



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

DIRECCIÓN DE POSTGRADO

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

TEMA:

**LA REALIDAD AUMENTADA COMO HERRAMIENTA PARA LA
COMPRENSIÓN LECTORA EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

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

Autor:

Juliana Elizabeth Puebla Salazar

Tutor:

Ing. Alex Guillermo Medina Herrera MSc

QUITO – ECUADOR

2021

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

Yo, Juliana Elizabeth Puebla Salazar, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre **“LA REALIDAD AUMENTADA COMO HERRAMIENTA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”**, como requisito para optar al grado de **MAGISTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN 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 20 días del mes de noviembre de 2020, firmo conforme:

Autora: Juliana Elizabeth Puebla Salazar



Firma:

Número de Cédula: 1723901920

Dirección: Avenida de las Palmeras, Tulipanes, Orquídea.

Correo Electrónico: julytta2009@hotmail.com

Teléfono: 0983301968

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “LA REALIDAD AUMENTADA COMO HERRAMIENTA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA” presentado por **JULIANA ELIZABETH PUEBLA SALAZAR**, para optar por el Título Magister en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales

CERTIFICO

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

Quito, 25 de Septiembre del 2021



.....
MSc Alex Guillermo Medina Herrera.

C.I. 1802229417

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de **MAGISTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 25 de Septiembre del 2021



.....
Juliana Elizabeth Puebla Salazar

C.I 1723901920

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “LA REALIDAD AUMENTADA COMO HERRAMIENTA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”, previo a la obtención del Título de MAGISTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 25 de Septiembre del 2021

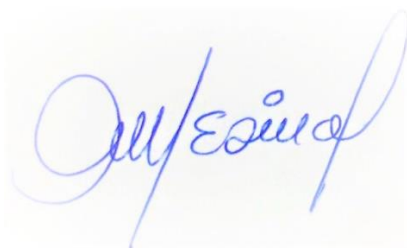


.....
Ing. Hugo Arias MBA.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
Msc. Diego Vinicio López Aguilar
VOCAL



.....
Msc. Alex Medina

VOCAL

DEDICATORIA

Luego de un arduo trabajo realizado por varios meses, culmino mi labor de enseñanza dentro de la Maestría En Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales, dedicando este proyecto a mi hija, esposo, padres, hermanos. Durante este tiempo he adquirido vastos conocimientos con la ayuda de mis profesores y el apoyo de mi tutor.

Juliana Puebla

AGRADECIMIENTO

Estoy muy agradecida por la labor realizada por la Universidad Indoamérica, sus directivos y profesores especialmente por el asesoramiento y ayuda de mi tutor Magister Alex Guillermo Medina Herrera al interiorizar en mi persona conocimientos significativos que se reflejan en la formación académica que me permitirá ser una profesional en pedagogía en entornos digitales de calidad y excelencia y a mi madre que estuvo en todo momento acompañándome en el desarrollo de mi titulación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	II
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA	I
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	II
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	III
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
ÍNDICE DE CONTENIDOS	VII
ÍNDICE DE TABLAS	X
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XI
RESUMEN EJECUTIVO	XIII
ABSTRACT.....	1
INTRODUCCIÓN	2
IMPORTANCIA Y ACTUALIDAD	2
JUSTIFICACIÓN	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	6
PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN	7
OBJETIVO GENERAL.....	8
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
CAPÍTULO I.....	10
MARCO TEÓRICO.....	10
ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
TEORÍAS DEL OBJETO Y CAMPO DE ESTUDIO	12
Realidad Aumentada	12
Aplicaciones de Realidad Aumentada	13
Realidad aumentada en juegos	13
Realidad aumentada en enseñanza	14
Características de los dispositivos para usar realidad aumentada.....	14
Componentes necesarios de la realidad aumentada	14
Aumentaty Creator.....	15
Scope.....	15
Pedagogía.....	16

Pedagogía en Entornos Digitales	16
Didáctica	17
Conectivismo	17
Comprensión lectora	17
Niveles de comprensión lectora	18
Estrategias de Comprensión Lectora.....	19
La lectura.....	20
Importancia de la lectura.....	21
Tipos de lectura.....	21
Hábitos de Lectura	22
CAPÍTULO II	23
DISEÑO METODOLÓGICO.....	23
PARADIGMA Y TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	23
MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN	23
POBLACIÓN Y MUESTRA	24
TÉCNICAS E INSTRUMENTO.....	24
La encuesta.....	24
Rúbrica de observación	25
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	25
ANÁLISIS Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	28
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO	39
CAPÍTULO III.....	44
PRODUCTO/RESULTADO	44
PROPUESTA.....	44
TEMA:	44
DEFINICIÓN DEL TIPO DE PRODUCTO	44
EXPLICACIÓN DE CÓMO LA PROPUESTA CONTRIBUYE A SOLUCIONAR LAS INSUFICIENCIAS IDENTIFICADAS EN EL DIAGNÓSTICO	45
OBJETIVOS	45
General	45
Específicos	45
ELEMENTOS QUE LA CONFORMAN.	45

PREMISAS PARA SU IMPLEMENTACIÓN	54
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	56
CONCLUSIONES	56
RECOMENDACIONES	56
BIBLIOGRAFÍA.....	58
ANEXOS	63

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Preguntas de la comprensión lectora por niveles	18
Tabla 2: Población a investigar de la Escuela Salomón.....	24
Tabla 3: Operacionalización de la variable dependiente.....	26
Tabla 4: Operacionalización de la variable independiente	27
Tabla 5. Pregunta 1	28
Tabla 6. Pregunta 2	29
Tabla 7. Pregunta 3	30
Tabla 8. Pregunta 4	32
Tabla 9. Pregunta 5	33
Tabla 10. Pregunta 6	34
Tabla 11. Pregunta 7	35
Tabla 12. Pregunta 8	36
Tabla 13. Pregunta 9	37
Tabla 14. Pregunta 10	38
Tabla 15. Alfa de Cronbach para validar el instrumento	40
Tabla 16. Listado de lecturas	46

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Árbol del problema	8
Gráfica 2: Constelación de ideas de la Variable Objeto	12
Gráfica 3: Constelación de ideas de la Variable Campo.....	12
Gráfico 4: Niveles de Realidad aumentada.....	13
Gráfico 5: Pacman Realidad aumentada	14
Gráfico 6: Componentes de Realidad aumentada	14
Gráfico 7: Herramienta de Realidad aumentada	15
Gráfico 8: Herramienta de Realidad aumentada	16
Gráfico 9: Niveles de la comprensión lectora.....	18
Gráfico 10: Niveles de comprensión lectora.....	19
Gráfico 11: Estrategias de comprensión lectora.....	20
Gráfico 12: Tipos de lectora.....	21
Gráfico 13: Gráfica de la pregunta 1	28
Gráfico 14: Gráfica de la pregunta 2.....	29
Gráfico 15: Gráfica de la pregunta 3.....	31
Gráfico 16: Gráfica de la pregunta 4.....	32
Gráfico 17: Gráfica de la pregunta 5.....	33
Gráfico 18: Gráfica de la pregunta 6.....	34
Gráfico 19 Gráfica de la pregunta 7.....	35
Gráfico 20: Gráfica de la pregunta 8.....	36
Gráfico 21: Gráfica de la pregunta 9.....	37
Gráfico 22: Gráfica de la pregunta 10.....	38
Gráfico 23: Leyenda de Cantuña con creator.....	47
Gráfico 24: Búsqueda de la realidad aumentada con scope.....	48
Gráfico 25: Descarga la realidad aumentada con scope.....	48
Gráfico 26: Presionamos la cámara para ejecutar la realidad aumentada con scope	49
Gráfico 27: Se ejecutar la realidad aumentada con scope.....	50
Gráfico 28: Comprensión lectora de la leyenda de Cantuña.....	50
Gráfico 29: Leyenda el gallo de la catedral con creator.....	51
Gráfico 30: Se ejecutar la realidad aumentada con scope.....	51

Gráfico 31: Comprensión lectora de la leyenda del gallo de la catedral.....	52
Gráfico 32: Análisis de la rúbrica de Autoconocimiento en el aula	53
Grafica 33: Análisis de la rúbrica de Comprensión en el aula.....	53

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

TEMA: LA REALIDAD AUMENTADA COMO HERRAMIENTA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

AUTOR: Juliana Elizabeth Puebla Salazar

TUTOR: MSc. Alex Guillermo Medina Herrera

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación pretende identificar los niveles de conocimiento sobre la Realidad Aumentada y la Comprensión Lectora en estudiantes de la Escuela “Salomón” del nivel medio de Educación General Básica y el papel que juega en el proceso de enseñanza- aprendizaje en la interdisciplinariedad. De esta manera brindar un apoyo positivo con ayuda de la formación digital con los elementos didácticos y tecnológicos facilitando el proceso de enseñanza aprendizaje. De esta forma desarrollar las competencias, centrándose en la autogestión y el aprendizaje autónomo de los estudiantes. El objetivo principal que persigue este trabajo es diseñar una herramienta de realidad aumentada para el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes de EGB. Por lo que, para obtener este conocimiento se implementó una investigación de tipo cualitativa y cuantitativa, para abstraer resultados se utilizó una rúbrica de observación durante el proceso de implementación. Posteriormente, se realizó una encuesta, la misma que indicó que existía el deseo de los estudiantes para usar la realidad aumentada en las clases. Además, se realizó una búsqueda minuciosa de información bibliográfica en repositorios y bases indexadas, lo que permitió sustentar la herramienta de realidad aumentada como apoyo a los docentes, resultando en un producto innovador y de fácil manejo. Es así que, se evidenció que existe una mejora en las competencias lingüísticas de los educados, evidenciado una mejora en sus competencias tecnológicas y de lenguaje luego del uso de la herramienta.

DESCRIPTORES: Comprensión Lectora, estudiantes, competencias, lectura
Realidad Aumentada

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

THEME: AUGMENTED REALITY AS A TOOL FOR READING
COMPREHENSION IN ELEMENTARY EDUCATION.

AUTHOR: Juliana Elizabeth Puebla Salazar
TUTOR: MSc. Alex Guillermo Medina Herrera

ABSTRACT

The following research aims to identify the levels of knowledge about Augmented Reality and Reading Comprehension in students of the "Salomon" School of the elementary level of Basic Education and the role it plays in the teaching-learning process in interdisciplinarity. In this way, it provides positive support with the help of digital training with didactic and technological elements facilitating the teaching-learning process. In this way develop competencies, focusing on self-management and autonomous learning of students. The main objective pursued by this work is to design an augmented reality tool for the strengthening of reading comprehension of middle school students. Therefore, in order to obtain this knowledge, qualitative and quantitative research was implemented, to abstract results, an observation rubric was used during the implementation process. Subsequently, a survey was conducted, which indicated that there was a desire among students to use augmented reality in the classroom. In addition, a thorough search of bibliographic information in repositories and indexed databases was carried out, which allowed supporting the augmented reality tool as a support for teachers, resulting in an innovative and easy-to-use product. Thus, it was evidenced that there is an improvement in the language skills of the students, showing an improvement in their technological and language skills after the use of the tool.

Keywords: reading Augmented Reality, Reading Comprehension, reading skills, students.

