



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES**

TEMA:

**NARRATIVA DIGITAL EN EL HÁBITO DE LA LECTOESCRITURA EN
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL**

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

Autora

Elena Margarita Morocho Morocho

Tutor:

Mgs. Karla Fabiola Romero Coronel

AMBATO - ECUADOR

2022

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


Yo, Elena Margarita Morocho Morocho, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “Narrativa Digital en el hábito de la lectoescritura en estudiantes de educación básica elemental”, como requisito para optar al grado de Maestría en Educación, mención en Entornos Digitales. Autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 21 días del mes de marzo de 2023, firmo conforme:

Autor: Elena Margarita Morocho Morocho

Firma: 

Número de Cédula: 0604039743

Dirección:

Correo Electrónico: helenita_m_1831@hmail.com

Teléfono: 0984631865

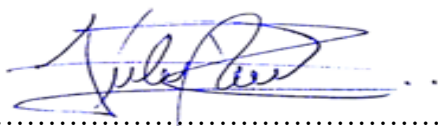
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “Narrativa Digital en el hábito de la lectoescritura en estudiantes de educación básica elemental” presentado por Elena Margarita Morocho Morocho, para optar por el Grado de Magister en Educación, mención en Entornos Digitales.

CERTIFICO

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

Ambato 21, de marzo de 2023



.....
Mgs. Karla Fabiola Romero Coronel

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 Grado de Magister, titulado “Narrativa Digital en el hábito de la lectoescritura en estudiantes de educación básica elemental”, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica de la autora

Ambato, 21 de marzo 2023



.....
Elena Margarita Morocho Morocho

Número de Cédula: 0604039743

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **“NARRATIVA DIGITAL EN EL HÁBITO DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL”**, previo a la obtención del Grado de Magister en Educación, mención en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 28 de febrero de 2023



.....
Diana Raquel Peñuela Jara
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
Hugo Stalin Yáñez Rueda
VOCAL

DEDICATORIA

A Dios primero por la salud y fuerzas que me ha proveído, ha sido mi guía y fortaleza en este camino hasta el día de hoy.

A mi madre Beatriz Morocho quien me ha sabido guiarme por un buen camino, que con su amor y paciencia me han permitido llegar a cumplir un sueño y una gran meta más en mi vida, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades y no me ha dejado rendirme ante diferentes adversidades que encontrado durante mi proceso de mis estudios.

A toda mi familia porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas.

Finalmente, solo me queda decir gracias familia, amistades, por extender su mano en momentos difíciles y por el amor brindado cada día, de verdad mil gracias, siempre los llevare en mi mente y corazón.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios por permitir culminar todo el proceso y poder cumplir con mi objetivo y sueño primordial.

A la Universidad por darme la oportunidad de ser parte de grupo de estudiantes con un aprendizaje de calidad y calidez.

A mis compañeros quienes pudimos formar grandes amistades y apoyarnos en diferentes actividades educativas que se presentaron.

A mi tutora por sus orientaciones y guía en el proceso de la elaboración de mis tesis, gracias por sus conocimientos brindados hacia mi persona.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA: NARRATIVA DIGITAL EN EL HÁBITO DE LA LECTOESCRITURA
EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL.

AUTOR: Elena Margarita Morocho Morocho

TUTOR: Mgs. Karla Fabiola Romero Coronel

Resumen Ejecutivo

El objetivo de esta investigación fue aplicar actividades de narrativas digitales en el hábito de la lectoescritura de estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco. Se utilizó un enfoque cuantitativo-cualitativo con diseño descriptivo, y se recopiló información mediante una evaluación a 34 estudiantes y una encuesta a 5 docentes seleccionados a través de un muestreo no probabilístico. Los resultados indican que la mayoría de los docentes emplea ocasionalmente la narrativa digital en desarrollo de las clases (60%) y expresan que esto motiva muy frecuentemente (40%) o frecuentemente (20%). Asimismo, se encontró que la mayoría de los estudiantes lee menos de una vez por semana, principalmente para completar los trabajos de clases, siendo los libros de preferencia de aventura y fantasía. Se concluye que la narrativa digital es una herramienta motivadora y colaborativa, pero los estudiantes tienen dificultades para acceder a ella en sus hogares, lo que afecta el desarrollo del hábito lector. Se propone una solución basada en la narrativa digital para fomentar el hábito de lectura y escritura de manera atractiva y socializadora para los estudiantes de esta manera los docentes brindan un aprendizaje significativo a los estudiantes.

Descriptores: Narrativa digital, hábito lector, lectoescritura

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA: NARRATIVA DIGITAL EN EL HÁBITO DE LA LECTOESCRITURA
EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL.

AUTOR: Elena Margarita Morocho Morocho

TUTOR: Mgs.Karla Fabiola Romero Coronel

ABSTRACT

The research aim was to apply digital storytelling activities to the habit of literacy in third-year school students at "Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco". A quantitative-qualitative approach with the descriptive design was applied, and data was collected through an evaluation of thirty-four students and a survey of five selected teachers through non-probability sampling. The results indicate that most teachers occasionally employ digital storytelling in class development (60%) and show that this engages students very frequently (40%) or frequently (20%). Likewise, it found that most students read less than once a week, mainly to complete class assignments, with adventure and fantasy books, they are preferred. In conclusion, digital storytelling is an engagement and collaborative tool, but students have difficulty accessing it in their homes, which affects the development of reading habits. A solution based on digital storytelling is proposed to encourage the habit of reading and writing in an attractive and socializing way for students, in this way teachers provide meaningful learning to students.

KEYWORDS: Digital storytelling, reading habit, literacy

CONTENIDO

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
Resumen Ejecutivo.....	viii
ABSTRACT	ix
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	1
Importancia y actualidad	1
Planteamiento del problema	1
Árbol de problemas	1
Formulación del problema.....	1
Análisis crítico.....	1
Destinatarios del Proyecto.....	2
Objetivos	2
General	2
Específicos.....	2
CAPÍTULO I.....	3
MARCO TEÓRICO	3
Antecedentes investigativos	3
Desarrollo teórico del objeto y campo	7
Figura 2: Desarrollo del objeto y campo	7
Desarrollo de la variable dependiente: Hábito de lectoescritura.....	18
CAPÍTULO II.....	28

DISEÑO METODOLÓGICO	28
Enfoque y diseño de investigación	28
El diseño de la investigación	28
Población y muestra de estudio	29
Procesos de recolección de la información	30
Plan para el procesamiento de la información.....	31
Validez y confiabilidad	31
Validez.....	31
Confiabilidad	32
Resultados de la Validación:	32
Operacionalización de las variables	34
Análisis de los resultados de la encuesta.....	40
CAPÍTULO III	66
PROPUESTA	66
Objetivos del área de Lengua y Literatura	69
Objetivos del subnivel de Lengua y Literatura	70
Bloques curriculares de Lengua y Literatura en la básica elemental	72
Destrezas con criterio de desempeño:	72
Objetivo general	79
Objetivos específicos.....	79
Estructura de la propuesta	79
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	110
Conclusiones:	110
Recomendaciones:.....	112
Bibliografía.....	113
ANEXO	120

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población.....	29
Tabla 2: Criterios de inclusión y exclusión de la muestra	29
Tabla 3: Muestra seleccionada para la investigación	30
Tabla 4: Técnicas e instrumentos	31
Tabla 5: Resultado del alfa de Cronbach del instrumento aplicado a docentes ...	32
Tabla 6: Variable independiente: Narrativa Digital	34
Tabla 7: Variable dependiente: Hábito de lectoescritura	37
Tabla 8: Grado de implementación en la planificación de creación de historias .	40
Tabla 9: Inclusión de herramientas digitales en clases	41
Tabla 10: Uso de la narrativa digital como herramienta en las clases	42
Tabla 11: Consideración de la integración de recursos digitales interactivos	43
Tabla 12: Consideración de la motivación del estudiante al integrar la narrativa digital	44
Tabla 13: Uso de actividades individuales y grupales relacionadas con contar historias o relatos.....	46
Tabla 14: Frecuencia del estímulo de lectura de libros de su preferencia	47
Tabla 15: Frecuencia de la estimulación de lectura disponible en los entornos digitales	48
Tabla 16: Frecuencia de la inclusión de libros educativos como materiales para los deberes.....	50
Tabla 17: Frecuencia con la que los estudiantes leen a la velocidad esperada	51
Tabla 18: Frecuencia con la que considera que los estudiantes leen de forma recreativa	52
Tabla 19: Consideración de que los estudiantes comprenden la narración.....	53
Tabla 20: Identificación de personajes.....	54
Tabla 21: Comprensión literal.....	55
Tabla 22: Comprensión inferencial.....	57
Tabla 23: Narrativa a partir de una imagen.....	58
Tabla 24: Frecuencia de lectura	60
Tabla 25: Tiempo libre dedicado a la lectura.....	61
Tabla 26: Motivación para leer	62

Tabla 27: Tipos de libro preferidos.....	63
Tabla 28: Lugares preferidos para leer.....	64

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Creación de historias de manera dinámica y significativa.....	40
Gráfico 2: Clases con herramientas digitales	41
Gráfico 3: Empleo de la narrativa digital	42
Gráfico 4: Integración de los recursos digitales interactivos	43
Gráfico 5: La narrativa digital en el proceso de enseñanza.....	44
Gráfico 6: Actividades individuales y grupales	46
Gráfico 7: Lectura frecuente de libros.....	47
Gráfico 8: Estimulación a la lectura en entornos digitales	48
Gráfico 9: Inclusión de libros educativos.....	50
Gráfico 10: Velocidad de lectura.....	51
Gráfico 11: Lectura recreativa.....	52
Gráfico 12: Comprensión de las estructuras de la narración.....	53
Gráfico 13: Identificación del personaje	54
Gráfico 14: Comprensión literal.....	56
Gráfico 15: Comprensión inferencial	57
Gráfico 16: Narrativa a partir de una imagen.....	59
Gráfico 17: Frecuencia de lectura	60
Gráfico 18: Tiempo libre dedicado a la lectura.....	61
Gráfico 19: Motivación para leer	62
Gráfico 20: Tipos de libro preferidos	63
Gráfico 21: Lugares preferidos para leer.....	64

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Árbol de problemas.....	1
Figura 2: Desarrollo del objeto y campo	7
Figura 3.: Desarrollo de la variable independiente: Narrativa digital	8
Figura 4: Desarrollo de la variable dependiente: Hábito de lectoescritura	8
Figura 5: Clasificación de narrativas digitales	15
Figura 6: Bloques curriculares de Lengua y Literatura.....	20
Figura 7: Estrategias para el fomento del hábito de lectoescritura.....	24

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

Las actuales generaciones estudiantiles son consideradas nativos tecnológicos, empleando las tecnologías de la información y comunicación disponibles en casi todas las áreas de sus vidas, llegando a permanecer conectados al mundo digital de forma constante. El empleo de las TICs o aplicaciones resulta llamativo para los niños y jóvenes facilitando la interacción con otros e incluso mejorando la retentiva y generación de conocimiento, por lo que su uso en los espacios de enseñanza - aprendizaje puede resultar de mucha utilidad para los docentes, sobre todo en el desarrollo de capacidades como la lectoescritura, básicas para la adquisición de nuevos conocimientos en diferentes áreas.

En el caso particular de la presente investigación se hace de importancia reconocer desde la docencia la necesidad de integrar a los procesos educativos las actuales tecnologías de la información sobre todo durante la formación de los conocimientos básicos para todo individuo, tal como lo es la lectoescritura, requiriendo que los niños experimenten interés en los procesos de aprendizaje logrando generar aprendizajes significativos y el desarrollo efectivo de las destrezas de lectura y escritura.

El desarrollo de las habilidades de lectoescritura es un punto crítico en el proceso de aprendizaje académico de niños y jóvenes, pues es esta habilidad la que permite acceder a la información de otras asignaturas y comprenderla, sin embargo, para muchos infantes resulta difícil el alcanzar los niveles de lecto- escritura deseados según su edad y nivel educativo. Por ejemplo, mundialmente se realiza la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA), llevado por la OCDE, donde se mide la situación de los escolares frente a la actuación en el área de lectura, matemáticas y ciencias, con un periodo de 3 años. Para el año 2018, el enfoque fue el de conocer el desempeño en las habilidades lectoras, se ha obtenido de forma global una puntuación promedio de 487 puntos de los 600 posibles.

Así mismo, se logró identificar que los países asiáticos obtuvieron los mejores resultados, mientras que en Latinoamérica se identificaron puntuaciones menores al promedio global, siendo Chile el país mejor rankeado en la región alcanzada la posición 43 en el área de lectura a nivel mundial (OCDE, 2018).

A nivel nacional, los resultados de la valoración de PISA 2018, arrojo que solo el 49% de la población estudiantil logró alcanzar en la lectura el nivel 2 (siendo este donde los estudiantes demuestran competencias para participar efectivamente en la vida estudiantil y laboral). Dichos resultados dan a comprender que, en la población, existen hitos que se deben vencer, logrando que los niños desarrollen habilidades de lectoescritura, y así asegurar que con la superación de cada nivel se adquieras las habilidades para dar continuidad a su preparación académica.

En el caso de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco en el 3er año de EGB, la problemática se centra en que la población de niños muestra problemas con la lectoescritura, con un rendimiento académico por debajo del esperado y con dificultad para la comprensión de contenidos.

Las posibles causas del problema son; la escasa aplicación de metodologías atractivas para los estudiantes que fomenten el desarrollo de las habilidades de lectoescritura. Al ser las generaciones presentes nativos digitales, es de interés incorporar efectivamente a los procesos áulicos el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) como técnicas de enseñanza, destacándose; la narrativa digital, por lo que es de importancia que los docentes cuenten con los conocimientos apropiados para el uso de herramientas digitales que conlleven a los niños a integrarse en los procesos educativos y formar parte activa, generando así aprendizajes significativos.

Planteamiento del problema

Árbol de problemas

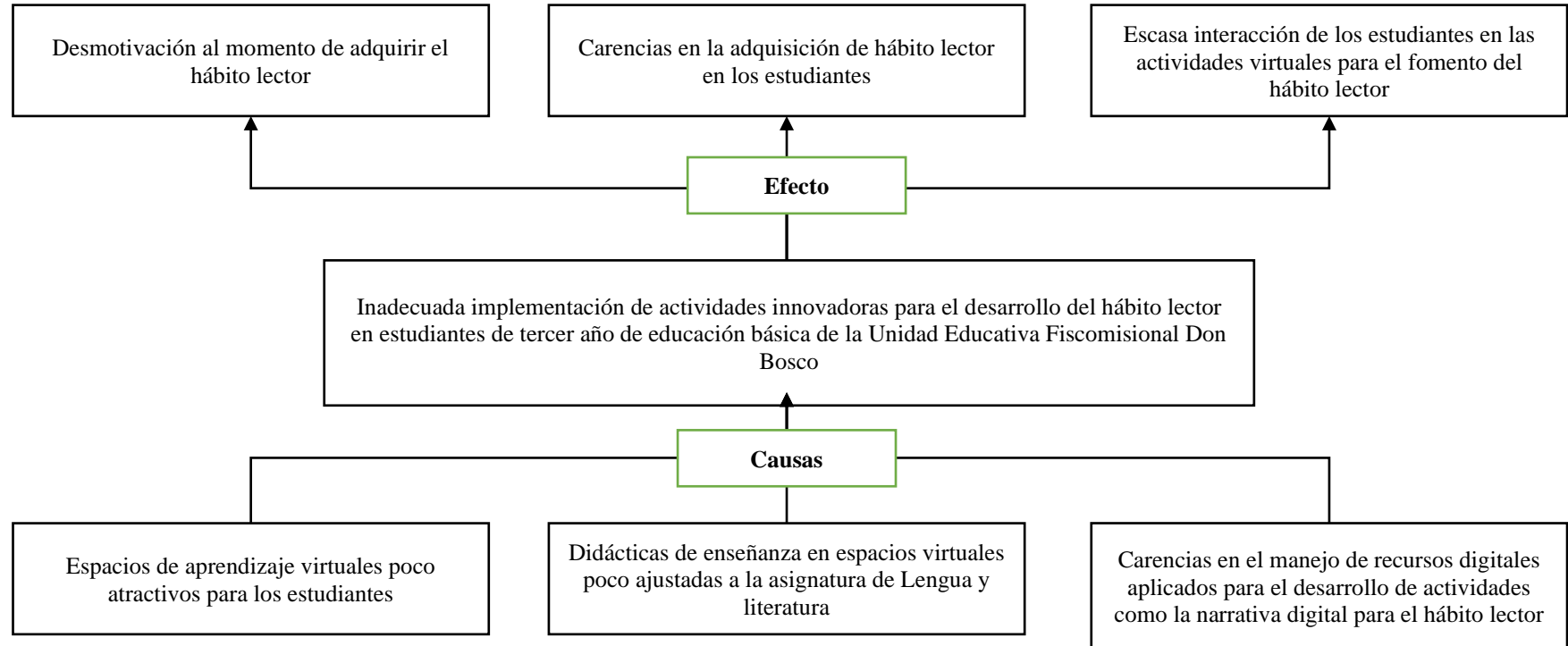


Figura 1: Árbol de problemas

Autora: Morocho, Elena

Formulación del problema

¿Cómo la Narrativa Digital puede ser aplicada como herramienta para el desarrollo del hábito de la lectoescritura en estudiantes de educación básica elemental?

Análisis crítico

En el análisis de la problemática central relacionada con el deficiente desarrollo del hábito lector en estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, se observó que la falta de motivación es la principal causa de este problema, debiéndose a la inadecuada implementación de actividades innovadoras por parte de los docentes, lo cual no logra captar la atención de los niños. Entre los factores que inciden directamente en este problema se identifican aspectos relacionados con los espacios de aprendizaje que, en ocasiones, resultan poco atractivos para los estudiantes, limitándose al uso de plataformas solo para la presentación de contenidos o para la ejecución de las clases.

Otro factor que interviene es la aplicación de didácticas de enseñanza en los espacios de aprendizaje virtuales que no se ajustan a la asignatura de lengua y literatura, limitándose al uso de herramientas poco interactivas que no permiten que los estudiantes desarrollen actividades prácticas que estimulen el hábito lector. Además, se identificó que los docentes no disponen de las herramientas cognoscitivas para el manejo de recursos digitales que les ayuden a diversificar las actividades realizadas en los ambientes digitales de aprendizaje.

Esta situación ha generado que los estudiantes no se sientan motivados o interesados en los procesos de aprendizaje en el aula. Por lo tanto, en el desarrollo de actividades para fomentar el hábito lector, no se logra una promoción efectiva de estas habilidades en los estudiantes.

Destinatarios del Proyecto

La realización de la investigación se enfocará en la población de estudiantes y docentes de la asignatura de Lengua y Literatura de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco.

Objetivos

General

Aplicar actividades de narrativas digitales en el hábito de la lectoescritura de estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco.

Específicos

1. Diagnosticar el hábito lector en los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco de la ciudad de Macas durante el año lectivo 2022-2023
2. Diseñar una página Web que permita la utilización de narrativas digitales para el hábito lector de estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco de la ciudad de Macas durante el año lectivo 2022-2023
3. Evaluar la página Web de actividades narrativas digitales para el hábito lector en los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco de la ciudad de Macas durante el año lectivo 2022-2023

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes investigativos

El desarrollo de la investigación cuenta con antecedentes de investigaciones realizadas en el área que han demostrado a nivel internacional y nacional lo efectivo de la incorporación de las herramientas digitales en los procesos de enseñanza de la lectoescritura. A continuación, se presenta un listado de algunas investigaciones de interés;

Internacionales

Cano, et al., (2021), en su investigación con el tema “Uso de las narrativas digitales como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias lectoras en los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Juan María Céspedes de la ciudad de Medellín” menciona que los recursos educativos digitales sirven como herramientas para diagnosticar, fortalecer y mejorar dificultades académicas, actualmente estos son muy útiles en el campo educativo. A lo largo de este proceso se pudo evidenciar cada uno de los cambios presentados, las dificultades que existían en el grado 5°, quienes demostraron algunas falencias respecto al tema de comprensión lectora, fueron mejorando con la implementación de la ruta de aprendizaje fundamentada en las TIC, y finalmente recomienda que es pertinente que en las instituciones educativas exista dotación de recursos TIC que ayuden a los docentes a innovar en su práctica pedagógica, para así poder implementar este tipo de proyectos

Por su parte, Sánchez, et al., (2020), desarrollaron una investigación titulada “Narrativas transmedia como estrategia para la comprensión lectora”, planteando que los docentes en las aulas deben incorporar nuevas herramientas que contribuyan en la educación significativa, mediante la activación del empleo de narrativas digitales, por medio de la aplicación de un sistema didáctico que estimulen el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, incluyendo lenguajes audiovisuales y sensoriales, que permitan garantizar la transferencia del conocimiento, de una forma dinámica, que active la parte emocional del aprendizaje. En la actualidad la narrativa transmedia está adquiriendo importancia a la apertura a la vinculación de experiencias educativas con el uso de las TIC’s, donde los docentes deberán manejar un sistema que sea comprensible para dirigir a los estudiantes al momento de relacionar y percibir la idea de forma ágil e inspirar en ellos el manejo de las suficiencias epistemológicas de manera integral y sistémica.

En ese orden de ideas Rosas (2019), en su investigación titulada “Nuevos soportes, nuevos modos de leer. La narrativa en la literatura infantil y juvenil”, obtuvo que empleando interfaces los niños y jóvenes tienen la posibilidad de relacionarse con los elementos de su entorno, en particular de aquellos que son parte de su propia realidad, adentrándolos a mundos fantásticos e imaginarios. La narrativa digital es una literatura neo-vanguardista que coloca como eje central al lector, por ser el que contiene de todos los saberes. Los usuarios de este tipo de plataforma aprehenden de los relatos, al hacerlos suyos; esta transformación contribuye a vislumbrar que cada generación la utiliza bajo sus propias reglas, utilizando todas las herramientas que tiene a su alcance, lo cual permite abrir un mundo de nuevas posibilidades y de nuevas reglas.

Por su parte Duran (2018), en su investigación titulada “Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del uso de las TIC en estudiantes de educación primaria”, menciona que en su investigación se observó que la utilización de las herramientas tecnológicas favorece significativamente la comprensión lectora de los estudiantes, al potenciar sus competencias y habilidades, implicando un mejor rendimiento académico tanto en la asignatura de Lengua sino que también en otras áreas del conocimiento.

Por su parte López, et al., (2021) en su investigación “La herramienta tecnológica Wix para potencializar la lectura y escritura a través del método combinado en estudiantes de grado primero de primaria de la institución educativa Fredonia”, lograron identificar que los estudiantes seleccionados para el estudio presentaban dificultades en lectura, particularmente en la identificación de fonemas, grafemas y frases. Además, presentaban problemas para identificar elementos explícitos dentro de un texto al momento de leer y al escribir tenía dificultad al emplear las letras mayúsculas y minúsculas, cometían errores ortográficos, presentaban igualmente problemas al momento de combinar, reemplazar palabras al confundir algunas letras. Situación que lo llevó a diseñar una estrategia metodológica que estuviera basada en el aprendizaje significativo, utilizando el método combinado además la página Wix con el objetivo de potencializar en los estudiantes el proceso lecto escritura, siendo implementada con 5 unidades didácticas que generaron un impacto positivo en la motivación y en la disposición orientada a el aprendizaje y a el desarrollo de la lectura y escritura; debido a que se empleó una herramienta adaptada a las realidades, a las necesidades y a las características particulares de los estudiantes, al darle sentido al proceso de aprendizaje del lenguaje dentro de la dinámica diaria del estudiante.

Nacionales

A nivel nacional, Villa, (2021), en su investigación llamada “Uso de la narrativa digital para la ayuda de la comprensión lectora en el área de lengua y literatura de cuarto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Miguel Díaz Cueva, año lectivo 2019-2020”, indicó como objetivo de su estudio “generar una guía utilizando la narrativa digital para el aprendizaje de la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa “Miguel Díaz Cueva” período 2020-2021”. Recogiendo como resultado que las estrategias metodológicas usadas para mejorar la comprensión lectora en el área de lengua y literatura educación general básica deben ser renovadas de forma periódica para hacerlas más interesantes para los estudiantes, por lo que los docentes deben centrar su esfuerzos en buscar nuevas estrategias metodológicas

que motiven a los estudiantes realizar las actividades incluidas en los programas de lengua y literatura que los conduzcan a una mejor comprensión lectora en el área.

En esa línea investigativa, Ulco y Baldeón (2019), titularon la investigación “Las tecnologías de la información y comunicación y su influencia en la lectoescritura”, identificando en su estudio investigativo que los estudiantes, los docentes en conjunto con los padres de familia, están conscientes de la importancia el uso de las TIC para el desarrollo de la habilidad de lectoescritura, por lo que, este proceso a cierto punto innovador cuenta con un nivel alto de aceptación a nivel mundial dentro del ámbito de aprendizaje. En base a ello elaboró una propuesta para la implementación de las TIC para favorecer el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de “Unidad Educativa José Rafael Bustamante”, ubicada en la ciudad de Quito, Parroquia Puembo, para crear un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)”.

Finalmente, Galarza (2020) en su tema “Guía didáctica para el aprendizaje de la lectoescritura en segundo año utilizando herramientas tecnológicas”, identifica las dificultades que tienen los estudiantes pertenecientes al 2^{do} año de educación básica del “Instituto Educativo Rosa López Baca” relacionadas con el desarrollo de la conciencia fonológica y las deficiencias en el manejo de las TIC’s dentro del proceso de aprendizaje. Partiendo de esta observación procedió al diseño y aplicación de una guía didáctica que motivara a los estudiantes a desarrollar habilidades de lectoescritura, observando como resultado que los estudiantes se sintieron motivados a realizar actividades de aprendizaje de lectoescritura utilizando las TIC’s.

