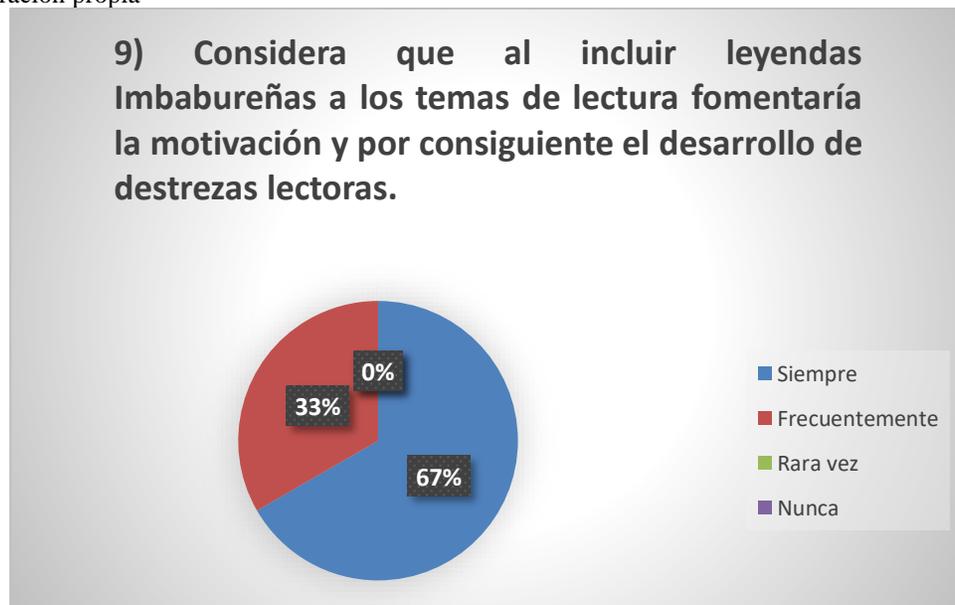


Gráfico 11 Inclusión de leyendas imbabureñas

Fuente: resultados encuesta

Elaborado por: resultados encuesta

Análisis:

De los docentes encuestados, que representan el 100%, el 66.7% indicó que siempre considera que incluir leyendas Imbabureñas en los temas de lectura fomentaría la motivación y el desarrollo de destrezas lectoras. El 33.3% mencionó que lo consideraría frecuentemente, y no hubo respuestas que indiquen que lo considerarían rara vez o nunca.

Interpretación:

Los resultados de la encuesta indican que la mayoría de los docentes creen firmemente en la inclusión de leyendas Imbabureñas como un medio para fomentar la motivación y el desarrollo de destrezas lectoras. Es recomendable aprovechar esta percepción positiva implementando de manera sistemática la lectura de leyendas locales en el currículo. Al integrar estas historias, se puede incrementar el interés y la conexión de los estudiantes con la lectura, mientras se promueve el conocimiento y la valoración de la cultura local.

Pregunta 10

10) A su criterio cuál es la etapa del proceso lector que más dificultades presentan los estudiantes :

- a) Proceso de Prelectura
- b) Proceso de Lectura
- c) Proceso de Post Lectura

Tabla 14 Etapa del proceso lector

Etapa del proceso lector que más dificultades presentan			
	Proceso de Prelectura	Proceso de Lectura	Proceso de Post Lectura
Total	3	3	6

Fuente: Resultados muestra

Nota: Elaboración propia

10) A su criterio cuál es la etapa del proceso lector que más dificultades presentan los estudiantes :

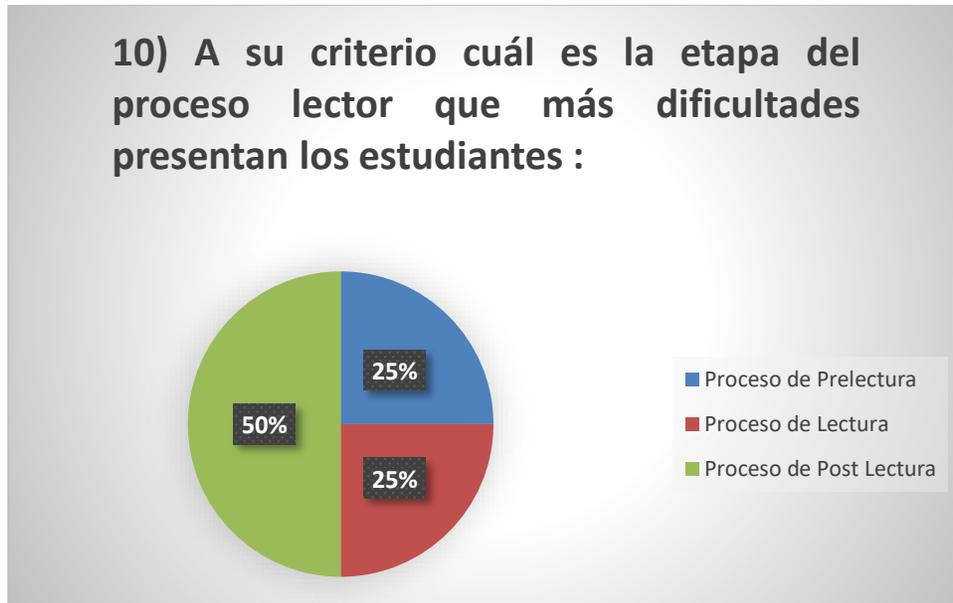


Gráfico 12 Proceso lector con dificultades

Fuente: resultados encuesta

Elaborado por: resultados encuesta

Análisis:

De los docentes encuestados, que representan el 100%, el 25% indicó que la etapa del proceso lector que más dificultades presentan los estudiantes es la Prelectura, otro 25% mencionó que es la Lectura, y el 50% señaló que es la Post Lectura.

Interpretación:

Los resultados sugieren Esto sugiere la necesidad de abordar de manera integral todo el proceso lector en la enseñanza, prestando atención tanto a las habilidades previas a la lectura como a las posteriores, además del desarrollo de estrategias para mejorar la comprensión durante la lectura. Es recomendable proporcionar recursos y apoyo específicos para cada etapa del proceso lector, adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes, para así fortalecer su habilidad de lectura en su totalidad. Guarda relación con la pregunta 1 y 2.

Conclusiones de las encuestas a docentes:

- La elección de temas de lectura, en su mayoría es decidida por los docentes y estudiantes, tiene un impacto directo en la comprensión lectora ya que, si no son lecturas de interés de los niños, estos no pondrán la debida atención y así desarrollar las destrezas de comprensión lectora.
- La receptividad positiva por parte de los estudiantes a la inclusión de leyendas Imbabureñas podría mejorar las destrezas de comprensión lectora.
- Se determinó que existe dificultades en la etapa de post lectura por parte de los estudiantes debido a que su nivel de lectura corresponde a nivel literal, presentando graves dificultades en el nivel inferencial y en el crítico-valorativo.
- Se llegó a la conclusión de que, al existir una metodología activa, basada en la aplicación de un cuaderno lúdico digital los docentes y estudiantes estarían comprometidos a usar este recurso y dejar en segundo plano los tradicionales recursos didácticos de animación a la lectura como los cuentos y revistas físicas.

Recomendaciones encuestas estudiantes:

- Establecer sesiones regulares de retroalimentación entre docentes y estudiantes para evaluar la efectividad de los temas de lectura seleccionados. Esto permitirá ajustar continuamente las selecciones para asegurar que sean de interés para los estudiantes y, por ende, promuevan una mejor comprensión lectora.
- Crear un proyecto interdisciplinario que integre la literatura local, incluyendo las leyendas Imbabureñas, en varias asignaturas. Esto no solo mejoraría la comprensión lectora, sino que también enriquecería la comprensión cultural y promovería un sentido de identidad

local entre los estudiantes.

- Diseñar actividades específicas centradas en el desarrollo de habilidades inferenciales y crítico-valorativas. Estas actividades podrían incluir discusiones en grupo, análisis de textos más profundos y proyectos de investigación que desafíen a los estudiantes a pensar críticamente sobre el contenido leído.
- Aplicar un enfoque de integración gradual; en donde los docentes podrían comenzar incorporando el cuaderno lúdico digital como una herramienta complementaria junto con los recursos tradicionales, y luego gradualmente aumentar su uso a medida que los estudiantes y los docentes se familiarizan con la tecnología y sus beneficios en el desarrollo de la comprensión lectora.

Encuesta a estudiantes:

Población y muestra

La población que hemos considerado para la presente investigación está constituida por 450 estudiantes de educación básica media, 150 de los 4 paralelos de 5to año, 150 de los 4 paralelos 6to y 150 de los 4 paralelos de 7mo año, pertenecientes al período académico 2023-2024 de la Unidad Educativa República del Ecuador, acorde a la lista obtenida desde el Rectorado de la Institución. Además, son un total de 12 docentes para la educación básica media.

Muestra

Este tipo de muestra es probabilística porque toda la población tiene la oportunidad de ser seleccionada para la investigación. Este es un muestreo aleatorio simple, ya que los estudiantes son seleccionados aleatoriamente de cada paralelo, entre hombres y mujeres. Para el tamaño de muestra se utilizó fórmula estadística con un margen de error del 5% y un nivel de confiabilidad del 95%. La muestra estuvo conformada por 110 estudiantes entre 5to y 7mo año d educación

básica media de la Unidad Educativa República del Ecuador, resultando 35 de 5to 45 de 6to y 35 de 7mo.

Se utilizó la siguiente fórmula para determinar la muestra de la investigación:

$$n = \frac{z^2 * p * q}{e^2 + \frac{z^2(p * q)}{N}}$$

En donde:

Z= Nivel de confianza= 95% Z=1,96

N= Población= 450

p= Probabilidad a favor= 0,5

q= Probabilidad en contra= 0,5

e= Error de la estimación= 5%

n= tamaño de la muestra=

$$n = \frac{1,96^2 * 0,5 * 0,5}{5\%^2 + \frac{1,96^2(0,5 * 0,5)}{450}}$$

$$n = 208$$

Resultados y análisis de datos:

Una vez realizada la encuesta a los docentes, se procedió a realizar el análisis de datos con ayuda de Excel para realizar cuadros que se detallan a continuación.

Pregunta 1

1) Cuando lees un texto; lo comprendes

- a) Totalmente
- b) Parcialmente

- c) Poco
- d) Nada

Tabla 15 Comprensión de textos

Comprensión de textos				
	Totalmente	Parcialmente	Poco	Nada
Total	10	30	68	100

Fuente: Resultados muestra

Nota: Elaboración propia

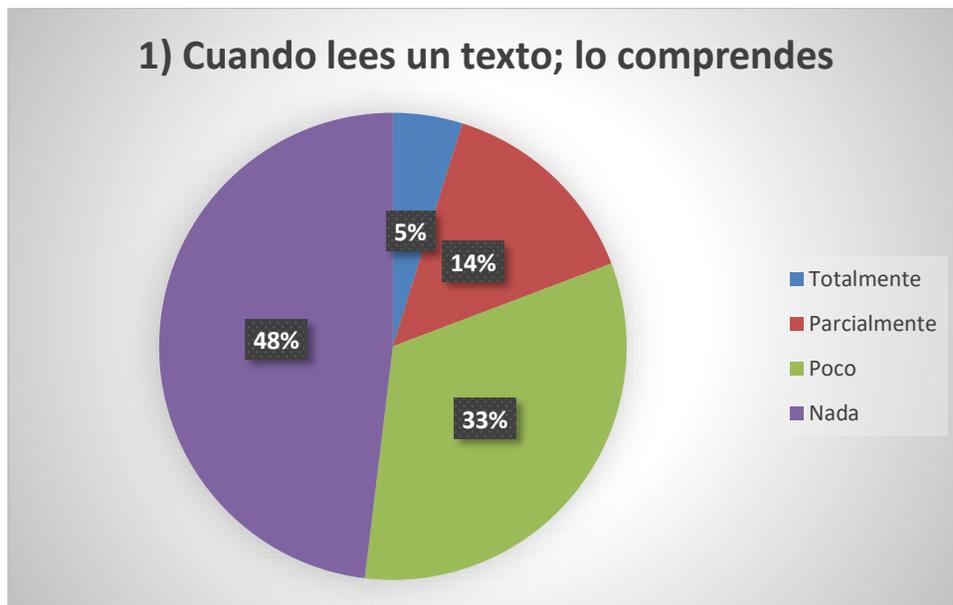


Gráfico 13 Comprensión de textos

Fuente: resultados encuesta

Elaborado por: resultados encuesta

Análisis:

De los 208 estudiantes encuestados, que representan el 100%, el 4.81% indicó que comprende totalmente cuando lee un texto, el 14.42% mencionó que lo comprende parcialmente, el 32.69% señaló que lo comprende poco, y el 48.08% indicó que no comprende nada.

Interpretación:

Los datos muestran una situación preocupante en cuanto a la comprensión lectora de los estudiantes encuestados, con la mayoría indicando una comprensión limitada o nula al leer un texto. Es crucial implementar estrategias efectivas de enseñanza que aborden estas deficiencias, incluyendo técnicas de comprensión activa y el fomento de la lectura regular, con el fin de mejorar significativamente las habilidades lectoras y el rendimiento académico de los estudiantes.

Pregunta 2

- 2) **El contenido de un tema de lectura lo relacionas con otros temas de la vida diaria de una manera:**
- a) Excelente
 - b) Muy Bueno
 - c) Bueno
 - d) Regular
 - e) Malo

Tabla 16 Relacionar tema de lectura con la vida diaria

Relacionar tema de lectura con la vida diaria					
	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
Total	15	25	40	55	73

Fuente: Resultados muestra

Nota: Elaboración propia

2) El contenido de un tema de lectura lo relacionas con otros temas de la vida diaria de una manera:



Gráfico 14 Relación de lo que lee con la vida diaria

Fuente: resultados encuesta

Elaborado por: resultados encuesta

Análisis:

De los 208 estudiantes encuestados, que representan el 100%, el 7.21% indicó que relaciona el contenido de un tema de lectura de manera excelente, el 12.02% mencionó que lo hace muy bien, el 19.23% señaló que lo hace bien, el 26.44% indicó que lo hace de manera regular, y el 35.10% dijo que lo hace malo.

Interpretación:

Al igual que en el caso de los docentes, donde hubo una alta disposición hacia el uso de recursos activos lúdicos para motivar la lectura, aquí también se destaca la importancia de aprovechar esta disposición positiva. Implementar estrategias que fomenten la relación activa con el contenido de lectura puede ayudar a mejorar el desempeño de los estudiantes en esta área. Al proporcionar actividades y recursos que promuevan la participación y el compromiso con el material de lectura, se puede potenciar aún más el desarrollo de las habilidades de comprensión y análisis.

Pregunta 3

3) Con qué frecuencia lees

- a) Muy frecuentemente
- b) Frecuentemente
- c) Rara vez
- d) Nunca

Tabla 17 Frecuencia de lectura

	Muy Frecuentemente	Frecuentemente	Rara Vez	Nunca
Total	5	46	90	67

Fuente: Resultados muestra

Nota: Elaboración propia

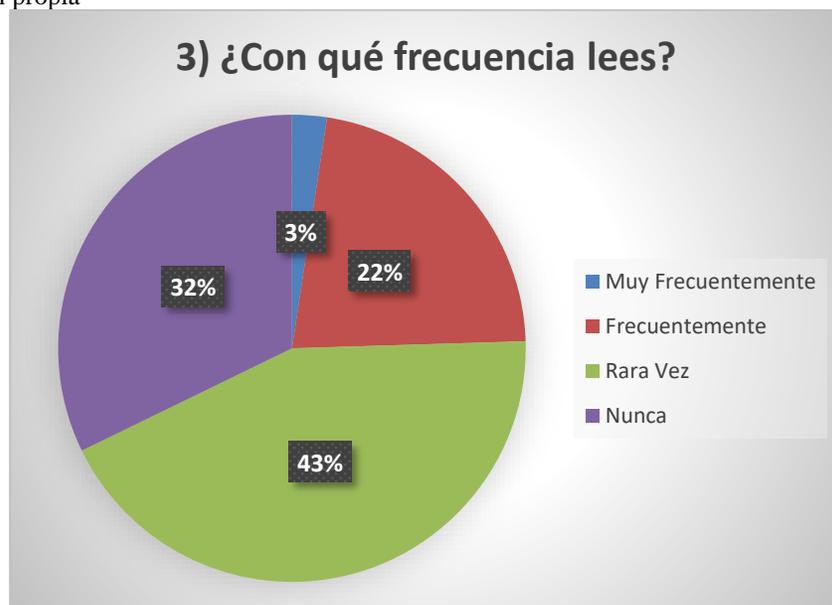


Gráfico 15 Con qué frecuencia lees

Fuente: resultados encuesta

Elaborado por: resultados encuesta

Análisis:

De los 208 estudiantes encuestados, que representan el 100%, el 2.40% indicó que lee muy frecuentemente, el 22.12% mencionó que lee frecuentemente, el 43.27% señaló que lee rara vez, y el 32.21% indicó que nunca lee.

Interpretación:

Estos hallazgos destacan la necesidad de promover hábitos de lectura más regulares entre los estudiantes. Es crucial implementar estrategias efectivas para fomentar una cultura de lectura más activa, como programas de lectura voluntaria y actividades dinámicas en el currículo, para mejorar los hábitos de lectura y promover el desarrollo académico.

Pregunta 4

4) Cuál de estos recursos utiliza más tu docente para leer

- a) Libros
- b) cuentos
- c) libros digitales
- d) títeres
- e) revistas

Tabla 18 Recursos de lectura

Recursos de lectura más utilizados por el docente					
	Libros	Cuentos	Libros digitales	Títeres	Revistas
Total	130	45	0	10	23

Fuente: Resultados muestra

Nota: Elaboración propia



Gráfico 16 Recursos que usa el docente para la lectura

Fuente: resultados encuesta

Elaborado por: resultados encuesta

Análisis:

De los 208 estudiantes encuestados, que representan el 100%, se observa el uso de diversos recursos por parte de los docentes para la lectura. La preferencia mayoritaria recae en el uso de libros, que representa el 62.50% de las respuestas, seguido de cuentos con un 21.63%. No se evidenció el uso de libros digitales en este conjunto de respuestas. Los títeres y las revistas también son empleados, aunque en menor medida, con un 4.81% y 11.06%, respectivamente.

Interpretación:

es preocupante que no se evidencie el uso de libros digitales. Dado el mundo digital en el que vivimos, la falta de integración de estos recursos podría limitar las oportunidades de acceso a la lectura para los estudiantes. Se sugiere que los docentes consideren la incorporación de libros digitales en sus prácticas pedagógicas para ofrecer una experiencia de lectura más diversa y actualizada. Esto podría ayudar a aumentar el interés y la participación de los estudiantes en la lectura.

Pregunta 5

5) **Te gustaría que tu maestro utilice para la lectura herramientas como un computador o una Tablet**

- a) Si
- b) No

Tabla 19 Uso de herramientas digitales

Uso de herramientas digitales		
	Si	No
Total	201	7

Fuente: Resultados muestra

Nota: Elaboración propia

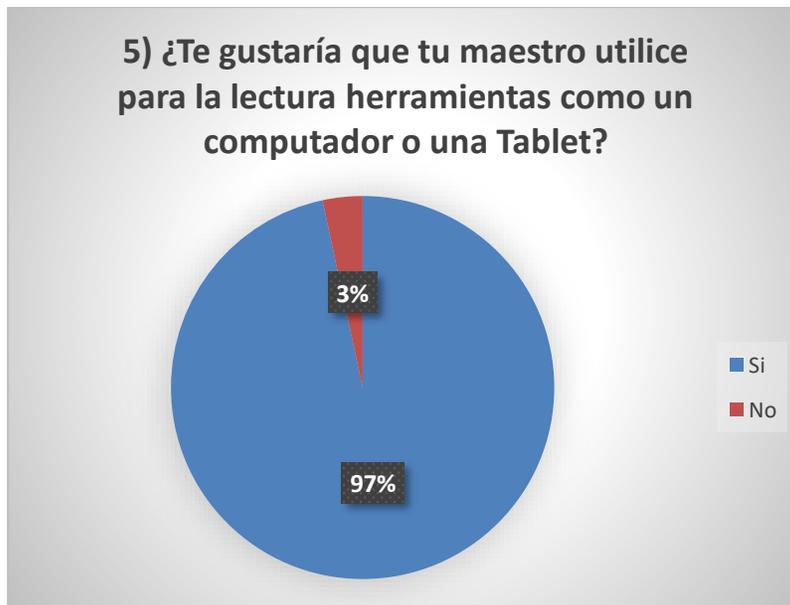


Gráfico 17 Uso de herramientas tecnológicas

Fuente: resultados encuesta

Elaborado por: resultados encuesta

Análisis:

De los 208 estudiantes encuestados, que representan el 100%, el 96.63% indicó que le gustaría que su maestro utilice herramientas como un computador o una Tablet para la lectura, mientras que el 3.37% indicó que no le gustaría.

Interpretación:

Estos resultados sugieren un alto nivel de aceptación y receptividad por parte de los estudiantes hacia la integración de la tecnología en el proceso de lectura. La preferencia por herramientas digitales puede indicar una inclinación hacia un enfoque más interactivo y tecnológico en el aprendizaje.

Pregunta 6

6) Tu docente te permite que selecciones los temas de lectura

- a) Siempre
- b) Frecuentemente
- c) Rara vez
- d) Nunca

Tabla 20 Elección de temas de lectura

Elección de temas de lectura				
	Siempre	Frecuentemente	Rara vez	Nunca
Total	0	48	72	88

Fuente: Resultados muestra

Nota: Elaboración propia

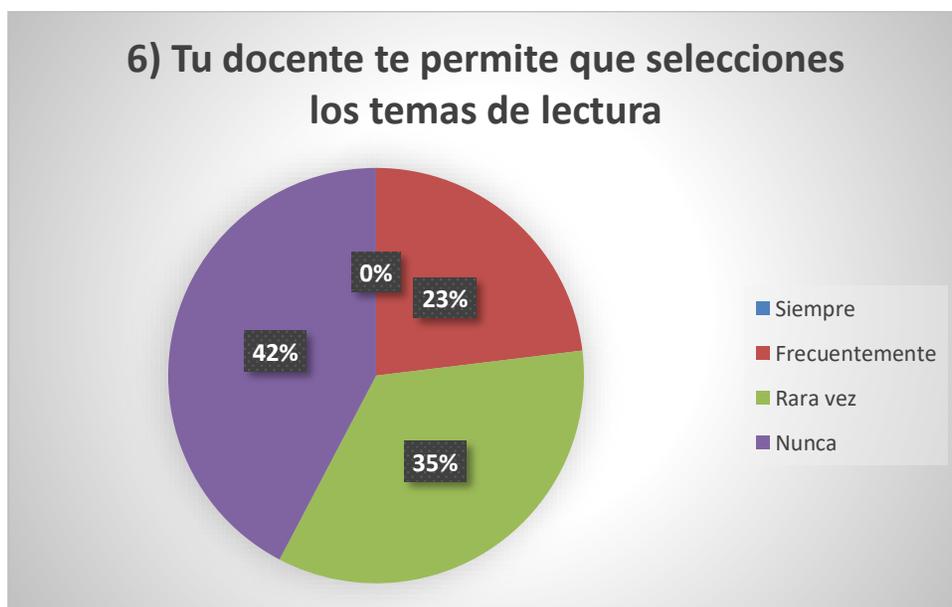


Gráfico 18 Elección temas de lectura

Fuente: resultados encuesta

Elaborado por: resultados encuesta

Análisis:

De los 208 estudiantes encuestados, que representan el 100%, el 23.08% mencionó que frecuentemente puede hacerlo, el 34.62% señaló que rara vez puede hacerlo, y el 42.31% indicó que nunca puede seleccionar los temas de lectura.

Interpretación:

Estos resultados podrían sugerir una oportunidad para incrementar la participación de los estudiantes en la elección de los materiales de lectura, lo que podría aumentar su interés y motivación por la lectura.

Pregunta 7

7) Te gustaría que dentro de los temas de lectura estuvieran leyendas Imbabureñas

a) Si

b) No

Tabla 21 Uso de leyendas imbabureñas en el temario

Uso de leyendas imbabureñas en el temario		
	Si	No
Total	197	11

Fuente: Resultados muestra

Nota: Elaboración propia

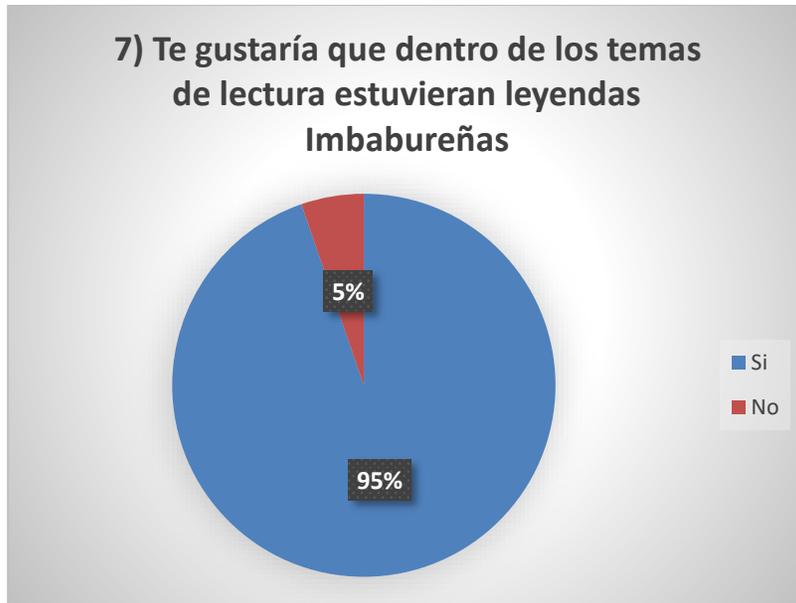


Gráfico 19 Inclusión temas de lectura

Fuente: resultados encuesta

Elaborado por: resultados encuesta

Análisis:

De los 208 estudiantes encuestados, que representan el 100%, el 94.71% indicó que le gustaría que dentro de los temas de lectura estuvieran leyendas Imbabureñas, mientras que el 5.29% indicó que no le gustaría.

Interpretación:

Los estudiantes muestran un claro interés en incluir leyendas Imbabureñas en los temas de lectura, lo que sugiere una valoración de su patrimonio cultural en el proceso educativo. Esto podría enriquecer su experiencia de aprendizaje al conectarlos más profundamente con su entorno y su identidad cultural.

Conclusiones de las encuestas a estudiantes:

- Los niños no muestran interés por la lectura, esto se debe a que los temas escogidos principalmente por los docentes no son atractivos.
- Los estudiantes reconocen que, sus niveles de desarrollo de las destrezas de comprensión lectora tienen que mejorar; en especial en las que están relacionadas en el nivel de lectura inferencial y crítico-valorativo.
- Los estudiantes manifiestan interés por la lectura de leyendas de la cultura imbabureña, mismas que les despierta el interés y atención.
- Los estudiantes se muestran muy interesados frente a la posibilidad de que sus maestros utilicen recursos digitales, para los procesos de lectura.
- La poca capacidad de extrapolación que presentan los niños podría deberse a la falta de comprensión lectora.
- Se llega a la conclusión que los maestros siguen usando métodos tradicionales a pesar de que los estudiantes muestran un notable interés porque sus docentes usen tecnología.

Recomendaciones encuestas estudiantes:

- Para tomar en cuenta los intereses y preferencias de los estudiantes, a la hora de seleccionar los temas de lectura, se sugiere realizar encuestas o actividades que permitan a los estudiantes participar en la elección de los materiales de lectura, lo que puede aumentar su motivación y compromiso con la lectura.
- Implementar estrategias para mejorar las habilidades de comprensión lectora, especialmente en los niveles inferencial y crítico-valorativo. Esto puede incluir actividades de lectura guiada, discusiones en grupo y prácticas de análisis de textos que fomenten una comprensión más profunda y reflexiva de los materiales de lectura.

