



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMERICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

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

TEMA:

Webtoon en el proceso de lectura de los estudiantes de octavo año.

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

Autora:

Celia Lucía Willians Carranza

Tutor:

Lcdo. Hugo Moncayo, M.Sc.

QUITO - ECUADOR

2022

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

Yo, Celia Lucia Willians Carranza, declaro ser autor del Trabajo de Investigación *El uso de la tecnología en la enseñanza de la matemática en el aula de primaria*, como requisito para optar al grado de Magister en Educación, mención Pedagogía en Entornos Digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los dieciséis días del mes de septiembre del 2022, firmo conforme:

Autor: Celia Lucia Willians Carranza

FLUPa:  <<<<<<<<<<<<.

Número de Cédula: 1309723995

Dirección: Manabí, Manta, Manta, Barrio Jesús de Nazareth.

Correo Electrónico: cwillians@indoamerica.edu.ec

Teléfono: 0995713269

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación Webtoon en el proceso de lectura de ORV eVWXdLaQWeV de RcWlaYR axR' SUEVeQWadR SRU Ce0La LXcLa WL00LaQV CaUuaQJa, para optar por el Título Magister en Educación, mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

CERTIFICO

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

Ambato, 24 de agosto 2022

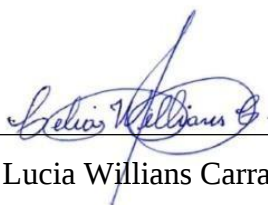
A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'H. Moncayo', is positioned above a horizontal line. Below the line, the name 'Lcdo. Hugo Moncayo, M.Sc.' is printed.

Lcdo. Hugo Moncayo, M.Sc.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

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

Ambato, 21 de septiembre 2022



Celia Lucia Willians Carranza

1309723995

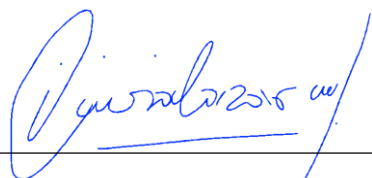
APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: WEBTOON EN EL PROCESO DE LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO, previo a la obtención del Título de Magister en Educación, mención en Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ciudad, 16 de septiembre de 2022



Marco Vinicio Pérez Narvaez, Dr.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



Ing. Javier Salazar Mera, Mg.
EXAMINADOR / VOCAL



Lcdo. Hugo Moncayo, M.Sc.
VOCAL

DEDICATORIA

A Dios, la Virgen, y a la familia.

AGRADECIMIENTO

A mi familia que siempre estará en todo momento como base principal de superación, a mis profesores, compañeros y en especial a mi tutor por la ayuda brindada y su paciencia.

ÍNDICE GENERAL

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
ÍNDICE DE CUADROS.....	xii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
INTRODUCCIÓN	1
Planteamiento del problema.....	6
Árbol del problema	7
Idea a defender	9
Destinatarios del proyecto.....	9
Objetivos	9
CAPÍTULO I.....	11
MARCO TEÓRICO.....	11
Antecedentes investigativos (estado del arte)	11
Desarrollo teórico del objeto y campo	16
Aplicación de la webtoon.....	16
Objetivos del Webtoon.....	17
Características del Webtoon.....	18

Ventajas del Webtoon	20
----------------------------	----

Importancia del Webtoon.....	22
Metodología del Webtoon.....	23
Clasificación del Webtoon	24
Recursos digitales.....	25
Tipos de recursos digitales	26
Procesos didácticos (pasos para ingresar a webtoon)	30
El Webtoon como estrategia para la enseñanza de la lectura.....	33
Lectura.....	34
Objetivo.....	35
Importancia	35
Tipos de lectura	36
Comprensión Lectura	37
Hábitos	40
DISEÑO METODOLÓGICO	42
Enfoque y diseño de la investigación.....	42
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación	43
Proceso de recolección de los datos	44
Técnicas e Instrumentos de investigación.....	46
Validez y Confiabilidad	46
Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta dirigida a los Docentes.	51
Resultados de la entrevista dirigida a los Directivos.	62
Análisis e interpretación de los resultados de la Ficha de observación dirigida a los estudiantes	66
CAPÍTULO III	69
PRODUCTO	69