INTRODUCCIÓN

Importancia y Actualidad

El presente trabajo de investigación se encuentra en la línea de investigación de Entornos digitales de formación humana con el objetivo de crear un producto nuevo para la comprensión lectora con ayuda de la Realidad aumentada y la sublínea es el aprendizaje, debido a que se apoyará el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de niveles elemental y medio de EGB. Tomando en cuenta que se trabaja dentro de una institución bilingüe se trabaja con el eje transversal de la interculturalidad que nos permite correlacionarnos con nuestra cultura y aprender de nuestros ancestros lo que nos sirve, para que sea aplicado a nuestra realidad.

Hay que tomar en cuenta los avances de la tecnología y sobre todo la situación mundial, con el confinamiento que provocó la pandemia del COVID-19 en la cual tuvimos que dar un giro a la educación de presencial a virtual. Es así que la fundamentación legal en la que se guía la presente investigación es la siguiente:

En cuanto a la Constitución de la República del Ecuador en su artículo 26 manifiesta que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado constituye un área prioritaria de la política.

Por lo que se refiere al Plan Nacional de Desarrollo (Senplades, 2017) explica que estamos trabajando con la generación del conocimiento por lo que se debe fortalecer los procesos educativos mediante la innovación.

Acerca de la Ley Orgánica de Educación Intercultural- LOEI (2016) en su artículo 6 literal j expone que se debe garantizar el uso de las Tics en el proceso educativo para beneficio de los estudiantes.

Con relación al momento actual que vive la educación mediante acuerdo Ministerial No 126 -2020 del 11 de marzo del 2020 (Ministerio de Salud Pública) manifestó que el país se encuentra pasando por una emergencia sanitaria.

Sobre las clases en el país tuvieron un cambio abrupto debido a la pandemia pues se cambió la modalidad de presencial a virtual es así que mediante acuerdo ministerial 2020-00014-A de 15 de marzo 2020 y el acuerdo ministerial 2020-00020-A de 3 de abril 2020. Es así que la educación debe adaptarse a la tecnología cambio que sobrepaso a todos los miembros de la comunidad educativa, sea por no contar con los medios tecnológicos o por la falta de conocimientos.

En lo que corresponde al plan educativo Aprendamos Juntos En Casa el Ministerio de Educación (2020) con el Memorando No. MINEDUC-VGE-2020-00048-M del 7 de mayo de 2020, la Mgs. Isabel María Maldonado Escobar,

viceministra de Educación expone que las clases sean virtuales mediante el uso de plataformas.

En la Escuela Salomón, se ha evidenciado la dificultad en el proceso de comprensión lectora de los estudiantes de educación general básica. Lo cual es un inconveniente, teniendo presente que la lectura es de utilidad en todas las asignaturas, debido al poco uso de herramientas tecnológicas. Por lo que se hace trascendental la implementación de herramientas para usar la realidad aumentada para la comprensión lectora en la educación general básica y de esta manera mejorar el rendimiento académico.

Justificación

Acerca de la investigación que se presenta se puede explicar que aportará la Realidad Aumentada, como herramienta de la comprensión lectora en el proceso de enseñanza y aprendizaje, de los estudiantes por lo que se propone realizar un análisis en diferentes contextos.

Con lo que respecta a la España la investigación hecha por Lasheras-Díaz (2018) manifiesta que la realidad aumentada es un recurso didáctico que se puede utilizar en la enseñanza de español, mediante el uso de la aplicación AugmentedClass, de este modo las Tics se vuelven importantes en el proceso educativo debido a que genera la creatividad, innovación y pensamiento crítico de los docentes generando cambios en el aula.

Otro rasgo lo menciona De la Gala Quispe & Huallpa Nuñonca (2019) explican que en Perú la incorporación de herramientas tecnológicas en el aula son necesarias debido a la realidad en la que se vive actualmente. De este modo la realidad aumentada es una herramienta digital que beneficia el proceso de enseñanza aprendizaje en la enseñanza de la comprensión lectora mediante el uso de las herramientas Unity y Vuforia volviendo la clase participativa y mejorando el rendimiento de los docentes.

Hay que mencionar que Mora Mora (2021) menciona que en el Ecuador en la ciudad de Cuenca se presentó un trabajo con realidad aumentada para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica. De este modo se fundamentó el aprendizaje significativo, debido a que la comprensión lectora no es solo decodificar textos, sino comprender lo que se lee. Por lo que se vio la necesidad de implementar la realidad aumentada en las lecturas infantiles mediante el uso de los celulares para motivar las clases y mejorar sus competencias lingüísticas.

Para concluir en los estudios analizados en los diferentes contextos se ha evidenciado que existe la necesidad de aplicar la realidad aumentada para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de Educación General Básica, lo que sustenta un progreso en sus competencias académicas debido a que se fortalece la lectura que es de uso permanente en nuestra vida.

Planteamiento del Problema

La Escuela Salomón, es una institución con 25 años de existencia; se encuentra ubicada en la Avenida José Pontón S128 y Apuelas, de la Ciudad de Quito, Provincia de Pichincha. Es una institución educativa que desea alcanzar el liderazgo para poder guiar a sus estudiantes de la mano de docentes comprometidos con la calidad educativa

La presente investigación, se enfoca en el manejo de la realidad aumentada para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de EGB. Así mismo cabe recalcar que la institución y los estudiantes cuentan con los recursos tecnológicos necesarios para poder implementar nuestro producto.

Por otro lado la presente propuesta tendrá como actores principales a los estudiantes y sus competencias lingüísticas mediante el apoyo de la tecnología. Debido a que la docente observa que hay un problema en la comprensión lectora, que afecta en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es por ello que se ha considerado que los docentes no están alcanzando los niveles de desarrollo esperados, con las destrezas con criterio de desempeño, lo que se evidencia en las calificaciones. Sobre todo en la capacidad de conceptualización, comprensión y análisis crítico de los contenidos. Debido a que los estudiantes muestran poco interés en la lectura, como resultado de estar inmersos en una sociedad altamente tecnológica e interactiva, lo que ha reemplazado a los libros y materiales de consulta por el internet, películas y televisión, entre otros aspectos. Los estudiantes no han desarrollado hábitos lectores, tampoco han aprendido a mejorar técnicas para leer o

un proceso de lectura comprensiva, para que les ayude a estudiar. Como resultado se plantea la propuesta de la realidad aumentada como herramienta en la comprensión lectora, ayudando al desarrollo educativo de los estudiantes para poder leer y comprender y mejorar la calidad de vida de los educandos.

Preguntas de la Investigación

Para aplicar el presente trabajo investigativo se nos muestra las siguientes interrogantes:

- ¿Cuál es el nivel de comprensión lectora en los estudiantes de la Escuela Salomón?
- ¿Cómo se desarrolla el proceso de enseñanza - aprendizaje utilizando la Realidad Aumentada como herramienta para la comprensión lectora en la Escuela Salomón?

Ante estas interrogantes se ha identificado cuatro causas principales y potenciales efectos, se presenta el siguiente árbol de problemas Gráfico 1.



Gráfico 1: Árbol del problema
Elaborado por: Juliana Elizabeth Puebla Salazar

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar estrategias por medio de la realidad aumentada como herramienta para la comprensión lectora en el proceso de enseñanza – aprendizaje, para los estudiantes de Educación General Básica.

Objetivos Específicos

- Definir teóricamente la realidad aumentada como herramienta en la comprensión lectora mediante el uso de repositorios universitarios y revistas indexadas.

- Identificar el nivel de comprensión lectora que poseen los estudiantes de Educación General Básica mediante una encuesta.
- Aplicar una herramienta de realidad aumentada para la comprensión lectora de los estudiantes de Educación General Básica.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

La presente investigación se basa en antecedentes y estudios que servirán como ejes conceptuales. Por lo que se parte del trabajo elaborado por (Rangel Rivera, 2013) el cual evidencia que en la ciudad de Guayaquil en las instituciones educativas “Winnie” y Masculino “Espíritu Santo” con los estudiantes de 4to año EGB, trabajan mediante la implementación de la realidad aumentada del libro NATURALEZA VIVA 4, mediante la implementación de una investigación de campo, lo cual generó un cambio en los estudiantes pues el interés en su proceso de enseñanza aprendizaje fue evidente y por ende los conocimientos eran adquiridos de manera sencilla y divertida.

Otro estudio realizado por (Carrillo & Mariuxi, 2020) exponen que en 7mo Año EGB de la Unidad Educativa “Bicentenario D7 de la Ciudad de Quito se implementó un entorno virtual en el área de ciencias naturales para aprender sobre el cuerpo humano. De este modo se realizó una investigación con el paradigma mixto mediante el uso de una encuesta y adicional con el uso de las Tics se benefició el proceso de aprendizaje volviéndolo dinámico y motivante para los estudiantes y por otro lado un reto para el docente para adaptarse a los cambios actuales dejando aprendizajes significativos en los estudiantes.

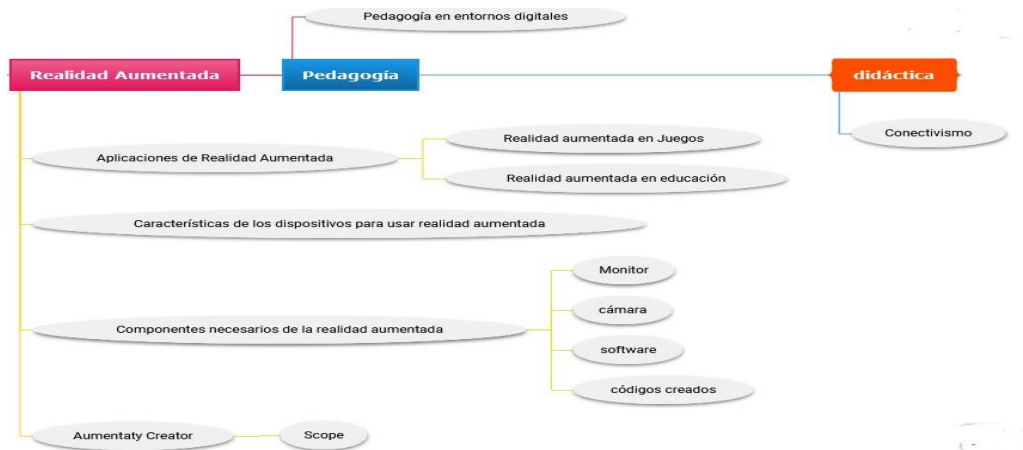
Así mismo el proyecto de (Bautista Uday & Echeverría Yunga, 2017) explican que en la Escuela Fiscal Mixta Bogotá, ubicada al sur de Quito con los estudiantes del cuarto año de Educación General Básica se desarrolló una aplicación móvil que permita apoyar el proceso de aprendizaje con el uso de la realidad aumentada. Es por ello que se usan los modelos tridimensionales virtuales con la animación y traficación de objetos dentro de las áreas instrumentales. De este modo se fusiona la tecnología y se cambia la metodología de trabajo en el aula.

Se debe agregar que la tesis de (Larrosa Soliz, 2018) manifiesta que mediante la creación de un software libre con la ayuda de las TIC's en escuelas y colegio se puede fortalecer el aprendizaje y de esta manera se cambia la actitud de los estudiantes volviendo las clases dinámicas y motivadas. De este modo con ayuda de los códigos Qr se utilice la realidad aumentada en el área de ciencias naturales, debido a la encuesta que los docentes apoyaron con lo que conocen, lo que si permite generar cambios en la educación.

De donde resulta que gracias a los antecedentes presentados se da a conocer que la realidad aumentada beneficia la educación pues se cambia la mentalidad de docentes y estudiantes y por ende el proceso de enseñanza aprendizaje, tomando en cuenta los estudios analizados se los obtuvo de varios repositorios de universidades siendo la información recopilada en su mayoría relacionada con la realidad aumentada y el proceso de enseñanza aprendizaje. Es por ello que se debe ejecutar el estudio teniendo presente que los docentes son los beneficiarios en el contexto de aprendizaje de la comprensión lectora. Además que la lectura es de vital importancia en la sociedad del conocimiento en la que nos desarrollamos.