Desarrollo teórico del objeto y campo

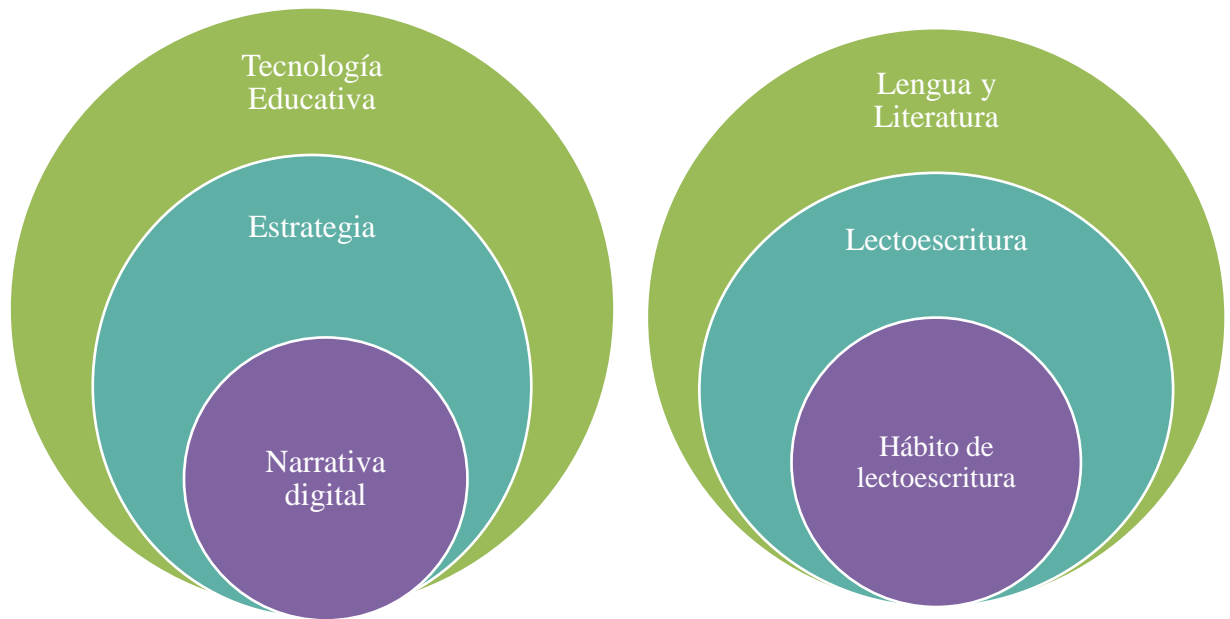


Figura 2: Desarrollo del objeto y campo

Autora: Morocho, Elena

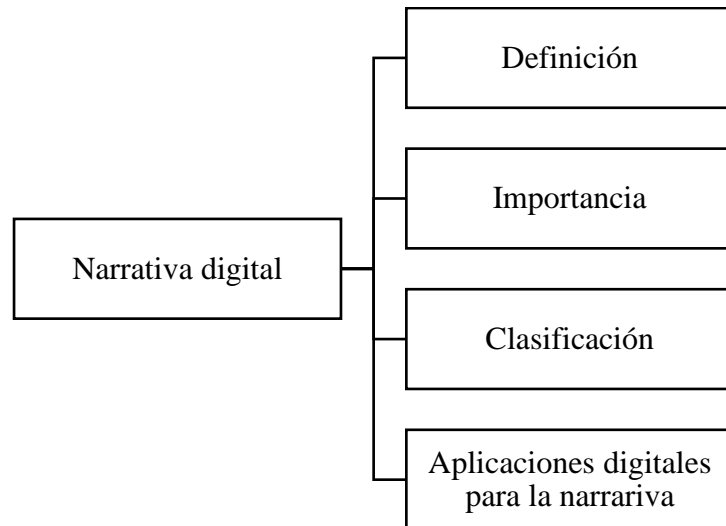


Figura 3.: Desarrollo de la variable independiente: Narrativa digital

Autora: Morocho, Elena.

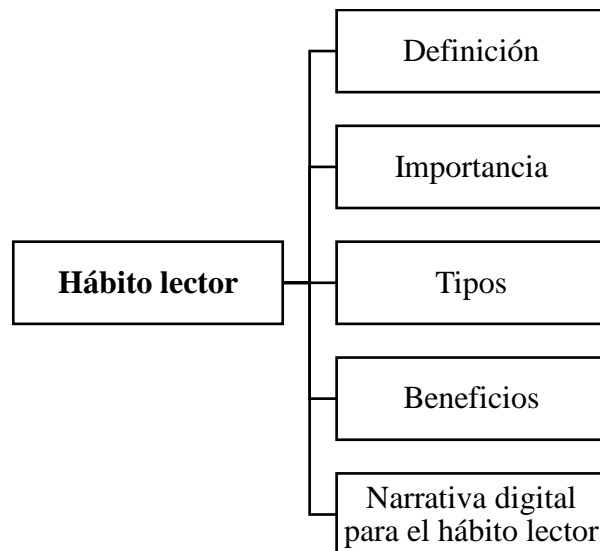


Figura 4: Desarrollo de la variable dependiente: Hábito de lectoescritura

Autora: Morocho, Elena.

TECNOLOGÍA EDUCATIVA

La tecnología educativa, vista desde un enfoque etimológico tecnología se deriva de la estructuración de dos vocablos *thečne* que quiere decir arte, técnica y *logos* que significa estudio, tratado o palabra y educativa de *educare* que quiere decir sacar fuera, guiar, dotar conocimiento, por lo que la combinación de ambas se podría interpretar como la técnica de guiar el conocimiento, en atención a su raíces etimológica la tecnología educativa, puede definirse como parte de la formación en ciencia, investigación, tecnología y ética. El objetivo es analizar los medios y las tecnologías de la información y comunicación como formas de representación, difusión, acceso al conocimiento y a la cultura, aplicándolos en diferentes contextos educativos (formales, no formales e informales), de acuerdo con diversos paradigmas didácticos y psicológicos (Jiménez, 2021).

El proceso educativo desde sus inicios ha buscado diferentes herramientas que favorezcan el aprendizaje desde las primeras etapas de la educación formal, valiéndose los docentes de los recursos disponibles para motivar a los estudiantes en la adquisición de nuevos conocimientos, esta situación evolutiva del proceso educativo en la actualidad no ha cambiado, incorporando tecnologías educativas como una forma de perfeccionar el proceso educativo y obtener mejores resultados.

Ante la necesidad educativa de adaptarse a los cambios evolutivos actuales en el campo tecnológico, se han incorporado las tecnologías de la información y comunicación (TIC's) en los salones de clase, como instrumentos integradores del conocimiento y activadores del pensamiento crítico, puesto que la educación del siglo XXI está centrada en el desarrollo de nuevas habilidades y del pensamiento crítico que capacite al estudiante para enfrentarse a un campo laboral mucho más competitivo y cambiante, ya es no es la misma educación reinante hasta principios del siglo XX tradicional, memorística y centrada en el espacio del aula de clase, donde se utilizaban la tecnología audiovisual y el estudiante estaba limitado a recibir información del docente y no participar activamente en el proceso de aprendizaje (Córica, 2019).

Hoy en día la tecnología digital se ha hecho indispensable en todos los ámbitos de la vida cotidiana, generando por ende un cambio en el proceso educativo, ante la necesidad de incorporar nuevas tecnologías como herramientas didácticas que fomenten en los estudiantes el aprendizaje y el desarrollo del pensamiento crítico, tal como lo recalcó Céspedes (2017) al considerar que “la tecnología es un catalizador del pensamiento crítico en el ecosistema educativo, puesto que otorga complementos coherentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje para un sinnúmero de posibilidades” (Cruz & Hernández, 2021, p. 189).

La incorporación de las metodologías de enseñanza aprendizaje centralizadas en el uso de las tecnologías, buscan alcanzar comportamientos positivos en los niños y jóvenes que le permitan la construcción de conocimientos y desarrollo de habilidades. Para ello el empleo de las tecnologías educativas deben estar enfocadas a desarrollar:

- La capacidad de crear contenidos, documentar su aprendizaje y desarrollar proyectos.
- La creatividad para desarrollar proyectos, resolver problemas aplicando su creatividad y lúdica.
- La colaboración fomentando el trabajo colaborativo donde todos los integrantes del equipo de trabajo participen activamente, compartiendo recursos y conocimientos.
- La comunicación para promover entre los pares el sentido de conexión al momento de resolver un problema o realizar un trabajo en equipo.
- La construcción de la comunidad de aprendizaje al promover el aporte de ideas y soluciones, de una forma libre y abierta.
- El desarrollo de conductas que le permitan desarrollar valores y el carácter al participar activamente haciendo y recibiendo críticas (González, 2019).

Estrategias metodológicas digitales

Las estrategias metodológicas digitales son una alternativa empleada para fomentar y contribuir en el proceso de aprendizaje y desarrollo de habilidades

utilizando modelos didácticos tecnológicos, mediante la incorporación de actividades que faciliten a los estudiantes integrarse activamente en su aprendizaje, mediante la utilización de programas digitales desarrollados en diversas plataformas.

Entre las estrategias digitales se encuentran las narrativas digitales que surgen a mediados del siglo XX como una forma evolutiva y moderna de contar las historias utilizando las herramientas tecnológicas de la Web 2.0, para reproducir imágenes, música, narrativas, con personajes y colores llamativos involucrados dentro de una historia y mostrados desde diferentes ángulos. Según Hernann y Acosta (2015) son “estrategias de aprendizaje significativo aportando de manera positiva la retención, evocación del conocimiento por lo tanto repercute es optimizar el tiempo invertido para adquirir un conocimiento” (Maldonado & et.al, 2020, p. 341).

Narrativa digital

Es un término que ha surgido a raíz de la utilización de las herramientas digitales para realizar relatos, contar historias a través del empleo de plataformas, para Moreira (2021) la narrativa digital es aquella que se trata de fusionar la narración clásica con la utilización de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para lograr una experiencia integral que transforme la historia a través de la incorporación de elementos multimedia como imágenes, audio, música, efectos y textos, entre otros. Esta actividad puede ser realizada individualmente o en grupo con el fin de fomentar la creación de historias de manera dinámica y significativa.

La narrativa desde el principio de los tiempos ha desempeñado un papel importante en el desarrollo de la historia, siendo empleada para contar anécdotas y experiencias empleando como herramienta el lenguaje oral inicialmente de boca a boca, luego el escrito y actualmente las tecnologías digitales.

Importancia de la narrativa digital

Entre los aspectos importantes del empleo de las narrativas digitales en el proceso educativo se encuentran:

- Son una herramienta metodológica que la gran mayoría de docentes y estudiantes manejan en su día a día, facilitando el proceso de enseñanza aprendizaje sin importar la hora y el lugar.
- Estimulan en los estudiantes la curiosidad y el entusiasmo, al engancharlos en una historia que les está aportando conocimientos, desarrollando aptitudes y competencias de una forma amena y divertida.
- Son una herramienta interactiva que permiten la incorporación de los hipertextos para el desarrollo de historias, basados en la narración tradicional y en la interacción.
- Promueven la comunicación al establecer un diálogo continuo entre la aplicación y el usuario.
- Permiten al estudiante acceder a la información desde cualquier pregunta relacionada sin necesidad de hacerlo en forma secuencia.
- Favorecen el desarrollo cognitivo al construir una realidad, donde se le da un significado a los hechos narrados y ubicarlos dentro del mundo que los rodea.
- Estimulan el desarrollo de una competencia determinada al profundizar en un tema o estimular una habilidad (Tipantuña, 2019).

Clasificación de la narrativa digital

La clasificación de la narrativa digital se relaciona con los elementos utilizados, entre los cuales se destacan:

Narrativa multimedia: es un modelo narrativo que se ubica en la primera etapa de las narrativas digitales, donde se emplean una combinación del lenguaje sonoro y visual para transmitir conocimientos. La herramienta proporciona una experiencia de aprendizaje dinámica e interactiva, lo que permite al estudiante retener y asimilar los contenidos presentados a través de la observación y la escucha. Además, como está alojada en la web, se puede reproducir tantas veces como sea necesario y se puede compartir fácilmente a través de enlaces en otras plataformas académicas, correos electrónicos, documentos, entre otros medios (Moreira, 2021, p. 852).

La narrativa multimedia está centralizada en comunicar y emitir aportes con el objetivo de transmitir información de tipo audiovisual que facilite la adquisición y comprensión de contenidos a los usuarios.

Los elementos de las narrativas multimedia son los siguientes:

- Texto: que comprende el título, el subtítulo y el enlace.
- Imagen o gráficos: son las ilustraciones que se presentan de acuerdo al contenido
- Animación: corresponde a los movimientos que se imparten a las imágenes para imprimirles un toque de realismo.
- Música o audio: corresponden a la creación de un ambiente emotivo y a la voz del narrador, respectivamente.
- Video: corresponde al producto final que muestra a los usuarios (Moreira, 2021).

Narrativa hipertextual: son las narrativas que utilizan texto bifurcados o diferentes textos que se encuentran unidos por enlaces que permiten al lector acceder por diferentes navegadores en la descodificación de los mensajes y relatos. Para Vilariño y González (2006) es un “tipo de texto interactivo, no secuencial, no lineal (o multi-lineal), esto es, no basado en una secuencia fija de letras, palabras o frases, un texto cuya secuencialidad puede variar considerablemente a lo largo de la lectura” (Robayo, 2018, p. 33).

Estas narrativas superan las limitaciones que presentan las páginas impresas, por lo que han servido para dar un giro a la forma de presentar la información, de editar contenidos y transmitir conocimientos, permitiendo a los docentes con su implementación transmitir contenidos académicos y almacenar información en cadenas de nodos entrelazados, los cuales contienen imágenes, gráficos, audios, entre otras informaciones, que motivan la lectura, la creación de contenidos literarios e investigaciones de una forma activa.

Narrativas hipermedia: son las narrativas que incorporan el lenguaje, visual, sonoro y textos bifurcados, siendo por lo tanto el resultado de la unión de la

narrativa multimedia con la narrativa hipertexto, lo que le otorga facultad al usuario de interactuar de una forma sencilla, agradable y efectiva al comunicar de forma real. Además, este modelo narrativo mediante el empleo de un enlace del software, el lector puede obtener información rápidamente al navegar por una base de datos, permitiendo editar, realizar videos con textos, captar textos e imágenes, combinar con sonidos, entre otras aplicaciones (Trujilloo, 2021).

Los elementos de la narrativa hipermedia son los siguientes:

- El enlace: corresponde a la programación que permite al usuario trasladarse a un nuevo espacio de la información.
- Los nodos: comprende la página y la interfaz o pantalla.
- Las estructuras de la red: que comprende el mapa de navegación que indica el recorrido (Moreira, 2021).

Narrativa transmedia: son las narraciones de una historia que se puede leer o interpretar mediante diferentes plataformas, donde cada uno de los elementos contribuyen con el todo, inspirando al lector a crear su propia historia, personajes, situaciones y escenarios, al permitirle interactuar y contribuir en la historia, por lo que se caracterizan por ser expansibles, continuas, perfórales, inmersivas, seriales, subjetivas y múltiples, requiriendo que los lectores utilicen sus sentidos para sumergirse dentro de la ficción. Para Schaeffer (2002) son “soportes digitales acceden a una ubicuidad semiótica completa, pues pueden codificar indiferentemente signos lingüísticos, icónicos o fónicos y combinarlos entre ellos” (Robayo, 2018, p. 35).

Esta narrativa permite el desarrollo de libros, videos, revistas, bloc, entre otros, con experiencias que generen impacto en los usuarios, utilizando los siguientes elementos:

- La difusión: que comprende la presentación que se realiza en los medios, la cual debe impactar al usuario.
- La inmersión: consiste en lograr que el usuario de transporte al relato.

- La visualización: comprende la presentación detallada y creíble para el usuario.
- La producción: consiste en replicar el contenido realizado en múltiples plataformas (Moreira, 2021).

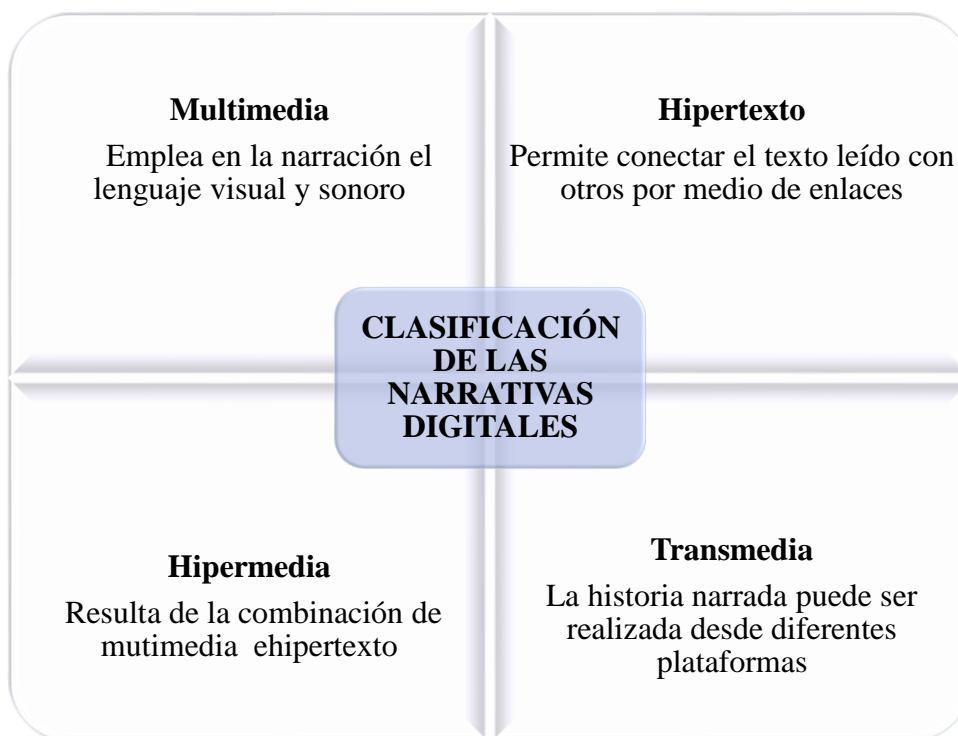


Figura 5: Clasificación de narrativas digitales

Autora: Morocho, Elena.

Fuente: (Moreira, 2021)

Características de la narrativa digital

Entre las características de la narrativa digital se encuentran las siguientes:

- Es multimedia, al encontrarse en un ambiente informático digital y analógico, al permitir la presentación de imágenes fijas y en movimiento, permitiendo además el empleo de sonidos, animaciones digitales o elaboración de videos de una forma sincronizada facilitando que el lector interprete la información.
- Es interactiva, al permitir que los lectores interactúen con los textos al convertirlos en páginas digitales que cambian en función de los estímulos del usuario, lo cual se traduce en que de las interacciones registradas

pueden modificar las reglas de comportamiento del contenido con el objetivo de ayudar al lector a que no se distraiga y se mantenga conectado durante toda la actividad.

- Son un discurso literario no lineal, al permitir al lector realizar cambios cualitativos o estructurales en la línea discursiva,
- Son flexibles al permitir que el lector construya su propia sintaxis mientras navega, manteniendo la cronología de los hechos.
- Se fundamenta en el uso de dispositivos electrónicos como elementos indispensables para la lectura digital, conectados a la red de internet (Aguirre, 2021).

Ventajas

Entre las ventajas del empleo de la narrativa digital en el proceso de enseñanza aprendizaje, se encuentran:

- Permiten el empleo de la TIC's en el aula de clase.
- Contribuyen al desarrollo de nuevas competencias.
- Despiertan mayor interés entre los estudiantes en el participar en el proceso de aprendizaje.
- Estimulan la creatividad.
- Motivan el aprendizaje en los estudiantes.
- Despierta en los estudiantes el entusiasmo por la lectura.
- Facilitan la comprensión lectora y de contenidos
- Promueven la comunicación
- Permiten compartir las narrativas digitales a través de la internet (Calero y et.al., 2022).

La narrativa digital implementado en el ámbito educativo tiene entre sus ventajas motivar el aprendizaje y desarrollo de habilidades lectoras a través del arte de contar

historias, según Hermman (2019) la narrativa es un medio para conectar al estudiante con la realidad con la virtualidad, siendo además una herramienta potenciadora del proceso comunicacional verbal, audiovisual, icónico e interactiva.

La narrativa digital en el campo educativo

Como se mencionó al inicio las nuevas tecnologías se han incorporado con herramientas del proceso de enseñanza aprendizaje, siendo la narrativa digital uno de los recursos metodológico que permite estimular la educación de una forma flexible y dinámica, que permiten la integración de diferentes lenguajes., tal como lo menciona Hermann (2018) que “el uso de las narrativas digitales desde la formulación de un enfoque didáctico permite favorecer los procesos de transferencia del conocimiento y adquisición de nuevos aprendizajes” (p.35).

La narrativa digital presenta un esquema comunicacional que se vincula a la visión unidireccional, que en cierto sentido se ha ido introduciendo en el modelo educativo, mejorando algunos aspectos la calidad educativa relacionadas con la didáctica, las técnicas de aprendizaje y las metodologías, además estas herramientas metodológicas permiten abordar aspectos didácticos de la lengua y literatura, al acercar a los estudiantes por medio de historias ficticias a la lectura de la literatura tradicional, sirviendo de soporte en el proceso de lectoescritura, al asumir el rol protagónico de su propio aprendizaje.

Desarrollo de la variable dependiente: Hábito de lectoescritura

Lengua y Literatura

Desde que el hombre empezó a comunicarse con sus semejantes en el inicio del proceso de socialización, comenzó un proceso cognitivo que le permitió estructurar un incipiente lenguaje oral para expresar sus ideas, sentimientos y poder de alguna forma interactuar, proceso que siguió evolucionando por siglos hasta constituir las primeras lenguas comunes entre las personas de una misma comunidad.

La lengua es una herramienta comunicativa fundamental para expresar sentimientos, adquirir y transmitir conocimientos, además ayuda a reflexionar sobre la realidad. Por esta razón, aprender y dominar una lengua es esencial para establecer comunicación efectiva con personas cercanas o de otras localidades, ya sea mediante la comunicación escrita o verbal utilizando dispositivos electrónicos. Desde los primeros años de educación formal, se estudia la lengua materna con el propósito de que los estudiantes alcancen la competencia comunicativa dominando el vocabulario y la gramática propios de su idioma. Es fundamental que el proceso de enseñanza de la lengua se centre en que los estudiantes puedan comunicarse de manera efectiva y adquirir nuevos conocimientos y habilidades (Sánchez P. , 2020).

La Lengua y Literatura como área de estudio en el Ecuador permiten el desarrollo de habilidad verbal y escrita del lenguaje castellano como lengua materna tal como lo señala la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), donde de acuerdo al currículum vigente, el enfoque de esta área es el desarrollo comunicativo, además según el Ministerio de Educación el currículo de Lengua y Literatura se le debe dar prioridad al desarrollo de destrezas más que al dominio de contenidos, ya que “el objetivo de enseñanza no es hacer de los estudiantes unos expertos lingüistas que conceptualicen y descifren los diversos componentes lingüísticos, sino personas competentes en el uso de la lengua oral y escrita para la comunicación”. (Ministerio de Educación, 2016, p. 40).

En la propuesta curricular para el área de Lengua y Literatura expresa el Ministerio de Educación que entre las contribuciones para la conformación del

perfil de salida de los estudiantes de Educación General Básica y Bachillerato General Unificado del área de Lengua y Literatura se debe;

El estudio de la lengua y la literatura tiene un impacto positivo en el desarrollo del pensamiento lógico, crítico y creativo. Esto se debe a que estimula la inteligencia lingüística, que implica el aprendizaje de macro destrezas que son herramientas esenciales para el razonamiento verbal, así como para enriquecer el vocabulario y la capacidad de los estudiantes para establecer relaciones lógicas entre diferentes nociones y conceptos. Además, la comprensión de textos literarios contribuye al desarrollo de destrezas de pensamiento como la inferencia, el análisis y la síntesis, lo que ayuda a los estudiantes a ser más habilidosos. En resumen, el estudio de la lengua y la literatura es esencial para el desarrollo cognitivo de los estudiantes (Ministerio de Educación, 2016, p. 42).

Por lo tanto, la asignatura Lengua y Literatura es considerada como una materia particularmente procedimental que le permite a los estudiantes ejercitar de una forma ordenada y coordinada las habilidades lingüísticas y comunicativas necesarias para el uso adecuado de lengua castellana y convertirlos en personas conocedoras de la cultura oral y escrita, para lograr esta meta se deben simular situaciones de problemas reales o ficticios donde el estudiante sea capaz de comprender e interrelacionar sus habilidades orales para la expresión oral y escritas para la producción de textos.

El bloque curricular del” área de Lengua y Literatura para Educación General Básica (EGB) y para Bachillerato General Unificado (BGU)”, está estructurado en cinco bloques:

Bloques curriculares

Lengua y cultura:
Cultura escrita y variedades lingüísticas interculturales

Comunicación oral:
La Lengua en la interacción social y Expresión oral

Lectura:
Comprensión de textos y Uso de recursos

Escritura:
Producción de textos, Reflexiones sobre la Lengua y
Alfabetización inicial

Literatura:
Literatura en contexto y Escritura creativa

Figura 6: Bloques curriculares de Lengua y Literatura

Autora: Morocho, Elena.

Fuente: (Ministerio de Educación, 2016, p. 48).

Lectoescritura

El proceso comunicacional de los seres humanos se inicia desde los primeros días de nacido, por ser una competencia indispensable para expresarse y adquirir conocimientos, por lo que indispensable desarrollar habilidades comunicacionales del lenguaje escrito y verbal en la lengua materna. La comunicación según Noreña (2021) es un acto por medio del cual se trasmite información entre un emisor y un receptor mediante un lenguaje común, para que ambos puedan codificar y decodificar el mensaje.

En todo proceso comunicacional, las personas involucradas deben contar con habilidades de lectoescritura para la transmisión de información sea efectiva, tanto en la habilidad lectora y de escritura la persona, por lo que deben poseer capacidades cognitivas y lingüísticas que le permitan comprender e interpretar los grafemas de acuerdo con las normas del idioma, para que pueda dar un significado al contenido. La lectura según Stauffer (1969) es un proceso mental en el cual se

necesita del “reconocimiento preciso de palabras, la capacidad de llamar a los significados particulares, y la capacidad de cambiar o re asociar significados-hasta que las construcciones o conceptos presentados sean claramente captados, críticamente evaluado, aceptado y aplicado, o rechazado” (Abón, 2019, p. 26).

La lectoescritura es entendida como una habilidad que la persona adquiere para escribir y leer mediante una comunicación basada en símbolos y signos, por lo que necesita el dominio del lenguaje escrito y verbal para desarrollar esta habilidad y comprender las palabras y sus significados.