Nombre de la Propuesta	69
Datos Informativos.....	69
Definición del producto.....	69
¿Cómo contribuye la propuesta en la solución al problema?.....	70
Objetivos	70
Objetivo General	70
Objetivos Específicos	70
CONTENIDO	73
FASE 1 DE LA GUÍA INTERACTIVA:	74
FASE II DE LA GUÍA INTERACTIVA:.....	80
FASE III DE LA GUÍA INTERACTIVA:	83
FASE IV DE LA GUÍA INTERACTIVA:	85
Evaluacion de la propuesta innovadora.....	86
Valoracion de la propuesta.....	86
CAPÍTULO IV.....	88
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	88
Conclusiones	88
Recomendaciones.....	89
Referencias.....	90
ANEXOS.....	94

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Relación Causa - Efecto.....	7
Gráfico N° 2 Constelación de ideas de la variable independiente.....	14
Gráfico N° 3 Constelación de ideas de la variable dependiente.....	15
Gráfico N° 4: Dominio de recursos digitales educativos	52
Gráfico N° 5: Actividades colaborativas.....	53
Gráfico N° 6: Participación en programas sobre estrategias didácticas	54
Gráfico N° 7: Conocimiento sobre la aplicación Webtoon.....	55
Gráfico N° 8: Estrategias basadas en etapas, normas y elementos.....	56
Gráfico N° 9: Aplicación de técnicas interactivas didácticas en la educación.....	57
Gráfico N° 10: Implementación de estrategias basadas en TIC	58
Gráfico N° 11: Estrategias didácticas para fomentar la lectura.....	59
Gráfico N° 12: Fomentos de hábitos lectores.....	60
Gráfico N° 13: Necesidad de metodologías educativas como Webtoon.....	61
Gráfico N° 14: Participar de una guía didáctica para el manejo de la Webtoon ...	62
Gráfico N° 14: Evaluación de Destrezas del Currículo de Lectura.....	67

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Muestra de estudio	43
Cuadro N° 2: Variable independiente: Webtoons	44
Cuadro N° 3: Variable Dependiente: Lectura	45
Cuadro N° 4: Especialistas para la validación de los instrumentos.	47
Cuadro N° 5: Procedimiento de cálculo de fiabilidad de docentes	49
Cuadro N° 6: Procedimiento de cálculo de fiabilidad de estudiantes	49
Cuadro N° 7: Resumen estadísticas de fiabilidad docentes y estudiantes.....	50
Cuadro N° 8: Dominio de recursos digitales educativos.....	51
Cuadro N° 9: Actividades colaborativas	52
Cuadro N° 10: Participación en programas sobre estrategias didácticas	53
Cuadro N° 11: Conocimiento sobre la aplicación Webtoon	54
Cuadro N° 12: Estrategias basadas en etapas, normas y elementos	55
Cuadro N° 13: Aplicación de técnicas interactivas didácticas en la educación	56
Cuadro N° 14: Implementación de estrategias basadas en TIC	57
Cuadro N° 15: Estrategias didácticas para fomentar la lectura	58
Cuadro N° 16: Fomentos de hábitos lectores	59
Cuadro N° 17: Necesidad de metodologías educativas como Webtoon	60
Cuadro N° 18: Participar de una guía didáctica para el manejo de la Webtoon ...	61
Cuadro N° 16: Evaluación de Destrezas del Currículo de Lectura	66
Cuadro N° 17: Plan de Acción	72

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Encuesta dirigida a Docentes	94
Anexo 2: Entrevista a Directivos	96
Anexo 3: Ficha de Observación.	98
Anexo 4: Ficha de Valoración de la Propuesta por Especialista 1.....	99
Anexo 4: Ficha de Valoración de la Propuesta por Especialista 2.....	100
Anexo 4: Evidencia fotográfica de encuesta a docentes	101
Anexo 5: Evidencia fotográfica de entrevista a Directivos.....	102
Anexo 6: Evidencia fotográfica de la ficha de observación.....	103

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

TEMA: WEBTOON EN EL PROCESO DE LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO.