- Incorporar activamente estos materiales en el currículo de lectura. Esto no solo puede aumentar la motivación de los estudiantes, sino también enriquecer su comprensión cultural y fortalecer su conexión con su patrimonio cultural.
- Explorar y usar herramientas digitales como computadoras, tabletas y aplicaciones de lectura. Esto puede ofrecer una experiencia de lectura más interactiva y atractiva para los estudiantes, lo que puede aumentar su participación y compromiso con la lectura.
- Implementar actividades que desarrollen habilidades de comprensión lectora, como la identificación de ideas principales, la inferencia y la síntesis de información, para mejorar su capacidad de extrapolar conocimientos a partir de textos.
- A pesar de la preferencia de los estudiantes por el uso de tecnología en el aula, muchos maestros continúan utilizando métodos tradicionales. Se recomienda que los maestros exploren y adopten activamente herramientas y recursos tecnológicos en su práctica pedagógica, lo que puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el proceso de lectura.

CAPÍTULO III

PRODUCTO/RESULTADO

Propuesta de solución al problema/resultado

Nombre de la propuesta.

Cuaderno digital lúdico interactivo con leyendas imbabureñas; para potenciar destrezas lectoras en niños de educación básica media.

Definición del tipo de producto

Implementación de un producto educativo digital diseñado específicamente para mejorar las habilidades de lectura en niños de educación básica media. Este producto se presenta en forma de un cuaderno digital interactivo que utiliza leyendas imbabureñas como contenido principal.

La metodología utilizada en este producto se basa en el enfoque lúdico, que combina el juego y el aprendizaje para crear una experiencia atractiva y motivadora para los estudiantes. El cuaderno digital ofrece actividades interactivas, como juegos, ejercicios de comprensión de lectura y actividades creativas, que permiten a los estudiantes desarrollar sus habilidades lectoras de manera divertida y significativa.

El plan de implementación de este producto incluiría la selección y adaptación de las leyendas imbabureñas, la creación de actividades interactivas y lúdicas, y la integración de elementos visuales y auditivos para enriquecer la experiencia de aprendizaje. Además, se consideraría la accesibilidad del cuaderno digital, asegurándose de que sea fácil de usar y navegar para los estudiantes.

Explicación de cómo la propuesta contribuye a solucionar las insuficiencias identificadas en el diagnóstico.

Esta propuesta contribuye a solucionar las insuficiencias identificadas en el diagnóstico de la educación básica media, en particular en el área de la lectura. Al utilizar una metodología lúdica e interactiva, el cuaderno digital busca mejorar las habilidades lectoras de los estudiantes de manera significativa y atractiva. Además, la organización estructurada de la información y la incorporación de elementos visuales y auditivos, como ilustraciones y retroalimentación visual y auditiva, ayudan a los estudiantes a comprender mejor el contenido y a mantener su atención en el proceso de aprendizaje. La accesibilidad del cuaderno digital también se considera, asegurándose de que sea fácil de usar y navegar para los estudiantes. En general, la propuesta del cuaderno digital lúdico interactivo con leyendas imbabureñas contribuye a mejorar la calidad de la educación básica media al abordar una de las principales insuficiencias identificadas en el diagnóstico: la falta de habilidades lectoras en los estudiantes.

Elección de la herramienta digital Book Creator

Después de analizar diversas herramientas digitales para la creación de cuadernos lúdicos e interactivos, incluyendo Canva, Genially, Microsoft OneNote, Google Slides y Liveworksheets, he decidido optar por Book Creator. La elección se fundamenta en varias razones. Primero, Book Creator permite la inclusión de texto, imágenes, audio, video y enlaces, enriqueciendo

significativamente el contenido educativo y mejorando la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Además, su interfaz intuitiva hace que la creación de libros digitales sea accesible tanto para educadores como para estudiantes de todas las edades, sin necesidad de conocimientos avanzados en tecnología.

La plataforma también incentiva la creatividad y la expresión personal, permitiendo a los usuarios diseñar y personalizar sus propios libros electrónicos de manera única. Su disponibilidad en múltiples dispositivos (web, iOS, Android) facilita su uso en diferentes contextos educativos, tanto en aulas tradicionales como en entornos de aprendizaje a distancia. La capacidad de colaborar en tiempo real en la creación de libros fortalece el trabajo en equipo y la colaboración entre estudiantes, lo cual es esencial en el proceso educativo moderno.

A pesar de algunas limitaciones en la versión gratuita y la dependencia de internet para ciertas funcionalidades, los beneficios y la versatilidad que ofrece Book Creator superan estas desventajas. Su capacidad para crear contenido interactivo y atractivo hace que esta herramienta sea la opción ideal para desarrollar cuadernos digitales que capturen la atención y el interés de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más dinámico y efectivo.

Lo que realmente destaca de Book Creator es cómo convierte el proceso de aprendizaje en una experiencia envolvente y personalizada. Cada estudiante puede expresar sus ideas de manera creativa y única, y los educadores pueden diseñar materiales que se adapten a las necesidades individuales de cada alumno. Esta personalización y enfoque en la creatividad no solo hacen que el aprendizaje sea más divertido, sino también más efectivo. Al final del día, es gratificante ver cómo los estudiantes se comprometen y se entusiasman con su propio proceso de aprendizaje, y eso es algo que Book Creator facilita de manera excepcional.

Objetivos de la propuesta:

Objetivo general:

Proponer un cuaderno digital lúdico interactivo con leyendas imbabureñas para potenciar destrezas lectoras en niños de educación básica media.

Objetivos específicos:

1. Seleccionar y adaptar las leyendas imbabureñas para su inclusión en el cuaderno digital.
2. Crear actividades interactivas y lúdicas que permitan a los estudiantes desarrollar sus habilidades lectoras de manera significativa y atractiva.
3. Integrar elementos visuales y auditivos para enriquecer la experiencia de aprendizaje y asegurar la accesibilidad del cuaderno digital.

Estructura de la propuesta

Para la elaboración de nuestro cuaderno digital empezamos por la elección de leyendas para la provincia de Imbabura, acudiendo al Gobierno Autónomo Descentralizado de Otavalo.

Se ha tomado en cuenta la siguiente información detallada en la tabla para poder desarrollar el cuaderno digital.

Tabla 22 Ficha pedagógica del cuaderno digital

Título de la leyenda	Taita Imbabura y Mama Cotacachi
Destreza a desarrollar según el currículo de Educación Básica Media del Ministerio de Educación	Lectura o LL.3.3.2. Comprender los contenidos implícitos de un texto mediante la realización de inferencias fundamentales y proyectivo-valorativas a partir del contenido de un texto.

-
- LL.3.3.3. Inferir y sintetizar el contenido esencial de un texto al diferenciar el tema de las ideas principales.
 - LL.3.3.5. Valorar los aspectos de forma y el contenido de un texto, a partir de criterios preestablecidos.
 - LL.3.3.6. Acceder a bibliotecas y recursos digitales en la web, identificando las fuentes consultadas.
 - LL.3.3.8. Leer con fluidez y entonación en diversos contextos (familiares, escolares y sociales) y con diferentes propósitos (exponer, informar, narrar, compartir, etc.).
 - LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos (semánticos, sintácticos, léxicos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.

Escritura

- LL.3.4.7. Usar estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura.
- LL.3.4.8. Lograr precisión y claridad en sus producciones escritas, mediante el uso de vocabulario según un determinado campo semántico.
- LL.3.4.10. Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo, pronombre, adjetivo, verbo, adverbio y sus modificadores.

Tiempo destinado a las actividades de pre lectura	5 minutos
Tiempo destinado a las actividades de lectura	15 minutos
Tiempo destinado a las actividades de post lectura	20 minutos
Tiempo total por clase	40 minutos por clase

Fuente: Obtenido del Currículo de Educación General básica del (Ministerio de Educación, 2022)

Elaborado por: Michelle Hinojosa

Esta tabla es importante para conocer las destrezas a potenciar y también para que nosotros como docentes manejemos mejor los tiempos de hora clase.

A continuación, se detalla una lista de las leyendas recolectadas en esta investigación:

Índice de las leyendas Imbabureñas

1. Taita Imbabura y Mama Cotacachi
2. El lechero y la laguna de San Pablo
3. Taita Imbabura andariego y romántico
4. Atuc y la planta de mora
5. La madre del lechero
6. Pánfila
7. El gigante de la laguna de Kunru
8. Los remaches
9. La Chificha
10. Guerra de relámpagos
11. El señor de las angustias
12. Aparición de la paila en la Laguna

13. La Leyenda del Yamor
14. La gringa loca de Cotacachi
15. El origen del lago
16. Joven compactado con la Laguna.
17. Leyenda del Aya Huma
18. La crianza del agua
19. Sara Pishku
20. La Chugllukurita
21. Chuzalongo
22. La campana de Mojanda
23. El locro de papas
24. El Churo y el Conejo
25. Las Culebras Encantadas
26. El conejo y el lobo
27. La garza y el gallinazo
28. La caja ronca
29. Becerro de oro
30. El duende de la laguna de Yahuarcocha
31. Las 3 piedras del Tahuando
32. Las brujas blancas de Ibarra

Desarrollo del cuaderno digital lúdico interactivo

Se procede a utilizar la herramienta BOOK CREATOR para empezar a dar vida a nuestras leyendas.

Se crea los libros en una biblioteca con usuario de docente, que acepta hasta 40 libros que son editables y adaptables a nuestras necesidades. En este caso seleccionamos el tema Apaisado 4:3.

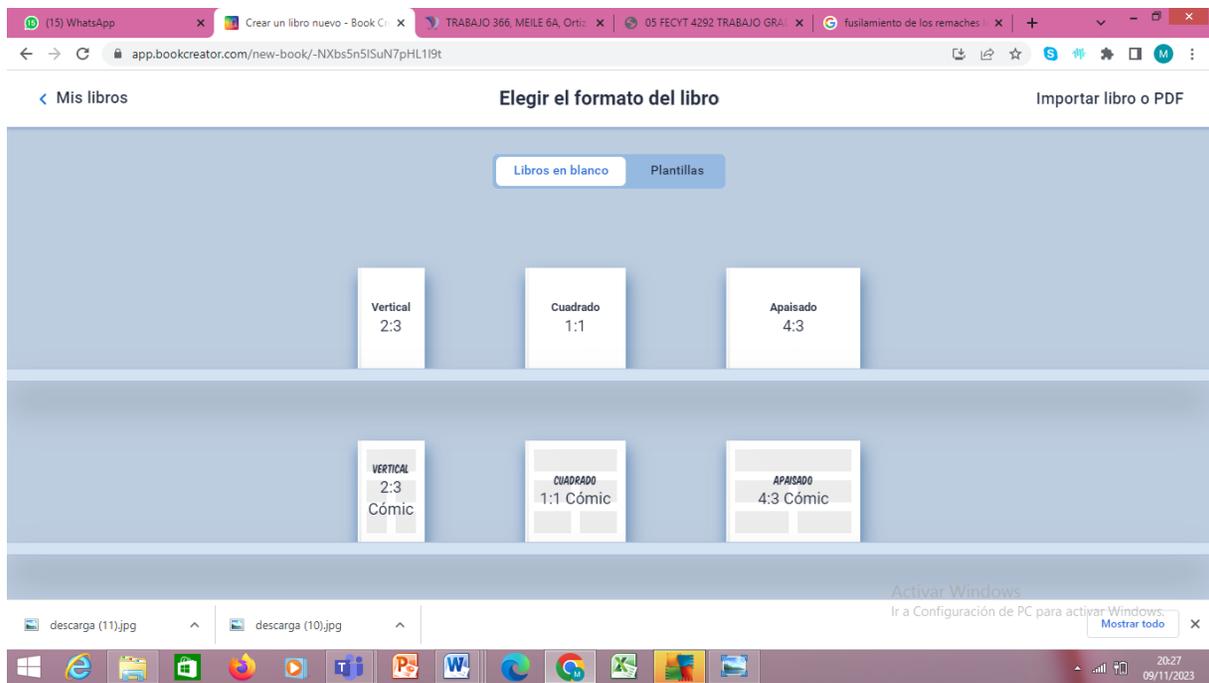


Gráfico 20 Formato del libro
Fuente: Bookcreator

Seleccionamos la textura para que nuestro cuaderno sea llamativo.

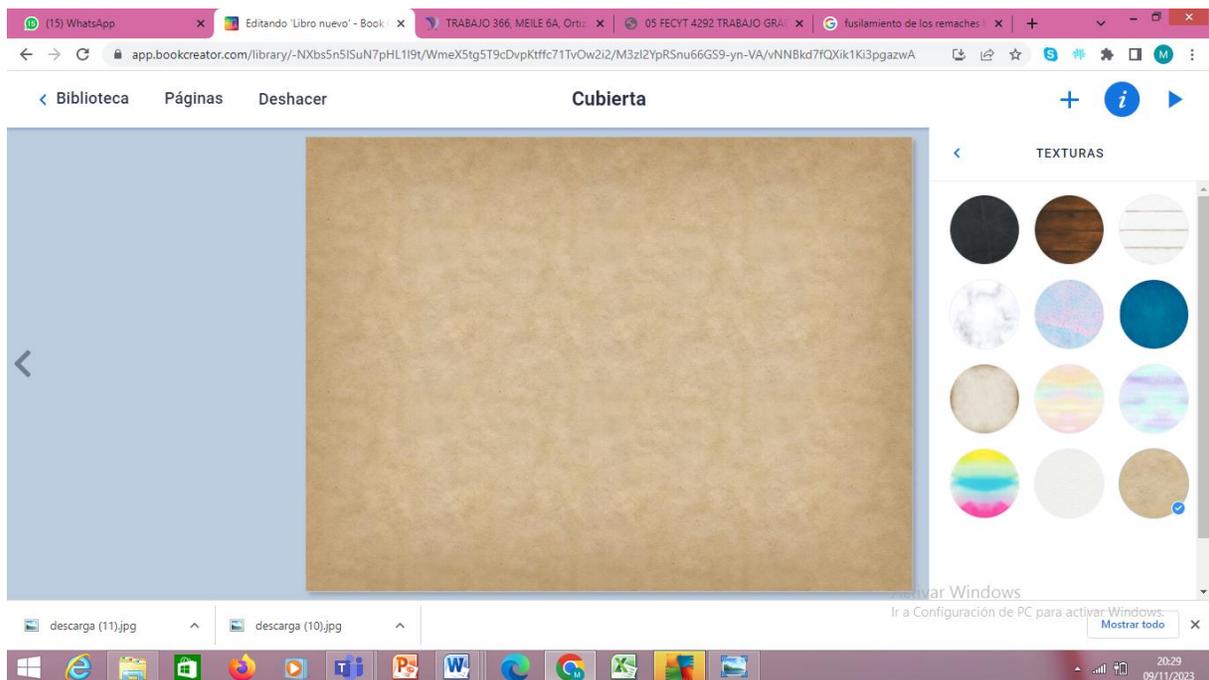


Gráfico 21 Cubierta del libro

Fuente: Bookcreator

Después de se va agregando texto conforme a cada leyenda:

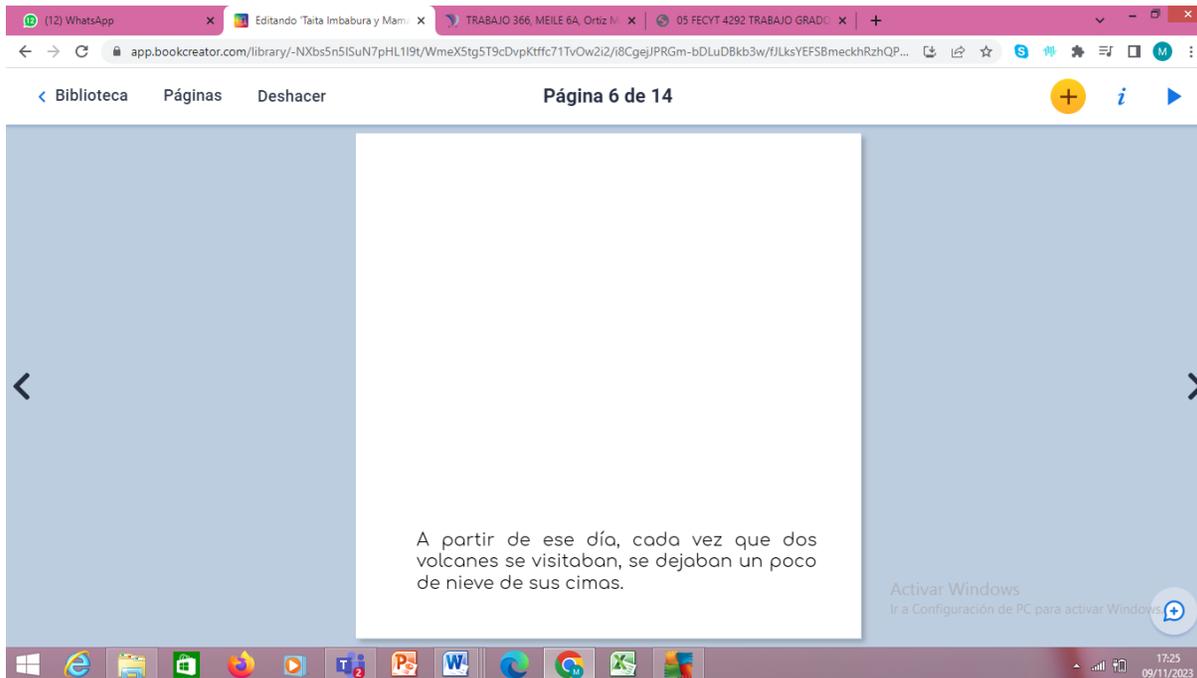


Gráfico 22 Ingresar texto

Fuente: Bookcreator

Y se le vuelve más creativo con imágenes. Es importante mencionar que parte de los dibujos que se encuentran en el cuaderno digital han sido creados por los alumnos de 6to “D” de la Unidad Educativa “República del Ecuador”.

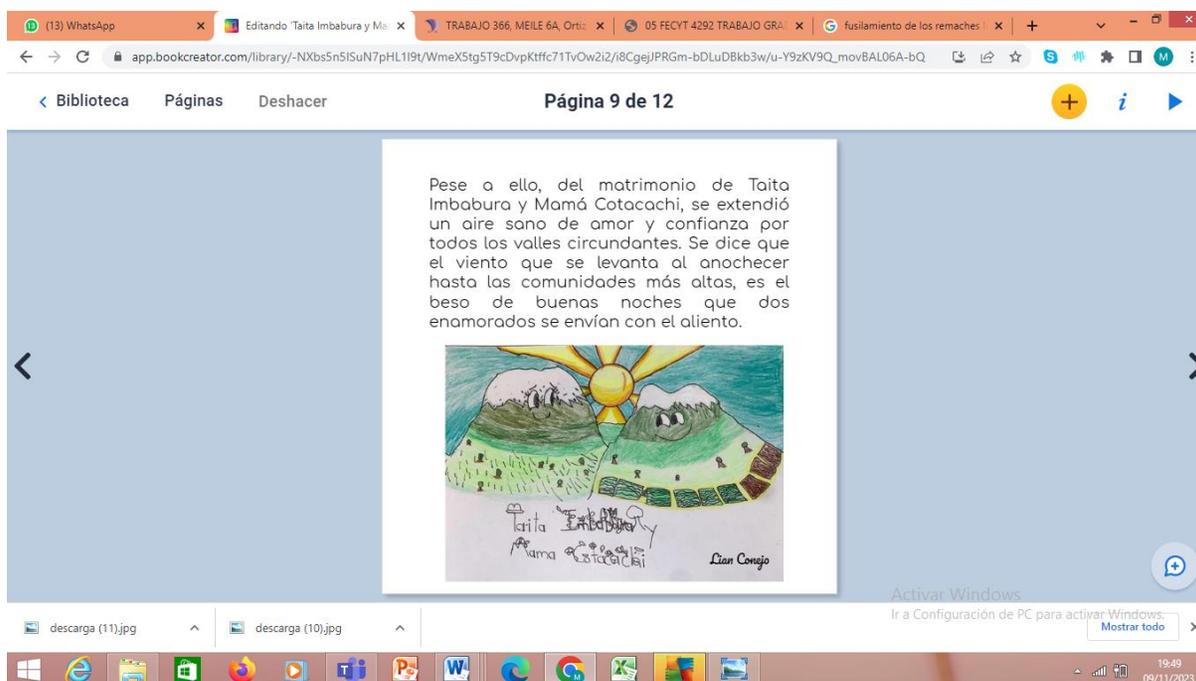


Gráfico 23 Insertar imágenes

Fuente: Bookcreator

Así realizamos para cada una de nuestras leyendas, ingresando el texto e imágenes.

Ficha pedagógica del cuaderno digital

Es importante saber qué destrezas se quiere trabajar en este cuaderno digital lúdico interactivo, tanto de lectura como de escritura y se detalla en la siguiente tabla. Además aquí se informará al estudiante cuanto se demoran en las actividades de pre lectura, lectura y post lectura. Cabe destacar que esta tabla ira antes de las actividades de pre lectura de cada una de las leyendas.

Actividades de Pre lectura, lectura y post lectura

Una vez realizado esto, se procede a agregar actividades de prelectura, lectura y post lectura para cada una de las leyendas que a continuación se detallan:

1) Taita Imbabura y Mama Cotacachi

Actividades de prelectura

Actividad 1: Escucha con atención el siguiente audio: (audio referente a un volcán)

Actividad 2: Grábate un audio respondiendo a las siguientes preguntas:

- 1) ¿Qué conoces sobre volcanes?
- 2) ¿Hay algún volcán cerca al lugar dónde tú vives?

Actividad 3: Crea una portada divertida con fotos del volcán Imbabura y el volcán Cotacachi

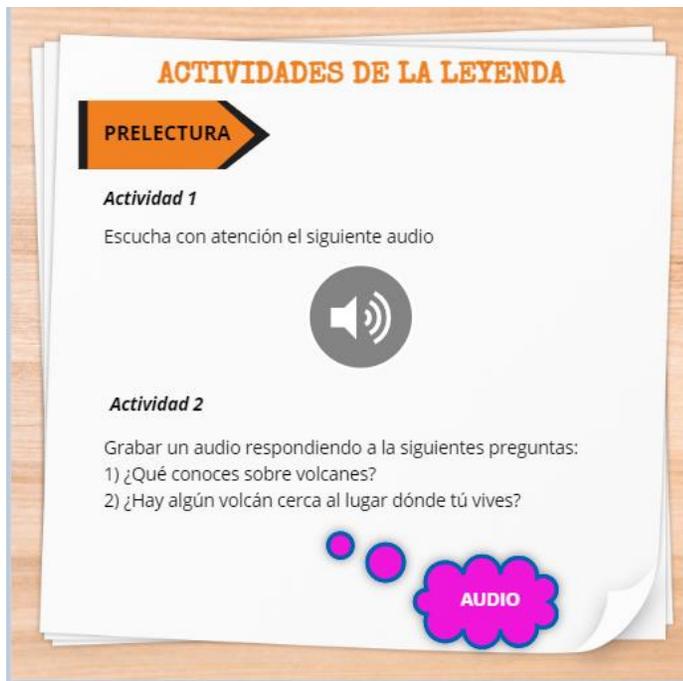


Gráfico 24 Actividades de pre lectura

Fuente: Bookcreator

Actividades de post lectura

Actividad 1: Dibuja a tu personaje favorito de la leyenda y descríbelo.

Actividad 2: Grábate un video respondiendo a las siguientes preguntas:

- 1) ¿Quién nació como resultado del matrimonio entre Taita Imbabura y Mama Cotacachi?
- 2) ¿Crees que lo que sucedió en esta leyenda pudo pasar en la vida real?
- 3) ¿Qué enseñanza te deja esta leyenda?

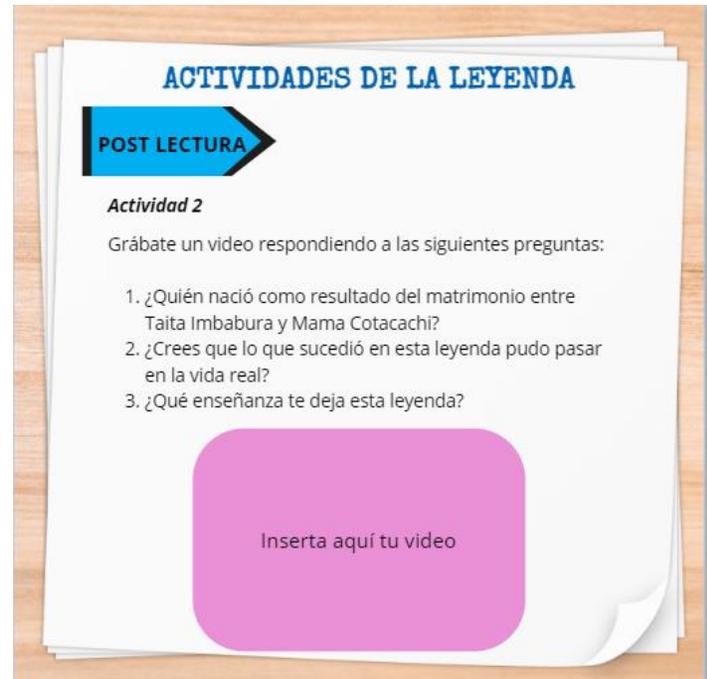


Gráfico 25 Actividades de post lectura

Fuente: Bookcreator

2) *El lechero y la laguna de San Pablo*

Actividades de prelectura

Actividad 1: Vocabulario: Investiga el significado de las siguientes palabras

Kurikinkas – ortiga – hechizo – lechero – laguna

Actividad 2: En base al título de la leyenda, da una breve descripción de lo que podría suceder.

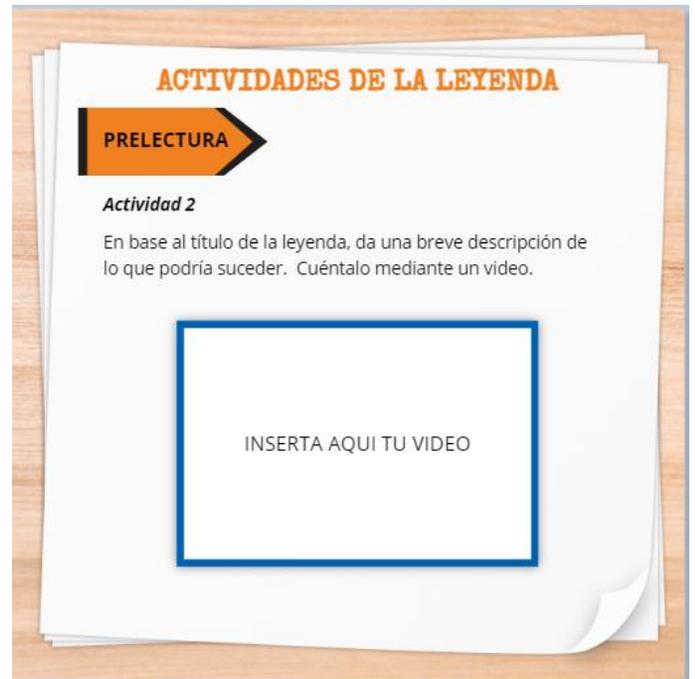


Gráfico 26 Actividades de pre lectura

Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Mediante un audio responde a las siguientes preguntas:

- 1) ¿Qué te gustó de la leyenda?
- 2) ¿Qué te disgustó de la leyenda?

Actividad 2: Escribe un final alternativo para esta leyenda.

