



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
PEDAGOGÍA DE ENTORNOS DIGITALES**

TEMA:

**MOTIVACIÓN A LA LECTURA MEDIANTE RECURSOS EDUCATIVOS
MÓVILES.**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación con Mención en Pedagogía de Entornos Digitales

Autora:

Ana Lucia Pérez Cazares

Tutor:

Ing. Janio Lincon Jadán Guerrero, PhD

QUITO - ECUADOR

2022

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

Yo, Ana Lucía Pérez Cazares, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “MOTIVACIÓN A LA LECTURA MEDIANTE RECURSOS EDUCATIVOS MÓVILES”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación con Mención en Pedagogía de 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 Quito, a los 21 días del mes de abril de 2022, firmo conforme:

Autora: Ana Lucía Pérez Cazares

Firma:



Número de Cédula: 0401300033

Dirección: Imbabura, Ibarra, Sagrario

Correo Electrónico: anita_katty17@hotmail.com

Teléfono: 098 357 6798

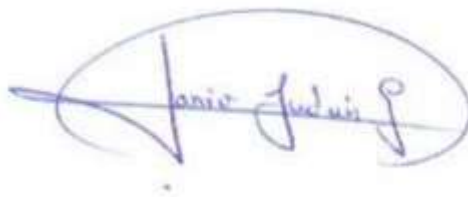
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “MOTIVACIÓN A LA LECTURA MEDIANTE RECURSOS EDUCATIVOS MÓVILES, ENFOCADO A NIÑOS DE CUARTO Y QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN VICENTE FERRER” DE LA PROVINCIA DE IMBABURA, CANTÓN IBARRA, PARROQUIA SANTO DOMINGO “presentado por Ana Lucía Pérez Cazares, para optar por el Título de Magister en Educación con Mención en Pedagogía de 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.

Quito, 21 de abril del 2022

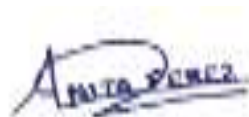


.....
Ing. Janio Lincon Jadán
Guerrero, PhD

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 con Mención en Pedagogía de Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 21 de abril del 2022



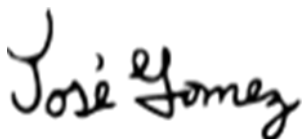
.....
Ana Lucía Pérez Cazares

0401300033

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: MOTIVACIÓN A LA LECTURA MEDIANTE RECURSOS EDUCATIVOS MÓVILES, previo a la obtención del Título de Magister en Educación con Mención en Pedagogía de Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 21 de abril del 2022



.....
Dr. José Manuel Gómez

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
Dra. Elizabeth Urrutia

VOCAL

DEDICATORIA

Mi trabajo de investigación está dedicado a Dios por ser siempre mi guía y aquel que me ha dado sabiduría y ánimo para culminar mis estudios.

A mis hijos que con su amor y cariño estuvieron siempre apoyándome en esta etapa importante, además a mis padres y hermano por el apoyo incondicional.

A mi tutor de tesis Ing. Janio Lincon Jadán Guerrero, PhD quién en cada momento me guió con mucha paciencia, profesionalismo a quien le agradezco infinitamente por haber accedido para ser mi guía en este proceso tan importante.

Finalmente retribuyo con cariño a mi querida Universidad Tecnológica Indoamérica por haberme acogido nuevamente.

Ana Lucia

AGRADECIMIENTO

Mis agradecimientos infinitos a la Universidad Tecnológica Indoamérica por ofrecerme esta maravillosa oportunidad de estudiar y prepararme profesionalmente. Además, agradezco a cada uno de mis distinguidos docentes quienes me supieron entregar sus valiosos conocimientos.

Finalmente quiero expresar mi gratitud a la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” por brindarme la oportunidad de desarrollar mi proyecto de investigación.

Ana Lucia

ÍNDICE DE CONTENIDO

Portada	i
AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN EJECUTIVO	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y Actualidad.....	2
Planteamiento del Problema.....	2
Pregunta de Investigación	4
Destinatarios del Proyecto	4
Objetivos	4
CAPÍTULO I	6
MARCO TEÓRICO.....	6
Antecedentes de la Investigación.....	6
Organizador Lógico de Variables	13
Constelación de Ideas de la Variable Independiente	14
Constelación de Ideas de la Variable Dependiente.....	15
Desarrollo Teórico del Objeto y Campo	16
Desarrollo de las Categorías Fundamentales de la Variable Independiente	16
Alfabetización	16

Enseñanza	17
Motivación a la Lectura	18
Características	18
Importancia	20
Niveles de Compresión Lectora.....	23
Nivel Literal	24
Nivel Inferencial	25
Nivel Crítico.....	25
Procesos Lectores.....	26
Prelectura	27
Lectura	27
Poslectura.....	27
Desarrollo de las Categorías Fundamentales de la Variable Dependiente.....	30
Innovación Educativa.....	30
Tecnología Educativa.....	31
Recursos Educativos Móviles	33
Definición	33
Método de Evaluación Móvil.....	34
Accesibilidad en Aplicaciones Móviles.....	34
Thinking Aloud.....	40
Usabilidad en Aplicaciones Móviles.....	41
Creación de Aplicaciones Móviles	44
Prototipado de Papel	44
App de Inventor	45
Programación de Bloques	46
Metodologías y Técnicas de DCU	47

Experiencias de Usuarios	47
Beneficios DCU	49
Implementación DCU	50
CAPÍTULO II	52
DISEÑO METODOLÓGICO	52
Paradigma de la Investigación	52
Modalidad de la Investigación	52
Aplicada	52
Tipos de Investigación	52
Bibliográfica Documental	53
De Campo	53
Proceso de recolección de los datos	53
Técnicas e instrumentos	54
Encuesta	54
Observación	55
Procedimiento para la recolección de información	56
Variable Independiente	57
Variable Dependiente	59
Validación de Instrumentos a través de Alfa de Cronbach	61
Análisis de Resultados	64
Análisis de la Encuesta realizada a Docentes	64
Análisis de la Encuesta realizada a Padres de Familia	74
Análisis de la Guía de Observación realizada a Estudiantes	84
CAPÍTULO III	93
PRODUCTO	93
Nombre de la Propuesta	93

Datos Informativos.....	93
Definición del Tipo de Producto.....	93
Metodología.....	95
Objetivos.....	96
General.....	96
Específicos.....	96
Estructura de la Propuesta.....	96
Evaluación de la Propuesta Innovadora.....	104
Evaluación de la Propuesta Innovadora.....	114
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	115
Conclusiones.....	115
Recomendaciones.....	116
BIBLIOGRAFÍA.....	117
ANEXOS.....	133

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1: Niveles de comprensión lectora	24
Cuadro 2: Características fundamentales de las TIC	32
Cuadro 3: Herramientas de búsqueda de información y contenidos.....	35
Cuadro 4: Herramientas de filtrado y selección de información.....	37
Cuadro 5: Herramientas de creación de contenidos.....	42
Cuadro 6: Población.....	53
Cuadro 7: Recolección de la información.....	55
Cuadro 8: Motivación a la Lectura	57
Cuadro 9: Recursos Educativos Móviles	59
Cuadro 10: Interpretación de la magnitud del coeficiente de confiabilidad de un instrumento	61
Cuadro 11: Coeficiente alto Alfa de Cronbach a docentes	62
Cuadro 12: Resultados de encuesta aplicada a docentes.....	62
Cuadro 13: Coeficiente muy alto Alfa de Cronbach a padres de familia.....	62
Cuadro 14: Resultados de encuesta aplicada a padres de familia	63
Cuadro 15: Coeficiente muy alto Alfa de Cronbach a estudiantes	63
Cuadro 16: Resultados de guía de observación aplicada a estudiantes.....	63
Cuadro 17: Motivación lectora	64
Cuadro 18: Ambiente lector.....	65
Cuadro 19: Estudiantes interesados y motivados.....	67
Cuadro 20: Opinión estudiantil sobre la lectura.....	68
Cuadro 21: Aplicaciones móviles lectoras.....	69
Cuadro 22: Recursos móviles y habilidades digitales.....	70
Cuadro 23: Tecnología móvil en proceso de enseñanza	72
Cuadro 24: Recursos educativos móviles	73
Cuadro 25: Motivación lectora	74
Cuadro 26: Ambiente lector.....	75
Cuadro 27: Estudiantes interesados y motivados.....	77
Cuadro 28: Opinión estudiantil sobre la lectura.....	78
Cuadro 29: Aplicaciones móviles lectoras.....	79
Cuadro 30: Recursos móviles y habilidades digitales.....	80

Cuadro 31: Tecnología móvil en proceso de enseñanza.....	82
Cuadro 32: Recursos educativos móviles	83
Cuadro 33: Motivación lectora	84
Cuadro 34: Ambiente lector.....	85
Cuadro 35: Didáctica lectora.....	86
Cuadro 36: Estudiantes interesados y motivados.....	87
Cuadro 37: Opinión estudiantil sobre la lectura.....	88
Cuadro 38: Aplicaciones móviles lectoras.....	89
Cuadro 39: Recursos móviles y habilidades digitales.....	90
Cuadro 40: Trabajo autónomo y grupal.....	91
Cuadro 41: Tecnología móvil en proceso de aprendizaje.....	92
Cuadro 42: Recursos educativos móviles	93
Cuadro 43: Estructura de la propuesta	103

ÍNDICE GRÁFICOS

Gráfico 1: Categorías Fundamentales	13
Gráfico 2: Red conceptual variable independiente	14
Gráfico 4. Estadística hábito de lectura en Ecuador	20
Gráfico 5: Explicación básica de la comprensión del texto	23
Gráfico 6: Proceso de lectura	26
Gráfico 7: Tipos de lectura.....	28
Gráfico 8: Herramienta TIC para la clase de Lengua y Literatura.....	33
Gráfico 8: Fases de la experiencia del usuario.....	49
Gráfico 9: Motivación lectora	64
Gráfico 10: Ambiente lector	65
Gráfico 11: Estrategias de lectura	66
Gráfico 12: Estudiantes interesados y motivados	67
Gráfico 13: Opinión estudiantil sobre la lectura	68
Gráfico 14: Aplicaciones móviles lectoras	69
Gráfico 15: Recursos móviles y habilidades digitales	70
Gráfico 16: Recursos educativos móviles.....	71
Gráfico 17: Tecnología móvil en proceso de enseñanza.....	72
Gráfico 18: Recursos educativos móviles.....	73
Gráfico 19: Motivación lectora.....	74
Gráfico 20: Ambiente lector	75
Gráfico 21: Estrategias de lectura	76
Gráfico 22: Estudiantes interesados y motivados	77
Gráfico 23: Opinión estudiantil sobre la lectura	78
Gráfico 24: Aplicaciones móviles lectoras	79
Gráfico 25: Recursos móviles y habilidades digitales	80
Gráfico 26: Recursos educativos móviles.....	81
Gráfico 27: Tecnología móvil en proceso de enseñanza.....	82
Gráfico 28: Recursos educativos móviles.....	83
Gráfico 29: Motivación lectora.....	84
Gráfico 30: Ambiente lector	85
Gráfico 31: Didáctica lectora	86

Gráfico 32: Estudiantes interesados y motivados	87
Gráfico 33: Opinión estudiantil sobre la lectura	88
Gráfico 34: Aplicaciones móviles lectoras	89
Gráfico 35: Recursos móviles y habilidades digitales	90
Gráfico 36: Trabajo autónomo y grupal.....	91
Gráfico 37: Tecnología móvil en proceso de aprendizaje.....	92
Gráfico 38: Recursos educativos móviles.....	93
Gráfico 39: Pantalla 1 “Prototipado preliminares de la propuesta”	97
Gráfico 40: Pantalla 2 “Prototipado preliminares de la propuesta”	97
Gráfico 41: Pantalla 3 “Prototipado preliminares de la propuesta”	98
Gráfico 41: Pantalla 4 “Prototipado preliminares de la propuesta”	98
Gráfico 43: Pantalla 5 contenido de actividades.....	107
Gráfico 44: Códigos de comandos pantalla 5	108
Gráfico 45: Pantalla 6 contenido de leyendas.....	109
Gráfico 46: Códigos de comandos pantalla 6	109
Gráfico 47: Pantalla 7 lecturas	110
Gráfico 48: Códigos de comandos pantalla 7	110
Gráfico 49: Pantalla 11 Pantalla adivina, adivina ¿Qué leyenda soy?.....	111
Gráfico 50: Códigos de comandos pantalla 11	111
Gráfico 51: Pantalla 12 Pantalla con dirección a Padlet	112
Gráfico 52: Códigos de comandos pantalla 12	112
Gráfico 53: Pantalla 13 Pantalla con varios juegos.....	113
Gráfico 54: Códigos de comandos pantalla 13	113

ÌNDICE DE ENLACE

Enlace 1112

<https://www.youtube.com/watch?v=mlaEmTn4FzA>

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

TEMA: MOTIVACIÓN A LA LECTURA MEDIANTE RECURSOS EDUCATIVOS MÓVILES, ENFOCADO A NIÑOS DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN VICENTE FERRER” DE LA PROVINCIA DE IMBABURA, CANTÓN IBARRA, PARROQUIA SANTO DOMINGO.

AUTORA: Ana Lucia Pérez Cazares

TUTOR: Ing. Janio Lincon Jadán Guerrero, PhD

RESUMEN EJECUTIVO

La formación académica en Educación General Básica Media, y su formación en el área de Lengua y Literatura, lleva raíces en las cuáles se debe fortalecer las cuatro macrodestrezas lingüísticas (leer, hablar, escuchar y escribir), mismas que en un futuro darán frutos y exigirán el buen desempeño profesional, preparación y dominio del saber, vinculado al uso de recursos educativos móviles. El presente estudio tiene como objetivo motivar el hábito lector mediante recursos educativos móviles, enfocada a niños de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” de la provincia de Imbabura, cantón Ibarra, parroquia Santo Domingo. Para el abordaje metodológico, se toma como base los referentes teóricos más relevantes, potenciando la investigación de nivel descriptivo, bajo un enfoque mixto con diseño secuencial en dos etapas; la primera etapa con enfoque cuantitativo, donde se realiza una indagación instrumentada, recolectando y analizando datos mediante la aplicación de instrumentos a una población de 4 docentes, 20 estudiantes y 20 padres de familia; en la segunda etapa se aplica un enfoque cualitativo, se orienta al diseño de la estrategia como propuesta a la problemática. Como resultado se evidencia que durante muchos años ha existido una dificultad en la motivación a la lectura, por el uso de métodos de enseñanza tradicionales que desmotivan y generan desinterés en los estudiantes. Se concluye que este trabajo de premisas teóricas aporta como bases al diseño de un sistema de acciones de una propuesta con aplicación de recursos educativos móviles para el desarrollo de la motivación a la lectura.

Descriptores: motivación, lectura, educación, recursos móviles.

**INDOAMERICAN TECHNOLOGICAL UNIVERSITY
DIRECTION OF POSTGRADUATE STUDIES
MASTER'S DEGREE IN EDUCATION WITH MENTION IN
PEDAGOGY OF DIGITAL ENVIRONMENTS**

**READING MOTIVATION THROUGH MOBILE EDUCATIONAL RESOURCES,
FOCUSED ON FOURTH AND FIFTH-LEVEL STUDENTS AT “SAN VICENTE
FERRER” SCHOOL IN IMBABURA PROVINCE, IBARRA CITY, SANTO
DOMINGO TOWN**

AUTHOR: Ana Lucia Pérez Cazares

TUTOR: Ing. Janio Lincon Jadán Guerrero, PhD

ABSTRACT

Descriptors:

In academic training in High School Education and training in Language and Literature area, the four macro linguistic skills must be strengthened (reading, speaking, listening, and writing), which will pay off and will require good professional performance, preparation, and mastery of knowledge, linked to the use of mobile educational resources. This current study aims to motivate the reading habit through mobile educational resources focused on fourth and fifth-level students at “San Vicente Ferrer” school in Imbabura province, Ibarra city, Santo Domingo town. The most relevant theoretical references are taken as a basis for the methodological approach by enhancing the descriptive level of research; under a mixed approach with sequential design in two stages. The first stage with a quantitative approach, where an instrumented inquiry is carried out, collecting and analyzing data by applying instruments to a population of 4 teachers, 20 students, and 20 parents. In the second stage, a qualitative approach is applied, oriented to the design of a strategy as a proposal to solve the problem. As a result, it is evident that there has been difficulty in motivating people to read for many years because the use of traditional teaching methods demotivates and causes disinterest in students. It is concluded that this work of theoretical assumptions provides the basis for the design of a system of actions of a proposal with the application of mobile educational resources for the development of reading motivation.

KEYWORDS: education, mobile resources, motivation, reading.

INTRODUCCIÓN

El presente estudio, se basa en la línea de investigación de “Entorno Digitales”, con la sublínea “Docencia en Entornos Digitales” (Unidad de Posgrado de Indoamérica, 2020). El presente proyecto de investigación corresponde al tema “Motivación a la lectura mediante recursos educativos móviles”, enfocada a niños de Cuarto y Quinto Grado de Educación Básica. El estudio se llevará a cabo en la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” de la provincia de Imbabura, Cantón Ibarra, Parroquia Santo Domingo, considerando que la lectura se convierte en una actividad social que se utiliza principalmente en la educación para estudiar, aprender, comprender, analizar, criticar, construir, aplicar, consolidar y reconstruir o reinterpretar los últimos conocimientos de la humanidad; de este modo, los niños y niñas se forman una nueva visión de lo que ocurre en el mundo; se apropian y enriquecen estos conocimientos para hacerlos suyos (Ávila, 2018).

En tal sentido su importancia radica en encontrar una aplicación móvil que produzca en los estudiantes una motivación por leer, pues el tener este hábito por la lectura constituye un componente importante para la formación de lectores competentes. La lectura es un acto esencial para el ser humano, pues con ella cada individuo se conoce mejor quién es y de dónde viene. Por medio de la lectura se puede transformar a mundos reales e imaginarios, despierta la curiosidad, estimula la imaginación, ayuda a desarrollar la creatividad, es por esto que, fomentar la lectura tiene que ser una prioridad dentro de la enseñanza para ofrecer una sociedad culturalizada.

El problema de la lectura en el Ecuador es uno de los grandes desafíos en el desarrollo de la alfabetización de sus habitantes. Ecuador se encuentra en el puesto 81º, del ranking de alfabetización y en los últimos años el porcentaje de alfabetización ha disminuido, siendo un factor de retroceso en la vida de los habitantes ecuatorianos (UNESCO, 2017). Según datos del (INEC, 2021) el 26,2% de ecuatorianos no dedican tiempo para leer, de ellos el 56,8% no lo hacen por falta de interés y finalmente el 31,7% por falta de tiempo. Dentro de este marco es preciso mencionar que el índice más alto de ciudadanos del Ecuador no lee por falta de interés, aquí una gran problemática que nace desde tempranas edades lo cual repercute en su vida adulta donde deja el hábito por la lectura y por ende trae consigo algunas consecuencias negativas. El problema del hábito de la lectura a nivel de la provincia de Imbabura se debe a una desmotivación de los estudiantes

que reflejan los resultados de las evaluaciones de varias instituciones educativas según el reporte de las pruebas del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA-D, 2017). Es decir, una de las instituciones educativas, objeto de este estudio es la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” que abrió las puertas hace diez años en la casa religiosa perteneciente a la comunidad de dominicos para brindar un servicio educativo a niños, niñas, adolescentes de la ciudad de Ibarra. Dentro de la problemática de la institución según una revisión de los procesos académicos se determina que los docentes no utilizan la lectura como un elemento importante dentro del desarrollo de los aprendizajes, por esta razón los niños no reflejan un hábito lector.

Importancia y Actualidad

La nueva era de las tecnologías educativas, se han convertido en una tendencia mundial, considerando los altos índices de teletrabajo, a las cuales la sociedad ha tenido que adaptarse, es así como las estrategias tecnológicas que se usan en el aula son realmente correctas para fomentar la lectura ya que poseen un efecto directo en el interés, la motivación y la concentración de cada estudiante. El uso de recursos educativos virtuales para impulsar la lectura en los chicos coopera de manera significativa al desarrollo óptimo del aula ya que produce diferentes vivencias de aprendizaje para los estudiantes, lo cual marca un hábito de lectura persistente (Barrera-Rea et al., 2020). La presente investigación mantiene un vínculo significativo con la línea de investigación de entornos digitales como parte de la formación humana en los escenarios educativos.

Planteamiento del Problema

Los factores que influyen directamente en la motivación de la lectura, es el producto de inadecuados procesos lectores, debido a que no existe una interacción significativa entre el texto, el lector y las nuevas tecnologías. El hecho de leer adecuadamente implica mecanismos didácticos vinculados directamente con una deficiencia en la decodificación de información, confusión en cuanto a la comprensión de ideas principales y secundarias, pobreza léxica, conocimientos previos a corto plazo, escaso dominio de estrategias metacognitivas de

comprensión, en casos particulares también se puede evidenciar problemas de seguridad y autoestima en los estudiantes. Se dice que actualmente existe poca motivación en procesos lectores, ya que los estudiantes no encuentran un ente de motivación, provocando un escaso interés en este tipo de etapas o procedimientos de lectura.

Disponer de momentos, espacios lectores en los escenarios de enseñanza y adecuados recursos educativos móviles, complementado con la disposición de estudiantes libros, artículos, ensayos, historietas, cuentos, etc., es lo que se requiere en los contextos educativos nacionales. Aun cuando Ecuador ha experimentado en los últimos 10 años uno de los más grandes auges económicos de su historia, que permitió la obra de novedosas escuelas, hospitales, carreteras e infraestructuras públicas, adelantos en cultura, y en especial en el desarrollo del pensamiento crítico por medio del impulso de la lectura, son lamentables (Oñate, 2016). Un reto muy grande ha sido el que tiene que asumir Ecuador, ya que pertenece a los territorios que menos libros lee, un análisis de consumo cultural llevado a cabo por la Organización de Estados Iberoamericanos para la Enseñanza, la Ciencia y la Cultura (OEI) en 16 territorios, en Ecuador leemos 3 libros al año, más del 40% de los encuestados en la zona no ha leído jamás o casi jamás un libro, así sea por análisis, trabajo o placer (Vistazo, 2019), añadiendo que la Organización de Estado Iberoamericanos junto al Ministerio de Cultura, firmaron un convenio para ejecutar programas de interés educativo, fortaleciendo los aprendizajes significativos en los aspectos lectores.

Los datos recogidos por el INEC Instituto Nacional de Estadísticas y Censos indican que los informes “realizados en el 2012 sobre el nivel de lectura en Ecuador, reveló que el 56,8% de personas no dedica tiempo a la lectura por falta de interés, el 31,7% por falta de tiempo y el 3.2% por problemas de concentración” (Cárdenas, 2017). Los resultados obtenidos de PISA-D, según análisis de varios profesionales del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2021) “Josette Arévalo, resaltó que en Ecuador el 49% de los estudiantes alcanzaron el nivel 2 en Lectura”, es así que se considera importante guiar adecuadamente el proceso de enseñanza y aprendizaje en la era digital, y se convertido imprescindible la importancia de construir modelos educativos que posibiliten la construcción significativa de

conocimiento que evalúen los conceptos formativos que permitan a los estudiantes desenvolverse plenamente en diversos contextos sociales.

A nivel de la Provincia de Imbabura, en el Centro Cultural “El Cuartel”, se realizó un lanzamiento del Plan Nacional de Lectura en el cual “se decidió presentar este plan en Imbabura porque es la cuna de grandes pintores, escritores y músicos” (Hora, 2017, párr. 8). Para impulsar la lectura entre los chicos y adolescentes de las provincias de Imbabura, Carchi, Esmeraldas y Sucumbíos, el sector Educativo 1, por medio de un pacto interinstitucional con el Instituto Preeminente Tecnológico José Chiriboga Grijalva, hizo una capacitación virtual a 3.175 profesores de esta zona. La finalidad de esta coordinación es dotar a los maestros de los instrumentos correctos para motivar a los alumnos a leer (Ministerio de Educación, 2021). El proyecto investigativo nace en la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”, quienes tienen como lema “Nuestra meta final es entregar jóvenes útiles a Dios, a la Patria, y a la Sociedad” (2021), la misma que cuenta con un servicio educativo que ha tenido como gran misión formar generaciones con educación personalizada, y en la cual se evidencia una escasa motivación en los procesos lectores de los niños de cuarto y quinto Año de Educación General Básica y el poco dominio de implementación de recursos educativos móviles.

Pregunta de Investigación

Ante los hechos mencionados anteriormente surge una pregunta de investigación. ¿Puede un plan pedagógico móvil motivar la lectura de los niños de cuarto y quinto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”?

Destinatarios del Proyecto

El presente proyecto de investigación está destinado con fines educativos y como parte de la mediación problemática de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”, de docentes y estudiantes en el uso de recursos educativos móviles como factor de la motivación a la lectura.

Objetivos

Objetivo General

- Motivar el hábito lector mediante recursos educativos móviles, enfocada a niños de Cuarto y Quinto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” de la provincia de Imbabura, cantón Ibarra, parroquia Santo Domingo.

Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente los aportes de los recursos educativos móviles como apoyo pedagógico en el desarrollo de la motivación lectora de los estudiantes de Cuarto y Quinto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” provincia de Imbabura, cantón Ibarra, parroquia Santo Domingo, Año lectivo 2021-2022.
- Diagnosticar si los recursos educativos móviles influyen en el proceso lector en los estudiantes de Cuarto y Quinto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” provincia de Imbabura, cantón Ibarra, parroquia Santo Domingo, Año lectivo 2021-2022.
- Diseñar una aplicación móvil en App Inventor como un recurso lúdico en el desarrollo de la motivación a la lectura en los estudiantes de Cuarto y Quinto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” provincia de Imbabura, cantón Ibarra, parroquia Santo Domingo, Año lectivo 2021-2022.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

Se revisa el trabajo investigativo con el título “Estrategia de motivación a la lectura mediada por las TIC como herramienta para mejorar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes de Tercer Grado de la IE “Felipe Santiago Escobar” (Córdoba et al. 2017). El objetivo de la investigación tuvo como deseo incrementar el grado de motivación lectora de los alumnos del nivel III de la Organización Educativa Felipe Santiago Escobar 1, estos problemas han perjudicado el rendimiento académico de los alumnos en diferentes zonas, el proyecto pretende desarrollar estrategias de motivación lectora por medio del uso de diferentes herramientas pedagógicas y tecnológicas que desarrollen capacidades lectoras que contribuyan al grado educativo de los alumnos. La metodología usada para las clases es un modelo constructivista en el cual el alumno juega un papel activo y colaborativo en la obra del entendimiento y el maestro tiene el papel de guía y consejero en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A continuación, se hace referencia al trabajo investigativo titulado “Creación y gestión de un plan lector para mejorar los hábitos lectores en los estudiantes de séptimo grado de educación general básica de la Escuela Fiscal “Benigno Malo” (Quimbiulco, 2017). El objetivo de la investigación es edificar, reforzar y desarrollar el hábito de la lectura en los estudiantes de 7° nivel del colegio Fiscal Bueno Malo. para poder cumplir con lo propuesto, se elaboró e implementó una estrategia de lectura adaptado a la idealización curricular que presenta la lectura como un eje transversal, destinada a robustecer el contacto con la lectura. Se muestran los resultados del proyecto de lectura por medio de maneras de seguimiento, la interpretación de encuestas y la preparación de un diario digital, que tiene los trabajos hechos por los estudiantes.

Se toma como referencia la tesis doctoral titulada “La motivación por la lectura y su papel en el logro de la comprensión lectora. Propuesta de investigación pedagógica” (Ávila, 2018). La sugerencia de la investigación pedagógica está dirigida a conseguir la comprensión lectora, mediante la motivación por la lectura,

que se fundamenta en la tesis doctoral en ciencias de la enseñanza; de manera, que trata de desarrollar el interés por la lectura no solamente para el tiempo libre, sino además para la lectura académica, lo cual crea una totalmente nueva inspiración lectora, en el grado de bachillerato se promueven programas que fomentan y refuerzan el gusto por la lectura, estimulan y desarrollan las capacidades lectoras de los estudiantes.

Como aproximación al presente proyecto de investigación, se tomó en cuenta el escrito titulado “Factores que determinan la falta de motivación hacia la lectura en estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa (I.E.) central del municipio de Saldaña Tolima” (Carranza, 2018). El objetivo de la investigación es, determinar los factores que influyen en la falta de motivación hacia la lectura. El análisis usa un enfoque de indagación mixto cuantitativo-cualitativo, exploratorio-descriptivo, con estudios de caso, una encuesta a alumnos y papás de familia de 3° a 3° nivel, y entrevistas a profesores como procedimientos. Tras el estudio de la información, se localizó que los componentes que influyen en la baja motivación por la lectura de los estudiantes de 3° nivel son: el entorno familiar, la baja colaboración en ocupaciones de lectura, la inaccesibilidad de los materiales de lectura y la carencia de hábitos de lectura en casa y en el aula.

Seguido se hace referencia al trabajo investigativo “Propuesta de recurso audio didáctico para promoción de la lectura digital y literaria en la Unidad Educativa “Diario El Comercio” (Trujillo, 2018). La lectura de textos impresos es un desafío, el objetivo de la investigación es generar una propuesta de recurso audio-didáctico para la promoción de la lectura digital y literaria. El abordaje metodológico, se aplica con una muestra de 150 estudiantes de 5° y 6° nivel de la organización educativa Diario El Negocio, partiendo de un análisis diagnóstico que demostró un bajo interés por la lectura literaria online: 2,66%. Se desarrolló un recurso TIC audio-académico: un audio diario "El taller de constantemente", 2 ediciones del audio diario (Blogger y Educaplay) para su repartición en la red social (Facebook). El audio-tutorial y el conjunto de Facebook "Club de lectura digital y literaria" fueron presentados a dichos estudiantes a lo largo de una presentación piloto de dos días.