Autora:

Willians Carranza Celia Lucía

Tutor:

Lcdo. Hugo Moncayo, M.Sc.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto de investigación, parte del problema encontrado en la Unidad Educativa República del Ecuador sobre la ausencia de una aplicación de webtoon en el desarrollo de la lectura. El objetivo general es aplicar la webtoon para mejorar el proceso de lectura en los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa República del Ecuador. La metodología que se empleó es el enfoque cualitativo - cuantitativo, paradigma crítico ± propositivo, con un estudio exploratorio, estadístico descriptivo, basado en la investigación bibliográfica ± documental, además se aplicó la investigación de campo directamente con los involucrados: 20 estudiantes, 8 docentes y 2 directivos sujetos al análisis de la investigación. Los resultados se determinaron a través del cuestionario de encuesta, entrevista y ficha de observación evidenciando que los docentes no utilizan recursos digitales como la webtoon en su proceso de enseñanza, debido a la falta de conocimiento de esta herramienta para potenciar las habilidades y destrezas lectoras lo que conlleva a que los estudiantes no se sientan motivados por la lectura y por ende no desarrollen sus capacidades de comprensión lectora, razonamiento comprensivo. Por lo antes expuesto, se concluye la importancia de una Guía interactiva sobre la aplicación de la webtoon para fomentar la lectura en los estudiantes.

Descriptores: Webtoon, lectura, comprensión lectora, recursos digitales.

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

TEMA: WEBTOON EN EL PROCESO DE LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO.

Autora:

Willians Carranza Celia Lucía

Tutor:

Lcdo. Hugo Moncayo, M.Sc.

ABSTRACT

In the current research, the got problem is the absence of a Webtoon application in the development of reading at "Unidad Educativa República del Ecuador". The general aim is to apply Webtoon to improve the reading process in eighth-grade students at "Unidad Educativa República del Ecuador" school. The applied method is the qualitative-quantitative, critical paradigm - propositional, with an exploratory study, and descriptive Statistics, based on a literature review. In addition, the field research was applied directly to involved people: 20 students, eight teachers, and two subject managers for the research analysis. The results were determined through the survey questionnaire, interview, and observation sheet, evidencing that teachers do not use digital resources such as Webtoon in their teaching process. The lack of knowledge of this tool to enhance reading skills and abilities leads to students not feeling motivated by reading and therefore not developing their reading comprehension skills, and comprehensive reasoning. Therefore, the importance of an interactive handbook on Webtoon employment is to encourage reading in students.

Keywords: KEYWORDS: Digital resources, reading, reading comprehension,

INTRODUCCIÓN

La investigación es su importante para el área educativa, puesto que la literatura brinda una infinita fuente de imaginación y creatividad, que no solo puede hacer crecer el interés por leer, esto hace posible que los y las alumnas eleven su nivel de expresividad oral. Se sustenta en la línea de investigación Docencia en Entornos Digitales, correspondiente a los lineamientos emitidos por la (UTI), los cuales son fundamentales en la mejora de la calidad de educación, así como de la adquisición de conocimiento de invención tecnológica en los alumnos para su óptimo aprendizaje. Además, se sustenta en la sub línea de investigación aprendizaje porque se reestablece y se forma una interrelación de aprendizajes significativos para que los estudiantes mejoren su proceso de lectura.

Es importante el empleo de las diferentes herramientas durante las clases que despierten el interés de los alumnos por lectura, de forma que, no vean esta actividad como una monotonía sino como una recreatividad que les permita disfrutar del contenido transformándola en un hábito diario, es decir, emplear estrategias que ya sean nuevas o no y se conviertan en innovadoras y llamativas por su contenido.

Estas estrategias innovadoras por lo general casi siempre vienen relacionadas a la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) en la que el docente puede innovar formas de lectura para motivar a los estudiantes en todo sentido, estas estrategias casi siempre se emplean a través de poesías, teatro, periódicos, crucigramas. En países europeos se usan la creación de webtoon o comics en temas relacionados a las materias, lo que poco a poco empieza a tomar interés en las instituciones educativas de países latinoamericanos y porque no de Ecuador.

Para ³Park Seokhwan (2009) citado por Medrando (2019) informa que la palabra Webtoon es la unión entre la palabra Web y la palabra cartoon, que en inglés significa caricatura, la cual nació como un sistema complejo creado para unir a los cómics al mundo digital.´ (pág. 3)

En referencia a la lectura, Tenesaca (2019) manifiesta que ³es una herramienta de aprendizaje: analizando y estudiando documentos, libros o revistas que se transforma en un aprendizaje importante para la escolarización y hacia el crecimiento profesional de la persona.´ (pág. 15) por lo que motivar al estudiante hacia la lectura a través de estrategias innovadoras como lo es la plataforma webtoon significa alterar la realidad, mejorando o transformando los procesos de enseñanza aprendizaje.