Según Solé (2007), en el proceso de lectoescritura es importante que la persona tenga habilidades sólidas de decodificación, al mismo tiempo que es capaz de relacionar el texto con sus objetivos, ideas y experiencias previas. Además, es fundamental involucrarse en un proceso constante de predicción e inferencia, que se basa tanto en la información proporcionada por el texto como en el conocimiento previo del lector, y que permita encontrar evidencia que apoye o refute dichas predicciones o inferencias (Crespo, 2019, p. 24).

El desarrollo de habilidades de lectoescritura se logra al cultivar el hábito de leer y escribir, lo que a su vez implica el desarrollo de procesos mentales que permiten al lector y al escritor construir significados, examinar y comprender el contenido para adquirir conocimientos. Harman (1970) sugiere que el desarrollo de habilidades de lectoescritura ocurre en tres etapas: en primer lugar, se concibe la lectoescritura como una herramienta. En segundo lugar, se adquieren las habilidades necesarias para la lectura y la escritura. Finalmente, en la tercera etapa, se aplica el conocimiento adquirido de manera significativa para el aprendiz. Cada una de estas etapas depende de la anterior y todas son componentes necesarios para el desarrollo efectivo de las habilidades de lectoescritura (Arellano, 2021, p. 6).

La lectoescritura puede ser desarrollada aplicando diferentes métodos que comprenden una serie de metodologías y herramientas para que los niños adquieran las habilidades de leer y escribir, entre los métodos más empleados se encuentran:

- Método alfabético: se basa en que al niño se le presenta la letra ubicada dentro de una sílaba sin necesidad de conocer el nombre.
- Método silábico: se basa en presentar las sílabas que forman las palabras.
- Método léxico: se basa en enseñar la palabra y su significado.
- Método fonético: se basa en establecer una relación entre la sílaba y el sonido al pronunciarla.
- Método de cuentos y experiencias: se basa en la narración de historias escritas para identificar palabras (Barrera, 2018).

Hábito lectoescritor

El hábito es una palabra que procede del latín *habitus* empleada para definir el “modo especial de proceder o conducirse adquirido por repetición de actos iguales o semejantes” (RAE, 2014). Por lo que el hábito de la lectoescritura debe iniciarse desde los primeros años de educación primaria, mediante el ejercicio de la lectoescritura diaria para potenciar en los niños el aprendizaje, ya que el hábito de la lectoescritura comprende un comportamiento estructurado, por lo que se puede definir como: la repetición periódica del acto de leer y escribir, junto con la repetición del “conjunto de destrezas y habilidades implicadas en esta actividad, adquiridas gracias a su iteración y al progresivo dominio de sus mecanismos, y subyace la voluntad frente a la obligatoriedad” (Pérez, et al, 2018).

El hábito de la lectoescritura no puede ser fomentado bajo la amenaza, es necesario realizar lecturas llamativas, acordes con el nivel educativo, escrito con palabras de fácil comprensión, con personajes reales o ficticios, narraciones de cuentos o leyendas preferiblemente ilustradas con colores llamativos, además resulta conveniente realizar al final de la lectura una pequeña narración oral o escrita para fortalecer la capacidad de interpretación y síntesis.

A pesar de los avances tecnológicos la lectoescritura sigue siendo la plataforma para el desarrollo de la inteligencia, el aprendizaje y adquisición de cultura, por lo que resultan habilidades importantes para interactuar dentro de este mundo interconectado comunicacionalmente, además el ejercicio diario realizando lecturas

o redactando un escrito, contribuyen a la estimulación y fortalecimiento de las funciones cerebrales, la capacidad de análisis, de comprensión y síntesis (Salto, 2020).

Importancia del hábito de lectoescritura

La adquisición del hábito de la lectoescritura amplía significativamente el abanico de posibilidades de alcanzar metas, al fomentar los vínculos sociales y al aumentar sus capacidades para valorar situaciones y tomar decisiones a lo largo de la vida, de igual forma este hábito permite ampliar los conocimientos relacionados con un oficio, así como saberes culturales y competencias comunicativas, por lo que su práctica diaria está íntimamente relacionada con el desarrollo humano

Como lo señala Fernández (2019), las prácticas de lectura y escritura tienen un impacto significativo en el desarrollo psicosocial, al fomentar la capacidad de expresión, reflexión y pensamiento crítico, lo que se traduce en la habilidad de las personas de nombrar su propia vida y tomar decisiones. A través de la lectura, se amplían los horizontes y se permite a los lectores reconfigurar sus imaginarios sociales, mientras que la escritura ayuda a promover habilidades de comunicación y expresión. En conjunto, estas prácticas son fundamentales para el desarrollo integral de las personas y su capacidad para interactuar efectivamente con el mundo que les rodea (p.17).

El desarrollo del hábito de lectoescritura en los niños y jóvenes contribuye en el fortalecimiento de los vínculos sociales, mediante el desarrollo del pensamiento crítico, el cual le permite identificarse como un ser independiente, capaz de tomar sus propias decisiones y como una persona capaz de desenvolverse en una comunidad por tener el dominio de la lengua y un rico vocabulario que le facilita interactuar social y culturalmente.

En base a lo anterior, se hace necesario que consideramos que el desarrollo del hábito de lectoescritura tiene como objetivo el fortalecer en los niños y jóvenes las habilidades comunicativas, la creatividad y la expresión corporal, las cuales le van a facilitar la identificación de situaciones problemáticas en su entorno y plantearse

soluciones basadas en sus competencias comunicativas y lingüísticas (Pacheco, 2019).

De igual forma, el fomento de la costumbre de realizar una lectura como un hábito diario, contribuye directamente al desarrollo de una escritura de calidad, al dominar las reglas de ortografía y de redacción, lo que le permite expresar con mayor claridad las ideas, realizar proyectos, poseer el dominio de un idioma para argumentar y expresar sus pensamientos de forma verbal o escrita.

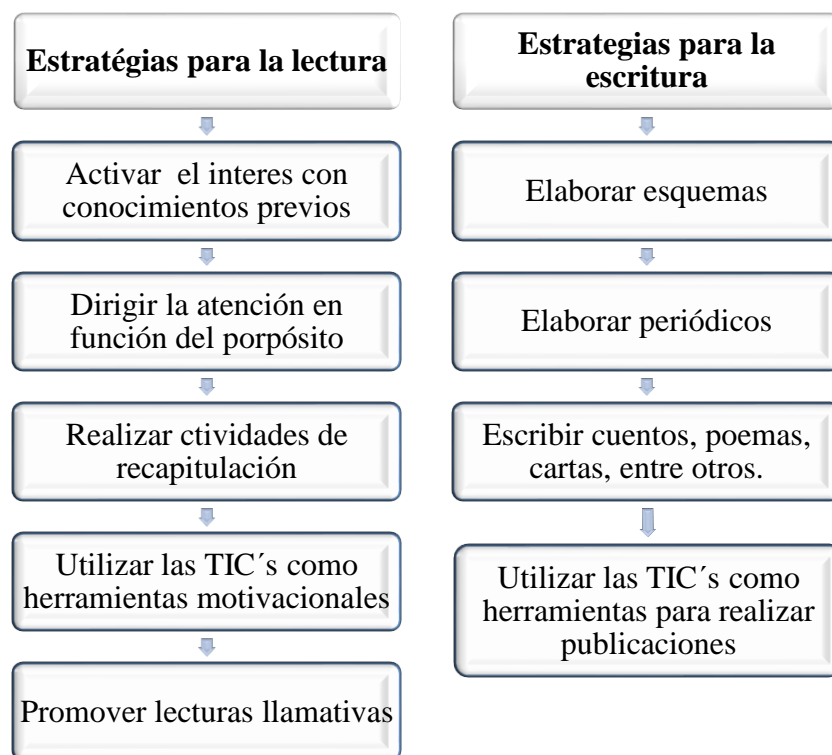


Figura 7: Estrategias para el fomento del hábito de lectoescritura

Autora; Morocho, Elena.

Fuente: (Pacheco, 2019)

Problemas que afectan el desarrollo del hábito de lectoescritura

La carencia del hábito lectoescritura en los niños y jóvenes está relacionado con una serie de problemas externos e internos, entre los cuales se encuentran:

- El bajo índice de hábito de lectoescritura que tienen los miembros de la familia y los docentes.
- La falta de madurez cognitiva para adquirir y desarrollar hábitos.
- La carencia de vocabulario y capacidad de redacción que trae consigo tener una deficiente ortografía.
- La falta de motivación en el hogar por la familia y en la institución educativa por los docentes para hacer de la lectoescritura una rutina diaria.
- El bajo nivel de comprensión por el déficit en la habilidad para realizar análisis y síntesis del contenido.
- La obligatoriedad de leer y escribir diariamente, alejan el acto del placer y diversión (Antolinez y Arce, 2019) .

Hábito de lectoescritura en la era digital

Para el desarrollo del hábito de lectoescritura tradicional los instrumentos utilizados son los textos y cuadernos escolares, en la actualidad con la introducción de las TIC's en las aulas de clase se utilizar dispositivos electrónicos conectados a la red de internet donde se encuentran de forma gratuita diferentes plataformas adaptadas al nivel educativo, cambiando los hábitos tradicionales al eco sistema digital donde se emplean diferentes recursos lingüísticos y nuevas habilidades.

Según Márquez-Gralls (2006), el desarrollo de la lectura implica la transición de una cultura logocéntrica (centrada en el libro) hacia una cultura multimediática, que da lugar a la aparición de nuevos géneros textuales que combinan imágenes, sonidos y palabras. En este contexto, el lector - en particular el adolescente - se convierte en un prosumidor (productor y consumidor) de textos, que se caracterizan por ser multimodales (combinando recursos audiovisuales) y no lineales o hipertextuales. En resumen, el desarrollo de la lectura implica una adaptación a las nuevas formas de comunicación que se están volviendo cada vez más comunes en la era digital (citado por, Rodríguez & Cotés, 2021, p. 3).

En relación con el desarrollo de la escritura, se destaca que la mecánica de este proceso también se ve afectada por las múltiples opciones que ofrecen los procesadores de texto, como la edición y corrección ortográfica. Asimismo, las

formas de comunicación asincrónica (correo electrónico) y sincrónica (chat, videoconferencia) que son posibles gracias a Internet, así como la escritura colaborativa y simultánea que fomentan diversas plataformas, también influyen en el proceso de escritura. En conjunto, estas nuevas opciones tecnológicas ofrecen oportunidades sin precedentes para mejorar y expandir la escritura, a la vez que exigen una adaptación a nuevas formas de escritura que se están volviendo cada vez más comunes (Rodríguez & Cotés, 2021, p. 3).

Ante esta realidad para fomentar el hábito de la lectoescritura se tienen que combinar el método tradicional con la lectoescritura digital, a pesar de que los métodos de enseñanza aprendizaje en la mayoría de los centros educativos siguen anclados a la utilización de textos, pero a nivel de la promoción de hábitos se están utilizando las TIC's como recursos motivacionales, donde se propicia la cultura de leer y escribir texto para el favorecimiento de las habilidades de lectoescritura.

Nuevo enfoque de la lectoescritura

El surgimiento de estos cambios también trajo consigo la literatura digital como agente motivador del hábito de lectoescritura, la cual según Kozaka (2015) es “un tipo de práctica literaria que toma como base misma para su producción y recepción de los recursos habilitados por la informática, desde la materialidad del hardware hasta la programación del software”. (Robayo, 2018, p. 32)

Esta herramienta recurre al uso de la lectura de textos digitalizados acompañados de sonido, imágenes, videos y enlaces que le permiten explorar en diferentes plataformas mediante el uso de hipervínculos, ampliando el uso de todos los sentidos y estimulando la percepción al realizar un escaneo de la narración del texto.

Los lectores digitales requieren del desarrollo de habilidades reflexivas y capacidad de discernimiento para entender y utilizar las narrativas digitales, porque no solo se necesita haber aprendido a leer, sino que también deben contar con la habilidad de escribir, puesto que en las redes sociales y plataformas se necesita leer y escribir, dejando de ser el sujeto pasivo que toma un libro lo lee y no puede interactuar para comentar, realizar análisis o buscar otras informaciones de forma inmediata, tal como lo afirma Cassany (2008) al referirse a los lectores digitales

deben “ser conscientes de los objetivos de la lectura, saber leer a la velocidad adecuada, comprender el texto a diversos niveles, inferir-significados desconocidos, entre otros, facilitando la tarea a los maestros, pero perjudicando a las personas” (Crespo, 2019, p. 32).

Definiciones conceptuales

Comprensión lectora: según Rayner & et.al (2001) es “un proceso intencional, activo e interactivo que se produce antes, durante y después de que una persona Lee una determinada pieza de escritura. Es uno de los pilares del acto de la lectura”. (Abón, 2019, p. 42).

La escritura es un proceso complejo que requiere habilidades tanto gramaticales como cognitivas. Para escribir correctamente, es necesario conocer y utilizar adecuadamente las reglas gramaticales y los signos ortográficos. Además, este proceso implica la generación, organización, revisión y formulación de las ideas, lo que requiere habilidades cognitivas avanzadas. Por otro lado, la escritura también implica habilidades psicomotrices para realizar los movimientos necesarios para producir la escritura física. En resumen, la escritura es una actividad que requiere una combinación de habilidades físicas, cognitivas y gramaticales para ser realizada con éxito (Rodríguez & Cotés, 2021, p. 7).

Hábitos de lectura: según Stauffer (1969) se refieren a “la lectura como una actividad regular y como la participación de actos repetitivos en la lectura, tales como seguir leyendo el mismo tipo de materia” (Abón, 2019, p. 43).

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de investigación

Paradigma y enfoque

La investigación en cuestión tiene un paradigma cuantitativo-cualitativo: este paradigma se basa en la idea de que la realidad puede ser comprendida a través de la combinación de métodos cuantitativos y cualitativos. La investigación basada en este paradigma se enfoca en la combinación de técnicas estadísticas y de campo, encuesta y análisis de documentos bibliográficos.

El enfoque cualitativo se utiliza para analizar los factores que influyen en el problema, mientras que el enfoque cuantitativo permite al investigador determinar mediante valores numéricos el factor que tiene mayor influencia en el problema.

El diseño de la investigación

El diseño está relacionado con la estrategia empleada para encontrar solución al problema. La presente investigación será desarrollada bajo el diseño descriptivo al permitir al investigador explorar y describir el problema desde el punto de vista de los docentes y estudiantes, en el cual según Carlos Sabino (1986) citado por López y Chávez (2020) se “trabaja sobre realidades de hechos, y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. Para la investigación descriptiva, su preocupación primordial radica en descubrir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos”. (p.791)

Población y muestra de estudio

La población de una investigación corresponde a el universo de unidades de análisis que componen la población total, Carrasco (2005) la define como “el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (Abad, 2021, p. 51). Mientras que la muestra la define Sabino (1992) como “una parte del todo que llamamos universo y que sirve para representarlo” (p.82).

Tabla 1: Población

Descripción	Cantidad
Director de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco	1
Estudiantes de Educación Básica General / Docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco	31
Total	

Fuente: Autoridades de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco
Autora: Morocho, E.

Criterio Muestral

Para la selección de la muestra del presente proyecto se trabajará con el muestreo no probabilístico para poblaciones limitadas, cuya selección se realiza principalmente por lo criterios del investigador y del planteamiento de la investigación, para Hernández Sampieri, Fernández y Baptista (2014) investigadores la muestra no probabilística es aquella en que “la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador para lo cual se aplicaron los siguientes criterios de inclusión y exclusión” (p.179) .

Tabla 2: Criterios de inclusión y exclusión de la muestra

Inclusión	Exclusión
------------------	------------------

Ser estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco	Ser estudiante de otra institución educativa
Ser estudiantes de Tercer Año de Educación Básica General	Ser estudiante de otro nivel educativo
Estudiantes que presentan problemas de hábito de lectoescritora	Estudiantes que no presenten problemas con el hábito de lectoescritura

Autora: Morocho, E.

Tabla 3: Muestra seleccionada para la investigación

Descripción	Muestra
Estudiantes de Educación Básica General de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco	31
Docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco	5

Autora: Morocho, E.

Procesos de recolección de la información

La recolección de información es un proceso que requiere que el investigador realice un plan de actividades para recaudar la información requerida para realizar el estudio, para lo cual debe emplear técnicas e instrumentos de recolección. Para Hernández y Duana (2020) la recolección de datos se considera una precondition esencial para obtener conocimiento científico, ya que es a través de la medición que se puede obtener información precisa y relevante. El instrumento utilizado para la recolección de datos debe estar diseñado para crear las condiciones adecuadas para llevar a cabo la medición y obtener resultados precisos. Las técnicas de recolección de datos incluyen procedimientos y actividades específicas que permiten al investigador obtener la información necesaria para responder a su pregunta de investigación. En resumen, la recolección de datos es una parte fundamental del proceso de investigación científica que requiere técnicas precisas y adecuadas para obtener información relevante y precisa. (p.51)

La técnica de la encuesta de acuerdo con Colina (2019) “Tiene como intención obtener información de los sujetos de estudio, proporcionados por los mismos, sobre opiniones, conocimientos, necesidades, actitudes o sugerencias”. (p.57) por que en la presente investigación se empleará para recolectar información de los dos docentes participantes en el estudio, por medio de una serie de preguntas que conforman el cuestionario como instrumento.

Tabla 4: Técnicas e instrumentos

Técnicas	Instrumentos	Dirigido a	Finalidad
Encuesta	Cuestionario	5 docentes	Conocer las estrategias digitales utilizadas por los docentes para fomentar el hábito de lectoescritor en los estudiantes
Prueba	Cuestionario	31 estudiantes	Conocer las habilidades y destrezas de los estudiantes

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Plan para el procesamiento de la información

- Se realizará una revisión detallada de la información, descartando aquel que se encuentre relacionada directamente con el tema.
- Se procederá a realizar la tabulación y lo cuadros de acuerdo con las variables.
- Se desarrollará el análisis estadístico de los datos obtenidos.
- Se procederá a interpretar los resultados obtenidos, basándose en la información teórica.
- Se redactarán las conclusiones de la investigación y las recomendaciones.

Validez y confiabilidad

Validez

La validez de expertos para Hernández Sampieri (2014) junto a otros investigadores consideran que la validez en términos generales es el “grado en que

un instrumento realmente mide la variable de interés, de acuerdo con expertos en el tema”. (p.204)

En la presente investigación será otorgada por el juicio de expertos, quienes verificarán si existe correspondencia entre los objetivos planteados, las variables y los indicadores. Por lo que la validación de los instrumentos empleados en la investigación para la recolección de información fue realizada por expertos quienes verificaron que las preguntas planteadas en la encuesta cumplieran con los criterios de evaluación, tal como lo indica el anexo

Confiabilidad

La confiabilidad el instrumento de acuerdo con Hernández Sampieri (2014) “varía de acuerdo con el número de indicadores específicos o ítems³ que incluya el instrumento de medición. Cuantos más ítems haya, mayor tenderá a ser ésta, lo cual resulta lógico”. (p.208). en la presente investigación la confiabilidad será otorgada por la utilización de programa estadístico utilizado.

Resultados de la Validación:

Se realizó una evaluación de la fiabilidad de los resultados obtenidos con los instrumentos, utilizando el coeficiente de Cronbach. Este coeficiente mide en una escala de 0 a 1 cuán confiable es el cuestionario.

Se realizó la evaluación de la confiabilidad de la escala aplicada a los docentes, dicho instrumento contaba con una escala de Likert utilizada en la encuesta fue asignada un valor numérico (Siempre=4, Casi Siempre=3, Generalmente=2, Rara vez=1 y Nunca=0,), compuesta por 8 preguntas, obteniendo un alfa de Cronbach de 0.864, determinando que es confiable. A continuación, se presenta el resultado obtenido de la evaluación.

Tabla 5: Resultado del alfa de Cronbach del instrumento aplicado a docentes

	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Total
Estudiante 1	2	4	2	2	2	2	2	2	18
Estudiante 2	2	2	2	2	2	2	2	2	16
Estudiante 3	4	3	2	2	4	1	1	1	18
Estudiante 4	2	1	1	3	3	3	3	3	19

Estudiante 5	4	4	4	4	2	4	4	4	30
Estudiante 6	4	4	4	4	4	4	4	4	32
Estudiante 7	4	3	2	2	4	4	1	2	32
Estudiante 8	2	2	2	2	2	3	2	2	16
VARIANZA	1,14	1,43	1,41	0,98	0,98	1,36	1,36	1,36	
Resultados		$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$							
E	8								
Suma de la varianza individual	9,18								
Varianza total	37,714								
Sección 1	1,1429								
Sección 2	0,7566								
α	0,8647								

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Operacionalización de las variables

Tabla 6: Variable independiente: Narrativa Digital

Objetivos	Variable Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Técnicas e instrumentos
Describir los recursos tecnológicos que se utilizan para el hábito lector	Es un término que ha surgido a raíz de la utilización de las herramientas digitales para realizar relatos, contar historias a través del empleo de plataformas, para Moreira (2021) la narrativa digital es la combinación de la narración tradicional con la incorporación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) que permite la integración de	Herramientas digitales: Storyjumper Goanimate	Planificación de clase	¿Implementa en la planificación de su clase actividades para potenciar la creación de las historias de manera dinámica y significativa? ¿Dentro de la planificación de las clases incluye herramientas digitales?	<ul style="list-style-type: none"> • Muy frecuentemente • Frecuentemente • Ocasionalmente • Raramente • Nunca 	Cuestionario

<p>sentidos para la transformación de la historia (imágenes, audio, música, efectos, textos, entre otros) puede ser elaborado de forma individual o grupal, a fin de potenciar la creación de las historias de manera dinámica y significativa.</p>	<p>Relatos, contar historias</p>	<p>Actividades de la clase.</p> <p>Evaluación</p>	<p>¿Ha usted empleado la narrativa digital como herramienta para el desarrollo de sus clases?</p> <p>¿Considera que en las clases se integran recursos digitales interactivos?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muy frecuentemente • Frecuentemente • Ocasionalmente • Raramente • Nunca 	
	<p>Integración de sentidos (imágenes, audio, música, efectos, textos)</p>	<p>Recursos para la integración de clase.</p>	<p>¿Considera que los estudiantes experimentan mayor motivación integrando la narrativa digital en los procesos de enseñanza?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muy frecuentemente • Frecuentemente • Ocasionalmente • Raramente • Nunca 	
	<p>De forma individual o grupal</p>	<p>Trabajo colaborativo</p>	<p>¿Durante el desarrollo de su clase</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muy frecuentemente • Frecuentemente 	

				implementa actividades individuales o grupales relacionadas con contar historias o relatos?	<ul style="list-style-type: none"> • Ocasionalmente • Raramente • Nunca 	
		Narrativa	Capacidad de redactar espontáneamente	A partir de la siguiente imagen, escribe una narración corta (de al menos 3 oraciones) sobre lo que está sucediendo en la imagen	<p>Objetivo alcanzado</p> <p>En proceso</p> <p>No alcanzado</p>	Cuestionario evaluativo a estudiantes

Tabla 7: Variable dependiente: Hábito de lectoescritura

Objetivos	Variable Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Técnicas e instrumentos
<p>Analizar el hábito lector en los estudiantes.</p>	<p>Repetición periódica del acto de leer y escribir, junto con la repetición del “conjunto de destrezas y habilidades implicadas en esta actividad, adquiridas gracias a su iteración y al progresivo dominio de sus mecanismos, y subyace la voluntad frente a la obligatoriedad”. (Pérez, Baute, & Espinoza, 2018).</p>	<p>Repetición del acto de leer</p>	<p>Frecuencia de lectura</p>	<p>¿Con qué frecuencia usted como docente estimula a que los estudiantes lean libros o historias de su preferencia?</p> <p>¿Con qué frecuencia usted como docente estimula a que los estudiantes lean material disponible en los entornos digitales de su preferencia?</p> <p>¿Con qué frecuencia incluye libros educativos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muy frecuentemente • Frecuentemente • Ocasionalmente • Raramente • Nunca 	<p>Cuestionario</p>

				como parte de los materiales para el desarrollo de los deberes?		
		Habilidades de lectura	Comprensión lectora	<p>¿Con qué frecuencia los estudiantes logran leer a la velocidad acorde a lo esperado para su nivel?</p> <p>¿Con que frecuencia considera que los estudiantes leen de forma recreativa?</p> <p>¿Considera que los estudiantes comprenden las estructuras de la narración?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muy frecuentemente • Frecuentemente • Ocasionalmente • Raramente • Nunca 	

		Comprensión lectora	Identificación de personajes	¿Cómo se llama el perrito de la historia?	<ul style="list-style-type: none"> • Correcto • Incorrecto 	Cuestionario evaluativo a estudiantes
			Comprensión literal	¿Qué estaba haciendo Pepito cuando se fue la pelota al jardín del vecino?	<ul style="list-style-type: none"> • Correcto • Incorrecto 	
			Comprensión inferencial	¿Por qué Pepito no podía salir del hoyo en el jardín del vecino?	<ul style="list-style-type: none"> • Correcto • Incorrecto 	
		Hábito lector	Frecuencia de lectura	¿Con qué frecuencia lees?	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los días • Al menos una vez por semana • Menos de una vez al mes 	
			Preferencia de lectura	¿Qué tipo de libros te gusta leer?	<ul style="list-style-type: none"> • Aventuras y fantasía • Misterio y detectives • Cuentos y fábulas • Ninguno 	

Análisis de los resultados de la encuesta

Preguntas dirigidas a los Docentes

Sección I: Medición de la narrativa digital

Pregunta 1: ¿Implementa en la planificación de su clase actividades para potenciar la creación de las historias de manera dinámica y significativa?