Teorías del objeto y campo de estudio

La estrategia para determinar los temas y subtemas que sigue la presente investigación, es la red de inclusión conceptual



Gráfica 2: Constelación de ideas de la Variable Objeto
Elaborado Por: Puebla, J. (2021)
Fuente: Elaboración propia



Gráfica 3: Constelación de ideas de la Variable Campo
Elaborado Por: Puebla, J. (2021)
Fuente: Elaboración propia

Realidad Aumentada

En relación con la realidad aumentada según (Rangel, 2013) expone que está tomando protagonismo en la actualidad en diferentes actividades para captar la atención del usuario. De esta manera se combinan objetos virtuales generados por un aparato tecnológico, computador, celular, tablet entre otros

Así mismo la investigación de (Valarezo, 2018) expone que la realidad aumentada es una herramienta que superpone el contenido de manera 3d, con la ayuda de una pantalla con diversos niveles de complejidad en beneficio del usuario.

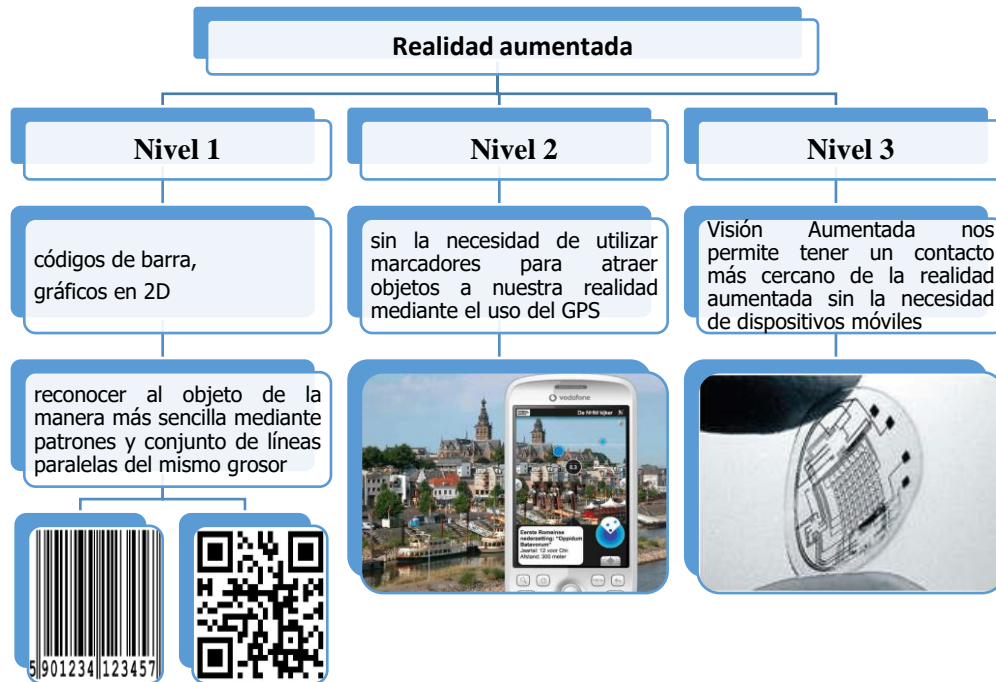


Gráfico 4: Niveles de Realidad aumentada

Fuente: (Valarezo, 2018)

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Aplicaciones de Realidad Aumentada

Realidad aumentada en juegos

En la tesis de (Naranjo et al., 2019) expone que la realidad aumentada en los juegos ha tomado fuerza tanto para pc como para consolas. De este modo como inicio se aplicó en Singapur, en el juego clásico de Pac- man, en las calles de la ciudad. Por lo que, el usuario debía disponer de un pc, datos del juego, GPS, wifi, bluetooth, sensores y gafas de realidad virtual para poder participar. Pero gracias al avance de la tecnología ahora solo se necesita de dispositivos móviles para poder usar este tipo de juegos.



Gráfico 5: Pacman Realidad aumentada

Fuente: (Naranjo et al., 2019)

Realidad aumentada en enseñanza

Es así que (Naranjo et al., 2019) dice que la realidad aumentada en la enseñanza aporta de manera lúdica, mejorando el aprendizaje, con base en los libros o textos que el docente requiera.

Características de los dispositivos para usar realidad aumentada

De este modo (Cerezo et al., 2016) menciona que para la realidad aumentada se requiere de dispositivos electrónicos como pc, Smartphone o tablets que tengan mínimo 1GB de memoria ram.

Componentes necesarios de la realidad aumentada



Monitor

Pantalla de Smartphone, PC, entre otras: instrumento donde se verá la realidad aumentada, funcionan bajo sistema operativo Windows, IOS o android



Cámara

Se captura la información de lo concreto del mundo real, transmitiéndose al software en un entorno de realidad aumentada



Software

programa se agrupan los datos del entorno real y se logran transformar en realidad aumentada



códigos creados con símbolos que el software va a interpretar en una hoja de papel, logrando mostrar imágenes tanto en 3D como en 2D, permitiéndonos poder interactuar con ellos

Gráfico 6: Componentes de Realidad aumentada

Fuente: (Cerezo et al., 2016)

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Aumentaty Creator

En el trabajo de (de la Cruz de la Cruz & Osorio Marujo, 2019) mencionan que es una herramienta de uso sencillo para crear trabajos con realidad aumentada con imágenes, videos, enlaces, entre otros. Del mismo modo se permite usar proyectos de otros usuarios. Además, trabaja de la mano con la app Scope para visualizar los proyectos.

En la tesis de (Altamirano Díaz, 2018) se explica que aumentaty es una herramienta de apoyo para la realidad aumentada que trabaja con creator y Scope que permiten crear y observar la realidad aumentada.

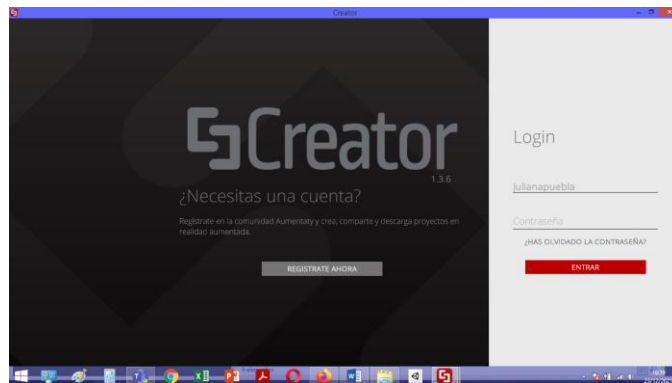


Gráfico 7: Herramienta de Realidad aumentada

Fuente: (Cerezo et al., 2016)

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Scope

En la tesis de (Ruiz, 2020) expone que es una herramienta gratuita que permite la visualización de proyectos de Realidad Aumentada creados con Aumentaty Creator. La misma que permite descargar los proyectos elegidos de una galería de proyectos mismos que pueden verse sin conectividad con el uso de imágenes impresas.



Gráfico 8: Herramienta de Realidad aumentada

Fuente: (Ruiz, 2020)

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Pedagogía.

En cuanto a la pedagogía (Lucio, 2017) expone que es un proceso educativo que usa procedimientos para poder sistematizar conocimientos en beneficio de los jóvenes. Sin dejar de lado el aprendizaje intuitivo que ayuda a formalizar los saberes.

Así mismo la tesis de (Ruiz & Hidalgo, 2017) explica que la pedagogía apoya el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la implementación de procesos, evaluación de resultados basados en el contexto.

Pedagogía en Entornos Digitales

Sobre la pedagogía en entornos digitales (Morales, 2018) expone que se ha cambiado los espacios educativos. Es así que hasta la manera de comunicarnos y relacionarnos se ha transformado y esto va de la mano con el modo de aprender. De este modo el aprendizaje debe ser activo y las habilidades deben ser adaptadas a la actualidad y a las necesidades de los estudiantes.

Didáctica

Según (Valarezo Avilés, 2018) la didáctica se relaciona con la enseñanza de algún saber de manera clara. Sin olvidar que es una ciencia que transforma la educación.

Por otro lado (Lucio, 2017) menciona que la didáctica es un proceso de instrucción que se apoya mediante estrategias, procesos que beneficien al proceso de enseñanza aprendizaje.

Conectivismo

En la tesis de (Gil-Quintana, 2016) se evidencia que el conectivismo se aplica con el aprendizaje en entornos digitales. Además tiene relación entre la sociedad digital y el saber.

Por lo que (Marcillo & Nacevilla, 2021) explica que el conectivismo se relaciona con la tecnología y la información a la que permite acceder. De esta manera el aprendizaje es diferente al tradicional volviéndose colaborativo.

Comprensión lectora

En el trabajo de (Cerezo et al., 2016) se expone que la comprensión lectora es un proceso que va haciendo el lector mientras va interpretando el texto.

De este modo (Espín, 2013) manifiesta que la comprensión lectora es la unión de varias destrezas como aumentar el vocabulario, comprender la idea principal del texto, ser crítico y emitir un análisis de lo entendido siendo aplicado a la edad del educando el texto correspondiente.

Niveles de comprensión lectora

De esta manera (Cerezo et al., 2016) explica que los niveles de la comprensión lectora son literal, inferencial y crítico por lo que

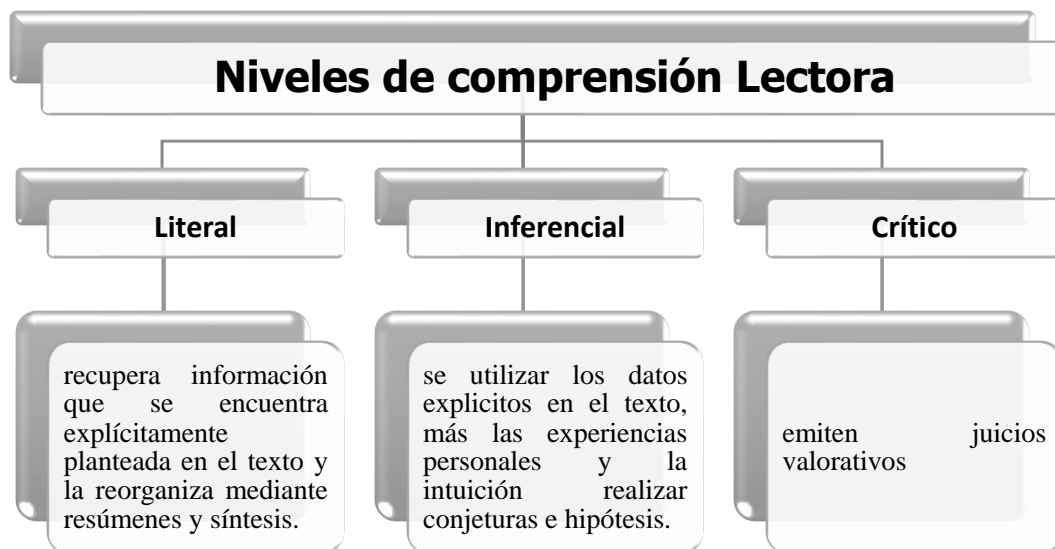


Gráfico 9: Niveles de la comprensión lectora

Fuente: (Cerezo et al., 2016)

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Tabla 1 Preguntas de la comprensión lectora por niveles

Nivel literal	Nivel inferencial	Nivel crítico
¿Qué?	¿Para qué?	¿Juzga la actitud de...?
¿Quién?	¿Por qué?	¿A qué otro personaje se parece?
¿Cómo?	¿Qué conclusiones?	¿Qué hubieras hecho tu si...?
¿Cuándo?	¿Qué hubiera pasado si...?	¿Qué detalles están de más?
¿Dónde?	¿Cuál es la idea principal?	Inventa un nuevo personaje.