A continuación, se hace referencia al trabajo investigativo denominado “El desarrollo de la lectura comprensiva en el idioma inglés a través de actividades que involucren el uso de páginas interactivas de internet” (Crespo, 2019). El objetivo de la presente investigación es desatacar el desarrollo de las capacidades de lectura y la integración de recursos tecnológicos en el proceso de aprendizaje son puntos bastante relevantes de la enseñanza en varios sentidos. Por un lado, a partir del aspecto social, es fundamental inculcar a los estudiantes el hábito de la lectura para fomentar una sociedad más informada que dedique tiempo a ocupaciones constructivas como la lectura. Para eso, este trabajo se centrará en que los estudiantes adquieran el hábito de la lectura en este lenguaje, desarrollen la comprensión lectora y sean capaces de hacer ocupaciones en relación con la lectura usando recursos tecnológicos como revistas digitales, periódicos, libros de toda clase a los que se puede entrar a partir de un teléfono inteligente, una tableta, un ordenador o distintas páginas interactivas accesibles para el aprendizaje o la práctica del inglés.

A continuación, se hace referencia al trabajo investigativo “Motivación hacia la lectura y comprensión lectora en estudiantes de quinto de primaria de una institución educativa del Callao” (Pulido & Cruz, 2020). El objetivo de este análisis ha sido decidir la interacción entre la motivación hacia la lectura y la comprensión lectora. La población y muestra estuvo constituida por 100 estudiantes (muestra no probabilística) del 5º nivel de primaria de los dos sexos. Los chicos de la muestra habían pertenecido al estrato socioeconómico bajo, del territorio del Callao y sus edades oscilaban entre los 9 y 10 años y 11 meses. El tipo de análisis ha sido descriptivo-correlacional fácil, se aplicaron dos instrumentos, el cuestionario de motivación lectora (MRQ), adaptado para este análisis, y el examen de competencia lingüística progresiva (CLP 5). Los resultados mostraron una correlación positiva media a moderada entre los dos cambiantes, y se concluye que los estudiantes del quinto nivel de una escuela primaria del Callao, están motivados por la lectura y además tienen una idónea comprensión lectora.

Se revisa el trabajo investigativo con el título “La innovación, como herramienta para el aprendizaje significativo en la mejora de los hábitos lectores” (Ponce, 2020). El objetivo de la presente investigación ha sido explicar el proceso

y hábitos de lectura. Utilizando un enfoque cuantitativo y un diseño no empírico para evaluar la agilidad y capacidad lectora por medio de la observación directa, usando la escala de diagnóstico de lectura de George Spach como herramienta para evaluar el grado de lectura, la calidad, los errores, la rapidez lectora, la comprensión y la reacción. Los hallazgos permiten mirar las cualidades y los diversos problemas de los sujetos valorados, esta evaluación posibilita sugerir ideas de optimización, como la utilización de tácticas innovadoras, ocupaciones que fomenten la ejercitación en la lectura, los resultados demuestran que se necesita que el maestro participe en la obra del sentido, la producción literaria y los motive a actuar de forma sin dependencia para que su vivencia sea llamativa e interesante.

Finalmente, abordamos el trabajo investigativo titulado “Programa de mejoramiento de la lectura con el empleo de recursos educativos digitales” (Monge & Montesdeoca, 2020). El presente trabajo de investigación tiene como fin que los profesores usen nuevos recursos educativos creativos e innovadores dirigidos a mejorar el proceso de lectura de los estudiantes, se aplicó una metodología cuantitativa-cualitativa, por medio de formularios a maestros, estudiantes y entrevistas a directivos de la escuela. Los maestros ocasionalmente usan los recursos educativos para despertar el amor por la lectura de los estudiantes, es así que los maestros deberían recibir formación para usar los recursos educativos digitales. Esto expone la necesidad de dar un programa de optimización de la lectura por medio del uso de recursos educativos digitales para la educación y motivación lectora en los estudiantes.

Organizador Lógico de Variables

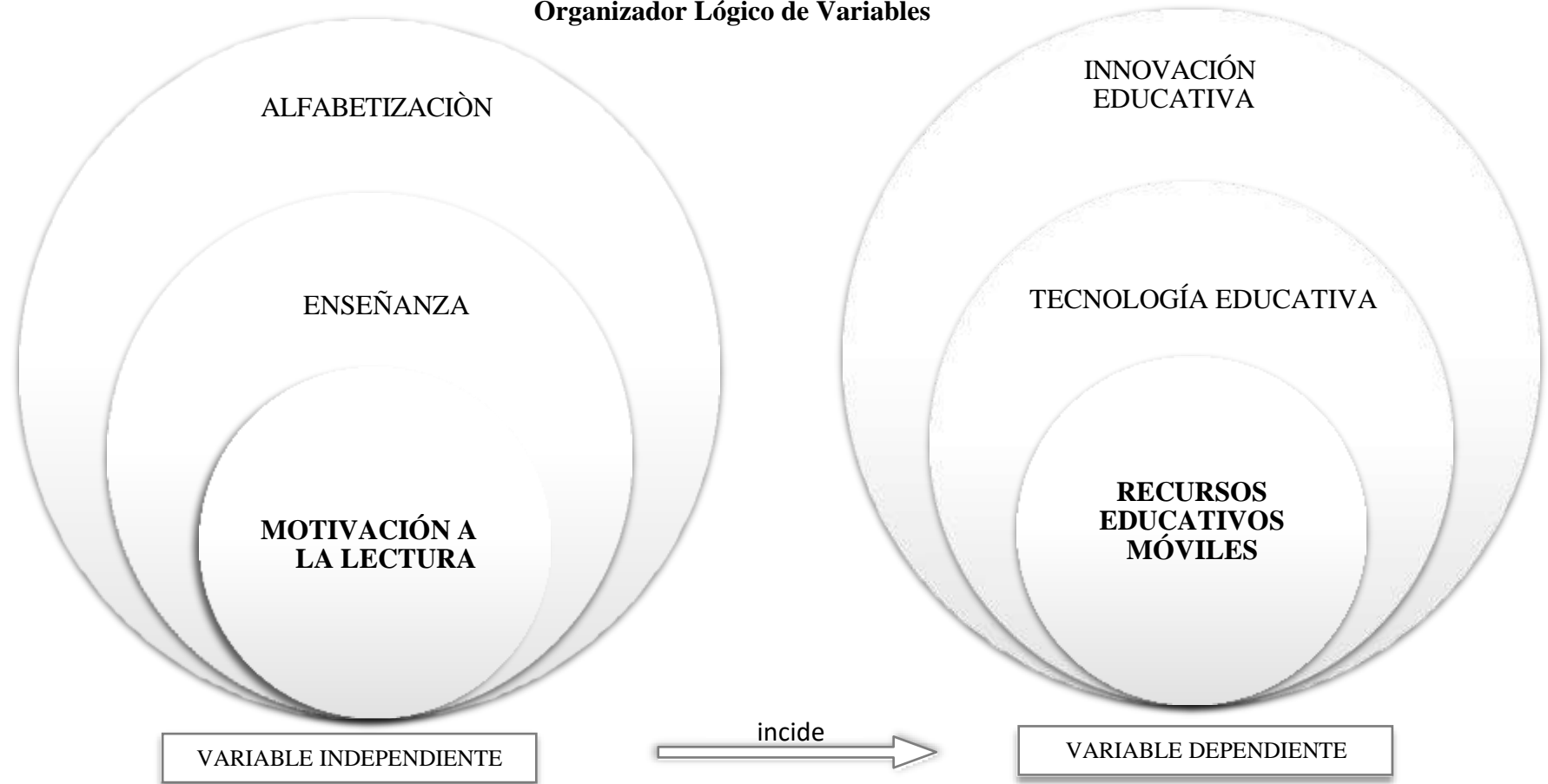


Gráfico 1: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Ana Lucía Pérez, 2022

Constelación de Ideas de la Variable Independiente

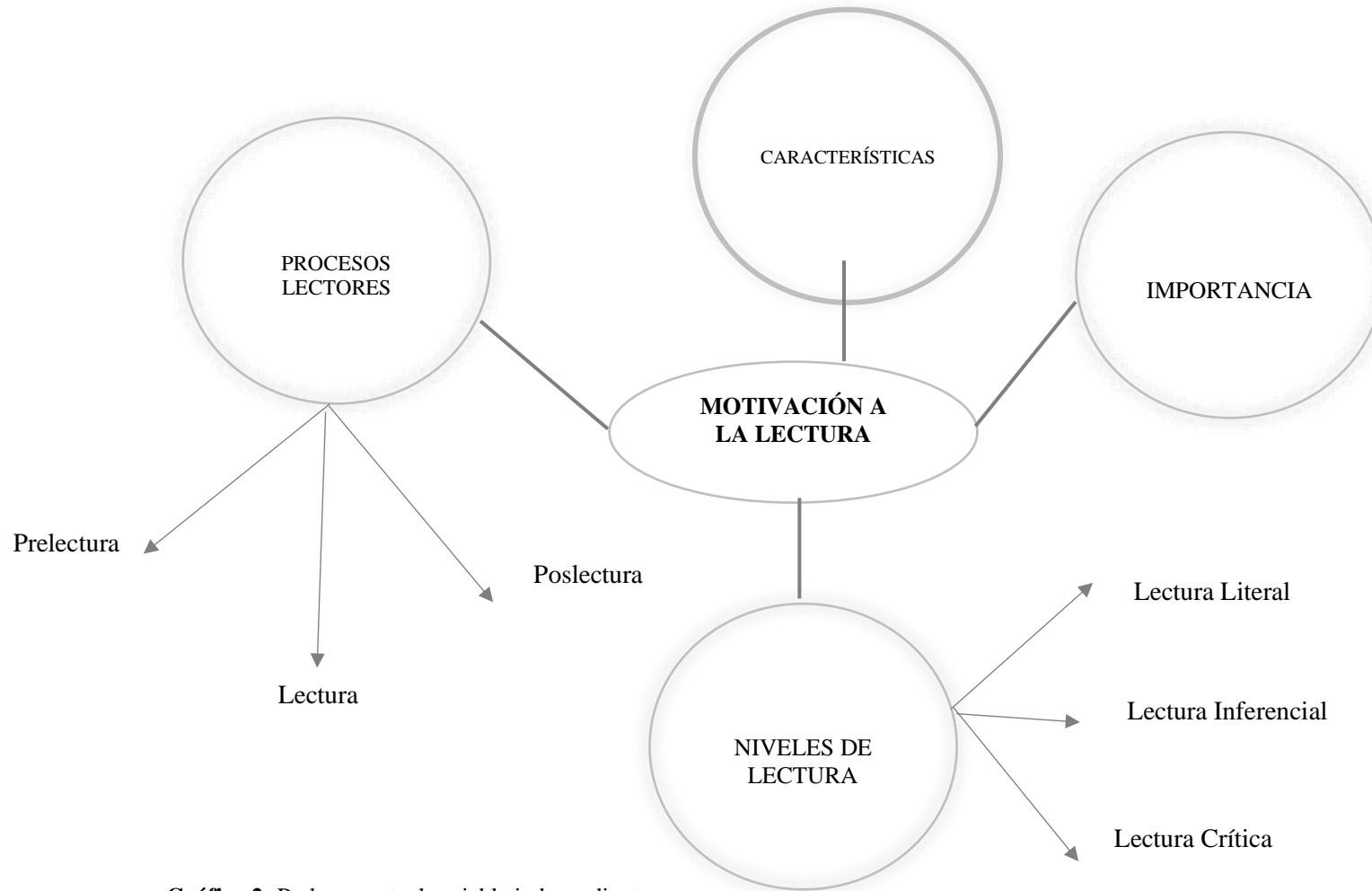


Gráfico 2: Red conceptual variable independiente
Elaborado por: Ana Lucía Pérez, 2022

Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

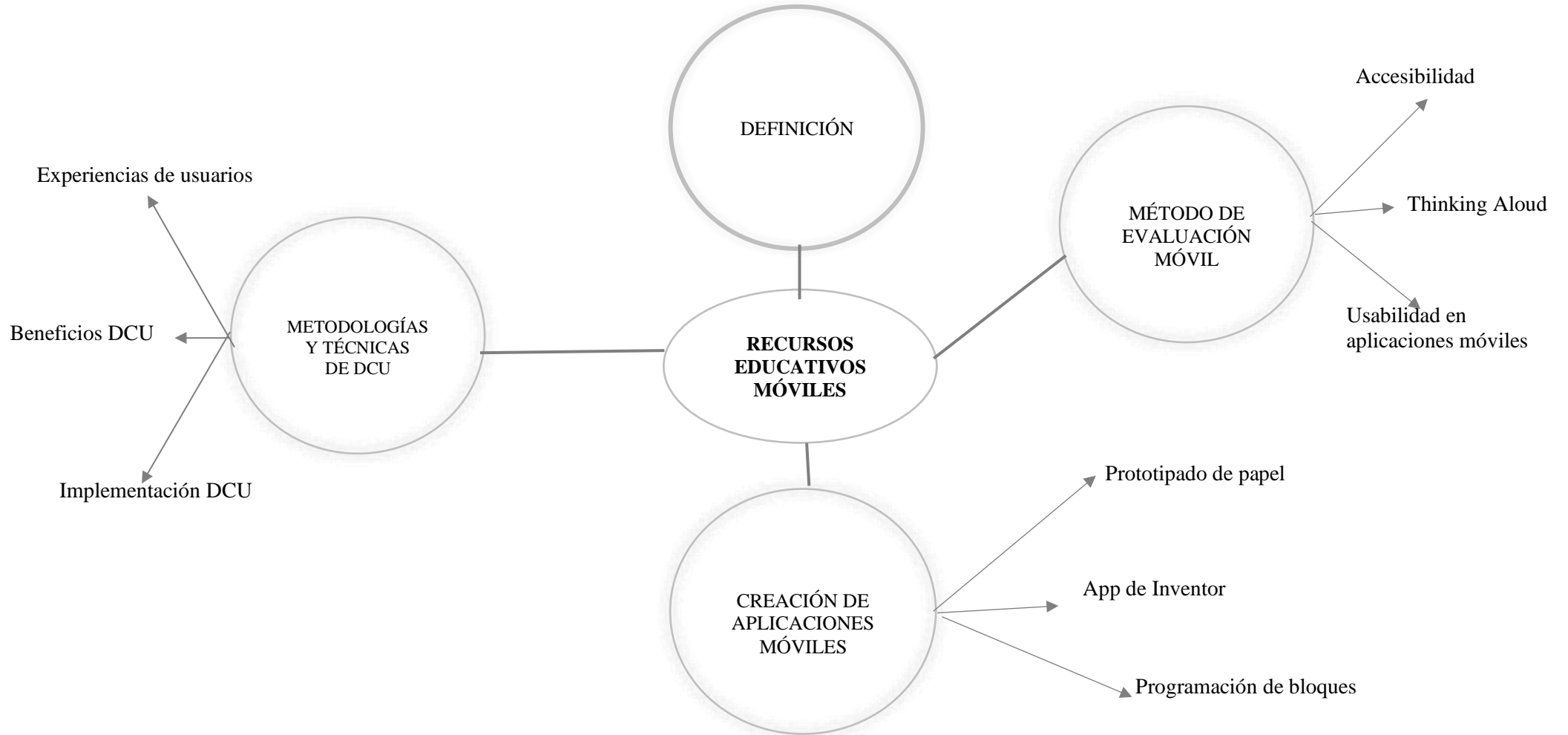


Gráfico 3: Red conceptual variable dependiente
Elaborado por: Ana Lucía Pérez, 2022

Desarrollo Teórico del Objeto y Campo

Desarrollo de las Categorías Fundamentales de la Variable Independiente

Alfabetización

La alfabetización es un motor del desarrollo sustentable, debido a que se incrementa la colaboración de los individuos en el espacio gremial, disminuyendo la pobreza e incrementando las oportunidades de desarrollo durante la vida. Más allá de la idea clásica de alfabetización como un grupo que ha desarrollado capacidades lectoras, la alfabetización se entiende ahora como un medio para detectar, entender, interpretar, producir y comunicarse en un mundo cada vez más digital, con base en textos, rico en información y velozmente cambiante (Granados, 2021). A partir de 1946, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura ha estado a la vanguardia de los esfuerzos de todos los procesos de alfabetización, promoviendo la construcción de un mundo alfabetizado para todos. La Organización estima que la adquisición de las capacidades de lectura y escritura durante toda la vida forman parte del derecho a la enseñanza (Pérez, 2017). El impacto multiplicador de la alfabetización fortalece a los individuos, les posibilita participar plenamente en la sociedad y coopera a la calidad de sus estilos de vida tanto en el aspecto personal como social.

El aprendizaje es parte importante de los procesos alfabetizadores y se refiere al desarrollo de adquisición de destrezas y habilidades tras presenciar u ver una secuencia de vivencias anteriores. Los procesos de aprendizaje tienen la oportunidad de tener espacio tanto dentro como fuera del tema de estudio. Resumiendo, el aprendizaje es el desarrollo de absorber los conceptos aprendidos, utilizarlos y luego aplicarlos. El aprendizaje es un cambio subjetivamente persistente un cambio en la conducta o la capacidad que se crea como resultado de la experiencia y que no puede atribuirse a cambios somáticos temporales ocasionados por factores externos (García, 2018). El desarrollo de aprendizaje en las academias e instituciones educativas, como los centros de secundaria o las universidades, es ligado bastante a la relación e interacción entre el estudiante y el maestro. Producir un ámbito participativo en el cual los alumnos logren preguntar y arreglar sus inquietudes es importante y se requiere para que este desarrollo sea

óptimo (Gutiérrez, 2018). Además, los alumnos tienen que estar dispuestos a prestar atención y formar parte en el desarrollo de aprendizaje, ya que les corresponde absorber los conceptos de forma significativa cuando hayan comprendido la información expuesta para la adquisición de conocimiento.

El aprendizaje autónomo es ese en el cual un individuo consigue nuevos entendimientos de forma sin dependencia. El estudio libre tiene relación con la capacidad de asesorar, supervisar y considerar responsablemente el desarrollo de estudio aplicando métodos y tácticas para lograr realizar objetivos de estudio autodeterminados (García, 2017). En este sentido, es un desarrollo de autorreflexión, que puede describirse como "estudiar a estudiar". Los individuos que aprenden de forma autónoma se los conoce como autodidactas. Se llama aprendizaje cooperativo o de cooperación a un modelo educativo para organizar las ocupaciones de grupo en el aula de forma que el estudio sea una experiencia significativa y colaborativa, donde los alumnos se secundan mutuamente y distribuyen entendimientos y vivencias para arreglar problemas colectivos (Hurtado et al., 2018). Por su lado, algunos distinguen entre estudio cooperativo y colaborativo, apuntando que se distinguen en el nivel de mediación y control del maestro sobre el desarrollo de estudio. El aprendizaje significativo se crea cuando un individuo, en el desarrollo de adquisición de nuevos entendimientos, usa la capacidad de relacionar la novedosa información con sus entendimientos y vivencias anteriores. En el aprendizaje significativo, se destaca la capacidad de reestructurar y cambiar sus entendimientos de la novedosa información recibida.

Enseñanza

Históricamente, la enseñanza se ha considerado en un sentido exacto como ocupaciones que conducen a los alumnos a aprender ciertas competencias con el fin de lograr que practiquen la aplicación de las habilidades. Las recientes indagaciones se han basado en el estudio para la enseñanza, que implica que los alumnos aprendan no únicamente los elementos particulares de una red de contenidos vinculados, sino además las conexiones entre ellos, para que logren detallar el contenido en su ser, con la capacidad de detallar el contenido con sus propias expresiones y usarlo como aplicaciones indispensables tanto dentro como fuera del

colegio (Porlán, 2018). La controversia de que si la enseñanza es un arte o una ciencia fue el aspecto preferencial de los docentes a lo riguroso de numerosos años. Si es arte, entonces la educación requiere inspiración, intuición, talento e imaginación (García, 2020). No obstante, si estamos hablando de ciencia, la educación requiere entendimientos y habilidades que, por supuesto, tienen la oportunidad de estudiar. No obstante, la más grande parte está de consenso es que la educación tiene elementos tanto artísticos como investigativos.

En el desarrollo de la enseñanza, el maestro debería accionar como facilitador del estudio de los alumnos, como forma de incitar, motivar, conceder criterios y hacer un diagnóstico sobre los aprendizajes de cada estudiante y de la clase en su grupo, para argumentar y ofrecer valores ayudando a los alumnos a desarrollar los suyos propios, y, en el final, debería promover y hacer más simple las colaboraciones humanas en el escuela y en el colegio, siendo un conducto de orientación personal y profesional. No obstante, el papel del maestro no puede formar parte únicamente de él, sino a algunos con la capacidad de influir en los otros (Maldonado, 2018). El término de enseñanza se completa cuando se ve, como un desarrollo de aspectos de las ocupaciones cognitivas de los alumnos, implica en la adquisición de vivencias históricas y culturales, como la absorción de una imagen ideal de los elementos, su reflejo o reproducción espiritual, que media todas sus ocupaciones y coopera a la socialización y a la formación de valores.

Motivación a la Lectura

Características

La motivación para leer, combina reacciones que contribuyen a que el lector sienta y crea que la lectura es interesante, eficaz y divertida. Esta reacción lleva al lector a demostrar comportamientos involucrados con la lectura, como hojear los libros, leerlos, dialogar de ellos, hacer cuestiones extras sobre ellos, etcétera (Ávila, 2018). La literatura es uno de los principales requerimientos, que validan un desarrollo e inducen a la comprensión lectora, así como elevar la motivación lectora. El individuo que está más motivado se sentirá cada vez más interesado en la comprensión lectora, aun cuando los textos sean cada vez más difíciles (Sevilla,

2018). Esto incrementará su motivación para leer y optimizará la práctica y la comprensión lectora transformándolo en un círculo virtuoso de procesos lectores.

Estudios efectuados por especialistas educativos, indican que los niños que escriben son quienes han desarrollado su facultad lectora. El contacto frecuente con los libros y la lectura, así como oír cuentos, despierta en los niños estudiantes la motivación y el deseo por la lectura. Es así como, la Fundación Leer (2021), manifiesta diversos aspectos para motivar a la lectura: Los términos leer y lectura, son en sus magnitudes conceptuales, verbo y sustantivo, estos tienen la posibilidad de ser comprendidos de forma simplificada o compleja. La universalización de los conceptos de lectura desde el acto de decodificación y comprensión significa reducirla a un solo aspecto y desconocer su dificultad, puesto que al desligarla de las condiciones subjetivas, culturales, sociales e históricas contenidas en las representaciones sociales y las prácticas de lectura de los múltiples objetos escritos, no ayuda a un estudio profundo que sustente y explique este fenómeno, limitando de esta forma la obra o innovación del entendimiento al respecto (Ramírez, 2009). La lectura implica que el lector identifica y recupera la información presente en uno o diversos textos, construye su sentido universal, instituye interacciones entre los enunciados y evalúa las variadas intencionalidades del autor.

La razón para leer es exactamente una variable de suma trascendencia en un ámbito en el cual la parte considerable del entendimiento se imparte por medio de la lectura de contenidos escritos académicos. Este deber con la lectura implica la utilización consciente y voluntario de una secuencia de tácticas cognitivas, entendimientos anteriores para examinar el escrito y la relación popular durante la lectura. En conclusión, un estudiante animado por la lectura de contenidos escritos pone todas sus utilidades cognitivas, sociales y afectivas al servicio del estudio, esforzándose por hallar su propósito de estudio.

El acto de leer posibilita obtener conocimientos pasados, implantar premisa y ponerlas a prueba, hacer inferencias para entender lo cual se recomienda y, en conclusión, edificar probables significados. Por lo cual, la lectura no es dependiente únicamente de la deconstrucción del escrito, sino que además involucra al lector, a sus conocimientos, a su perspectiva de todo el mundo, adaptándola al entorno en el cual se lee. Leer es entender, y esta acción involucra el ejercicio de facultades

mentales mejores como la predicción, la deducción, la investigación, la síntesis y otras (Álvaro et al., 2007). La lectura pertenece a los procesos informativos, sociales e históricos más relevantes provocados por la raza humana a partir del desarrollo del lenguaje como producto de la evolución en su configuración a generar una organización social civilizada.

La lectura es el proceso de comprensión del lenguaje escrito, un lector comprende un escrito una vez que puede darle sentido, y relacionarlo con lo cual ya conoce y le atrae. La lectura está presente en el desarrollo personal, es inseparable de cada una de las ocupaciones estudiantiles y de la vida diaria ya que es la base primordial para aprender y vivir (Dubois, 1995). A partir de la perspectiva estudiantil, se aprende a leer para entrar a otros conocimientos: ciencias, historia, matemáticas. A partir de la perspectiva social, se aprende a leer para conocer puntos relevantes de la vida política, cultural y social, para solucionar un problema de la vida real, para profundizar en los conocimientos y para leer por placer. En el gráfico 4, se evidenciará la estadística de los hábitos de lectura en Ecuador, tanto ellos que leen, no leen, no dedica tiempo a la lectura, no lee por falta de tiempo.

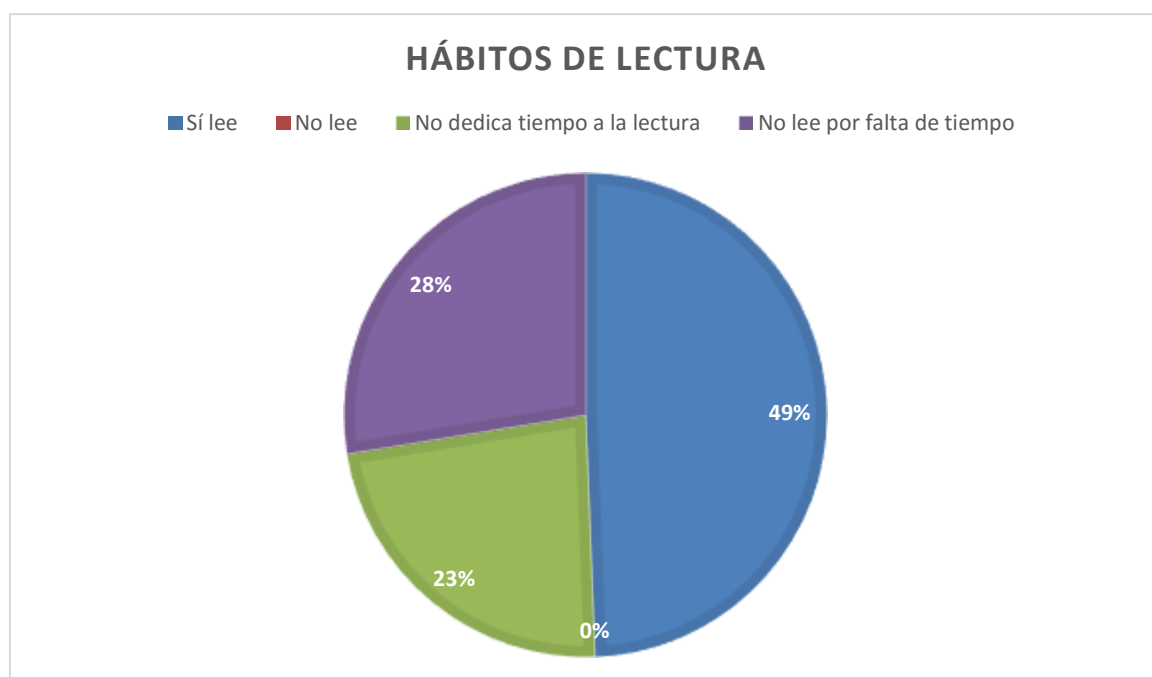


Gráfico 4. Estadística hábito de lectura en Ecuador

Fuente: (Cuadra, 2017)

Importancia

La lectura es un asombroso desarrollo amigable en el cual está predeterminado una primordial interacción entre el escrito y el lector, fomentando

el avance de las zonas cognitivas del cerebro y el avance emocional. El valor de conseguir este hábito desde una edad temprana se fundamenta en sus provechos durante el estudio, la adquisición de entendimientos y la oportunidad de que los chicos experimenten las emociones y las experiencias con las que se alegran, crecen y aprenden, ríen y sueñan (Villén, 2019). El inconveniente es que la digitalización frecuente tener un efecto negativo actualmente en la lectura, y no solamente para los estudiantes. Comúnmente observamos a los chicos jugar con tabletas o teléfonos inteligentes desde una edad temprana, de hecho, antes de aprender a leer o redactar. Tanto si se sienten prácticos como si no, es primordial explotar esta etapa donde están ávidos de información para despertar su curiosidad connatural leyendo un libro o un escrito corto.

La comprensión lectora es la función de una persona para entender lo más objetivamente viable lo cual el autor del contenido ha pretendido transmitir. Por consiguiente, la comprensión lectora es un criterio incluido en el término más extenso de alfabetización lectora (Salazar & Vilchez, 2019). La alfabetización lectora es la función de un sujeto para usar su comprensión lectora en beneficio de la sociedad que le circunda. De esta forma, la comprensión lectora es un hecho abstracto que es dependiente de las habilidades particulares de una persona, mientras tanto que la alfabetización lectora es una materialización concreta que se hace en la interacción de una persona con la sociedad, “es la capacidad de un ser humano de entender lo más objetivamente posible lo que ha querido decir un autor mediante su texto” (Jiménez, 2012, párr. 1). De esta forma, la comprensión lectora está más relacionada con la persona que con el ámbito, sus habilidades intelectuales o emocionales, o su perfil psicológico, en lo que la alfabetización lectora hace más énfasis en la variable pragmática, la socialización, la sabiduría social o la sabiduría ejecutiva, y está más relacionada con la persona que con su ámbito.

Los adelantos de finales de la década de 1970 en psicolingüística y psicología cognitiva ofrecen un nuevo criterio de la lectura, que ahora se estima un proceso interactivo, destacando el modelo psicolingüístico y la teoría de los esquemas. Esta última implica que el lector usa sus conocimientos pasados o "esquemas", de esta modalidad, los esquemas existentes se reestructuran y ajustan, evolucionando y transformándose una y otra vez mientras cada nueva información

los amplía y refina, en consecuencia, el lector interactúa con el escrito y construye el sentido desde ellos (Monroy & Gómez, 2009). Por su lado, el modelo psicolingüístico, cuyo autor es Kenneth Goodman (2003), define la lectura como un proceso lingüístico donde los lectores son usuarios del lenguaje, mismos que tienen la posibilidad de describir la lectura, e instituye que nada de lo cual hace el lector pasa por casualidad, sino que es el resultado de su relación con el escrito. De esta forma, el modelo psicolingüístico y la teoría de los esquemas se hallan, con el lenguaje y los conocimientos anteriores del lector.