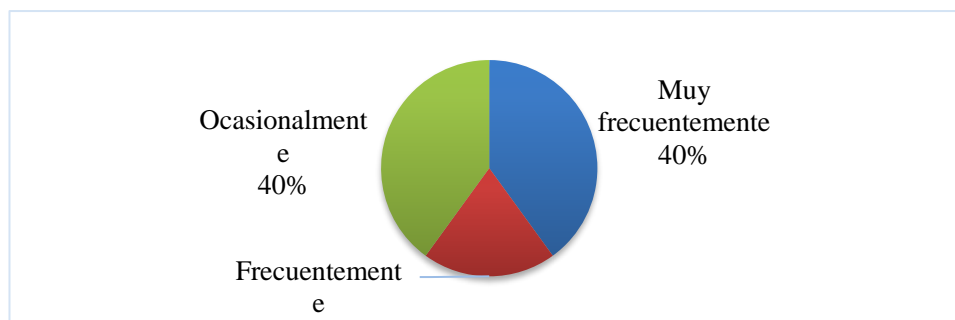
Tabla 8: Grado de implementación en la planificación de creación de historias

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Muy Frecuentemente	2	40,0
	Frecuentemente	1	20,0
	Ocasionalmente	2	40,0
	Raramente	0	0
	Nunca	0	0
	Total		5

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico 1: Creación de historias de manera dinámica y significativa



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis de Resultados:

Luego de analizar los resultados de la encuesta aplicada a los docentes, gran porcentaje de ellos *Muy Frecuentemente* utilizan las historias de manera dinámica y significativa en sus clases, lo que se interpreta como que los docentes han sabido incorporar la narración como parte de sus clases, pero existe un porcentaje importante de docentes que *Frecuentemente* están utilizando dicha estrategia, lo cual se interpreta como la falta de actualización de metodologías innovadoras en sus clases.

Pregunta 2: ¿Dentro de la planificación de las clases incluye herramientas digitales?

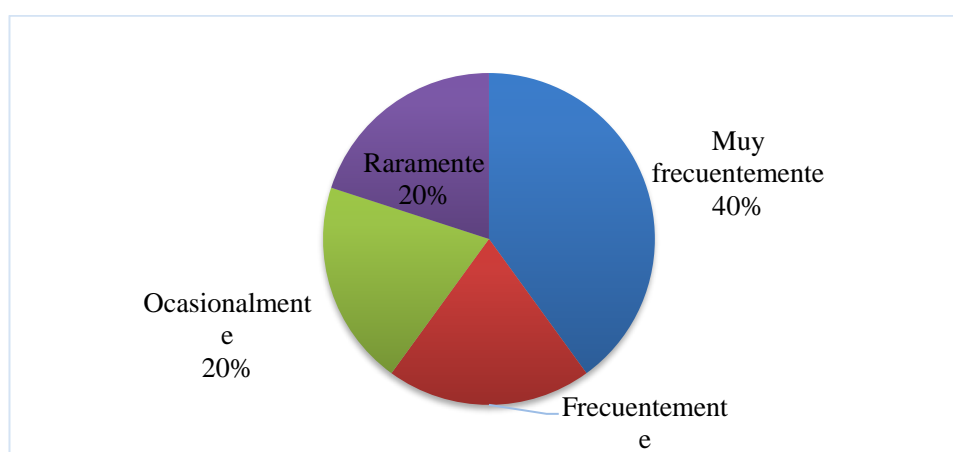
Tabla 9: Inclusión de herramientas digitales en clases

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Muy Frecuentemente	2	40,0
	Frecuentemente	1	20,0
	Ocasionalmente	1	20,0
	Raramente	1	20,0
	Nunca	0	0
	Total		5

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico 2: Clases con herramientas digitales



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis de Resultados:

Posterior al análisis de las respuestas de los docentes encuestados, se puede observar que un porcentaje importante de ellos incluye Muy Frecuentemente las herramientas digitales al momento de planificar las clases, aunque también se puede apreciar que aún en la actualidad hay docentes que Raramente incluyen las herramientas digitales al momento de planificar las clases lo cual se puede interpretar que en la actualidad existen docentes que no están actualizados en el empleo de metodologías innovadoras en sus horas de clase.

Pregunta 3: ¿Ha usted empleado la narrativa digital como herramienta para el desarrollo de sus clases?

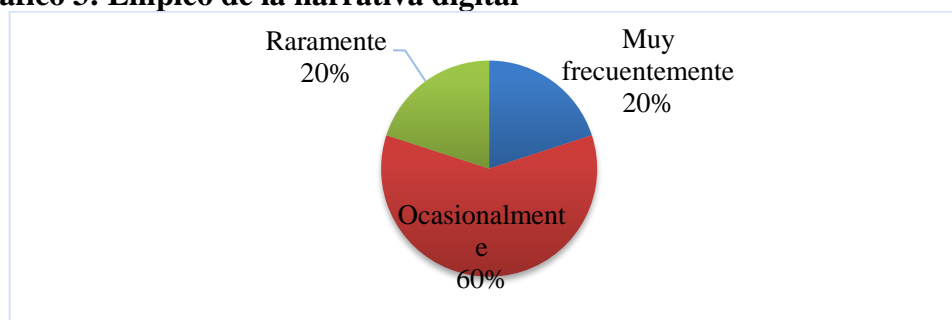
Tabla 10: Uso de la narrativa digital como herramienta en las clases

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Muy Frecuentemente	1	20,0
	Ocasionalmente	3	60,0
	Raramente	1	20,0
	Nunca	0	0
	Total	5	100,0

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico 3: Empleo de la narrativa digital



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis de Resultados:

El análisis de la respuesta dada a la pregunta 3 de la encuesta aplicada a los docentes permite establecer que la mayoría de los docentes *Ocasionalmente* emplean la narrativa digital como herramienta durante sus horas de clase, pero otro porcentaje de docentes *Raramente* recurren al empleo de este recurso como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que hace inferir que un número importante de docentes desconocen la utilidad de la narrativa digital como herramienta para desarrollar las horas de clase.

Pregunta 4: ¿Considera que en las clases se integran recursos digitales interactivos?

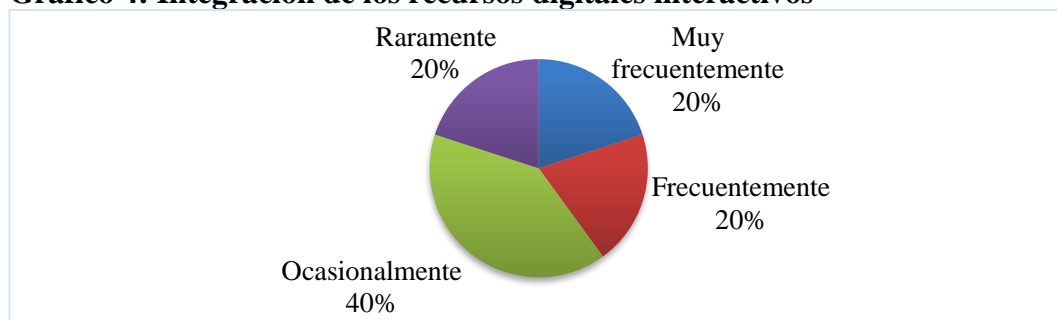
Tabla 11: Consideración de la integración de recursos digitales interactivos

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Muy Frecuentemente	1	20,0
	Frecuentemente	1	20,0
	Ocasionalmente	2	40,0
	Raramente	1	20,0
	Nunca	0	0
	Total	5	100,0

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico 4: Integración de los recursos digitales interactivos



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis de Resultados:

A partir del análisis de las respuestas de los docentes a la pregunta 4 se establece que un porcentaje bastante significativo de los docentes *Ocasionalmente* integran los recursos digitales interactivos en las clases, aunque el porcentaje que *Muy Frecuentemente* lo hace es mucho menor, lo que hace pensar que existen docentes que consideran poco importante la integración de recursos digitales interactivos quizás por la falta de dominio de las nuevas tecnologías en las aulas clase

Pregunta 5: ¿Considera que los estudiantes experimentan mayor motivación integrando la narrativa digital en los procesos de enseñanza?

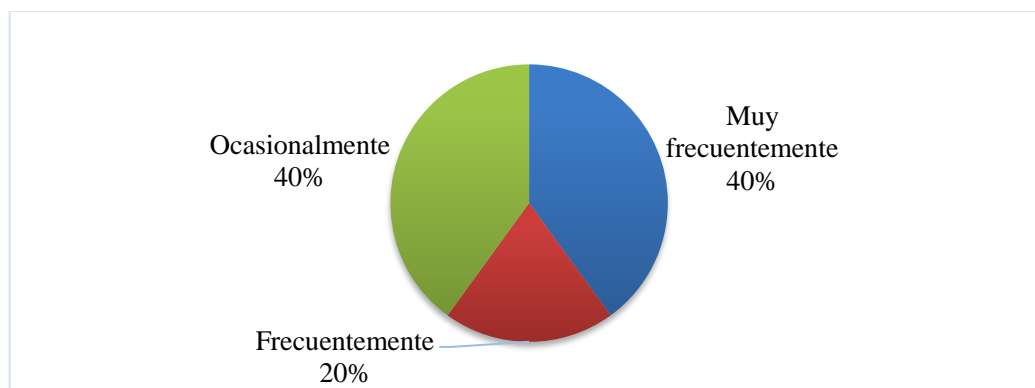
Tabla 12: Consideración de la motivación del estudiante al integrar la narrativa digital

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Muy Frecuentemente	2	40,0
	Frecuentemente	1	20,0
	Ocasionalmente	2	40,0
	Raramente	0	0
	Nunca	0	0
	Total	5	100,0

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico 5: La narrativa digital en el proceso de enseñanza



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis de Resultados:

Tras el análisis de los resultados obtenidos de las respuestas dadas por los docentes encuestados, se puede observar en la gráfica que una parte importante de los docentes afirma que *Muy Frecuentemente* consideran que la integración de la narrativa digital en el proceso de enseñanza, contribuyen a que los estudiantes experimenten mayor motivación, pero otro porcentaje importante de docentes considera que *Ocasionalmente* los estudiantes experimentan mayor motivación con la integración de la narrativa digital, estas respuestas hacen pensar que aún hay docentes en la institución educativa que no recurren a la narrativa digital como

herramienta motivacional quizás por la falta de información sobre el empleo de las metodologías de enseñanza digitales como agentes motivacionales.

Pregunta 6: ¿Durante el desarrollo de su clase implementa actividades individuales o grupales relacionadas con contar historias o relatos?

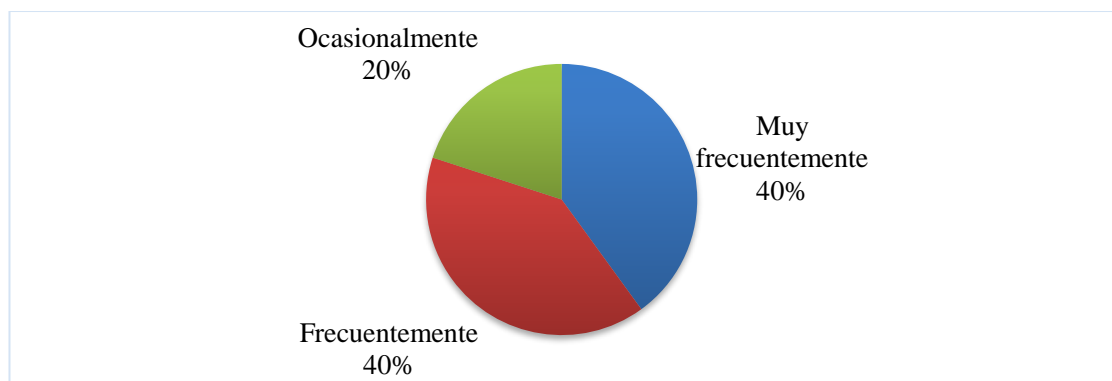
Tabla 13: Uso de actividades individuales y grupales relacionadas con contar historias o relatos

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Muy Frecuentemente	2	40,0
	Frecuentemente	2	40,0
	Ocasionalmente	1	20,0
	Raramente	0	0
	Nunca	0	0
	Total	5	100,0

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico 6: Actividades individuales y grupales



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis de Resultados:

De acuerdo con el gráfico 6 un porcentaje importante de los docentes encuestados afirman que *Muy Frecuentemente* implementan las actividades individuales o grupales como contar historias o relatos en las clases, mientras la mayoría considera que lo hace *Frecuentemente* o *Ocasionalmente*, resultado que puede ser interpretado que los docentes no recurren a contar historias o relatos de forma individual o grupal durante el desarrollo de las horas, debido a que desconocen cuál es la mejor forma de aplicar esta técnica en las horas de clase.

Pregunta 7: ¿Con qué frecuencia usted como docente estimula a que los estudiantes lean libros de su preferencia?

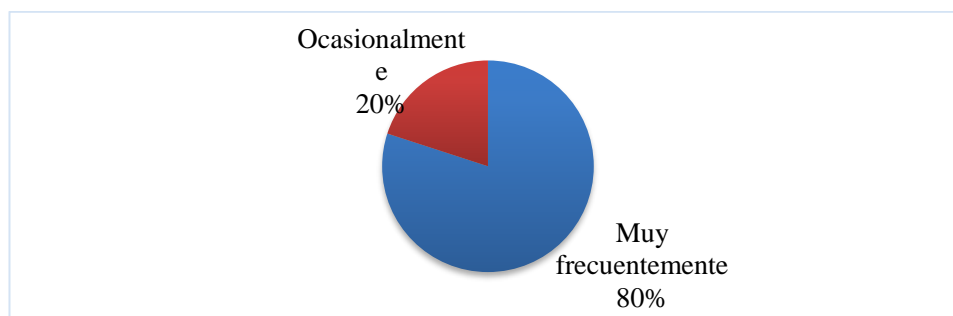
Tabla 14: Frecuencia del estímulo de lectura de libros de su preferencia

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Muy Frecuentemente	4	80,0
	Frecuentemente	0	0
	Ocasionalmente	1	20
	Raramente	0	0
	Nunca	0	0
	Total	5	100,0

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico 7: Lectura frecuente de libros



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis de Resultados:

Partiendo de las respuestas suministradas por los docentes en la encuesta analizada, en un porcentaje bastante significativo considera que *Muy Frecuentemente* estimula a que los estudiantes a que lean libros de su preferencia, por lo que se infiere que los docentes en su mayoría consideran como una metodología para estimular el aprendizaje en los estudiantes la lectura de libros que sean afines sus gustos.

Sección II: Medición del hábito lector

Pregunta 8: ¿Con qué frecuencia usted como docente estimula a que los estudiantes lean material disponible en los entornos digitales de su preferencia?

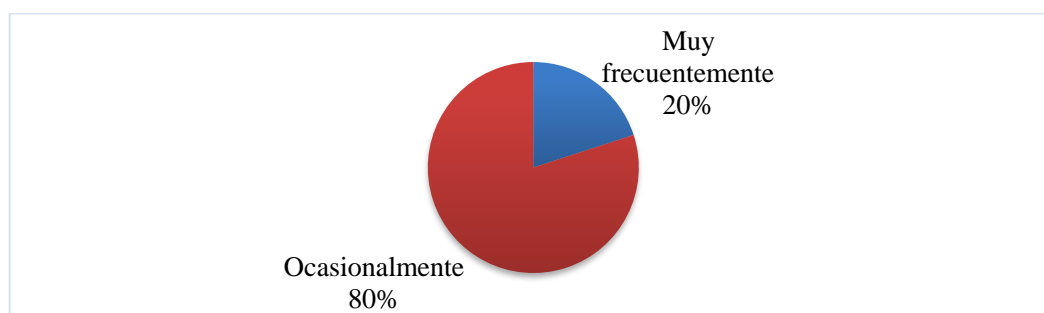
Tabla 15: Frecuencia de la estimulación de lectura disponible en los entornos digitales

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Muy Frecuentemente	1	20,0
	Frecuentemente	0	0
	Ocasionalmente	4	80
	Raramente	0	0
	Nunca	0	0
	Total		5

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico 8: Estimulación a la lectura en entornos digitales



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis de Resultados:

El análisis de las respuestas concedidas por los docentes permite establecer que la gran mayoría de los docentes *Ocasionalmente* estimula a los estudiantes para realicen lecturas de los materiales disponibles en los entornos virtuales de su preferencia. Estos resultados permiten deducir que los docentes están conscientes de la importancia de realizar lecturas como método de aprendizaje y de igual forma

del empleo de entornos digitales como agentes motivadores para realizar lecturas que sean acordes a la preferencias y gusto del estudiante.

Pregunta 9: ¿Con qué frecuencia incluye libros educativos como parte de los materiales para el desarrollo de los deberes?

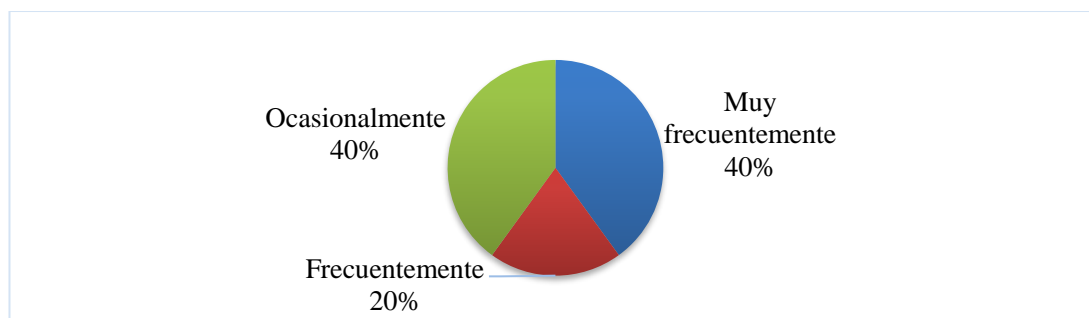
Tabla 16: Frecuencia de la inclusión de libros educativos como materiales para los deberes

	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Muy Frecuentemente	2 40,0
	Frecuentemente	1 20,0
	Ocasionalmente	2 40,0
	Raramente	0 0
	Nunca	0 0
	Total	5 100,0

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico 9: Inclusión de libros educativos



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis de Resultados:

De acuerdo con las respuestas de los docentes presentadas en el gráfico 11, se observa tras el análisis que un porcentaje de los docentes *Muy Frecuentemente* incluyen libros educativos como parte de los materiales para el desarrollo de los deberes, pero la gran mayoría respondieron que *Ocasionalmente o Frecuentemente* lo que permite argumentar que la mayoría de los docentes encuestados presenta desconocimiento la inclusión de libros educativos como parte de los materiales como recursos metodológicos para desarrollar las habilidades de lectura en los estudiantes.

Pregunta 10: ¿Con qué frecuencia los estudiantes logran leer a la velocidad acorde a lo esperado para su nivel?

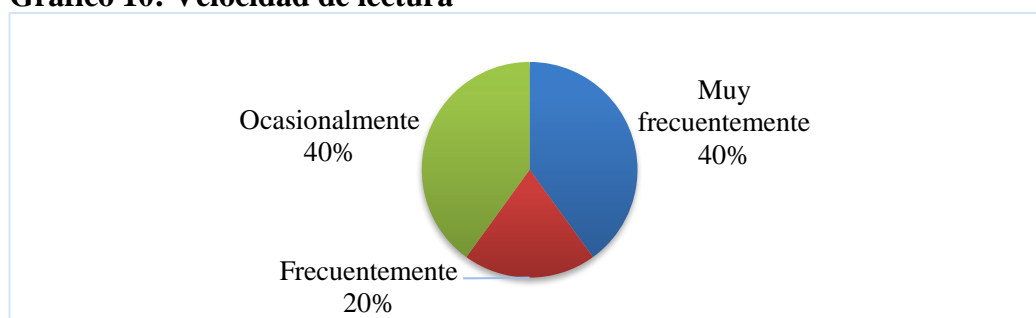
Tabla 17: Frecuencia con la que los estudiantes leen a la velocidad esperada

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Muy Frecuentemente	2	40,0
	Frecuentemente	1	20,0
	Ocasionalmente	2	40,0
	Raramente	0	0
	Nunca	0	0
	Total		5

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico 10: Velocidad de lectura



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis de Resultados:

Partiendo del análisis de las respuestas de proporcionadas por los docentes, una cantidad importante de estudiantes *Muy Frecuentemente* lee a la velocidad acorde con lo esperado, mientras que el resto de los docentes que representa la mayoría considera que los estudiantes *Frecuentemente* o *Ocasionalmente* leen a la velocidad esperada, respuestas que dan a entender que las metodologías empleadas por los docentes para el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes como la velocidad de lectura no están dando los resultados esperados.

Pregunta 11: ¿Con que frecuencia considera que los estudiantes leen de forma recreativa?

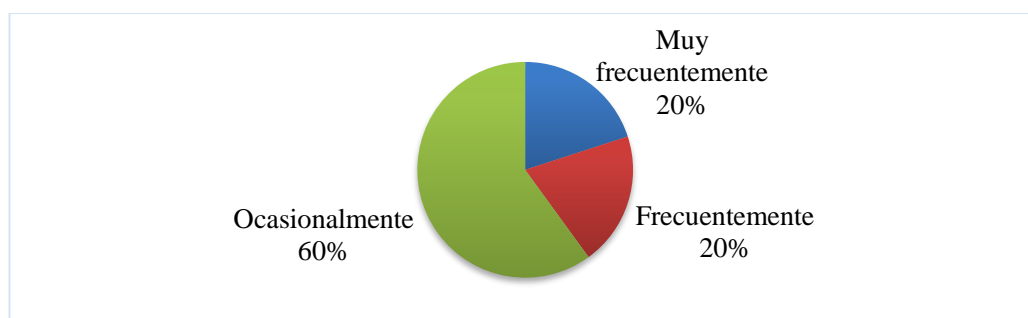
Tabla 18: Frecuencia con la que considera que los estudiantes leen de forma recreativa

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Muy Frecuentemente	1	20,0
	Frecuentemente	1	20,0
	Ocasionalmente	3	60,0
	Raramente	0	0
	Nunca	0	0
	Total	5	100,0

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico 11: Lectura recreativa



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis de Resultados:

El análisis de los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los docentes, indican que ellos consideran que un porcentaje bastante alto de estudiantes *Ocasionalmente* realizan lecturas recreativas con frecuencia, por lo que un porcentaje bajo de estudiantes *Muy Frecuentemente* leen de forma frecuente. Estos resultados permiten inferir que las metodologías para aumentar la frecuencia de lectura recreativa en los estudiantes no se adaptan a la realidad e interés de los estudiantes.

Pregunta 12: ¿Considera que los estudiantes comprenden las estructuras de la narración?

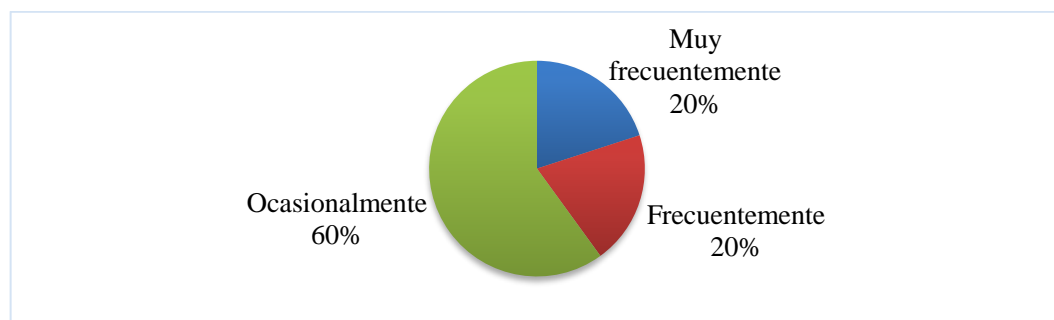
Tabla 19: Consideración de que los estudiantes comprenden la narración

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Muy Frecuentemente	1	20,0
	Frecuentemente	1	20,0
	Ocasionalmente	3	60,0
	Raramente	0	0
	Nunca	0	0
	Total		5

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico 12: Comprensión de las estructuras de la narración



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Encuesta a docentes

Análisis de Resultados:

Los análisis estadísticos de los datos suministrados por los docentes indican que estos consideran que la gran mayoría de estudiantes *Ocasionalmente* comprenden las estructuras de la narración y muy pocos consideran que *Muy Frecuentemente* las comprenden. Estas respuestas ponen en evidencia que los métodos utilizados por los docentes para que los estudiantes comprendan las estructuras de la narración resultan poco eficientes para alcanzar este objetivo.

Preguntas dirigidas a los estudiantes.

Parte 1: Comprensión lectora

Destreza:

Distinguir la intención comunicativa (persuadir, expresar emociones, informar, requerir, etc.) que tienen diversos textos de uso cotidiano desde el análisis del propósito de su contenido.

Pregunta: 1. Logra identificar el personaje principal de la historia

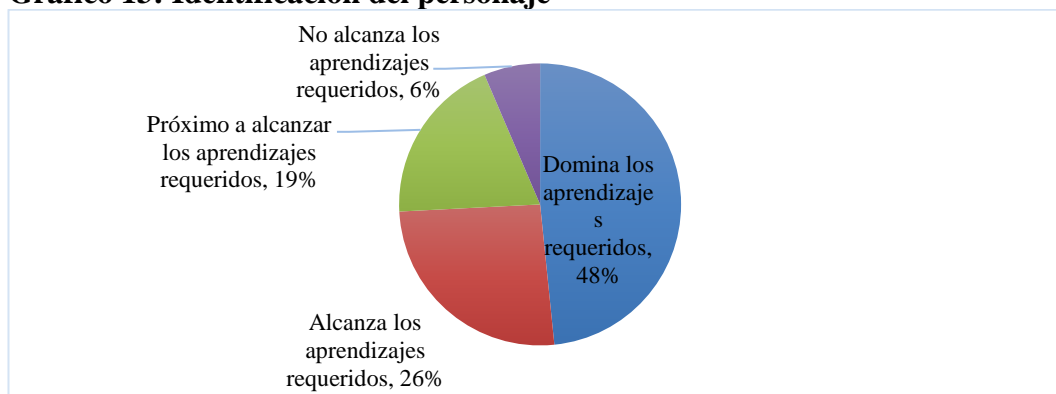
Tabla 20: Identificación de personajes

	Frecuencia	Porcentaje
Domina los aprendizajes requeridos	15	48%
Alcanza los aprendizajes requeridos	8	26%
Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	6	19%
No alcanza los aprendizajes requeridos	2	6%
Total	10	100%

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Prueba a estudiantes

Gráfico 13: Identificación del personaje



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Prueba a estudiantes

Análisis de Resultados:

Estos resultados sugieren que la mayoría de los niños evaluados tienen la capacidad de identificar correctamente el personaje principal de una historia, lo que indica que han adquirido habilidades básicas de comprensión lectora. Sin embargo,

existe una minoría de niños que aún no han alcanzado los aprendizajes requeridos. Esto puede deberse a una variedad de factores, incluyendo la falta de acceso a recursos educativos, problemas de aprendizaje, o problemas en el ambiente familiar.