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Fuente: (Cerezo et al., 2016)

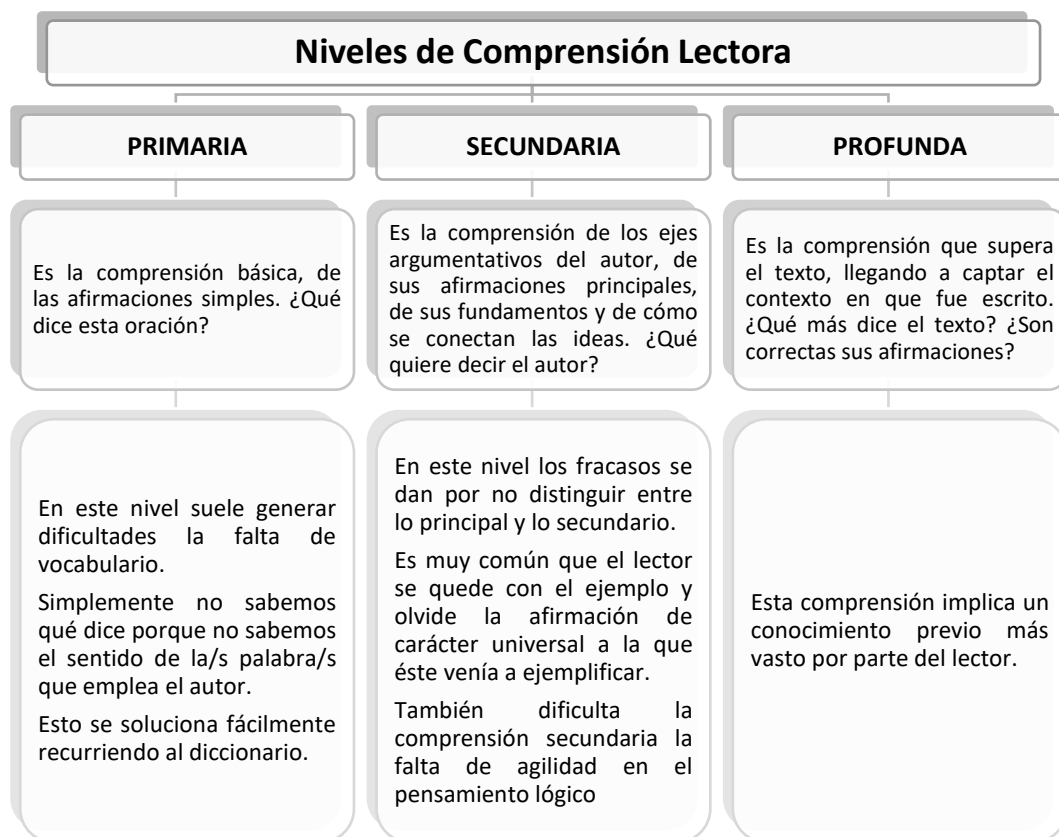


Gráfico 10: Niveles de comprensión lectora
Elaborado por: Puebla, J. (2021)
Fuente: (Cruz, 2016)

Estrategias de Comprensión Lectora.

De este modo el trabajo de (Espín, 2013) menciona que entre las estrategias de la comprensión lectora

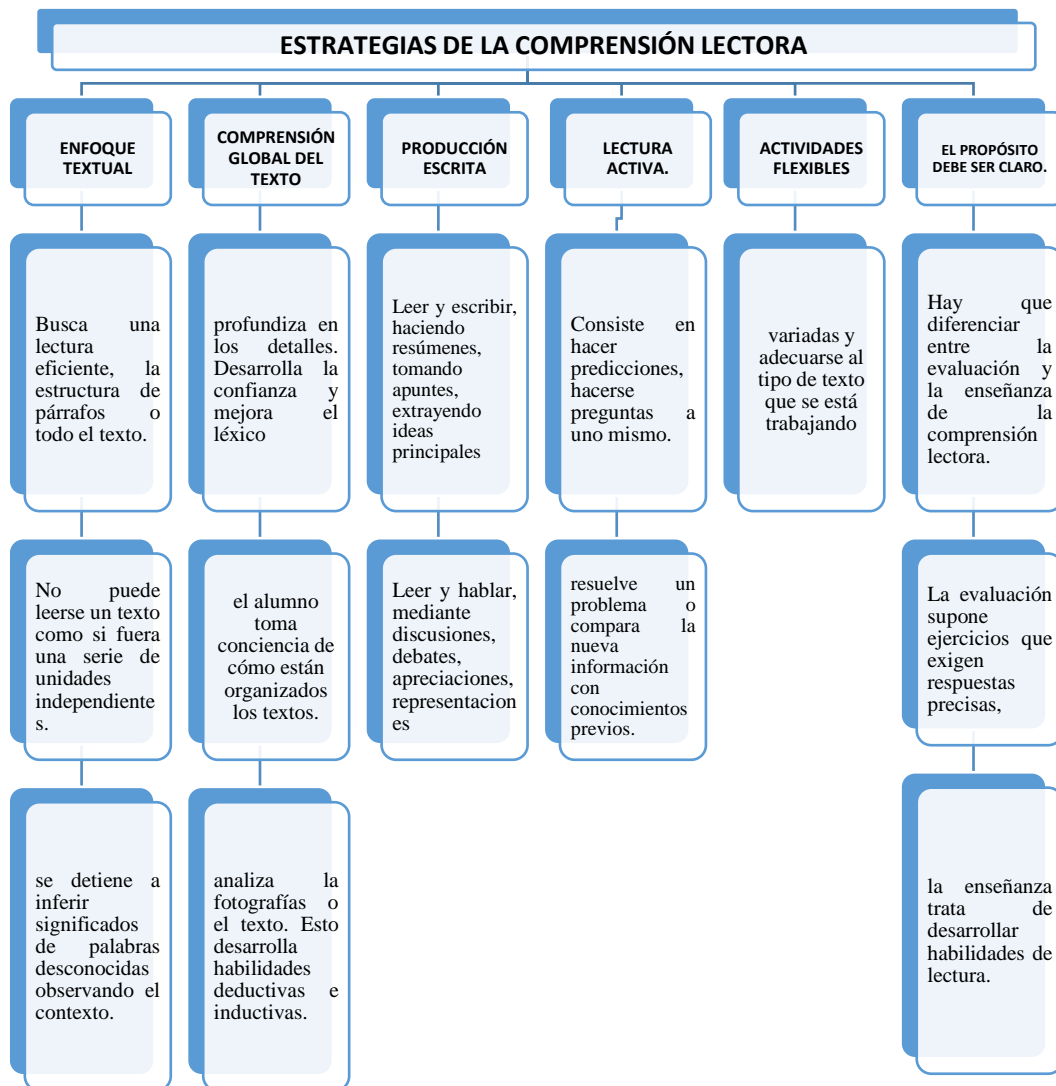


Gráfico 11: Estrategias de comprensión lectora

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Fuente: (Espín, 2013)

La lectura

Con respecto a la lectura (Cruz, 2016) explica que es una forma de recrearse de manera que le permite soñar o fantasear adicional que sirve para su educación. Pues es un pilar muy importante para el proceso de aprendizaje en las diferentes

asignaturas. Sin olvidar que, ayuda a mejorar el vocabulario y permite conocer diversos lugares, personas y situaciones que exponen los autores de los textos.

Del mismo modo (Rueda, 2014) expone que la lectura logra que las experiencias del lector sean únicas y sobretodo los ayuda a ser críticos y reflexivos. Además, los lectores y el texto se vuelven uno y establecen una conexión.

Importancia de la lectura

De este modo la importancia de la lectura según (Cruz, 2016) menciona que nos ayuda el aprendizaje y en especial mejorar la ortografía. De esta manera se estimula la imaginación y formas de solucionar los problemas cotidianos. Además, ayuda en el desarrollo intelectual de las personas mejorando su léxico, aumentando su retentiva y volviéndolos críticos.

Tipos de lectura

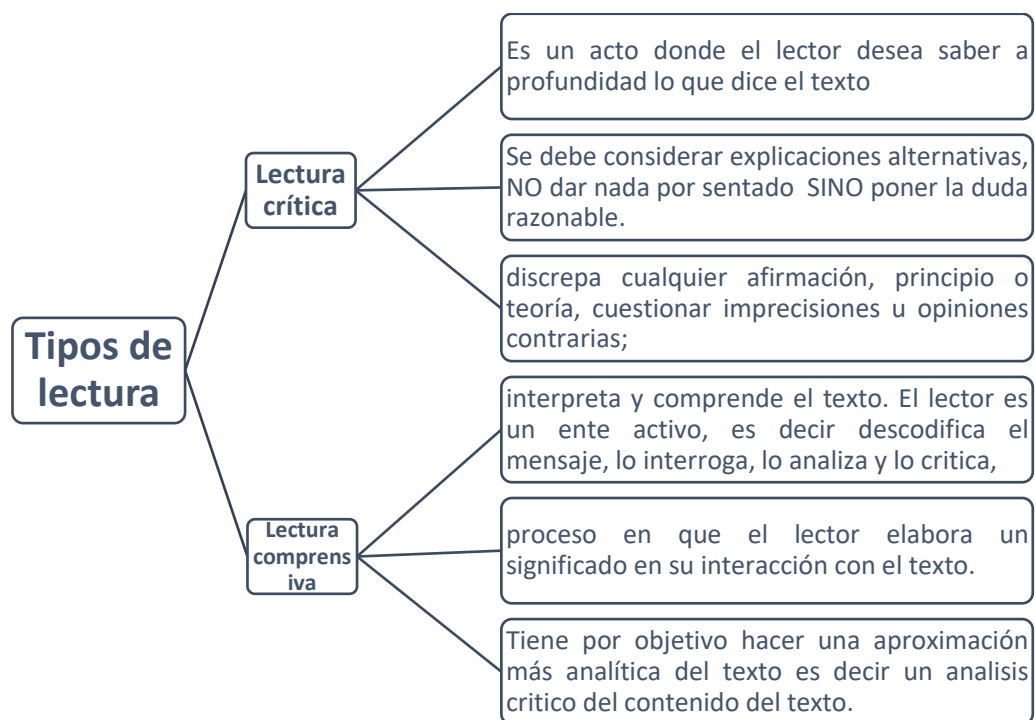


Gráfico 12: Tipos de lectura
Elaborado por: Puebla, J. (2021)
Fuente: (Cruz, 2016)

Así mismo (Camacho, 2016) expresa que los tipos de lectura son **lectura mecánica** donde el lector reconoce el texto y lo decodifica pero no está implícito el entendimiento de la misma. También, menciona la **lectura literal** la cual permite que el lector analice lo que sucede en el texto identifique sus personajes pero de manera superficial. Por lo que, el siguiente paso es la **lectura comprensiva** la cual el lector analiza de manera objetiva y fundamentada llegando a conclusiones acorde a su criterio.