La motivación y los procesos lectores son dos aspectos, sobre los que se encuentra la comprensión. Debemos preguntarnos, por un lado, qué motiva a los sujetos que se acercan a la lectura y, sin embargo, qué procesos ocurren a lo largo de la lectura, ya que, si no se otorgan, la comprensión no se consigue aprendizajes significativos. Una motivación inadecuada lleva a leer de manera inadecuada, la ineficacia de los procesos de lectura, inhiben e impiden que el individuo experimente el verdadero sentido de la lectura, siendo desagradable e inclusive poco alentadoras, convirtiéndose en una aversión que conduce a un rechazo por el fascinante mundo de la lectura (Alonso Tapia, 2005). La lectura, como actividad de la mente compleja, necesita supuestos estructurales para poder hacer su objetivo primordial de comprensión. A continuación, en el gráfico 2, se describe en forma de síntesis el proceso para una adecuada comprensión lectora.

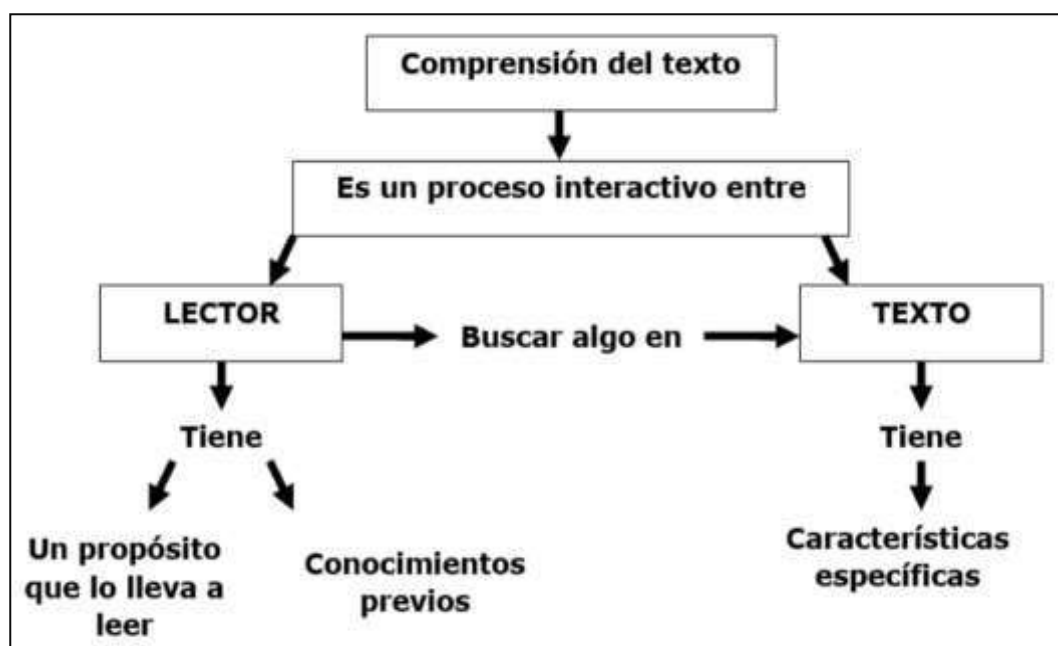


Gráfico 5: Explicación básica de la comprensión del texto
Fuente: (Camejo et al., 2018)

Niveles de Compresión Lectora

Una vez que leemos un escrito, tenemos la posibilidad de sustraer información de diferentes posibilidades. Algunas veces requerimos sustraer la información más obvia ya que nos ayuda a detectar los recursos básicos que tienen la posibilidad de contestar a cuestiones como: ¿Qué? ¿Dónde?, en ¿Qué momento?, ¿Quién?, ¿Cómo?, ¿Con quién?, etcétera. (Mineducación, 2021). Además, hay recursos en los textos que nos obligan a escarbar un poco más y desentrañar y hallar significados que no podrían ser sencillos de encontrar los vocablos textualmente, pues poseen intenciones que tienen que ser identificadas. El estudiante debería ser consciente de las diferencias y habilidades de cada uno de los niveles de comprensión lectora ya que hay diferentes requisitos para el tipo de proceso lector que se desea ejecutar, reconociendo que una adecuada lectura permite comprender un contenido y desarrollando habilidades de carácter mental, entre ellos la deducción y predicción de la información. El acto de leer nos permite conseguir entendimientos anteriores, establecer propuesta y probarlas, llevar a cabo inferencias para comprender lo cual se da y, en el final, edificar probables significados (A. Rodríguez et al., 2018). De forma tal que, la lectura no está ligada solamente de la deconstrucción del escrito, sino que implica al lector, a sus entendimientos y a su visión de todo su alrededor, adaptándolo al ámbito en el cual se lee dicho texto.

Los estudiantes que entran a la enseñanza preeminente se combaten a novedosas maneras de pensar explorar, obtener conocimientos, entender, interpretar e interactuar con los textos. Los entornos educativos y los discursos disciplinarios desafían maneras más desarrolladas y complicadas, es así que es importante desarrollar niveles adecuados de comprensión lectora en los estudiantes, con el fin de responder a las exigencias sociales. En este proceso de comprensión lectora se hacen distintas operaciones, que tienen la posibilidad de clasificarse en los siguientes niveles. Es fundamental que el docente y el estudiante conozcan el grado alcanzado en cada proceso de lectura, para lograr utilizar tácticas que mejoren aquel proceso, influenciando de manera asertiva sobre el lector y alcanzar una comprensión lectora satisfactoria. En el cuadro 1, se detalla con puntualidad las características de los niveles de comprensión lectora a nivel literal, inferencia, crítico y apreciativo.

Niveles de comprensión lectora				
Literal	Reorganización de la información	Inferencial	Crítico	Apreciación lectora
<ul style="list-style-type: none"> •Reconocimiento, localización e identificación de elementos. •Reconocimiento de detalles como nombres, personajes, tiempo, entre otros. •Reconocimiento de las ideas principales. •Reconocimiento de las ideas secundarias. •Reconocimiento de las relaciones causa-efecto. •Reconocimiento de los rasgos de los personajes. •Recuerdo de detalles. •Recuerdo de las ideas principales. •Recuerdo de las ideas secundarias. •Recuerdo de las relaciones causa-efecto. •Recuerdo de los rasgos de los personajes. 	<ul style="list-style-type: none"> •Clasificaciones: categorizar personas, objetos, lugares y otros. •Bosquejos: reproducir de manera esquemática el texto. •Síntesis: resumir diversas ideas, hechos y otros. 	<ul style="list-style-type: none"> •Inferencia de detalles adicionales que el lector podría haber añadido. •Inferencia de ideas principales, por ejemplo, la inducción de un significado o enseñanza moral a partir de la idea principal. •La inferencia de las ideas secundarias que le permita determinar el orden en que deben estar si en el texto no aparecen ordenadas. •La inferencia de los rasgos de los personajes o de características que no se formulan en el texto. 	<ul style="list-style-type: none"> •Juicio sobre la realidad. •Juicio sobre la fantasía. •Juicio de valores. 	<ul style="list-style-type: none"> •Inferencias sobre relaciones lógicas: motivos, posibilidades, causas psicológicas y físicas. •Inferencias específicas al texto sobre relaciones espaciales y temporales, referencias pronominales, ambigüedades en el vocabulario y relaciones entre los elementos de la oración. 

Gráfico 6: Niveles de comprensión lectora

Fuente: (Zorrilla, 2005)

Nivel Literal

Es la lectura predominante en el planeta estudiantil. Hablamos de un nivel elemental de lectura que se agrupa en las ideas y la información que se muestran explícitamente en el escrito (Lastre et al., 2018). La lectura literal se sostiene en admitir datos (nombres, individuos, tiempo y sitio en una historia), admitir la idea esencial de un párrafo o escrito, secuenciar eventos u ocupaciones, descubrir colaboraciones de causa y efecto (identificar las causas explícitas de los eventos o hechos en el texto).

Nivel Inferencial

Es una lectura de carácter implícito de un texto que requiere niveles altos de retención y comprensión por parte del lector. Las inferencias se edifican cuando el sentido local o universal de un escrito se sabe por medio de conexiones y asociaciones. Las conexiones se desarrollan cuando es posible detallar las ideas del escrito más allá de lo cual se ha leído o expresado explícitamente en el escrito,

añadiendo información, vivencias anteriores, a los entendimientos anteriores para formular recientes propuesta e ideas (García & Rivera, 2020). El propósito de la lectura inferencial es deducir y se reconoce por la deducción de datos plus, la deducción de ideas primordiales que no están expresadas en el escrito, la deducción de secuencias de ocupaciones en relación con el asunto del escrito, la deducción de colaboraciones de causa y encontronazo (basadas en suposiciones y propuesta sobre ideas o motivos), la predicción de eventos en el escrito leído y la interpretación del lenguaje figurado con base en el sentido así del escrito.

Nivel Crítico

Es una lectura evaluativa en la que acceden en juego los conocimientos pasados del lector, sus criterios y su comprensión de lo cual ha leído; se aleja del contenido del escrito para producir juicios valorativos a partir de una postura informada y fundamentada (Ávila et al., 2017). Los juicios tienen que centrarse en la precisión, la aceptabilidad y la posibilidad; tienen la posibilidad de ser: sobre la pertinencia y la validez (comparando el escrito con otras fuentes de información), la relevancia (requiriendo una evaluación relativa de las partes) y el rechazo o la aprobación (según el código moral y el sistema de valores del lector).

Procesos Lectores

La lectura y la comprensión lectora no es una actividad exclusiva; la lectura se basa en una secuencia de procesos lectores, o sea, en una cadena de operaciones mentales que la realizan viable. Es fundamental ser consciente de esta perspectiva de la lectura, en especial una vez que hablamos de problemas o trastornos de la lectura, ya que involucra que uno o más procesos de lectura no permanecen en funcionamiento de manera correcta, en vez de la lectura como un todo. Por otro lado, la mediación y la recuperación tienen que centrarse primordialmente en los procesos de lectura poco adecuados (Bustamante, 2019). La lectura empieza con la percepción visual de las letras y los vocablos escritos. En el gráfico 3, se detalla las etapas de lectura, para llevar a cabo un adecuado proceso lector. Se debe tener en cuenta que en el desarrollo de lectura intervienen diferentes habilidades lectoras como los entendimientos pasados, la rivalidad lingüística, la conciencia lingüística y la conciencia del propósito de la lectura, etc. El ámbito además tiene un efecto importante, realizando más simple o dificultando el desarrollo de comprensión.

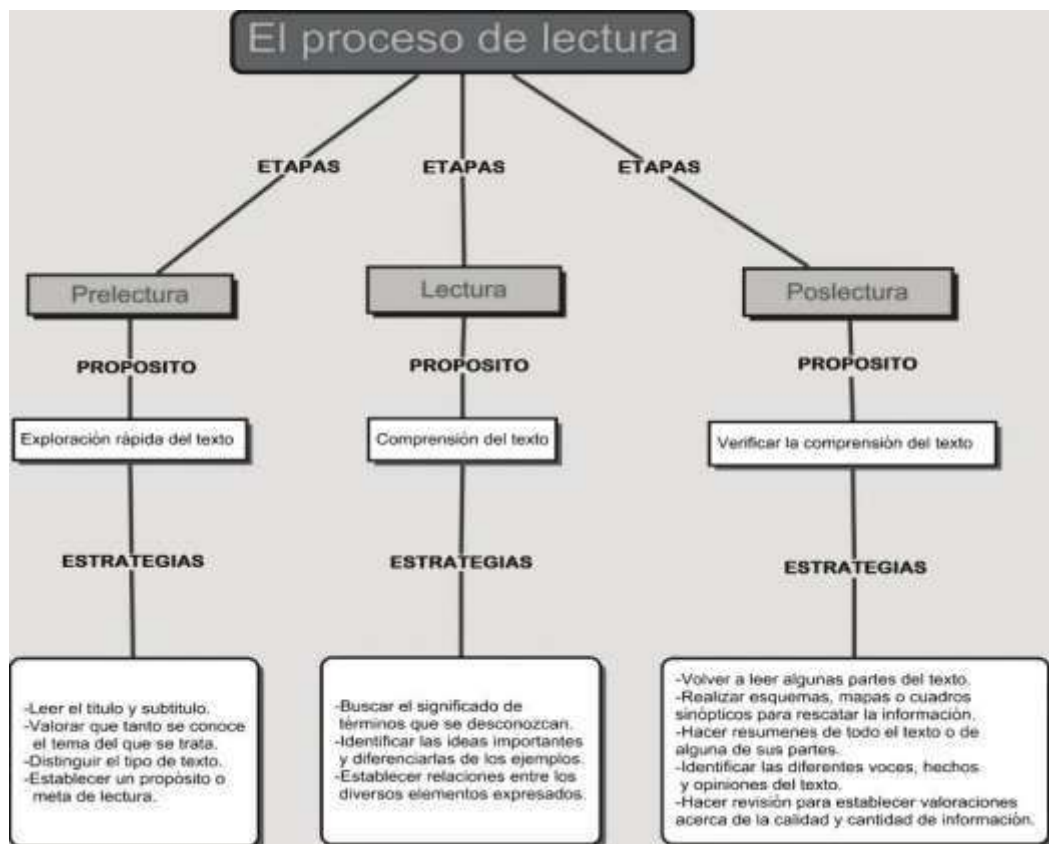


Gráfico 7: Proceso de lectura

Fuente: (Comunicación Oral y Escrita, 2021)

Prelectura

En la etapa de prelectura, la atención y la disposición juegan un papel importante. Es aquí donde vemos si la obra que poseemos en nuestras propias manos es la votación adecuada. Constantemente, únicamente con leer la contraportada, ya estamos en la etapa de prelectura. Leemos un resumen de lo cual va a ser la historia (Orejudo, 2019). En otras ocasiones, la contraportada no dice de qué trata la obra, sino que da información acerca del creador. Esta información podría ser fundamento suficiente para interesarse por la vida del creador y querer leer su obra. El título además juega un papel fundamental ya que, en conclusión, es lo primero a eso que prestamos atención.

Lectura

Es en este punto que se desarrolla la historia, que los sentimientos comienzan a florecer y las tramas de los personajes se imponen. En los libros e historias personalizadas que presentamos, los lectores tienen la oportunidad de ver su propio reflejo en las diferentes ilustraciones personalizadas que ofrecemos. Para que se sientan protagonistas sobre los que siguen leyendo. Esto les dará confianza, se proyectarán en las páginas del libro bajo la dermis del protagonista y avanzarán a lo largo de la historia. Mientras leen, los niños aprenderán nuevas palabras, harán preguntas y sentirán que están aprendiendo y divirtiéndose.

Poslectura

Si lees teniendo presente los pasos anteriores, finalmente tendrás una iniciativa clara del contenido del escrito. Las situaciones posteriores dependerán del tipo de escrito con el que haya trabajado y del objetivo que persiga. Puede tratarse de un comentario escrito, ejemplificando al examinar un anuncio de televisión, un artículo de periódico o una revista; un esquema o un resumen, ejemplificando al aprender un temario para un examen (Baque, 2018). Otra elección puede ser elaborar un guión para exponer los puntos de vista más relevantes o desarrollar un esquema gráfico que le ayude a ordenar sus ideas y le facilite recordar lo cual ha sido leído de forma profunda.

Los tipos de lectura son una selección para la adquisición de la comprensión lectora, considera como un proceso de relación entre el lector y el escrito en el cual el lector construye un nuevo sentido desde sus conocimientos anteriores. Desde luego, este proceso es distinto para cada lector ya que cada individuo tiene y usa diferentes capacidades y habilidades una vez que interactúa con un escrito. Además, la lectura es una actividad que se hace con diversos objetivos (Usquiano & Usquiano, 2020). Ejemplificando, no es lo mismo leer por placer que leer artículos académicos; en algunas ocasiones puede parecer más complejo. En este sentido, tenemos la posibilidad de usar diversos tipos de lectura para optimizar la comprensión lectora del escrito, sea como sea. De esta forma puesto que, si existen inconvenientes para entender un definido tipo de escrito, quizá se debe probar un diferente tipo de lectura; se detalla los primordiales tipos de lectura. A continuación, en el gráfico 4 se explica los tipos de lectura, superficial, selectiva, comprensiva, y crítica, tanto como lo que caracteriza a cada una de ellas.



Gráfico 8: Tipos de lectura
Fuente: (Lectimus, 2021)

- Designar un espacio de lectura en el hogar, donde los niños logren guardar sus libros.

- Conocer los gustos e intereses de los niños, con el fin de proporcionar libros, revistas, cómics y artículos sobre dichos temas.
- Proponer la lectura de libros basados en películas.
- Reservar un periodo de lectura a lo largo del día como parte de la rutina familiar. Leer en voz alta, inclusive si ya saben leer.
- Compartir canciones, juegos, poemas y adivinanzas para que gocen de los juegos de palabras.

Desarrollo de las Categorías Fundamentales de la Variable Dependiente

Innovación Educativa

Para examinar las condiciones de la innovación educativa, debemos analizar el ámbito social en el cual se crea y los individuos que son parte de él. Por esto, es fundamental ir de lo general a lo especial, empezando por analizar la sociedad líquida en la que vivimos, para después mirar las características de las generaciones que son actores del cambio constante y el ámbito educativo en el cual crecen y se desarrollan como individuos capaces de conformar parte de una ciudadanía activa y conseguir su soberanía (Quintana & Jurado, 2019). Este sector de la sociedad actualizada vive por y para los medios sociales, interactuando una y otra vez y descubriéndose en el planeta como habitantes hiperconectados que avanzan hacia un futuro sorprendente en la comunicación. El sistema educativo debería contestar a este número de alumnos digitales con un gran desafío para su motivación, es fundamental aprender el tipo de motivación existente y podría ser inherente a esta población de alumnos, así como las diversas teorías en relación con la innovación educativa, como el conductismo, el cognitivismo, el constructivismo y el conectivismo, diferentes teorías que argumentan el aprendizaje de diferentes posibilidades.

El mundo se enfrenta actualmente a una pandemia causada por el nuevo coronavirus covid-19. Esto implica un reto para los educadores, ya que las metodologías educativas y de aprendizaje tienen que cambiar; el tema de la innovación en la educación se vuelve relevante, ya que las metodologías utilizadas hasta ahora tienen que adaptarse para pasar a un entorno virtual en un corto período de tiempo (Moreno, 2020). Las fases de ansiedad vividas por la sociedad durante la pandemia tienen el potencial de ser positivas para la enseñanza, ya que deben hacer reflexionar a los profesores sobre la necesidad de poner en práctica sus competencias metodológicas y dominar los conocimientos pedagógicos y tecnológicos de los contenidos educativos. Las innovaciones no surgen de forma espontánea, sino que las vemos como resultado de los conocimientos adquiridos a través de la investigación, la aplicación de procesos de investigación o la satisfacción de necesidades. Al desarrollar innovaciones educativas, también

aplicamos métodos de evaluación y seguimiento basados en la calidad de la educación (Fidalgo & Sein, 2018). A nivel curricular, aplicar innovación educativa como un rol importante del docente, posibilita involucrar a los actores directos del proceso de aprendizaje, mejorar las prácticas educativas en el escenario educativo, teniendo como resultado, variables de calidad académica.

Tecnología Educativa

En la actualidad, autores como Durán (2017) sostienen que la tecnología educativa es una disciplina que estudia los medios, materiales, portales web y plataformas tecnológicas al servicio de los procesos de aprendizaje; este campo aplica recursos con objetivos de aprendizaje y educación, desarrollados originalmente en contestación a las necesidades e inquietudes de los usuarios. Dichos autores concuerdan en explorar la utilización de las TIC en la educación y el aprendizaje (en espacios formales y no formales) y el efecto de la tecnología en el planeta de la enseñanza en su grupo, por medio de la tecnología educativa. Sostienen que hablamos de un enfoque de sistemas sociales, en el cual los procesos mediados se analizan continuamente a partir de una visión holística e integradora.

Por otro lado, Camacho et al. (2020) muestra que la tecnología educativa es un campo de análisis que se encarga de todos los recursos de aprendizaje y audiovisuales; por esta razón, el número de herramientas tecnológicas ha incrementado exponencialmente (actividades de aprendizaje digital, portafolios, blogs, entre otros) con el fin de dinamizar el ámbito estudiantil y fomentar la compra de novedosas competencias. Se puede hacer una exclusión ya que las tecnologías de la información y la comunicación combinan únicamente esos recursos mediáticos (cine, televisión, radio, Internet) que sirven y son causantes de la transmisión de contenidos de costo educativo a un conjunto de competidores o a la sociedad que avanza digitalmente.

La tecnología de la información y la comunicación se recuerda en la época prehistoria, como demuestran las pinturas rupestres y el sistema de transmisión de señales humanas que existe entonces. Este recurso ha evolucionado con la aparición de novedosas tecnologías que facilitan el trueque de información. No obstante, no ha sido hasta la década de los 70 una vez que inició la "época digital"; los adelantos

científicos en electrónica llevaron al origen y desarrollo de las TIC, que paralelamente combinaban la electrónica y el programa. Hay varios ejemplos de TIC, como el teléfono, los teléfonos móviles, la imprenta, la correspondencia y los PCs, pero quizá la más grande predominación en el desarrollo de la sociedad sea Internet (Heinze et al., 2017). Internet es algo más que una plataforma de trueque de datos: es una red mundial que posibilita entrar a la información a partir de cualquier parte de todo el mundo y permite la comunicación a partir de diversos sitios sin necesidad de comunicación directa. Todo lo mencionado pasa casi instantáneamente, lo cual permite compartir y recobrar información. Las propiedades más relevantes del uso de las TIC se detallan en el cuadro 1.

Cuadro 1: Características fundamentales de las TIC

Características	Funcionalidad
Inmaterialidad	La información se manifiesta de forma codificada.
Interconexión	Se presenta de manera independiente, se combina y puede ampliar las conexiones.
Interactividad	Interacción entre el usuario y el dispositivo tecnológico, adaptando a diversas áreas educativas.
Instantaneidad	Rapidez en el intercambio facilitador de información.
Calidad de imagen y/o sonido	Característica propia de la fiabilidad de la información, así como la fidelidad del contenido.
Penetración	Aplicado a diversos aspectos sociales, de salud, economía y educativo.

Fuente: (Heinze et al., 2017)

Elaborado por: Pérez Ana

En las últimas décadas, la enseñanza estudiantil ha sufrido transformaciones primordiales, promoviendo preguntas como la reorientación de los modelos educativos, la introducción de novedosas tecnologías y el desarrollo de modelos de aprendizaje basados en competencias para robustecer los procesos de educación y aprendizaje y de esta forma conformar estudiantes integrales capaces de abordar de manera dinámica y holística los diversos desafíos de todo el mundo globalizado presente (Marín et al., 2017). La innovación debería estar una y otra vez asociada a

la tecnología como parte de los métodos organizativos desarrollados por los actores para llegar a ser y ser capaces de contestar eficazmente a los retos en el campo, con la tecnología y la innovación en una interacción complementaria (Sunkel et al., 2014). Esto posibilita que los procesos de enseñanza-aprendizaje permitan a los futuros expertos incorporar la información no solamente como actores pasivos que se limitan a reproducir los contenidos, sino además como participantes creativos.

Recursos Educativos Móviles

Definición

La tecnología es hoy en día un gran factor que ha ocupado todos los espacios de actividad y causa no únicamente el impacto del cambio, sino además una transformación que, por lenta o inmediata que sea, es sin lugar a duda ineludible. Los instrumentos digitales se derivan de la tecnología, el propósito de estas herramientas es aprovechar esta transformación y sacar beneficio de las novedosas oportunidades que nos da (Tantachuco, 2021). Las herramientas digitales son un medio excepcional para impulsar la lectura y la escritura. Sin embargo, además, da varias herramientas y recursos en temas de lengua y literatura, facilitan la consulta de vocabulario, promueve la narrativa innovadora, permiten a los estudiantes efectuar sus capacidades gramaticales y ortográficas, y les ayudan a conocer a los gigantes autores de la literatura. En el gráfico 5, se proponen una variada de herramientas TIC para las clases virtuales de Lengua y Literatura.



Gráfico 9: Herramienta TIC para la clase de Lengua y Literatura
Fuente: (aula Planeta, 2021)

Método de Evaluación Móvil

Los dispositivos móviles son recursos importantes en varios puntos de la vida de los individuos. Los dispositivos móviles nos permiten estar comunicados y poder conectar con diferentes personas en cualquier instante y sitio, y al lado de ellos usar diferentes aplicaciones, lo cual agiliza distintas e interminables labores, tanto particulares como expertos. La usabilidad es un atributo fundamental de la calidad del programa. Por esto, se han desarrollado varios procedimientos para decidir el grado de usabilidad de un producto de programa (Villaespesa, 2018). Ciertos de los procedimientos más conocidos son los procedimientos de prueba y los procedimientos de inspección. Además, hay herramientas como la utilización de formularios, integrado el SUS (Sistema Estándar de Usabilidad), los procedimientos se han combinado y en algunas ocasiones se ha desarrollado un instrumento para automatizar la heurística. Aunque hay diversos procedimientos para evaluar la usabilidad, todavía no hay acuerdo sobre cuál es el mejor, debido a que aún muestran lagunas metodológicas.

Accesibilidad en Aplicaciones Móviles

Potencialmente, los usuarios con un teléfono inteligente y conexión a internet pueden transformarse en cliente de esta clase de aplicaciones, haciendo más fácil la entrada y uso de las tecnologías de la información y la comunicación; el 71% de los usuarios de internet móvil se descargan en la actualidad aplicaciones. Por consiguiente, es responsabilidad de los creadores asegurar que estas aplicaciones se encuentren accesibles en equidad de condiciones para todos los usuarios. La accesibilidad es una propiedad que favorece a todos los habitantes, aunque constantemente es la carencia de accesibilidad la que llama la atención sobre su trascendencia (Zambrano et al., 2017). Por esto, determinados grupos estudiantiles, como los alumnos con necesidades educativas especiales, son las primordiales víctimas de la carencia de accesibilidad, en especial en el ámbito en línea y móvil.

Los estudiantes con discapacidad representan un sector heterogéneo poblacional, lo cual poseen en común es que, en más grande o menor medida, requieren garantías extras a las usuales para lograr vivir plenamente o participar de

la misma forma que la mayor parte de los estudiantes en la entrada a bienes y servicios (Mariño, 2017). El análisis de la accesibilidad de las aplicaciones móviles pretende dar una perspectiva del estado de hoy de la accesibilidad de esta clase de recursos en los dispositivos móviles, de manera que se logre hacer un diagnóstico que oriente a los causantes de su construcción, administración y publicación a mejorar las condiciones de accesibilidad, así como a los usuarios referente a las oportunidades que da todas ellas.

La accesibilidad a instrumentos más relevantes para descubrir información en internet se caracteriza en buscadores horizontales: son posiblemente los instrumentos más conocidas para descubrir información en Internet; Buscadores verticales: Estas herramientas de averiguación en Internet son menos conocidas por sus características; Marcadores sociales: Son posiblemente los instrumentos más empáticas para los ciber usuarios; Metabuscadore: Clásicos a partir de los primeros tiempos de Internet, estas herramientas permiten buscar información en diversos buscadores en paralelo. El cuadro 3 detalla los instrumentos digitales con sus enlaces de ingreso para hallar información y contenidos de interés.

Cuadro 2: Herramientas de búsqueda de información y contenidos

Motores de búsqueda de información en internet (horizontales)	
Herramienta Digital	Enlace
Google	www.google.com
Bing	www.bing.com
Yahoo	es.yahoo.com
Alta Vista	www.altavista.com
Ask	www.ask.com
Gigablast	http://www.gigablast.com/
Excite	www.excite.com
Motores de búsqueda de información en internet (singulares)	
Wolfram Alpha: buscador semántico que permite la operacionalización de ejercicios matemáticos.	www.wolframalpha.com
Zanran: buscador de datos con utilidad estadística	http://zanran.com/q/

Quandl: buscador de dataset con referenciales de datos económicos	www.quandl.com
Factbites: buscador que posibilita responder preguntas	www.factbites.com
Nationmaster: buscador comparativo de datos entre diversos países	www.nationmaster.com
Directorios de preguntas y marcadores (sociales)	
Quora: red social con preguntas indexadas dirigidas por un motor de búsqueda.	www.quora.com
Yahoo Answers: directorio de preguntas, dirigido por la plataforma de Yahoo.	https://es.answers.yahoo.com
Reddit: marcador social, permite agregar y agrupar contenido de diversos o el mismo tema.	www.reddit.com
Delicious: marcador social, donde se agrupan páginas de calidad excelente.	delicious.com
Digg: servicio operario donde reflejan contenidos que han sido los más compartidos y visitados por los usuarios.	digg.com
Metabuscadores	
Copernic: operador antiguo y posiblemente el más conocido	www.copernic.com
Metacrawler: metabuscador fácil de usar por su sencillez operaria.	www.metacrawler.co.uk
OJOSE: metabuscador especializado en fines para recursos científicos.	www.ojose.com
Motores de búsqueda académicos o de (investigación)	


Open Directory Project: Ha sido considerado uno de los buscadores más fiables de la Web.	www.dmoz.org
Infomine: más de 15.000 accesos a bibliografía de investigaciones científicas.	infomine.ucr.edu/Main.html
MEDLINEplus: buscador con temas referenciales a la salud.	www.medlineplus.gov
Scirus: buscador exclusivo a temas de carácter científico.	www.scirus.com
Google scholar: acoge publicaciones científicas.	scholar.google.es
Deepdyve: buscador de artículos únicamente científicos	www.deepdyve.com


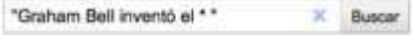

Fuente: (Universidad de Guadalajara, 2020)





Elaborado por: Pérez Ana



Uno de los pasos de accesibilidad para que la información se encuentre disponible es la investigación, la selección y el filtrado de contenido e información. Constantemente pensamos en recursos de averiguación como Google o en la navegación por determinados blogs o sitios web, pero es fundamental saber dónde y cómo buscar, filtrar y elegir la mejor información. Una de las primordiales maneras de recopilar información es por medio de los sistemas de recuperación de información. No obstante, además de cuestionar la confiabilidad y utilidad de la información que cada buscador arroja como resultados, es obvio que debemos utilizarlos de manera eficaz. El cuadro 4 detalla los instrumentos de filtrado y selección de información.