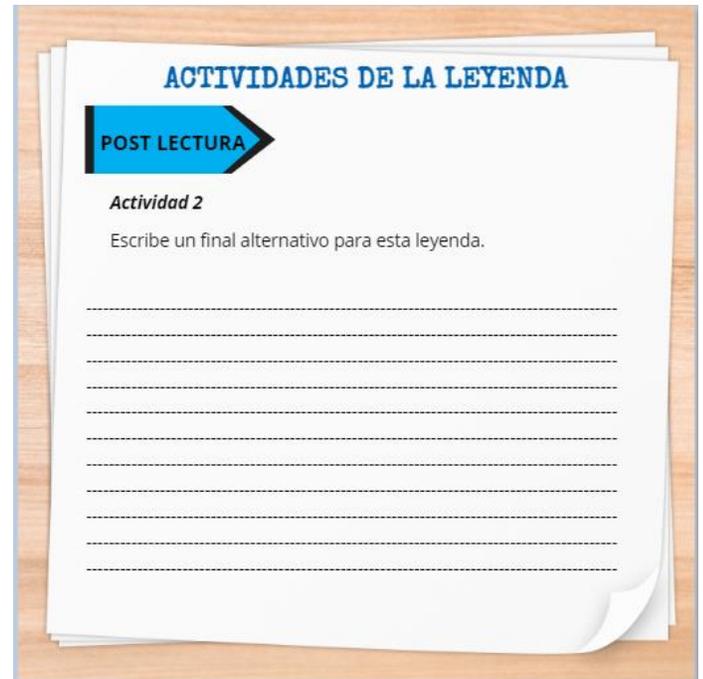
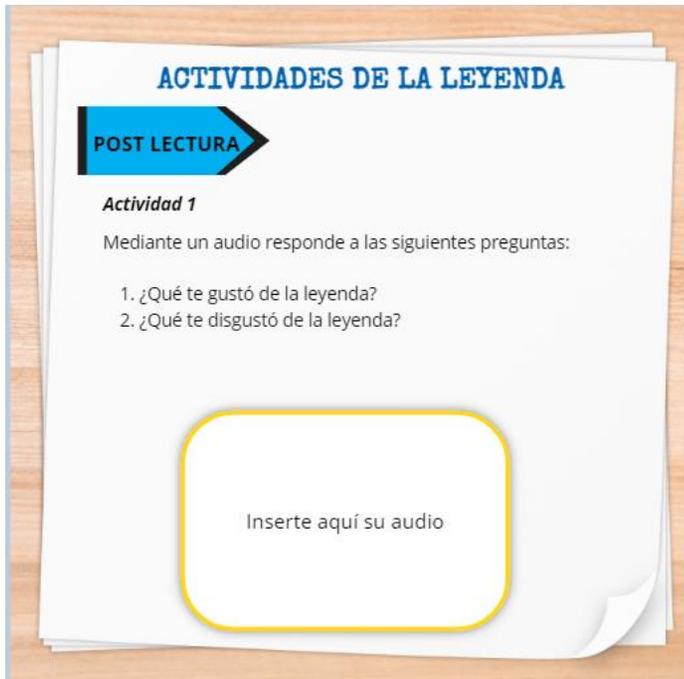


Gráfico 27 Actividades de post lectura
Fuente: Bookcreator

3) *Taita Imbabura andariego y romántico*

Actividades de prelectura

Actividad 1: En base al título de la leyenda dibuja a Taita Manuel Imbabura

Actividad 2: Graba un audio para responder las siguientes preguntas:

1. ¿Qué haz escuchado sobre el volcán Imbabura?
2. Describe al volcán Imbabura.

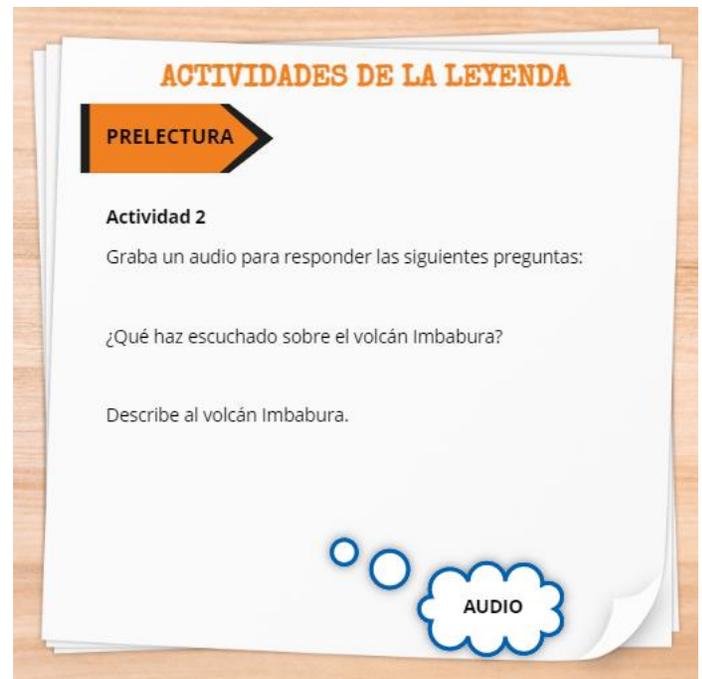
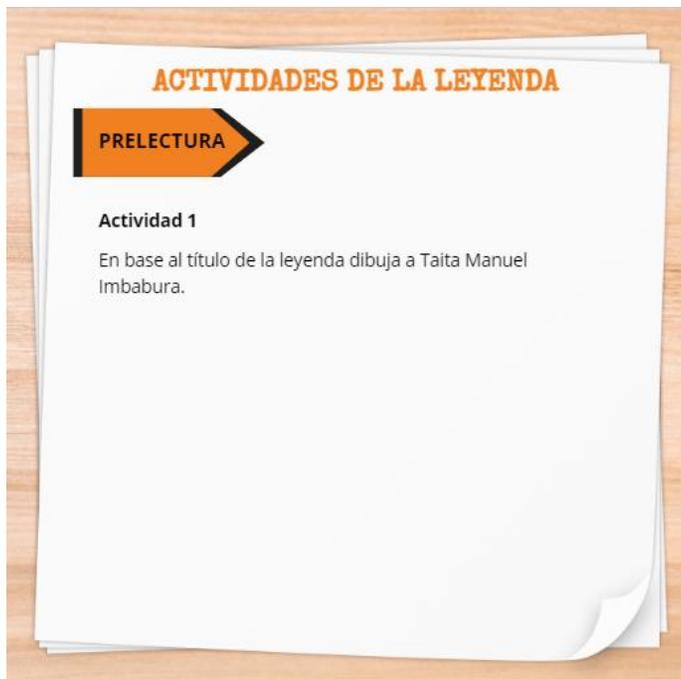


Gráfico 28 Actividades de pre lectura

Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Grábate un video respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué aspecto físico tiene Taita Manuel Imbabura en esta leyenda?
2. ¿Cómo se viste Manuel para no ser reconocido por las personas?

Actividad 2: Une con líneas las siguientes palabras con su significado:

Majestuoso	Árbol que da madera y frutos comestibles como las nueces
Túnica	Que es misterioso
Tocte	Suceso extraordinario y maravilloso
Cabalístico	Capaz de infundir admiración y respeto
Prodigio	Prenda de vestir ancha y suelta

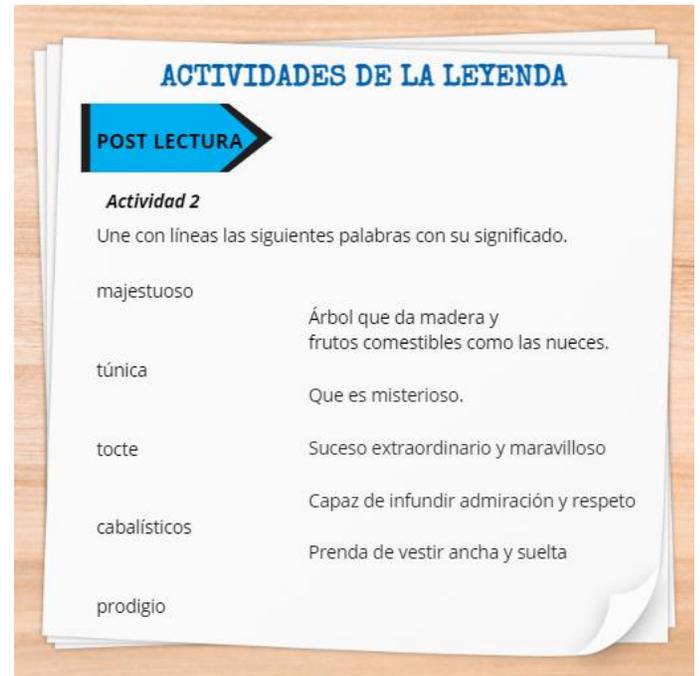
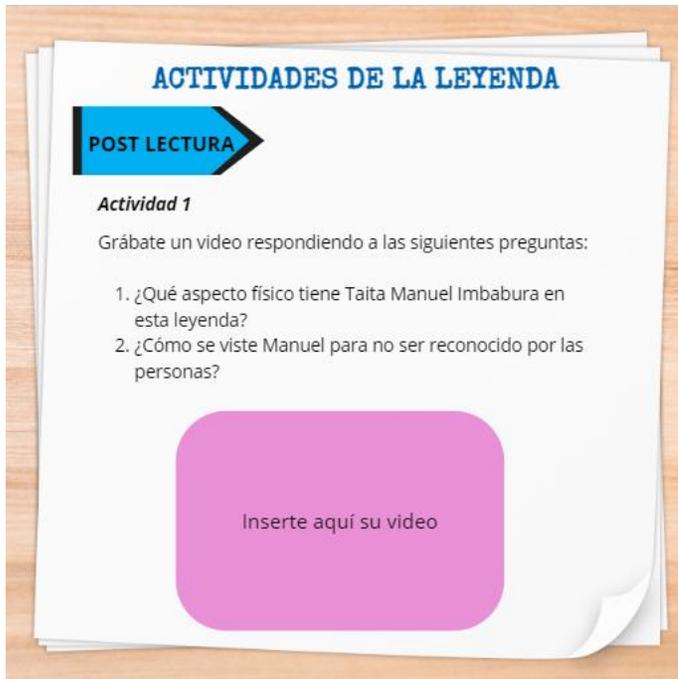


Gráfico 29 Actividades de post lectura
Fuente: Bookcreator

4) Atuc y la planta de mora

Actividades de prelectura

Actividad 1: Crea un collage de fotos de la naturaleza, las plantas y los animales que más te guste.

Actividad 2: Ingresa al siguiente link: https://padlet.com/kmhinojosa95_/atuc-y-la-planta-de-mora-crezm09f41egzauq

Actividad 3: Discutir en el padlet: ¿qué crees que sucederá en la leyenda y qué animal piensas que será Atuc?

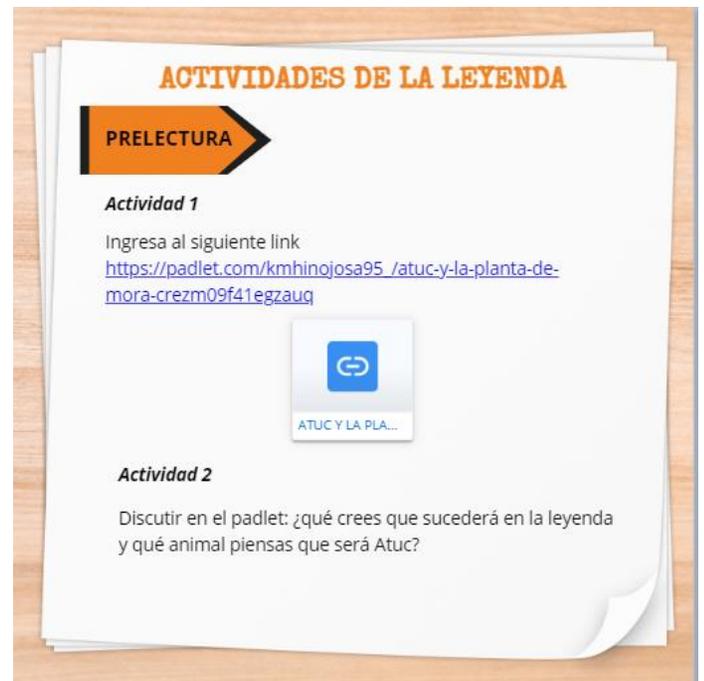
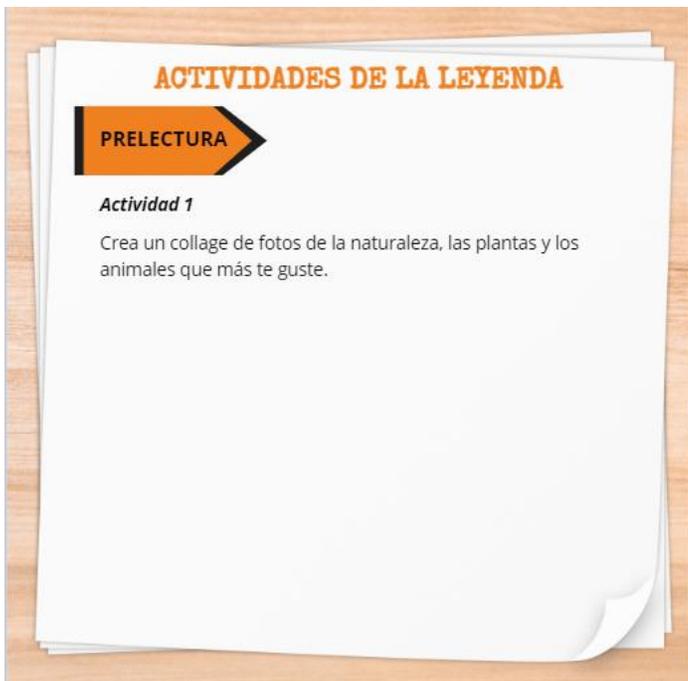


Gráfico 30 Actividades de pre lectura
Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Dibuja a tu personaje favorito de la leyenda.

Actividad 2: Grábate un video respondiendo a las siguientes preguntas:

- 1) ¿Qué enseñanza te deja esta leyenda?
- 2) Según el contexto de la leyenda, ¿qué significa chakiñan?
- 3) ¿Atuc aprendió alguna lección o siguió en sus andanzas?

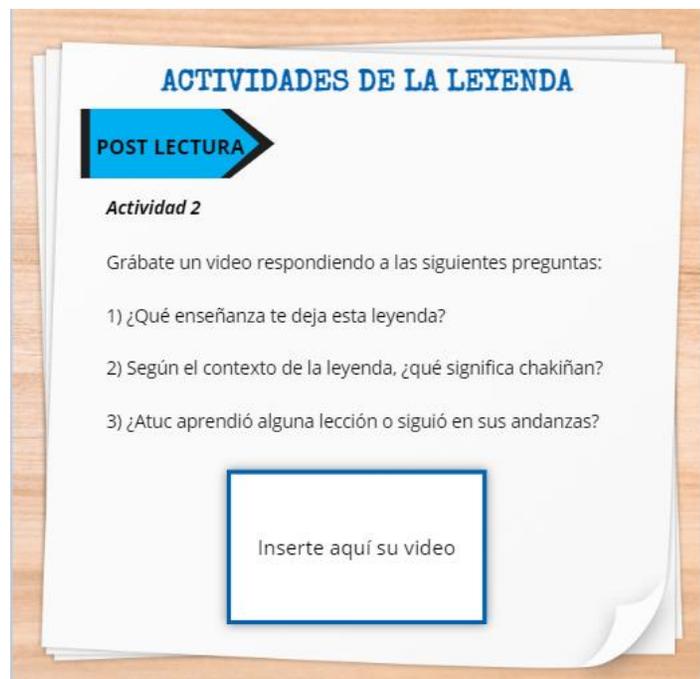
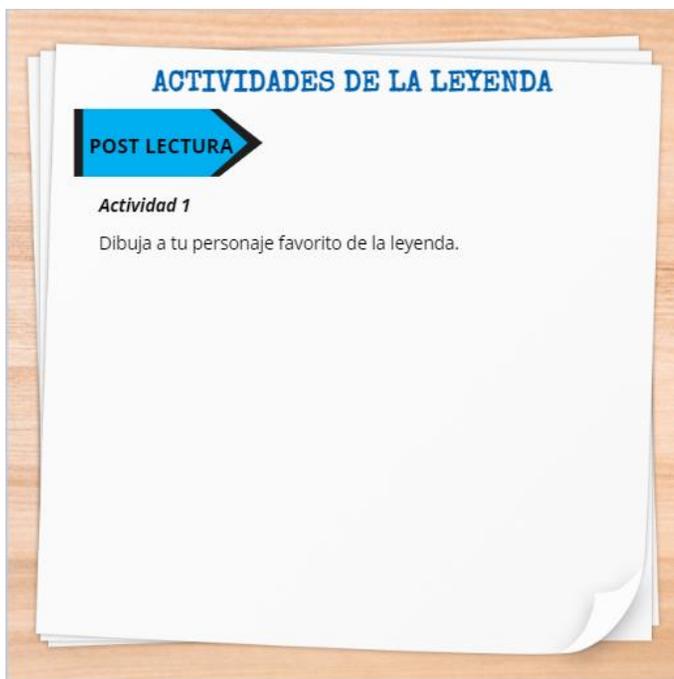


Gráfico 31 Actividades de post lectura

Fuente: Bookcreator

5) *La madre del lechero*

Actividades de prelectura

Actividad 1: Observa con atención la siguiente foto.

Actividad 2: ¿Conoces alguna historia acerca de un árbol sagrado? Si tu respuesta es sí, coloca el nombre de la historia.

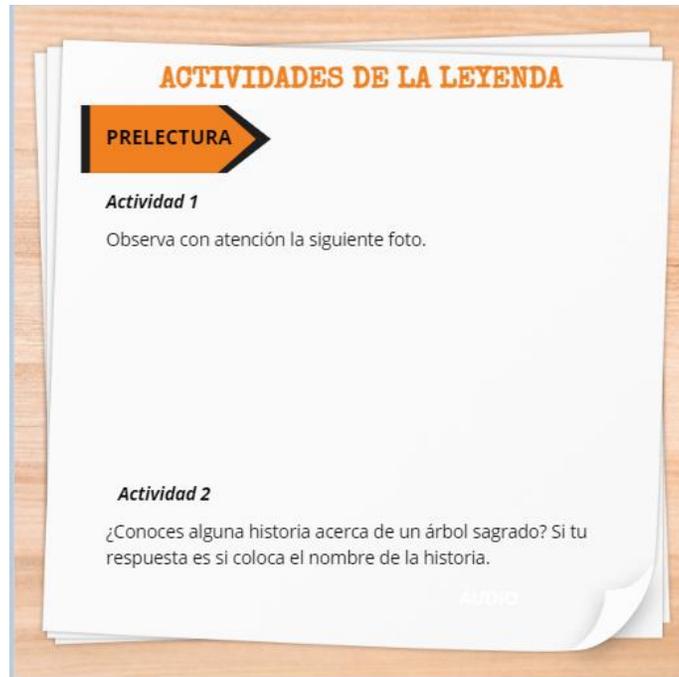


Gráfico 32 Actividades de pre lectura

Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Grábate un video respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo despertaba la ñusta a los niños que habían muerto antes de hora?
2. ¿Por dónde pasea la ñusta a los niños?
3. ¿Qué pasa con los niños cuando la luna vuelve a dormir?

Actividad 2: Interpreta mediante un dibujo el siguiente párrafo de la leyenda:

“En las noches blancas, cuando la luna está rechoncha y bien despierta, el lechero deja caer sus hojas para convertirse en una hermosa ñusta de cabello negro”.

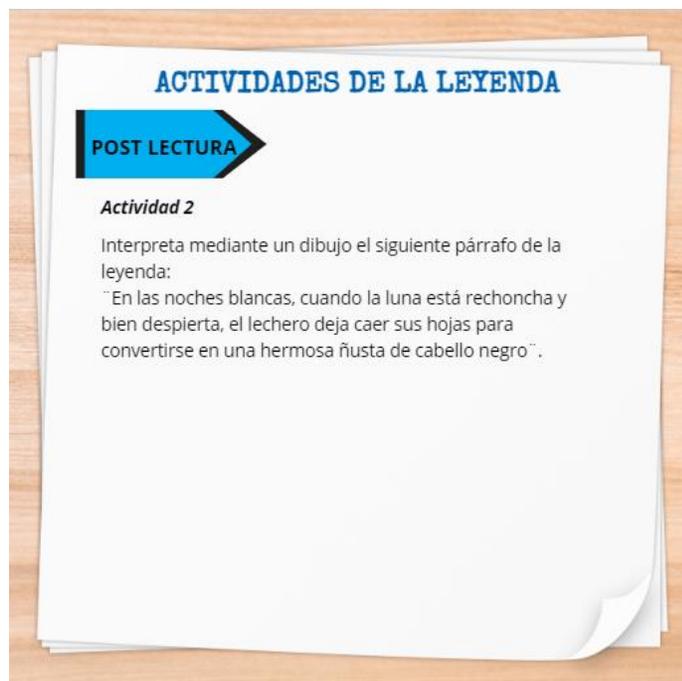
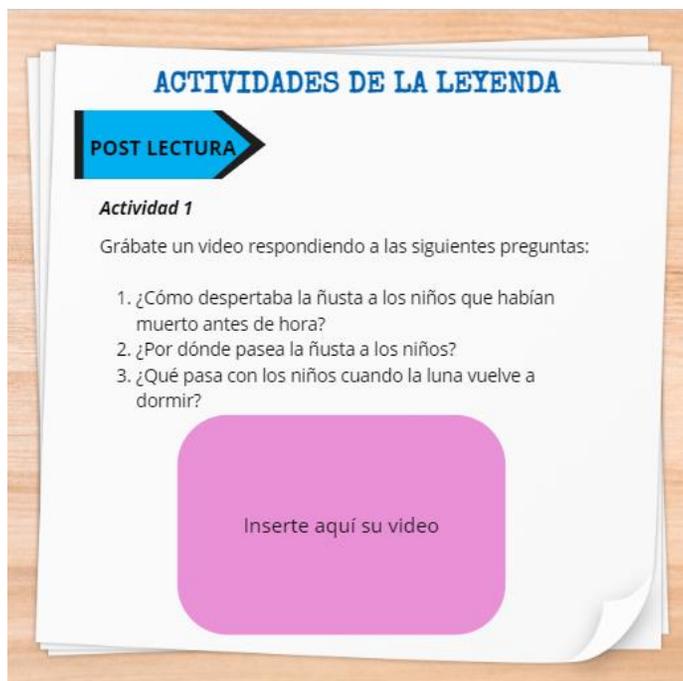


Gráfico 33 Actividades de post lectura
Fuente: Bookcreator

6) Pánfila

Actividades de prelectura

Actividad 1: Escoge lo que tu harías en caso de encontrarte solo y ver que una persona extraña que se te acerca:

- a. salir corriendo y tratar de huir
- b. gritar pidiendo ayuda
- c. irte con el desconocido
- d. buscar un adulto con un niño

Actividad 2: Mediante un video explica:

- a) ¿Qué datos tuyos y de algún familiar cercano conoces en caso de encontrarte en peligro?
- b) ¿A quién acudirías primero?

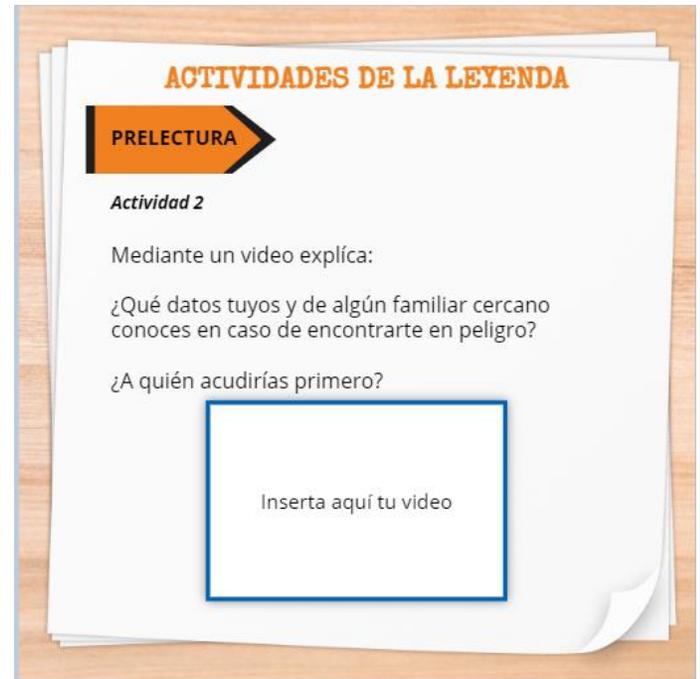
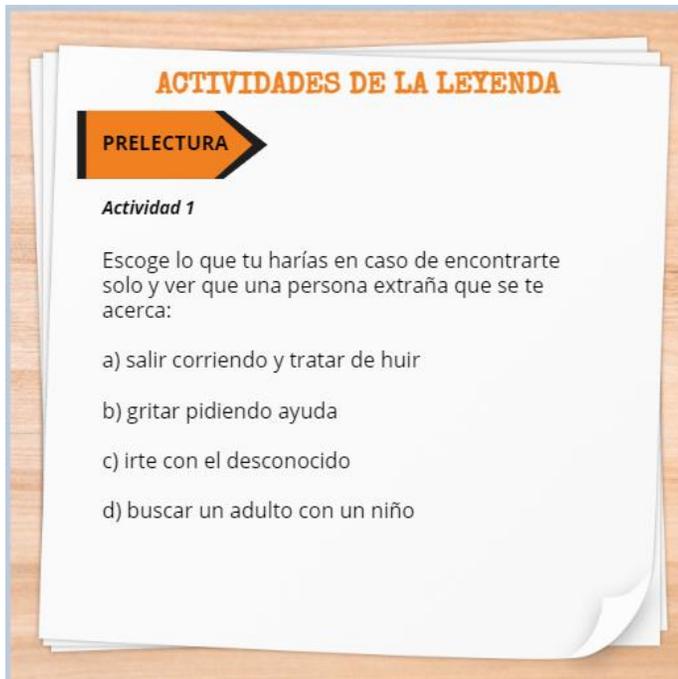


Gráfico 34 Actividades de pre lectura

Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Grábate un audio respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué es lo que más te sorprendió de la leyenda?
2. ¿Quién vió por primera vez a Pánfila?
3. ¿Qué enseñanza te deja esta leyenda?

Actividad 2: Escribe un final alternativo para esta leyenda.

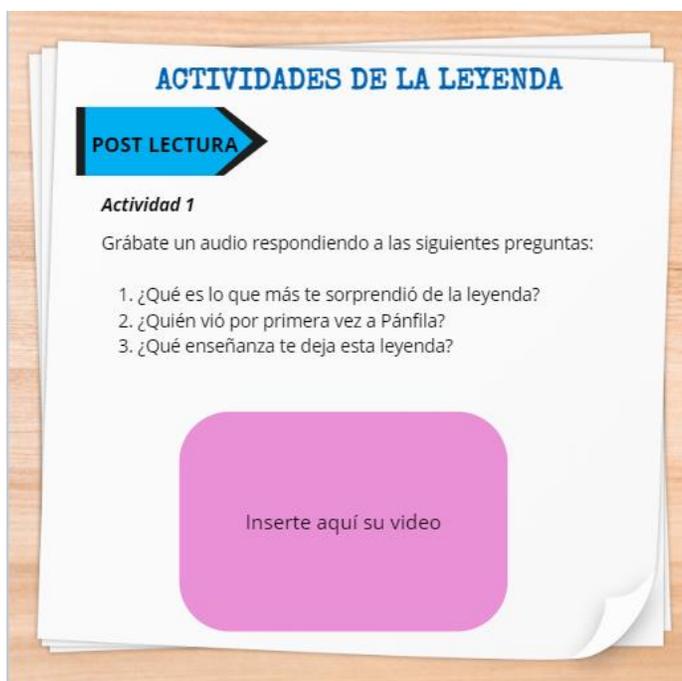


Gráfico 35 Actividades de post lectura

Fuente: Bookcreator

7) *El gigante de la laguna de Kunru*

Actividades de prelectura

Actividad 1: Grábate un video realizando las predicciones sobre cómo será el gigante y qué tipo de comportamiento tendrá. ¿Será amigable o peligroso? ¿Cómo afectará a la región?

Actividad 2: Investiga las lagunas de la región y comparte tus hallazgos:

¿Qué lagunas son conocidas en los Andes? ¿Qué importancia tienen en la cultura local?

¿Cuál es la laguna que más te llamó la atención?

Puedes presentar tus hallazgos mediante un audio, un video o un escrito.