Hábitos de Lectura

El trabajo de (Cruz, 2016) menciona que el hábito de la lectura se genera cuando se genera el interés en leer y cumple con una calendarización que sigue un horario dado. Es de suma importancia que las lecturas sean acorde al contexto y edad del lector para que pueda motivarlo. Por lo que, es prioritario motivar al lector y sobre todo conocer los pasos de la comprensión lectora para poder comprender lo que lee.

Por lo que, (Rueda, 2014) manifiesta que el hábito lector se genera de la practica continua que tiene el lector. Es parte de su forma de vida y lo ayuda a perfeccionar su formación intelectual, emocional y actitudinal. De este modo el hogar y la escuela forman parte primordial para generar este hábito en la vida.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma y tipo de investigación.

La presente investigación se basa en el paradigma mixto, debido a que se realizó un análisis cuantitativo y cualitativo:

Tomando en cuenta que el paradigma cuantitativo debido a que posibilita recoger información estadística para tabular datos adquiridos de la población de estudiantes de egb de la Escuela “Salomón” a los que se les realizó una encuesta de diez preguntas. Además el paradigma cualitativo nos ayudará a realizar un estudio exhaustivo, en el proceso teórico, en distintas bases de datos, repositorios universitarios y revistas indexadas permitiendo profundizar de mejor manera el tema, así como también investigar opiniones, actitudes, comportamientos o expectativas frente a nuestra problemática.

Modalidad de investigación

La investigación utiliza diferentes tipologías: investigación básica debido a que se detectó un problema con respecto a la comprensión lectora de los estudiantes de Educación General Básica. Se debe agregar que además se utilizó la investigación aplicada pues se utilizó la realidad aumentada para fortalecer la comprensión lectora, tomando en cuenta que a través de un test de diagnóstico se evidencio la

falencia en el idioma. Así mismo la investigación descriptiva pues la comprensión lectora es necesaria para lograr competencias básicas en los estudiantes. También se ha tomado la investigación documental basado en la utilización datos bibliográficos que han sido de mucha ayuda para solventar conceptos e información requerida. Hay que mencionar, además que es de campo pues el investigador se encuentra en la institución y palpa la realidad directa de la situación.

Población y Muestra

La población seleccionada en esta investigación comprende a los estudiantes de la Escuela “Salomón”:

Tabla 2: Población a investigar de la Escuela Salomón

Paralelos	Número de Estudiantes
5to EGB	21
6to EGB	20
7mo EGB	20
Total	61

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Fuente: Escuela “Salomón”

Técnicas e instrumento

En la presente investigación se pretende utilizar los siguientes instrumentos.

La encuesta

Con respecto a la encuesta desarrollada es una técnica que permite conseguir información de interés sociológico, mediante el uso del cuestionario, sobre la realidad aumentada como herramienta para la comprensión lectora en la educación general básica. De esta manera se elabora un cuestionario estructurado que los

estudiantes responderán y permitirán realizar el enfoque cuantitativo que nos permite sustentar la investigación.

Rúbrica de observación

Por lo que se menciona a la rúbrica de observación es una técnica que permite medir los avances o rezagos de los estudiantes durante la implementación del producto. Determinando así que se debe reforzar en cada clase. Sin olvidar que nos ayuda con los criterios que se deben especificar en dicha rúbrica por lo que se exponen los criterios que nos ayudarán a evaluar el avance del proyecto como son: comprensión y autoaprendizaje.

Operacionalización de Variables

Tabla 3: Operacionalización de la variable dependiente

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM	INSTRUMENTO
Realidad aumentada	<ul style="list-style-type: none"> •Aplicaciones de Realidad Aumentada Pedagogía Didáctica 	<ul style="list-style-type: none"> •Características de los dispositivos para usar realidad aumentada •Componentes necesarios de la realidad aumentada •Pedagogía en entornos digitales •Conectivismo 	<ul style="list-style-type: none"> • Crees que leer a través de la computadora es... • ¿Con que frecuencia utiliza usted la Realidad Aumentada en el aula? • ¿A usted conoce que es la Realidad Aumentada en educación? • ¿Considera que las herramientas tecnológicas en la comprensión lectora influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje? • ¿Ha medido los beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje al utilizar la tecnología? 	<p>Questionario de encuesta</p>

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4: Operacionalización de la variable independiente

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM	INSTRUMENTO
Comprensión lectora	Niveles de comprensión lectora	<ul style="list-style-type: none"> • Literal • Inferencial • Crítico 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Te gusta leer? • ¿Cómo llegan a ti los libros que lees? • Los libros que más te han gustado • ¿Cuándo lees, porqué lo haces? • ¿Dónde y cómo te gusta leer? 	Cuestionario de encuesta
	Estrategias de comprensión lectora	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque textual • Comprensión global 		
	La lectura	<ul style="list-style-type: none"> • Importancia de la lectura • Tipos de lectura • Hábitos de la lectura 		

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Fuente: Elaboración propia

Análisis y procesamiento de la información

El presente estudio tiene como punto de partida el acercamiento en la comunidad educativa, en donde se conversó, con los actores implicados en la investigación y de esta manera obtener el consentimiento informado. A continuación, se presentan los resultados obtenidos en la encuesta, cuyo objetivo es determinar si los estudiantes consideran que se puede mejorar la comprensión lectora con ayuda de la realidad aumentada.

Encuesta realizada a los estudiantes

Pregunta 1:

¿Te gusta leer?

Tabla 5. Pregunta 1

PREGUNTA 1		
Opciones	Número de Estudiantes	Porcentajes
Si	12	19,67%
No	45	73,77%
Un Poco	4	6,56%
TOTAL	61	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Gráfico 1

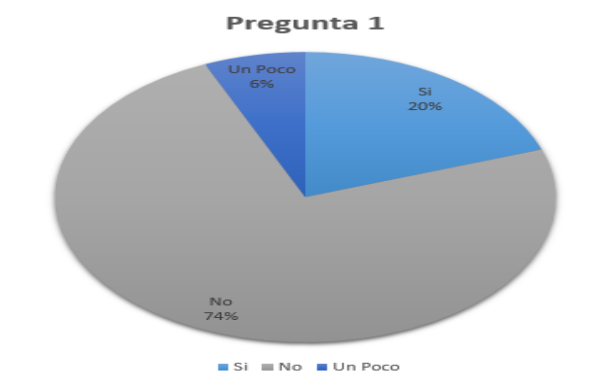


Gráfico 13: Gráfica de la pregunta 1
Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón
Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Interpretación:

De los datos que se analizaron en la gráfica anterior es que al 73,77% de los estudiantes encuestados no les gusta leer, convirtiéndose esto en un inconveniente para la enseñanza- aprendizaje. Por otro lado, un 19,67 % de los docentes les gusta leer, mientras que un 6,5% un poco. Lo que denota que es necesario el uso de la realidad aumentada para mejorar la comprensión lectora y el proceso de enseñanza aprendizaje.

Pregunta 2:

¿Cómo llegan a ti los libros que lees?

Tabla 6. Pregunta 2

PREGUNTA 2		
Opciones	Número de Estudiantes	Porcentajes
Los compras	5	8,20%
Te los regalan	26	42,62%
Los pides prestados	30	49,18%
TOTAL	61	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Gráfico 2



Gráfico 14: Gráfica de la pregunta 2

Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Interpretación:

Lo que puede deducirse de los datos analizados es que la mayoría de encuestados piden los libros prestados o regalados es decir no desean adquirirlos. De esta manera se puede manifestar que existe desinterés por parte de los docentes en tener libros propios y de su gusto y así mejorar sus conocimientos. Mientras que un 8,20% de los estudiantes adquieren los libros por su gusto. Esto demuestra que la lectura no es el fuerte de los educandos.

Pregunta 3:

Los libros que más te han gustado

Tabla 7. Pregunta 3

PREGUNTA 3		
Opciones	Número de Estudiantes	Porcentajes
Fueron asignados por el docente	7	11,47%
Los escogiste tu	50	81,97%
Fueron elegidos por tus padres	4	6,56%
TOTAL	61	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Gráfico 3

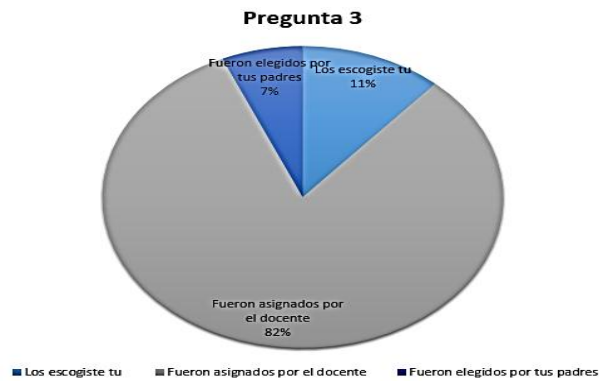


Gráfico 15: Gráfica de la pregunta 3
Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón
Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Interpretación

De los datos obtenidos se puede observar que en su mayoría los libros que les gustan fueron escogidos por los estudiantes en un 81,97% lo que es motivador debido a que si les gusta la lectura se puede trabajar de mejor manera, mientras que el 11,47% manifiesta que el texto fue asignado por el docente y por ultimo un 6,56% expresa que el texto fue elegido por sus padres. De este modo se evidencia que les gusta leer textos acorde a su elección.

Pregunta 4:

¿Cuándo lees, porqué lo haces?

Tabla 8. Pregunta 4

PREGUNTA 4		
Opciones	Número de Estudiantes	Porcentajes
Por disfrute personal, es decir que te gusta hacerlo	14	22,95%
Por obedecer a tus padres	2	3,28%
Los profesores te lo piden: tienes que hacerlo como tarea o ejercicio de clase	45	73,77%
TOTAL	61	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Gráfico 4



Gráfico 16: Gráfica de la pregunta 4
Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón
Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Interpretación:

Lo que se puede mencionar de los datos mostrados en la gráfica es que la mayoría de dicentes, el 73,77%, leen porque el docente les asignó una tarea o actividad, debido a ello es que no es de su total agrado la lectura. Aunque por otro lado el 22,95% disfrutaban de la lectura y lo realizan porque les agrada mientras que el 3,28%

lo realiza por obligación de sus padres. Esto demuestra que la lectura no es algo que realicen de manera habitual.

Pregunta 5:

¿Dónde y cómo te gusta leer?

Tabla 9. Pregunta 5

PREGUNTA 5		
Opciones	Número de Estudiantes	Porcentajes
En un ambiente tranquilo y a solas	20	32,80%
En la escuela, durante las clases	8	13,11%
Las dos formas están bien	33	54,09%
TOTAL	61	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Gráfico 5

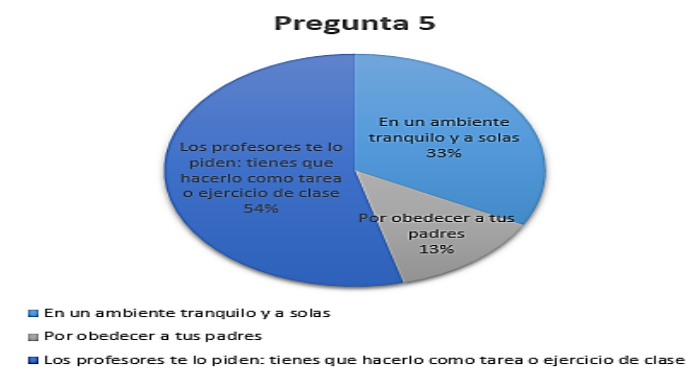


Gráfico 17: Gráfica de la pregunta 5
Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón
Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Interpretación:

Por lo que se puede concluir de los datos de la gráfica anterior es que el 54,09% de los dicentes les gusta leer en un ambiente tranquilo pero en la institución, tomando en cuenta que la compañía de los compañeros les ayuda. Mientras que un

32,80% desea leer en un ambiente tranquilo y solo, es decir de manera pasiva. Por otro lado un 13,11% desea leer en clases Denotando el interés de la lectura es indiferente del lugar donde se lo realice.