Cuadro 3: Herramientas de filtrado y selección de información

Búsqueda	Función	Ejemplo
Entrecomillado (doble)	Busca frases formadas por dos o incluso más	

	<p>palabras. El motor de búsqueda sólo devolverá resultados en los que estas palabras formen un único término.</p>	
<p>El operador (menos [-])</p>	<p>Ayuda con el fin de no incluir determinadas palabras entre los resultados esperados.</p>	
<p>El comodín (asterisco [*])</p>	<p>Útil cuando no podemos recordar todas las palabras de una expresión. Si ponemos un asterisco en lugar de las palabras desconocidas, el buscador completará la frase y nos mostrará enlaces relacionados.</p>	
<p>El comando (site)</p>	<p>Nos permite limitar la búsqueda a un país o dominio concreto.</p>	

El comando (related)	Recupera los resultados relacionados con un sitio web específico.	
El comando (define)	Precedido por una palabra, se mostrarán los resultados que contengan definiciones de esa palabra.	
El comando (link)	Precedido de una dirección web, devolverá los resultados que contengan enlaces a esa página web.	
El comando (filetype)	Seguido de la extensión del archivo y del término de búsqueda devolverá sólo los enlaces a los documentos del tipo especificado que contengan la palabra especificada.	

<p>Puntos suspensivos ([...])</p>	<p>Entre más criterios de búsqueda, se recupera las páginas con información sobre los criterios de búsqueda.</p>	
<p>Búsquedas localizadas por (Código Postal)</p>	<p>Para buscar un establecimiento concreto en una localidad determinada, basta con introducir el tipo de establecimiento y el código postal.</p>	

Fuente: (Álvarez, 2014)

Elaborado por: Pérez Ana

Thinking Aloud

La prueba de pensamiento en voz alta frecuenta ser una sección integral de la vivencia del usuario. A lo largo de estas pruebas, se exige a los usuarios del lugar o del producto que piensen en voz alta a medida que usan determinadas funcionalidades. Estas expresiones, constantemente inconscientes, se registran y evalúan. Las pruebas de pensamiento en voz alta resultan muy reconocidas ya que tienen la posibilidad de desarrollarse sin enormes costes financieros o logísticos (Simpol et al., 2017). Generalmente, estas pruebas se conducen a cabo una vez que el programa, el ciber sitio o el producto permanecen aún en etapa beta.

El Test Thinking Aloud, hace referencia a una prueba en la que se exige al participante que use el sistema pensando una y otra vez en voz alta, expresando sus pensamientos a medida que se mueve por la interfaz de cliente (Anggraeni et al.,

2019). Para hacer una prueba de uso en voz alta, únicamente se debe hacer tres cosas:

- Encontrar usuarios representativos.
- Asignarles labores idóneas-
- Espera a que los usuarios se expresen

Usabilidad en Aplicaciones Móviles

Internet es el más grande canal de difusión de información y prestación de servicios existente actualmente. Ya que el número de usuarios de Internet sigue creciendo, se necesita asegurar que las propiedades de calidad de las aplicaciones web y móviles incluyan las que permiten la entrada a la información a toda la población, incluidas los individuos con necesidades especiales. Para eso se necesita consumir las reglas de accesibilidad propuestas por el Consorcio de la World Wide Web (W3C) en las Directrices de Accesibilidad al Contenido en la Web (WCAG) y las Superiores Prácticas de Internet Móvil (MWBP) (Paniagua et al., 2020). La gran proliferación de dispositivos móviles y la heterogeneidad de los usuarios inventan desafíos en el momento de evaluar la usabilidad de las aplicaciones móviles. Es fundamental disponer de metodologías y herramientas que permitan hacer estudios de usabilidad específicos para esta clase de aplicaciones, en las que el entorno de uso cambia una y otra vez.

Las pruebas de usabilidad tienen que ser transparentes para el usuario, los datos de uso y de entorno tienen que recogerse automáticamente, el código de las pruebas debería ser no intrusivo para la aplicación que se está evidenciando y las pruebas tienen que tolerar la variabilidad de los dispositivos. Para poder hacer las propiedades anteriores, este artículo muestra un marco de trabajo denominado FUsaM (Mobile Usability Framework), que es extensible y puede producir e integrar pruebas de usabilidad en aplicaciones móviles (Enríquez & Casas, 2016). El enfoque de diseño e utilización se fundamenta en la línea de productos de programa (SPL) combinada con la programación dirigida a propiedades (FOP) y la programación dirigida a puntos (AOP).

La usabilidad de aplicaciones móviles permite seleccionar herramientas digitales que no deberían faltar. La utilización de los instrumentos correctos puede hacer que el proceso de construcción de contenidos sea muchísimo más simple y conocido. Aun cuando no se puede reemplazar un plan de marketing de contenidos sólidos por herramientas digitales, usarlas de manera correcta puede precipitar el proceso. Además, puede ayudarte a obtener nuevos conocimientos y a producir contenidos más eficaces. En la tabla 4 se detallan algunas herramientas para la creación de contenidos.

Cuadro 4: Herramientas de creación de contenidos

Fotos, Imágenes y capturas	
Awesome Screenshot	Esta extensión de Chrome posibilita capturar imágenes en 3 magnitudes: la parte visible de la página, la página completa (incluso por abajo de lo cual se ve en la pantalla) o un área escogida.
Thinglink	Posibilita subir una imagen y adicionar pequeños iconos. Los lectores tienen la posibilidad de interactuar con dichos iconos. Tienen la posibilidad de ser imágenes y vídeos que puedes incrustar en enlaces y publicaciones. Además, puedes incrustar o compartir imágenes.
PlaceIt.net	Tiene un objetivo bastante específico: te posibilita subir imágenes de la web de tu organización o de tus productos en un ámbito vivo.
Skitch	Es una aplicación gratuita que te ayuda a comunicar mejor visualmente. Te posibilita etiquetar imágenes, activos digitales, PDFs y otros archivos con flechas, escrito y otros recursos.
FotoJet	Es perfecta para generar diversos tipos de tarjetas de felicitación o collages para compartir

	en las redes sociales. Es un instrumento que posibilita diseñar a partir de cero o usar una de las bastante más de 500 plantillas.
PicMonkey	Es un editor de fotos que posibilita retocar cada una de las imágenes. Si deseas personalizar el diseño dejando la huella de tu marca.
Jing	Este instrumento te posibilita hacer capturas de pantalla y subirlas fácilmente y instantánea. Si lo consideras primordial, puedes usar Jing para filmar hasta 5 min de capturas de pantalla sin necesidad de enseñar el menú.
Escritura y Fuentes	
Word2CleanHTML	Sencillamente pégalo en tu plan, haz clic en el botón y réplica el código HTML resultante de manera directa a partir de la herramienta. Una vez que lo pegues en el CMS, se verá bello y limpio.
Paper Rate	Este instrumento te posibilita ver si tus textos son originales o copias, debido a la ia (inteligencia artificial). Además, si hablamos de una fácil traducción de un lenguaje a otro por medio de Google Translate, además va a ser identificado por éste.
Copyscape	Permite identificar el plagio. En esta situación, puedes usar Copyscape para defender tu contenido y ver si se han reproducido copias precisas de tu contenido en Internet.
Wordle	Crea un contenido y pásalo por Wordle. La herramienta busca las repeticiones en el escrito y los vocablos más usadas.

Google Fonts y DaFont	Son ideales para usar una pluralidad de fuentes para ornar páginas web, presentaciones, libros electrónicos y otros materiales. Bastante simple de utilizar.
Diseño y Activos	
Canva	Brinda una biblioteca de plantillas y activos predefinidos que puedes manipular. Además, posibilita ofrecer un toque de diseño personalizado a las organizaciones que lo usan.
Genially	Un instrumento en línea para generar instantánea y de forma sencilla toda clase de contenidos visuales e interactivos para uso personal o colectivo.
Infogram	Este instrumento es semejante a Canva pero está más enfocada a la infografía y a la visualización de datos en gráficos. Y en mi crítica, agiliza el proceso de construcción de contenidos.
Haiku Cubierta	Posee capacidad de repartición, juegan un enorme papel en la transformación de las antiguas y aburridas presentaciones.
Herramientas de Social Media	
BuzzSumo	Es la herramienta perfecta que te posibilita conceder tiempo a explorar nuevos temas y tendencias en las redes sociales.
Namechk	Es un instrumento que te posibilita ver si tu marca ya está siendo usada en los medios sociales.

Fuente: (Mendoza,2020)

Elaborado por: Pérez Ana

Creación de Aplicaciones Móviles

Prototipado de Papel

El prototipado de papel, permite la representación genérica de interfaces a nivel gráfico con una variedad de necesidades de los usuarios, teniendo como

resultado representaciones esquemáticas de las pantallas de una aplicación móvil. Un primer ejemplar en papel puede comenzar fácilmente y volverse más difícil en las interacciones con el usuario (Portela, 2019). A partir del punto de vista del Design Thinking, el primer modelo es primordial ya que va a servir de base para diseño posteriores en el plan sobre la propuesta inicial. El primer modelo es un objeto sobre el cual se puede hablar, discutir, replicar y hacer novedosas recomendaciones (Fernández, 2020), parafraseando un conocido refrán plantea que un primer ejemplar vale más que mil imágenes.

El primer ejemplar, es primordial si se tiene la posibilidad de presentarlo en una etapa temprana del plan, además que posibilita minimizar los gastos de posibles errores. Con un primer ejemplar, aun cuando sea una representación preliminar de la solución final, una representación de baja resolución, tenemos la posibilidad de detectar velozmente, aspectos poco agradables o arreglar errores. Los prototipos además tienen la posibilidad de ser el fomento de novedosas ideas en el proceso de diseño progresivo, permitiendo visualizar la solución o el producto final producto en una etapa temprana y generar la siguiente versión, más avanzada o más compleja, basándose en ella.

App de Inventor

App de Inventor es una versión mejorada de un instrumento de programación construida por el MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts) y adoptada por Google para sus usuarios como solución para producir de forma sencilla aplicaciones para dispositivos Android (Papadakis et al., 2019). El proceso de construcción consta de tres pasos:

- Diseñador: Muestra la pantalla del móvil y sirve para diseñar la aplicación en las que se colocarán diferentes elementos: imágenes botones, audios, textos, etcétera., configurando sus características, como el aspecto gráfico, comportamiento, etcétera.
- Editor de bloques: Posibilita desarrollar de manera visual e intuitiva el flujo operativo del programa mediante bloques.
- Generador de aplicaciones: luego de rellenar la aplicación se puede producir instaladores, obteniendo un código QR para ser utilizado en el móvil

El entorno de trabajo, para App de Inventor, es un servicio con base en la nube, y todo lo cual necesitas para entrar a él, es un navegador web, mismo que se puede utilizar con Internet Explorer, Firefox o Chrome y una cuenta de Google (Mineducación, 2021a). Posteriormente hay que registrarse en un servicio de cuenta escribiendo <http://www.gmail.com> en el navegador web, visitar la alternativa de generar una cuenta, rellenar toda la información requerida, y entonces se tendrá una cuenta de Google para entrar a la aplicación desarrollador.

Programación de Bloques

El desarrollo del pensamiento computacional es un asunto fundamental en la enseñanza moderna. Varios de dichos experimentos se centran en la educación de la programación por medio de programación basados en bloques. Como parte de esta actividad, es fundamental que los educandos reciban retroalimentación sobre sus labores. En la práctica, no obstante, podría ser difícil dar una retroalimentación individualizada, objetiva y consistente. En este entorno, la calificación y la puntuación automática ha cobrado trascendencia (Greses et al., 2018). Son muchas las capacidades que conlleva el aprendizaje computacional, tenemos la posibilidad de solucionar inconvenientes complicados, detectar errores, diseñar innovadoras metodologías, promover el espíritu creativo (Díez, 2020). La lógica que hay detrás de la programación además es fundamental y frecuente asociarse a conceptos numéricos.

La programación por bloques es una metodología diseñada para incorporar los conceptos de programación a una edad temprana. Esta metodología posibilita desarrollar la escritura de una sucesión lógica y ordenada de indicaciones usando e implementando comandos a modo de enlaces gráficos que se integran de forma sencilla para descubrir una solución exitosa y eficaz a la labor en cuestión. Los bloques son maneras que representan eventos o funcionalidades personales que se conectan entre sí para generar una serie de indicaciones o un programa (Microsoft, 2021). En la actualidad hay varios programas y plataformas para incorporar el término de programación por medio de la programación por bloques, como Minecraft Code Builder, Microsoft Makecode, Code.org, Tynker, Microbit, Arcade y Python. Ahora que conoces la interfaz del programa, puedes terminar la labor 4.

Metodologías y Técnicas de DCU

El término de diseño centrado en el usuario (DCU) nace constantemente en el entorno de la construcción de productos útiles; no obstante, una vez que hablamos de aplicarlo en la práctica, queda claro que no hay acuerdo sobre lo cual puede considerarse exactamente DCU. En este artículo se analizan las diferentes definiciones y usos del término, así como los procedimientos y técnicas que acostumbran a considerarse parte de él (Sánchez, 2011). Finalmente, se sugiere un grupo mínimo de dichas técnicas para facilitar la aplicación e incorporación del DCU en los proyectos de desarrollo. Cabe señalar que hay pruebas de la pertinencia de los procedimientos del DCU para la generación de ideas, la definición y la evaluación de productos. así como para la definición y evaluación de productos, las prácticas aquí propuestas no dejan de ser un largo compendio. todavía es un compendio largo, y las averiguaciones futuras deberán conceptualizar los criterios de selección en funcionalidad de las necesidades.

En primera instancia los procedimientos de DCU para sistemas digitales y para productos tangibles deberían tener directrices diferentes; segundo, que los procedimientos de DCU para sistemas digitales y para productos tangibles deberían tener directrices diferentes, aun cuando dichos procedimientos ayudan a minimizar la época de desarrollo y minimizar la incertidumbre de la aplicación, como tercer punto, los diseñadores tienen que conocer la industria y la organización para desarrollar instrumentos de trabajo móvil (M. Trujillo, 2016). En sus inicios, Internet se originó como un lugar de comunicación abierto, descentralizado y colaborativo. Hoy, este espacio está dominado por enormes organizaciones cuya primordial fuente de riqueza y poder son los datos de sus usuarios.

Experiencias de Usuarios

El diseño centrado en el cliente es una filosofía de diseño cuyo objetivo es generar productos que cubran las necesidades y resuelvan los inconvenientes de los usuarios previstos. Una vez que se diseña de acuerdo con la filosofía del DCU, el cliente debería estar en el interior de todo. Es imposible diseñar un producto sin considerar su uso, el entorno o las necesidades del cliente final (Balmaceda et al.,

2019). Es fundamental comprender que, aunque el cliente está en el interior de todo el proceso, no tienen que pasarse por elevado las necesidades empresariales, comerciales o corporativas. En primera instancia, poseemos que comprender y conocer a los usuarios finales del producto, para entender y aprender qué labores van a hacer y en qué ámbito lo van a usar (Reveles et al., 2019). Si el producto no nace de las necesidades reales de los usuarios finales, es factible que fracase en su lanzamiento. Son las necesidades identificadas las que determinarán el diseño del producto.

Para detectar las necesidades del producto se usarán procedimientos de indagación UX como las pruebas de usuarios, la exploración heurística, la categorización de tarjetas, las pruebas de árbol, los equipos de disputa, el seguimiento de la mirada, la indagación etnográfica, las pruebas de 5 segundos, los individuos, las pruebas A/B, etcétera.

- Explicación del entorno de uso: hablamos de detectar a los individuos a las que va dirigido el producto, saber por qué y para qué lo van a usar y en qué situaciones.
- Definición de los requisitos: Hablamos de conceptualizar las expectativas de los usuarios finales y de la organización (stakeholders) propietaria del producto.
- Desarrollo del diseño: Esta etapa puede integrar a partir de los primeros bocetos en papel hasta un primer ejemplar final con relación incluida.
- Evaluación o prueba del diseño: anterior a arrojar el producto, es indispensable hacer varias pruebas con los usuarios para aseverarse de que el producto es posible. Esto además nos permitirá verificar si hay errores en la interfaz de cliente o en el diseño de esta y a solucionarlos en una etapa temprana del desarrollo del plan.

En varios casos, los productos poseen un elevado grado de dificultad, A continuación, en el gráfico 8 se detalla el proceso de experiencia del usuario.

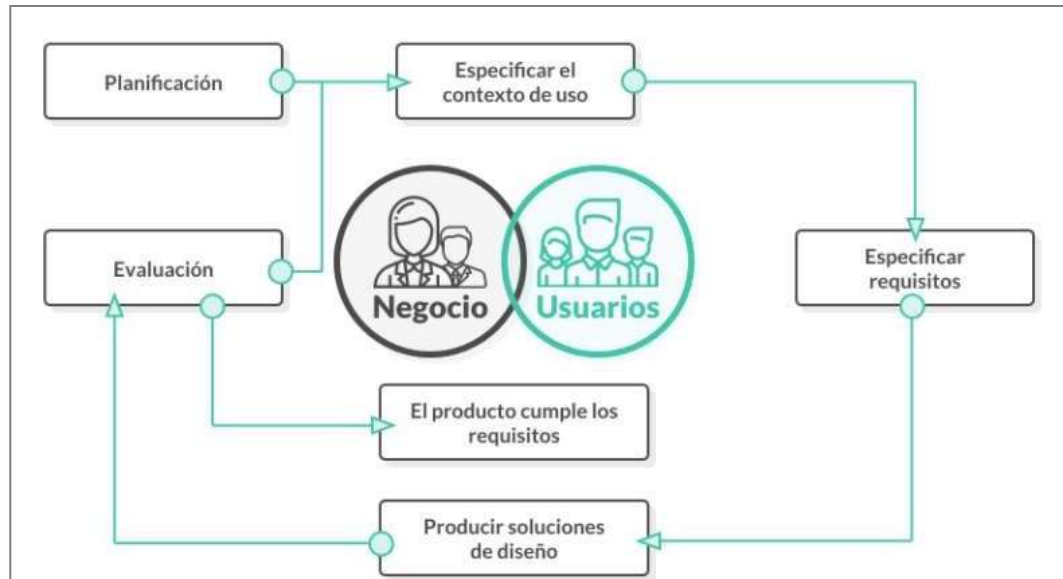


Gráfico 10: Fases de la experiencia del usuario
Fuente: (Prado, 2020)

Beneficios DCU

El diseño centrado en el cliente crea una posibilidad exclusiva para el codiseño con otras disciplinas e industrias, lo cual lo convierte en una actividad interdisciplinaria. Para desarrollar el diseño centrado en el cliente, debemos detectar a los individuos que van a usar el producto, comprender para qué lo van a utilizar y en qué condiciones lo van a usar. Debemos mirar la vida de los individuos, oír sus anhelos y necesidades para generar productos de triunfo. El DCU es un procedimiento de prueba y error. Combina estudio, entrevistas, tácticas y herramientas de ideación colaborativa (Bezares et al., 2020). En su mayoría, lleva a cabo una comprensión de los anhelos de los usuarios al incluirlos en cada una de las etapas del diseño y las pruebas. Luego se exponen ciertos puntos de vista relevantes que le ayudarán a tomar la buena medida sobre la utilización de un diseño de website centrado en el cliente.

- Identifica los primordiales inconvenientes a los que nos enfrentamos al producir un ciber sitio.
- Genera superiores productos ya que permanecen planificados y organizados.

- Optimización la época de lanzamiento de los productos.
- Disminuye los costes ocultos necesarios para componer productos rotos.
- Descarta las deficiencias ubicadas por el cliente.
- Provoca que el portal web sea más simple de utilizar.
- Posibilita saciar las necesidades del cliente.
- Se incrementa la eficiencia y la productividad del cliente.

Implementación DCU

Cuando hablamos de una metodología bastante vasta para analizar las necesidades de los usuarios y los atributos del lugar, se necesita entender ciertos aspectos de alusión que tienen la posibilidad de abordarse con varias cuestiones primordiales. Se muestra un análisis de caso de una organización de panadería. El diseño centrado en el cliente es un proceso iterativo bastante técnico que, como ya se ha dicho, necesita una secuencia de pasos especializados para averiguar y desarrollar un diseño web. Los pasos empiezan con un estudio del cliente, el entorno y el escenario. La exploración del cliente posibilita comprender sus necesidades y su perfil. Mientras tanto que el entorno tiene como fin comprender todo lo cual le circunda, como la competencia, el mercado y más (Argumanis, 2021). La investigación del escenario posibilita entender mejor los probables usos del lugar y fijarlos a partir del inicio. Esto puede integrar entrevistas con los usuarios, estudio de la existencia digital de los participantes, estudio heurístico y muchísimo más. La siguiente etapa se apoya en la conceptualización del diseño, que es la organización esquemática del plan. Un ciber sitio puede contener numerosas páginas; previo a comenzar a diseñarlo, se debe decidir el número de páginas.

Un ciber sitio además puede tener ciertas propiedades que requiere, como una base de datos, sistemas de estabilidad y otros puntos relevantes. Para eso se elaboran mapas del lugar, arquitectura de la información y categorización de los productos. Esta última involucra la definición de líneas de productos, como en la situación del negocio electrónico, donde se puede usar la categorización por tarjetas, que es un instrumento simple y práctica para implantar estas categorías. Posteriormente, en la etapa de construcción de prototipos, se lleva a cabo un diseño ascendente y descendente para lograr evaluar la funcionalidad del lugar. El

propósito del primer ejemplar es producir un cbersitio servible que todavía no está online. Es una plataforma de pruebas, sin colores, dibujos ni fotos (diseño de bajo nivel). Es sencillamente un lugar en el cual se puede probar la funcionalidad, como la utilización de botones, cuestionarios o una barra de averiguación, por nombrar solamente ciertos recursos. Además, se hacen pruebas piloto y se define el diseño gráfico (diseño de elevado nivel) (Castro et al., 2017). El portal web pertenece a los activos digitales más relevantes de nuestra táctica digital. Representa la marca o organización de manera corporativa, lo cual refuerza nuestra presencia digital. Los usuarios que nos visitan son consumidores potenciales. No es solamente un canal de comunicación, sino un medio para acercarnos a nuestros propios consumidores potenciales e interactuar con ellos en línea. El diseño centrado en el cliente nos posibilita detectar las necesidades de los usuarios, y nuestro trabajo es llevar a cabo las propiedades del lugar para satisfacerlas.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma de la Investigación

La investigación desarrollada se fundamenta en un enfoque de investigación mixta, por tanto, se aplica un enfoque cualitativo donde se aplica el uso de métodos empíricos, para el procesamiento y recolección de datos, y un enfoque cuantitativo realizando un análisis e interpretación de resultados que incluyó una población de (4) docentes; (20) estudiantes y (20) padres de familia. En este sentido Medina et al. (2013), define a la investigación mixta, con la capacidad de llevar a cabo la observación y la evaluación de los fenómenos. Formulan conjetura o ideas como consecuencia de la observación y la evaluación. Ponen a prueba y demuestran hasta qué punto las conjeturas o ideas permanecen bien fundamentadas en el proceso de investigación, verifican estas conjetura o ideas sobre la base de pruebas o estudio, plantean novedosas visualizaciones y evaluaciones para ilustrar, cambiar, reforzar y/o justificar premisa o ideas; o inclusive producir otras novedosas propuestas.

Modalidad de la Investigación

Aplicada

La investigación aplicada busca crear entendimiento con aplicación directa a los inconvenientes de la sociedad o de la población beneficiada. Se basa prácticamente en los resultados tecnológicos de la búsqueda elemental y se ocupa del proceso de conectar la teoría con el producto (Lozada, 2014). Dicho lo anterior se aplicaron instrumentos como la encuesta a docentes y padres de familia, con el fin de poder conocer la profundidad de motivación aplicada a los procesos lectores mediante recursos educativos móviles, por otro lado, la aplicación de fichas de observación a estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje con el objetivo de validar en tiempo real la viabilidad de la propuesta.

Tipos de Investigación

La presente investigación se basa los tipos de investigación a continuación detallados.

Bibliográfica Documental.

La investigación documental aborda una extensa revisión bibliográfica “el diseño documental es aquel en el cual el investigador recurre a documentos diversos como fuente para la recolección de los datos que le van a permitir responder su pregunta de investigación” (J. Hurtado, 2010, p. 706). El proceso de revisión bibliográfica es aplicado en cualquier tipo de análisis y diseño para producir un marco coherente y cohesionado a los objetivos de estudio.

De Campo.

La investigación de campo “se define como aquel en el que el investigador obtiene la información relacionada con su estudio a partir de fuentes vivas, o materiales, en su contexto natural o habitual” (J. Hurtado, 2010, p. 694). El estudio fue realizado en la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” con los niños de Cuarto y Quinto Grado de Educación General Básica, lugar donde se obtiene los datos relevantes como aporte a la investigación.

Proceso de recolección de los datos

Población

La población de estudio se describe a continuación: 20 estudiantes de Cuarto y Quinto Grado, 20 padres de familia y 4 docentes que imparten clases en los grados seleccionados de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”.

Cuadro 5: Población

Unidades de Observación	Número
Docentes	4
Estudiantes	20
Padres de Familia	20
Total	44

Elaborado por: Pérez Ana

Fuente: Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”

La recolección de datos corresponde a las diferentes etapas y al cumplimiento de cada uno de los objetivos específicos; así tenemos las técnicas y los instrumentos. Las técnicas son los procedimientos utilizados para la recolección de los datos, en ese sentido, en el estudio se empleó la técnica de la encuesta tomando como instrumento el cuestionario; según Hurtado (2010) los cuestionarios son instrumentos que agrupan una serie de preguntas correspondientes a un evento, situación o temática particular, sobre los cuales el investigador desea obtener información. Posteriormente se aplicó la técnica de la observación con el instrumento de la ficha de observación. El primero de estos se aplicó a docentes y padres de familia con el propósito de identificar el tipo de metodología de trabajo que se utiliza para alcanzar la motivación en los estudiantes, el segundo instrumento se aplicó a los estudiantes con el propósito de diagnosticar la escasa motivación a la lectura mediante recursos educativos móviles.

Técnicas e instrumentos

La recolección de datos surge de la aplicación de encuestas a 4 docentes y 20 padres de familia, misma que permite recoger información mediante un cuestionario a la población de estudio, teniendo como estructura 2 preguntas abiertas y 8 preguntas cerradas con escala de Likert. También se utilizó una ficha de observación que fue aplicada a 20 estudiantes, la cual fue estructurada con preguntas abiertas para anotar los detalles de la observación de la investigadora.

Encuesta

La encuesta se estima primordialmente una técnica de recogida de datos por medio de cuestionarios a la población de estudio, cuya finalidad es obtener sistemáticamente información derivada de un problema de indagación antes realizado. La aplicación del instrumento posibilita la “recogida de los datos (de medición) y la forma protocolaria de realizar las preguntas (cuadro de registro) que se administra a la población o una muestra extensa de ella mediante una entrevista donde es característico el anonimato del sujeto” (López & Fachelli, 2016, p. 8).

Observación

La observación es una secuencia lógica e intencional que posee una cierta temporalidad en un definido campo de estudio. El proceso puede durar días, semanas o tal vez meses, debido a que es dependiente del alcance, la vivencia, las metas y fines del investigador relacionadas con el fenómeno, objeto o evento de análisis, para la investigación “deben estar conscientes de la existencia de las diferentes posturas; por esta razón es necesario definir la ruta a seguir al emplear la observación, puesto que de aquí depende el cómo nos acerquemos a la realidad” (Covarrubias & Martínez, 2012, p. 53).

Cuadro 6: Recolección de la información

Preguntas Básicas	Explicación
1. ¿Para qué?	Extraer información que aporta a los objetivos de investigación, así como a la viabilidad de la propuesta
2. ¿De qué personas?	Docentes, estudiantes y padres de familia
3. ¿Sobre qué aspectos?	Motivación a la lectura mediante recursos educativos móviles
4. ¿Quiénes?	Población finita determinada para la investigación
5. ¿Cuándo?	Año lectivo 2021-2022
6. ¿Dónde?	Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”
7. ¿Cuántas veces?	Contemporáneo transaccional, aplicación en un solo momento
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Entrevista y Observación
9. ¿Con qué?	Cuestionario y guía de observación

<p>10. ¿En qué situación?</p>	<p>Mediante el envío de una solicitud a la máxima autoridad, solicitando la autorización para la aplicación de los instrumentos a la población de docentes, estudiantes y padres de familia.</p>
--------------------------------------	--

Fuente: Proyecto de investigación.

Elaborado por: Pérez Ana

Procedimiento para la recolección de información

El proceso para la recolección de la información del presente estudio se detalla a continuación:

- Elaboración de la operacionalización de variables, previo la construcción de los instrumentos de recolección de información.
- Validación de los instrumentos de recolección de información.
- Aplicación de los instrumentos: cuestionario en google forms y guía de observación por zoom.
- Recopilación de datos posterior a la aplicación de los instrumentos.
- Tabulación de resultados de las variables previamente establecidas.
- Análisis de resultados en base a la problemática planteada.
- Interpretación de los resultados con fundamento en el marco teórico referente.
- Descripción de las principales conclusiones y recomendaciones que aportan al estudio.