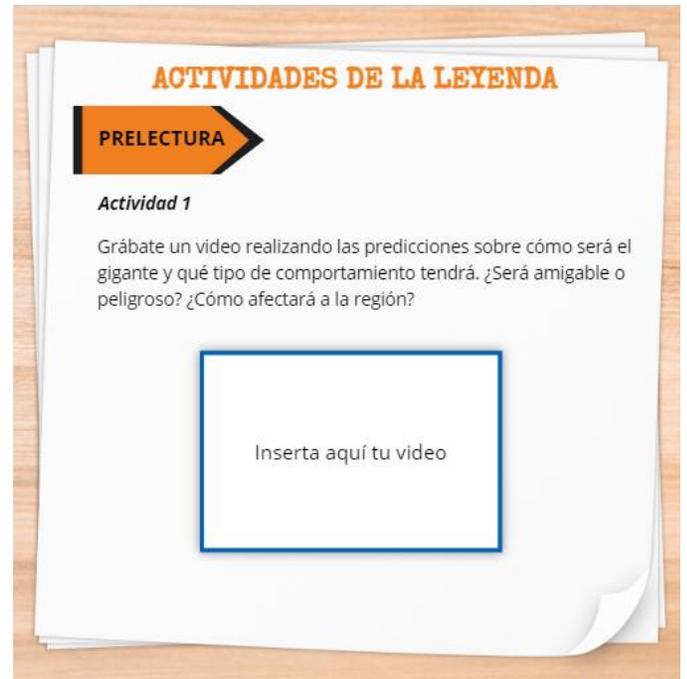
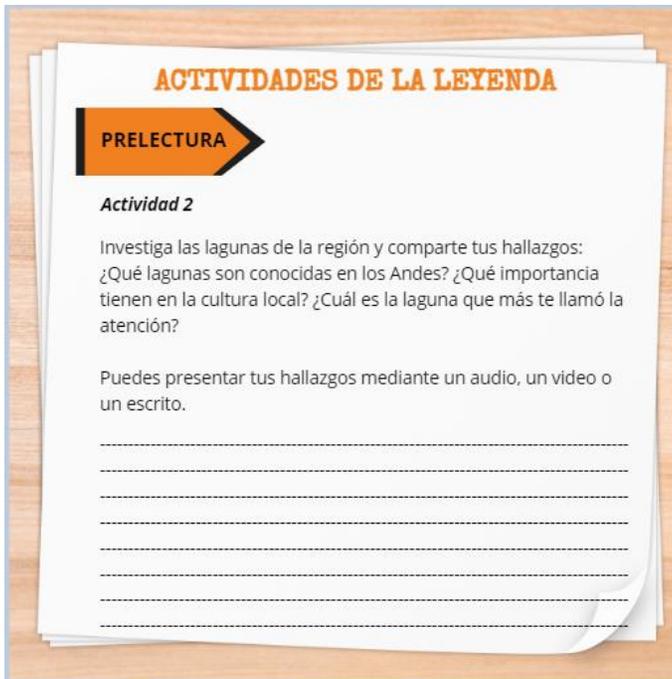


Gráfico 36 Actividades de pre lectura

Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Graba un audio respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué es lo que más te gustó de la leyenda?
2. ¿Qué es lo que más te disgustó de esta leyenda?
3. ¿Qué enseñanza te deja esta leyenda?

Actividad 2: Escribe una canción o una poesía inspirada en la leyenda de este gigante.

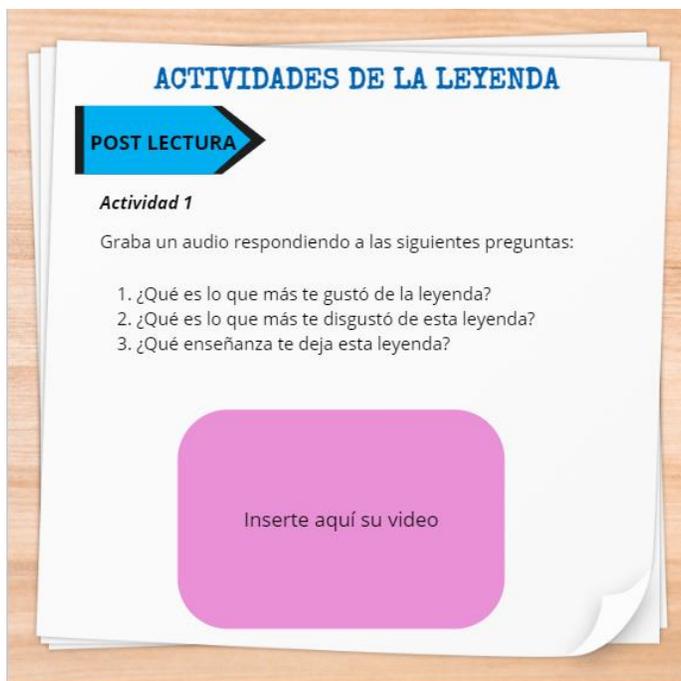


Gráfico 37 Actividades de post lectura
Fuente: Bookcreator

8) *Los remaches*

Actividades de prelectura

Actividad 1: Forma oraciones con las siguientes palabras, no importa si no conoces su significado puedes adivinarlo.

- a) Fritada
- b) Tambo
- c) Guarapo
- d) Gendarmes

Actividad 2: Coloca una fotografía del Otavalo antiguo

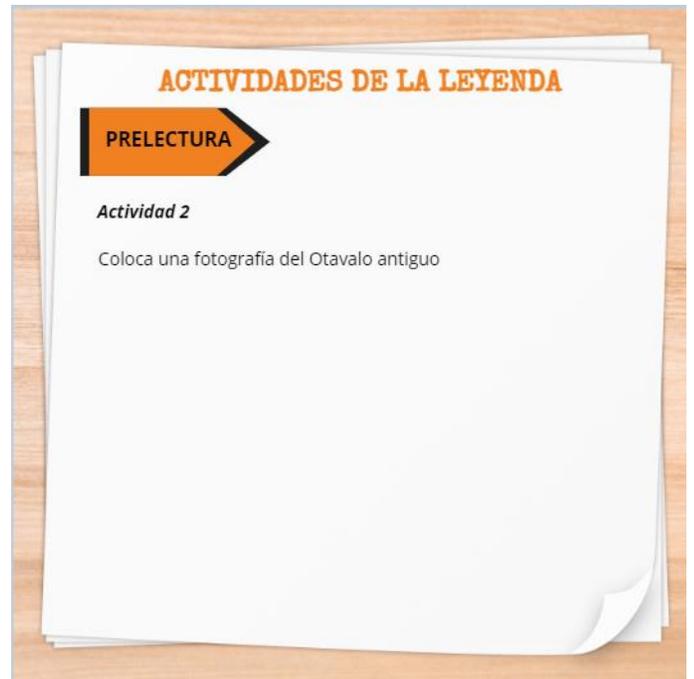


Gráfico 38 Actividades de pre lectura
Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Grábate un video respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Cuáles fueron los personajes principales?
2. ¿Cuáles fueron los eventos más importantes de esta leyenda?
3. ¿Qué enseñanza te deja esta leyenda?

Actividad 2: Escribe la continuación a esta leyenda, ¿qué sucede después de la ejecución de los Remaches? ¿Cómo resolvieron los casos?

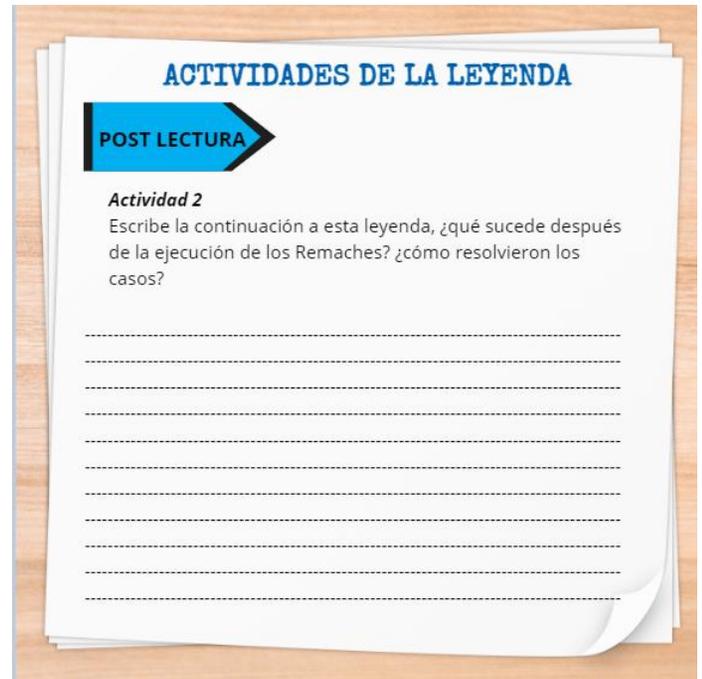
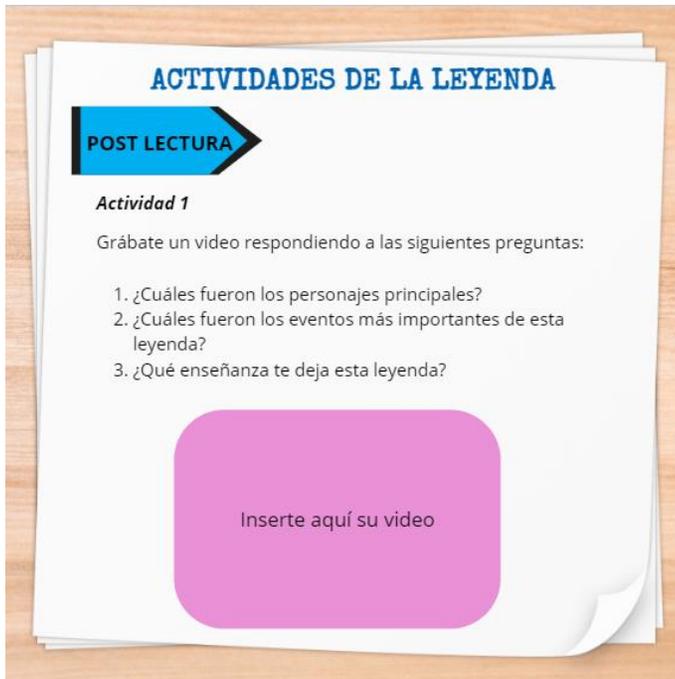


Gráfico 39 Actividades de pre lectura
Fuente: Bookcreator

9) *La Chificha*

Actividades de prelectura

Actividad 1: Antes de comenzar la lectura, piensa en un momento en el que te hayas aventurado en un lugar desconocido o inusual. ¿Qué sentiste en esa situación? ¿Qué expectativas tenías?

Grábate un video con las respuestas.

Actividad 2: Investiga el significado de las siguientes palabras: billico, charco, liendres, nuca, colmillos, canas, zancudos

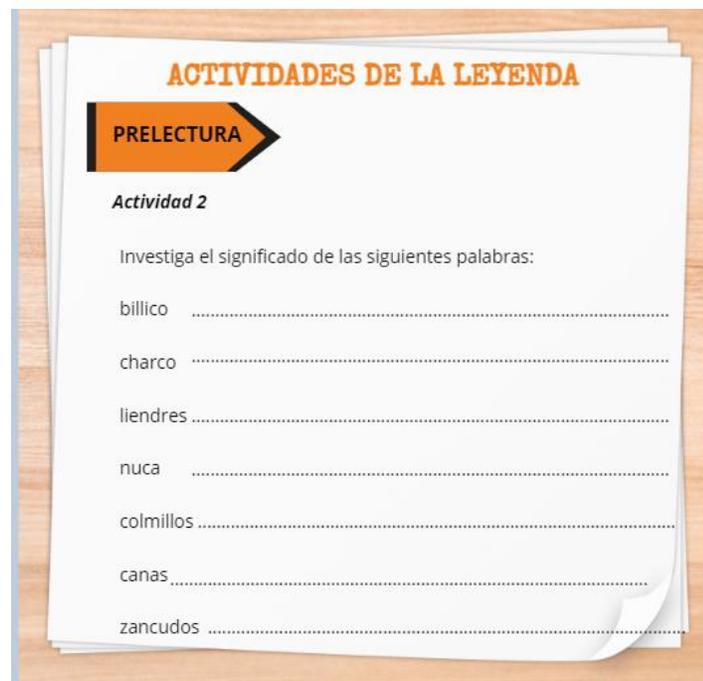


Gráfico 40 Actividades de post lectura

Fuente: Bookcreator

Actividades de pos lectura

Actividad 1: Dibuja a la Chificha

Actividad 2: Grábate un video respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál fue tu parte favorita de la leyenda?
2. ¿Cómo actuó el cóndor en esta leyenda?
3. ¿Qué enseñanza te deja esta leyenda?

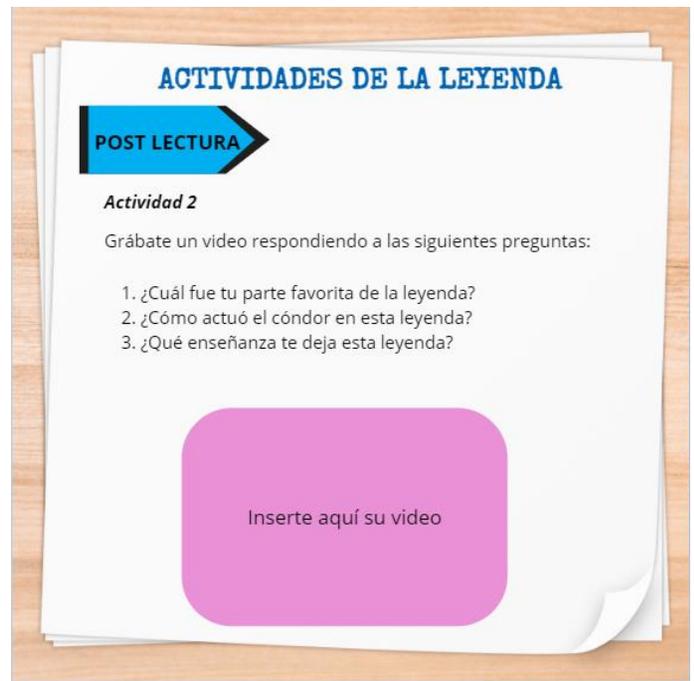
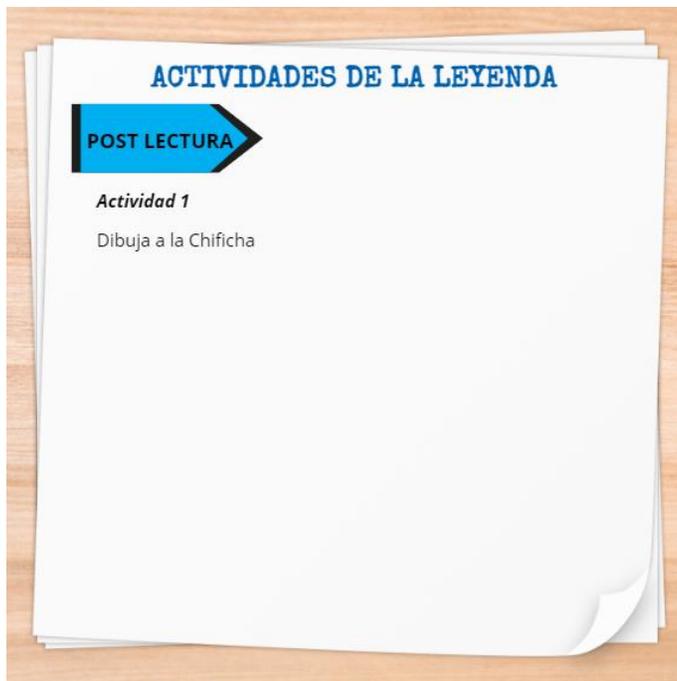


Gráfico 41 Actividades de post lectura
Fuente: Bookcreator

10) Guerra de relámpagos

Actividades de prelectura

Actividad 1: Analiza el título de esta leyenda "Guerra de relámpagos" y hacer predicciones sobre lo que crees que podría tratar la historia. Comparte tus ideas en grupo en el siguiente padlet: https://padlet.com/kmhinojosa95_/predicciones-8si6a4x31zo75i4m



Gráfico 42 Actividades de pre lectura

Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Grábate un video respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Por qué hubo esta guerra entre los dos cerros?
2. ¿Qué fue lo que más te gustó de esta leyenda?
3. ¿Qué fue lo que más te disgustó de la leyenda?
4. ¿Qué enseñanza te deja esta leyenda?

Actividad 2: Dibuja la escena que más te haya gustado de la leyenda. ¿Cómo te imaginas que fue esta guerra entre el Imbabura y Cotacachi?

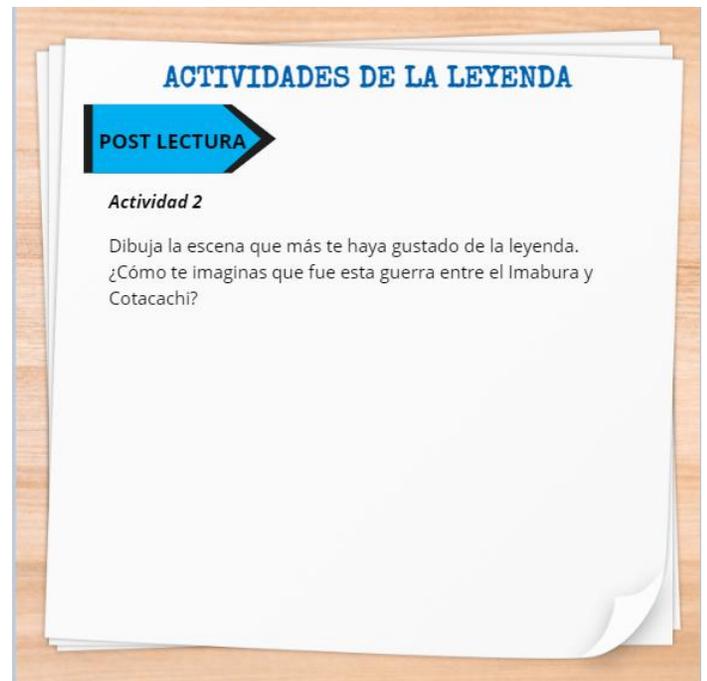
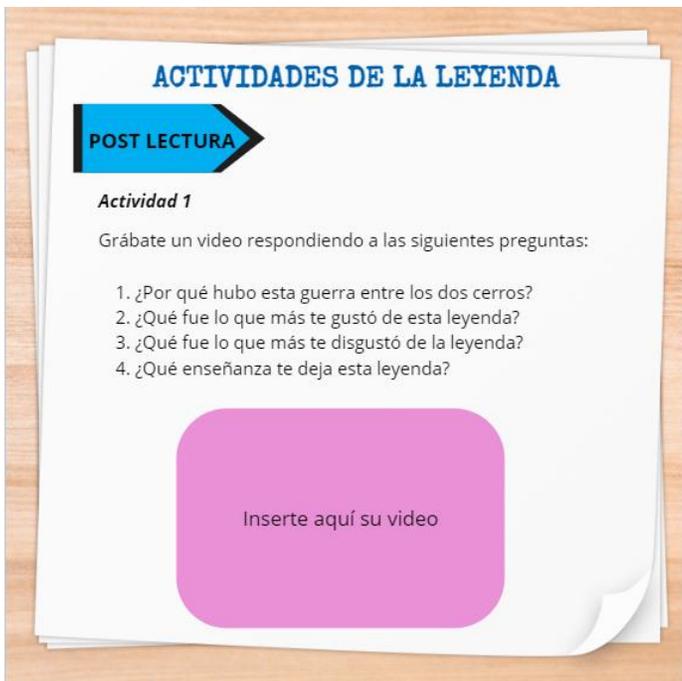


Gráfico 43 Actividades de post lectura

Fuente: Bookcreator

11) El señor de las angustias

Actividades de prelectura

Actividad 1: Observa con atención la imagen.

Actividad 2: Grábate un audio describiendo lo que ves en la imagen.

Actividad 3: Vocabulario: Investiga el significado de las siguientes palabras: mula, carrizo, silbadores, paño de lino, chispero

ACTIVIDADES DE LA LEYENDA

PRELECTURA

Actividad 1
 Observa con atención la imagen.



Actividad 2
 Grábate un audio describiendo lo que ves en la imagen.

AUDIO

ACTIVIDADES DE LA LEYENDA

PRELECTURA

Actividad 3
Vocabulario: Investiga el significado de las siguientes palabras

mula _____

carrizo _____

silbadores _____

pañó de lino _____

chispero _____

AUDIO

Gráfico 44 Actividades de pre lectura
 Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Escribe una carta de agradecimiento al señor de las Angustias, como si hubieras sido una persona a la que le hizo algún milagro.

Actividad 2: Dibuja la escena que más te haya gustado de esta historia.

ACTIVIDADES DE LA LEYENDA

POST LECTURA

Actividad 1
 Escribe una carta de agradecimiento al señor de las Angustias, como si hubieras sido una persona a la que le hizo algún milagro.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ACTIVIDADES DE LA LEYENDA

POST LECTURA

Actividad 2
 Dibuja la escena que más te haya gustado de esta historia.

Gráfico 45 Actividades de pre lectura
Fuente: Bookcreator

12) Aparición de la paila en la Laguna

Actividades de prelectura

Actividad 1: Escribe lo que sabes de estas palabras: paila, Huambo, sogá, laguna, orilla, vuñiga



Gráfico 46 Actividades de pre lectura
Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Imagina y cuéntame en un video una continuación para esta leyenda.



Gráfico 47 Actividades de post lectura

Fuente: Bookcreator

13) La Leyenda del Yamor

Actividades de prelectura

Actividad 1: Observa con atención el siguiente video:

https://www.youtube.com/embed/d_Ymq7W913g?feature=oembed&modestbranding=1&rel=0&showinfo=0&autoplay=1

Actividad 2: Grábate un audio respondiendo las siguientes preguntas:

1. ¿Qué conocías sobre las fiestas del Yamor?
2. ¿Sabes de qué alimento se prepara la chicha típica?
3. ¿Qué se celebra en estas festividades?

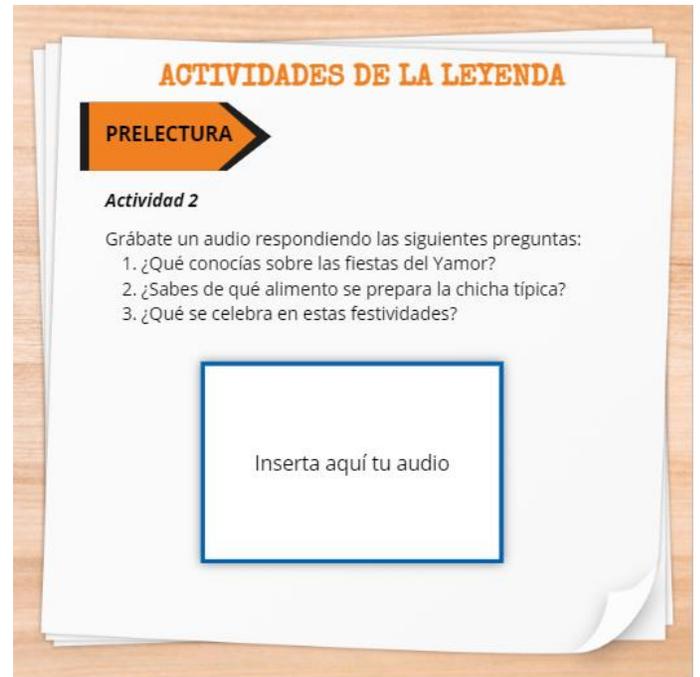
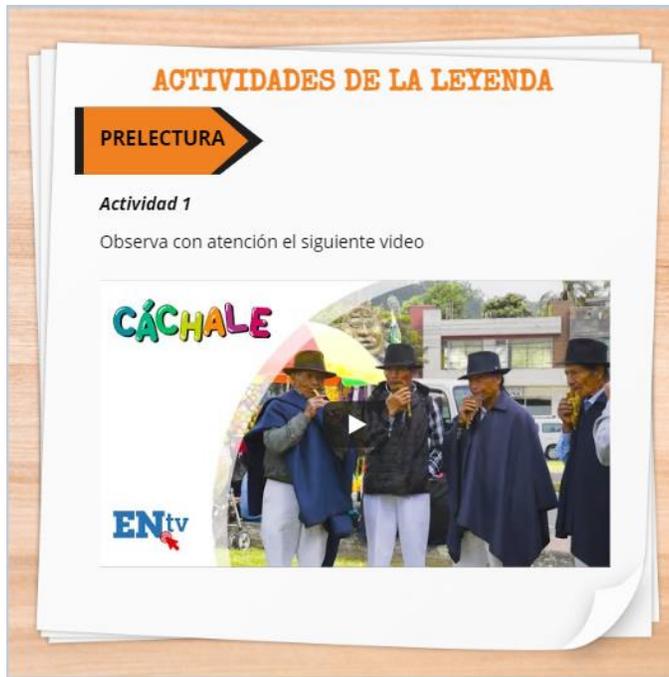


Gráfico 48 Actividades de pre lectura

Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Realiza un organizador gráfico que te ayude a crear una secuencia de los eventos que sucedieron en esta leyenda.

Actividad 2: Grábate un video respondiendo las siguientes preguntas:

1. ¿Cuáles fueron los personajes principales?
2. ¿Cuáles fueron los personajes secundarios?
3. ¿Qué fue lo que más te gustó de la leyenda?
4. ¿Qué fue lo que más te disgustó de la leyenda?
5. ¿Qué enseñanza te deja esta leyenda?