Pregunta 6:

Crees que leer a través de la computadora es...

Tabla 10. Pregunta 6

PREGUNTA 6		
Opciones	Número de Estudiantes	Porcentajes
Interesante	23	37,70%
Aburrido	5	8,20%
Divertido	33	54,10%
TOTAL	61	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Gráfico 6

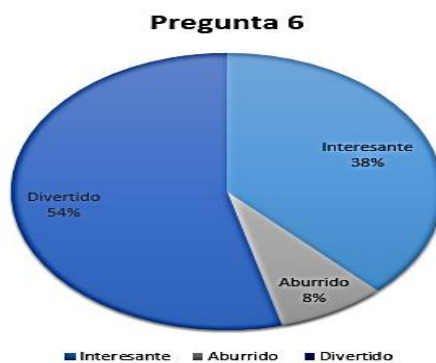


Gráfico 18: Gráfica de la pregunta 6
Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón
Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Interpretación:

Lo que se puede mencionar de los datos mostrados en la gráfica es que la el 54,10% menciona que leer a través de la computadora es divertido, debido a que se incluye a los dispositivos tecnológicos en el aprendizaje. Aunque el 37,7% piensa

que leer a través de la computadora es interesante. Por otro lado el 8,20% cree que es aburrido. Lo que demuestra que el uso de la tecnología es beneficioso y llama la atención de los jóvenes.

Pregunta 7:

¿Usted conoce que es la Realidad Aumentada?

Tabla 11. Pregunta 7

PREGUNTA 7		
Opciones	Número de Estudiantes	Porcentajes
Si	5	8,20%
No	56	91,80%
TOTAL	61	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Gráfico 7

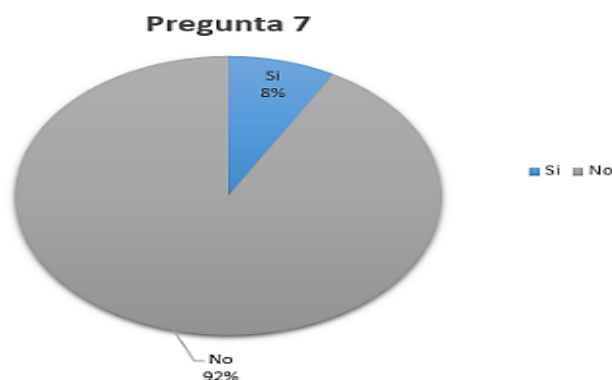


Gráfico 19 Gráfica de la pregunta 7
Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón
Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Interpretación:

De los datos que se analizaron en la gráfica anterior resulta que el 91,80% de los estudiantes encuestados no conocen que es la realidad aumentada. Por otro lado, un 8,20 % de los dicentes conocen sobre el tema. Lo que denota que será un tema

novedoso tratar sobre la realidad aumentada para mejorar la comprensión lectora y el proceso de enseñanza aprendizaje.

Pregunta 8:

¿Con que frecuencia utiliza usted la Realidad Aumentada en el aula?

Tabla 12. Pregunta 8

PREGUNTA 8		
Opciones	Número de Estudiantes	Porcentajes
Siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	61	100%
TOTAL	61	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Gráfico 8



Gráfico 20: Gráfica de la pregunta 8
Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón
Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Interpretación:

Lo que puede deducirse de los datos analizados es que el 100% de los estudiantes mencionan que nunca han utilizado la Realidad Aumentada en el aula. De esta manera se puede manifestar que es una estrategia que puede implementarse en el

aula para la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje en especial énfasis la comprensión lectora.

Pregunta 9:

¿Considera que las herramientas tecnológicas en la comprensión lectora influyen positivamente en el proceso educativo?

Tabla 13. Pregunta 9

PREGUNTA 9		
Opciones	Número de Estudiantes	Porcentajes
Siempre	38	62,30%
A veces	20	32,78%
Nunca	3	4,92%
TOTAL	61	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Gráfico 9



Gráfico 21: Gráfica de la pregunta 9
Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón
Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Interpretación:

Por lo que se puede concluir de los datos de la gráfica anterior es que el 62,30% de los docentes considera que las herramientas tecnológicas en la comprensión lectora influyen positivamente siempre en su proceso educativo, es decir quieren

aprender de maneras diversas. Mientras que un 32,78% piensa que a veces las herramientas tecnológicas en la comprensión lectora influyen positivamente, es decir no influye mucho. Por otro lado un 4,92% piensa que no ayuda nunca la tecnología en su proceso de enseñanza aprendizaje. Denotando el interés por cambiar la manera de aprender de los estudiantes.

Pregunta 10:

¿Cree que el uso de la tecnología es de beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla 14. Pregunta 10

PREGUNTA 10		
Opciones	Número de Estudiantes	Porcentajes
Siempre	40	65,58%
A veces	18	29,50%
Nunca	3	4,92%
TOTAL	61	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Gráfico 10



Gráfico 22: Gráfica de la pregunta 10
Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón
Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Interpretación:

Lo que se puede mencionar de los datos mostrados en la gráfica es que la mayoría de docentes, el 65,58%, cree que el uso de la tecnología es de beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje, y esto ayuda a los estudiantes en su formación. Por otro lado el 29,50% creen que la tecnología ayuda a veces en su proceso educativo; mientras que el 4,92% piensan que no ayuda la tecnología en su proceso formativo. Esto demuestra que la tecnología debe ser una herramienta de apoyo para el docente para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por tal motivo, al realizar un análisis general de resultados, una vez realizada la encuesta, se puede mencionar que es factible usar la realidad aumentada como herramienta para la comprensión lectora en la educación general básica. Tomando en cuenta que una vez que se analizaron los datos obtenidos en la encuesta se nota que existe un interés de los estudiantes para mejorar sus competencias lectoras mediante el uso de la tecnología, mediante el uso de la realidad aumentada, de este modo se cambiara el proceso educativo volviéndolo dinámico y diferente con los docentes.

Validación del instrumento

Para validar el instrumento se utiliza el alfa de Cronbach, con las respuestas dadas:

Tabla 15. Alfa de Cronbach para validar el instrumento

encuestas	Item 1	Ítem 2	Item 3	item 4	item 5	item 6	item 7	item 8	item 9	item 10	suma items
encuesta 1	1	2	2	1	1	1	2	3	1	1	15
encuesta 2	1	2	3	1	1	1	2	3	1	1	16
encuesta 3	1	2	3	1	1	3	1	3	1	1	17
encuesta 4	1	2	2	1	1	3	2	3	2	1	18
encuesta 5	1	3	2	1	1	1	2	3	1	1	16
encuesta 6	2	2	3	1	3	3	1	3	1	1	20
encuesta 7	3	3	2	1	3	3	2	3	2	2	24
encuesta 8	3	2	2	2	1	3	2	3	2	1	21
encuesta 9	2	2	2	2	1	3	2	3	2	1	20
encuesta 10	2	1	1	1	2	1	2	3	2	1	16
encuesta 11	2	3	2	2	1	3	2	3	1	2	21
encuesta 12	2	2	3	2	1	3	2	3	1	1	20
encuesta 13	2	2	2	2	1	1	2	3	1	1	17
encuesta 14	2	2	3	2	1	3	2	3	1	1	20
encuesta 15	2	2	2	2	3	1	2	3	1	1	19
encuesta 16	2	3	2	2	3	1	2	3	1	1	20
encuesta 17	2	2	2	2	3	1	1	3	1	2	19
encuesta 18	2	1	1	1	2	1	1	3	1	1	14
encuesta 19	2	2	2	2	1	1	1	3	1	1	16
encuesta 20	1	2	2	2	1	1	1	3	1	2	16
encuesta 21	1	2	1	2	3	1	1	3	1	1	16

encuesta 22	1	2	2	2	2	1	2	3	1	1	17
encuesta 23	1	2	3	2	1	2	1	3	1	2	18
encuesta 24	2	2	2	2	1	1	1	3	1	1	16
encuesta 25	2	2	2	2	1	1	2	3	1	2	18
encuesta 26	2	2	1	1	2	1	2	3	1	1	16
encuesta 27	2	1	2	2	1	2	2	3	1	2	18
encuesta 28	2	1	2	2	1	2	2	3	1	1	17
encuesta 29	2	3	1	2	1	2	2	3	1	2	19
encuesta 30	2	2	1	2	1	1	1	3	1	1	15
encuesta 31	2	3	2	3	3	2	1	3	1	1	21
encuesta 32	2	2	2	1	2	2	2	3	1	1	18
encuesta 33	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	21
encuesta 34	2	3	2	3	1	2	1	3	1	3	21
encuesta 35	2	2	2	1	1	3	1	3	1	3	19
encuesta 36	1	3	2	2	1	2	2	3	1	1	18
encuesta 37	1	2	2	3	2	1	2	3	1	1	18
encuesta 38	2	1	1	2	1	1	1	3	1	1	14
encuesta 39	2	2	2	2	1	2	2	3	1	1	18
encuesta 40	1	1	1	2	1	2	1	3	1	1	14
encuesta 41	1	1	1	2	2	2	2	3	1	1	16
encuesta 42	1	2	1	2	2	2	2	3	1	1	17
encuesta 43	1	2	2	2	2	1	2	3	3	1	19
encuesta 44	1	1	2	2	1	1	1	3	1	1	14
encuesta 45	2	1	2	2	2	2	1	3	2	1	18
encuesta 46	2	1	2	2	2	1	2	3	3	1	19

encuesta 47	2	2	2	2	2	1	2	3	3	1	20
encuesta 48	2	1	2	2	1	1	1	3	1	1	15
encuesta 49	2	2	1	1	1	1	1	3	1	1	14
encuesta 50	2	1	2	2	1	2	1	3	1	1	16
encuesta 51	2	2	2	2	1	1	2	3	1	1	17
encuesta 52	2	2	2	2	1	1	1	3	1	1	16
encuesta 53	1	2	2	1	1	1	1	3	1	1	14
encuesta 54	1	3	2	2	1	1	1	3	1	1	16
encuesta 55	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	13
encuesta 56	1	3	2	2	1	1	1	3	1	1	16
encuesta 57	2	3	1	2	1	2	1	3	2	1	18
encuesta 58	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	13
encuesta 59	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	13
encuesta 60	2	3	1	2	1	1	1	3	1	1	16
encuesta 61	2	3	1	1	1	1	1	3	1	1	15
	0,20	0,28	0,25	0,22	0,25	0,21	0,20	0,00	0,25	0,21	5,76

Fuente: Estudiantes de la Escuela Salomón

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Por lo que, se procede a usar la siguiente fórmula:

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

K: es el número de ítems

Si²: Sumatoria de la varianza de los ítems

ST²: Varianza de la suma de los ítems

α Coeficiente de Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{10}{10 - 1} \left[1 - \frac{2,07}{5,76} \right]$$

$$\alpha = 1,08[0,69]$$

$$\alpha = 0,74$$

De este modo se demuestra la viabilidad del instrumento

CAPÍTULO III
PRODUCTO/RESULTADO
PROPUESTA

Tema: Realidad aumentada como herramienta para la comprensión lectora en la Educación General Básica.