La investigación legalmente está fundamentada en Leyes y Reglamentos sobre la educación cuyos artículos se encuentran determinados en la sección quinta de la Constitución de la República del Ecuador (2008):

Art. 26. La educación es un derecho natural al cual pueden tener acceso las personas a quienes el gobierno debe brindarles libre acceso. Es considerada una prioridad entre las inversiones y políticas del Estado de tal manera que se cumpla con lo dispuesto en el buen vivir de manera equitativa e igualitaria. (pág. 7)

Art. 343. Las organizaciones encargadas de la educación deben velar que todo individuo pueda desarrollar sus capacidades y potencia de forma individual o comunitaria garantizando el aprendizaje, generando y empleando conocimientos, cultura, artes técnicas y saberes, manteniendo como prioridad a la persona que aprende, procurando que el proceso de aprendizaje sea llevado a cabo en un ambiente dinámico, incluyente, eficaz y eficiente. (pág. 86).

De la misma forma, se fundamenta en el capítulo único del ámbito, principio y fines de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2013):

Art. 2. Principios. ± La educación debe desarrollarse en base a fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales con la finalidad de ser soporte de la toma de decisiones y las labores a llevar a cabo en la educación: literal q (Motivación) y literal u (Investigación, construcción y desarrollo `permanente de conocimientos).

Dichos artículos constitucionales establecen la importancia de aplicar estrategias innovadoras como es la webtoon para motivar la lectura ene estudiantes

de octavo año, los cuales expresan un estado visionario que permite construir una educación de calidad.

La importancia del presente trabajo de investigación radica en el problema detectado sobre la deficiente práctica por la lectura en nuestro medio que se refleja en un bajo rendimiento académico, y es que el no tener desarrollado un sentido de comprensión de lectura infiere de manera negativa y esto es consecuencia de no tener políticas desarrolladas para fomentarla, el dejar fluir la imaginación de los estudiantes mediante su creatividad facilita que se den nuevas formas de aprendizaje para ellos.

En la actualidad, son los docentes quienes deben estar sumamente inmersos en la era de la tecnología más que los estudiantes, pues es de ellos la responsabilidad de enseñar a través de esta herramienta que avanza de forma acelerada y con ello fomentar y promover el aprendizaje desarrollador, dinámico a través de presentaciones, videos, imágenes, programas educativos plasmados en una plataforma digital o en herramientas didácticas, entre otros que sobre todo impulse la lectura.

En el entorno globalizado de la información actual, resulta fácil encontrar varias investigaciones en relación al tema de interés que se aborda, los webtoon se usan como un medio didáctico en pro de fomentar la tendencia a la lectura, apoyada obviamente por una ilustración basada en los estándares actuales de comics y mangas, que cubren un vasto campo de acción desde lo deportivo hasta lo histórico, lo que permite una gran vertibilidad a disposición del docente para que los estudiantes se interesen en su comprensión y posterior análisis.

Luego de haber analizado el documental cuyo contenido se basa en la aplicación de la webtoon se procedió señalar la congruencia de la investigación. En las próximas líneas se da a conocer acerca de los trabajos investigativos que considere más importantes en relación al presente tema de investigación.

Países de la unión europea, han clasificado a la webtoon en diversas categorías que para interés didáctico tienen una gama acorde al nivel curricular

requerido, en España por ejemplo abarcan temas históricos relacionados directamente a su nación, de igual forma en Francia el uso de personajes famosos en su cultura y que al estar plasmados en un cómic, captan el interés de los educandos y fomentando así la lectura en un medio tecnológico, que a su vez permite la protección del planeta al no usar recursos de papel u otros medios anteriormente utilizados para tal fin. (Porras y otros, 2020, pág. 22)

Latinoamérica, recién está experimentando la cultura del cómic y esta situación debe ser canalizada y aprovechada para el uso de los webtoon. Ya que en nuestra cultura es tradicional que la información sea transmitida de una forma ancestral, la injerencia de lecturas basadas en obras literarias que no aportan en nada sobre nuestra rica y amplia cultura, y las cuales no tienen un marco que se ajuste a nuestra cultura ni sus antecedentes históricos. (Daza & Santa, 2018, pág. 16)

Por ello se hace imperativo el aprovechar nuestra historia, los talentos de héroes y ejemplos de deporte y ciencia, para llevarlos a un medio de webtoon, con el que los alumnos se sientan identificados y les resulte motivador el seguir un ejemplo que es palpable en su realidad, que por diferentes medios conocen o tienen una idea de ello pero que gracias a los webtoon lo pueden llegar a concebir en su imaginación, creatividad que proporciona este valioso medio.