Es importante destacar que la identificación del personaje principal en una historia es una habilidad fundamental para el desarrollo de la comprensión lectora. La capacidad de los niños para identificar correctamente el personaje principal puede ser utilizada como un indicador del nivel de comprensión lectora que han alcanzado.

Pregunta: 2. Logra identificar las acciones del personaje

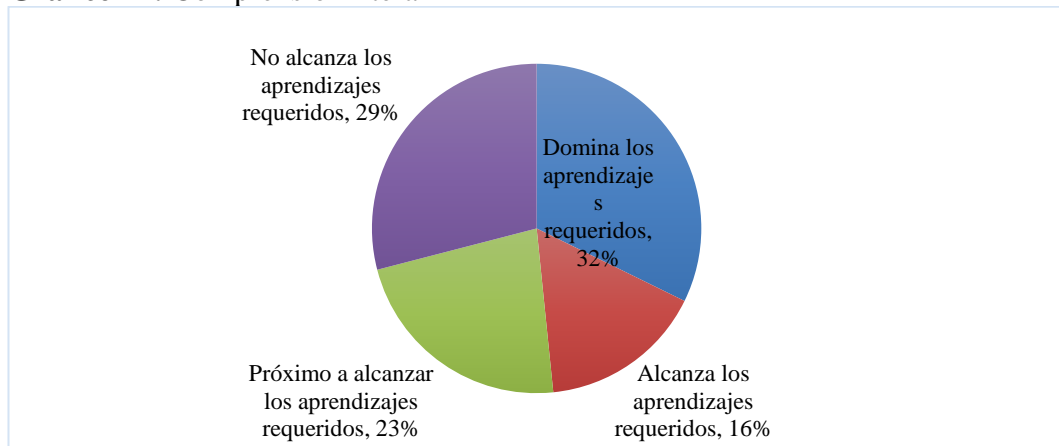
Tabla 21: Comprensión literal

	Frecuencia	Porcentaje
Domina los aprendizajes requeridos	10	32%
Alcanza los aprendizajes requeridos	5	16%
Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	7	23%
No alcanza los aprendizajes requeridos	9	29%

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Prueba a estudiantes

Gráfico 14: Comprensión literal



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Prueba a estudiantes

Análisis de Resultados:

Estos resultados indican que la mayoría de los niños evaluados no han alcanzado los aprendizajes requeridos para la comprensión literal de una historia. Esto puede deberse a una variedad de factores, como la falta de acceso a recursos educativos, problemas de aprendizaje, o dificultades en el ambiente familiar. Es importante señalar que la comprensión literal es un paso fundamental en la comprensión lectora, ya que permite a los niños comprender la información explícita presente en la historia.

Pregunta: 3. Logra inferir porque el personaje principal realiza acciones

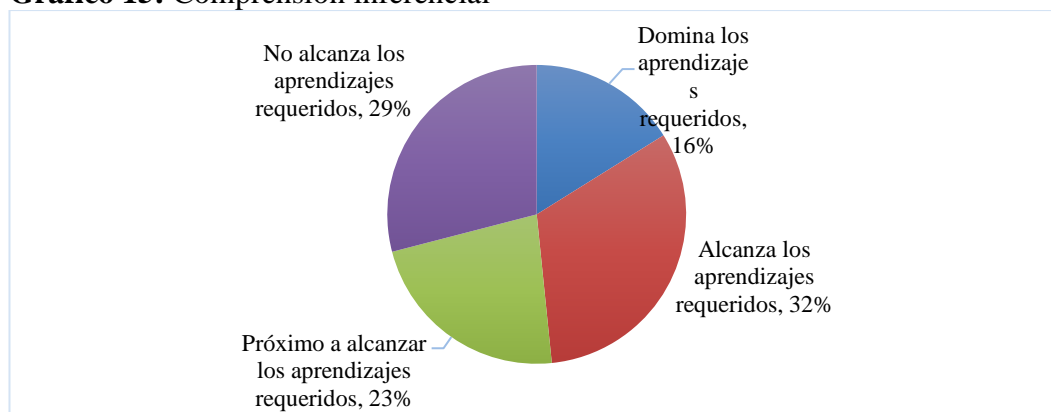
Tabla 22: Comprensión inferencial

	Frecuencia	Porcentaje
Domina los aprendizajes requeridos	5	16%
Alcanza los aprendizajes requeridos	10	32%
Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	7	23%
No alcanza los aprendizajes requeridos	9	29%

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Prueba a estudiantes

Gráfico 15: Comprensión inferencial



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Prueba a estudiantes

Análisis de Resultados:

Estos resultados sugieren que hay una variedad de niveles de comprensión de la lectura entre los niños evaluados, lo que puede deberse a diferencias en la habilidad lectora, la experiencia previa de lectura y otros factores. Es importante tener en cuenta que la comprensión inferencial es un nivel más complejo de comprensión de la lectura y puede requerir más habilidades cognitivas y experiencia de lectura para dominarla.

En general, estos resultados sugieren que los niños tienen dificultades para desarrollar habilidades cognitivas complejas de comprensión lectora, como la identificación de la intención comunicativa, la autorregulación de la comprensión, y la construcción de significados a partir de las relaciones entre elementos del texto.

Es importante diseñar estrategias pedagógicas que permitan fortalecer estas habilidades en los estudiantes para mejorar su comprensión lectora.

Parte 2: Narrativa

Destreza

Desarrollar progresivamente autonomía y calidad en el proceso de escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos, acontecimientos de interés y descripciones de objetos, animales, lugares y personas; aplicando la planificación en el proceso de escritura (con organizadores gráficos de acuerdo con la estructura del texto)

Pregunta 4: Escribir una historia a partir de imágenes

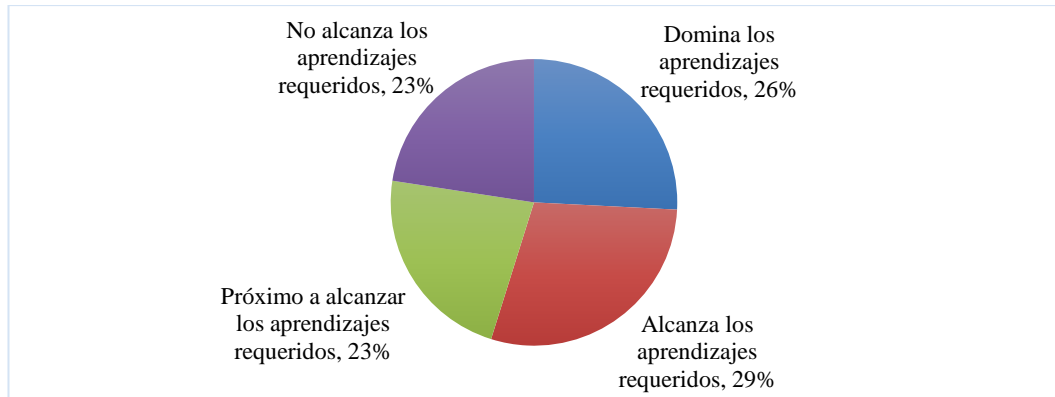
Tabla 23: Narrativa a partir de una imagen

	Frecuencia	Porcentaje
Domina los aprendizajes requeridos	8	26%
Alcanza los aprendizajes requeridos	9	29%
Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	7	23%
No alcanza los aprendizajes requeridos	7	23%

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Prueba a estudiantes

Gráfico 16: Narrativa a partir de una imagen



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Prueba a estudiantes

Análisis de Resultados:

En general, estos resultados sugieren que los niños tienen dificultades para desarrollar habilidades de narrativa a partir de una imagen. Es importante diseñar estrategias pedagógicas que permitan fortalecer esta habilidad en los estudiantes para mejorar su capacidad de construir narrativas coherentes a partir de imágenes. Algunas estrategias que se podrían implementar incluyen la realización de ejercicios de escritura de narrativas a partir de imágenes, el uso de modelos de narrativas exitosas y la retroalimentación constante sobre el uso de conectores, atributos, adjetivos calificativos y posesivos

Parte 3: Hábito lector

Destreza

Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria.

Pregunta 5: Frecuencia de lectura

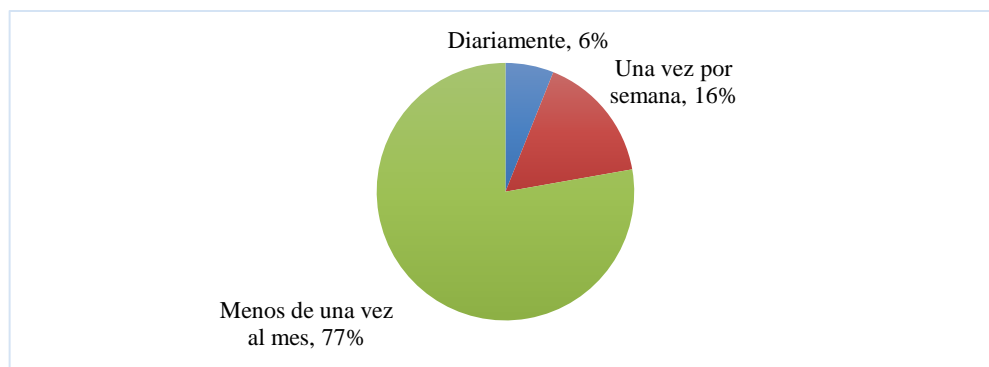
Tabla 24: Frecuencia de lectura

	Frecuencia	Porcentaje
Diariamente	2	6%
Una vez por semana	5	16%
Menos de una vez al mes	24	77%

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Prueba a estudiantes

Gráfico 17: Frecuencia de lectura



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Prueba a estudiantes

Análisis de Resultados:

Según los resultados presentados, se puede interpretar lo siguiente; la mayoría de los niños lee menos de una vez al mes. Esto sugiere que el hábito de lectura no está siendo fomentado en la población estudiada.

Solo un pequeño porcentaje de los niños lee diariamente, lo que indica que la práctica de lectura diaria no es común en esta población. Por otro lado un 16% de los niños lee una vez por semana, lo que sugiere que algunos niños están tratando de leer con una cierta frecuencia.

Pregunta 6: ¿Lees en tu tiempo libre?

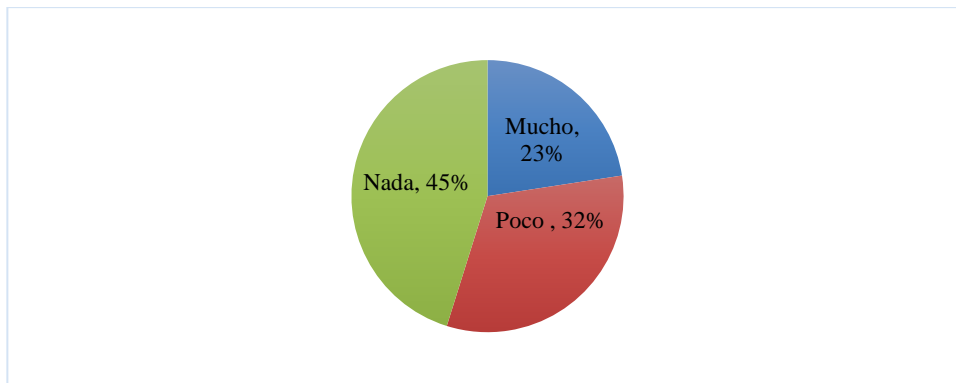
Tabla 25: Tiempo libre dedicado a la lectura

Tiempo	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	7	23%
Poco	10	32%
Nada	14	45%

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Prueba a estudiantes

Gráfico 18: Tiempo libre dedicado a la lectura



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Prueba a estudiantes

Análisis de Resultados:

Esto sugiere que hay una proporción significativa de niños que no están interesados en la lectura durante su tiempo libre. Por lo tanto, podríamos investigar más a fondo las posibles razones detrás de esta falta de interés en la lectura. También podemos considerar el diseño de programas o actividades que puedan ayudar a fomentar el hábito de la lectura en niños.

Pregunta 7: ¿Cuál es el motivo por el que lees?

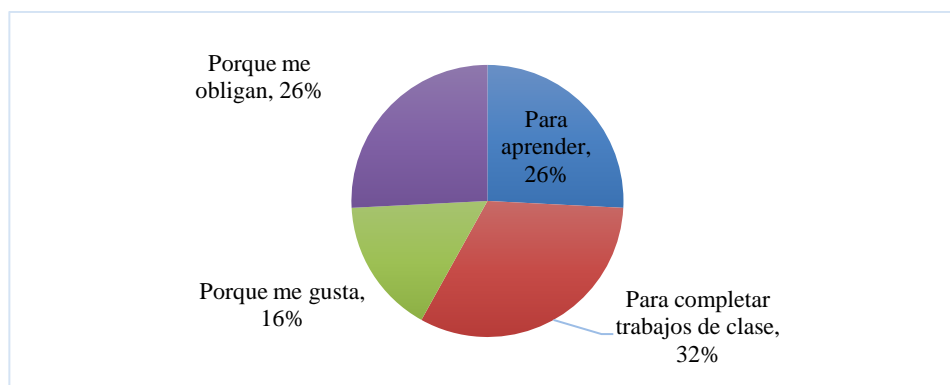
Tabla 26: Motivación para leer

Motivo	Frecuencia	Porcentaje
Para aprender	8	26%
Para completar trabajos de clase	10	32%
Porque me gusta	5	16%
Porque me obligan	8	26%

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Prueba a estudiantes

Gráfico 19: Motivación para leer



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Prueba a estudiantes

Análisis de Resultados:

Se puede observar que hay una distribución equilibrada en cuanto a las razones por las que leen. En primer lugar, la mayoría de los niños declararon que leen para completar sus trabajos de clase, lo que sugiere que la lectura es vista como una tarea obligatoria por muchos estudiantes.

Por otro lado, los niños indicaron que leen porque se les obliga a hacerlo, lo que podría indicar que la lectura no es algo que disfrutan o que encuentran interesante.

También cerca de la cuarta parte de los niños afirmaron que leen para aprender, lo que sugiere que ven la lectura como una fuente de conocimiento y aprendizaje. Finalmente, una minoría de los niños declararon que leen porque simplemente les gusta hacerlo.

En conclusión, estos resultados sugieren que hay una variedad de motivos por los que los niños leen, desde el interés por el aprendizaje hasta la necesidad de cumplir con tareas escolares. Es importante considerar estos motivos al diseñar programas de fomento de la lectura y promover el hábito de la lectura en los niños.

Pregunta 8: ¿Qué tipo de libros te gusta leer?

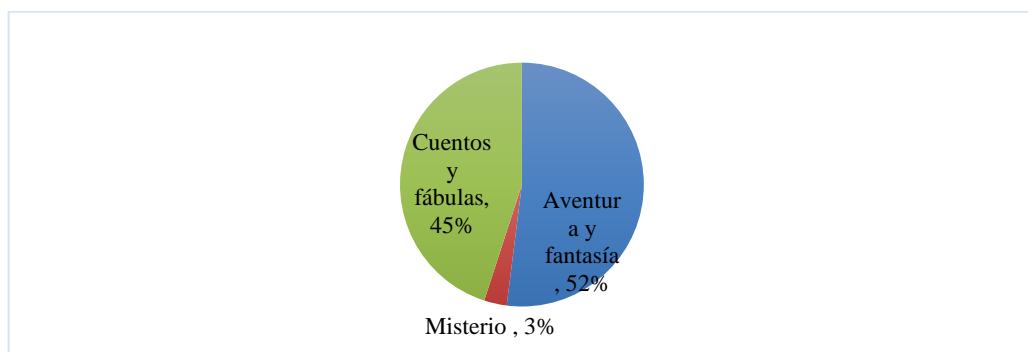
Tabla 27: Tipos de libro preferidos

Tipo de libro	Frecuencia	Porcentaje
Aventura y fantasía	16	52%
Misterio	1	3%
Cuentos y fábulas	14	45%

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Prueba a estudiantes

Gráfico 20: Tipos de libro preferidos



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Prueba a estudiantes

Análisis de Resultados:

En general, estos resultados sugieren que el hábito de lectura no es común en la población estudiada, y que la preferencia de géneros literarios está sesgada hacia aventuras y fantasía, y cuentos y fábulas. Es importante diseñar estrategias pedagógicas que permitan fomentar el hábito de lectura en los estudiantes y que promuevan la exploración de diferentes géneros literarios, incluyendo aquellos que no son tan populares entre los estudiantes. Algunas estrategias que se podrían implementar incluyen la realización de actividades de lectura en grupo, la

promoción de clubes de lectura, la selección de textos variados y el fomento de la lectura en familia y en el tiempo libre.

Pregunta 9: ¿Cuáles son los lugares donde lees habitualmente?

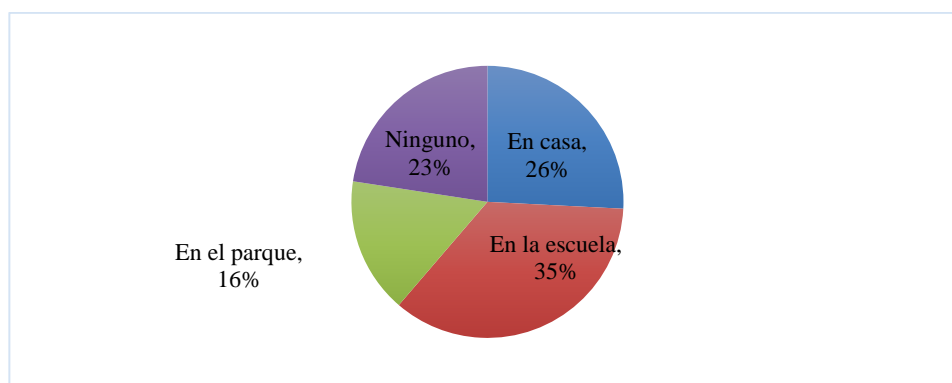
Tabla 28: Lugares preferidos para leer

Lugares	Frecuencia	Porcentaje
En casa	8	26%
En la escuela	11	35%
En el parque	5	16%
Ninguno	7	23%

Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Prueba a estudiantes

Gráfico 21: Lugares preferidos para leer



Elaborado por: Morocho, E. 2022

Fuente: Prueba a estudiantes

Análisis de Resultados:

Al analizar las respuestas de los niños frente a la pregunta "¿Cuáles son los lugares donde lees habitualmente?", podemos observar que la mayoría de ellos la mayoría indicaron que leen en la escuela. Esto no es sorprendente, ya que la escuela es un lugar donde se espera que los estudiantes lean como parte de su educación formal.

Por otro lado parte de los niños declararon que leen en casa, lo que sugiere que hay un número significativo de niños que leen en un entorno familiar y cómodo. También es interesante observar que la minoría de los niños leen en el parque, lo

que sugiere que algunos niños pueden preferir leer al aire libre o en un entorno más relajado.

Sin embargo, es preocupante que parte de los niños declararon que no leen en ningún lugar habitualmente. Esto podría indicar una falta de interés en la lectura o una falta de acceso a materiales de lectura adecuados.

En conclusión, estos resultados sugieren que la escuela es un lugar importante donde los niños leen, pero también hay una variedad de lugares donde los niños prefieren leer. Es importante fomentar la lectura en diferentes entornos y asegurarse de que los niños tengan acceso a materiales de lectura adecuados.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Nombre de la propuesta

Narrativa digital en el hábito de la lectoescritura en estudiantes de educación básica elemental

Definición del tipo de producto

La narrativa digital en el campo de la educación se refiere al uso de tecnologías digitales para contar historias y transmitir conocimientos de manera interactiva. Esto incluye el uso de medios como videos, imágenes, audio, juegos y aplicaciones móviles para mejorar la comprensión y la retención del conocimiento.

Una de las ventajas de la narrativa digital es que permite a los estudiantes interactuar con el contenido de manera activa, en lugar de simplemente consumirlo de manera pasiva. Esto puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades críticas, como la resolución de problemas y la toma de decisiones. Además, la narrativa digital también puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades digitales esenciales, como el uso de herramientas tecnológicas y la navegación en línea. Esto es especialmente importante en un mundo cada vez más digital, donde estas habilidades son cada vez más valiosas en el lugar de trabajo.

Otra ventaja de la narrativa digital es que puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una mayor comprensión cultural y empatía. Por ejemplo, los estudiantes

pueden interactuar con personajes y historias de diferentes culturas a través de la narrativa digital, lo que les ayuda a desarrollar una mayor comprensión y respeto por las diferencias culturales.

En resumen, la narrativa digital en el campo de la educación se refiere al uso de tecnologías digitales para contar historias y transmitir conocimientos de manera interactiva. Ofrece ventajas como la interactividad, el desarrollo de habilidades críticas y digitales, y la comprensión cultural y empatía.

La narrativa digital es una herramienta valiosa para el aprendizaje y la enseñanza, ya que permite a los estudiantes interactuar con el contenido de manera activa y participativa. Los espacios en línea proporcionan una plataforma para el desarrollo de habilidades digitales, como la creación de contenido multimedia y la colaboración en tiempo real, lo que puede mejorar el aprendizaje y la retención del conocimiento. Además, los espacios en línea también pueden ser utilizados para fomentar la creatividad y la innovación en el aula, permitiendo a los estudiantes experimentar con diferentes formas de narrativa digital y aprender de una manera más interactiva y lúdica.

Las páginas web pueden ser un recurso valioso para informar a los estudiantes sobre la narrativa digital como herramienta educativa para el hábito lector. Al proporcionar a los estudiantes acceso a ejemplos de narrativa digital, pueden aprender sobre las diferentes formas en que se puede contar una historia a través de medios digitales. Además, las páginas web también pueden proporcionar recursos educativos, como tutoriales y actividades, para ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades en la creación de narrativa digital. Esto puede ayudar a fomentar el hábito lector al permitir que los estudiantes experimenten con diferentes formas de contar historias y se sientan más motivados a leer y crear contenido en línea.

Metodología

La metodología ERCA es un proceso de aprendizaje basado en la propuesta teórica de David Kolb y consta de cuatro momentos: Experiencia, Reflexión, Conceptualización y Aplicación. La experiencia es el punto de partida para el aprendizaje y su intensidad y grado de emotividad influyen en el éxito en el aprendizaje. La reflexión es una acción natural a través de la cual se explica los resultados, emociones o sensaciones de una experiencia. Durante esta etapa, es importante que los estudiantes tengan la oportunidad de analizar lo sucedido. La conceptualización implica la sistematización de las ideas construidas durante la reflexión, con el aporte del docente sobre el tema tratado. Finalmente, en la aplicación, los estudiantes interactúan y realizan actividades para aplicar los nuevos conocimientos adquiridos en situaciones nuevas.

El proceso puesto en marcha pretende alinearse a lo propuesto por la narrativa digital, el contar historias es un recorrido que atrae al estudiante de manera envolvente de tal manera que se involucra y adquiere protagonismo, que es decir la clase se inicia con actividades de E (Experiencia) en este momento se introduce el tema, se recurren a enlazar los conocimientos previos a través de dinámicas motivadoras a su vez se presentan los personajes y se aclaran las instrucciones. Posteriormente se realiza un proceso de ejecución donde el estudiante pone en práctica los conocimientos y se generan espacios para la Reflexión participativa de las actividades realizadas. En las dinámicas se realizan actividades donde los estudiantes conceptualizan las ideas que construyeron por medio de intercambio de ideas y retroalimentación y finalmente se generan espacios de Aprendizaje significativo al interactuar directamente con cada herramienta seleccionada.

En este enfoque, los estudiantes son considerados como miembros activos de una comunidad de aprendizaje, y se les anima a participar activamente en el proceso de aprendizaje. Se les da la oportunidad de compartir sus conocimientos y experiencias, y se les anima a ayudar a sus compañeros a aprender.

Objetivos del área de Lengua y Literatura

Al término de la escolarización obligatoria, como resultado de los aprendizajes en el área de Lengua y Literatura, los estudiantes serán capaces de alcanzar los objetivos propuestos en la tabla 1.

Tabla 1: OG.LL. Objetivos generales de Lengua y Literatura

Objetivo	Descripción
OG.LL.1.	Desempeñarse como usuarios competentes de la cultura escrita en diversos contextos personales, sociales y culturales para actuar con autonomía y ejercer una ciudadanía plena.
OG.LL.2.	Valorar la diversidad lingüística a partir del conocimiento de su aporte a la construcción de una sociedad intercultural y plurinacional, en un marco de interacción respetuosa y de fortalecimiento de la identidad.
OG.LL.3.	Evaluar, con sentido crítico, discursos orales relacionados con la actualidad social y cultural para asumir y consolidar una perspectiva personal.
OG.LL.4.	Participar de manera fluida y eficiente en diversas situaciones de comunicación oral, formales y no formales, integrando los conocimientos sobre la estructura de la lengua oral y utilizando vocabulario especializado, según la intencionalidad del discurso
OG.LL.5.	Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y meta cognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.
OG.LL.6.	Seleccionar textos, demostrando una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible en diversas fuentes para hacer uso selectivo y sistemático de la misma.

OG.LL.7.	Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos.
OG.LL.8.	Aplicar los conocimientos sobre los elementos estructurales y funcionales de la lengua castellana en los procesos de composición y revisión de textos escritos para comunicarse de manera eficiente.
OG.LL.9.	Seleccionar y examinar textos literarios, en el marco de la tradición nacional y mundial, para ponerlos en diálogo con la historia y la cultura.
OG.LL.10.	Apropiarse del patrimonio literario ecuatoriano, a partir del conocimiento de sus principales exponentes, para construir un sentido de pertenencia.
OG.LL.11.	Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje.

Fuente: MINEDU Desarrollo del currículo (2020-2021)

Objetivos del subnivel de Lengua y Literatura

El Ministerio de Educación en el diseño curricular priorizado, plantea como objetivos del área de Lengua y Literatura, para que sean alcanzados con los estudiantes, los que a continuación se presentan en la tabla 2.

Tabla 2: O.LL. Objetivos de Lengua y Literatura del subnivel básica elemental.

Objetivo	Descripción
O.LL.2.1.	Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos y las situaciones comunicativas, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos.