La propuesta que se presenta proyecta solventar la dificultad en la comprensión lectora en los estudiantes de educación general básica y por ende mejorar el rendimiento académico de los mismos. Por medio de una herramienta de realidad aumentada que nos ayude a fomentar la comprensión lectora de los docentes. Así mismo luego de realizar las diferentes pruebas con la herramienta de realidad aumentada se realizará la validación por la máxima autoridad institucional la directora Lic. Betty Salazar.

Definición del tipo de producto

El presente producto sobre la realidad aumentada como herramienta para la comprensión lectora en la educación general básica corresponde a información y estrategias didácticas que contribuirán a mejorar las competencias lingüísticas de los docentes. Lo cual benefició a la comunidad educativa tomando en cuenta que su implementación fue importante para que exista una mejora en su proceso comunicativo, además es el primer paso para empezar a capacitar a los estudiantes sobre las diversas herramientas que existen para mejorar su proceso educativo.

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

Para la elaboración de la propuesta de realidad aumentada como herramienta para la comprensión lectora en la educación general básica se propone un método activo que fortalece la confianza, el liderazgo, la responsabilidad y la autonomía del docente. Debido a que podrán utilizar la herramienta no solo en la clase sino en su tiempo libre. Es necesario tener presente lo que menciona (Altamirano Díaz, 2018) que combina el mundo real con el mundo virtual volviendo la experiencia interactiva.

Objetivos

General

- Aplicar una herramienta de realidad aumentada para la comprensión lectora de los estudiantes de Educación General Básica.

Específicos

- Socializar la herramienta de realidad aumentada para la comprensión lectora a los estudiantes de Educación General Básica.
- Validar la herramienta de realidad aumentada para la comprensión lectora con la autoridad de la institución educativa.

Elementos que la conforman.

Para el desarrollo de la propuesta de realidad aumentada como herramienta para la comprensión lectora en la educación general básica se ha tomado un grupo de

lecturas que comprenden el proceso lector. Además, se tiene presente la realidad aumentada para verificar la comprensión lectora en las diversas lecturas

Tabla 16. Listado de lecturas

LECTURAS
Leyenda de Cantuña
Leyenda el Gallo de la Catedral.
Leyenda Padre Almeida.
Leyenda la capa del estudiante
Leyenda la Olla del Panecillo
Leyenda Iglesia del Robo

Elaborado por: Puebla, J. (2021)

PERFIL DE INGRESO:

- Estudiantes que no manejan bien la comprensión lectora
- Manejo del celular
- Responsabilidad del participante
- Compromiso con las actividades

PERFIL DE SALIDA

- Los estudiantes comprenden lo que leen y manejan la tecnología de manera implícita.
- Los docentes conocen una herramienta didáctica para implementarla dentro de su salón de clases.

TIEMPO ESTIMADO DE USO

- Se debe proponer el uso de la herramienta durante 2 días a la semana en las horas de clase para el seguimiento con la rúbrica de observación. Aunque el estudiante lo puede realizar de manera autónoma.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS TECNOLÓGICOS

- Se debe tener un celular o tablet de acceso personal

- Sistema Operativo Android cualquier versión
- Memoria RAM mínimo de 2gb

MODO DE USO DE LA HERRAMIENTA

- La herramienta es muy intuitiva pero se realiza una inducción como primera instancia.
- Los estudiantes seleccionaran las lecturas acorde la maestra lo disponga.

TÉCNICAS PARA LA ADAPTACIÓN TECNOLÓGICA

- Dentro de la investigación que se realizó todos los estudiantes manejan celulares y tablets y se llevan bien con el sistema Android es por ello que no causa conflicto alguno para la utilización de la herramienta.

Leyenda de Cantuña



Gráfico 23: Leyenda de Cantuña con creator
Elaborado por: Puebla, J. (2021)

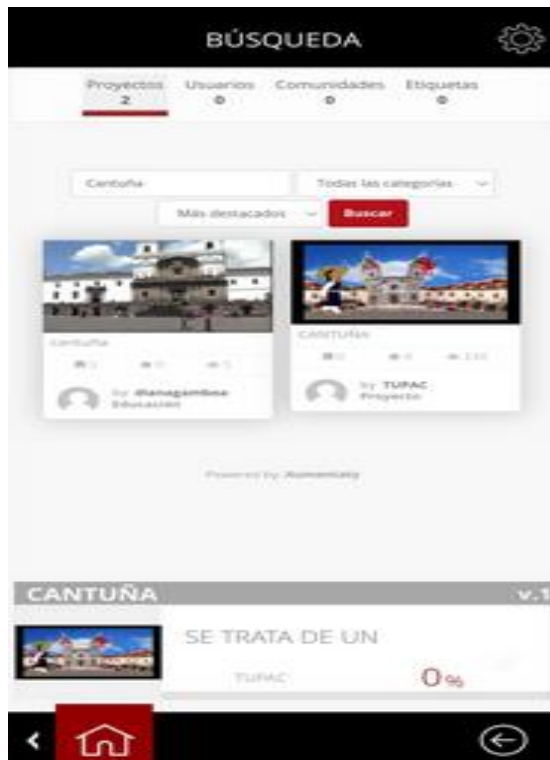


Gráfico 24: Búsqueda de la realidad aumentada con scope
Elaborado por: Puebla, J. (2021)



Gráfico 25: Descarga la realidad aumentada con scope
Elaborado por: Puebla, J. (2021)



Gráfico 26: Presionamos la cámara para ejecutar la realidad aumentada con scope
Elaborado por: Puebla, J. (2021)

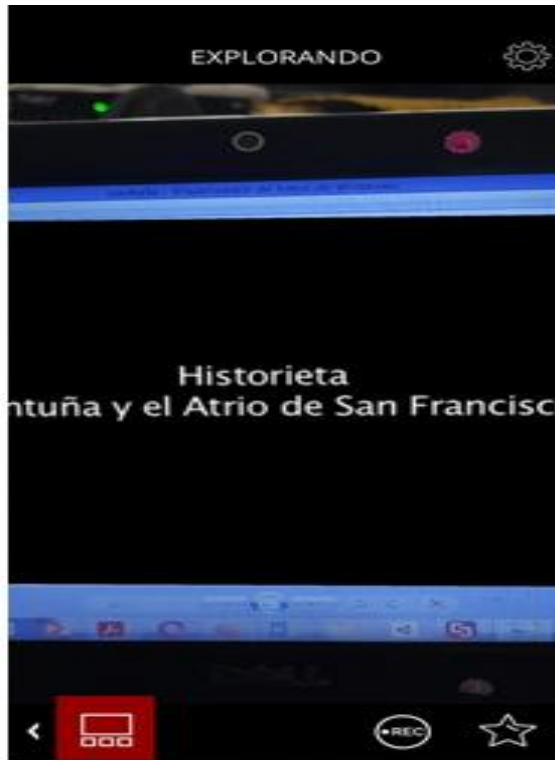


Gráfico 27: Se ejecuta la realidad aumentada con scope
Elaborado por: Puebla, J. (2021)



Gráfico 28: Comprensión lectora de la leyenda de Cantuña
Elaborado por: Puebla, J. (2021)



Gráfico 29: Leyenda el gallo de la catedral con creator
Elaborado por: Puebla, J. (2021)



Gráfico 30: Se ejecutar la realidad aumentada con scope
Elaborado por: Puebla, J. (2021)



Gráfico 31: Comprensión lectora de la leyenda del gallo de la catedral
Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Luego de realizadas las prácticas, durante la clase, con la realidad aumentada se ha podido dar seguimiento a los estudiantes de egb con la rúbrica que nos demuestra los siguientes datos:

Autoconocimiento

Se ha evidenciado que los estudiantes con respecto al autoconocimiento se notaron casi nulos las primeras clases, pues dudaban de sus conocimientos y aptitudes respecto a la tecnología y la lectura, es así que a partir de la tercera semana se evidencio una mejora en la clase volviéndose los dicentes en participativos y críticos. Y desde la semana 9 se notó un cambio notorio pues los educandos mostraban las destrezas logradas y sus habilidades se volvieron adecuadas para poder comprender las lecturas.

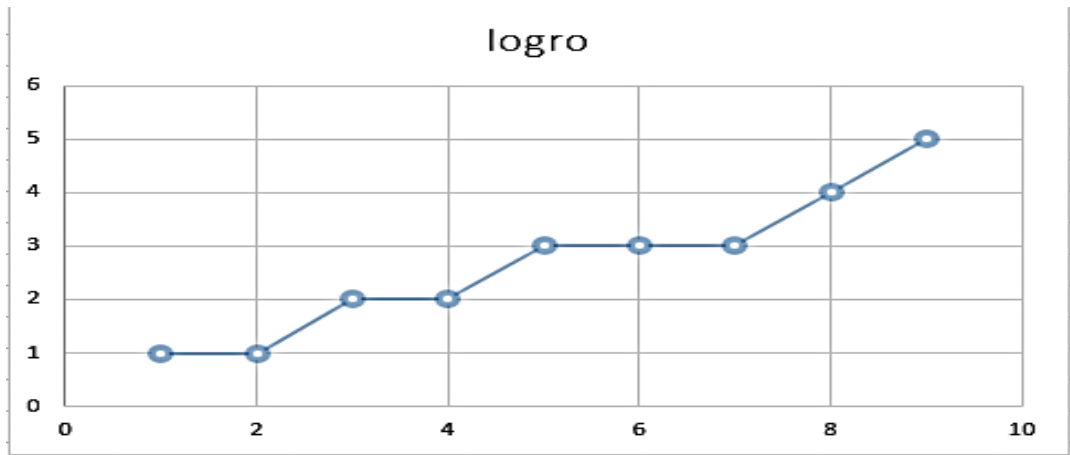
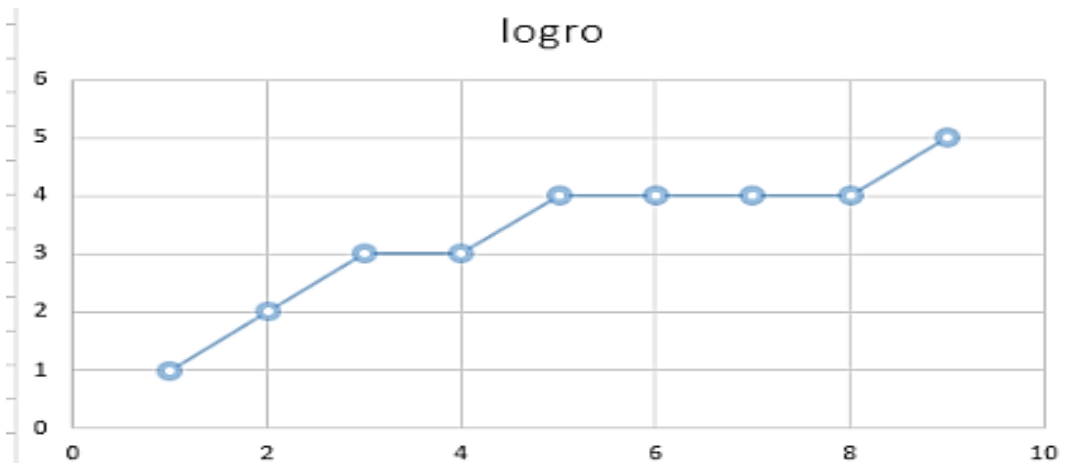


Gráfico 32: Análisis de la rúbrica de Autoconocimiento en el aula
Fuente: Estudiantes Escuela “Salomón”
Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Comprensión

Por último, sobre la comprensión las primeras se clases fueron un reto para los estudiantes debido a la falta del hábito lector. Por ello a partir de la quinta clase se genera un cambio positivo volviéndose los dicentes receptivos con respecto a los conocimientos impartidos. Y luego de la semana 9 se notó una comprensión total de la asignatura pues los retos se volvieron atractivos para ellos.