Ecuador tiene como prioridad la mejora de los niveles educativos, esto con la implementación de programas nuevos y modernos que fomenten el desarrollo de la lectura. En el año 2012, el INEC (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos) reportó niveles altos de lectura en las ciudades como Guayaquil con un 76% más que en la capital que solo llegaba a un 69%. Sin embargo, es mucho lo que hay que mejorar, pues lamentablemente es más del 55% de la población estudiantil que carece del buen hábito de la lectura, sea por la falta de tiempo, o porque jamás recibieron una cultura que incentive dicha práctica. Es en grupos selectos de adolescentes y jóvenes entre los 12 y 25 años donde se aprecia un alto nivel de lectura que bordea el 50%, esto gracias a diversos materiales gráficos de interés a su edad, y que por la facilidad de la tecnología lo pueden realizar muchas veces sin costo. (Montesdeoca, 2020, pág. 16)

En el Ecuador se implementó recientemente la estrategia que desde hace muchos años ya viene teniendo mucha acogida en toda América latina, el plan nacional de lectura, pues por la falta de bibliotecas públicas los educadores deben buscar alternativas viables a sus estudiantes acorde a las condiciones del medio donde estén estos, pues es más complejo en ciertas zonas hacer un programa de lectura exitoso si escasamente se tiene muy poco material.

La Unidad Educativa República del Ecuador, objeto de investigación, se encuentra ubicada en la provincia de Manabí, cantón Manta, Parroquia Tarqui. Cuenta con 1725 estudiantes y 56 docentes, divididos en jornadas matutina y vespertina. Tiene como visión alcanzar una educación de calidad adaptada a los nuevos cambios tecnológicos y de saberes. Sin embargo, en el octavo año de educación general básica dividido en tres paralelos con 130 y 8 docentes, se evidencia que existe poca motivación e interés por la lectura como consecuencia la escasa comprensión por lo que se está leyendo a causa de la metodología tradicional del docente a la hora de enseñar que les impide generar nuevas estrategias innovadoras, lo que conlleva a un complejo proceso educativo que se basa en la repetición y memorización, mas no realmente en una comprensión de lo aprendido.

Es realmente imperativo dar un estímulo eficaz a la cultura por la lectura, gracias a herramientas modernas como el webtoon, los docentes pueden aprovechar la curiosidad por un método nuevo y que es agradable para los estudiantes en el que no solo pueden leer contenidos más acordes a su entorno social, sino que, al estar familiarizados con un medio animado en la lectura, su comprensión de lo leído tiene un aprovechamiento muy alto.

Los docentes, son los responsables directos de usar las nuevas herramientas, como por ejemplo el webtoon y desarrollar con esto un creciente interés de sus estudiantes a historias leídas que les permita comprender y sacar sus propias conclusiones de lo leído de una forma dinámica y amena, que es el comienzo para

fomentar los hábitos de lecturas que son tan necesarios para el futuro didáctico del estudiante.

Planteamiento del problema

Por lo anteriormente mencionado, el problema está fundamentado de la siguiente forma: ¿La webtoon influye en el proceso de lectura en los estudiantes de octavo año de educación básica general de la unidad educativa República del Ecuador de la ciudad de Manta?

Árbol del problema

EFFECTOS (VD)

Destreza de desempeño de la lectura no desarrolladas en los estudiantes.

Desmotivación por la lectura y decadencia en la comprensión lectora

Escaso desarrollo de la imaginación, curiosidad y memoria.

PROBLEMA

Se evidencia la ausencia de estrategias didácticas así la falta de capacitación de los docentes en el manejo de recursos educativos digitales como la aplicación de la webtoon en el proceso de lectura en los estudiantes de octavo año.

CAUSAS (VI)

Falta de aplicación de la webtoon debido al desconocimiento.

Falta y ausencia de estrategias didácticas para el desarrollo de la lectura.

Desactualización y falta de capacitación de los docentes en el manejo de recursos educativos digitales.

Gráfico N° 1 Relación Causa - Efecto

Elaborado por: Willians Carranza Celia.