Operacionalización de Variables

Variable Independiente

Cuadro 7: Motivación a la Lectura

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos			Técnicas e Instrumentos
			Docentes	Padres de Familia	Estudiantes	
La motivación hacia la lectura agrupa las actitudes que promueven en un lector la sensación y creencia de que leer es entretenido, que es útil y que se tienen las capacidades para realizar esta labor. Estas actitudes llevan a	Acciones	Autonomía	¿Motiva a sus estudiantes a leer?	¿Motiva a su hijo a leer?	¿Tienen motivación para la lectura?	Docentes Encuesta Cuestionario Padres de Familia Encuesta Cuestionario Estudiantes Observación Guía de observación
		Contexto	¿Usted propicia un ambiente motivador en el aula para la lectura?	¿Usted propicia un ambiente motivador en casa para la lectura?	¿Se sienten cómodos y motivados en el ambiente de clase?	
	Herramientas	Didáctica	¿Qué estrategias utiliza para motivar a la lectura?	¿Qué estrategias utiliza para motivar a la lectura?	¿Se acoplan a la didáctica lectora del docente?	

que el lector muestre conductas afines a la lectura, como hojear libros, leerlos, conversar de ellos, hacer más preguntas acerca de los mismos, etc. (Santos et al., 2021).	Conductas	Actitud	¿Los estudiantes presentan interés y motivación al momento de la lectura?	¿Su hijo presenta interés y motivación al momento de la lectura?	¿Presentan motivación e interés al momento de la lectura?	
		Habilidad	¿Los estudiantes opinan sobre la lectura utilizando sus propias palabras?	¿Su hijo opina sobre la lectura realizada utilizando sus propias palabras?	¿Opina sobre la lectura realizada utilizando sus propias palabras?	

Fuente: Variable Independiente

Elaborado por: Pérez Ana

Variable Dependiente

Cuadro 8: Recursos Educativos Móviles

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos			Técnicas e Instrumentos
			Docentes	Padres de Familia	Estudiantes	
El aprendizaje mediado por dispositivos móviles, centrándonos sobre todo en los teléfonos inteligentes o las tablets, las apps o aplicaciones digitales se han convertido en una de las herramientas existentes más extendidas. Las apps, entendidas como programas que se pueden instalar en estos	Nuevas Tecnologías	Innovación	¿Considera Ud. que la implementación de aplicaciones móviles ayudará a fortalecer la motivación lectora?	¿Considera Ud. que la implementación de aplicaciones móviles ayudará a fortalecer la motivación lectora?	¿Se siente motivado con la implementación de aplicaciones móviles?	Docentes Encuesta Cuestionario Padres de Familia Encuesta Cuestionario Estudiantes Observación Guía de observación
		Interconexión	¿Cree que los recursos móviles mejoran las relaciones virtuales?	¿Cree que los recursos móviles mejoran las relaciones virtuales?	¿Sus relaciones virtuales ha mejorado con el uso de recursos móviles?	
	Dispositivos Móviles	Aplicaciones	¿Qué recursos educativos móviles aplica para motivar a la lectura?	¿Qué recursos educativos móviles aplica el docente para motivar a la	¿Su trabajo autónomo y grupal se facilita con el	

dispositivos, permiten acceder a diferentes contenidos sobre los que se vertebra cada una de las aplicaciones software (Artal et al., 2017).				lectura de su hijo?	uso de recursos educativos?	
	Multimedia	Digitalización	¿La conectividad que ofrece la tecnología móvil mejora la transmisión y recepción del proceso enseñanza aprendizaje?	¿La conectividad que ofrece la tecnología móvil mejora la transmisión y recepción del proceso enseñanza aprendizaje?	¿Su aprendizaje ha mejorado debido al uso de la tecnología móvil?	
		Recursos Educativos Móviles	¿Considera que el uso de recursos educativos móviles mejorará el interés lector?	¿Considera que el uso de recursos educativos móviles mejorará el interés lector?	¿Los recursos educativos han mejorado su interés lector?	

Fuente: Variable Dependiente

Elaborado por: Pérez Ana

Validación de Instrumentos a través de Alfa de Cronbach

Para validar el instrumento de la encuesta, se debe asegurar toda la confiabilidad en el instante de su aplicación. Este proceso de validación asegura que, una vez que se aplique el cuestionario proporcione resultados exactos para el desarrollo de la propuesta. Por consiguiente, la metodología que se detalla en seguida aspira continuar los pasos señalados por todos los autores citados previamente, lo cual producirá los resultados esperados en el análisis que se está desarrollando. Para confiabilidad se procedió a hacer uso del software Excel, el cual, a través del cálculo del coeficiente de alfa de Cronbach y sus variables α (alfa); k (número de ítems); $\sum v_i$ (varianza de cada ítem); VT (varianza total), se pudo estimar la fiabilidad de la consistencia interna del instrumento. La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados (J. Rodríguez & Reguant, 2020). Cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa de Cronbach a 1, mayor es la consistencia interna de los ítems analizados. La fiabilidad de la escala debe obtenerse siempre con los datos de cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo en la muestra concreta de investigación. Para una interpretación práctica del costo del elemento de confiabilidad, puede utilizarse la escala detallada en el cuadro 10.

En base a la encuesta aplicada a los 4 docentes, se obtuvieron los resultados detallados en el cuadro 12, mismos que fueron válidos para determinar el Coeficiente Alfa de Cronbach; en el cuadro 11 se evidencia que la magnitud del coeficiente de confiabilidad del instrumento fue alta de 0.74928.

En concordancia a la encuesta aplicada a 20 padres de familia, se obtuvieron los resultados detallados en el cuadro 14, mismos que fueron válidos para determinar el Coeficiente Alfa de Cronbach; en el cuadro 13 se evidencia que la magnitud del coeficiente de confiabilidad del instrumento fue muy alta de 0.82879

Análisis de Resultados

Análisis de la Encuesta realizada a Docentes

La recolección de datos surge de la aplicación del instrumento a 4 docentes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” de cuarto y quinto grado de Educación General Básica, teniendo como estructura 2 preguntas abiertas y 8 preguntas cerradas con escala de Likert, a continuación, se detallan los resultados.

1. ¿Motiva a sus estudiantes a leer?

Cuadro 9: Motivación lectora

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
(1) Nunca	0	0%
(2) Raramente	0	0%
(3) Ocasionalmente	0	0%
(4) Frecuentemente	3	75%
(5) Muy frecuentemente	1	25%
Total	4	100%

Elaborado por: Ana Pérez

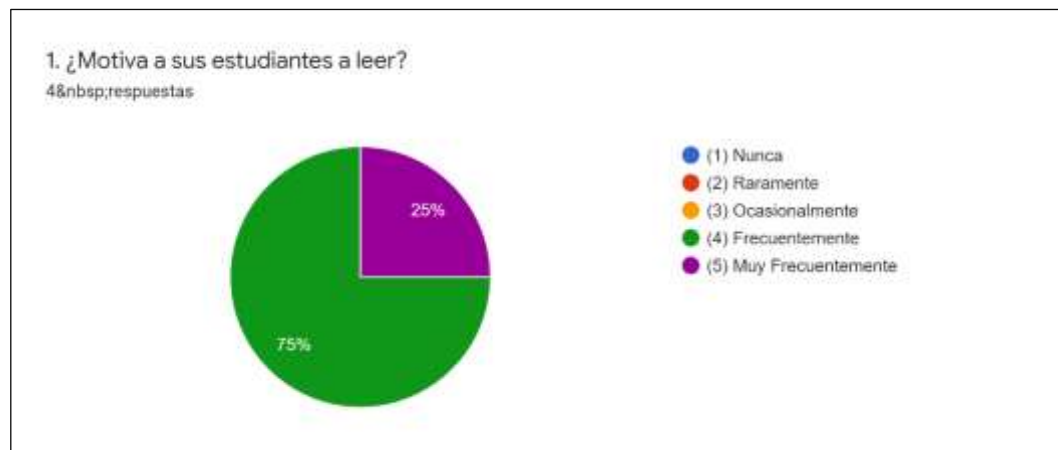


Gráfico 11: Motivación lectora

Fuente: Resultados de encuesta a docentes google forms

Interpretación

Según los datos obtenidos con respecto a la primera pregunta, se evidencia que el 75% de docentes motiva frecuentemente a sus estudiantes a la lectura, mientras que, el 25% motiva de forma muy frecuentemente. Con estos datos se identifica que los docentes requieren motivarse más para alcanzar los máximos niveles de motivación lectora a sus estudiantes.

2. ¿Usted propicia un ambiente motivador en el aula para la lectura?

Cuadro 10: Ambiente lector

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
(1) No satisfactorio	0	0%
(2) Poco satisfactorio	0	0%
(3) Medianamente satisfactorio	0	0%
(4) Satisfactorio	3	75%
(5) Altamente satisfactorio	1	25%
Total	4	100%

Elaborado por: Ana Pérez

Fuente: Resultados de encuesta a docentes google forms



Gráfico 12: Ambiente lector

Fuente: Resultados de encuesta a docentes google forms

Interpretación

De acuerdo con los resultados con respecto a la segunda pregunta, se evidencia que el 75% de docentes propicia un ambiente motivador en el aula para la lectura de forma satisfactoria, mientras que, el 25% motiva de forma altamente satisfactoria. Al observar los resultados, queda en evidencia que los docentes aún no se sienten satisfechos en su totalidad con la labor realizada y el desarrollo de espacios lectores, siendo así de suma importancia crear espacios o recursos aptos tanto para el docente como para el estudiante, con el fin de mejorar el ambiente lector y la motivación a la misma.

3. ¿Qué estrategias utiliza para motivar a la lectura? Argumentar su respuesta.

3. ¿Qué estrategias utiliza para motivar a la lectura? Argumentar su respuesta.

4 respuestas

Cuentos con dramatización, crear historias propias, dramatizar cuentos.

Diálogo - Participación activa con lectura comprensiva de la asignatura argumentando lo entendido. Cuestionando y añadiendo contenido sobre el tema que se lee.

Buscar interés en el arte y que por medio de este los estudiantes deseen investigar por ende leer.

Lecturas de interés, cortas y prácticas.

Gráfico 13: Estrategias de lectura

Fuente: Resultados de encuesta a docentes google forms

Interpretación

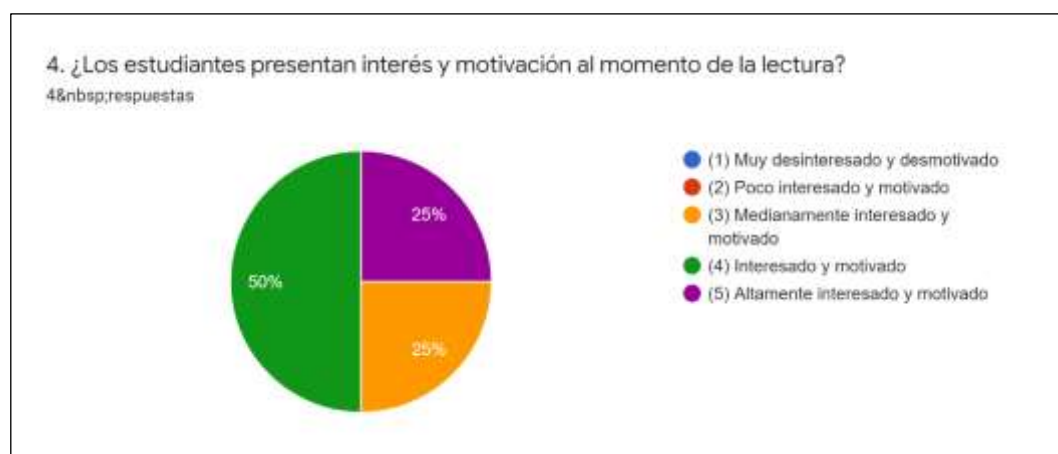
Los resultados obtenidos con respecto a la tercera pregunta expresan por parte de los docentes, el uso de dramatización, investigación, lecturas, diálogos como estrategias que motivan directamente a la lectura. Con estos datos se evidencia que los docentes conocen diferentes formas de llegar a los estudiantes, sin embargo, al momento de ejecutarlos no generan interés y motivación y esto puede causar que no se logre alcanzar los niveles lectores adecuados.

4. ¿Los estudiantes presentan interés y motivación al momento de la lectura?

Cuadro 11: Estudiantes interesados y motivados

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
(1) Muy desinteresado y desmotivado	0	0%
(2) Poco interesado y motivado	0	0%
(3) Medianamente interesado y motivado	1	25%
(4) Interesado y motivado	2	50%
(5) Altamente interesado y motivado	1	25%
Total	4	100%

Elaborado por: Ana Pérez



Fuente: Resultados de encuesta a docentes google forms

Gráfico 14: Estudiantes interesados y motivados

Interpretación

Los datos obtenidos con respecto a la cuarta pregunta expresan por parte de los docentes, donde se pone en manifiesto si los estudiantes presentan interés y motivación al momento de la lectura, teniendo como respuesta en un 25% que los estudiantes se encuentran medianamente interesados y motivados, un 50% expresan que están interesados y motivados, finalmente un 25% expresan que los estudiantes están altamente motivados e interesados. Estos datos indican que los estudiantes tienen motivaciones e intereses divididos, es la gran misión del docente generar interés y motivación en sus máximos alcances

5. ¿Los estudiantes opinan sobre la lectura realizada utilizando sus propias palabras?

Cuadro 13: Opinión estudiantil sobre la lectura

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
(1) Nunca	0	0%
(2) Raramente	1	25%
(3) Ocasionalmente	0	0%
(4) Frecuentemente	0	0%
(5) Muy frecuentemente	3	75%
Total	4	100%

Elaborado por: Ana Pérez

Fuente: Resultados de encuesta a docentes google forms

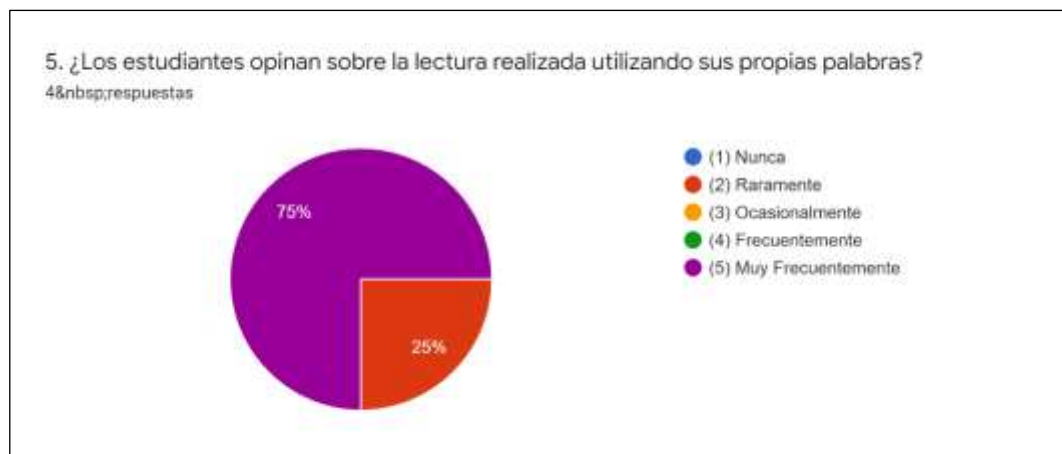


Gráfico 15: Opinión estudiantil sobre la lectura

Fuente: Resultados de encuesta a docentes google forms

Interpretación

En cuestión a los resultados obtenidos de la quinta interrogante referente a los estudiantes y su opinión sobre la lectura utilizando sus propias palabras, un 25% de docentes indica que raramente y un 75% manifiesta que muy frecuentemente. Los resultados tienen indicios muy positivos, ya que en su gran mayoría manifiestan que los estudiantes expresan con libertad sus ideas, percepciones y opiniones sobre lecturas realizadas, es importante continuar reforzando este aspecto escolar.

6. ¿Considera Ud. que la implementación de aplicaciones móviles ayudará a fortalecer la motivación lectora?

Cuadro 14: Aplicaciones móviles lectoras

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
(1) Totalmente en desacuerdo	0	0%
(2) En desacuerdo	0	0%
(3) Indeciso	1	25%
(4) De acuerdo	2	50%
(5) Totalmente de acuerdo	1	25%
Total	4	100%

Elaborado por: Ana Pérez

Fuente: Resultados de encuesta a docentes google forms

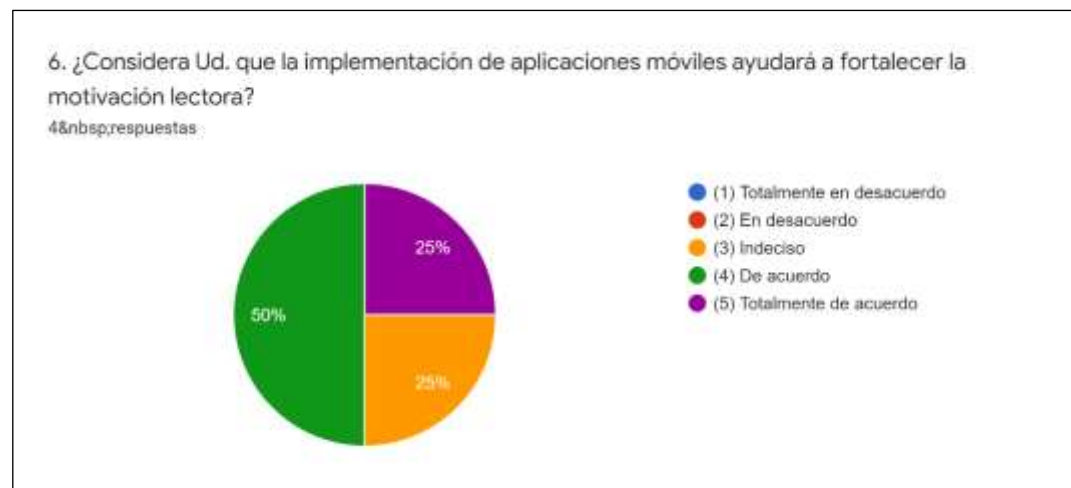


Gráfico 16: Aplicaciones móviles lectoras

Fuente: Resultados de encuesta a docentes google forms

Interpretación

Según los resultados obtenidos en base a la implementación de aplicaciones móviles y su incidencia de fortalecimiento a motivar el proceso lector, un 25% de docentes se encuentran indecisos ante su respuesta, el 50% está de acuerdo, y tan solo un 25% está totalmente de acuerdo. Estos resultados permiten entender que los docentes consideran oportuno la implementación de aplicaciones móviles en el proceso lector, fortaleciendo este aspecto curricular.

7. ¿Cree que los recursos móviles ayudan a desarrollar habilidades digitales?

Cuadro 15: Recursos móviles y habilidades digitales

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
(1) Totalmente en desacuerdo	0	0%
(2) En desacuerdo	0	0%
(3) Indeciso	0	0%
(4) De acuerdo	2	50%
(5) Totalmente de acuerdo	2	50%
Total	4	100%

Elaborado por: Ana Pérez

Fuente: Resultados de encuesta a docentes google forms

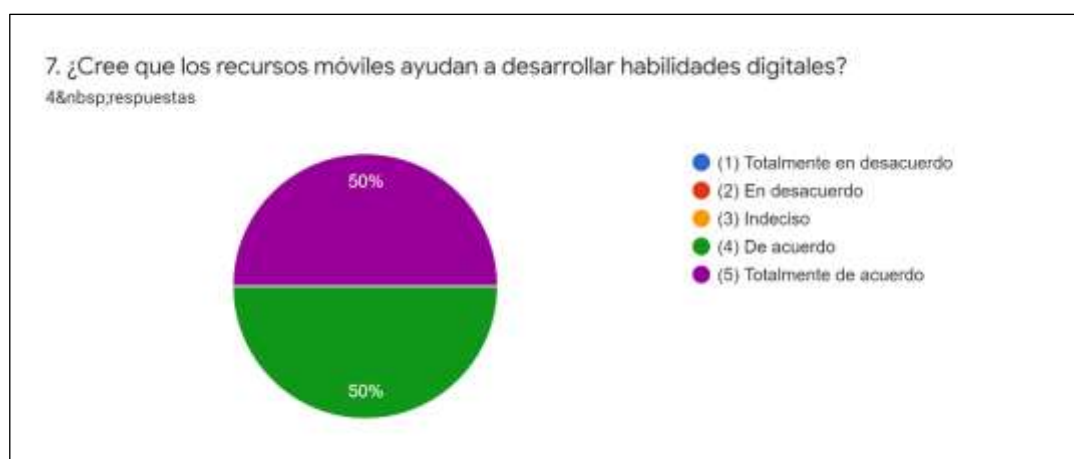


Gráfico 17: Recursos móviles y habilidades digitales

Fuente: Resultados de encuesta a docentes google forms

Interpretación

De acuerdo con los resultados, y solicitando a los docentes si consideran que los recursos móviles ayudan a desarrollar habilidades digitales, los resultados fueron en un 50% manifestaron que están de acuerdo ante este criterio y otro 50% se encuentra totalmente de acuerdo. Es así que los educadores consideran muy oportuna la intervención y usos de recursos móviles, con el fin de ir desarrollando habilidades tecnológicas en los estudiantes.

8. ¿Qué recursos educativos móviles aplica para motivar a la lectura?

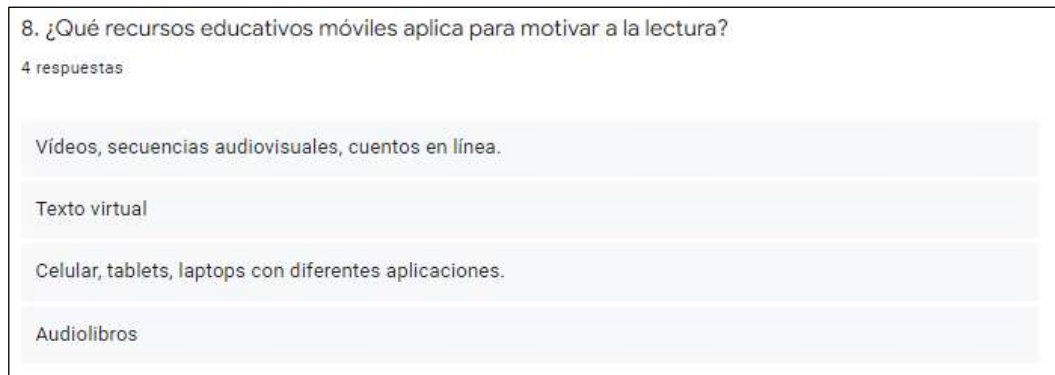


Gráfico 18: Recursos educativos móviles

Fuente: Resultados de encuesta a docentes google forms

Interpretación

En base a los resultados obtenidos en base a la pregunta abierta a los docentes y su detalle sobre los recursos educativos móviles que aplica para motivar a la lectura, se evidencia que usan recursos muy convencionales. Con estos resultados queda en evidencia que los docentes no han desarrollado habilidades tecnológicas y persiste el temor de abrirse campo al uso de más herramientas tecnológicas con el fin de innovar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

9. ¿La conectividad que ofrece la tecnología móvil, mejora la transmisión y recepción del proceso enseñanza aprendizaje?

Cuadro 16: Tecnología móvil en proceso de enseñanza

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
(1) Nunca	0	0%
(2) Raramente	1	25%
(3) Ocasionalmente	1	25%
(4) Frecuentemente	2	50%
(5) Muy frecuentemente	0	0%
Total	4	100%

Elaborado por: Ana Pérez

Fuente: Resultados de encuesta a docentes google forms

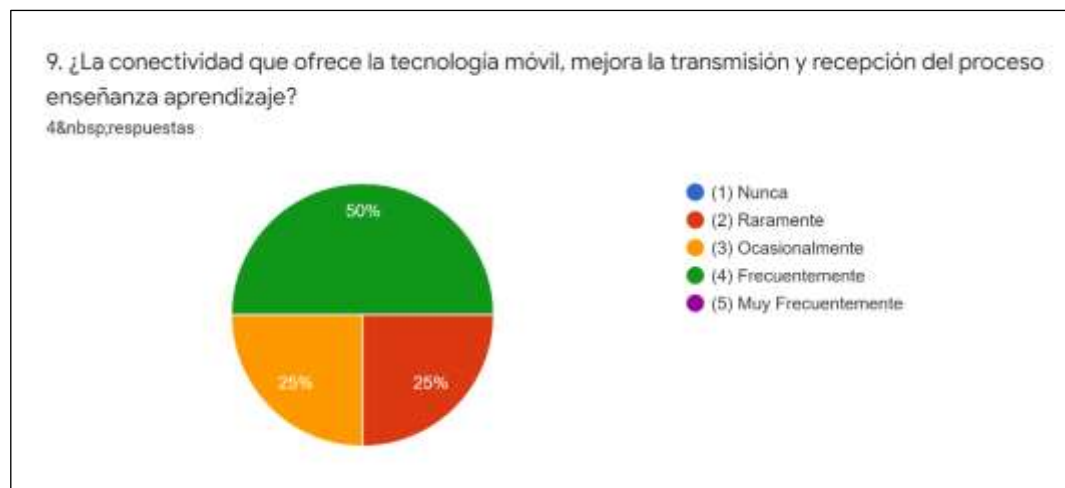


Gráfico 19: Tecnología móvil en proceso de enseñanza

Fuente: Resultados de encuesta a docentes google forms

Interpretación

De acuerdo con los resultados de la novena pregunta acerca de la conectividad que ofrece la tecnología móvil, mejora la transmisión y recepción del proceso enseñanza aprendizaje, los docentes dejan en manifiesto en un 25% que raramente, otro 25% expresan que ocasionalmente, y un 50% indican que frecuentemente. Con estos datos, la mayoría confía y asegura que la tecnología móvil puede mejorar los procesos de aprendizaje a la vez que facilita la interacción del docente y estudiante.

10. ¿Considera que el uso de recursos educativos móviles mejorará el interés lector?

Cuadro 17: Recursos educativos móviles

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
(1) Nunca	0	0%
(2) Raramente	1	25%
(3) Ocasionalmente	0	0%
(4) Frecuentemente	2	50%
(5) Muy frecuentemente	1	25%
Total	4	100%

Elaborado por: Ana Pérez

Fuente: Resultados de encuesta a docentes google forms

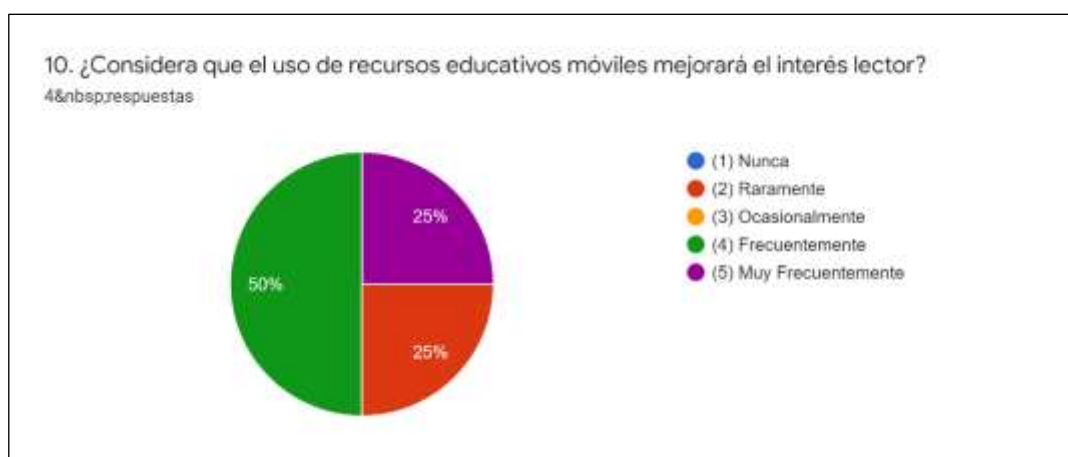


Gráfico 20: Recursos educativos móviles

Fuente: Resultados de encuesta a docentes google forms

Interpretación

Los resultados obtenidos por parte de los docentes y su consideración sobre el uso de recursos educativos móviles y su incidencia en la mejora del interés lector por parte de los estudiantes se manifestaron en un 25% que raramente, un 50% frecuentemente y un 25% muy frecuentemente. Con los resultados obtenidos se llega a la conclusión que los docentes consideran ampliamente en el uso de recursos educativos permitirán mejorar las condiciones lectoras de los educandos.

Análisis de la Encuesta realizada a Padres de Familia

La recolección de datos surge de la aplicación del instrumento a 20 padres de familia de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” de cuarto y quinto Año de Educación General Básica, teniendo como estructura 2 preguntas abiertas y 8 preguntas cerradas con escala de Likert, a continuación, se detallan los resultados.

1. ¿Motiva a su hijo a leer?

Cuadro 18: Motivación lectora

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
(1) Nunca	0	0%
(2) Raramente	1	4.8%
(3) Ocasionalmente	6	28.6%
(4) Frecuentemente	10	47.6%
(5) Muy frecuentemente	4	19%
Total	21	100%

Elaborado por: Ana Pérez

Fuente: Resultados de encuesta a padres de familia google forms

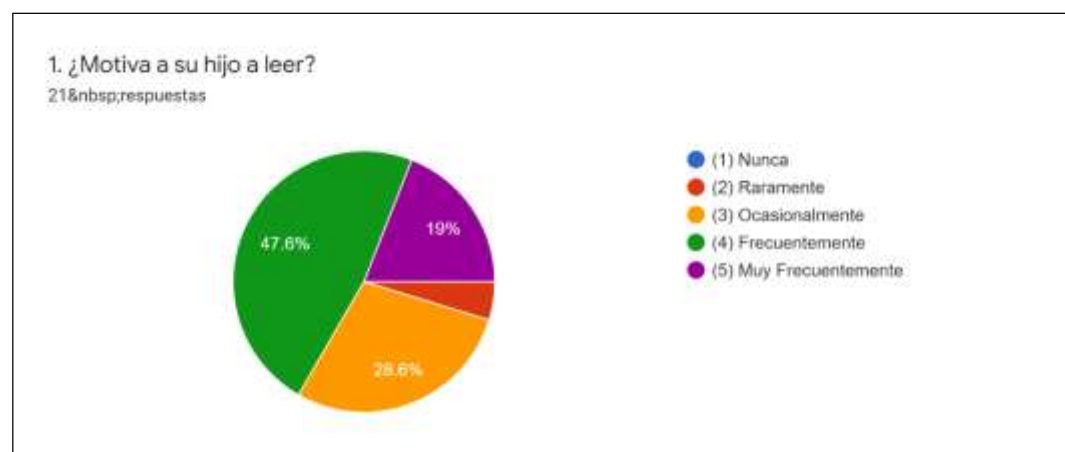


Gráfico 21: Motivación lectora

Fuente: Resultados de encuesta a padres de familia google forms

Interpretación

Según los datos obtenidos con respecto a la primera pregunta, se evidencia que el 47.6% de padres de familia considera que motiva a sus hijos a leer frecuentemente. Con estos datos se identifica que los padres de familia aún no alcanzan un alto convencimiento de motivación a la lectura a sus hijos, es así que se vuelve importante crear actividades de interés estudiantil.