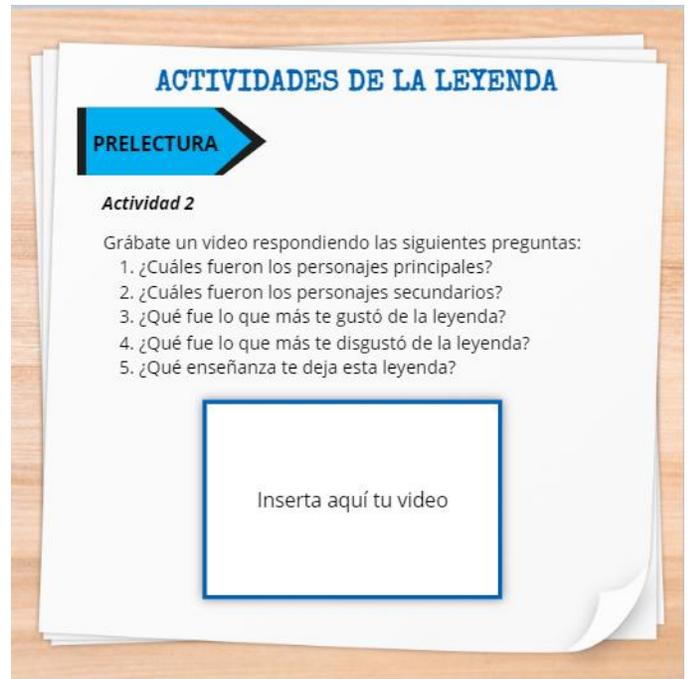
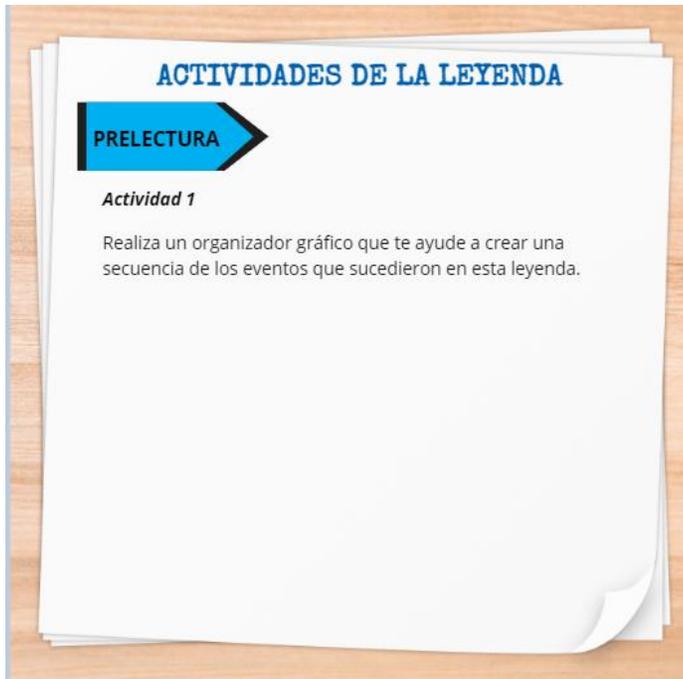


Gráfico 49 Actividades de pre lectura
Fuente: Bookcreator

14) La gringa loca de Cotacachi

Actividades de prelectura

Actividad 1: En base al título de la leyenda dibuja a la gringa loca de Cotacachi

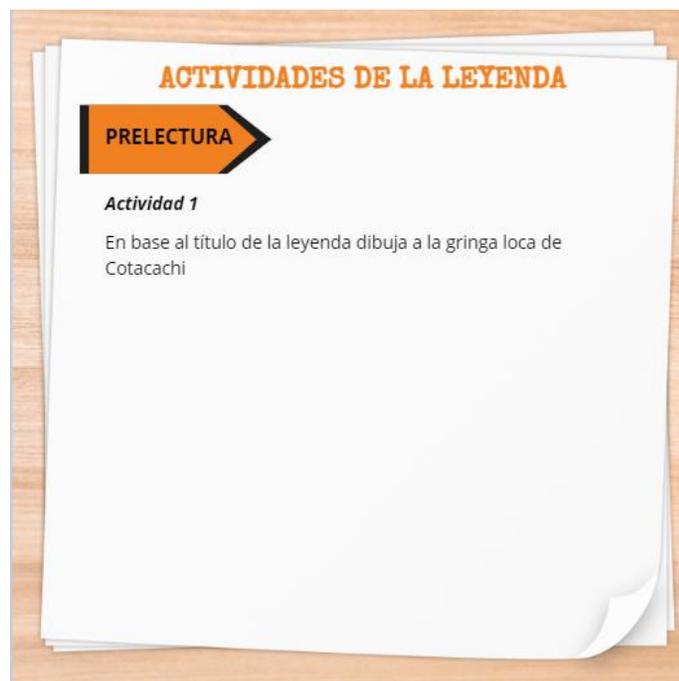


Gráfico 50 Actividades de pre lectura

Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Grábate un video respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Por qué se llama "gringa loca" a la figura misteriosa en la leyenda? ¿Qué características o comportamientos la hacen "loca"?
2. ¿Cómo ha afectado esta leyenda a los taxistas y las personas de Otavalo y Cotacachi? ¿Qué precauciones toman al respecto?
3. ¿Crees que la gringa loca realmente existe o es solo una leyenda urbana? ¿Por qué?
4. ¿Qué mensaje o moraleja crees que puede extraerse de esta leyenda?

Actividad 2: Dibuja la escena que más te gustó de la leyenda.

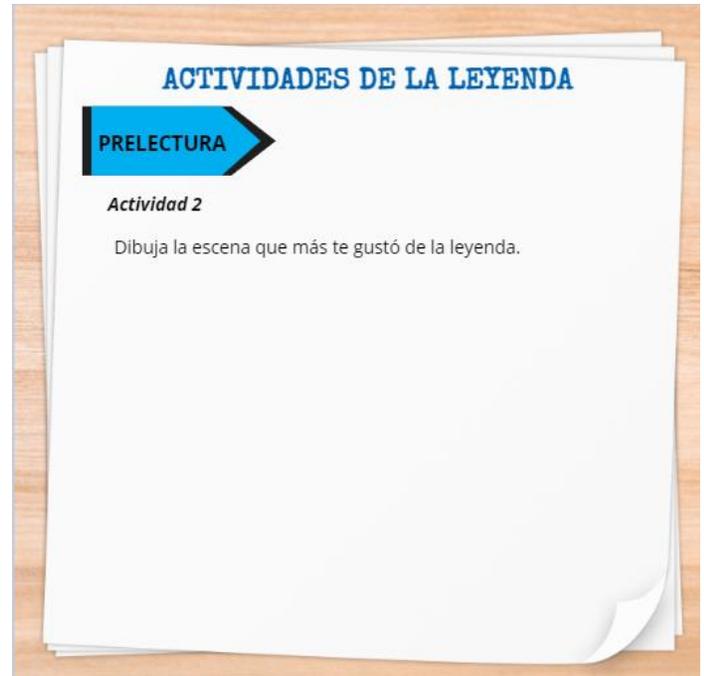
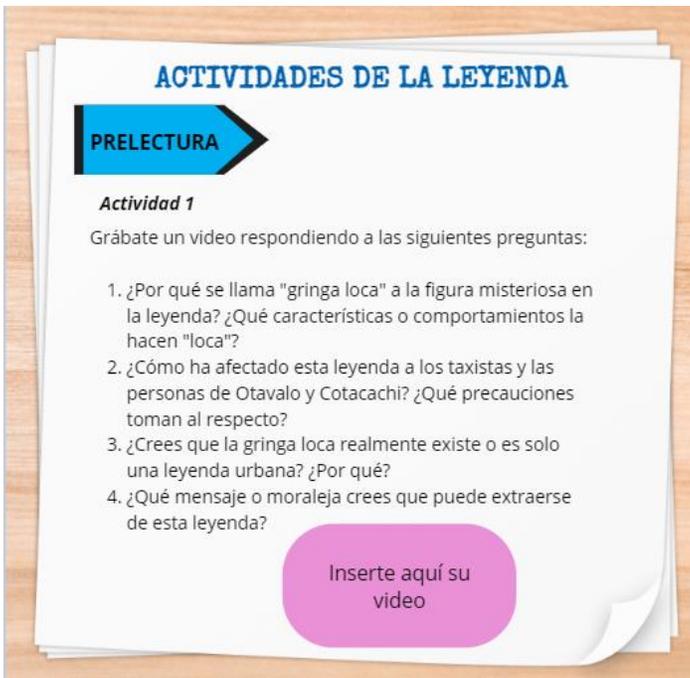


Gráfico 51 Actividades de post lectura

Fuente: Bookcreator

15) *El origen del lago*

Actividades de prelectura

Actividad 1: Coloca una imagen para cada una de las siguientes palabras: Cochamama, hacienda, anciano, limosna, castigo

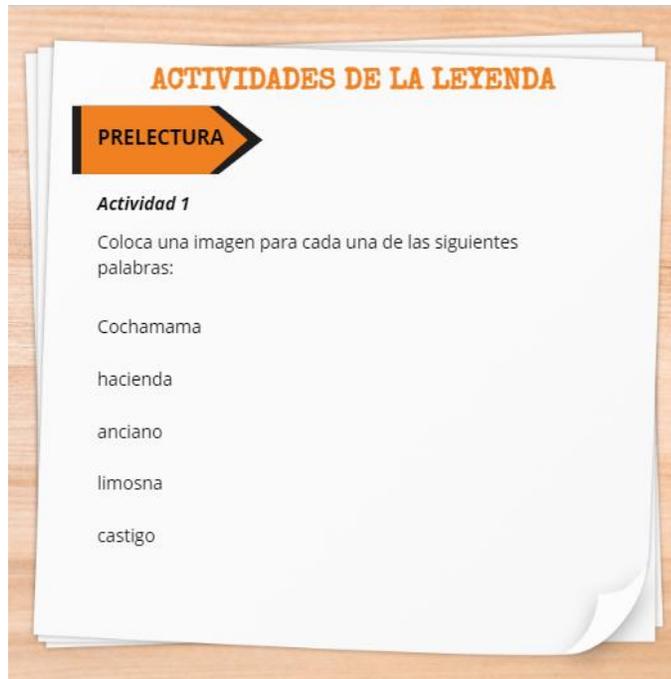


Gráfico 52 Actividades de pre lectura

Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Grábate un video respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Por qué la hacienda se convirtió en laguna?
2. ¿Crees que el castigo fue justo, si, no y por qué?
3. ¿Qué enseñanza te deja esta leyenda?

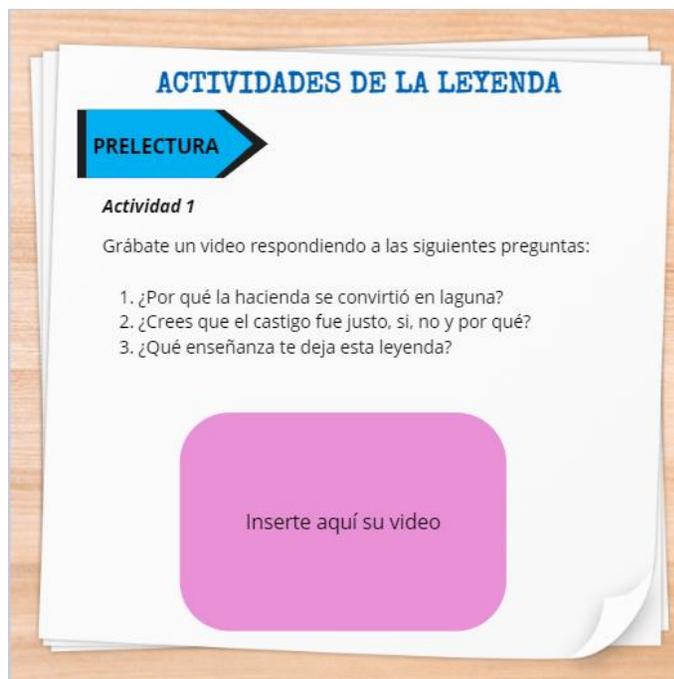


Gráfico 53 Actividades de post lectura
Fuente: Bookcreator

16) Joven compactado con la Laguna.

Actividades de prelectura

Actividad 1: A partir del título de la leyenda imagina lo que podría suceder en esta historia.



Gráfico 54 Actividades de pre lectura

Fuente: Bookcreator

Actividades de post lectura

Actividad 1: Grábate un video respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hace el joven al principio de la historia que sorprende a su familia?
2. ¿Qué ve el joven cuando se introduce en el fondo de la laguna?
3. ¿Por qué el joven decide llevar trigo a la laguna?
4. ¿Qué sucede después de que el joven entra en la laguna con su carga de trigo?
5. ¿Por qué la familia del joven considera que está loco?
6. ¿Qué se sabe sobre el destino final del joven?

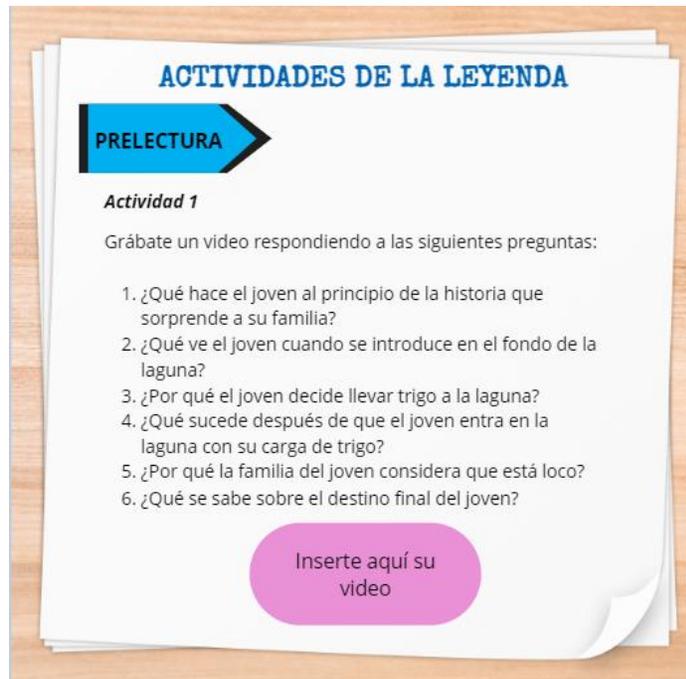


Gráfico 55 Actividades de post lectura

Fuente: Bookcreator

17) Leyenda del Aya Huma

Actividades de prelectura

Actividad 1: Observa con atención las siguientes imágenes:

Actividad 2: Grabar un audio respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué sabes de acerca de esta tradición?
2. ¿Te gustaría bailar disfrazado como en la imagen, o si ya lo haz hecho cuéntame tu experiencia?

Actividad 3: Inserta un video de youtube que más te guste acerca de los Aya Huma. Puede ser alguna historia o un baile.

ACTIVIDADES DE LA LEYENDA

PRELECTURA

Actividad 1
 Observa con atención la siguiente imágenes:




Inserta aquí
tu video

Actividad 2
 Grabar un audio respondiendo a la siguientes preguntas:
 1) ¿Qué sabes de acerca de esta tradición?
 2) ¿Te gustaría bailar disfrazado como en la imagen, o si ya lo haz hecho cuéntame tu experiencia?

ACTIVIDADES DE LA LEYENDA

PRELECTURA

Actividad 3
 Inserta un video de youtube que más te guste acerca de los Aya Huma. Puede ser alguna historia o un baile.

Gráfico 56 Actividades de pre lectura
 Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Grábate un video respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo se demuestra la fuerza en la historia? ¿Es únicamente física o también espiritual?
2. ¿Qué es lo que más te impactó de la leyenda?
3. ¿Qué le cambiaras a esta leyenda?
4. ¿Qué enseñanza te deja esta leyenda?

Actividad 2: Imagina que eres uno de los AYA que visitan al hombre en la historia. Debes escribir un diario ficticio desde la perspectiva de un AYA, describiendo tus impresiones, tus pensamientos y cómo interactúas con el hombre.

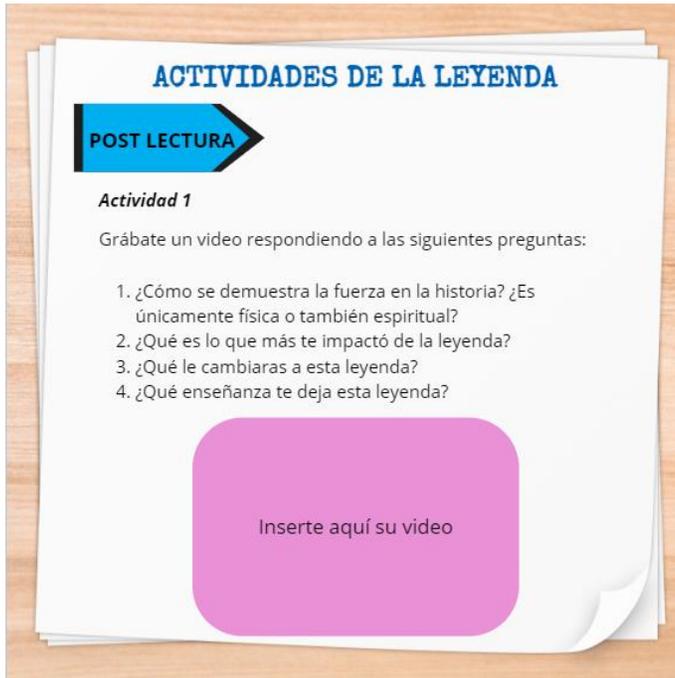


Gráfico 57 Actividades de post lectura

Fuente: Bookcreator

18) La crianza del agua

Actividades de prelectura

Actividad 1: Realiza una lluvia de ideas sobre lo que sabes de la mitología andina y las creencias relacionadas con la creación y los seres divinos.

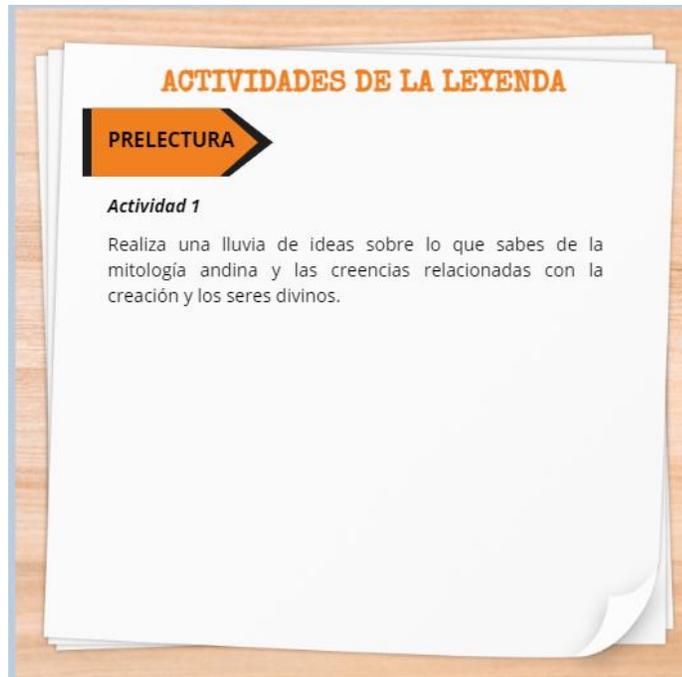


Gráfico 58 Actividades de pre lectura
Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Crea un diagrama de Venn que compare y contraste la forma en que hablan y piensan los seres humanos y los demás seres mencionados en la leyenda.

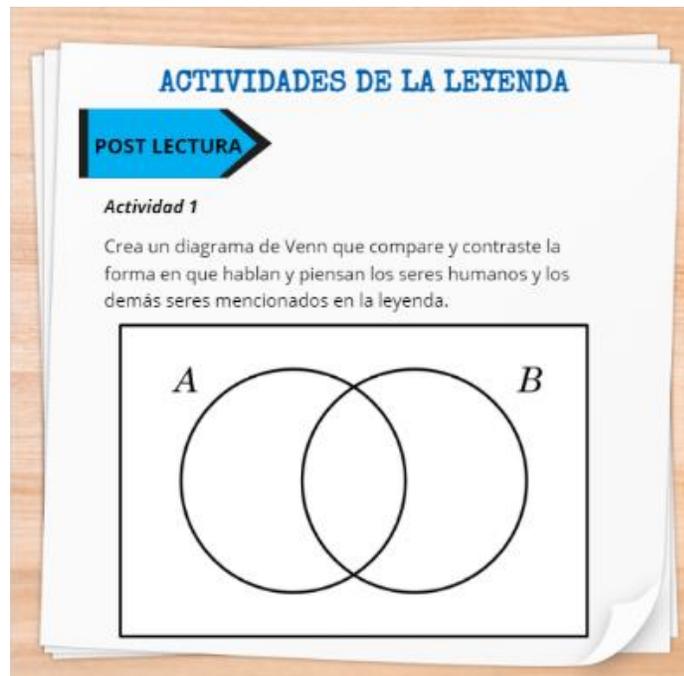


Gráfico 59 Actividades de post lectura

Fuente: Bookcreator

19) Sara Pishku

Actividades de prelectura

Actividad 1: Haz un collage de fotos acerca del maíz, su cosecha, formas de prepararlo, importancia cultural, etc.

Actividad 2: Grabar un audio respondiendo a las siguientes preguntas:

1. Explica la importancia del maíz en la alimentación y la cultura de nuestra provincia.
2. Haz tenido la oportunidad de participar en la siembra, cuidado y cosecha de maíz.

Cuéntame tu experiencia.

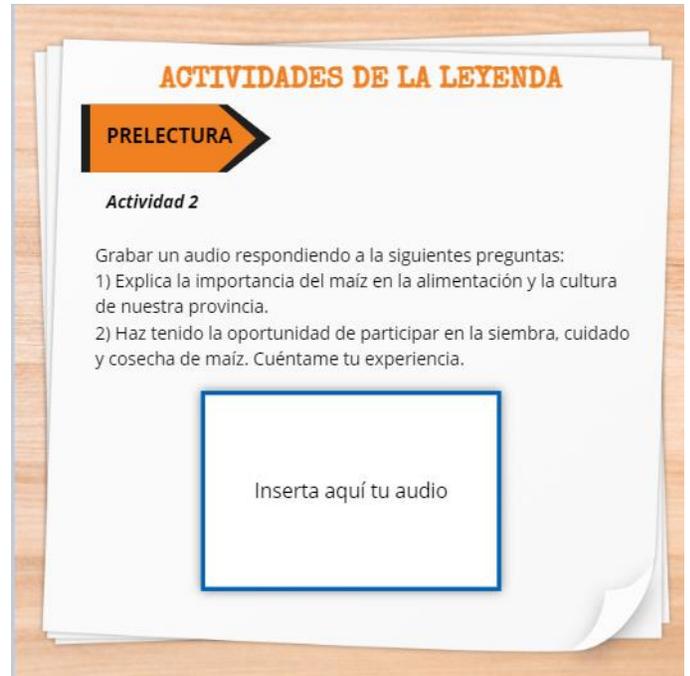
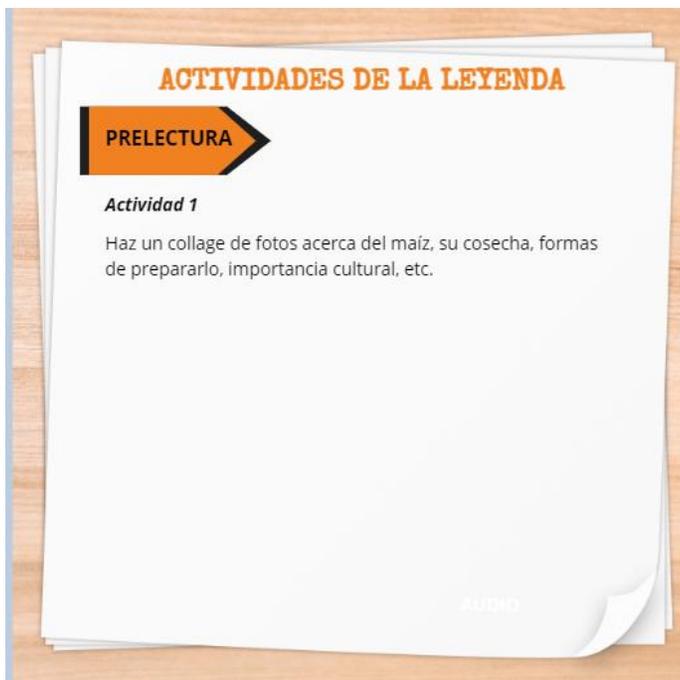


Gráfico 60 Actividades de pre lectura

Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Dibuja a Sara Pishku, según las características de la leyenda.

Actividad 2: Imagina y escribe un final alternativo para esta leyenda.

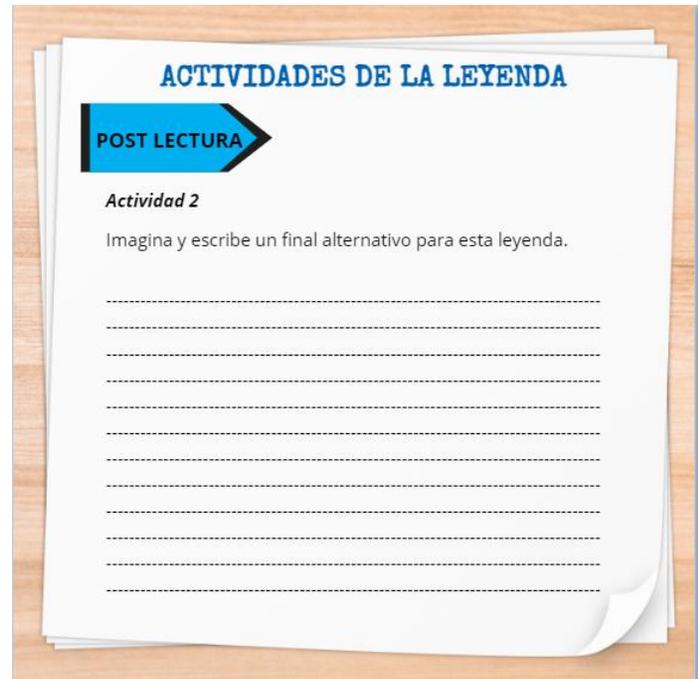
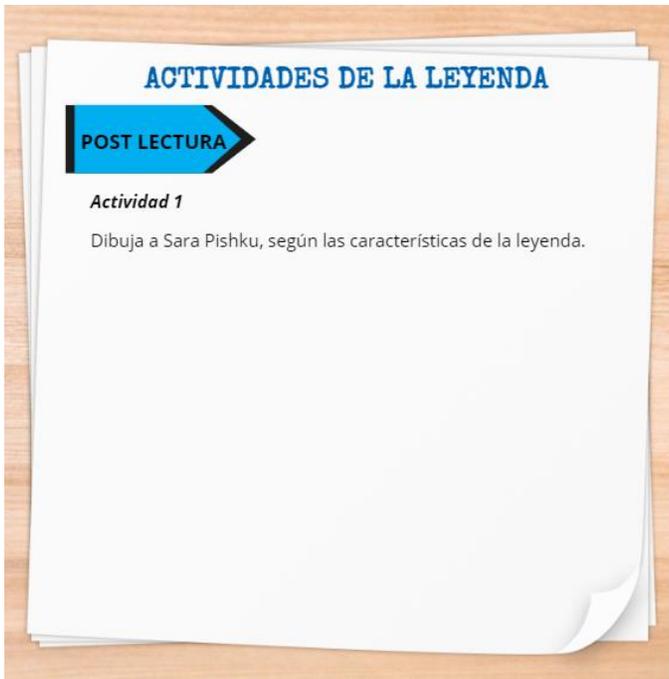


Gráfico 61 Actividades de post lectura
Fuente: Bookcreator

20) La Chugllukurita

Actividades de prelectura

Actividad 1: Interpreta el significado de las siguientes palabras, puedes adivinarlo.

Choclotandas, nuera, parcela, maizal, chugllukurita

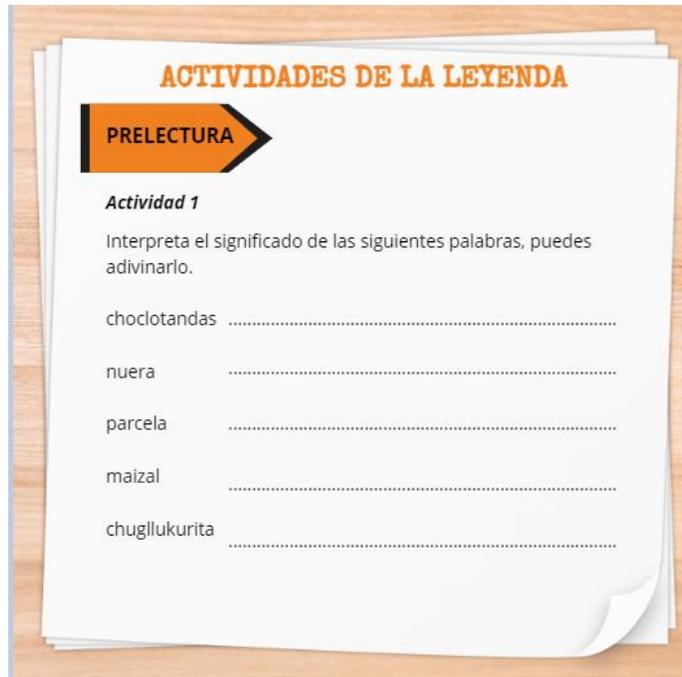


Gráfico 62 Actividades de pre lectura
Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Grábate un video respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Crees que es importante no ser entrometido?
2. ¿Qué te sorprendió de la leyenda?
3. ¿Qué enseñanza te deja esta leyenda?

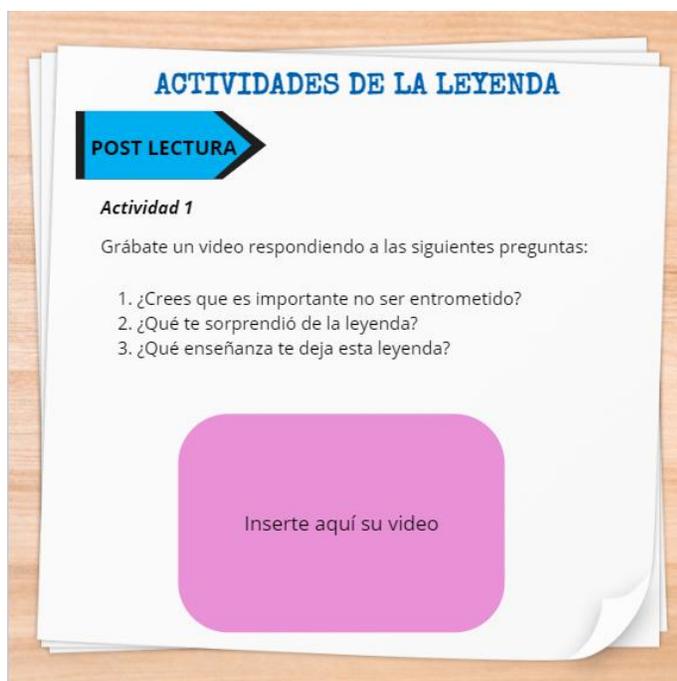


Gráfico 63 Actividades de post lectura
Fuente: Bookcreator

21) Chuzalongo

Actividades de prelectura

Actividad 1: Resuelve esta adivinanza:

En las montañas me encontrarás,

sombrero ancho, alma en paz.