O.LL.2.2	Valorar la diversidad lingüística y cultural del país mediante el conocimiento y uso de algunas palabras y frases de las lenguas originarias, para fortalecer el sentido de identidad y pertenencia.
O.LL.2.3	Participar en situaciones de comunicación oral propias de los ámbitos familiar y escolar, con capacidad para escuchar, mantener el tema del diálogo y desarrollar ideas a partir del intercambio.
O.LL.2.4.	Comunicar oralmente sus ideas de forma efectiva mediante el uso de las estructuras básicas de la lengua oral y vocabulario pertinente a la situación comunicativa.
O.LL.2.5.	Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.
O.LL.2.6.	Desarrollar las habilidades de pensamiento para fortalecer las capacidades de resolución de problemas y aprendizaje autónomo mediante el uso de la lengua oral y escrita.
O.LL.2.7.	Usar los recursos de la biblioteca del aula y explorar las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria.
O.LL.2.8.	Escribir relatos y textos expositivos y descriptivos, en diversos soportes disponibles, y emplearlos como medios de comunicación y expresión del pensamiento.
O.LL.2.9.	Reflexionar sobre los patrones semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales para aplicarlos en sus producciones escritas.
O.LL.2.10.	Apropiarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura.
O.LL.2.11.	Apreciar el uso estético de la palabra, a partir de la escucha y la lectura de textos literarios, para potenciar la imaginación,

	la curiosidad, la memoria y desarrollar preferencias en el gusto literario.
O.LL.2.12.	Demostrar una relación vívida con el lenguaje en la interacción con los textos literarios leídos o escuchados para explorar la escritura creativa.

Fuente: MINEDU Desarrollo del currículo (2020-2021)

Bloques curriculares de Lengua y Literatura en la básica elemental

Según lo que se estipula en el diseño curricular por parte del MINEDUC (2021) se expone que,

Los bloques curriculares, entendidos como elementos que articulan e incluyen un conjunto de destrezas con criterio de desempeño en la asignatura de Lengua y Literatura, integran, en forma transversal, habilidades de indagación científica, habilidades cognitivas de diferente nivel de pensamiento, que se desarrollan a partir de criterios didácticos, pedagógicos y epistemológicos, propios de los ámbitos del conocimiento y de la experiencia. (MINEDUC, 2021)

Está estructurado por 4 Unidades Microcurriculares:

- 1.- Unidad: LA LENGUA EN TODAS PARTES
- 2.- Unidad: LO QUE QUIERO SER CUANDO SEA GRANDE
- 3.- Unidad: CON CARTELES Y PANCARTAS MI PENSAMIENTO CRECE
- 4.- Unidad: APRENDO NUEVOS IDIOMAS DE FORMA DIVERTIDA

Destrezas con criterio de desempeño:

Según MINEDU (2016) manifiesta que la definición de este término deriva del Currículo Nacional. Este documento define a la destreza como: “los aprendizajes básicos que se aspira a promover en los estudiantes” (p. 21). Estos aprendizajes son vistos en un sentido amplio, involucrando “procedimientos de

diferente nivel de complejidad, hechos, conceptos, explicaciones, actitudes, valores, normas” (MINEDU 2016 p. 21).

Bajo estas apreciaciones curriculares, se pone en evidencia que las destrezas con criterio de desempeño conllevan un proceso para su efectiva adquisición. Por lo tanto, adquirir una destreza significa que el estudiante puede transferir el aprendizaje a situaciones concretas y en actitudes.

Matriz de destrezas con criterio de desempeño de la asignatura de Lengua y Literatura para la Básica Elemental.

Unidad	Bloque	Destrezas Imprescindibles
1.-LA LENGUA EN TODAS PARTES	LENGUA Y CULTURA	LL.2.1.1. Distinguir la intención comunicativa (persuadir, expresar emociones, informar, requerir, etc.) que tienen diversos textos de uso cotidiano desde el análisis del propósito de su contenido.
	COMUNICACIÓN ORAL	LL.2.2.1. Compartir de manera espontánea sus ideas, experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana.
	LECTURA	LL.2.3.5. Desarrollar estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos. LL.2.5.3 Recrear textos literarios leídos o escuchados (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de

		autor) con diversos medios y recursos (incluidas las TIC)
2 LO QUE QUIERO SER CUANDO SEA GRANDE.	LENGUA Y CULTURA	<p>LL.2.1.1. Distinguir la intención comunicativa (persuadir, expresar emociones, informar, requerir, etc.) que tienen diversos textos de uso cotidiano desde el análisis del propósito de su contenido</p> <p>LL.2.2.1. Compartir de manera espontánea sus ideas, experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana.</p>
	LECTURA	<p>LL.2.3.1. Construir los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza, diferencia, objeto atributo, antecedente consecuente, secuencia temporal, problema solución, concepto ejemplo.</p> <p>LL.2.4.4. Escribir descripciones de objetos, animales, lugares y personas ordenando las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas, por medio de conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos, en situaciones comunicativas que lo requieran.</p>

		LL.2.5.1. Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria.
3.- CON CARTELES Y PANCARTAS MI PENSAMIENTO CRECE	LENGUA Y CULTURA	LL.2.1.3. Reconocer palabras y expresiones propias de las lenguas originarias y/o variedades lingüísticas del Ecuador, en diferentes tipos de textos de uso cotidiano, e indagar sobre sus significados en el contexto de la interculturalidad y pluriculturalidad.
	COMUNICACIÓN ORAL	LL.2.2.1. Compartir de manera espontánea sus ideas, experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana.
	LECTURA	LL.2.3.1. Construir los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza, diferencia, objeto-atributo, antecedente consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto ejemplo.

	ESCRITURA	LL.2.4.4. Escribir descripciones de objetos, animales, lugares y personas ordenando las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas, por medio de conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos, en situaciones comunicativas que lo requieran.
	LITERATURA	LL.2.5.1. Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria
4.- APRENDO NUEVOS IDIOMAS DE FORMA DIVERTIDA	LENGUA Y CULTURA	LL.2.1.3. Reconocer palabras y expresiones propias de las lenguas originarias y/o variedades lingüísticas del Ecuador, en diferentes tipos de textos de uso cotidiano, e indagar sobre sus significados en el contexto de la interculturalidad y pluriculturalidad.
	COMUNICACIÓN ORAL	LL.2.2.5. Realizar exposiciones orales sobre temas de interés personal y grupal en el contexto escolar.
	LECTURA	LL.2.3.1. Construir los significados de un texto a partir del

		establecimiento de relaciones de semejanza, diferencia, objeto-atributo, antecedente consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto ejemplo.
	ESCRITURA	LL.2.4.1. Desarrollar progresivamente autonomía y calidad en el proceso de escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos, acontecimientos de interés y descripciones de objetos, animales, lugares y personas; aplicando la planificación en el proceso de escritura (con organizadores gráficos de acuerdo con la estructura del texto), teniendo en cuenta la conciencia lingüística (semántica, sintáctica, léxica y fonológica) en cada uno de sus pasos.
	LITERATURA	LL.2.5.1. Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria.

Fuente: MINEDU Desarrollo del currículo priorizado (2020-2021)

Introducción

La narrativa digital es un recurso tecnológico que ha ganado gran importancia en la educación en los últimos años. El uso de la narrativa digital como un recurso para desarrollar la lectura y escritura tiene muchos beneficios, ya que permite a los estudiantes aprender de manera interactiva y lúdica.

En primer lugar, la narrativa digital es un recurso que permite a los estudiantes aprender de manera interactiva. Los estudiantes pueden interactuar con la historia, tomar decisiones y ver las consecuencias de sus acciones. Esto les ayuda a comprender mejor la historia y a desarrollar su capacidad para tomar decisiones y razonar.

En segundo lugar, la narrativa digital es un recurso que fomenta la creatividad y la imaginación de los estudiantes. Los estudiantes pueden crear sus propias historias y personajes, lo que les permite expresarse de manera libre y desarrollar su creatividad.

En tercer lugar, la narrativa digital es un recurso que ayuda a los estudiantes a desarrollar su habilidad de lectura y escritura. Los estudiantes aprenden a leer y escribir mientras interactúan con la historia, lo que les ayuda a desarrollar su comprensión lectora y su habilidad para escribir de manera coherente y coherente.

Además, la narrativa digital es un recurso que permite a los estudiantes aprender de manera lúdica. Los estudiantes disfrutan interactuando con la historia y están más motivados para aprender. Esto les ayuda a mantener su interés en la lectura y escritura a lo largo del tiempo.

En conclusión, el uso de la narrativa digital como un recurso tecnológico para desarrollar la lectura y escritura es muy importante. Ofrece a los estudiantes una manera interactiva y lúdica de aprender, lo que les ayuda a desarrollar su capacidad para tomar decisiones y razonar, su creatividad, su habilidad de lectura y escritura y su interés en la lectura y escritura. Es un recurso que debe ser aprovechado por los educadores para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes.

Objetivo general

Diseñar una página web de hábitos lectoescritores con la utilización de narrativas digitales, para el 3ro año de EGB media.

Objetivos específicos

Seleccionar recursos digitales para desarrollar actividades de narrativa digital.

Diseñar actividades sencillas para la ejecución en comunidad de estudiantes con guía del docente

Estructurar una página web para el uso asincrónico de estudiantes y docentes

Estructura de la propuesta

Tabla N° 1 Actividades propuestas

Actividad	Nombre	Objetivo
1	Encuentra los personajes con Creaza	Desarrollar una actividad para la narrativa digital empleando la aplicación Creaza.
2	Un encuentro familiar	Fomentar el hábito lector por medio de la creación e intercambio de historias creadas por cada estudiante empleando fotografías
3	Creando un comic con SnackTools	Enseñar a los estudiantes a resumir una Historia de un Comic y replicar desde su propia imaginación el documento.
4	Creando mi libro con SimpleBooklet	Fomentar la capacidad de redactar historias y transformarla en narrativa digital
5	Digitalizando historias con BiteSlide	Fomentar la creatividad y el interés en la lectura y en la narrativa digital

6	Reescribiendo historias con Boom Writer	Estimular la lectura en el hogar y la comprensión lectora empleando BoomWriter
7	Superhéroes en el Ecuador con StoryJumper	Realizar una actividad de narrativa digital para el hábito de lectura y escritura usando la herramienta StoryJumper
8	Un cuento digital con Storybird	Fomentar la lectura de cuentos en el hogar y la comprensión lectora por medio de la narrativa digital

Elaborado por: Morocho, E. 2022

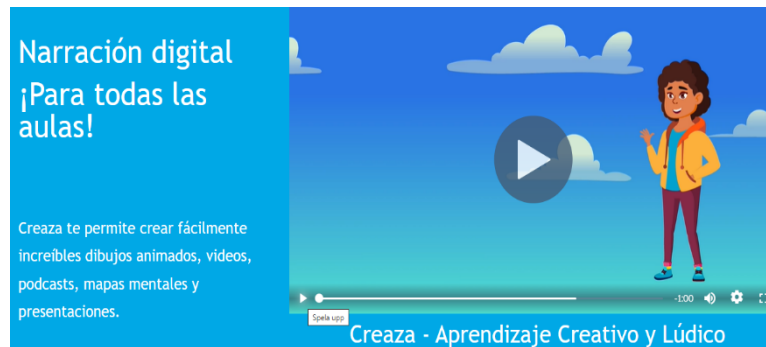
Desarrollo

La narrativa digital para la lectoescritura es una manera de mejorar la comprensión de la lectura y la escritura a través de la tecnología. Esto se logra por medio de la creación de contenido interactivo y entornos digitales para ayudar a los estudiantes a mejorar su comprensión lectora y escritora.

Las aplicaciones de la narrativa digital para la lectoescritura incluyen el uso de software interactivo para ayudar a los estudiantes a mejorar su comprensión de la lectura y la escritura. También se pueden emplear herramientas digitales para la creación de contenidos interactivos que logren captar la atención de los estudiantes, fomentando así el hábito lector.

La narrativa digital para la lectoescritura se puede utilizar de muchas maneras diferentes para ayudar a los estudiantes a mejorar su comprensión de la lectura y la escritura, por ejemplo, se pueden utilizar herramientas digitales para crear contenido interactivo, como juegos, videos y otros recursos para ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades. Los beneficios de la narrativa para la lectura y la escritura incluyen una mejora en la comprensión y un mejor entendimiento de los contenidos.

Actividad 1 Creaza



1.- Introducción a la aplicación

Creaza es una plataforma educativa en línea que ofrece una variedad de herramientas y recursos para ayudar a los estudiantes y maestros a crear y compartir contenido educativo. Algunas de las herramientas disponibles en Creaza incluyen un editor de videos, un creador de historietas, un editor de audio y un creador de mapas mentales.

Los recursos de Creaza pueden utilizarse en la educación de varias maneras. Por ejemplo, los maestros pueden utilizar las herramientas de Creaza para crear videos educativos, historietas y mapas mentales para ayudar a sus estudiantes a comprender mejor el contenido. Los estudiantes también pueden utilizar las herramientas de Creaza para crear proyectos y presentaciones para clase, y pueden compartir sus creaciones con sus compañeros de clase y maestros. También pueden utilizar las herramientas para crear presentaciones y proyectos para exposiciones y concursos escolares.

Creaza se puede utilizar de varias maneras para crear narrativas digitales. Algunas de las herramientas disponibles en Creaza que pueden ayudar a los estudiantes y maestros a crear narrativas digitales incluyen:

- Editor de videos: Con esta herramienta, los estudiantes pueden crear videos que cuentan una historia utilizando imágenes, audio y texto.
- Creador de historietas: Esta herramienta permite a los estudiantes crear historietas digitales utilizando una variedad de personajes, escenas y diálogos.

- Editor de audio: Con esta herramienta, los estudiantes pueden grabar y editar audio para crear una narración para su historia.
- Creador de mapas mentales: Los estudiantes pueden utilizar esta herramienta para organizar y planificar sus historias, creando un esquema visual de los personajes, escenas y eventos principales.
- Creador de presentaciones: Con esta herramienta los estudiantes pueden crear presentaciones multimedia para contar su historia.

Además, Creaza también ofrece la posibilidad de colaborar y compartir las creaciones con otros estudiantes y maestros, lo que permite una mayor interacción y feedback en la creación y mejora de las narrativas digitales.

2.- Trabajar con la actividad

Nombre de la actividad: Encuentra los personajes con Creaza

Objetivo de la actividad: Desarrollar una actividad para la narrativa digital empleando la aplicación Creaza.

Proceso:

Experiencia: Crear una base de conocimiento para los estudiantes

Realizar una actividad de narrativa digital para el hábito de lectura y escritura usando la herramienta Creaza, puede ser una excelente manera de involucrar a los estudiantes en el aprendizaje y fomentar el amor por la lectura y escritura.

Como acceder a Creaza

<https://web.creaza.com/en/>

Tutorial

https://www.youtube.com/watch?v=Jb77LDnoMUI&ab_channel=JuanFerAcevedo

Paso 1:

Para comenzar, selecciona la opción de "Crear una historia" en Creaza y elige una plantilla para tu actividad. A continuación, puedes personalizar la historia agregando imágenes, textos y sonidos para hacerla más atractiva para los estudiantes.

Lectura para recrear:

El gato Vladimir

Como todas las mañanas de invierno el gatito Vladimir está asomado a la ventana ¡Es un minino muy curioso! Le encanta ver nevar sobre los tejados y a los niños jugando sobre el parque cubierto de blanco. A través del cristal escucha sus risas y se entretiene observando cómo hacen divertidos y rechonchos muñecos de nieve.

Con sus manitas protegidas con guantes de lana, los pequeños forman dos bolas: una grande para el cuerpo y otra más pequeña para la cabeza. Después, le ponen botones en la tripa y dos piedras redonditas en el lugar de los ojos. La nariz es una zanahoria larguirucha y dos palitos son los brazos. Una niña pelirroja se quita la bufanda y la enrosca en el cuello del pasmado muñeco. En su cabeza, ponen un gorro de lana de tres alegres colores ¡Le queda pequeño pero muy gracioso!

Los niños aplauden cuando ven el resultado. Hacen un corro y dan vueltas alrededor de él mientras cantan canciones.

Vladimir bosteza y piensa en lo resbaladiza y fría que debe estar esa nieve. Se aleja de la ventana y se tumba en su suave y calentito cojín junto al radiador, satisfecho de vivir en una casa tan confortable.

Reflexión: interactuar con los niños explicando cómo utilizar las herramientas

Descripción:

- Solicitar a los niños que ingresen a Creaza
- Guiarlos para el uso de la herramienta

Conceptualización: Los niños tras conocer el objeto de la actividad sintetizan sus ideas para ponerlas en prácticas

- Suministrarles la lectura del Gato Vladimir
- Indicar que pueden usar imágenes de la Web que ellos deseen que les refleje la historia.

Aplicación: En esta etapa los niños interactúan con los ejercicios y actividades.

Paso 2

Una vez que la historia esté lista, los estudiantes pueden leerla y responder preguntas relacionadas con el contenido

- ¿Qué hacía el Gato Vladimir todas las mañanas?
- ¿De qué es la nariz del muñeco de nieve?
- ¿Por qué está satisfecho Vladimir?

Paso 3

Para evaluar el progreso de los estudiantes, puedes utilizar la herramienta de evaluación de Creaza para calificar su comprensión de la historia y su habilidad para escribir de manera coherente y coherente.

En resumen, la herramienta Creaza ofrece una gran variedad de opciones para crear una actividad de narrativa digital atractiva y educativa para fomentar el hábito de lectura y escritura en los estudiantes.

Actividad 2 5CardFlickr



1.- Introducción a la aplicación

5CardFlickr es una herramienta digital que puede ser empleada como herramienta para la narrativa digital. Fue desarrollada por la Universidad de Harvard, y funciona empleando 5 fotos que los usuarios deseen para crear historias.

2.- Trabajar con la actividad

Nombre de la actividad: Un encuentro familiar

Objetivo de la actividad: Fomentar el hábito lector por medio de la creación e intercambio de historias creadas por cada estudiante empleando fotografías

Proceso:

Experiencia: Crear una base de conocimiento para los estudiantes

Realizar una actividad de narrativa digital para el hábito de lectura y escritura usando la herramienta 5CardFlickr, puede ser una excelente manera de involucrar a los estudiantes en el aprendizaje y fomentar el amor por la lectura y escritura.

Cómo acceder a 5CardFlickr

<https://5card.cogdogblog.com/index.php>

Introducción

Paso 1

Para comenzar, los estudiantes deben seleccionar 5 imágenes de la plataforma de Flickr. A continuación, deben escribir una historia corta utilizando las imágenes seleccionadas como inspiración.

Reflexión: interactuar con los niños explicando cómo utilizar las herramientas

Descripción

- Pedir a los estudiantes que tengan en formato digital 5 fotos de algún momento familiar

Conceptualización: Los niños tras conocer el objeto de la actividad sintetizan sus ideas para ponerlas en prácticas

- Pedir que inicien sesión en Flickr en el enlace mencionado con anterioridad
- Pedir que suban las 5 fotos en orden y que anexas una descripción en cada una que les permita contar el suceso

Paso 2

Una vez que las historias estén listas:

- Se intercambian las historias, compartiendo los enlaces
- Se realiza las lecturas

Aplicación: En esta etapa los niños interactúan con los ejercicios y actividades.

Paso 3

Para evaluar el progreso de los estudiantes, se pueden utilizar las siguientes premisas

- Comprensión de la historia
- Habilidad para escribir de manera coherente
- Interés por leer las historias de los compañeros
- Participación en la actividad

Esta actividad es una excelente manera de usar la tecnología para mejorar las habilidades literarias de los estudiantes, al mismo tiempo que les permite ser creativos y pensar fuera de la caja. Es importante recordar que durante esta actividad, se pueden incluir objetivos educativos específicos y establecer un plan de evaluación para medir el progreso de los estudiantes.

Actividad 3 Snack Tools



.- Introducción a la aplicación

SnackTools es un conjunto de herramientas en línea que se utilizan para crear y compartir contenido web. Entre las herramientas disponibles en SnackTools se incluyen un editor de videos, un creador de presentaciones, un creador de galerías de imágenes y un creador de formularios.

Los recursos de SnackTools pueden utilizarse en la educación de varias maneras. Por ejemplo, los maestros pueden utilizar el editor de videos para crear videos educativos que ilustran conceptos y temas, los estudiantes pueden utilizar el creador de presentaciones para crear presentaciones multimedia para sus proyectos y trabajos de investigación. También pueden utilizar el creador de formularios para crear encuestas y cuestionarios en línea para recolectar datos y opiniones de sus compañeros de clase.

En resumen, SnackTools ofrece una variedad de herramientas en línea que pueden utilizarse para crear y compartir contenido educativo, lo que permite a los estudiantes y maestros crear proyectos y presentaciones multimedia y colaborar y compartir su trabajo con otros.

SnackTools se puede utilizar para crear una variedad de narrativas digitales. Algunas de las herramientas disponibles en SnackTools que pueden ayudar a los estudiantes y maestros a crear narrativas digitales incluyen:

- Editor de videos: Con esta herramienta, los estudiantes pueden crear videos que cuentan una historia utilizando imágenes, audio y texto.
- Creador de presentaciones: Los estudiantes pueden utilizar esta herramienta para crear presentaciones multimedia que ilustran su historia utilizando imágenes, audio y texto.
- Creador de galerías de imágenes: Con esta herramienta, los estudiantes pueden crear galerías de imágenes que ilustran su historia y crear una narrativa visual.

- Creador de formularios: Los estudiantes pueden utilizar esta herramienta para crear encuestas y cuestionarios en línea relacionados con su historia para recolectar opiniones y datos de sus compañeros de clase.

Además, SnackTools también ofrece la posibilidad de compartir y colaborar con otros estudiantes y maestros, lo que permite una mayor interacción y feedback en la creación y mejora de las narrativas digitales.

2.- Trabajar con la actividad

Nombre de la actividad: Creando un comic con SnackTools

Objetivo de la actividad: Enseñar a los estudiantes a resumir una Historia de un Comic y replicar desde su propia imaginación el documento

Proceso:

Experiencia: Crear una base de conocimiento para los estudiantes

Realizar una actividad de narrativa digital para el hábito de lectura y escritura usando la herramienta Snacktools, puede ser una excelente manera de involucrar a los estudiantes en el aprendizaje y fomentar el amor por la lectura y escritura.

Cómo acceder

<https://www.snacktools.com/>

Tutorial

https://www.youtube.com/watch?v=VUrUGOLD78Q&ab_channel=ArielPizo

[Mosquera](#)

Introducción

Paso 1

Para comenzar, los estudiantes deben utilizar la herramienta Snacktools para crear una historieta o comic digital. Pueden incluir imágenes, videos y audio para hacer la historia más atractiva.

Reflexión: interactuar con los niños explicando cómo utilizar las herramientas

Descripción

- Pedirles a los estudiantes que encuentren en formato físico o digital un Comic de su preferencia. Se puede recomendar el siguiente enlace
- <https://comicpedia.blogspot.com/>
- Solicitar que ingresen a Snacktools

- Solicitar que realicen un resumen del comic escogido empleando la herramienta
- Guiar durante la elaboración

Conceptualización: Los niños tras conocer el objeto de la actividad sintetizan sus ideas para ponerlas en prácticas

Paso 2

Una vez que la historia esté lista, los estudiantes pueden leerla para sus otros compañeros.

Se deben armar equipos de trabajo para realizar el análisis de 5 historietas, respondiendo las siguientes preguntas:

- ¿De qué trata el comic?
- ¿Quién es el personaje principal?
- ¿Cuál es el inicio, desarrollo y desenlace de la historia?

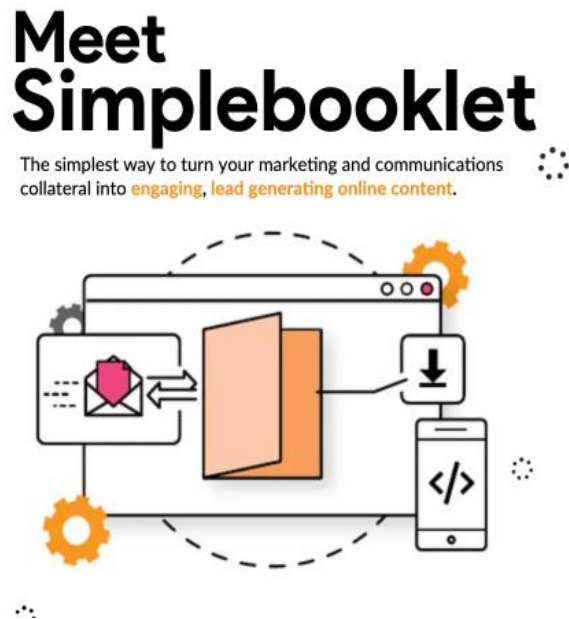
Aplicación: En esta etapa los niños interactúan con los ejercicios y actividades.

Paso 3

Para evaluar el progreso de los estudiantes, se pueden utilizar los informes grupales valorando el reconocimiento de las partes de un texto, reconocimiento del mensaje y de los personajes.

En resumen, la herramienta Snacktools ofrece una forma emocionante de involucrar a los estudiantes en el aprendizaje y fomentar el hábito de lectura y escritura. Esta actividad es una excelente manera de usar la tecnología para mejorar las habilidades literarias de los estudiantes, al mismo tiempo que les permite ser creativos y pensar fuera de la caja. Es importante recordar que, durante esta actividad, se pueden incluir objetivos educativos específicos y establecer un plan de evaluación para medir el progreso de los estudiantes.

Actividad 4 SimpleBooklet



Introducción a la aplicación

SimpleBooklet es una herramienta en línea para crear folletos interactivos. Es una plataforma que permite crear publicaciones digitales, que pueden contener imágenes, videos, audio, texto y enlaces. Además de crear estos folletos, permite compartirlos y recolectar estadísticas sobre su uso.

Los recursos de SimpleBooklet pueden utilizarse en la educación de varias maneras. Los maestros pueden utilizar esta herramienta para crear folletos educativos interactivos con información sobre un tema específico. Los estudiantes también pueden utilizar SimpleBooklet para crear folletos para proyectos escolares o trabajos de investigación. Además, los folletos creados con SimpleBooklet pueden ser compartidos y visualizados en cualquier dispositivo, lo que permite una mayor flexibilidad y accesibilidad para los estudiantes y maestros.

En resumen, SimpleBooklet ofrece una herramienta fácil de usar para crear publicaciones digitales interactivas, permitiendo una mayor interacción y accesibilidad para el contenido educativo, ya sea para proyectos escolares, trabajos de investigación o para la clase.