2. ¿Usted propicia un ambiente motivador en casa para la lectura?

Cuadro 19: Ambiente lector

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
(1) No satisfactorio	1	4.8%
(2) Poco satisfactorio	0	0%
(3) Medianamente satisfactorio	10	47.6%
(4) Satisfactorio	9	42.9%
(5) Altamente satisfactorio	1	4.8%
Total	21	100%

Elaborado por: Ana Pérez

Fuente: Resultados de encuesta a padres de familia google forms

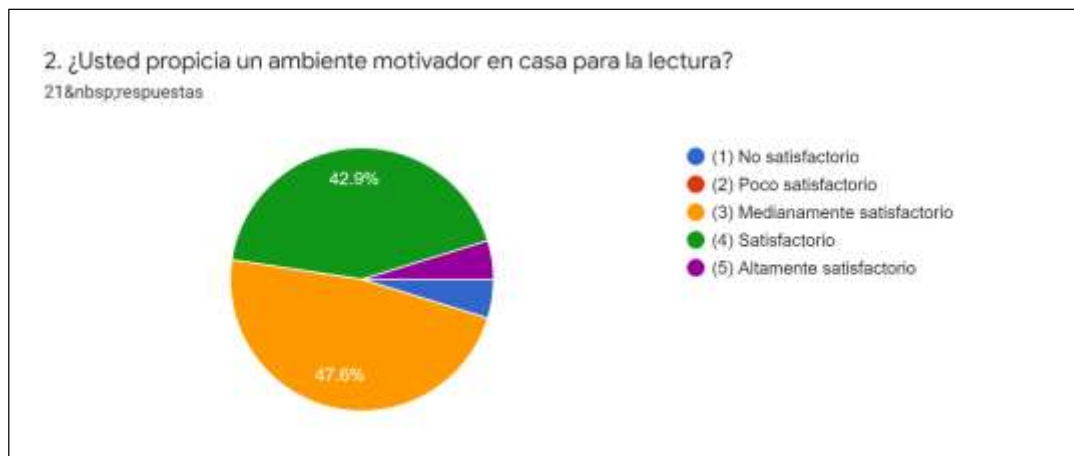


Gráfico 22: Ambiente lector

Fuente: Resultados de encuesta a padres de familia google forms

Interpretación

De acuerdo con los resultados con respecto a la segunda pregunta, se evidencia que 47.6% considera que medianamente satisfactorio propicia un ambiente motivador en casa para la lectura y apenas un 4.8% indica que es altamente satisfactorio el ambiente lector en casa. Con dichos resultados se considera que se debe mejorar el acompañamiento en casa y motivar los procesos lectores a sus hijos.

3. ¿Qué estrategias utiliza para motivar a la lectura? Argumentar su respuesta.

3. ¿Qué estrategias utiliza para motivar a la lectura? Argumentar su respuesta.

21 respuestas

Leer cuentos

Comprar libros entretenidos

MOTIVACIÓN

por lo general le compro libros que le motiven le gusten y con dibujos de super héroes

Lecturas de lo que más le apasiona a mi hijo

Cuentos

Le doy textos de historietas o de interés de mi hijo

Le comento acerca de alg'un libro de aventuras que es lo que m'as le gusta y le facilito el libro de Ariel Juvenil que contiene muchas im'agenes que lo hacen atractivo para los pequeños. Adem'as, me aseguro de que su tiempo en la computadora sea combinado entre juego y lectura.

Gráfico 23: Estrategias de lectura

Fuente: Resultados de encuesta a padres de familia google forms

Interpretación

Los resultados obtenidos con respecto a la tercera pregunta expresan algunas estrategias para motivar la lectura en casa, respondiendo en su gran mayoría que adquieren libros de interés de sus hijos, sin embargo, desconocen procesos motivantes para amenizar la lectura, como estrategias en casa que posibiliten mejorar estos procesos de comprensión lectora.

4. ¿Su hijo presenta interés y motivación al momento de la lectura?

Cuadro 20: Estudiantes interesados y motivados

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
(1) Muy desinteresado y desmotivado	0	0%
(2) Poco interesado y motivado	2	9.5%
(3) Medianamente interesado y motivado	6	28.6%
(4) Interesado y motivado	12	57.1%
(5) Altamente interesado y motivado	1	4.8%
Total	21	100%

Elaborado por: Ana Pérez



Fuente: Resultados de encuesta a padres de familia google forms

Gráfico 24: Estudiantes interesados y motivados

Interpretación

Los datos obtenidos con respecto a la cuarta pregunta expresan por parte de los padres de familia en un 57.1% que sus hijos se encuentran interesados y motivados al momento de la lectura, sin embargo, no se alcanza estándares altos. Con estos resultados se considera importante la orientación a padres de familia con el fin de generar actividades y formas de atraer a la lectura.

5. ¿Su hijo opina sobre la lectura realizada utilizando sus propias palabras?

Cuadro 21: Opinión estudiantil sobre la lectura

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
(1) Nunca	0	0%
(2) Raramente	1	4.8%
(3) Ocasionalmente	5	23.8%
(4) Frecuentemente	10	47.6%
(5) Muy frecuentemente	5	23.8%
Total	21	100%

Elaborado por: Ana Pérez

Fuente: Resultados de encuesta a padres de familia google forms



Gráfico 25: Opinión estudiantil sobre la lectura

Fuente: Resultados de encuesta a padres de familia google forms

Interpretación

En cuestión a los resultados obtenidos de la quinta interrogante referente a los estudiantes y su opinión sobre la lectura utilizando sus propias palabras, un 47.6% indican que sus hijos frecuentemente opinan sobre las lecturas realizadas y en un 23.8% indican que muy frecuentemente. Con dichos resultados es imprescindible crear actividades motivadoras, de interés y de fácil comprensión lectora para los niños y niñas.

6. ¿Considera Ud. que la implementación de aplicaciones móviles ayudará a fortalecer la motivación lectora?

Cuadro 22: Aplicaciones móviles lectoras

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
(1) Totalmente en desacuerdo	2	9.5%
(2) En desacuerdo	0	0%
(3) Indeciso	3	14.3%
(4) De acuerdo	6	28.6%
(5) Totalmente de acuerdo	10	47.6%
Total	21	100%

Elaborado por: Ana Pérez

Fuente: Resultados de encuesta a padres de familia google forms

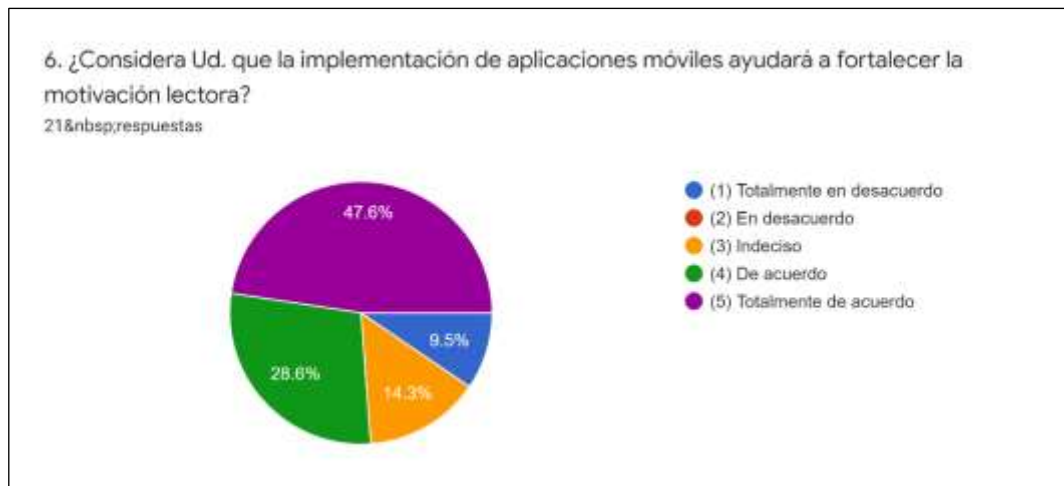


Gráfico 26: Aplicaciones móviles lectoras

Fuente: Resultados de encuesta a padres de familia google forms

Interpretación

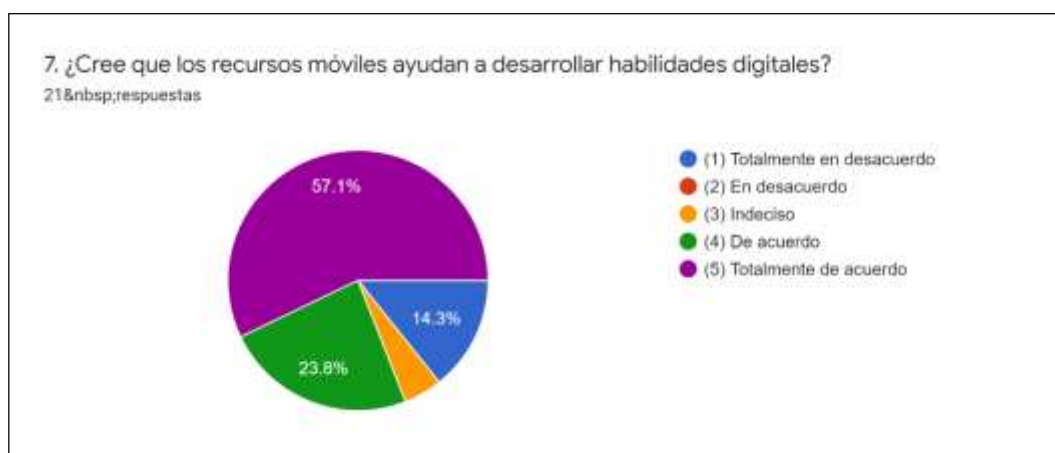
Según los resultados obtenidos en base a la implementación de aplicaciones móviles y su incidencia de fortalecimiento a motivar el proceso lector, un 47.6% manifiesta estar totalmente de acuerdo en el diseño y uso de este tipo de herramientas tecnológicas. Con estos resultados la propuesta se vuelve viable en base a todos lo planteados y al ser de gran utilidad en el proceso educativo.

7. ¿Cree que los recursos móviles ayudan a desarrollar habilidades digitales?

Cuadro 23: Recursos móviles y habilidades digitales

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
(1) Totalmente en desacuerdo	3	14.3%
(2) En desacuerdo	5	23.8%
(3) Indeciso	1	4.8%
(4) De acuerdo	0	0%
(5) Totalmente de acuerdo	12	57.1%
Total	21	100%

Elaborado por: Ana Pérez



Fuente: Resultados de encuesta a padres de familia google forms

Gráfico 27: Recursos móviles y habilidades digitales

Interpretación

De acuerdo con los resultados, y solicitando a los docentes si consideran que los recursos móviles ayudan a desarrollar habilidades digitales, los resultados fueron en un 50% manifestaron que están de acuerdo ante este criterio y otro 50% se encuentra totalmente de acuerdo. Es así como los educadores consideran muy oportuna la intervención y usos de recursos móviles, con el fin de ir desarrollando habilidades tecnológicas en los estudiantes.

8. ¿Qué recursos educativos móviles aplica el docente para motivar a la lectura de su hijo?

8. ¿Qué recursos educativos móviles aplica el docente para motivar a la lectura de su hijo?

21 respuestas

Padlet

Documentos

HERRAMIENTAS VIRTUALES

por lo general nos ayuda a la lectura y aplica patlet

Programas en las plataformas virtuales escolares

plataforma virtual de estudios

Juegos

Plataformas educativas

padlet, livorsheets.

El libro e visto que les asen leer

Algunas herramientas como los libros digitales como padlet

ninguna

Lecturas en padlet por medio de concursos.
Fichas interactivas.

Juegos interactivos

La lectura por medio palett

Libros digitales y actividades interactivas en el computador

Padlet, kahoot

Kahoot

Videos, libros digitales.

Happy learning, Little Bridge, juegos quiziz y Kahoot

Gráfico 28: Recursos educativos móviles

Fuente: Resultados de encuesta a padres de familia google forms

Interpretación

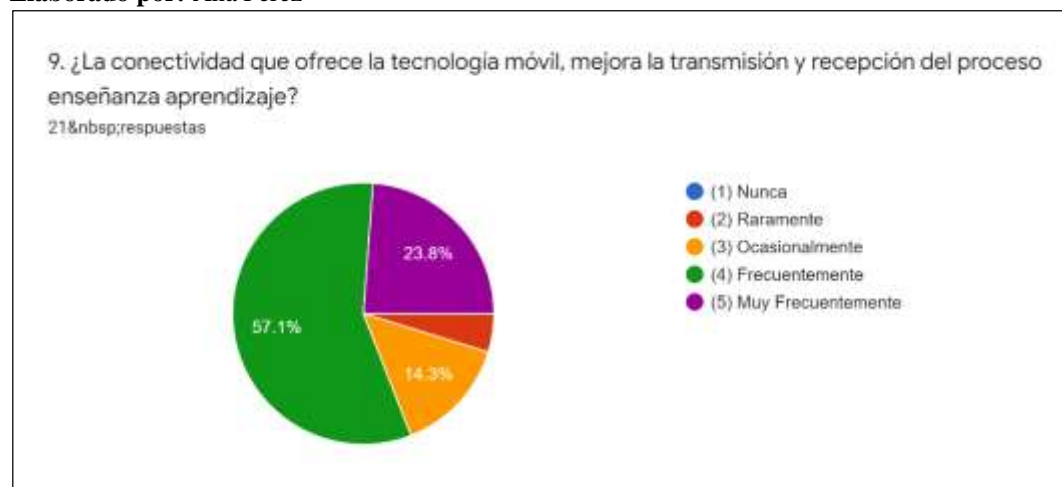
En base a los resultados obtenidos en base a la pregunta abierta a los 10 padres de familia de cuarto y quinto Año de educación general básica, y su detalle sobre los recursos educativos móviles que aplica el docente para motivar a la lectura, se tiene como resultado las plataformas móviles más destacadas como Kahoot, Padlet, y se menciona de forma general juegos interactivos y libros digitales. Sin embargo, es necesario e importante expandir el uso de recursos educativos para motivar a los procesos lectores.

9. ¿La conectividad que ofrece la tecnología móvil, mejora la transmisión y recepción del proceso enseñanza - aprendizaje?

Cuadro 24: Tecnología móvil en proceso de enseñanza

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
(1) Nunca	0	0%
(2) Raramente	1	4.8%
(3) Ocasionalmente	3	14.3%
(4) Frecuentemente	12	57.1%
(5) Muy frecuentemente	5	23.8%
Total	21	100%

Elaborado por: Ana Pérez



Fuente: Resultados de encuesta a padres de familia google forms

Gráfico 29: Tecnología móvil en proceso de enseñanza

Interpretación

De acuerdo con los resultados de la novena pregunta acerca de la conectividad que ofrece la tecnología móvil, mejora la transmisión y recepción del proceso enseñanza aprendizaje, los padres de familia dejan en manifiesto en un

57.1% que frecuentemente los recursos tecnológicos son parte esencial del proceso de enseñanza y aprendizaje. Con estos resultados se mantiene la viabilidad de implementar recursos digitales que motiven a la lectura.

10. ¿Considera que el uso de recursos educativos móviles mejorará el interés lector?

Cuadro 25: Recursos educativos móviles

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
(1) Nunca	0	0%
(2) Raramente	2	9.5%
(3) Ocasionalmente	2	9.5%
(4) Frecuentemente	6	28.6%
(5) Muy frecuentemente	11	52.4%
Total	21	100%

Elaborado por: Ana Pérez

Fuente: Resultados de encuesta a docentes google forms

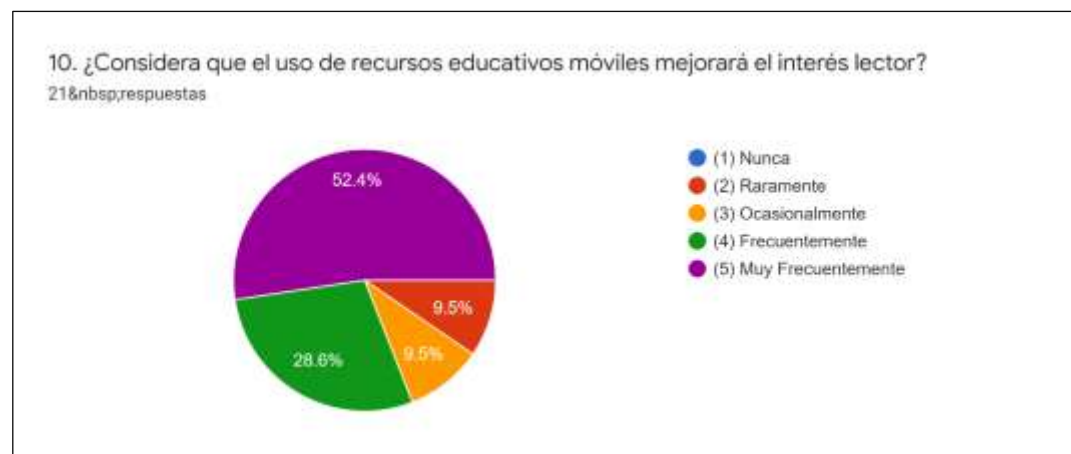


Gráfico 30: Recursos educativos móviles

Fuente: Resultados de encuesta a padres de familia google forms

Interpretación

Los resultados obtenidos por parte de los docentes y su consideración sobre el uso de recursos educativos móviles y su incidencia en la mejora del interés lector por parte de los padres de familia se manifestaron en un 52.4% muy frecuentemente. Con los resultados obtenidos se llega a la conclusión que los padres de familia consideran ampliamente en el uso de recursos educativos permitirán mejorar las condiciones lectoras de los estudiantes.

Análisis de la Guía de Observación realizada a Estudiantes

La recolección de datos surge de la aplicación del instrumento a 20 estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” de cuarto y quinto Año de Educación General Básica, teniendo como estructura 10 preguntas de base estructurada con escala de Likert, a continuación, se detallan los resultados.

1. ¿Tienen motivación para la lectura?

Según los datos obtenidos con respecto a la primera pregunta, se evidencia que los estudiantes de forma parcial consideran que tienen una motivación de forma una motivación con mucha frecuencia a la lectura es así que se considera importante crear actividades de interés estudiantil.

2. ¿Se sienten cómodos y motivados en el ambiente de clase?

De acuerdo con los resultados con respecto a la segunda pregunta, se evidencia que, en la totalidad de estudiantes, estos sienten comodidad y motivación en el ambiente de clase de forma frecuente, sin embargo, no se alcanza la frecuencia más alta. Estos resultados reflejan que los docentes deben mejorar sus niveles de enseñanza y cambiar las perspectivas estudiantiles.

3. ¿Se acoplan a la didáctica lectora del docente?

Los resultados obtenidos con respecto a la tercera pregunta donde los estudiantes, en su gran mayoría se acoplan a la didáctica lectora del docente, sin embargo, existe un porcentaje que no alcanza los niveles máximos. Con dichos resultados es importante destacar que el docente debe adoptar estrategias lectoras que motiven en su totalidad a todos los educandos.

4. ¿Presentan motivación e interés al momento de la lectura?

Los datos obtenidos con respecto a la cuarta pregunta expresan por parte de los estudiantes se evidencia que frecuentemente, presentan motivación e interés al momento de la lectura y en un 30% expresan que ocasionalmente. En base a los resultados se concluye que no existen prácticas significativas en los procesos lectores de los estudiantes.

5. ¿Opina sobre la lectura realizada utilizando sus propias palabras?

En cuestión a los resultados obtenidos de la quinta interrogante en su gran

totalidad se pudo evidenciar que los estudiantes opinan sobre la lectura realizada utilizando sus propias palabras. Con estos resultados se valida la autonomía que existe en los discentes, y la probabilidad de fortalecer el pensamiento lector.

6. ¿Se siente motivado con la implementación de aplicaciones móviles?

Según los resultados obtenidos en base a la implementación de aplicaciones móviles y su incidencia de fortalecimiento a motivar el proceso lector, se observa que los estudiantes se encuentran con motivación ante dicha implementación, y en mínimo indican que ocasionalmente y muy frecuentemente están motivados. En base a los resultados el docente debe propiciar criterios masivos de motivación ante el uso de aplicaciones móviles.

7. ¿Sus habilidades digitales han mejorado con el uso de recursos móviles?

De acuerdo con los resultados, se observa que la gran mayoría de estudiante consideran con frecuencia que sus habilidades han mejorado con el uso de recursos móviles y en una minoría se evidencia que muy frecuentemente. Con estos resultados se considera viable la propuesta investigativa ante la implementación de recursos digitales para la motivación de lectura.

8. ¿Su trabajo autónomo y grupal se facilita con el uso de recursos educativos?

Según los resultados obtenidos en la gran mayoría se observa que el uso de recursos educativos facilita el trabajo autónomo y grupal de los estudiantes. Con estos resultados queda claro que el uso de herramientas tecnológicas y recursos digitales potencian los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, siendo significativo en los alcances de aprendizaje lector.

9. ¿Su aprendizaje ha mejorado debido al uso de la tecnología móvil?

De acuerdo con los resultados de la novena pregunta se observa en un grupo parcial, que muy frecuentemente su aprendizaje ha mejorado debido al uso de la tecnología móvil. Dichos resultados complementan la importancia y viabilidad de la investigación ya que el uso de la tecnología móvil fortalece los procesos de aprendizaje y motivan didácticamente a los espacios de lectura.

10. ¿Los recursos educativos han mejorado su interés lector?

Los resultados obtenidos mediante la observación se expresan que con

mucha frecuencia los recursos educativos han mejorado su interés lector y en un 40% indican que frecuentemente. Con estos resultados se llega a concluir que el uso e implementación de recursos educativos fortalecen los intereses lectores y permiten potenciar la comprensión de textos.

Conclusión Capítulo II

En base a los resultados obtenidos, queda en evidencia que los docentes conocen recursos educativos muy convencionales mismos que han sido utilizados de forma frecuente produciendo en los estudiante un desinterés en el proceso de aprendizaje, específicamente de la lectura; por tanto la presente investigación es viable, ya que al existir un desconocimiento de la gran variedad de herramientas digitales para inducir a una lectura espontánea, es importante motivar a la lectura mediante recursos educativos móviles, posibilitando a los pequeños estudiantes, desenvolverse en un escenario educativo más dinámico e interactivo.

CAPÍTULO III PRODUCTO

Nombre de la Propuesta

Aplicación móvil para la Motivación Lectora “Milo y Anilu Fantásticas Leyendas”

Datos Informativos

- Nombre de la institución: Unidad Educativa San Vicente Ferrer
- Código AMIE: 10H00598
- Dirección de ubicación: Plaza Boyacá Junto Iglesia Santo Domingo 476
Calle Rafael Troya
- Tipo de educación: Educación Regular
- Provincia: Imbabura
- Código de la provincia de Imbabura según el INEC: 10
- Cantón: Ibarra
- Código del Cantón Ibarra según el INEC: 1001
- Parroquia: Sagrario
- Código de la parroquia Sagrario según el INEC: 100103
- Nivel educativo que ofrece: Inicial, Educación Básica y Bachillerato
- Sostenimiento y recursos: Particular Laico
- Zona: Urbana INEC
- Régimen escolar: Sierra
- Educación: Hispana
- Modalidad: Presencial
- Jornada: Matutina
- Tenencia del inmueble: Propio
- La forma de acceso: Terrestre

Definición del Tipo de Producto

La presente propuesta pedagógica pertenece al tipo de producto “Aplicación Móvil”, además llamada app móvil, es un tipo de aplicación diseñada para funcionar en un dispositivo móvil, que podría ser un teléfono inteligente o una tablet. Aunque las aplicaciones acostumbran a ser pequeñas unidades de programa con funcionalidades limitadas, consiguen dar a los usuarios servicios y vivencias de

calidad (M. Jiménez & Martínez, 2017). A diferencia de las aplicaciones hechas para PCs de sobremesa, las aplicaciones móviles se alejan de los sistemas de programa incluidos. Sin embargo, cada aplicación móvil da una función aislada y reducida. Ejemplificando, podría ser un juego, una calculadora o un navegador web móvil (Avellaneda et al., 2017). Gracias a los limitados recursos de hardware de los primeros dispositivos móviles, las aplicaciones móviles evitaban la multifuncionalidad. No obstante, aunque los dispositivos usados hoy son muchísimo más sofisticados, las aplicaciones móviles siguen siendo funcionales. De esta forma, los propietarios de aplicaciones móviles permiten a los clientes escoger exactamente las funcionalidades que deben tener sus dispositivos.

Una aplicación móvil, o app, es una aplicación informática diseñada para ejecutarse en teléfonos inteligentes, tablets y otros dispositivos móviles que posibilita al cliente hacer una labor específica de cualquier tipo, así sea una actividad profesional, de tiempo libre, educativa, de ingreso a servicios, etcétera. Acostumbran estar accesibles por medio de plataformas de repartición gestionadas por organizaciones propietarias de sistemas operativos móviles como Android, iOS, BlackBerry OS, Windows Phone y otros (Lerma et al., 2020). Hay aplicaciones móviles gratuitas y de pago, en las que una media del 20-30% del coste de la aplicación va a parar al abastecedor y lo demás al inventor. El concepto "app" se ha generalizado inmediatamente, hasta el punto de que en 2010 se integró en la lista de la "Palabra del Año" de la American Dialect Society (Ballesteros et al., 2020). Como aplicaciones en un dispositivo, permanecen escritas en un lenguaje de programación compilado, y su desempeño y recursos se hicieron para conceder una secuencia de ventajas, como: Ingreso más veloz y sencillo a la información que es necesario, sin tener que meter los datos de ingreso cada vez que se accede; Almacenamiento a priori seguro de los datos particulares; Mayor versatilidad de uso o aplicación práctica; Asignación de funciones concretas.; Más grande conectividad y accesibilidad de los servicios y productos de cliente a cliente, de cliente a distribuidor de servicios, etcétera. En este punto, es fundamental señalar que una "aplicación" no es una aplicación web, un sistema operativo, un ordenador o un servicio de alojamiento web.

Metodología

La metodología de la presente propuesta se basó en “Gamificación”, la cual procede del anglicismo gamification y deriva paralelamente del vocablo game, que se traduce al español como "juego". En otras palabras, consiste en un procedimiento de aprendizaje que transporta las mecánicas de los juegos al entorno educativo y profesional para lograr superiores resultados así sea para aprender mejor ciertos conocimientos, mejorar las capacidades o incentivar determinadas ocupaciones, entre otros varios objetivos. Esta clase de aprendizaje se usa cada vez más en las metodologías de aprendizaje gracias a su naturaleza basada en el juego, que promueve el aprendizaje de una forma más llamativa, construyendo una vivencia positiva para el cliente (Ortiz et al., 2018). El modelo con base en el juego funciona realmente ya que consigue motivar a los estudiantes, desarrollar un más grande compromiso humano y promover el quiero de mejorar. usa una secuencia de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos. Hablamos de una habituación de los múltiples fronteras y dinámicas que se observan en los juegos de diversos tipos, relacionadas con otros entornos no asociados convencionalmente a esta clase de entretenimiento (Rodríguez, 2018). Ciertos entornos, como la enseñanza y las ocupaciones expertos o los procesos de gamificación, han fusionado recursos del ámbito social. De esta manera, siguen recreando una sensación de placer en los juegos que contribuyen a la compra de nuevos conocimientos o a la consolidación de los ya existentes (Lázaro, 2019).

Esto fomenta una más grande colaboración, compromiso y relación en los diversos procesos, debido a que los individuos acostumbran a tener una receptividad conveniente y consiguen un mayor compromiso en las dinámicas o proyectos en cuestión. Hay ciertas fronteras que se debe considerar, uno de los principales es la elección de los recursos de juego a llevar a cabo en la gamificación, así como la selección de los instrumentos o recursos pedagógicos y su adecuación en esta dinámica. Todos los recursos acostumbran a estar estrechamente involucrados con los sentimientos, y éstas son el primordial medio usado para conectar con los competidores (Lázaro, 2019). De esta manera, es viable captar su atención y producir interés. Esto permite la asimilación del contenido tras otra vivencia positiva y de aprendizaje. Sin lugar a duda, la gamificación implica varios beneficios para la

enseñanza. Se incrementa en enorme medida la motivación por el aprendizaje, la colaboración de los estudiantes y previene la aversión a los temas de aprendizaje (Palomino, 2021). Se puede imponer al estudiante ya sea de educación primaria, secundaria o universitaria, a ir más allá de sus parámetros en el día a día, realizando que los temas y el material de aprendizaje sean más atractivos y menos formales. Este entorno posibilita al estudiante ser autocrítico, debido a que puede evaluar su trabajo, ejercer tácticas para conseguir sus fines o superar novedosas metas mientras aprende el material de aprendizaje. No se trata únicamente de un juego, sino de la implementación de los instrumentos y la dinámica del juego para recrear un ámbito más empático para el estudiante, reducido, como en cualquier competición, por una secuencia de normas y reglas que se debe continuar.

Objetivos

General

- Mejorar la motivación a la lectura mediante recursos educativos móviles.

Específicos

Objetivos General

- Identificar las cuatro habilidades principales para el desarrollo lector.
- Crear estrategias pedagógicas orientadas al fortalecimiento de comprensión lectora.
- Integrar actividades lúdicas en una aplicación móvil desarrollada en la plataforma APP INVENTOR.

Estructura de la Propuesta

La propuesta titulada Aplicación móvil para la Motivación Lectora “Milo y Anilu Fantásticas Leyendas”, tienen como estructura el desarrollo de las cuatro macrodestrezas lingüísticas que son: leer, escribir, escuchar y hablar, así se evidencia en el gráfico 31, 32, 33, 34 del prototipado preliminar de la propuesta, en la pantalla 1 se encuentran los protagonistas Milo y Anilu que van a contar estas fantásticas leyendas; en la pantalla 2 se evidencia que cada personaje realiza una presentación introductoria a la actividad; en la pantalla 3 se presentan las fases referente a donde se va a desarrollar estas historias de Milo y Anilu; y en la pantalla 4 se brinda una bienvenida para empezar con el uso de esta divertida aplicación.