Soy un ser misterioso en la noche,

¿Quién soy? ¡Adivina!

Actividad 2: Grabar un audio respondiendo a las siguientes preguntas:

1) ¿Qué crees que es un Chuzalongo?

2) ¿De qué crees que se trata esta leyenda?

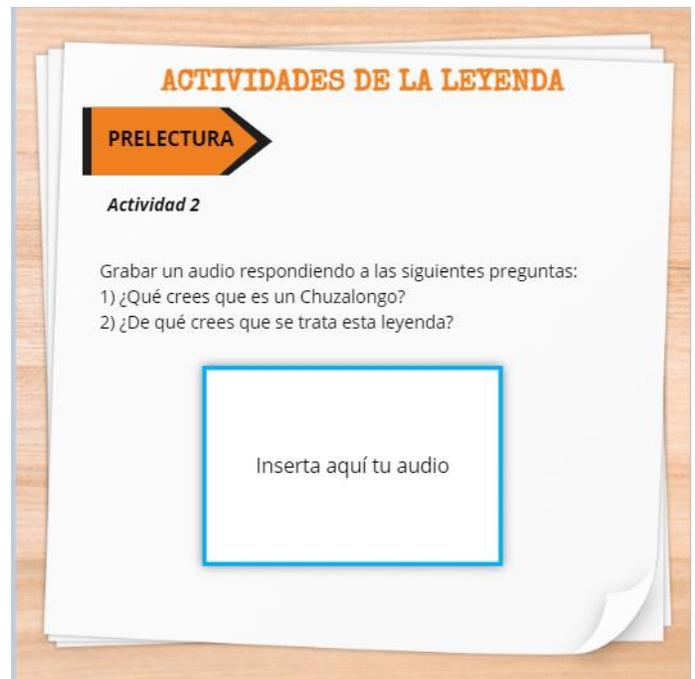
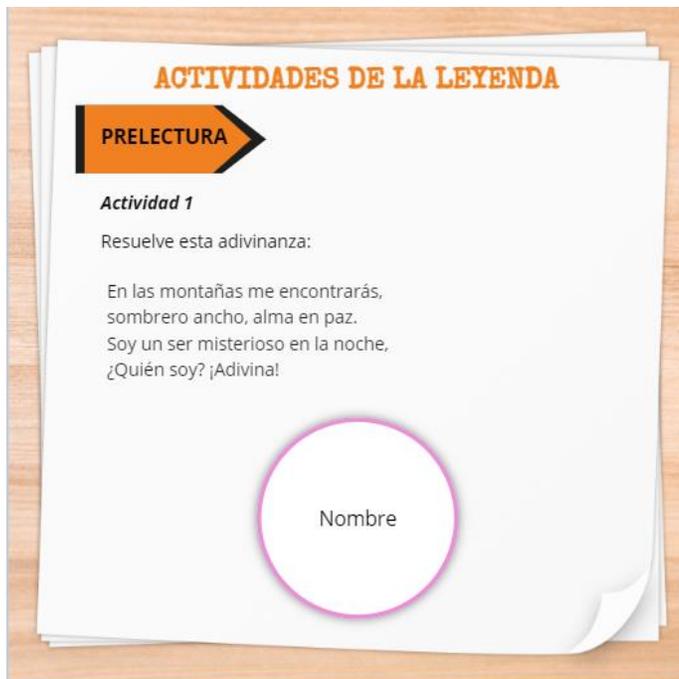


Gráfico 64 Actividades de pre lectura
Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Dibuja al chuzalongo.

Actividad 2: Grábate un video respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué te gustó de esta leyenda?
2. ¿Qué te disgustó de la leyenda?
3. ¿Qué enseñanza te deja esta leyenda?

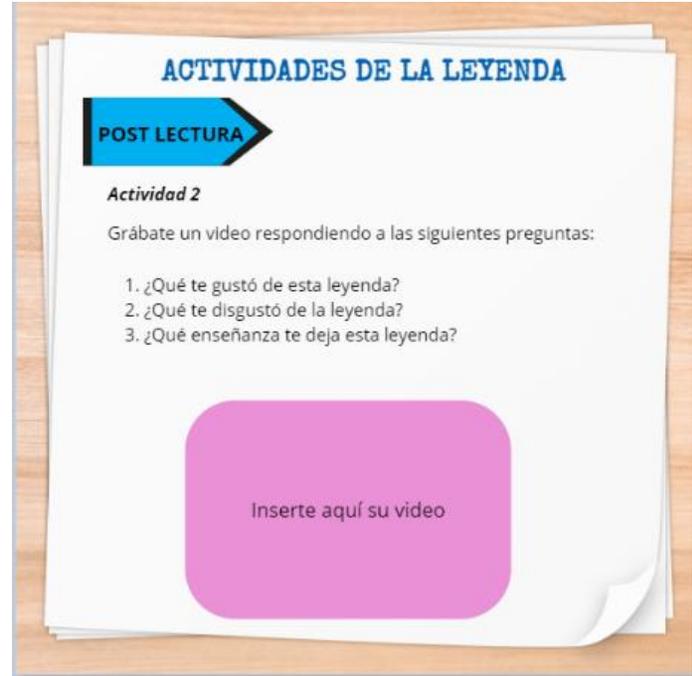
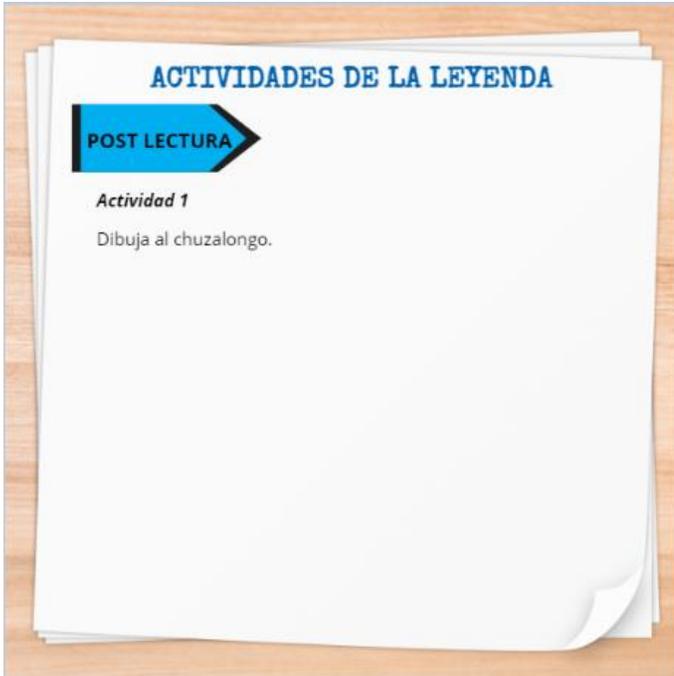


Gráfico 65 Actividades de post lectura
Fuente: Bookcreator

22) La campana de Mojanda

Actividades de prelectura

Actividad 1: Observa con atención el siguiente collage:

Actividad 2: Escribe una pequeña historia en base al collage de fotos.

ACTIVIDADES DE LA LEYENDA

PRELECTURA

Actividad 1
 Observa con atención el siguiente collage



ACTIVIDADES DE LA LEYENDA

PRELECTURA

Actividad 2
 Escribe una pequeña historia en base al collage de fotos.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Gráfico 66 Actividades de pre lectura
 Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Grábate un video contando una posible continuación a la leyenda. ¿Qué hubiera pasado si los caballos llegaban a su destino? ¿Qué cosas extrañas sucedieron después de este evento?, etc.

Actividad 2: Responder las siguientes preguntas:

1. ¿Qué te gustó de la leyenda?
2. ¿Qué te disgustó de la leyenda?
3. ¿Qué enseñanza te deja esta leyenda?

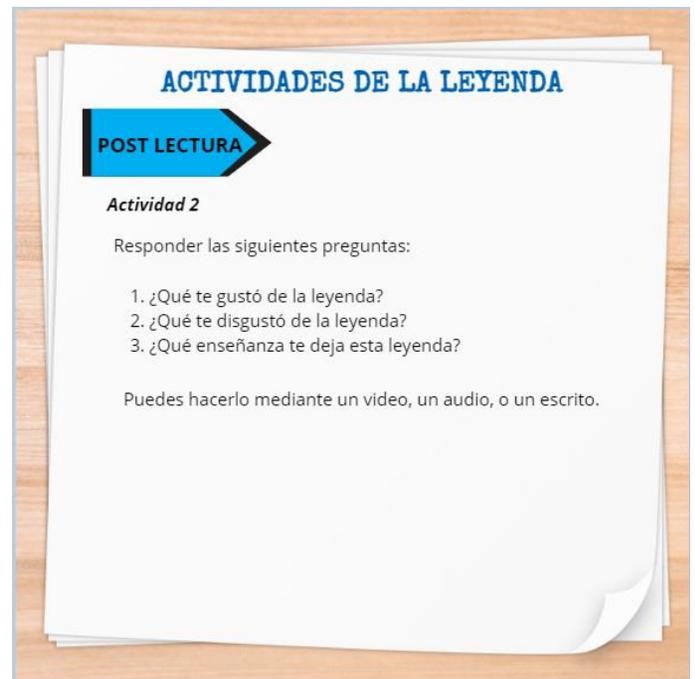


Gráfico 67 Actividades de pre lectura
Fuente: Bookcreator

23) *El locro de papas*

Actividades de prelectura

Actividad 1: Antes de comenzar la lectura, reflexiona sobre la importancia de la comida en la cultura y en las relaciones humanas. Responde: ¿Qué platos o alimentos son significativos en tu cultura o en tu familia? Grábate un video explicándolo.

Actividad 2: Averigua a tus padres o abuelos el significado de las siguientes palabras:

Kurikinkas, chulla, pata, tullpa, quinoa, trenza:

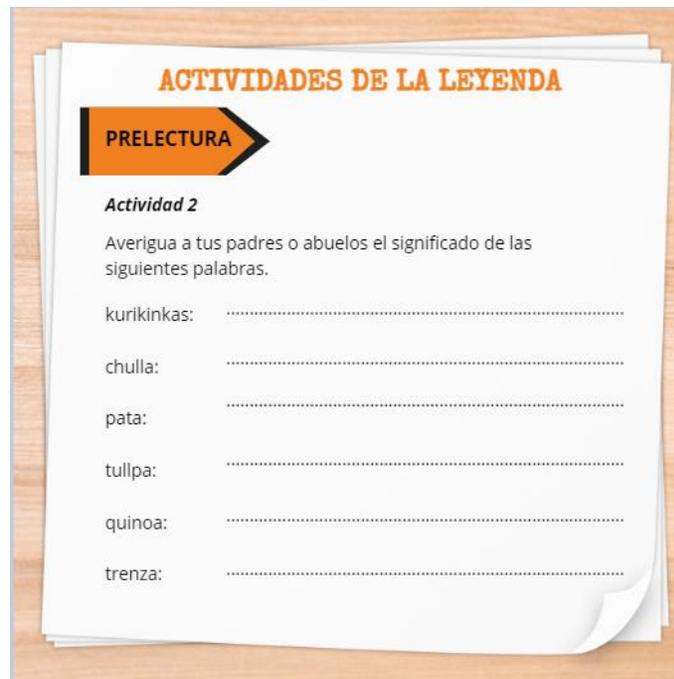
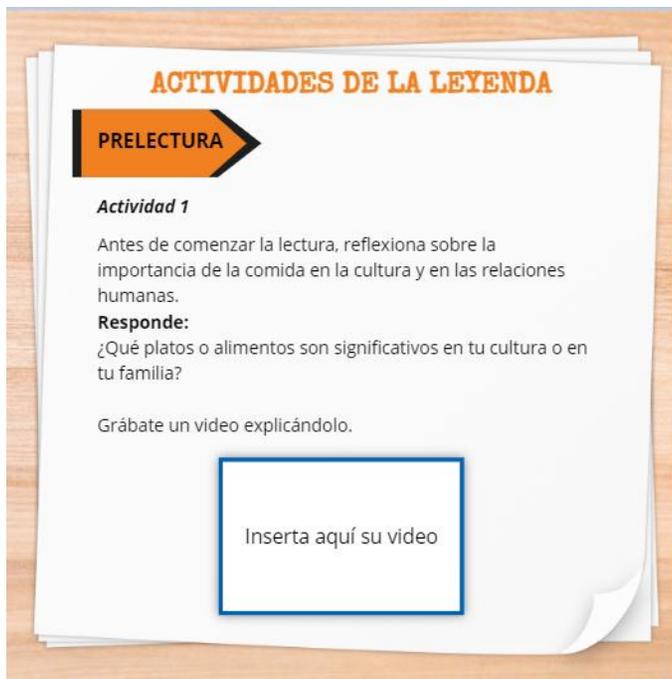


Gráfico 68 Actividades de pre lectura
Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Dibuja a la kurikinka según las características dadas en la leyenda.

Actividad 2: Grábate un video explicando un breve resumen creativo de la historia desde la perspectiva de la kurikinka.

1. ¿Cómo se sintió al ayudar al joven?
2. ¿Qué pensó al ser descubierta?
3. ¿Cómo se transformó en una hermosa mujer?

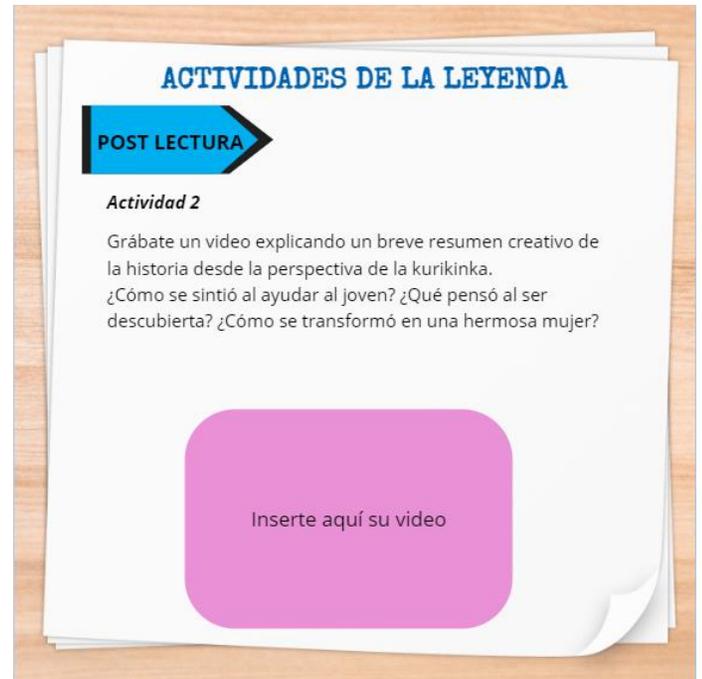


Gráfico 69 Actividades de post lectura
Fuente: Bookcreator

24) El Churo y el Conejo

Actividades de prelectura

Actividad 1: Antes de comenzar la lectura, piensa en un momento en el que te hayas sentido desafiado a competir en algo. Responde:

1. ¿Qué sentimientos experimentaste?
2. ¿Qué estrategias utilizaste?
3. ¿Has tenido que lidiar con trampas o desafíos inesperados durante la competencia?

Cuéntame mediante un audio con tu voz.

Actividad 2: En base al título de esta leyenda haz un dibujo que pueda describir lo que puede suceder en esta historia.

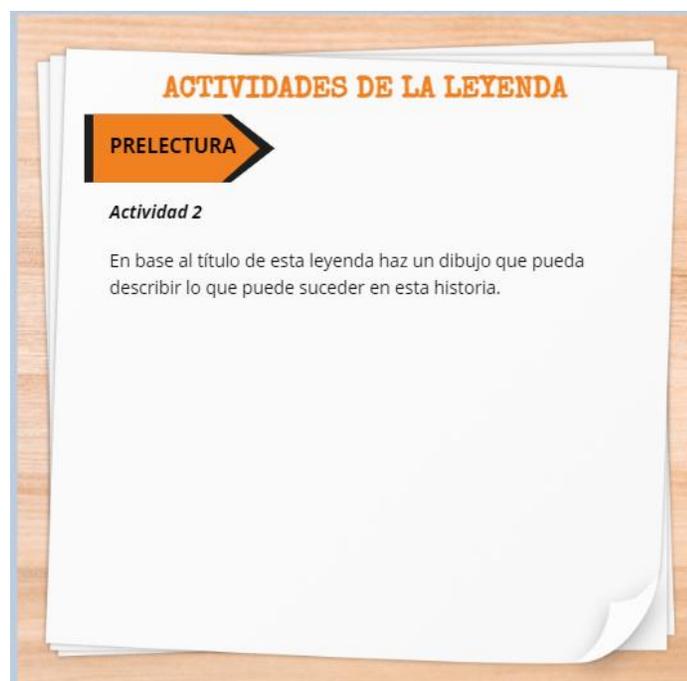
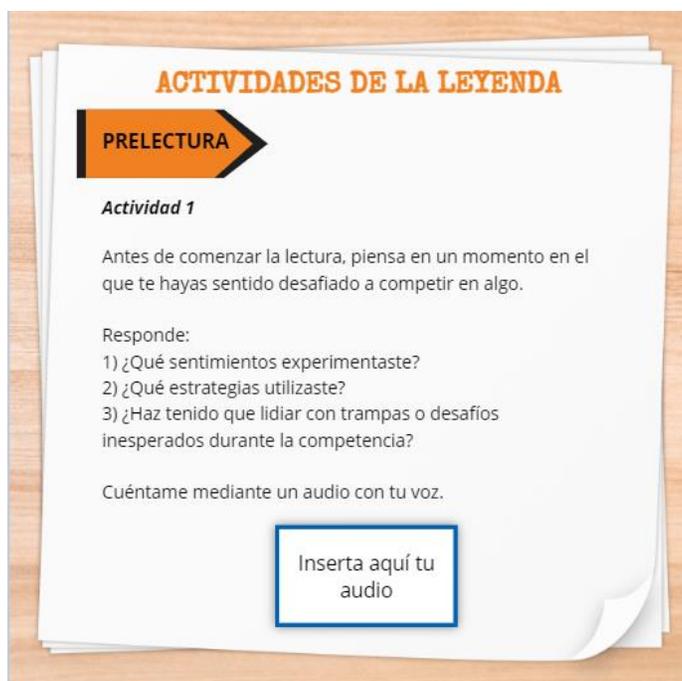


Gráfico 70 Actividades de pre lectura
Fuente: Bookcreator

Actividades de post lectura

Actividad 1: Grábate un video respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué ocurrió con el churo y el conejo en la competencia?
2. ¿Qué te gustó de la leyenda
3. ¿Qué te disgustó de la leyenda?
4. ¿Qué enseñanza te deja esta leyenda?

Actividad 2: Imagina un final alternativo para esta historia. ¿Qué podría haber sucedido si el Conejo hubiera sido más astuto o el Churo hubiera utilizado una estrategia diferente? Escribe o comparte tu versión del final.

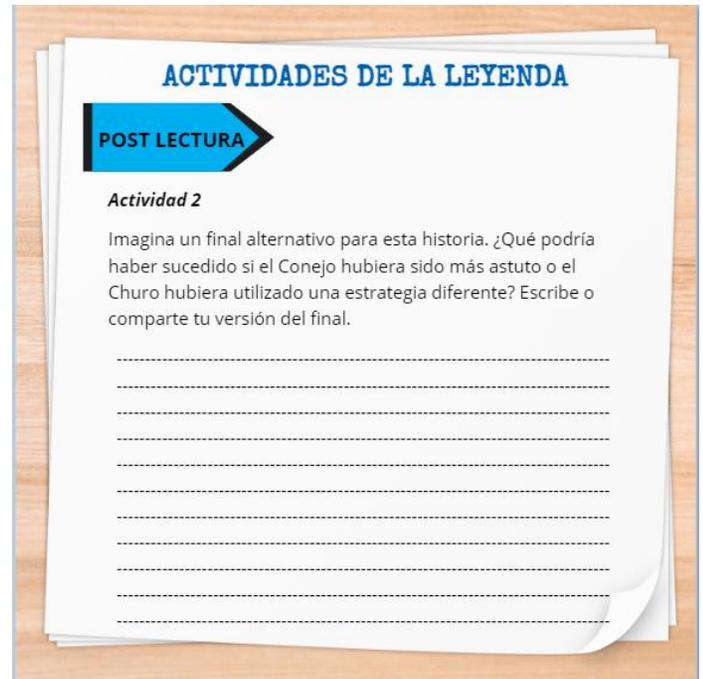
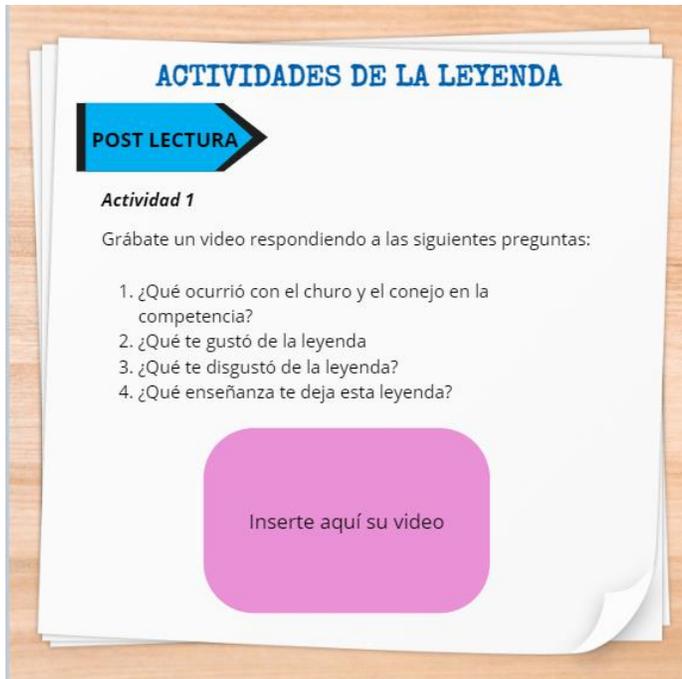


Gráfico 71 Actividades de post lectura
Fuente: Bookcreator

25) Las Culebras Encantadas

Actividades de prelectura

Actividad 1: Observa con atención el siguiente collage de fotos.

Actividad 2: Escribe una historia en base a las imágenes que observaste.

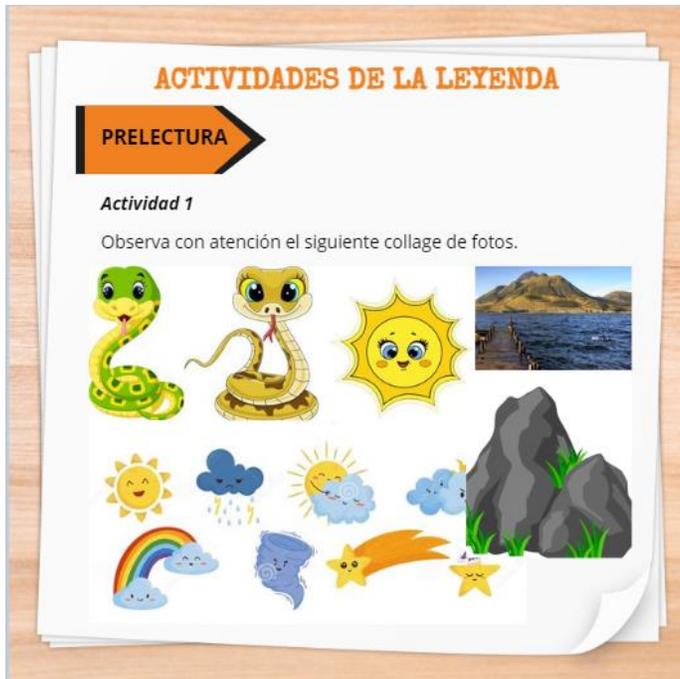


Gráfico 72 Actividades de pre lectura
 Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Dibuja la escena que más te gustó.

Actividad 2: Responde las siguientes preguntas:

1. ¿Qué fue lo que más te gustó de la leyenda?
2. ¿Qué parte te habría gustado que sea diferente?
3. ¿Qué opinas sobre cumplir promesas y asumir responsabilidades?

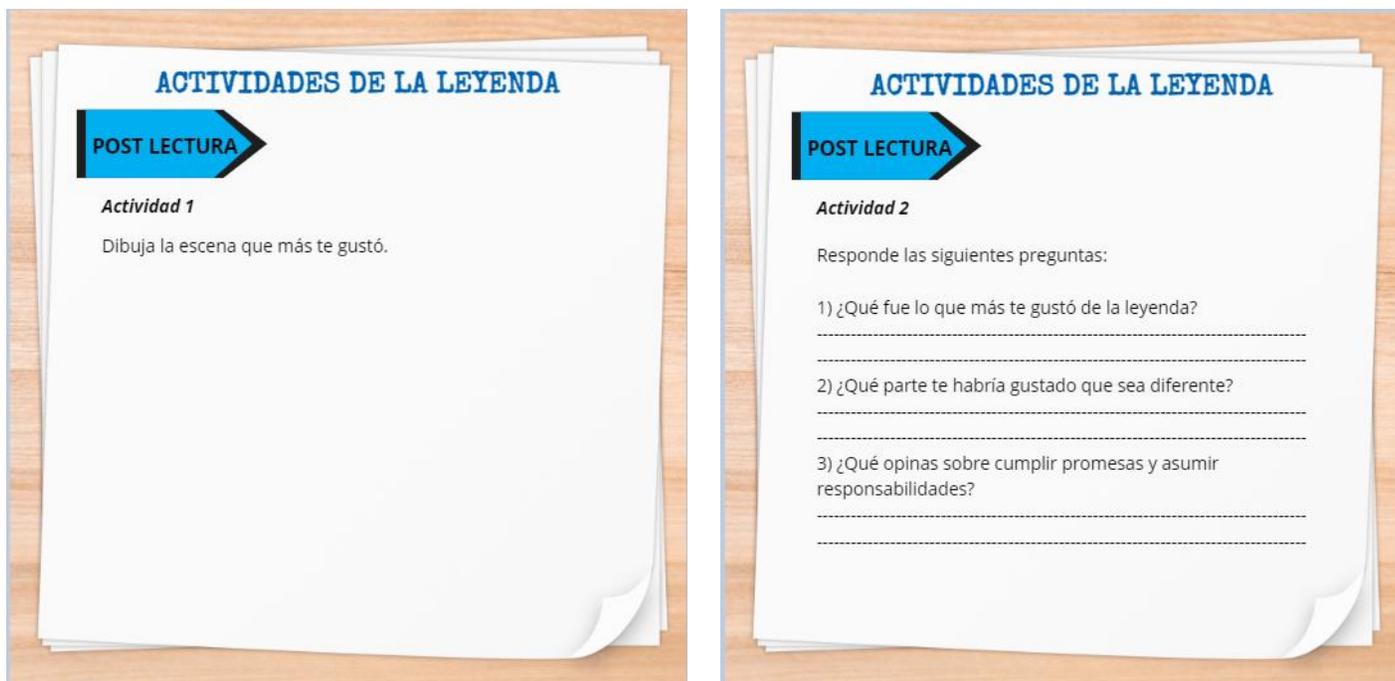


Gráfico 73 Actividades de post lectura

Fuente: Bookcreator

26) *El conejo y el lobo*

Actividades de prelectura

Actividad 1: Observa con atención las siguientes imágenes.