SimpleBooklet se puede utilizar para crear narrativas digitales de varias maneras. Algunas de las características de SimpleBooklet que pueden ayudar a los estudiantes y maestros a crear narrativas digitales incluyen:

- Incorporación de imágenes, videos y audio: Con SimpleBooklet se puede incluir imágenes, videos y audio en los folletos para ilustrar y contar una historia de manera multimedia.
- Diseño personalizable: SimpleBooklet ofrece una variedad de plantillas de diseño y opciones de personalización para ayudar a los estudiantes y maestros a crear folletos atractivos y profesionales.
- Compartir y colaborar: SimpleBooklet permite compartir y colaborar con otros estudiantes y maestros para crear y editar los folletos.
- Interactividad: SimpleBooklet permite agregar enlaces y botones para permitir una interacción con el contenido, lo que ayuda a los estudiantes a navegar y explorar la historia de una manera atractiva.

En resumen, SimpleBooklet es una herramienta valiosa para crear narrativas digitales, ya que permite a los estudiantes y maestros crear publicaciones multimedia interactivas, compartirlas y colaborar en su creación, lo que ayuda a crear una experiencia más atractiva y enriquecedora para el usuario.

2.- Trabajar con la actividad

Nombre de la actividad: Creando mi libro con SimpleBooklet

Objetivo de la actividad: Fomentar la capacidad de redactar historias y transformarla en narrativa digital

Experiencia: Crear una base de conocimiento para los estudiantes

Proceso:

Como acceder

<https://simplebooklet.com/>

Tutorial

https://www.youtube.com/watch?v=2nYq-aKY1lg&ab_channel=eoimaris

Para realizar una actividad educativa de narrativa digital para el hábito de lectoescritura usando la herramienta Simplebooklet, siga estos pasos:

Introducción

Paso 1

Inscríbese en Simplebooklet y cree una cuenta.

Paso 2

Seleccione "Crear un nuevo libro" en la página principal.

Reflexión: interactuar con los niños explicando cómo utilizar las herramientas

Descripción

- Pedir de forma previa que cada estudiante desarrolle una historia autobiográfica
- Se puede seleccionar cualquier aspecto de la vida
- Cada texto debe estar presentado en formato digital
- Debe tener 5 páginas, teniendo la estructura básica de una historia.

Conceptualización: Los niños tras conocer el objeto de la actividad sintetizan sus ideas para ponerlas en prácticas

Paso 3

Elija una plantilla o diseño para su libro o cree su propio diseño.

Paso 4

Agregue el texto previamente preparado

Insertar imágenes a cada página de su libro, empleando imágenes de la web o fotografías propias

Paso 5

Utilice la herramienta de edición para añadir interacciones y multimedia a su libro.

Paso 6

Comparta su libro con otros estudiantes mediante un enlace o código de acceso.

Paso 7

Invite a los estudiantes a contribuir a su libro, escribiendo sus propios capítulos o historias.

Aplicación: En esta etapa los niños interactúan con los ejercicios y actividades.

Paso 8

Utilice el libro como una herramienta para la revisión y corrección de errores de ortografía y gramática, y también como una herramienta para mejorar la escritura creativa y la narrativa.

Utilice Simplebooklet para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

Paso 9

Una vez finalizada la actividad, el profesor podrá revisar el progreso de cada estudiante en términos de lectura y escritura.

Actividad 5 BiteSlide



. - Introducción a la aplicación

BitSlide, es una herramienta educativa innovadora que permite a los estudiantes crear narrativas digitales a través de la combinación de imágenes, texto y audio. Además, permite a los estudiantes desarrollar habilidades de pensamiento crítico, creatividad y comunicación.

Este recurso es fácil de usar, facilitando que los estudiantes creen narrativas digitales con una variedad de herramientas, como imágenes, textos y audios. Los docentes pueden emplear este recurso de forma innovadora, fomentando la creación de narrativas digitales.

2.- Trabajar con la actividad

Nombre de la actividad: Digitalizando historias con BiteSlide

Objetivo de la actividad: Fomentar la creatividad y el interés en la lectura y en la narrativa digital

Proceso:

Experiencia: Crear una base de conocimiento para los estudiantes

Realizar una actividad de narrativa digital para el hábito de lectura y escritura usando la herramienta BiteSlide, puede ser una excelente manera de involucrar a los estudiantes en el aprendizaje y fomentar el amor por la lectura y escritura.

Como acceder

<https://www.biteslide.com/>

Tutorial

https://www.youtube.com/watch?v=Xyvi8gURzDU&ab_channel=Scienceisgreat%21

Una vez que la presentación esté lista, los estudiantes pueden leerla y responder preguntas relacionadas con el contenido, escribir un diario sobre sus pensamientos y sentimientos después de ver la presentación o incluso crear una continuación de la historia que hayan presentado.

Introducción

Paso 1

Para comenzar, los estudiantes deben utilizar la herramienta BiteSlide para crear una presentación multimedia con imágenes, videos, audio y texto.

Reflexión: interactuar con los niños explicando cómo utilizar las herramientas

Descripción

- Utilizar los textos a continuación

Lectura 1: La pirata Lorena

Lorena, era una pirata de cabellos morenos recogidos con un pañuelo rosa. Al cumplir los seis años, al igual que otros piratas, tuvo que ir en busca de una mascota que le acompañara en sus aventuras.

Su padre, barba roja, tenía como mascota un pulpo rosa; y su abuelo que no oía bien, un loro verde.

Todo pirata que quiera una mascota debe luchar antes con un esqueleto, para que le entregue un mapa con una gran X azul, que marca el camino hasta el animal.

Tras conseguir el mapa, Lorena, viajó hasta una isla con sus tres amigos, y allí encontró a Roberto, un tiburón muy simpático que se convirtió en su mascota.

Lectura 2 El dragón Miguel

Una vez nació un dragón pequeño, delgado y amarillo llamado Miguel.

Al crecer, el pequeño dragón intentó expulsar fuego por su boca, pero no lo consiguió. Únicamente echaba humo de color gris.

Su padre, un dragón grande, fuerte y de color verde le dijo:

– Ahora no puedes, pero si practicas durante días seguro que lo logras.

El dragón amarillo practicó durante semanas dos horas diarias hasta que consiguió expulsar grandes llamaradas.

Al verlo, el rey le contrató para encender todas las antorchas del castillo.

Lectura 3 Pablo el aventurero

Hola:

Mi nombre es Pablo y soy un aventurero. Trabajo como periodista para una revista de viajes. Ayer mi jefe me mandó en avión a un país de África, para que escribiera sobre la experiencia de vivir en la selva durante una semana.

Aquí, en la selva, hace mucho calor y llueve mucho, pero por lo menos no hace viento. Hoy me he encontrado con las personas que viven en la selva. Para poder dormir con ellos me han obligado a afeitarme el bigote y a cambiar el color rojo de mi pelo.

Mañana me llevarán a cazar cocodrilos, en una barca de remo, pero antes me vestirán con una falda de paja y un collar de huesos. Espero que también me dejen una lanza larga como la de ellos.

Ahora me marcho a dormir a mi cabaña de madera.

Prometo escribir pronto.

Pablo

- Separar al grupo en 6 grupos, repartir a cada grupo una lectura

Conceptualización: Los niños tras conocer el objeto de la actividad sintetizan sus ideas para ponerlas en prácticas

- Pedir que realicen una presentación de 5 láminas donde se relate la historia
- Guiar en el uso de la herramienta

Paso 2

Pedir que cada grupo compare el resultado de los otros grupos con su misma historia, pedir que explique cada grupo su presentación

Aplicación: En esta etapa los niños interactúan con los ejercicios y actividades.

Paso 3

Evaluar la comprensión preguntando a los equipos con historias diferentes de que trataba cada historia.

En resumen, la herramienta BiteSlide ofrece una forma emocionante de involucrar a los estudiantes en el aprendizaje y fomentar el hábito de lectura y

escritura. Esta actividad es una excelente manera de usar la tecnología para mejorar las habilidades literarias de los estudiantes, al mismo tiempo que les permite ser creativos y pensar fuera de la caja. Además, también les permite interactuar con la presentación y obtener una experiencia más inmersiva. Es importante recordar que, durante esta actividad, se pueden incluir objetivos educativos específicos y establecer un plan de evaluación para medir el progreso de los estudiantes. También es recomendable que los estudiantes compartan sus presentaciones entre ellos para fomentar la revisión y la retroalimentación mutua.

Actividad 6 Boom Writer



.- Introducción a la aplicación

Boom Writer es una herramienta educativa en línea que permite a los maestros y estudiantes crear historias colaborativas. Esta herramienta ofrece una variedad de opciones, como la creación de historias individuales o grupales, la posibilidad de agregar imágenes y música, y la posibilidad de compartir y colaborar con otros usuarios.

En educación, Boom Writer puede utilizarse de varias maneras. Por ejemplo, los maestros pueden utilizar esta herramienta para desarrollar habilidades de escritura creativa en los estudiantes. Los estudiantes también pueden utilizar Boom Writer para crear historias colectivas o individuales y compartirlas con sus compañeros de clase. Los maestros también pueden utilizar Boom Writer para llevar a cabo actividades de escritura en equipo y colaborativas, lo que ayuda a fomentar la creatividad y el trabajo en equipo.

En resumen, Boom Writer es una herramienta educativa en línea que permite a los maestros y estudiantes crear historias colaborativas de manera sencilla y fácil de usar, lo que ayuda a desarrollar habilidades de escritura y trabajo en equipo, y permite una mayor interacción y feedback en la creación y mejora de las historias.

Boom Writer se puede utilizar para crear narrativas digitales de varias maneras. Algunas de las características de Boom Writer que pueden ayudar a los estudiantes y maestros a crear narrativas digitales incluyen:

- Creación colaborativa: Boom Writer permite la creación de historias colaborativas, lo que permite a los estudiantes trabajar juntos en una misma historia y contribuir con sus ideas y escritos.

- Personalización: Boom Writer ofrece una variedad de opciones para personalizar la historia, como la posibilidad de agregar imágenes y música a la historia.
- Compartir y colaborar: Boom Writer permite compartir y colaborar con otros estudiantes y maestros para crear y editar las historias.
- Evaluación y retroalimentación: Boom Writer permite a los maestros y estudiantes evaluar y proporcionar retroalimentación sobre las historias creadas, lo que ayuda a mejorar las habilidades de escritura.

En resumen, Boom Writer es una herramienta valiosa para la narrativa digital, ya que permite a los estudiantes y maestros crear historias colaborativas de manera interactiva y personalizada, y permite compartir y colaborar con otros estudiantes y maestros, lo que ayuda a mejorar las habilidades de escritura y a fomentar la creatividad y el trabajo en equipo.

2.- Trabajar con la actividad

Nombre de la actividad: Reescribiendo historias con Boom Writer

Objetivo de la actividad: Estimular la lectura en el hogar y la comprensión lectora empleando BoomWriter

Proceso:

Experiencia: Crear una base de conocimiento para los estudiantes

Realizar una actividad de narrativa digital para el hábito de lectura y escritura usando la herramienta BoomWriter, puede ser una excelente manera de involucrar a los estudiantes en el aprendizaje y fomentar el amor por la lectura y escritura.

Como acceder

<https://boomwriter.com/>

Tutorial

https://www.youtube.com/watch?v=w25TWSIcOPc&ab_channel=ROCIOMO

[RILLASROLDAN](#)

Paso 1

Inscríbese en BoomWriter y cree una cuenta de profesor.

Introducción

Paso 2

Reflexión: interactuar con los niños explicando cómo utilizar las herramientas

Descripción

- Indicar a los niños que deben leer cada cuento de la siguiente revista de forma previa en sus hogares

<https://edwardsib.org/ourpages/auto/2015/9/28/51403017/Cuentos%20Infantiles.pdf>

- Al iniciar la actividad pedirle a cada niño que en sus palabras escriba la historia que más les pareció importante

Conceptualización: Los niños tras conocer el objeto de la actividad sintetizan sus ideas para ponerlas en prácticas

Paso 3

- Crea una nueva actividad y elige el tipo de actividad "Escribir un cuento"

Paso 4

Solicitar que cada estudiante escriba la historia en la aplicación

Paso 5

Los estudiantes escribirán sus propias versiones del cuento y BoomWriter las recopilará automáticamente.

Paso 6

Los estudiantes podrán leer las versiones escritas por sus compañeros, votar y comentar sobre ellas.

Aplicación: En esta etapa los niños interactúan con los ejercicios y actividades.

Paso 7

El profesor o el grupo de estudiantes elegirán la mejor versión y la podrán publicar.

Paso 8

Una vez finalizada la actividad, el profesor podrá revisar el progreso de cada estudiante en términos de lectura y escritura.

En resumen, la herramienta BoomWriter ofrece una forma emocionante de involucrar a los estudiantes en el aprendizaje y fomentar el hábito de lectura y escritura. Esta actividad es una excelente manera de usar la tecnología para mejorar las habilidades literarias de los estudiantes, al mismo tiempo que les permite ser creativos y pensar fuera de la caja. Además, también les permite interactuar con la historia y obtener una experiencia más inmersiva. Es importante recordar que durante esta actividad, se pueden incluir objetivos educativos específicos y establecer un plan de evaluación para medir el progreso de los estudiantes.

Actividad 7 StoryJumper



.- Introducción a la aplicación

StoryJumper es una herramienta en línea para crear libros ilustrados y cuentos interactivos. Es una plataforma fácil de usar que permite a los usuarios crear libros con texto, imágenes y sonidos, y compartirlos con otros. Es especialmente útil para la creación de cuentos y libros ilustrados para niños.

En educación, StoryJumper puede utilizarse de varias maneras. Los maestros pueden utilizar esta herramienta para desarrollar habilidades de escritura y lectura en los estudiantes. Los estudiantes también pueden utilizar StoryJumper para crear sus propios cuentos ilustrados y compartirlos con sus compañeros de clase. Los maestros también pueden utilizar StoryJumper para llevar a cabo actividades de escritura creativa y para fomentar la lectura en los estudiantes, ya que pueden crear historias interactivas y atractivas.

En resumen, StoryJumper es una herramienta educativa en línea que permite a los maestros y estudiantes crear libros ilustrados y cuentos interactivos de manera sencilla y fácil de usar, lo que ayuda a desarrollar habilidades de escritura, lectura y creatividad, y permite una mayor interacción y feedback en la creación y mejora de las historias.

StoryJumper se puede utilizar para crear narrativas digitales de varias maneras. Algunas de las características de StoryJumper que pueden ayudar a los estudiantes y maestros a crear narrativas digitales incluyen:

- Creación de libros ilustrados y cuentos interactivos: StoryJumper permite crear libros ilustrados y cuentos interactivos, con texto, imágenes y sonidos, lo que ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de escritura y lectura.
- Personalización: StoryJumper ofrece una variedad de opciones para personalizar el libro, como la posibilidad de elegir diferentes plantillas y añadir imágenes y sonidos.
- Compartir y colaborar: StoryJumper permite compartir y colaborar con otros estudiantes y maestros para crear y editar los libros ilustrados y cuentos interactivos.
- Interactividad: StoryJumper permite agregar elementos interactivos como botones y enlaces en los libros, lo que permite una mayor interacción con el contenido y ayuda a los estudiantes a navegar y explorar la historia de una manera atractiva.

En resumen, StoryJumper es una herramienta valiosa para la narrativa digital en educación, ya que permite a los estudiantes y maestros crear libros ilustrados y cuentos interactivos de manera personalizada y colaborativa, lo que ayuda a mejorar las habilidades de escritura, lectura y creatividad, y permite una mayor interacción y feedback en la creación y mejora de las historias.

2.- Trabajar con la actividad

Nombre de la actividad: Superhéroes en el Ecuador con StoryJumper

Objetivo de la actividad: Fomentar la escritura creativa y el trabajo grupal

Proceso:

Experiencia: Crear una base de conocimiento para los estudiantes

Realizar una actividad de narrativa digital para el hábito de lectura y escritura usando la herramienta StoryJumper puede ser una excelente manera de involucrar a los estudiantes en el aprendizaje y fomentar el amor por la lectura y escritura.

Como acceder

<https://www.storyjumper.com/>

Tutorial

[https://www.youtube.com/watch?v=InQGak8NBAw&ab_channel=TrabajosU
niversidad](https://www.youtube.com/watch?v=InQGak8NBAw&ab_channel=TrabajosUniversidad)

Introducción

Paso 1

Reflexión: interactuar con los niños explicando cómo utilizar las herramientas

Descripción

- Pedir a los estudiantes que se agrupen en 2 grupos
- Solicitar que con antelación generen una historia sobre un superhéroe para Ecuador
- Pedir que cada historia tenga al menos 5 páginas
- Se debe presentar en formato digital de texto

Conceptualización: Los niños tras conocer el objeto de la actividad sintetizan sus ideas para ponerlas en prácticas

Paso 2

- Para comenzar, los estudiantes deben utilizar la herramienta StoryJumper para crear una historia interactiva con personajes y escenarios virtuales empleando la historia del superhéroe ecuatoriano.
- Debe incluir: diálogos, acciones y eventos para hacer la historia más atractiva y participativa.
- Utilizar la variedad de plantillas, imágenes y herramientas para ayudar a los estudiantes a crear una historia atractiva que StoryJumper ofrece

Aplicación: En esta etapa los niños interactúan con los ejercicios y actividades.

Paso 3

- Una vez que la historia esté lista, cada grupo de estudiantes pueden leerla
- Los miembros del equipo contrario generarán 5 preguntas
- Al finalizar la exposición de ambos equipos se realizará un debate

Paso 3

Para evaluar el progreso de los estudiantes, se pueden utilizar las preguntas generadas al principio para evaluar la comprensión de la historia y la habilidad para escribir de manera coherente y coherente.

Además, esta actividad también puede utilizarse para mejorar el vocabulario y la expresión escrita de los estudiantes. StoryJumper es una herramienta fácil de usar, que permite a los estudiantes mostrar su creatividad al crear la historia, al mismo tiempo que les da la oportunidad de interactuar con ella y obtener retroalimentación. También es útil para aprender sobre la narrativa y el desarrollo de personajes, lo que ayuda a los estudiantes a mejorar sus habilidades literarias

Actividad 8 Storybird



.- Introducción a la aplicación

Storybird es una herramienta en línea que permite a los usuarios crear historias y libros ilustrados. La plataforma ofrece una variedad de herramientas y recursos para ayudar a los usuarios a crear y compartir sus historias, incluyendo una variedad de plantillas, imágenes y opciones de personalización.

En educación, Storybird puede utilizarse de varias maneras. Los maestros pueden utilizar esta herramienta para desarrollar habilidades de escritura y lectura en los estudiantes. Los estudiantes también pueden utilizar Storybird para crear sus propios cuentos ilustrados y compartirlos con sus compañeros de clase. Los maestros también pueden utilizar Storybird para llevar a cabo actividades de escritura creativa y para fomentar la lectura en los estudiantes, ya que pueden crear historias interactivas y atractivas.

En resumen, Storybird es una herramienta educativa en línea que permite a los maestros y estudiantes crear libros

Storybird se puede utilizar para crear narrativas digitales de varias maneras. Algunas de las características de Storybird que pueden ayudar a los estudiantes y maestros a crear narrativas digitales incluyen:

- Creación de historias ilustradas: Storybird permite crear historias ilustradas con texto, imágenes y sonidos, lo que ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de escritura y lectura.
- Personalización: Storybird ofrece una variedad de opciones para personalizar la historia, como la posibilidad de elegir diferentes

plantillas, agregar imágenes y sonidos, y elegir la forma en que se presentará la historia.

- **Compartir y colaborar:** Storybird permite compartir y colaborar con otros estudiantes y maestros para crear y editar las historias.
- **Interactividad:** Storybird permite agregar elementos interactivos como botones y enlaces en las historias, lo que permite una mayor interacción con el contenido y ayuda a los estudiantes a navegar y explorar la historia de una manera atractiva.
- **Integración con el aula:** Storybird ofrece herramientas para los maestros para llevar un seguimiento del progreso de los estudiantes y asignar tareas, lo que facilita su uso en el aula y permite una mejor evaluación y retroalimentación de las habilidades de escritura.

En resumen, Storybird es una herramienta valiosa para la narrativa digital en educación, ya que permite a los estudiantes y maestros crear historias ilustradas de manera personalizada y colaborativa, lo que ayuda a mejorar las habilidades de escritura, lectura y creatividad, y permite una mayor interacción y feedback en la creación y mejora de las historias, además de tener herramientas de seguimiento para los maestros.

2.- Trabajar con la actividad

Nombre de la actividad: Un cuento digital

Objetivo de la actividad: Fomentar la lectura de cuentos en el hogar y la comprensión lectora por medio de la narrativa digital.

Proceso:

Experiencia: Crear una base de conocimiento para los estudiantes

Previo a la realización de la actividad pedir a los niños que realicen una lectura del siguiente enlace

<https://www.cuentosinfantiles.top/cuentos-infantiles-pdf/>

Introducción

Paso 1

Reflexión: interactuar con los niños explicando cómo utilizar las herramientas

Inscríbese en Storybird y cree una cuenta.

Paso 2

Seleccione "Crear una historia" en la página principal.

Conceptualización: Los niños tras conocer el objeto de la actividad sintetizan sus ideas para ponerlas en prácticas

Paso 3

Elija una plantilla de historia o cree su propia estructura de historia.

Paso 4

Pedirle a cada estudiante que resuma la historia y agregue texto e imágenes a cada página de su historia en formato libre.

Aplicación: En esta etapa los niños interactúan con los ejercicios y actividades.

Paso 5

Realice una exposición virtual de obras, por medio del compartir de cada historia con otros usuarios de Storybird o con sus estudiantes para que puedan leer y comentar.

Paso 6

Para evaluar el progreso de los estudiantes, se pueden utilizar preguntas generadas al principio para evaluar la comprensión de la historia.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones:

Con la presente investigación se llegaron a las siguientes conclusiones:

1. En conclusión, los resultados del diagnóstico del hábito lector en los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco durante el año lectivo 2022-2023, muestran que la mayoría de los niños tienen dificultades para desarrollar habilidades cognitivas complejas de comprensión lectora, como la identificación de la intención comunicativa, la autorregulación de la comprensión, y la construcción de significados a partir de las relaciones entre elementos del texto. Además, la mayoría de los niños tienen dificultades para desarrollar habilidades de narrativa a partir de una imagen. En cuanto al hábito lector, los resultados indican que es una habilidad que no está siendo fomentada en la población estudiada y que la preferencia de géneros literarios está sesgada hacia aventuras y fantasía, y cuentos y fábulas. Es importante diseñar estrategias pedagógicas que permitan fortalecer estas habilidades en los estudiantes y fomentar el hábito de lectura en ellos, promoviendo la exploración de diferentes géneros literarios, incluyendo aquellos que no son tan populares entre los estudiantes. De esta manera, se podrían mejorar los resultados de la comprensión lectora y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes.
2. En conclusión, la implementación de una página web con la utilización de narrativas digitales para el hábito lector de estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco de la ciudad de Macas durante el año lectivo 2022-2023 resulta ser una herramienta pedagógica innovadora y efectiva. La narrativa digital ofrece a los estudiantes una forma interactiva y lúdica de aprender, lo que les ayuda a desarrollar su capacidad de toma de decisiones, creatividad, habilidad de lectura y escritura, y mantener su interés en la lectura y escritura a lo largo del tiempo. La estructuración de la página

web propuesta, basada en actividades sencillas y estructuradas, permite el uso asincrónico de los estudiantes y docentes, fomentando así la autonomía del estudiante y facilitando el seguimiento y evaluación del docente. Es importante destacar que el uso de recursos digitales para la narrativa digital permite a los estudiantes interactuar con la tecnología de manera significativa y adaptarse a los nuevos entornos digitales, preparándolos para el mundo actual y futuro. En consecuencia, la implementación de esta propuesta pedagógica es una herramienta valiosa para el desarrollo de habilidades lectoras y escritoras en los estudiantes, mejorando su rendimiento académico y fomentando el aprendizaje autónomo.

3. Los resultados de la evaluación indican que la página web de actividades narrativas digitales es una herramienta efectiva para fomentar el hábito lector en los estudiantes. Los estudiantes mostraron un alto nivel de participación e interacción con las actividades propuestas en la página web, lo que sugiere que la narrativa digital es un recurso pedagógico efectivo para fomentar el hábito lector. Además, se observó una mejora en las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes después de utilizar la página web de actividades narrativas digitales. Los estudiantes mostraron una mayor comprensión lectora y habilidades para la escritura, lo que indica que la página web es un recurso efectivo para mejorar las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes.

Recomendaciones:

1. Se sugiere a los docentes de la asignatura Lengua utilizar metodologías innovadoras, para motivar en los estudiantes la lectoescritura desde edades muy tempranas desarrollar el hábito lector, el cual incide directamente en el proceso de aprendizaje.
2. Se recomienda a los docentes y autoridades educativas incorporar en las aulas de clase las plataformas digitales orientadas a favorecer y estimular el aprendizaje de los estudiantes, en especial aquellas que estimulen la lectoescritura, las cuales pueden ser un recurso complementario en el proceso de enseñanza aprendizaje.
3. Se aconseja a los docentes de la asignatura Lengua en todos los niveles educativos, emplear la narrativa digital como una herramienta digital de trabajo, por los grandes beneficios que generan en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los estudiantes y por contribuir a complementar los contenidos programáticos dentro y fuera del aula.