Gráfico 31: Pantalla 1 “Prototipado preliminares de la propuesta”
Fuente: Aplicación móvil “Fantásticas Leyendas Móviles de Milo y Anilu”



Gráfico 32: Pantalla 2 “Prototipado preliminares de la propuesta”
Fuente: Aplicación móvil “Fantásticas Leyendas Móviles de Milo y Anilu”



Gráfico 33: Pantalla 3 “Prototipado preliminares de la propuesta”
Fuente: Aplicación móvil “Fantásticas Leyendas Móviles de Milo y Anilu”



Gráfico 34: Pantalla 4 “Prototipado preliminares de la propuesta”
Fuente: Aplicación móvil “Fantásticas Leyendas Móviles de Milo y Anilu”

Como una de las destrezas a desarrollar es la lectura se han creado 4 leyendas inéditas de autoría de la investigadora, donde cada una de ellas tienen un elemento innovador basado en vivencias de la familia Pérez Cazares, y que fueron contadas en las últimas generaciones. Los temas de las leyendas son: 1. La misteriosa dama, 2 Las duenditas, 3. Los pollitos de oro y 4. La Virgen de la Gruta de la Paz. A continuación, se relatan estas leyendas.

1. La misteriosa dama

Todo empieza en una ciudad llamada El Ángel, donde Anilu y Milo llegaron a un parque muy bonito, sentían mucho frío y de repente se encontraron con un señor muy amable que les dijo: ¡Bienvenidos a esta ciudad bella que encierra novedosas historias!

¿Quieren que les cuente una de ellas? Anilu dijo: sí, Milo ladró guau, guau, guau. Entonces el señor Luchito continuó, hace algunos años atrás un amigo que le apodaban “Colombiano” le gustaba salir a fiestas y tomar; cuando un día de regreso a su casa entre las doce de la noche caminaba por las calles de El Ángel y se dio cuenta que delante suyo iba una dama con un rostro bellísimo y encantador. Pero en pocos minutos detuvo su andar, se destapo el rostro y la dama se transformó en una horrible calavera, con ojos fosforescentes, riéndose a carcajadas dejando ver sus dientes podridos y le decía: ¡Ahora, mírame como soy y sígueme! El señor “Colombiano” salió corriendo y se fue rezando; donde prometía que nunca más volvería a tomar, al instante regresó a ver nuevamente y la mujer misteriosa desapareció.

Don Luchito preguntó: Anilu y Milo les gustó la historia; Anilu contestó: ¡si fue muy interesante y un poquito miedosa! Milo se veía un poco asustado. Anilu preguntó ¿Qué paso con el señor “Colombiano”, Don Luchito respondió: desde ese día nunca más volvió a emborracharse. Anilu y Milo se despiden del señor Luchito agradeciéndole por la fabulosa historia que les contó y continuaron su camino.

2. Las duenditas

Milo y Anilu siguieron caminando por El Ángel hasta encontrar otro parque donde había estatuas de animales, donde llegó un joven que le dijo: ¡puedo descansar junto

a ustedes!, Anilu respondió: claro, puedes sentarte junto a nosotros; el joven le pregunto ¿Por qué están tan solitos? Anilu respondió: estamos buscando historias misteriosas, el joven se quedó pensativo y les dijo: me voy a presentar, mi nombre es, Richard están dispuestos a escuchar una gran anécdota que me sucedió cuando tenía 10 años. Un día con mis amigos decidimos salir a jugar por una quebrada por la que había un riachuelo, nos sacábamos los zapatos, jugábamos con el agua, otros momentos correteábamos a coger mariposas, saltamontes. Luego por el camino había muchos árboles de moras, donde cada uno cogíamos del árbol para comerlas y otro poco guardábamos en los bolsillos del pantalón; de esa manera sin darnos cuenta habíamos recorrido un gran trecho de la quebrada, en una curva del río observamos una cascada donde se formaba un pequeño vado, de pronto me quede mirando algo que no podía imaginar, eran unas niñas hermosas que saltaban en el agua, se reían mucho, me hacían señas para que vaya donde ellas estaban; en ese momento les dije a mis amigos miren esas niñas nos están llamando; todos miramos como queriendo acercarnos, uno de mis amigos dijo: ¡No puede ser son duenditas! En ese momento nos quedamos petrificados, pero uno de mis amigos reaccionó y dijo ¡corramos, corramos! Todos en ese momento empezamos a correr sin detenernos, cada uno hasta llegar a su casa. Después de unos días nuestros familiares contaban que, llegamos pálidos, nos dio fiebre, teníamos pesadillas.

Mi madre dijo: los han “enduendado”, luego nos llevaron donde una curandera y finalmente después de unos días, ya nos sentimos muy bien; Anilu se quedó atónita con lo que escuchó; luego reacciono y le dijo: Richard que gran historia la que me cuentas, me alegro de que tú y tus amigos se hayan recuperado; si Anilu así es todos luego nos recuperamos.

Anilu se despidió de Richard con un fuerte abrazo y Milo ladró muy fuerte; Richard les dijo: ¡hasta pronto amiguitos! Milo y Anilu continuaron su camino.

3. Los pollitos de oro

Milo y Anilu se encontraban en el parque allí había una parada de taxis donde un señor muy amable les dijo: niños los puedo ayudar, Anilu respondió: nos encontramos

investigando historias fantásticas, el señor del taxi les respondió; vamos los llevaré a conocer un lugar llamado García Moreno, Anilu respondió ¡siiii!

Milo ladró. El señor del taxi les dijo mi nombre es Manuelito, hace algún tiempo los habitantes del Churo pastaban las vacas en ese lugar, se dice que Pedrito se quedó dormido en lo más alto del churo, junto a la maleza que era bastante frondosa, de pronto despertó era las 6 de la tarde y dijo: ¡las vacas! ¿Dónde estarán? Empezó a buscarlas, de pronto o sorpresa no creía lo que veía una gallina con varios pollitos muy relucientes, amarillitos como el oro; empezó a perseguirlos, corrió tras de ellos, pero se perdieron en el alto pasto; se dijo otro día será, voy por las vacas para llevarlas hasta la casa.

Transcurrieron varios días buscaba en el mismo lugar, pero no corría con la suerte de ver a esos pollitos dorados como el oro. Cuando estaba solo decía, tan solo quiero coger un pollito lo vendo y con ese dinero me compró un carro que nadie tiene en estos lugares, una casa en la ciudad, bastante ropa ¡que lindo todo!

Por varias semanas hizo lo mismo sin volver a repetir la aparición. Luego transcurrió un año volvió a quedarse dormido, de pronto al despertar vio su anhelada aparición ¡atraparé un pollito! Corrió tanto que tropezó y cayó, en su mano había algo duro era una roca, desde aquel día nunca volvió a ver a los pollitos, debido a su ambición.

Anilu dijo: que hermosa historia, nos deja una gran lección que no debemos ser ambiciosos, don Manuelito dijo: así es Anilu, miren llegamos a nuestro destino un pueblito llamado García Moreno, los voy a llevar a conocer una familia muy caritativa, generosa y muy buena es la familia Cazares. Anilu respondió gracias don Manuelito, allí nos contarán más historias. Don Manuelito respondió: ¡Claro que si Anilu! Enseguida llegaron a la casa de la familia Cazares donde les recibió con una gran sonrisa la señora Clarita y su hija Enma; les invitaron a pasar, don Manuelito se despidió con un fuerte abrazo.

4. La virgen de la Paz

Milo y Anilu se encontraban en compañía de la señora Clarita y su hija Enma, les dieron un delicioso chocolate con unos pancitos, la señora Clarita le preguntó a Anilu, como así tenemos el honor de sus visitas; Anilu respondió: hemos recorrido por la

ciudad de El Ángel escuchando historias fantásticas, enseguida intervino Enma muy

bien Anilu les voy a contar una historia que hace algunos años atrás cuando recién empecé a ejercer mi profesión como docente un párroco de la parroquia La Paz, me contó que le había sucedido lo siguiente: en la parroquia la Paz hoy en día existe un Santuario de la Virgen de la Gruta de la Paz, que hace años atrás en ese mismo lugar donde aún no existía el santuario se cuenta que aparecía una culebra y las personas que pasaban por allí ¡desaparecían! Repetidas ocasiones sucedía lo mismo. Cuando un día un señor que pasaba por allí miró a lo lejos una escultura, él no identificaba que era; ya que en ese lugar no había nada, el señor empezó a caminar dirigiéndose al lugar donde observo dicha escultura y era la Virgen María, él fue corriendo avisarle al párroco de ese tiempo en la parroquia La Paz, luego reunió varios feligreses para ir a visitarla. Pasaron los años cambiaron de sacerdote, cuando de repente al nuevo sacerdote se le ocurre la idea de realizar una réplica de la Virgen María y a la original venderla, en vista de que veía las grandes dificultades que existía en el camino para llegar al santuario.

Se decía que la imagen de la Virgen María tenía piedras preciosas, por ello un día el sacerdote la llevó a la iglesia de la Paz para poder hacer lo que tenía en mente, cuando él se descuidó por un instante ¡Desapareció la figura! se asustó busco por la iglesia, no la encontró; cuando de pronto se le ocurre ir al santuario nuevamente y no lo podía creer la Virgen María se encontraba junto a la réplica; así intentó varias veces pero ella se regresaba; esta situación desconcertó a los pobladores, al poco tiempo lo denunciaron al sacerdote, donde él ratificó que el dinero lo quería usar en una buena obra de mejorar el camino que conduce al santuario; luego el sacerdote desistió en la idea que tenía y finalmente los pobladores le pidieron disculpas al sacerdote.




Y así ocurrió esta historia ¿Qué les parece Milo y Anilu? Anilu respondió:




¡Asombrante lo que ocurrió con la virgencita!

Luego Milo y Anilu decidieron quedarse esa noche con esa familia que les acogió con mucho cariño.

Estas cuatro leyendas fueron integradas en el desarrollo de la aplicación móvil como parte inicial de la destreza de leer para complementar las otras tres macrodestrezas lingüísticas que se muestran en el cuadro 26.

Cuadro 26: Estructura de la propuesta

Habilidades	Herramientas Digitales	Actividades	Prototipado
Leer		<p>La misteriosa dama Las duenditas. Los pollitos de oro. La virgen de la Paz</p>	
Escribir		<p>Adivina, adivina ¿Qué leyenda soy?</p>	

<p>Escuchar</p>		<p>Video quiz. Juego de imágenes. Juego de laberinto. Sopa de letras.</p>	
<p>Hablar</p>		<p>¿Con qué me quedo?</p>	

Elaborado por: Ana Pérez

Fuente: Aplicación móvil para la motivación lectora “Milo y Anilu fantásticas leyendas”

Diseño y programación de la aplicación móvil “Fantásticas historias de Milo y Anilu”

Lista de actividades.

Se puede observar que tenemos una lista de actividades, donde se ha utilizado 4 botones los cuales fueron programados para que cada uno cumpla con una función de conducir a la pantalla establecida. Además, se utilizó de la paleta un componente de reproductor y de sonido, para conseguir un fondo musical en la aplicación, como se muestra en el gráfico 35 y 36.



Gráfico 35: Pantalla 5 contenido de actividades

Fuente: Aplicación móvil “Fantásticas Leyendas Móviles de Milo y Anilu”



Gráfico 36: Códigos de comandos pantalla 5
Fuente: Aplicación móvil “Fantásticas Leyendas Móviles de Milo y Anilu”

Lista de leyendas

Al ingresar en el botón leer se va a dirigir a la pantalla donde se presenta la lista de leyendas, para el diseño se utilizó de la paleta cuatro botones que fueron programados para que cada uno direcciona a la pantalla donde se encuentran las historias, además se utilizó el componente de disposición horizontal para que exista espacios entre los títulos de las leyendas como podemos evidenciar en el gráfico 37 y 38.



Gráfico 37: Pantalla 6 contenido de leyendas
Fuente: Aplicación móvil “Fantásticas Leyendas Móviles de Milo y Anilu”



Gráfico 38: Códigos de comandos pantalla 6
Fuente: Aplicación móvil “Fantásticas Leyendas Móviles de Milo y Anilu”

Pantalla de lecturas

El diseño de esta pantalla se realizó utilizando etiquetas para colocar la lectura referente a la historia, también de la paleta se tomó el componente Activity Starter donde junto al botón que se encuentra en la parte inferior se lo programo para que conduzca a una pantalla de Kahoot, cabe recalcar que de esta manera se realizó el

diseño de las tres pantallas más donde reposan las leyendas en tal sentido se puede observar lo mencionado en el gráfico 39 y 40.



Gráfico 39: Pantalla 7 lecturas

Fuente: Aplicación móvil “Fantásticas Leyendas Móviles de Milo y Anilu”



Gráfico 40: Códigos de comandos pantalla 7

Fuente: Aplicación móvil “Fantásticas Leyendas Móviles de Milo y Anilu”

Pantalla adivina, adivina ¿Qué leyenda soy?

En esta pantalla se utilizó el componente Activity Starter donde junto a al botón uno se va a dirigir aún Quizizz, además el botón dos se lo programó para que regrese a la pantalla cinco y finalmente se tomó un componente de sonido como se observar en el gráfico 41 y 42.



Gráfico 41: Pantalla 11 Pantalla adivina, adivina ¿Qué leyenda soy?
Fuente: Aplicación móvil “Fantásticas Leyendas Móviles de Milo y Anilu”



Gráfico 42: Códigos de comandos pantalla 11
Fuente: Aplicación móvil “Fantásticas Leyendas Móviles de Milo y Anilu”

Pantalla con dirección a Padlet

En esta pantalla se a utilizado el componente Activity Starter para que junto al botón uno se ha programado para ingresar a una pantalla de Padlet, además el botón dos se le a dado la funcionalidad para regresar a la pantalla cinco como se evidencia en el gráfico 43 y 44.



Gráfico 43: Pantalla 12 Pantalla con dirección a Padlet
Fuente: Aplicación móvil “Fantásticas Leyendas Móviles de Milo y Anilu”



Gráfico 44: Códigos de comandos pantalla 12
Fuente: Aplicación móvil “Fantásticas Leyendas Móviles de Milo y Anilu”

Pantalla con varios juegos

En esta pantalla tenemos una serie de actividades donde se utilizaron seis botones que junto al componente Activity Starter se direccionan a diferentes juegos como: juego de imágenes, un laberinto, sopa de letras, finalmente un video quiz. Además, con el botón dos se puede regresar a la pantalla cinco, que es el lugar donde se encuentra la lista de leyendas y para finalizar tenemos un botón de continuar que le conducirá a una pantalla que dice juego terminado como se observa en el gráfico 45 y 46.



Gráfico 45: Pantalla 13 Pantalla con varios juegos
Fuente: Aplicación móvil “Fantásticas Leyendas Móviles de Milo y Anilu”

```

cuando Botón1 .Clic
ejecutar
  llamar Sonido1 .Reproducir
  poner ActivityStarter1 . UnDelDato como " https://wordwall.net/es/resource/27422118 "
  poner ActivityStarter1 . Acción como " android.intent.action.VIEW "
  llamar ActivityStarter1 .IniciarActividad

cuando Botón2 .Clic
ejecutar
  llamar Sonido1 .Reproducir
  abrir otra pantalla Nombre de la pantalla PANTALLA5

cuando Botón3 .Clic
ejecutar
  llamar Sonido1 .Reproducir
  poner ActivityStarter1 . UnDelDato como " https://www.liveworksheets.com/bh2797218sn "
  poner ActivityStarter1 . Acción como " android.intent.action.VIEW "
  llamar ActivityStarter1 .IniciarActividad

cuando Botón7 .Clic
ejecutar
  llamar Sonido2 .Reproducir
  abrir otra pantalla Nombre de la pantalla PANTALLA14

cuando Botón5 .Clic
ejecutar
  llamar Sonido1 .Reproducir
  poner ActivityStarter1 . UnDelDato como " https://wordwall.net/play/27537/203/534 "
  poner ActivityStarter1 . Acción como " android.intent.action.VIEW "
  llamar ActivityStarter1 .IniciarActividad

cuando Botón6 .Clic
ejecutar
  llamar Sonido1 .Reproducir
  poner ActivityStarter1 . UnDelDato como " https://h5p.org/h5p/embed/1242462 "
  poner ActivityStarter1 . Acción como " android.intent.action.VIEW "
  llamar ActivityStarter1 .IniciarActividad
  
```

Gráfico 46: Códigos de comandos pantalla 13
Fuente: Aplicación móvil “Fantásticas Leyendas Móviles de Milo y Anilu”

Código Qr para descargar aplicación móvil.

Desde la aplicación web de APP INVENTOR se obtuvo el código QR para que se pueda descargar en un dispositivo Android la aplicación que tiene como objetivo motivar la lectura en los niños, además el código Qr se observa en el gráfico 47.



Gráfico 47: Código QR para descargar aplicación

Fuente: Aplicación móvil “Fantásticas Leyendas Móviles de Milo y Anilu”

Evaluación de la Propuesta Innovadora

La propuesta está evaluada con las pruebas de Thinking Aloud, para la aplicación de evaluación de la propuesta innovadora se tomó dos grupos, donde el grupo virtual trabajó con la aplicación móvil, mientras que el grupo presencial al no disponer de dispositivos móviles trabajaron con material digital, se empezó por la lectura de la primera leyenda donde al inicio los dos grupos se encontraron muy motivados de conocer las historias de Milo y Anilu; los niños de los dos grupos finalizaron la lectura luego ingresaron al juego los niños del grupo virtual cada uno de ellos se encontraban muy emocionados en vista que decían -“quiero tener el primer lugar”-, mientras que los niños de grupo presencial se miraban entre sí, y continuaban realizando la actividad con buena predisposición, los niños de grupo

virtual mencionaban con mucha alegría que no se han equivocado en ninguna pregunta, posteriormente se pasó a la siguiente leyenda, los niños del grupo virtual ya querían continuar rápidamente mientras que el grupo presencial apenas estaban finalizando su participación en las hojas de trabajo. Seguido, se pasó a la siguiente leyenda donde cada uno tuvo la oportunidad de dar lectura y pasar al siguiente juego, esta vez los niños que se encontraban con sus dispositivos en casa acabaron muy rápido, mientras que el grupo presencial aún les faltaba terminar las hojas de trabajo, entre ello se escuchaban expresiones y manifestaciones de los pequeños estudiantes en su deseo de querer estar en casa para poder jugar virtualmente y con mayor interactividad en la herramienta. Además, los comentarios por parte de los niños en cuanto a la interfaz de la aplicación refieren que tanto los fondos musicales, fondos de pantalla, diseño de botones utilizados están muy bonitos. Finalmente mencionan que debido a la interfaz que brinda la aplicación el momento de la lectura es muy agradable y divertido, como evidencia se realizó un video el cual se aloja en el índice con el nombre de Enlace 1.

La presente propuesta lleva a cabo un análisis para equiparar las diferencias en medio de las destrezas lectoras de estudiantes con diferentes inicios lingüísticos y culturales, con el objeto de dar una posibilidad para mejorar la educación de la lectura introduciendo estrategias de evaluación de "pensar en voz alta" en este proceso. Las capacidades lectoras son un problema para los alumnos y los docentes ya que se piensan aburridas y los maestros poseen escasas técnicas para mejorar y motivar la educación de la lectura (Barreiro & Velásquez, 2019). En medio de las probables causas de esto se hallan la reticencia de los alumnos a leer inclusive en su lengua materna, los precedentes sociales, culturales y lingüísticos de los alumnos que están afectando a la manera en que el alumno participa y está motivado para laborar en el aula, los conocimientos anteriores poseen un enorme efecto debido a que los alumnos de escuelas donde el inglés se enseñó mal van a tener menos conocimientos para activarse para poder hacer el siguiente aprendizaje, la carencia de aplicación de tácticas de lectura que es una gran parte de cómo los alumnos aprenden y adquieren el lenguaje, etcétera.

Por consiguiente, es primordial que los docentes dispongan de herramientas que apoyen a encarar estas situaciones y a mejorar la función de comprensión lectora mediante el Thinking Aloud, ya que al implicar a los lectores de bajo grado en la práctica del procedimiento "Piensa en voz alta", les proveemos la posibilidad y la orientación que requieren para escoger tácticas útiles e idóneas para mejorar su comprensión lectora. Los animamos a pensar por qué y en qué momento usar determinadas tácticas y les proveemos los instrumentos que requieren para verificar exitosamente su propia comprensión (Jacinto et al., 2018). Con el suficiente modelado y la práctica dirigida, los estudiantes estarán bien dirigidos para transformarse en usuarios independientes de las tácticas. Con la época, se van a convertir en sus propios entrenadores. Con la época, la utilización de la nueva forma de evaluar se volverá más automático para ellos, debido a lo cual las actividades que estuvieron practicando se reproducirán automáticamente en sus mentes.

Cada una de las macrodestrezas de la aplicación móvil contempla actividades interactivas, por ejemplo, para evaluar la comprensión lectora se utiliza la herramienta Kahoot. Para la macrodestrezas de escribir, se empieza con la ¿Adivina, adivina que leyenda soy? Al presionar el enlace le conduce a un Quizizz que contiene una serie de características referentes a las leyendas ya leídas.

Para la Macrodestreza de escuchar se presenta un video que debe escuchar para poder contestar las preguntas que va realizando el video interactivo, además se tiene unas sopas de letras que es con base a las palabras de las leyendas leídas, además en Wordwall se presenta un juego de un laberinto donde si adivina la respuesta va a seguir avanzando y finalmente tenemos un juego que se refiere a encontrar el par igual de la imagen. Finalmente, la Macrodestreza de hablar presenta un mensaje para saber si el estudiante ha leído las leyendas de Milo y Anilu. Si aún no ha completado las lecturas regresa a la pantalla principal, en caso contrario le conduce a una pantalla de Padlet, la cual le pide contar la parte más interesante de las leyendas; así como el aspecto que más le cautivo al estudiante.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Los estudiantes una vez aplicados los recursos educativos móviles de forma interactiva, tuvieron reacciones motivadoras en el proceso de aprendizaje, donde emitieron sus pensamientos refiriendo que la interfaz de la aplicación es muy amigable por ello se evidencia mayor atención e interés por la propuesta innovadora en el desarrollo lector en sus cuatro macrodestrezas.
- Los procesos de motivación a la lectura usados por los docentes se fundamentan en métodos clásicos poco dinámicos y atractivos, pues por lo general es el profesor quien cumple el papel de generador de nuevos conocimientos y no el estudiante, por lo cual el docente es quien debe propiciar recursos educativos que generen motivación de aprendizaje.
- La débil motivación lectora a causa del escaso uso de recursos educativos móviles genera un desinterés en los estudiantes y se convierte poco llamativo para despertar el gusto hacia la lectura y, por consiguiente, inhibe el desarrollo de las capacidades lectoras tal y como pretende la propuesta del presente estudio de investigación.

Recomendaciones

- Es importante se genere frecuentemente recursos educativos móviles, con el fin de potenciar los niveles de motivación para el aprendizaje lector, dinamizando el interés por reforzar las habilidades lingüísticas de leer, escuchar, hablar y escribir.
- Los docentes requieren usar recursos digitales de aprendizaje, útiles y creativos para desarrollar las capacidades de lectura y, simultáneamente, requieren fomentar la utilización apropiada de los recursos tecnológicos como fuente de motivación a la lectura.
- Fomentar la aplicación de herramientas digitales que use recursos educativos móviles de aprendizaje para enseñar a leer, de forma que los estudiantes se sientan motivados a leer y su aprendizaje sea significativo e importante, para que logren abordar eficazmente las situaciones comunicativas que surjan en su trayectoria, fundamental con un pensamiento crítico, reflexivo y participativo.

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso Tapia, J. (2005). Claves para la enseñanza de la comprensión lectora. *Revista de educación*.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/68779>
- Álvaro, S., Castillo, M., & Morales, D. (2007). *Estrategias y enseñanza-aprendizaje de la lectura*.
<http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n26/n26a03.pdf>
- Anggraeni, R., Andriani, S., & Ad, Y. (2019). Effect of Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS) Method with Audio Visual Media for Students' Critical Thinking Ability. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 2(1), 31-33. <https://doi.org/10.33122/ijtmer.v2i1.58>
- Argumanis, D. (2021). Propuesta de marco de trabajo basado en la integración de Scrum y el diseño centrado en el usuario para el proceso de desarrollo de software. *Pontificia Universidad Católica del Perú*.
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/19645>
- Artal, J. S., Casanova, Ó., Serrano, R. M., & Romero, E. (2017). Dispositivos móviles y Flipped Classroom: Una experiencia multidisciplinar del profesorado universitario. *EduTec: revista electrónica de tecnología educativa*. <https://doi.org/10.21556/edutec.2017.59.817>
- aulaPlaneta. (2021). *30 herramientas TIC para tu clase de Lengua castellana y literatura [Infografía]*. aulaPlaneta.
<https://www.aulaplaneta.com/2015/09/16/recursos-tic/30-herramientas-tic-para-tu-clase-de-lengua-castellana-y-literatura-infografia/>
- Avellaneda, R., Cabrera, S., Martínez, P. A., & Albarracín, C. G. D. (2017). Apoyo tecnológico para la fidelización y captación de nuevos clientes por medio

- de una aplicación móvil. *Investigación e Innovación en Ingenierías*, 5(1), 92-101. <https://doi.org/10.17081/invinno.5.1.2618>
- Ávila, C., Higuera, M., & Soler, R. (2017). Lectura Crítica. Definiciones, experiencias y posibilidades. *Saber, ciencia y libertad*, 12(2), 184-197. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6556873>
- Ávila, E. C. M. (2018). La motivación por la lectura y su papel en el logro de la comprensión lectura. Propuesta de investigación pedagógica. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/608>
- Ballesteros, V. A., Rodríguez, Ó. I., Lozano, S., & Nisperuza-Toledo, J. L. (2020). El Aprendizaje Móvil en Educación Superior: Una Experiencia desde la Formación de Ingenieros. *Revista Científica*, 38(2), 243-257. <https://doi.org/10.14483/23448350.15214>
- Balmaceda, I., Salgado, C. H., Peralta, M., Sánchez, A., Fernández, M., Magaquian, J., & Fuentes, N. (2019, abril). *Experiencia de usuario en plataforma virtual de aprendizaje*. XXI Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (WICC 2019, Universidad Nacional de San Juan). <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/77104>
- Baque, J. F. (2018). *Programa de lectura: Cuentos narrados por mi abuelo para niños y niñas de la escuela de educación básica Víctor Manuel Rendón del Cantón Valencia*. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/675>

- Barreiro, M. P. R., & Velásquez, B. I. H. (2019). La estrategia de pensar en voz alta para mejorar la comprensión lectora. *Boletín Redipe*, 8(10), 55-60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7528323>
- Barrera-Rea, E. J., García-Herrera, D. G., Mena-Clerque, S. E., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Estrategias tecnológicas para fomentar la lectura en niños de 5 a 7 años. *CIENCIAMATRIA*, 6(1), 464-484. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.342>
- Bezares, F. G., Toledo Toledo, G., Aguilar Acevedo, F., Martínez Mendoza, E., Bezares Molina, F. G., Toledo Toledo, G., Aguilar Acevedo, F., & Martínez Mendoza, E. (2020). Aplicación de realidad aumentada centrada en el niño como recurso en un ambiente virtual de aprendizaje. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 12(1), 88-105. <https://doi.org/10.32870/ap.v12n1.1820>
- Bustamante, A. C. B. (2019). Relación entre lateralidad y capacidad atencional en el desarrollo De los procesos lectores. *Rastros Y Rostros Del Saber*, 4(6), 39-51. <https://revistas.uptc.edu.co/index.php/rastroscopyrostros/article/view/9948>
- Camacho, R., Rivas Vallejo, C., & Gaspar, M. (2020). Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*. <http://repositoriobibliotecas.uv.cl/handle/uvsc1/2036>
- Camejo, O., Sánchez, D., & Plasencia, D. (2018). *LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS: UN RETO EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA*. 10. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n61/rc146118.pdf>

- Cárdenas, N. (2017, octubre 4). *Campaña de lectura masiva se impulsa desde la UTPL | Blog*. <https://noticias.utpl.edu.ec/campana-de-lectura-masiva-se-impulsa-desde-la-utpl>
- Carranza, L. E. (2018). *Factores que determinan la falta de motivación hacia la lectura en estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa (I.E.) central del municipio de Saldaña Tolima*. <http://repository.ut.edu.co/handle/001/2466>
- Castro, M., Sánchez Rivero, D., Vargas, A., Aragón, F., Reinoso, E., Aparicio, M., Farfán, J., Cándido, A., Castro, D. E., Cazón, L., & Zapana, J. (2017, agosto 30). *Desarrollo e implementación de un modelo basado en estándares para el logro y evaluación de la usabilidad en aplicaciones informáticas*. XIX Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (WICC 2017, ITBA, Buenos Aires). <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/61959>
- Comunicacion Oral y Escrita. (2021). *3.3 las fases, grados y tipos (prelectura, lectura y poslectura—Comunicación Oral y Escrita*. <https://sites.google.com/site/materiacoe/unidad-3-hola/3-1/3-2-habilidades-que-condicionan-la-lectura-avanzada-1>
- Córdoba, M. E., Dager, C. P., & Zamora, M. J. (2017). *Estrategia de motivación a la lectura mediada por las tic como herramienta para mejorar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del grado 3º01 de la Institución Educativa Felipe Santiago Escobar*. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1447>