Grafica 33: Análisis de la rúbrica de Comprensión en el aula
Fuente: Estudiantes Escuela “Salomón”
Elaborado por: Puebla, J. (2021)

Por lo que luego de realizar el análisis de los resultados obtenidos se puede manifestar que en el aula se generaron cambios positivos con el uso de la realidad aumentada en el aula.

Así mismo, al realizar un análisis general de resultados, luego de haber utilizado la realidad aumentada como herramienta para mejorar la comprensión lectora, podemos mencionar que ha sido efectiva. Tomando en cuenta que mientras se daba seguimiento se evidencio una mejora en las competencias lingüísticas y léxicas de los estudiantes. Es por ello que se puede aseverar que el 90% mejoraron sus competencias mientras que el 10% no lograron avanzar debido a la falta de apoyo en casa.

Premisas para su implementación

En cuanto a las premisas de implementación se ha visto que los estudiantes deben tener conocimientos sobre las TICs (Tecnologías de la Información y la Comunicación) por lo que (Romero, 2018) manifiesta que nos ayudan con diversas situaciones en el aula como pueden ser juegos, estrategias de aprendizaje interactivo digital entre otras. Es así que, para el presente producto nos ayudan en el proceso de adquisición de información, el uso del internet, celulares o tablets para que la herramienta pueda funcionar de manera eficiente. Además del conocimiento de las **TACs** (Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento) es decir brindar al docente una nueva metodología para aprender mejorando el modelo educativo. Por lo cual mediante el uso de **TICs** y las **TACs** se motivará a los educandos y se potencia la relación entre docentes y estudiante.

Es relevante mencionar que la realidad aumentada como herramienta para la comprensión lectora en la Educación General Básica ha sido validada por la máxima autoridad de la institución directora Lic. Betty Salazar, garantizando de este modo que la implementación de las mismas son pertinentes y por ende, mejoran las deficiencias de la comprensión lectora de los estudiantes, considerando que la lectura es fundamental para la adquisición del conocimiento de manera general, fortaleciendo las competencias lingüísticas así como la satisfacción y el gusto por leer.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- Se debe promover la investigación documental sobre diversas herramientas virtuales que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes. De esta manera se mejora la forma de llegar con el conocimiento a los estudiantes. Además, se fomenta el uso de la tecnología perfeccionando el proceso educativo motivando y estimulando a los educandos.
- En conclusión, la técnica de investigación de la encuesta aplicada a los estudiantes de egb se evidenció un nivel bajo de comprensión lectora, propiciando desinterés y un bajo rendimiento académico, problemática que origina proponer una mejora, como la implementación de la realidad aumentada como herramienta para la comprensión lectora en la Educación General Básica para favorecer aprendizajes innovadores que responden a las necesidades actuales del conocimiento de EGB de la Escuela “Salomon”
- El resultado de usar el producto planteado es un cambio de metodología educativa que beneficia a los docentes y dicentes, para mejorar las competencias en todas las áreas, pero en nuestro caso específico el lingüístico. Tomando en cuenta que despertó el interés por la lectura, lo que elevó el rendimiento académico de forma general. Sin olvidar la validación de la máxima autoridad por los cambios generados en la población investigada.

RECOMENDACIONES

- Se debe promover la formación continua a los maestros, específicamente sobre la variedad de herramientas tecnológicas disponibles dentro del proceso educativo para mejorar las competencias de los estudiantes acorde a las necesidades actuales.
- Se debe fomentar en los docentes la implementación de herramientas tecnológicas como la realidad aumentada no solo para los estudiantes de EGB sino para todos los niveles y en todas las áreas, por su aporte a la mejora de la comprensión lectora y por ser parte del aprendizaje innovador.

- Promover la implementación de la realidad aumentada como herramienta de mejora del proceso lector en los estudiantes de EGB pues las mejoras son evidentes. De esta manera se impulsan cambios en el proceso de enseñanza respondiendo a las necesidades actuales de los docentes.

BIBLIOGRAFÍA

- Altamirano Díaz, D. I. (2018). Bits de inteligencia empleando realidad aumentada orientado a la enseñanza del lenguaje infantil (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ingeniería en Sistemas, Electrónica e Industrial. Carrera de Ingeniería en Electrónica y Comunicaciones).
- Bautista Uday, J. S., & Echeverría Yunga, V. A. (2017). Desarrollo de una aplicación de realidad aumentada para ser un instrumento de apoyo en la Educación General Básica (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- Camacho Poalacin, G. M. (2016). El hábito de la lectura en la comprensión lectora de los estudiantes de la Unidad Educativa Quisapincha, cantón Ambato (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias humanas y de la Educación. Carrera de Educación Básica).
- Carrillo, C., & Mariuxi, L. (2020). Entorno virtual basado en realidad aumentada en el aprendizaje del cuerpo humano a estudiantes del 7mo año (Master's thesis, Quito).
- Cerezo, C., Marín, M., & Molina, K. (2016). La realidad aumentada y su influencia en la comprensión lectora de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Aymón La Cruz López N1282, del distrito Lurigancho.
- Cruz, S. (2016). Análisis del hábito de lectura en la formación profesional de los estudiantes del primer semestre de la carrera de comunicación social de la Universidad de Guayaquil, periodo 2015-2016. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu>.

- de la Cruz de la Cruz, W., & Osorio Marujo, M. I. (2019). El software de realidad aumentada Creator y su contribución en la comprensión de la gráfica de funciones reales en los estudiantes del primer ciclo de una universidad de Lima.
- De la Gala Quispe, K. K., & Huallpa Nuñonca, E. (2019). Realidad aumentada y los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del V ciclo de la institución educativa particular Americano Germano Christus Rex.
- de Montecristi, A. C. (2008). Constitución de la República del Ecuador.
- Educación, M. D. (2016). Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).
- Espín Medina, G. I. (2013). Las estrategias metodológicas y su incidencia en la comprensión lectora de los estudiantes de octavo año del instituto superior tecnológico experimental luis a. martinez durante el año lectivo 2009-2010 (Master's thesis).
- Gil-Quintana, J. (2016). La nueva realidad sMOOC, una ventana abierta a la educomunicación.
- La Escuela “Salomón”. (2016, May 5). PEI Institucional.
- Larrosa Soliz, R. A. (2018). Incentivar al uso de la realidad aumentada en la enseñanza a estudiantes (Doctoral dissertation, Universidad de Guayaquil. Facultad de Ingeniería Industrial. Carrera de Ingeniería en Teleinformática.).
- Lasheras-Díaz, C. (2018). La realidad aumentada como recurso educativo en la enseñanza de español como lengua extranjera. Propuesta de intervención a partir de un manual (Master's thesis).

- Lucio, R. A. (2017). Educación y Pedagogía, Enseñanza y Didáctica: Diferencias y Relaciones. Obtenido de <https://revistas.lasalle.edu.co/index.php/ls/article/download/4712/3516>
- Marcillo Criollo, P. P., & Nacevilla Guañuna, C. A. (2021). La teoría del conectivismo de siemens en la educación (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- Ministerio de Educación. (2020, March 12). Plan Educativo COVID 19-Acuerdos Ministeriales – Ministerio de Educación. Retrieved September 24, 2021, from ACUERDOS MINISTERIALES website: <https://educacion.gob.ec/plan-educativo-covid-19-acuerdos-ministeriales/>
- Ministerio de Salud Pública. (2020, March 12). Acuerdos Ministeriales – Documentos Normativos Coronavirus. Retrieved September 20, 2021, from <https://www.salud.gob.ec/acuerdos-ministeriales-documentos-normativos-coronavirus/>
- Mora Mora, A. F. (2021). Folleto de cuentos infantiles utilizando realidad aumentada para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Técnico Salesiano campus Carlos Crespi, periodo lectivo 2019-2020 (Bachelor's thesis).
- Morales-González, B., Edel-Navarro, R., & Aguirre-Aguilar, G. (2014). Modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación): su aplicación en ambientes educativos. Los modelos tecno-educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI, 33-46.
- Naranjo, F. P. B., Naranjo, F. A. V., Torres, E. F. L., & Masaquiza, E. M. H. (2019). Realidad aumentada como soporte al mantenimiento de PCs en el

departamento de telemática de UNIANDES. Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores.

Rangel Rivera, C. F. (2013). Proyecto de aplicación de la tecnología de realidad Aumentada en el aprendizaje como técnica de Mejoramiento pedagógico en niños de 4to año Básico Con la asignatura de ciencias naturales (Bachelor's thesis, GUAYAQUIL/UIDE/2013).

Rueda, L. (2014). Diseño de un plan lector dirigido a niños de 4 a 5 años del proyecto cuéntamelo todo-Fe y Alegría.

Ruiz Chicaiza, V. A. (2020). *Realidad aumentada en escenarios de educación superior y su relación con la enseñanza* (Bachelor's thesis).

Ruiz, L. E., & Hidalgo, H. (2017). La reflexión pedagógica en la Universidad de La Salle: itinerario de una búsqueda. Obtenido de <https://revistas.lasalle.edu.co/index.php/ls/article/download/4718/3522>

Secretaría General de Comunicación de la Presidencia. (2020, March 16). El presidente Lenín Moreno decreta Estado de Excepción para evitar la propagación del COVID-19 – Secretaría General de Comunicación de la Presidencia. Retrieved September 20, 2021, from www.comunicacion.gob.ec website: <https://www.comunicacion.gob.ec/el-presidente-lenin-moreno-decreta-estado-de-excepcion-para-evitar-la-propagacion-del-covid-19/>

Senplades, S. N. (2017). Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 Toda una Vida.

Valarezo Avilés, K. I. (2018). Realidad aumentada en el aprendizaje significativo del Idioma Inglés (Bachelor's thesis, Universidad Tècnica de Ambato.

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Docencia en
Informática).

ANEXOS



Anexo 2: Pedido de Autorización de la propuesta

Quito, 16 de noviembre 2020

Sra. Licenciada
Betty Salazar Sevilla
Directora de la Unidad Educativa Bilingüe "Salomón"
Presente.-

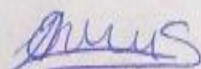
De mi consideración:

Yo, **JULIANA ELIZABETH PUEBLA SALAZAR**, identificado con C.I. **1723901920**, ante Ud. respetuosamente me presento y expongo:

Que actualmente me encuentro cursando la Maestría en Educación Mención Mención Pedagogía en Entornos Digitales de la Universidad Tecnológica Indoamérica de la ciudad de Ambato, por tal motivo solicito a Ud. de la manera más comedida, se me permita realizar mi proyecto de titulación "**LA REALIDAD AUMENTADA COMO HERRAMIENTA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**", Siendo este requisito indispensable para la aprobación del posgrado.

Por tal motivo solicito se me autorice realizar la actividad antes mencionada en la institución que usted acertadamente dirige, teniendo en cuenta que dicha tarea será beneficiosa para mejorar la labor educativa del plantel

Esperando respuesta oportuna a mi petición se suscribe ante usted



Atentamente,

JULIANA ELIZABETH PUEBLA SALAZAR

C.I. 1723901920

Anexo 3: Validación de la propuesta