Actividad 2: Grabar un audio respondiendo a la siguiente pregunta:

1. ¿Qué crees que sucederá en esta leyenda?

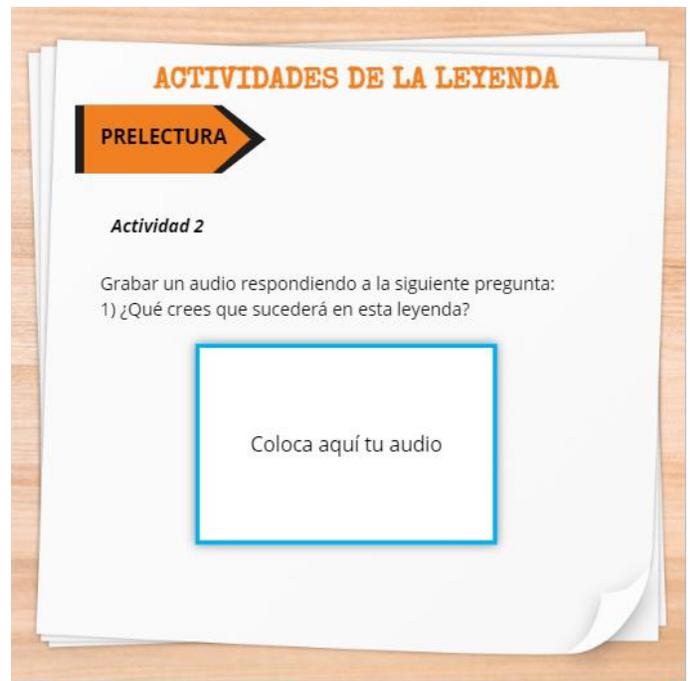


Gráfico 74 Actividades de pre lectura
Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Grábate un video respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué te gustó de esta leyenda?
2. ¿Qué te disgustó de la leyenda?
3. ¿Qué enseñanza te deja esta leyenda?

Actividad 2: Escribe que hubiera sucedido si el lobo no le habría hecho caso al conejo. Puedes añadir personajes secundarios.

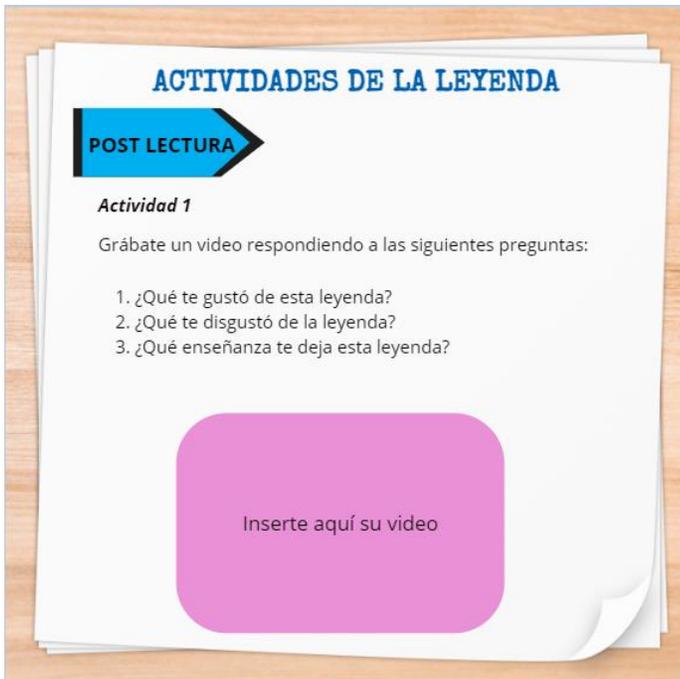


Gráfico 75 Actividades de post lectura
Fuente: Bookcreator

27) La garza y el gallinazo

Actividades de prelectura

Actividad 1: Observa con atención las siguientes imágenes:

Actividad 2: Grabar un audio respondiendo a las siguientes preguntas:

1. Describe las imágenes; cuáles crees que son sus principales características.
2. ¿Qué papel jugará la garza y el gallinazo en esta leyenda?

Actividad 3: Piensa en tus propias experiencias o situaciones en las que hayas sentido inseguridad o deseos de cambiar algo en ti mismo. Explícalo brevemente.



Gráfico 76 Actividades de pre lectura

Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Resume la leyenda, grábate un video explicando:

1. ¿Qué ocurrió en la historia?
2. ¿Cuáles son los personajes principales y cuál es el conflicto?

Actividad 2: Responde las siguientes preguntas:

1. ¿Qué te gustó de la leyenda?
2. ¿Qué te disgustó de la leyenda?
3. ¿Qué opinas sobre la actitud del gallinazo?
4. ¿Qué enseñanza te deja esta leyenda?

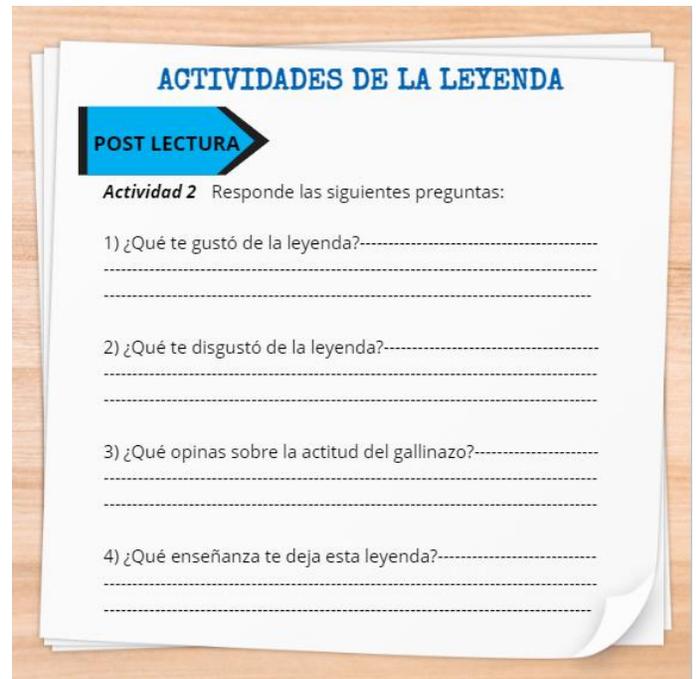
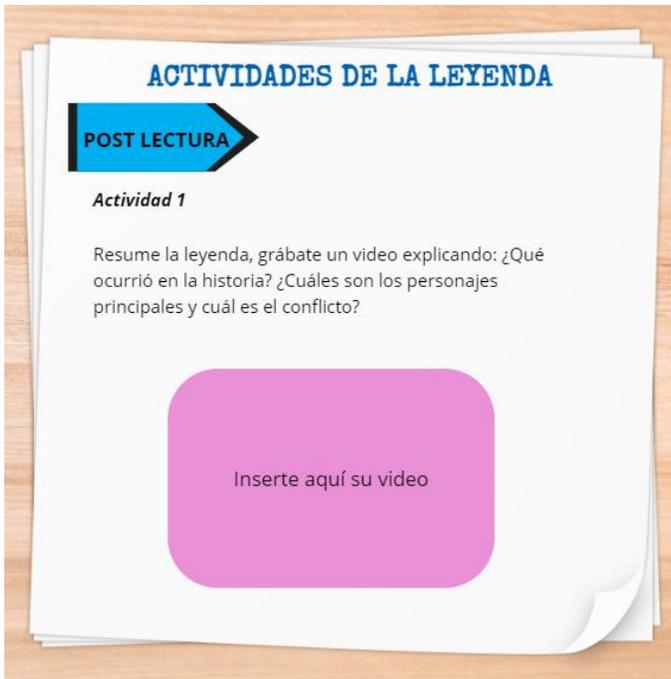


Gráfico 77 Actividades de post lectura
Fuente: Bookcreator

28) La caja ronca

Actividades de prelectura

Actividad 1: Escribe lo que sabes sobre estas palabras: fantasmas, chacra, tesoros, caja ronca, vela fúnebre, carroza

Actividad 2: Grabar un audio respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Tus padres o abuelos alguna vez te han contado alguna historia sobre tesoros perdidos?
2. ¿Qué crees que significa Caja Ronca en esta leyenda?
3. ¿Qué esperas que suceda en esta leyenda?

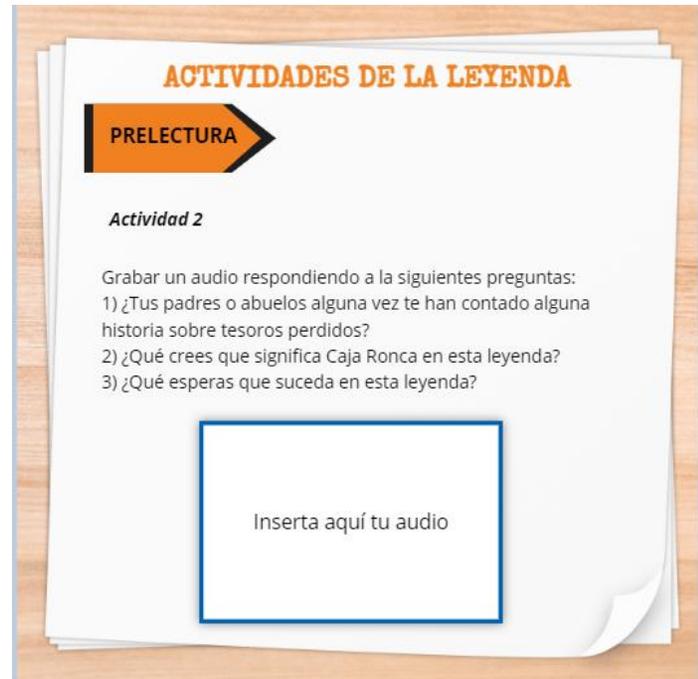


Gráfico 78 Actividades de pre lectura
Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Grábate un video respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué encuentran los chicos cuando observan a la procesión de la Caja Ronca?
2. ¿Qué papel juega la curiosidad en la historia? ¿Cómo afecta las decisiones de los personajes?
3. ¿Qué elementos de misterio y sobrenatural encuentras en la leyenda? ¿Cómo contribuyen a la trama y al ambiente de la historia?
4. ¿Qué enseñanza te deja esta leyenda?

Actividad 2: Dibuja la escena que más te gustó de esta historia.

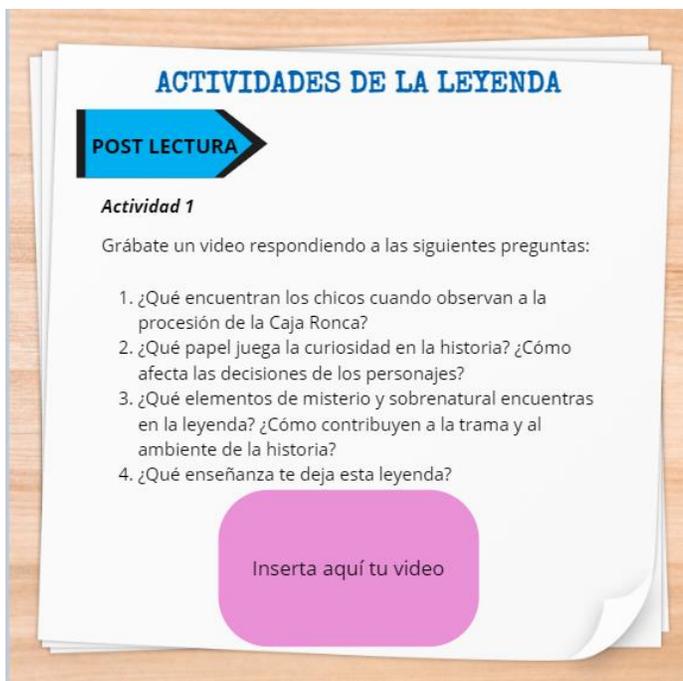


Gráfico 79 Actividades de post lectura
Fuente: Bookcreator

29) Becerro de oro

Actividades de prelectura

Actividad 1: En base al título de la leyenda, escribe una breve historia que haga volar tu imaginación.

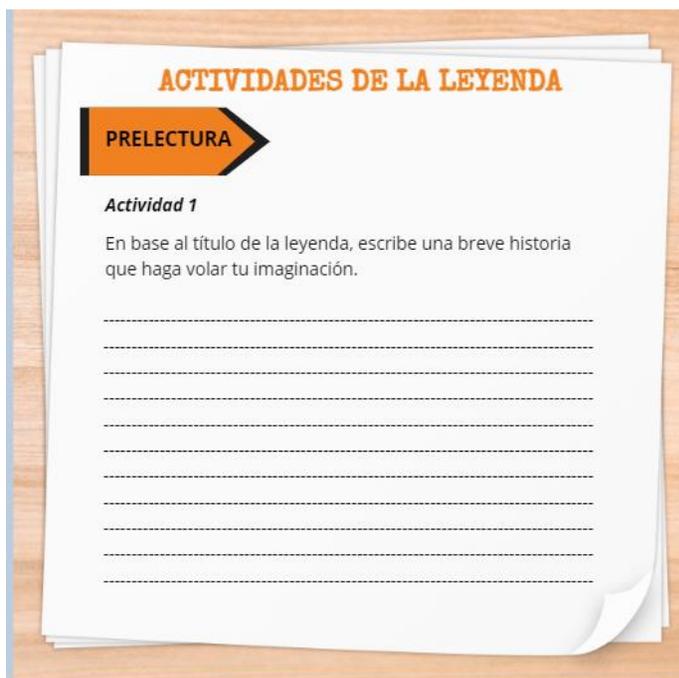


Gráfico 80 Actividades de pre lectura
Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Grábate un video respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué criaturas emergen de la enorme piedra y cómo se describen?
2. ¿Cómo reaccionan las personas al ver al becerro de oro y a las criaturas emergentes?
3. ¿Qué emociones o sensaciones evoca la descripción del becerro y las criaturas en la leyenda?
4. ¿Qué crees que simboliza el becerro de oro en la historia?
5. ¿Hay alguna moraleja o lección que puedas extraer de la leyenda?

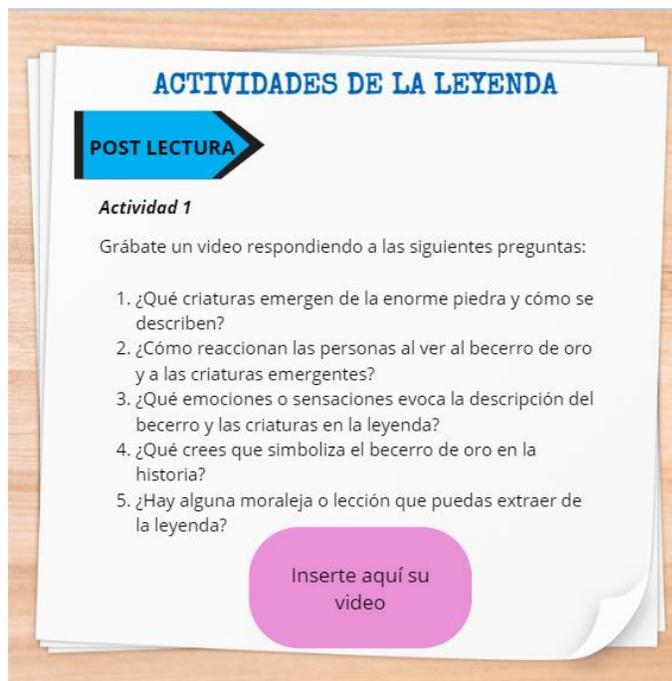


Gráfico 81 Actividades de post lectura
Fuente: Bookcreator

30) *El duende de la laguna de Yahuarcocha*

Actividades de prelectura

Actividad 1: Realiza predicciones sobre la historia en función del título. ¿Qué crees que sucederá en la leyenda? ¿Cuál será el papel del duende?

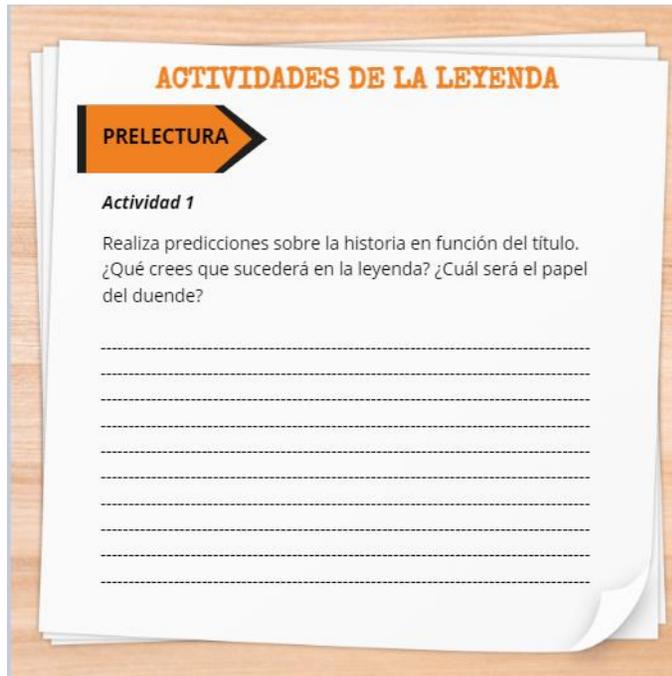


Gráfico 82 Actividades de pre lectura

Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: Grábate un video respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo es el duende de Yahuarcocha físicamente?
2. ¿Cuándo suele aparecer?
3. ¿Qué sonidos hace para asustar a la gente?
4. ¿Qué creencia existe sobre el por qué el duende vive en la laguna?
5. ¿Qué es lo que más te sorprendió de la leyenda?

6. ¿Qué enseñanza te deja esta lectura?

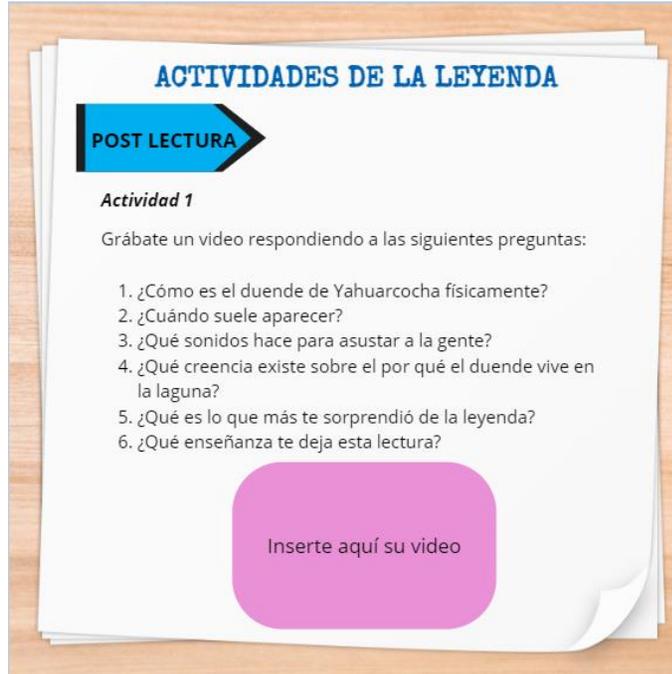


Gráfico 83 Actividades de post lectura

Fuente: Bookcreator

31) *Las 3 piedras del Tahuando*

Actividades de prelectura

Actividad 1: Resuelve el siguiente acertijo:



Gráfico 84 Actividades de pre lectura
Fuente: Bookcreator

Actividades de post lectura

Actividad 1: Compón una canción inspirada en esta leyenda. Debes grabarte cantándola.

Actividad 2: Responde las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo eran las tres hermanas en términos de apariencia?
2. ¿Qué intentaron hacer tres hombres malvados a las hermanas mientras se bañaban?
3. ¿Qué les ocurrió a las hermanas cuando los hombres malvados intentaron hacerles daño?
4. ¿Cuándo se vuelven a transformar en hermosas mujeres, según la leyenda?
5. ¿Qué enseñanza te deja esta leyenda?

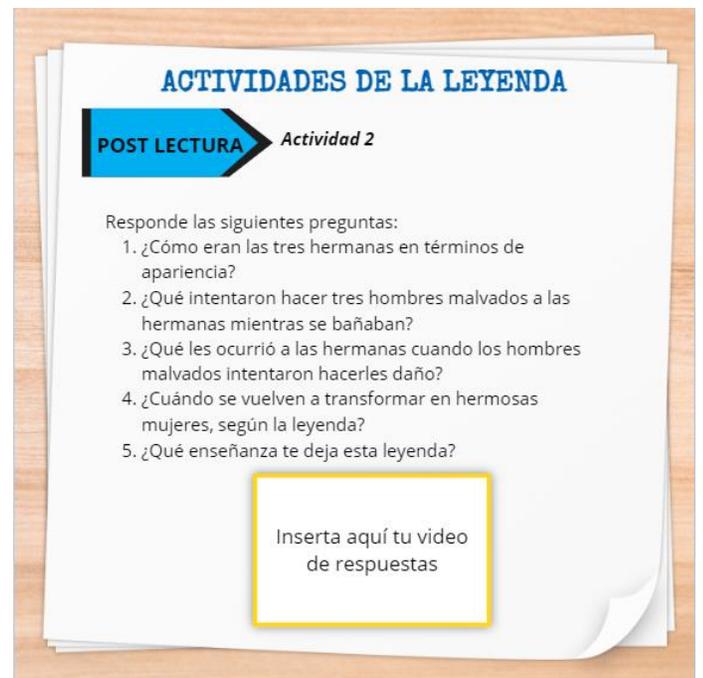
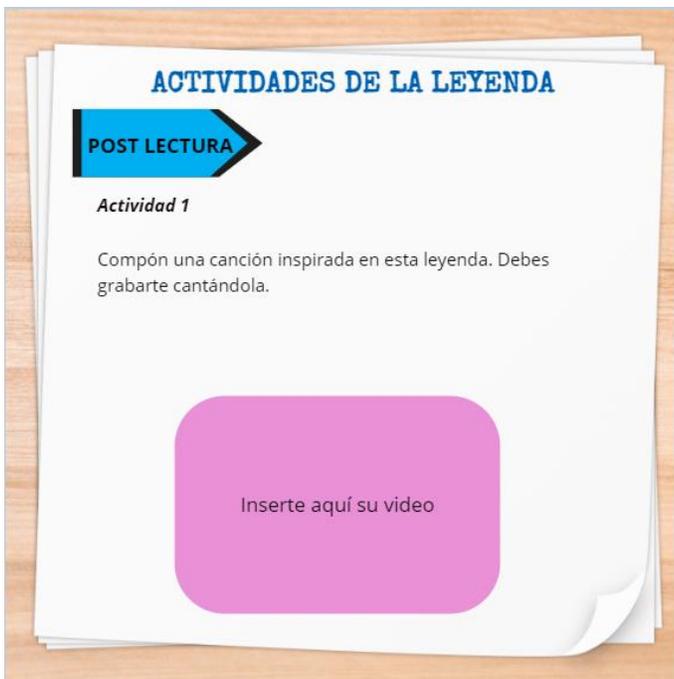


Gráfico 85 Actividades de post lectura
Fuente: Bookcreator

32) *Las brujas blancas de Ibarra*

Actividades de prelectura

Actividad 1: Lee con atención la siguiente adivinanza y resuélvela:

Con su sombrero puntiagudo y su escoba en mano,

Vuela por la noche bajo la luna en su plano.

Con risa traviesa y poderes secretos,

¿Quién es esta figura de cuentos y relatos perfectos?

Actividad 2: Escribe lo que sabes de las siguientes palabras:

Hechizo, volar, bruja, ritual, broma, verrugas, aguardiente, espiar

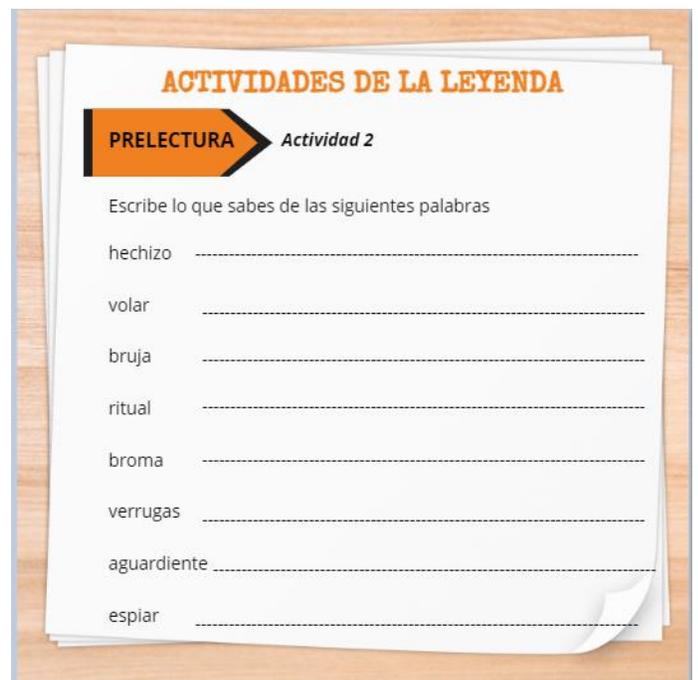
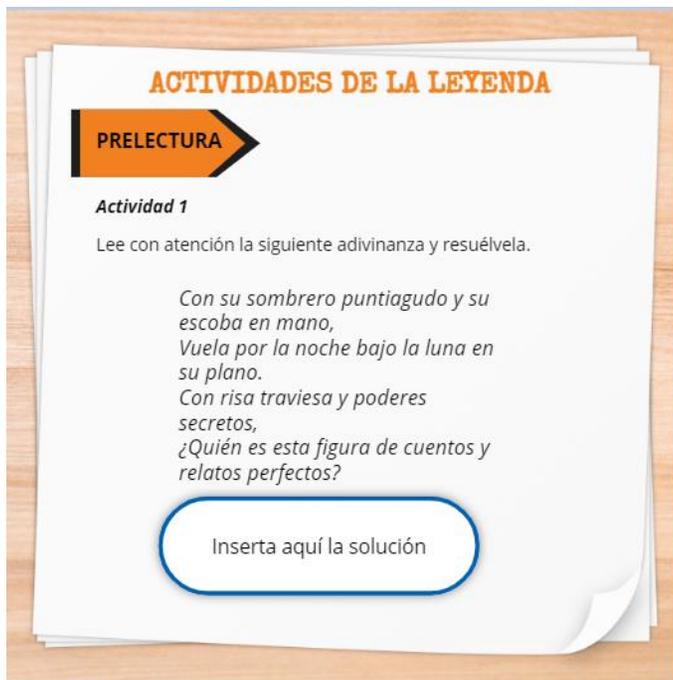


Gráfico 86 Actividades de pre lectura

Fuente: Bookcreator

Actividades de poslectura

Actividad 1: En grupos dramatizar una escena que más les haya gustado o toda la leyenda. Se debe subir el video de la grabación.

Actividad 2: Grábate un audio respondiendo las siguientes preguntas:

1. ¿Qué características físicas tenían las brujas?
2. ¿En qué solía convertir a los chicos que las molestaban?
3. ¿Qué es lo que más te gustó de esta leyenda?
4. ¿Qué parte te hubiera gustado que sea diferente?
5. ¿Cuál es la moraleja de esta leyenda?