Bibliografía

- Abad, C. (2021). *Las tecnologías de información y comunicaciones en la gestión administrativa de instituciones educativas públicas. caso: I.E.P. "Los Talentosos del Perú"*. TM, Universidad Nacional de Piura, Perú. <https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12676/2697/DGTI-C-ABA-JIM-2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Abón, B. (2019). *Hábitos de lectura y Comprensión lectora en los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa 80316 de Julcán 2019*. Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo, Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39024/abon_ob.pdf
- Aguirre, C. (2021). *Narrativa digital en el aprendizaje de la historia del Ecuador en bachillerato*. Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica Indoamericana, Ecuador. <http://201.159.222.95/bitstream/123456789/2810/1/AGUIRRE%20PINTADO%20CARLA%20VANESSA%20.pdf>
- Antolinez, L., & Arce, X. (2019). *Problemas de aprendizaje en la lectura y la escritura: una mirada desde las pautas de crianza de familias de grado primero de primaria de dos colegios de Bogotá, Colombia*. Tesis de Maestría, Universidad Cooperativa de Colombia, Colombia. https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/16799/1/2019_problemas_aprendizaje_lectura.pdf
- Arellano, E. (2021). *Propuesta de innovación curricular en la asignatura de Lenguaje y Comunicación para mejorar el hábito de lectoescritura en estudiantes del pre universitario desde el enfoque socio-constructivista mediante el trabajo colaborativo y la reflexión-acción*. Tesis de Magister, Universidad Casa Grande, Ecuador. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/3278/1/Tesis3343AREp.pdf>
- Barrera, M. (2018). *Enseñanza de la Lectoescritura en el Preescolar del Colegio Ismael Perdomo I.E.D.* Tesis de Maestría, Universidad Externado de Colombia, Colombia.

- https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/handle/001/939/CCA-spa-2018-Ense%F1anza_de_la_lectoescritura_en_el_preescolar_del_Colegio_Ismael_Perdomo_IED.pdf?sequence=1
- Calero, L., & et.al. (2022). Storytelling: Estrategia para mejorar el aprendizaje del idioma inglés como tercera lengua en los estudiantes de habla shuar y kichwa. *Polo del Conocimiento*, 7(6), 1570-1591. <https://doi.org/file:///D:/Downloads/4154-21942-3-PB.pdf>
- Cano, A., & et al. (2021). *Uso de las narrativas digitales como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias lectoras en los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Juan María Céspedes de la ciudad de Medellín*. TFM, Universidad de Cartagena, Colombia. https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/13602/TGF_Jhon%20Heiler%20Garcia%20Mosquera%2C%20Juan%20Carlos%20Orjuela%2C%20Alexandra%20Maria%20Cano%20Cano.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Colina, A. (2019). Módulo: Métodos Cuantitativos y Cualitativos. *Técnicas e instrumentos de recolección de información.*, 84. Ecuador. https://www.ecotec.edu.ec/material/material_2017X1_MAT530_01_111212.pdf
- Córica, J. (2019). *Estudio de la resistencia docente al cambio y a la incorporación de TIC en Argentina a través de un modelo de ecuaciones estructurales*. Tesis Doctoral, Universidad nacional de Educación a Distancia, Argentina. http://62.204.194.45/fez/eserv/tesisuned:ED-Pg-Educac-IJcorica/CORICA_Jose_Luis_Tesis.pdf
- Crespo, M. (2019). *El desarrollo de la lectura comprensiva en el idioma inglés a través de actividades que involucren el uso de páginas interactivas de internet*. Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar, Ecuador. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6989/1/T2995-MIE-Crespo-El%20desarrollo.pdf>
- Cruz, P., & Hernández, L. (2021). La tecnología educativa como catalizador del pensamiento crítico en la escuela. *educare*, 25(3), 187-209.

- <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1496/1546>
- Duran, G. (2018). Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del uso de las TIC en estudiantes de educación primaria. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 401-408. <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2186>
- Fernández, S. (2019). *Lectura, Escritura y Desarrollo Humano. Evaluación del Plan Nacional de Lectura de Colombia 2010-2017, desde un enfoque de capacidades*. Tesis de Maestría, Colombia. <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/16169/1/TFLACSO-2019SFG.pdf>
- Galarza. (2020). *Guía didáctica para el aprendizaje de la lectoescritura en segundo año utilizando herramientas tecnológicas*. TdM, Universidad Isreal, Ecuador. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2587/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2020-087.pdf>
- González, C. (2019). Estrategias para la enseñanza del pensamiento computacional y uso efectivo de tecnologías en educación infantil: una propuesta inclusiva. *RIITE*(7), 85-97. <https://revistas.um.es/riite/article/view/405171/276651>
- Hermann, A. (2018). Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas. *Killkana Sociales*, 2(2), 31-38. [file:///D:/Downloads/Dialnet-InnovacionTecnologiasYEducacion-6538367%20\(2\).pdf](file:///D:/Downloads/Dialnet-InnovacionTecnologiasYEducacion-6538367%20(2).pdf)
- Hermann, A., & Pérez, A. (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano. *Espacios*, 40(41), 1-13. <http://www.revistaespacios.com/a19v40n41/a19v40n41p05.pdf>
- Hernández Sampieri, R., & Fernández, C. B. (2014). Selección de la muestra. En *Metodología de la Investigación* (págs. 170-194). México. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24762w/4/Selecciondelamuestra.pdf>

- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, R. (2014). Metodología de la Investigación. México. http://saludpublica.cucs.udg.mx/cursos/medicion_exposicion/Hern%C3%A1ndez-Sampieri%20et%20al,%20Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n,%202014,%20pp%20194-267.pdf
- Hernández, S., & D., D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 9(17), 51-53. <https://doi.org/file:///D:/Downloads/6019-Manuscrito-35678-1-10-20201120.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Capítulo 1. En *Metodología de la investigación* (6 ed., págs. 2-21). México. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/58257558/Definiciones_de_los_enfoques_cuantitativo_y_cualitativo_sus_similitudes_y_diferencias-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1663689159&Signature=B~XN1peQ4imq0PdGp1teNnPkRIRKcq5VDnU2uuriNDYAcailcn~Gt~Pssw6TIYExqY-M51
- Jiménez, S. (2021). *Tecnología educativa: campos de formación y perfil diferencial*. Tesis Doctora, Universidad Nuevo Sol, México. <https://unsol.com.mx/tecnologia-educativa-campos-de-formacion-y-perfil-diferencial/>
- López, C., & Chávez, J. (2020). El sistema de compras públicas y su rol de desarrollo económico y social en Manabí. *Dominio de la Ciencia*, 6(Especial), 787-799. <https://doi.org/file:///D:/Downloads/Dialnet-ElSistemaDeComprasPublicasYSuRolDeDesarrolloEconom-7504258.pdf>
- López, M., & et.al. (2021). *La herramienta tecnológica Wix para potencializar la lectura y escritura a través del método combinado en estudiantes de grado primero de primaria de la institución educativa Fredonia*. TdM, Universidad de Cartagena, Colombia. https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14539/TGF_Melina%20Palacios_Mideth%20Lopez_Nazly%20Barrios_Orleidis%20Esquivel%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Maldonado, F., & et.al. (2020). Narrativas digitales: Estrategias metodológicas para la enseñanza de mecanismos de trabajo de parto. *EPISTEME KOINONIA*, 3(3), 339-353. https://doi.org/file:///D:/Downloads/Narrativas_digitales_Estrategias_metodologicas_par.pdf
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo de EGB y BGU. *Lengua y Literatura*, 178. Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>
- Miranda, S., & Ortiz, J. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(21), 1-18. https://doi.org/file:///D:/Downloads/717-Texto%20del%20art%C3%83_culo-6100-3-10-20210205.pdf
- Moreira, J. (2021). Narrativas digitales como didáctica educativa. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 856-859. <https://doi.org/file:///D:/Downloads/Dialnet-NarrativasDigitalesComoDidacticaEducativa-7926920.pdf>
- Noreña, G. (2021). *La comunicación interpersonal en el ciudadano del centro poblado Cruz Blanca en plena pandemia 2020*. Tesis, Universidad nacional José Faustino Sánchez Carrión, Perú. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/4949/GERALD%20INE%20KAROL%20NORE%20VALLES.pdf?sequence=1>
- OCDE. (2018). *PISA 2018 Insights and Interpretations*. <https://www.oecd.org/pisa/PISA%202018%20Insights%20and%20Interpretations%20FINAL%20PDF.pdf>
- Pacheco, D. (2019). *Estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje en lectura y escritura en estudiantes de 8 a 10 años de la Institución Educativa Departamental Oficial José Joaquín Casas*. Tesis de Magister, Universidad Militar Nueva Granada, Colombia. <https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/35874/PachecoRealDianaCarolina2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pérez, V., Baute, M., & Espinoza, M. (2018). El hábito de la lectura: una necesidad impostergable en el estudiante de ciencias de la educación. *Universidad y*

- Sociedad*, 10(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202018000300180&script=sci_arttext&tlng=en
- RAE. (2014). *Diccionario de la lengua española*, 23. España. <https://dle.rae.es/h%C3%A1bito?m=form>
- Robayo, A. (2018). *Diseño de estrategia pedagógica partiendo del análisis de la competencia ficcional en estudiantes del curso de ascenso a Subintendentes de la escuela de Suboficiales y Nivel Ejecutivo Gonzalo Jiménez de Quesada (ESJIM) ...* Tesis de Maestría, Universidad Distrital Francisco José De caldas, Colombia. <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/14325/RobayoCh%C3%A1vezAndreaDelPilar2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, G., & Cotés, J. (2021). Mediación tecnológica en el fomento de la lectura y la escritura en adolescentes. *Sinéctica*(56), 1-19. <https://sinectica.iteso.mx/index.php/SINECTICA/article/view/1156/1359>
- Rosas, M. (2019). Nuevos soportes, nuevos modos de leer. La narrativa en la Literatura infantil y juvenil digital. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 72, 45-58. <http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n72/1853-3523-ccedce-72-43.pdf>
- Sabino, C. (1992). *El proceso de Investigación*. Venezuela. http://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso_investigacion.pdf
- Salto, L. (2020). *Análisis del hábito lector desde la animación a la lectura en los estudiantes del 1er año de bachillerato de la Unidad Educativa Quinindé del cantón Quinindé período lectivo 2019-2020*. Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador. <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/2377/1/SALTOS%20VALENCIA%20LAURA%20ARACELY.pdf>
- Sánchez, A., & et al. (2020). Narrativas transmedia como estrategia para la comprensión lectora. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1). <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.807>
- Sánchez, P. (2020). *Enseñanza de la lengua en la Educación General Básica como mecanismo de reproducción del sistema dominante en Ecuador*. Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar, Ecuador.

<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8041/1/T3479-MIE-S%C3%A1nchez-Ense%C3%B1anza.pdf>

Tipantuña, J. (2019). Uso de narrativas digitales como recurso didáctico para el aprendizaje adulto: propuesta de diseño para su integración en el aprendizaje permanente. *Digital Publisher*, 4(4), 30-44. https://doi.org/file:///D:/Downloads/114-Art%C3%ADculo_manuscrito_ensayo-763-2-10-20191121.pdf

Trujillo, M. (2021). *Uso de la tecnología animoto para el logro de los aprendizajes en el área de Ciencias Sociales, para estudiantes del tercer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Mariscal Castilla, Región Junín 2018*. Tesis de Magister, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Perú. http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2170/1/T026_20039997_M.pdf

Ulco, L., & Baldeón, P. (2019). Las tecnologías de la información y comunicación y su influencia en la lectoescritura. *Conrado*, 16(73), 426-433. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n73/1990-8644-rc-16-73-426.pdf>

Villa, E. (2021). *Uso de la narrativa digital para la ayuda de la comprensión lectora en el área de lengua y literatura de cuarto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Miguel Díaz Cueva, año lectivo 2019-2020*. TFM, Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20204/1/UPS-CT009090.pdf>

ANEXO

Anexo 1 Solicitud de tema

Anexo 2 Instrumentos



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

TEMA: Narrativa digital en el hábito de la lectoescritura en estudiantes de educación básica elemental

Autora: Elena Margarita Morocho Morocho. **Tutora:** Mgs. Karla Fabiola Romero Coronel

Objetivo: Diseñar actividades de narrativas digitales en el hábito de la lectoescritura de estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco.

Cuestionario de Preguntas

Dirigido a docentes

Instrucciones: Lea detenidamente cada cuestionamiento y seleccione con una X aquellas que reflejen su opinión

Sección I: Medición de la narrativa digital

N°	Preguntas	Escala				
		Siempre	Generalmente	Casi siempre	Raramente	Nunca
1	¿Implementa en la planificación de su clase actividades para potenciar la creación de las historias de manera dinámica y significativa?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	¿Dentro de la planificación de las clases incluye herramientas digitales?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	¿Ha usted empleado la narrativa digital como herramienta para el desarrollo de sus clases?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	¿Considera que en las clases se integran recursos digitales interactivos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	¿Considera que los estudiantes experimentan mayor motivación integrando la narrativa digital en los procesos de enseñanza?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	¿Durante el desarrollo de su clase implementa actividades	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	individuales o grupales relacionadas con contar historias o relatos?					
--	--	--	--	--	--	--

Sección II: Medición del hábito lector

N°	Preguntas	Escala				
		Siempre	Generalmente	Casi siempre	Raramente	Nunca
1	¿Con qué frecuencia usted como docente estimula a que los estudiantes lean libros de su preferencia?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	¿Con qué frecuencia usted como docente estimula a que los estudiantes lean material disponible en los entornos digitales de su preferencia?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	¿Con qué frecuencia incluye libros educativos como parte de los materiales para el desarrollo de los deberes?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	¿Con qué frecuencia los estudiantes logran leer a la velocidad acorde a lo esperado para su nivel?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	¿Con qué frecuencia considera que los estudiantes leen de forma recreativa?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	¿Considera que los estudiantes comprenden las estructuras de la narración?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Cuestionario de Preguntas

Dirigido a estudiantes

Instrucciones: Lea detenidamente cada cuestionamiento y responda a las preguntas

Parte 1: Comprensión

Destreza: Distinguir la intención comunicativa (persuadir, expresar emociones, informar, requerir, etc.) que tienen diversos textos de uso cotidiano desde el análisis del propósito de su contenido

Lee el siguiente texto y luego responde las preguntas que se presentan:

El perrito travieso

Había una vez un perrito muy travieso llamado Pepito. Un día, Pepito estaba jugando con su pelota en el jardín cuando de repente la pelota se fue volando por encima de la cerca y cayó en el jardín del vecino. Pepito no podía entrar al jardín del vecino porque estaba cerrado, así que decidió cavar un agujero debajo de la cerca para poder entrar. Al llegar al jardín, Pepito encontró la pelota, pero también encontró un gran hoyo que había cavado el vecino para plantar un árbol. Pepito decidió jugar un rato en el hoyo, pero cuando intentó salir se dio cuenta de que no podía. ¡Estaba atrapado!

1. ¿Cómo se llama el perrito de la historia?
 - a) Pipo
 - b) Pepito
 - c) Pepe

Correcto

Incorrecto
2. ¿Qué estaba haciendo Pepito cuando se fue la pelota al jardín del vecino?
 - a) Corriendo detrás de la pelota
 - b) Jugando con su pelota en el jardín
 - c) Saltando por encima de la cerca
 1. Correcto

2. Incorrecto
 3. ¿Por qué Pepito no podía salir del hoyo en el jardín del vecino?
 - a) Porque se había lastimado la pata
 - b) Porque el vecino lo había atrapado
 - c) Porque no podía subir la pared del hoyo
1. Correcto
 2. Incorrecto

Destreza: Desarrollar progresivamente autonomía y calidad en el proceso de escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos, acontecimientos de interés y descripciones de objetos, animales, lugares y personas; aplicando la planificación en el proceso de escritura (con organizadores gráficos de acuerdo a la estructura del texto)

Parte 2: Narrativa

A partir de la siguiente imagen, escribe una narración corta (de al menos 3 oraciones) sobre lo que está sucediendo en la imagen:



Escribe un final feliz en un párrafo corto a partir de la imagen anterior.

- Objetivo alcanzado
- En proceso
- No alcanzado

Destreza: Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria.

Parte 3: Hábito lector

Responde a las siguientes preguntas sobre tus hábitos de lectura:

1. ¿Con qué frecuencia lees?
 - Todos los días
 - Al menos una vez por semana
 - Menos de una vez al mes
2. ¿Lees en tu tiempo libre?
 - Mucho
 - Poco
 - Nada
3. ¿Cuál es el motivo por el que lees?
 - Para aprender
 - Para completar trabajos de clase

- Porque me gusta
- Porque me obligan

4. ¿Qué tipo de libros te gusta leer?

- Aventuras y fantasía
- Misterio y detectives
- Cuentos y fábulas
- Ninguno

5. ¿Cuáles son los lugares donde lees habitualmente?

- En casa
- En la escuela
- En el parque
- Ninguno



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

TEMA: Narrativa digital en el hábito de la lectoescritura en estudiantes de educación básica elemental

AUTORA: Elena Margarita Morocho Morocho. **Tutora:** Mgs. Karla Fabiola Romero Coronel

OBJETIVO: Diseñar actividades de narrativas digitales en el hábito de la lectoescritura de estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco.

**FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE
INVESTIGACIÓN**

DATOS PERSONALES DEL ESPECIALISTA

Fecha: 7 de febrero de 2023

Nombres y apellidos: Andino Sosa Ivonne Augusta

Título y Grado académico: Maestría en Desarrollo Educativo- 4to Nivel

Experiencia en el área: 15 años

Instrucciones Colocar una X en SI o NO Si la respuesta es NO, oriente la pauta que permita la mejora.

Indicadores	Escala	Observaciones
¿El instrumento tiene encabezado?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿El instrumento solicita datos informativos?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿El instrumento tiene escrito el objetivo que persigue?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿El instrumento determina la o las variables a las que responderá?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	

¿El instrumento tiene las instrucciones claras para su aplicación?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿El formato de preguntas es correcto en su orden, numeración...?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿Las preguntas están formuladas con lenguaje sencillo?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿Las preguntas formuladas son?	<input checked="" type="checkbox"/> Comprensibles <input type="checkbox"/> Medianamente comprensibles <input type="checkbox"/> Confusas <input type="checkbox"/> Incomprensibles	
¿El tipo de preguntas (cerradas, abiertas o mixtas) permitirán las respuestas a la variable determinada?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿El número de preguntas planteadas son suficientes?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿Las preguntas planteadas se relacionan con marco teórico previo?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿El tiempo establecido para la aplicación del instrumento es suficiente?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿El o los informantes seleccionados son los adecuados para el instrumento que se pretende aplicar?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
La formulación del instrumento en qué medida se relaciona con la matriz de operacionalización de variables.	<input checked="" type="checkbox"/> Totalmente <input type="checkbox"/> Medianamente <input type="checkbox"/> No se relacionan	
¿El instrumento está listo para ser aplicado?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
Emita las recomendaciones necesarias para mejorar el instrumento:		

REVISOR

MSc Ivonne Augusta



1704835295



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

TEMA: Narrativa digital en el hábito de la lectoescritura en estudiantes de educación básica elemental

AUTORA: Elena Margarita Morocho Morocho. **Tutora:** Mgs. Karla Fabiola Romero Coronel

OBJETIVO: Diseñar actividades de narrativas digitales en el hábito de la lectoescritura de estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco.

**FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE
INVESTIGACIÓN**

DATOS PERSONALES DEL ESPECIALISTA

Fecha: 26 octubre 2022

Nombres y apellidos: Oscar Vinicio Munive Obando

Título y Grado académico: Doctor, Magíster

Experiencia en el área: 28 años

Instrucciones Colocar una X en SI o NO Si la respuesta es NO, oriente la pauta que permita la mejora.

Indicadores	Escala	Observaciones
¿El instrumento tiene encabezado?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿El instrumento solicita datos informativos?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿El instrumento tiene escrito el objetivo que persigue?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿El instrumento determina la o las variables a las que responderá?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿El instrumento tiene las instrucciones claras para su aplicación?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿El formato de preguntas es correcto en su orden, numeración...?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	

¿Las preguntas están formuladas con lenguaje sencillo?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿Las preguntas formuladas son?	<input checked="" type="checkbox"/> Comprensibles <input type="checkbox"/> Medianamente comprensibles <input type="checkbox"/> Confusas <input type="checkbox"/> Incomprensibles	
¿El tipo de preguntas (cerradas, abiertas o mixtas) permitirán las respuestas a la variable determinada?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿El número de preguntas planteadas son suficientes?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿Las preguntas planteadas se relacionan con marco teórico previo?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿El tiempo establecido para la aplicación del instrumento es suficiente?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
¿El o los informantes seleccionados son los adecuados para el instrumento que se pretende aplicar?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
La formulación del instrumento en qué medida se relaciona con la matriz de operacionalización de variables.	<input checked="" type="checkbox"/> Totalmente <input type="checkbox"/> Medianamente <input type="checkbox"/> No se relacionan	
¿El instrumento está listo para ser aplicado?	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
Emita las recomendaciones necesarias para mejorar el instrumento:		

REVISOR

Nombres y apellidos:

Oscar Vinicio Munive Obando

Firma

Anexo 4 Registro fotográfico de la socialización de la propuesta



Ilustración 1: Socialización por Zoom a docentes de los terceros años de básica sobre narrativas digitales, para el hábito lector. Introducción

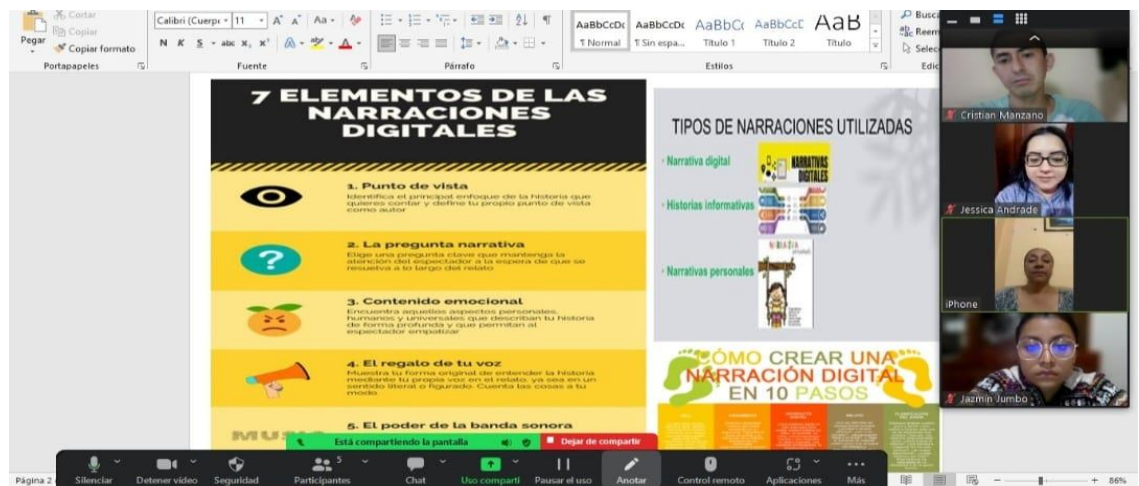


Ilustración 2: Socialización por Zoom a docentes sobre narrativas digitales, para el hábito lector. Elementos de las narraciones digitales

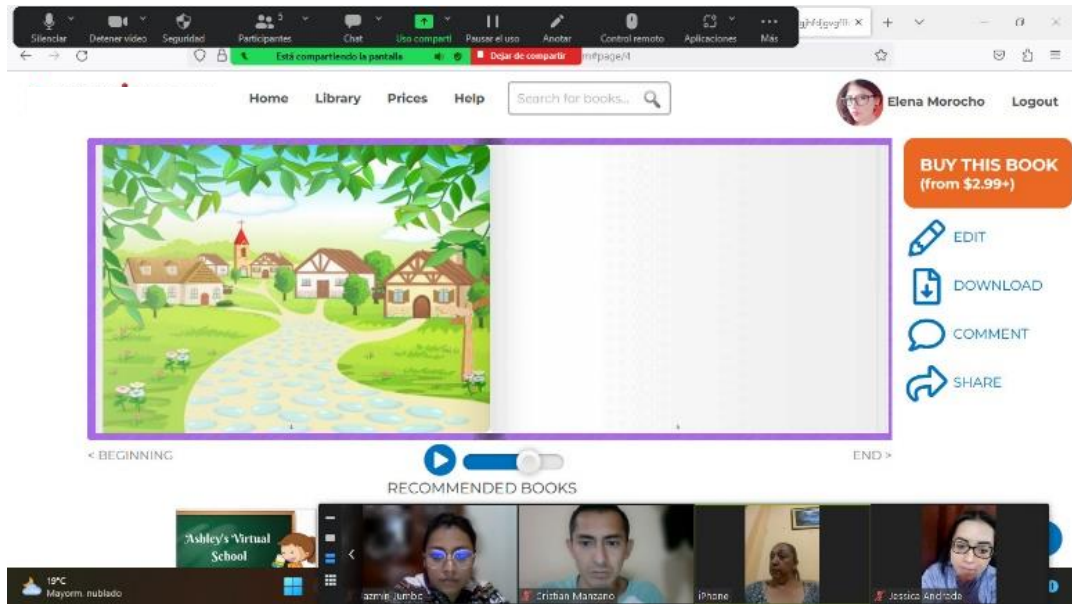


Ilustración 3: Socialización por Zoom a docentes sobre cómo usar varias herramientas digitales para el hábito lector.



Ilustración 4: Explicación de cómo usar las herramientas de narrativa digital a los estudiantes



Ilustración 5: Explicación interactiva de cómo usar storyjumper



Ilustración 6: Desarrollando actividades con estudiantes

Anexo 5 Pagina Web desarrollada con GoogleSites



<https://sites.google.com/view/narrativasdigitalesinnovadoras/inicio>

Anexo 6 Permiso de ejecución de la investigación

Macas, 14 de noviembre de 2022

Mgs.
Victor Rivadencira
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "DON BOSCO"
Ciudad.-

De mi consideración:

Reciba un cordial y atento saludo conjuntamente con el deseo de éxitos en las funciones que se encuentra desempeñando.

Yo, Elena Margarita Morocho Morocho, con cédula de ciudadanía N° 060403974-3, en calidad de docente de la Unidad Educativa Fiscomisional "Don Bosco", me dirijo a usted muy respetuosamente para solicitarle me autorice aplicar unas encuestas a los compañeros docentes y a los estudiantes de Tercero de Educación General Básica, paralelo "B", como parte de mi Trabajo Final de Investigación (Tesis), con el tema: Narrativa Digital en el ámbito de la Lectoescritura en Estudiantes de Educación Básica Elemental, previo a la obtención del Título de Magíster en Educación Pedagógica mención en Entorno Digitales de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

Es importante indicar que los datos recogidos serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, salvaguardando la identidad de los profesionales y estudiantes.

Segura de contar con la favorable atención al presente, anticipo mis sinceros agradecimientos.

Atentamente,


Lic. Elena Morocho
DOCENTE

Autorizado

2022-11-14
UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL
"DON BOSCO"
RECTORADO
C.E. "DON BOSCO" MACAS