- Covarrubias, G. C. y, & Martínez, N. E. L. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45-60.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>
- Crespo, M. J. (2019). *El desarrollo de la lectura comprensiva en el idioma inglés a través de actividades que involucren el uso de páginas interactivas de internet*. <http://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/6989>
- Díez, P. (2020, febrero 4). Programación por bloques. *The Flipped Classroom*.
<https://www.theflippedclassroom.es/programacion-por-bloques/>
- Dubois, M. E. (1995). *Lectura, escritura y formación docente*. 16(2), 22-26.
http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a16n2/16_02_Dubois.pdf
- Durán, M. (2017). Reseña del libro: Serrano Sánchez, J.L; Gutiérrez Porlán, I. y Prendes Espinosa, M.P. Internet como recurso para enseñar y aprender. Una aproximación práctica a la tecnología educativa. Sevilla, Eduforma. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 3.
<https://doi.org/10.6018/riite/2017/305941>
- Enríquez, J. G., & Casas, S. I. (2016). FUsaM: Framework, con base en una SPL, para la medición de usabilidad en aplicaciones móviles. *Uniciencia*, 30(2), 31-45. <https://doi.org/10.15359/ru.30-2.3>
- Fernández, M. J. (2020). *Prototipado rápido en Design Thinking*.
<https://doi.org/10.17605/OSF.IO/JWNRA>
- Fidalgo, Á., & Sein, M. L. (2018). *Método MAIN para planificar, aplicar y divulgar la innovación educativa*. <https://doi.org/10.14201/eks201819283101>

- García, A. (2018). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Revista Boletín Redipe*, 7(7), 218-228.
<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/536>
- García, F. (2017). Descripción de los estilos de aprendizaje que presentan los alumnos de psicopedagogía de la Universidad de Extremadura. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 10(20), Article 20.
<http://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/1060>
- García, G. (2020). *Temas de introducción a la formación pedagógica*. Editorial Pueblo y Educación.
- García, J., & Rivera, L. (2020). *Construcción de subjetividad corporal en el escenario del fútbol de salón femenino a partir del modelo pedagógico comprensivo* (p. 41).
- Goodman, K. (2003). El aprendizaje y la enseñanza de la lectura y la escritura. *Enunciación*, 8(1), 77-98. <https://doi.org/10.14483/22486798.2480>
- Granados, P. (2021). *Las nuevas generaciones como un reto para la educación actual*. 233.
<https://repository.usergioarboleda.edu.co/bitstream/handle/11232/1222/Nuevas%20generaciones.pdf?sequence=5#page=144>
- Gresse, C., Rossa, J. C., Demetrio, M., Pelle, R., & Da Cruz, N. (2018). CodeMaster—Automatic Assessment and Grading of App Inventor and Snap! Programs. *Informatics in Education - An International Journal*, 17(1), 117-150. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=645618>

- Gutiérrez, M. (2018). *Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y «aprender a aprender»*.
<https://doi.org/10.15366/tp2018.31.004>
- Heinze, G., Olmedo, V. H., & Andoney, J. V. (2017). Uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en las residencias médicas en México. *Acta Médica Grupo Ángeles*, 15(2), 150-153.
<https://doi.org/10.35366/72353>
- Hora, D. L. (2017). *Ecuador lanza campaña para promover la lectura—La Hora*. La Hora Noticias de Ecuador, sus provincias y el mundo.
<https://lahora.com.ec/loja/noticia/1102099463/ecuador-lanza-campana-para-promover-la-lectura>
- Hurtado, J. (2010). *Metodología de la Investigación. Guía para la comprensión holística de la ciencia*.
- Hurtado, P., Garcia, M., Rivera, D., & Forgiony, J. (2018). Las estrategias de aprendizaje y la creatividad: Una relación que favorece el procesamiento de la información. *Revista ESPACIOS*, 39(17).
<http://www.revistaespacios.com/a18v39n17/18391712.html>
- INEC. (2021). *Instituto Nacional de Estadística y Censos» Resultados de la búsqueda » analfabetismo*. Instituto Nacional de Estadística y Censos.
<https://www.ecuadorencifras.gob.ec>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2021). *Ineval presentó resultados de PISA-D | Instituto Nacional de Evaluación Educativa*.
<https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-resultados-de-pisa-d/>

- Jacinto, L. E., Landa, R. del R., & López Rodríguez, C. R. (2018). La lectura en voz alta como estrategia metodológica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes del 3º grado Educación Primaria de la I.E. José Olaya Balandra 6090—Chorrillos. *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1928>
- Jiménez, E. (2012). *Competencia Lectora, Comprensión Lectora*. <http://www.ugr.es/~anele/#>
- Jiménez, M., & Martínez, M. de los Á. (2017). El Uso de una Aplicación Móvil en la Enseñanza de la Lectura. *Información tecnológica*, 28(1), 151-160. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642017000100015>
- Lastre-, K. S., Chimá, F. D. J., & Padilla, A. R. (2018). Efectos de la lectura en voz alta en la comprensión lectora de estudiantes de primaria. *Encuentros*, 16(1), 11-22. <https://doi.org/10.15665/.v16i01.945>
- Lázaro, I. G. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa HEKADEMOS*, 27, 71-79. <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17>
- Lectimus. (2021). *Lectimus—Publicaciones* / *Facebook*. <https://www.facebook.com/567407730050933/posts/1221509934640706/>
- Lerma, C.-A., Flores, P. A., & Rebolledo-Méndez, G. (2020). InContext: Una aplicación móvil para mejorar las estrategias de aprendizaje en la Universidad. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 28(64), 109-118. <https://doi.org/10.3916/C64-2020-10>
- López, P., & Fachelli, S. (2016). La Encuesta. *Metodología de la investigación social cuantitativa*. <https://ddd.uab.cat/record/163567>

- Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada: Definición, Propiedad Intelectual e Industria. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 3(1), 47-50.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163749>
- Maldonado, R. M. (2018). *Los saberes docentes como construcción social: La enseñanza centrada en los niños*. Fondo de Cultura Económica.
- Marín, F. V., Inciarte, A. de J., Hernández, H. G., & Pitre, R. C. (2017). Estrategias de las Instituciones de Educación Superior para la Integración de las Tecnología de la Información y la Comunicación y de la Innovación en los Procesos de Enseñanza. Un Estudio en el Distrito de Barranquilla, Colombia. *Formación universitaria*, 10(6), 29-38.
<https://doi.org/10.4067/S0718-50062017000600004>
- Mariño, S. I. (2017). Evaluación de la accesibilidad web. Una mirada para asegurar la formación en la temática. *Campus Virtuales*, 6(2), 21-30.
<http://www.uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/216>
- Medina, M. I. R., Quintero, M. del S. B., & Valdez, J. C. R. (2013). El enfoque mixto de investigación en los estudios fiscales. *Tlatemoani: revista académica de investigación*, 13, 8.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7325416>
- Microsoft. (2021). *Introducción a la Programación por Bloques: Code Builder y Microsoft MakeCode - Global Inclusive Education*. Centro de educadores de Microsoft. <https://education.microsoft.com/es-mx/course/71058557/3>

- Mineducación. (2021a). *El entorno de trabajo en app inventor*.
<http://contenidos.sucerman.com/nivel3/dispositivos/unidad1/leccion3.html>
- Mineducación. (2021b). *Guía niveles de lectura.pdf*.
<https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/leeresmicuento/2%20Guias%20niveles%20de%20lectura.pdf>
- Ministerio de Educación. (2021). *Capacitación para motivar la lectura en niños y jóvenes – Ministerio de Educación*. <https://educacion.gob.ec/capacitacion-para-motivar-la-lectura-en-ninos-y-jovenes/>
- Monge, J., & Montesdeoca, B. (2020). *Programa de mejoramiento de la lectura con el empleo de recursos educativos digitales*.
<http://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/1849>
- Monroy, J. A., & Gómez, B. E. (2009). Comprensión lectora. *Revista Mexicana de Orientación Educativa*, 6(16), 37-42.
http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1665-75272009000100008&lng=pt&nrm=iso&tlng=es
- Moreno, S. M. (2020). La innovación educativa en los tiempos del Coronavirus. *Salutem Scientia Spiritus*, 6(1), 14-26.
<https://revistas.javerianacali.edu.co/index.php/salutemscientiaspiritus/article/view/2290>
- Oñate, S. (2016). *¿Cuánto se lee en el país?* El Comercio.
<https://www.elcomercio.com/opinion/columnista-opinion-lectura-pais.html>

- Orejudo, J. P. (2019). Gamificar Tareas de Lectura en una Segunda Lengua: Un Estudio Preliminar. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 95-103. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836orejudo13>
- Ortiz, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Palomino, M. del C. P. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: Una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Paniagua, A., Bedoya, D., & Mera, C. (2020). Un método para la evaluación de la accesibilidad y la usabilidad en aplicaciones móviles. *TecnoLógicas*, 23(48), 99-117. <https://doi.org/10.22430/22565337.1553>
- Papadakis, S., Kalogiannakis, M., Orfanakis, V., & Zaranis, N. (2019). *The Appropriateness of Scratch and App Inventor as Educational Environments for Teaching Introductory Programming in Primary and Secondary Education* [Chapter]. *Early Childhood Development: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications*; IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-7507-8.ch039>
- Pérez, A. (2017). Alfabetización mediática, tic y competencias digitales. *Alfabetización mediática, tic y competencias digitales*, 1-228. <https://www.torrossa.com/it/resources/an/4229940>
- PISA-D. (2017). *Ecuador participó en PISA-D en 2017 – Ministerio de Educación*. <https://educacion.gob.ec/ecuador-participo-en-pisa-d-en-2017/>

- Ponce, M. C. (2020). *La innovación, como herramienta para el aprendizaje significativo en la mejora de los hábitos lectores*.
<http://repositorio.puce.edu.ec:80/xmlui/handle/22000/17752>
- Porlán, R. (2018). *Enseñanza universitaria: Cómo mejorarla*. Ediciones Morata.
- Portela, A. E. R. (2019). *Proceso de Diseño de Aplicaciones Móviles*.
<https://repositorio.konradlorenz.edu.co/handle/001/773>
- Prado, J. A. D. (2020, marzo 4). Diseño Centrado en el Usuario (DCU). Todas las claves del proceso. *UXABLES / Blog*. <http://www.uxables.com/disenio-ux-ui/disenio-centrado-en-el-usuario-dcu-todas-las-claves-del-proceso/>
- Pulido, O., & Cruz, Y. (2020). Motivación hacia la lectura y comprensión lectora en estudiantes de quinto de primaria de una institución educativa del Callao. *Universidad San Ignacio de Loyola*.
<https://doi.org/10.20511/USIL.thesis/9781>
- Quimbiulco, D. A. (2017). “*Creación y gestión de un plan lector para mejorar los hábitos lectores en los estudiantes de séptimo grado de educación general básica de la Escuela Fiscal Benigno Malo durante el año lectivo 2015-2016*”. <http://repositorio.puce.edu.ec:80/xmlui/handle/22000/13821>
- Quintana, J. G., & Jurado, E. P. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 91-121. <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>
- Ramírez, E. M. (2009). ¿Qué es leer? ¿Qué es la lectura? *Investigación bibliotecológica*, 23(47), 161-188.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0187-358X2009000100007&lng=es&nrm=iso&tlng=es

- Reveles, L., Luna, H., Celaya, J., Gamboa-Rosales, H., Galván Tejada, J., Galván Tejada, C., Arceo, J., Maeda-Gutiérrez, V., & Lozano-Aguilar, J. (2019). *Desarrollo de Prototipo de Aplicación Móvil para Smart Tourism basado en Diseño Centrado en el Usuario*.
- Rodríguez, A., Rodríguez, F., Molina, K., & Montero, D. (2018). ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN DE LA LECTURA: PRÁCTICAS ESCOLARES Y ACTIVIDADES DE UN COLECTIVO CIVIL EN UN ENTORNO RURAL. *Universidad Ciencia y Tecnología*, 4, Article 4. <https://www.uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/4>
- Rodríguez, C. A. C. (2018). Gamificación en educación superior: Experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 63, 29-41 (380). <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- Rodríguez, J., & Reguant, M. (2020). Calcular la fiabilidad de un cuestionario o escala mediante el SPSS: El coeficiente alfa de Cronbach. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13(2), 1-13. <https://doi.org/10.1344/reire2020.13.230048>
- Ruiz, C. (2014). Evaluación de una experiencia de tutoría virtual de tesis de grado en el contexto de un programa de doctorado en educación. *Paradigma*, 35(1), 129-148. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1011-22512014000100006&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Salazar, D. del P., & Vilchez, R. del C. (2019). *Estrategias de lectura para elevar la comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado de primaria de la*

Institución Educativa N° 15396 del distrito de Tambo Grande, provincia de Piura, en la región Piura, 2015.

<http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/6940>

Sánchez, J. (2011). En busca del Diseño Centrado en el Usuario (DCU):

Definiciones, técnicas y una propuesta. *No Solo Usabilidad, 10.*

<http://www.nosolousabilidad.com/articulos/dcu.htm>

Santos, I. C., Juárez, M., & Trigo, E. (2021). Motivación por la lectura académica

de futuros docentes. *Educação & Formação, 6(1), 1-21.*

<https://rodin.uca.es/xmlui/handle/10498/23902>

Simpol, N. S. H., Shahrill, M., Li, H.-C., & Prahmana, R. C. I. (2017).

Implementing thinking aloud pair and Pólya problem solving strategies in fractions. *Journal of Physics: Conference Series, 943, 012013.*

<https://doi.org/10.1088/1742-6596/943/1/012013>

Sunkel, G., Trucco, D., & Espejo, A. (2014). *La Integración de las Tecnologías*

Digitales en las Escuelas de América Latina y el Caribe: Una Mirada

Multidimensional. UN. <https://doi.org/10.18356/40600545-es>

Tantachuco, A. P. (2021). *Propuesta didáctica para mejorar la producción de*

textos discontinuos mediante la herramienta digital Canva en estudiantes

del nivel secundario. <http://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3591>

Telégrafo, E. (2013, abril 24). *La mujer lee más que el hombre.* El Telégrafo.

[https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/7/la-mujer-lee-mas-que-](https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/7/la-mujer-lee-mas-que-el-hombre)

[el-hombre](https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/7/la-mujer-lee-mas-que-el-hombre)

- Trujillo, L. A. (2018). *Propuesta de recurso audio-didáctico para promoción de la lectura digital y literaria en la Unidad Educativa “Diario El Comercio”*.
<http://repositorio.puce.edu.ec:80/xmlui/handle/22000/15268>
- Trujillo, M. (2016). *Los métodos más característicos del diseño centrado en el usuario -DCU-, adaptados para el desarrollo de productos materiales. :*
<http://dx.doi.org/10.18566/iconofact.v12.n19.a09>
- UNESCO. (2017). *Ecuador—Tasa de alfabetización 2017*. datosmacro.com.
<https://datosmacro.expansion.com/demografia/tasa-alfabetizacion/ecuador>
- Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”. (2021). *AcademiCloud—UNIDAD EDUCATIVA SAN VICENTE FERRER - DOMINICOS*.
<https://sanvicente.academi-cloud.net/>
- Usquiano, Z. M., & Usquiano, C. Y. (2020). Las técnicas de lectura en la comprensión de textos. *Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI*.
<http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/687>
- Villaespesa, E. (2018). Evaluación de la estrategia digital en los museos: Métodos y herramientas para web, redes sociales y móviles. *Periférica Internacional. Revista para el análisis de la cultura y el territorio*, 19, 38-53.
<https://doi.org/10.25267/Periferica.2018.i19.06>
- Villén, R. (2019). *Importancia de la lectura en edades tempranas*.
<http://tauja.ujaen.es/jspui/handle/10953.1/9961>
- Vistazo. (2019). *¿Cuánto se lee en Ecuador?* www.vistazo.com.
<https://www.vistazo.com/estilo-de-vida/ciencia/cuanto-se-lee-en-ecuador-PEVI135831>

Zorrilla, M. J. P. (2005). Evaluación de la comprensión lectora: Dificultades y limitaciones. *Revista de educación*, 1, 121-138.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1332462>

ANEXOS



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
PEDAGOGÍA DE ENTORNOS DIGITALES
**CUESTIONARIO REFERENTE A LA MOTIVACIÓN A LA LECTURA
MEDIANTE RECURSOS EDUCATIVOS MÓVILES.**

El siguiente cuestionario está dirigido a **docentes** y tiene como finalidad recoger información sobre el desarrollo de la motivación a la lectura mediante recursos educativos móviles enfocada a niños de Cuarto y Quinto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” de la Provincia de Imbabura, cantón Ibarra, Parroquia Santo Domingo. Los datos que se obtengan serán de carácter confidencial y se utilizarán únicamente para fines educativos. Se presentarán **10 preguntas**, en las cuales Ud. seleccionará marcando con una “X” la opción que más se acerque a su criterio en las preguntas cerradas, y argumentando su respuesta en las preguntas abiertas.

¡Muchas Gracias!

1. ¿Motiva a sus estudiantes a leer?

Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuentemente	Muy frecuentemente
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

2. ¿Usted propicia un ambiente motivador en el aula para la lectura?

No satisfactorio (1)	Poco satisfactorio (2)	Medianamente satisfactorio (3)	Satisfactorio (4)	Altamente satisfactorio (5)

3. ¿Qué estrategias utiliza para motivar a la lectura? Argumentar su respuesta.

4. ¿Los estudiantes presentan interés y motivación al momento de la lectura?

Muy desinteresado y desmotivado (1)	Poco interesado y motivado (2)	Medianamente interesado y motivado (3)	Interesado y motivado (4)	Altamente interesado y motivado (5)

5. ¿Los estudiantes opinan sobre la lectura utilizando sus propias palabras?

Nunca (1)	Raramente (2)	Ocasionalmente (3)	Frecuentemente (4)	Muy frecuentemente (5)

6. ¿Considera Ud. que la implementación de aplicaciones móviles ayudará a fortalecer la motivación lectora?

Totalmente en desacuerdo (1)	En desacuerdo (2)	Indeciso (3)	De acuerdo (4)	Totalmente de acuerdo (5)

7. ¿Cree que los recursos móviles mejoran las relaciones virtuales? Argumente su respuesta.

SI	NO

¿Por qué?

8. ¿Qué recursos educativos móviles aplica para motivar a la lectura?

9. ¿La conectividad que ofrece la tecnología móvil, mejora la transmisión y recepción del proceso enseñanza aprendizaje?

Nunca (1)	Raramente (2)	Ocasionalmente (3)	Frecuentemente (4)	Muy frecuentemente (5)

10. ¿Considera que el uso de recursos educativos móviles mejorará el interés lector?

Nunca (1)	Raramente (2)	Ocasionalmente (3)	Frecuentemente (4)	Muy frecuentemente (5)

Anexo 1: Encuesta Docente

Elaborado por: Pérez Ana



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
PEDAGOGÍA DE ENTORNOS DIGITALES
**CUESTIONARIO REFERENTE A LA MOTIVACIÓN A LA LECTURA
MEDIANTE RECURSOS EDUCATIVOS MÓVILES.**

El siguiente cuestionario está dirigido a **padres de familia** y tiene como finalidad recoger información sobre el desarrollo de la motivación a la lectura mediante recursos educativos móviles enfocada a niños de Cuarto y Quinto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” de la Provincia de Imbabura, cantón Ibarra, Parroquia Santo Domingo. Los datos que se obtengan serán de carácter confidencial y se utilizarán únicamente para fines educativos. Se presentarán **10 preguntas**, en las cuales Ud. seleccionará marcando con una “X” la opción que más se acerque a su criterio en las preguntas cerradas, y argumentando su respuesta en las preguntas abiertas.

¡Muchas Gracias!

1. ¿Motiva a su hijo a leer?

Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuentemente	Muy frecuentemente
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

2. ¿Usted propicia un ambiente motivador en casa para la lectura?

No satisfactorio (1)	Poco satisfactorio (2)	Medianamente satisfactorio (3)	Satisfactorio (4)	Altamente satisfactorio (5)

3. ¿Qué estrategias utiliza para motivar a la lectura? Argumentar su respuesta.

4. ¿Su hijo presenta interés y motivación al momento de la lectura?

Muy desinteresado y desmotivado (1)	Poco interesado y motivado (2)	Medianamente interesado y motivado (3)	Interesado y motivado (4)	Altamente interesado y motivado (5)

5. ¿Su hijo opina sobre la lectura utilizando sus propias palabras?

Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuentemente	Muy frecuentemente
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

6. ¿Considera Ud. que la implementación de aplicaciones móviles ayudará a fortalecer la motivación lectora?

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

7. ¿Cree que los recursos móviles mejoran las relaciones virtuales? Argumente su respuesta.

SI	NO

¿Por qué?

8. ¿Qué recursos educativos móviles aplica el docente para motivar a la lectura de su hijo?

9. ¿La conectividad que ofrece la tecnología móvil, mejora la transmisión y recepción del proceso enseñanza aprendizaje?

Nunca (1)	Raramente (2)	Ocasionalmente (3)	Frecuentemente (4)	Muy frecuentemente (5)

10. ¿Considera que el uso de recursos educativos móviles mejorará el interés lector?

Nunca (1)	Raramente (2)	Ocasionalmente (3)	Frecuentemente (4)	Muy frecuentemente (5)

Anexo 2: Encuesta Padres de Familia

Elaborado por: Pérez Ana



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
PEDAGOGÍA DE ENTORNOS DIGITALES
**GUÍA DE OBSERVACIÓN REFERENTE A LA MOTIVACIÓN A LA
LECTURA**

MEDIANTE RECURSOS EDUCATIVOS MÓVILES.

La siguiente guía de observación está dirigido a **estudiantes** y tiene como finalidad recoger información sobre el desarrollo de la motivación a la lectura mediante recursos educativos móviles enfocada a niños de Cuarto y Quinto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” de la Provincia de Imbabura, cantón Ibarra, Parroquia Santo Domingo. Los datos que se obtengan serán de carácter confidencial y se utilizarán únicamente para fines educativos. Se presentarán **10 preguntas**, en las cuales Ud. seleccionará marcando con una “X” la opción que más se acerque a su criterio en las preguntas cerradas, y argumentando su respuesta en las preguntas abiertas.

¡Muchas Gracias!

Guía de Observación		
Fecha:	Grado:	Docente:
Ítem	Opciones	Observación
1. ¿Tienen motivación para la lectura?	(1) Nunca (2) Raramente (3) Ocasionalmente (4) Frecuentemente (5) Muy frecuentemente	

<p>2. ¿Se sienten cómodos y motivados en el ambiente de clase?</p>	<p>(1) Nunca (2) Raramente (3) Ocasionalmente (4) Frecuentemente (5) Muy frecuentemente</p>	
<p>3. ¿Se acoplan a la didáctica lectora del docente?</p>	<p>(1) Nunca (2) Raramente (3) Ocasionalmente (4) Frecuentemente (5) Muy frecuentemente</p>	

<p>4. ¿Presentan motivación e interés al momento de la lectura?</p>	<p>(1) Nunca (2) Raramente (3) Ocasionalmente (4) Frecuentemente (5) Muy frecuentemente</p>	
<p>5. ¿Opina sobre la lectura utilizando sus propias palabras?</p>	<p>(1) Nunca (2) Raramente (3) Ocasionalmente (4) Frecuentemente (5) Muy frecuentemente</p>	
<p>6. ¿Se siente motivado con la implementación de aplicaciones móviles?</p>	<p>(1) Nunca (2) Raramente (3) Ocasionalmente (4) Frecuentemente (5) Muy frecuentemente</p>	
<p>7. ¿Sus relaciones virtuales ha mejorado con el uso de recursos móviles?</p>	<p>(1) Nunca (2) Raramente (3) Ocasionalmente (4) Frecuentemente (5) Muy frecuentemente</p>	
<p>8. ¿Su trabajo autónomo y grupal se facilita con el uso de recursos educativos?</p>	<p>(1) Nunca (2) Raramente (3) Ocasionalmente (4) Frecuentemente (5) Muy frecuentemente</p>	
<p>9. ¿Su aprendizaje ha mejorado debido al uso de la tecnología móvil?</p>	<p>(1) Nunca (2) Raramente</p>	

	(3) Ocasionalmente (4) Frecuentemente (5) Muy frecuentemente	
10. ¿Los recursos educativos han mejorado su interés lector?	(1) Nunca (2) Raramente (3) Ocasionalmente (4) Frecuentemente (5) Muy frecuentemente	

Anexo 3: Guía de Observación a Estudiantes
Elaborado por: Pérez Ana

ITEMS DE ENCUESTA A DOCENTES

OBJETO DE ESTUD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4
2	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4
3	4	4	4	4	5	4	5	4	3	4
4	4	4	2	4	5	3	4	3	2	3
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										
26										

n (ALFA) = 0,7403
 K (NUMERO DE ITEMS) = 10
 ΣVi (VARIANZA DE CADA ITEM) = 7,3625
 Vt (VARIANZA TOTAL) = 25,8875

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum v_i}{Vt} \right)$$

$$\alpha = \left(\frac{10}{10-1} \right) * \left(1 - \left(\frac{\sum v_i}{Vt} \right) \right)$$

RESULTADO FINAL

Anexo 4: Coeficiente alfa de Cronbach docentes
Elaborado por: Pérez Ana

ITEMS DE ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

OBJETO DE ESTUDIO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	3	2	3	3	3	4	4	5	3	4
2	4	2	3	3	4	5	5	3	4	4
3	3	4	5	4	4	4	4	2	4	4
4	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5
5	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3
6	5	1	3	4	3	5	3	4	3	5
7	4	4	3	5	3	5	5	1	4	5
8	4	4	3	4	3	5	5	3	4	5
9	3	5	2	2	2	1	1	3	3	2
10	4	5	3	2	3	3	4	3	4	4
11	4	4	3	4	3	4	5	3	5	4
12	4	3	2	4	3	4	3	3	2	2
13	3	3	3	4	4	4	3	1	3	3
14	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4
15	3	4	4	4	3	4	4	5	4	4
16	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3
17	2	2	4	4	4	5	3	4	4	5
18	2	3	3	3	3	1	1	3	4	5
19	3	4	4	4	4	4	3	3	4	5
20	5	4	3	4	3	5	3	3	5	5
21	3	3	4	4	4	5	3	3	5	5

n (ALFA) = 0,8327048
 K (NUMERO DE ITEMS) = 21
 ΣVi (VARIANZA DE CADA ITEM) = 8,5941043
 Vt (VARIANZA TOTAL) = 40,79051

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum v_i}{Vt} \right)$$

$$\alpha = \left(\frac{21}{21-1} \right) * \left(1 - \left(\frac{\sum v_i}{Vt} \right) \right)$$

RESULTADO FINAL

1. Llenar las respuestas del objeto de

Anexo 5: Coeficiente alfa de Cronbach padres de familia
Elaborado por: Pérez Ana

Cuadro 10: Interpretación de la magnitud del coeficiente de confiabilidad de un instrumento

Rangos	Magnitud
0,81 a 1,00	Muy Alta
0,61 a 0,80	Alta

0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy Baja

Anexo 6: Interpretación de la magnitud del coeficiente de confiabilidad de un instrumento

Elaborado por: Pérez Ana

Fuente: (Ruiz, 2014)

α (ALFA) =	0.7492795
K (NUMERO DE ITEMS) =	10
$\sum V_i$ (VARIANZA DE CADA ITEM)=	7.0625
V_t (VARIANZA TOTAL) =	21.6875

Anexo 7: Coeficiente alto Alfa de Cronbach a docentes

Fuente: Matriz en Excel Alfa de Cronbach

OBJETO DE ESTUDIO	ITEMS DE ENCUESTA A DOCENTES									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4
2	4	4	4	3	2	5	5	5	4	5
3	4	4	4	4	5	4	5	4	3	4
4	4	4	2	4	5	3	4	3	2	2

Anexo 8: Resultados de encuesta aplicada a docentes

Fuente: Matriz en Excel Alfa de Cronbach

α (ALFA) =	0.8287938
K (NUMERO DE ITEMS) =	21
$\sum V_i$ (VARIANZA DE CADA ITEM)=	8.5941043
V_t (VARIANZA TOTAL) =	40.793651

Anexo 9: Coeficiente muy alto Alfa de Cronbach a padres de familia

Fuente: Matriz en Excel Alfa de Cronbach

ITEMS DE ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA										
OBJETO DE ESTUDIO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	3	3	3	3	3	4	5	3	4	5
2	4	2	3	3	4	5	5	3	4	4
3	3	4	5	4	4	4	4	2	4	4
4	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5
5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	3
6	5	5	3	4	5	5	5	4	5	5
7	4	4	3	5	5	5	5	3	4	5
8	4	4	3	4	5	5	5	3	4	5
9	3	1	2	2	2	1	1	2	3	2
10	4	3	3	2	3	3	4	3	4	4
11	4	4	3	4	5	4	5	3	3	4
12	4	3	2	3	3	3	3	3	2	2
13	3	3	5	4	4	5	1	3	4	5
14	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4
15	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4
16	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3
17	3	3	4	4	4	5	5	4	4	5
18	2	3	3	3	3	1	1	3	4	5
19	5	4	4	4	4	5	5	3	5	5
20	5	4	3	4	5	5	5	3	5	5
21	3	3	4	4	4	5	5	3	5	5

Anexo 10: Resultados de encuesta aplicada a padres de familia
Fuente: Matriz en Excel Alfa de Cronbach

α (ALFA) =	0.8534307
K (NUMERO DE ITEMS) =	20
$\sum V_i$ (VARIANZA DE CADA ITEM)=	3.465
V_t (VARIANZA TOTAL) =	18.31

Anexo 11: Coeficiente muy alto Alfa de Cronbach a estudiantes
Fuente: Matriz en Excel Alfa de Cronbach

ITEMS DE ENCUESTA A ESTUDIANTES										
OBJETO DE ESTUDIO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	3	4	4	3	5	3	4	3	4	4
2	3	4	4	3	5	3	4	3	4	4
3	3	4	4	3	5	3	4	3	4	4
4	3	4	4	3	5	3	4	3	4	4
5	3	4	4	3	5	3	4	3	4	4
6	3	4	4	3	5	3	4	3	4	4
7	3	4	4	4	5	5	4	5	4	5
8	3	4	5	4	5	5	4	5	4	5
9	3	4	5	4	5	5	4	5	4	5
10	3	4	5	4	5	5	4	5	5	5
11	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5
12	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5
13	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5
14	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5
15	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5
16	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5
17	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5
18	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5
19	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5
20	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5

Anexo 12: Resultados de guía de observación aplicada a estudiantes
Fuente: Matriz en Excel Alfa de Cronbach