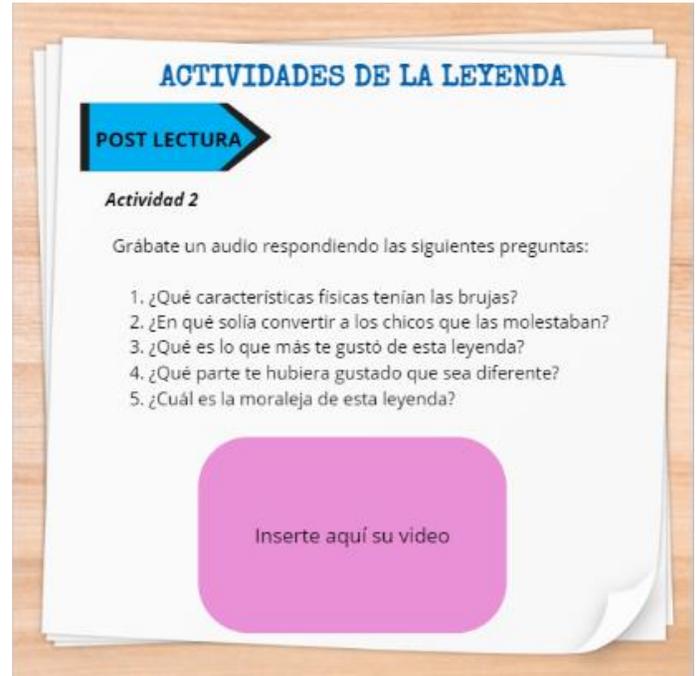


Gráfico 87 Actividades de pre lectura
Fuente: Bookcreator

Acceso a la biblioteca de BookCreator

Es importante mencionar que, este link: <https://read.bookcreator.com/library/-Nz6khWrB00QCUfIVQSq>, es el acceso a la biblioteca completa de las leyendas imbabureñas, donde se podrá visualizar las 32, se puede leer y escuchar cada una de las leyendas que se encuentran etiquetadas en las portadas para encontrarlas más fácilmente. Para la realización de las actividades dentro de la herramienta digital, es necesario la creación de un usuario y una contraseña y se podrá trabajar en clase simultáneamente

en grupos de estudiantes a los que se les destinará una leyenda en específico. De igual manera después de crear el usuario y la contraseña con un correo electrónico se debe ingresar el código de invitación: "RYKWZFV" y se procederá a trabajar según las indicaciones y grupos creados en clase por la docente encargada.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES:

- Se determinó que en el caso de existir un cuaderno digital lúdico interactivo con leyendas imbabureñas tanto los estudiantes como los docentes si lo utilizarían de esta manera aumentaría significativamente el interés por la lectura y por ende el fortalecimiento de las destrezas lectoras en los niños de educación básica media.
- Se diagnosticó que la mayoría de los docentes de educación básica media perciben un nivel "Regular" de comprensión lectora en sus estudiantes, lo que sugiere que los niños de educación básica media tienen un nivel intermedio en el desarrollo de destrezas lectoras.
- Se elaboró el estado del arte para concluir que los entornos digitales están estrechamente relacionados con el desarrollo de destrezas lectoras, ya que al incluir herramientas tecnológicas los niños ponen más interés a la lectura y a todo el proceso lector.
- Después del análisis la herramienta digital que permitió la elaboración del cuaderno digital lúdico interactivo para el fomento de las destrezas lectoras con leyendas imbabureñas fue Bookcreator, una plataforma muy amigable para los niños, docentes y padres de familia, que son pilar fundamental en la enseñanza-aprendizaje de la lectura.

RECOMENDACIONES:

- Continuar el desarrollo de cuadernos digitales lúdicos interactivos, especialmente aquellos que integren contenido cultural como leyendas imbabureñas, con el objetivo de mantener el alto interés por la lectura. Se sugiere compartir estas experiencias entre docentes para enriquecer la variedad de recursos disponibles y promover buenas prácticas.
- Se recomienda proporcionar formación continua a los docentes, involucrar a los padres en el proceso educativo y establecer un sistema de monitoreo constante para evaluar y ajustar

las intervenciones según sea necesario. Estas acciones tienen como objetivo fortalecer la comprensión lectora en la educación básica media de manera integral.

- Introducir de manera continua herramientas tecnológicas en el currículo educativo, aprovechando la conexión positiva entre entornos digitales y el desarrollo de destrezas lectoras. Se sugiere facilitar la formación docente en el uso efectivo de estas herramientas.
- Fomentar la adopción generalizada de Bookcreator en entornos educativos, proporcionando capacitación adicional sobre sus características y funcionalidades tanto a docentes como a padres de familia. Esta plataforma amigable y efectiva puede maximizar su impacto en el fomento de destrezas lectoras, especialmente al integrar leyendas locales en su uso.

Bibliografía

(s.f.).

Benítez Lima, M., Barajas Villarrue, J., & Hernández Uresti, I. (Mayo de 2014). Efecto de la aplicación de una estrategia de comprensión de lectura en un entorno virtual. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 16(3), 71-87.

Hidalgo Angulo, I. (2023). *Cuaderno Digital Educación Inicial*. Obtenido de Studocu:

<https://www.studocu.com/ec/document/instituto-tecnologico-superior-Quito-metropolitano/comunicacion-oral-y-escrita/cuaderno-digital-didactica-aplicada/39600965>

Rosero Morales, E., Pérez Constante, M., & Ruiz Morales, M. (2020). Proceso didáctico y destrezas en la lectura en niños de primer año de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(16).

Aguilera, J. E., Cuéllar, M., & Gutiérrez, Á. A. (2019). Con mi cuaderno digital voy leyendo y comprendiendo: Una estrategia para la comprensión lectora en el aula. Obtenido de <http://repository.usta.edu.co/handle/11634/12874>

Almagro, J. V. (Junio de 2014). *La comprensión lectora en el entorno digital. Una propuesta para el aula de primaria*. (U. d. Jaén, Editor) Recuperado el 15 de Julio de 2023, de <https://crea.ujaen.es/handle/10953.1/1044>

Andreev, A. (2022). *Google Slides: qué es y cómo usarlo*. Obtenido de <https://apix-drive.com/es/blog/useful/google-slides-que-es-y-como-usarlo>

Arguedas, J. M. (2018). *mitos, leyendas y cuentos peruanos*.

Arroyo, M., Quinn, L., Paretto, L., & Grove, K. (2021). Content Analysis of Digital Tools Use During 2020-21 Remote Teaching. *Educational Research: Theory and Practice*, 33(1), 55-60.

Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador.

Astudillo, D. (2019). *Trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciado en Ciencias de la Educación mención Básica*. Obtenido de

<https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4978/1/1.%20ESTRATEGIAS%20DID%203%81CTICAS%20Y%20SU%20INCIDENCIA%20EN%20LAS%20HABILIDADES%20LECTORAS%202.pdf>

Ayala Tagmasi, D., & Lescay Blanco, D. (2022). Destrezas en la lectura comprensiva en los estudiantes de primer año de Bachillerato. *Cognosis*.

Ayala, D. M., & Lescay, D. M. (2021). Destrezas en la lectura comprensiva en los estudiantes de primerañode Bachillerato. *Revista Cognosis*. Recuperado el 25 de Noviembre de 2023, de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/5374/5556>

Baregama, S., & Rita , A. (April de 2021). Analysis of digital tools of learning. *International Journal of Multidisciplinary Educational Research*.

Barroso Jerez, C. (Diciembre de 2013). Sociedad Del Conocimiento Y Entorno Digital. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 61-86.

Beltrán, L., & Benavides, V. (2023). *Actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo de lenguaje oral en niños de educación inicial*. Obtenido de Universidad Salesiana: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf>

Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (1994). *Enseñar Lengua*. Barcelona: GRAÓ, de IRIF, S.L. Obtenido de https://dpe.upnfm.edu.hn/espacios_formativos/LENGUA_Y_LITERATURA/Ense%C3%B1ar%20Lengua%20-%20Daniel%20Cassany.pdf

Castañeda, L., Salinas, J., & Adell, J. (Junio de 2020). Hacia una visión contemporánea de la Tecnología Educativa. *Digital Education Review*(37), 240-268.

Castro, C., & Mendoza, F. (2022). Estrategia de aprendizaje para fomentar la lectura comprensiva, a través de herramientas digitales en estudiantes de octavo año básico. *Dialnet*, 21(1). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8627137>

Ceballos, A., Ibañez, P., & Pérez, C. (2016). Seguridad y destreza autoreportadas en la formación de competencias clínicas obstétricas en estudiantes de obstetricia. *Scielo*, 30(2). Obtenido de

- Educación Médica Superior, : http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412016000200010&lng=es&tlng=es.
- Cerezo Vera, M. M., & Rivadeneira Barreiro, M. P. (12 de julio de 2022). Uso de herramientas tecnológicas para mejorar la comprensión lectora. *Polo del Conocimiento*, 7(7), 779-791. Recuperado el 2023 de Julio de 16, de Polo del Conocimiento: <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/4252/10038>
- Chacaguasay, E., & Larreal, A. J. (Febrero de 2023). Comprensión lectora: una vía de práctica para el desarrollo de la metacognición. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. Recuperado el Enero de 2024, de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5047/7660>
- Cordón, J. A. (Diciembre de 2016). La lectura en el entorno digital: nuevas materialidades y prácticas discursivas. (Universidad de Salamanca, Ed.) *Revista chilena de literatura*, 35.
- Cortés, A., & Garcia, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio- Colombia. *Revista Interamericana de investigación, educación y pedagogía*. Obtenido de <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/4746/4484>
- Cujilema, R., & Castro, A. Z. (2022). Herramientas digitales para el desarrollo de la comprensión lectora. *PACHA Revista de Estudios Contemporáneos del Sur Global*, 3(9). Obtenido de PACHA Revista contemporánea del Sur: <https://revistapacha.religacion.com/index.php/about/article/view/131>
- Del Hambre, F. (2021). *Cuaderno digital de dibujante: despierta tu creatividad*. Obtenido de Domestika: <https://www.domestika.org/es/courses/1564-cuaderno-digital-de-dibujante-despierta-tu-creatividad/reviews?page=4>
- Durango, Z. (2020). *UNINÚÑEZ*. Obtenido de <https://www.curn.edu.co/lineas/lectura/896-lectura-y-sus-tipos.html>
- Genially*. (2023). Obtenido de <https://view.genial.ly/64487cf1621bd9001841b15a/interactive-content-arbol-de-problemas-ii>
- González López, M. (2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación

- primaria. *Revista Estudios en Educación*, 45-68.
- Grellet, F. (1981). *Developing Reading Skills*. Obtenido de Cambridge University Press.
- Grotberg, E. (2002). *Resiliencia*.
- Haro, R., & Yépez, G. (2022). El uso de herramientas de Office. *Scielo*. Obtenido de <http://www.scielo.org.pe/pdf/reh/v32n3/1019-4355-reh-32-03-319.pdf>
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (Cuarta ed.). Mexico DF, Mexico: McGraw-Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ta ed.). México. Obtenido de <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Herrera. (1998). *Confiabilidad y validez de Instrumentos*.
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2022). *Informe Nacional Ser Estudiante*. Quito: Ineval.
- Jaramillo, D. C., & Tene, J. E. (26 de Abril de 2022). Explorando el Uso de la Tecnología Educativa en la Educación Básica. *Podium*, 41, 91-104.
- López Gorozabel, O., Malla Valdiviezo, R., Arévalo Indio, J., & Intriago Cedeño, M. (2023). *Análisis sobre el uso de herramientas digitales utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. caso: educación básica*. Recuperado el 31 de Julio de 2023, de Journal ScientificMQRInvestigar : <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/340/1423>
- Machado, E. F., & Montes de Oca, N. (Diciembre de 2020). Competencias, currículo y aprendizaje en la universidad. Examen de los conceptos previos y configuración de una nueva definición. *Scielo*, 416. Obtenido de conceptos previos y configuración de una nueva definición
- Macías, J., López, J., Ramos, G., & Lozada, F. (2020). Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: el manejo de plataformas online en el contexto académico. *Rehuso*, 5(3), 62-69.
- Martínez, Z. (2023). *Estudio de las dificultades de comprensión lectora en el alumnado de Educación Primaria*. Obtenido de

https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/14541/TFG1314_MART%20CDNEZ%20OLIVEIRA,%20ZAIDA.pdf?sequence=1

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de EGB y BGU Lengua y Literatura*. Recuperado el 26 de Julio de 2023, de Ministerio de Educación: <chrome-extension://efaidnbmninnkpbpcjpcglclefindmkaj/https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>

Ministerio de Educación. (2022). *Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales*. Quito.

Ministerio de Educación. (2023). *Acuerdo Nro. MINEDUC-2023-00008-A*. Quito.

Moreno, C., & Marqués, L. (2023). Implementation of web 2.0 tools to improve reading comprehension in basic primary. *Revista de Investigación Educativa. Arbitrada - Edición Semestral*, 1(20).
Obtenido de <https://doi.org/10.56219/dialectica.v1i20.1654>

Moreno, M. E. (2011). *Los desafíos para el creativo del siglo XXI_ María-Eugenia-Moreno- Unidad_2_Act_1*.

Mujica, R. (9 de Febrero de 2020). Fundamentals of Educational Technology. *Revista internacional Tecnología Educativa Docentes 2.0*, 8(1), 15-20.

OECD. (2019). *Comprensión lectora*. Obtenido de https://www.oecd.org/skills/Evaluaciones-de-competencias/All%20Items_ESP.pdf

Orellana, J. A., & Erazo, J. C. (2021). Herramientas digitales para la enseñanza de Matemáticas en pandemia: Usos y aplicaciones de Docentes. *Portal Amelia*, 4(8).

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, C. y. (2019). *Aportes para la enseñanza de la lectura*. París, Francia. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000244874>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, C. y. (2022). *El estudio ERCE 2019 y los niveles de aprendizaje en lectura: ¿Qué nos dicen y cómo usarlos para mejorar los aprendizajes de los estudiantes?* París, Francia. Recuperado el 03 de Junio de 2023, de UNESCO: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382747?locale=en>

- Paredes, E. E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Recuperado el 26 de Julio de 2023, de Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf
- Pérez, M. I. (Julio de 2019). *Diseño de Webquests para la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera: aplicaciones en la adquisición de vocabulario y la destreza lectora*. Obtenido de Tesis doctoral: https://www.academia.edu/101678446/Dise%C3%B1o_de_Webquests_para_la_ense%C3%B1anza_aprendizaje_del_ingl%C3%A9s_como_lengua_extranjera_aplicaciones_en_la_adquisici%C3%B3n_de_vocabulario_y_la_destreza_lectora
- Pineda Castillo, K. (2021). Uso de Tecnología como Recurso Preponderante en el Aprendizaje a Distancia en. *Revista Internacional Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 11(1).
- Ponce, D., & Ochoa, S. (2021). Genially como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación general básica. *Koinonía*. Obtenido de <https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1495>
- Quinto, M. C. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de la comprensión lectora en la educación a distancia. *12(2)*, 114-20. Obtenido de <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.2.348> Filiación y grado académico 1 I.E. Ramón Castilla, Cangallo, Ayacucho, Perú. a Maestro en Educación, mención Gestión Educativa. Marino Cayetano Quinto Román1, <https://orcid.org/0000-0002-9488-813X>
- Ramirez, L. (2023). *Cuaderno digital interactivo para el desempeño docente en el nivel de educación general básica*. Obtenido de Proyecto de investigación, maestría en innovación en educación: <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/84548765-bb49-4528-b80e-69ed92ff27f0/content>
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de Real Academia

- Española: <https://www.rae.es/drae2001/destreza>
- Reporte de la lectura. (27 de Noviembre de 2023). *El proceso de la lectura*. Obtenido de <https://reportedelectura.org/proceso-de-lectura>
- Rodríguez, I. (21 de Abril de 2020). *Cuaderno de actividades para aprendizaje en casa. Educación Inicial*. Recuperado el Julio de 2023, de ISSUU: https://issuu.com/may_ismael/docs/educacioninicial
- Ruiz, L., & Wilson, I. (2022). El uso de la herramienta digital canva como estrategia en la enseñanza. *Redalyc*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167005/html/>
- Ruiz, M. (Diciembre de 2020). Niveles de comprensión lectora en la educación superior. 3(1). Recuperado el Octubre de 2023, de <https://revista-cientifica-internacional.org/index.php/revista/article/download/35/97/167>
- Sánchez, M. C. (2019). *DESARROLLO DE UN CUADERNO DIGITAL INTERACTIVO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE MATEMÁTICA DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA*. Recuperado el 24 de Julio de 2023, de Proyecto de investigación y desarrollo previo a la obtención del título de Magister: <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2405>
- Sánchez, M. C. (2019). *DESARROLLO DE UN CUADERNO DIGITAL INTERACTIVO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE MATEMÁTICA DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA*. Recuperado el 24 de Julio de 2023, de Proyecto de investigación y desarrollo previo a la obtención del título de Magister: <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2405>
- Silva, C. (2022). *LAS DIFICULTADES DE DECODIFICACIÓN IMPIDEN LA ADECUADA COMPRENSIÓN LECTORA*. Obtenido de LADISLEXIA: <https://www.ladislexia.net/decodificacion-comprension-lectora/>
- Silva, S. A. (Enero de 2021). La comprensión lectora y los avances en la educación básica regular. *Polo del conocimiento*. Recuperado el Noviembre de 2023, de

- <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2193>
- Simbaña, V., Pardo, G., & Gallegos, J. (2021). Estudios de destrezas y habilidades durante el proceso lector. *Alternancia – Revista de Educación e Investigación*. Obtenido de Revista de Educación e Investigación: <https://revistaalternancia.org/index.php/alternancia/article/view/694/1857>
- Snow, C. (2002). *Reading for Understanding Toward an R&D Program in Reading Comprehension*. Santa Mónica, CA: RAND Corporation. Obtenido de https://www.rand.org/pubs/monograph_reports/MR1465.html
- Social OVTT. (2014). *Cuaderno digital*. Recuperado el 2023, de Social OVTT: <http://socialovtt.blogspot.com/p/cuaderno-digital.html>
- Solé, I. (01 de Mayo de 2012). *Competencia lectora y aprendizaje*. Obtenido de <https://doi.org/10.35362/rie590456>
- Solís, M., Cambo, N., & Poaquiza, M. (2022). Book Creator como herramienta didáctica para promover la escritura en los estudiantes. doi:<https://doi.org/10.29018/issn.2588-1000vol6iss46>.
- Tacuri, F. P., & Toledo, C. (2022). *Herramientas digitales interactivas para fortalecer la enseñanza de la comprensión lectora*. Recuperado el Julio de 2023, de ConcienciaDigital: <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/ConcienciaDigital/article/view/2355/5693>
- Tituaña, J. M. (2022). *Análisis de las herramientas tecnológicas para el desarrollo del hábito lector*. (Universidad Central del Ecuador, Ed.) Recuperado el 2023 de Julio de 15, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/28309>
- UNESCO. (2022). *UNESCO Patrimonio Cultural Inmaterial*. Recuperado el 19 de abril de 2023, de <https://ich.unesco.org/es/qu-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>
- Villegas, I. L., Rodríguez, M. A., Sotil, W. A., & Pérez, A. (2020). Estrategias de aprendizaje para la comprensión científica de. *San Gregorio*. Recuperado el Diciembre de 2023, de <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rsan/n38/2528-7907-rsan-38-00065.pdf>
- Vizio, P. S. (2022). “El multiverso de la lectura en pantallas”. Espacios alternativos y nuevas habilidades

- lectoras en los actuales entornos digitales. (U. d. Aires, Ed.) *Ciencias Sociales y Educación*, 11(22), 250-275.
- Zambrano García, L. (Abril de 2023). *Las TACS en el desarrollo de destrezas lectoras*. Recuperado el 31 de Julio de 2023, de Magister en Educación, mención Educación y Creatividad :
<http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/3147/1/MEDU-2023-025.pdf>
- Zambrano, G., Morales, F. F., Moreira, M. J., & Amaya, D. R. (Abril de 2021). Virtual resources as didactic tools applied in education in emergency situations. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 73-87.
- Zambrano, J. M., & Jalil, J. R. (Agosto de 2019). Educational technology as a tool for academic learning. *Polo del Conocimiento*, 4(8), 230-241.
- Zurita, C. E., Zaldívar, A., Sifuentes, A. T., & Valle, R. M. (2020). Critical analysis of virtual learning environments. *Redalyc*, 25(11), 33-47.

ANEXO 1
Encuesta a docentes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMERICA

MAESTRIA EN EDUCACION MENCION PEDAGOGIA EN ENTORNOSDIGITALES

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTE DE BASICA MEDIA SOBRE PROCESOS DE
LECTURA Y LAS HERRAMIENTAS QUE UTILIZAN**

OBJETIVO: Recopilar información de los docentes de básica media de la Unidad Educativa República del “Ecuador” que nos permita conocer las destrezas lectoras que han desarrollado los niños y las herramientas que utilizan los docentes para motivar a la lectura.

Encuestadora: Michelle Hinojosa

Encuestado:

Grado:

Lea detenidamente las siguientes preguntas y responda según su criterio:

- 1) El nivel de lectura en el cual se encuentran la mayoría de sus estudiantes corresponde a:**
 - a) Nivel Literal
 - b) Nivel Inferencial
 - c) Nivel Crítico-valorativo.
- 2) Los estudiantes tienen un nivel de comprensión lector:**
 - a) Excelente
 - b) Muy Bueno
 - c) Bueno
 - d) Regular
 - e) Malo
- 3) Los estudiantes extrapolan lo que leen de una manera:**
 - a) Excelente
 - b) Muy Bueno
 - c) Bueno

- d) Regular
 - e) Malo
- 4) **Los estudiantes han desarrollado el hábito de la lectura de manera:**
- a) Excelente
 - b) Muy Bueno
 - c) Bueno
 - d) Regular
 - e) Malo
- 5) **De las siguientes alternativas escribe el nombre del recurso que más utiliza como maestro para desarrollar el proceso lector; siendo 1 el más frecuente y 5 el menos frecuente:**
- Libros
 - cuentos
 - libros digitales
 - títeres
 - revistas
1.
2.
3.
4.
5.
- 6) **Usted como docente da cumplimiento a los 30 minutos de la lectura que exige el ministerio de Educación.**
- a) Siempre
 - a) Frecuentemente
 - b) Rara vez
 - c) Nunca
- 7) **En caso de existir un cuaderno activo lúdico que motive a la lectura; usted ¿si lo utilizaría?**
- a) Siempre
 - b) Frecuentemente
 - c) Rara vez
 - d) Nunca
- 8) **Los temas de lectura que utilizan para los procesos lectores son elegidos por:**
- e) Docente
 - f) Estudiante
 - g) Docente – Estudiante
 - h) Padres de familia.

- 9) Considera que al incluir leyendas Imbabureñas a los temas de lectura fomentaría la motivación y por consiguiente el desarrollo de destrezas lectoras.**
- a) Siempre
 - b) Frecuentemente
 - c) Rara vez
 - d) Nunca
- 10) A su criterio cuál es la etapa del proceso lector que más dificultades presentan los estudiantes :**
- d) Proceso de Prelectura
 - e) Proceso de Lectura
 - f) Proceso de Post Lectura

¡GRACIAS!

ANEXO 2
Encuesta a alumnos



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMERICA

MAESTRIA EN EDUCACION MENCION PEDAGOGIA EN ENTORNOSDIGITALES

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE BASICA MEDIA SOBRE PROCESOS DE LECTURA Y LAS HERRAMIENTAS UTILIZADAS

OBJETIVO: Recopilar información de los docentes de básica media de la Unidad Educativa República del “Ecuador” que nos permita conocer las destrezas lectoras que han desarrollado los niños y las herramientas que utilizan los docentes para motivar a la lectura.

Encuestadora: Michelle Hinojosa

Encuestado:

Grado:

Lea detenidamente las siguientes preguntas y responda según su criterio:

- 1) Cuando lees un texto; lo comprendes**
 - a) Totalmente
 - b) Parcialmente
 - c) Poco
 - d) Nada
- 2) El contenido de un tema de lectura lo relacionas con otros temas de la vida diaria de una manera:**
 - a) Excelente
 - b) Muy Bueno
 - c) Bueno
 - d) Regular
 - e) Malo
- 3) Con qué frecuencia lees**
 - a) Muy frecuentemente
 - b) Frecuentemente

- c) Rara vez
 - d) Nunca
- 4) Cuál de estos recursos utiliza más tu docente para leer**
- a) Libros
 - b) cuentos
 - c) libros digitales
 - d) títeres
 - e) revistas
- 5) Te gustaría que tu maestro utilice para la lectura herramientas como un computador o una Tablet**
- c) Si
 - d) No
- 6) Tu docente te permite que selecciones los temas de lectura**
- a) Siempre
 - b) Frecuentemente
 - c) Rara vez
 - d) Nunca
- 7) Te gustaría que dentro de los temas de lectura estuvieran leyendas Imbabureñas**
- a) Si
 - b) No

¡GRACIAS!

ANEXO 3

Validación de la propuesta

Para la validación de esta propuesta, se realizó una ficha de valoración según lo estipulado en el manual de estilo 2.1 de la Universidad Tecnológica Indoamérica, esta ficha fue aplicada a 3 expertos en el área de Lengua y Literatura y en el área de Sistemas. Aquí se hizo una autovaloración de cada especialista y se evaluó si tenían conocimientos teóricos sobre la propuesta, si han tenido la oportunidad de encontrarse con propuestas similares. Y también se realizó la valoración de la propuesta, que aspectos, objetivos y estructura tiene la propuesta, claridad de redacción, pertinencia del contenido, viabilidad para el contexto donde se propone, entre otros aspectos importantes de valoración.

Para verificar la aplicación de las fichas de observación se adjunta cada una con su respectiva firma de constancia.

Evaluador N°1



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA

MAESTRIA EN EDUCACION MENCION PEDAGOGIA EN ENTORNOSDIGITALES

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta: CUADERNO DIGITAL LÚDICO INTERACTIVO, CON LEYENDAS IMBABUREÑAS PARA POTENCIAR DESTREZAS LECTORAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA.

1. Datos personales del Especialista

Nombres y apellidos: Ariana Guissela Reina Herrera
Grado académico (área): Magister en Educación-Docente de Lengua y Literatura
Experiencia en el área: 6 años

2. Autovaloración del especialista

Marca con una "X"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL			
Observaciones: Ninguna			

3. Valoración de la propuesta

Marca con una "X"

Criterios	A	A	A	A
	Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	X		
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X			
Pertinencia del contenido de la propuesta	X			
Viabilidad para el contexto donde se propone	X			

Transferibilidad a otro contexto(si fuera el caso)	X				
Observaciones: La propuesta es pertinente al contexto cultural y a la modernización de los procesos educativos.					

MA: Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable

Firma: 

Nombre: Ariana Reina

Cédula: 100350400-6

Evaluador N°2



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMERICA**

MAESTRIA EN EDUCACION MENCION PEDAGOGIA EN ENTORNOSDIGITALES

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta: CUADERNO DIGITAL LÚDICO INTERACTIVO, CON LEYENDAS IMBABUREÑAS PARA POTENCIAR DESTREZAS LECTORAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA.

1. Datos personales del Especialista

Nombres y apellidos: Fabiola Jaqueline Posso Arias
Grado académico (área): Magister en Educación – Área Informática

Experiencia en el área: 30 años

2. Autovaloración del especialista

Marca con una "X"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL			
Observaciones: Ninguna			

3. Valoración de la propuesta

Marca con una "X"

Criterios	A	A	A	A
	Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	X		
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X			
Pertinencia del contenido de la propuesta	X			

Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferibilidad a otro contexto(si fuera el caso)	X				
Observaciones: Ninguna					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

Firma: 

Nombre: Jacqueline Passo

Cédula: 1001766171

Evaluador N°3



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMERICA**

MAESTRIA EN EDUCACION MENCION PEDAGOGIA EN ENTORNOSDIGITALES

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta: CUADERNO DIGITAL LÚDICO INTERACTIVO, CON LEYENDAS IMBABUREÑAS PARA POTENCIAR DESTREZAS LECTORAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA.

1. Datos personales del Especialista

Nombres y apellidos: Karen Rodriguez Baque
Grado académico (área): Magister en Educación-Área Informática

Experiencia en el área: 4 años

2. Autovaloración del especialista

Marca con una "X"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL			
Observaciones: Ninguna			

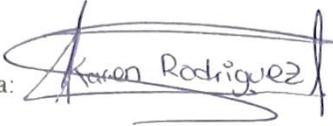
3. Valoración de la propuesta

Marca con una "X"

Crterios	A	A	A	A
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	X			
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X			

Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferibilidad a otro contexto(si fuera el caso)	X				
Observaciones: La propuesta es pertinente al contexto cultural y a la modernización de los procesos educativos.					

MA: Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable

Firma: 

Nombre: Karen Rodriguez

Cédula: 1004256743

ANEXO 4
Fotografías



La chificha

Danna Herrera