A partir del árbol del problema, se analizó las causas y efectos que influyen en desconocimiento de herramientas didácticas innovadoras como la webtoon el aprendizaje y hábito de la lectura. Los docentes muestran un escaso conocimiento sobre innovación pedagógica para motivar la enseñanza de la lectura lo cual se ve reflejado en el aprendizaje tradicional que los estudiantes emplean de solo leer un documento o libro lleno de letras que además de ser incompresible suele ser agotador para el alumno. La desmotivación por la lectura y decadencia en la comprensión lectora se debe a la ausencia de estrategias didácticas motivacionales que el docente debe emplear para evitar que el alumno lea de forma mecanizada y no reflexione sobre lo que está leyendo.

Por otra parte, la desactualización y falta de capacitación de los docentes en el manejo de recursos educativos digitales para la enseñanza provoca que los estudiantes manejen poca su imaginación, curiosidad y no desarrollen su memoria, puesto que siempre se estará empleando la lectura sobre materiales tradicionales que no dejen nada al desarrollo imaginativo del estudiantado.

Por lo tanto, el docente debe tener un pleno conocimiento y estar capacitado en el manejo de los recursos educativos innovadores como es la webtoon que a través de comics desarrollados en los diferentes temas educativos hace que sea más fácil la comprensión lectora, motivando siempre al alumno por leer no solo durante la jornada escolar, también fuera de ella para ir poco a poco desarrollando su pensamiento y que se acerquen más a la ⁷lectura por aprender y no por obligación.

De continuar el problema, los docentes tendrán un escaso o nulo manejo del currículo nacional ignorando nuevos enfoques pedagógicos que vienen acompañados de la innovación tecnológica, lo que generaría que los estudiantes sientan una mínima autonomía por la lectura, su creatividad e imaginación sean totalmente nulas que con el pasar del tiempo solo provocaría el fracaso escolar, y que a futuro cuando sean adultos realizados en el ámbito familiar su apatía en el aprendizaje de la lectura sea transmitida a sus descendientes. De la misma forma, si el docente no se actualiza o capacita en estas innovaciones podría ser reemplazado por quienes cuenten con la capacidad y habilidad de emplear estas

innovaciones como la webtoon en sus procesos de enseñanza, tendientes a fracasar académicamente como docentes.

Idea a defender

La webtoon influye en el proceso de lectura de los estudiantes de octavo año de educación básica general de la unidad educativa República del Ecuador de la ciudad de Manta.

Destinatarios del proyecto

Los beneficiarios indirectos de la investigación son los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa República del Ecuador, y los beneficiarios directos son los docentes, en razón de que la estrategia que utilizará como lo es la creación de una webtoon, permitirá potencializar la lectura como un aprendizaje favorable desde un contexto participativo.

Objetivos

Objetivo General:

Aplicar la webtoon para mejorar el proceso de lectura en los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa República del Ecuador.

Objetivos Específicos

- x Identificar los factores que inciden en el proceso de lectura de los estudiantes.
- x Fundamentar teóricamente la webtoon como recurso didáctico en el proceso de la lectura.
- x Diagnosticar el nivel de motivación por la lectura en los estudiantes de octavo año de educación general básica.

- x Proponer la aplicación de una webtoon para el mejoramiento de la lectura en los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa República del Ecuador.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes investigativos (estado del arte)

La presente investigación buscar mejorar y fortalecer los procesos de lectura mediante recursos didácticos digitales como la webtoon que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje para enriquecer el pensamiento crítico y reflexivo de los estudiantes.

Uno de los principales antecedentes que se obtiene sobre la era del Webtoon según lo señala Fernández (2018) es que del manhwa al webtoon: reflexiones en torno al desarrollo de la industria de cómics en Corea del Sur es cuando en medio del desarrollo del internet en los años 90, se dió inicio a las publicaciones de cómics en web, que luego se fundamentó bajo el nombre de Webtoon en el año 2000 y entre sus primeros fundadores se encuentran los artistas Shim Seung-Hyun con el Papepopo Memories; también se dió a conocer Kwon Yoo-Ju con Snawcar y Jeong Chul-Yeon con Marine Blues, quienes en vista de su aceptación decidieron promover los portales en internet con secciones específicas para Webtoon en los años 2003 y 2004. Es importante destacar que se puede considerar lo anterior como el inicio de la nueva era de Webtoon, en donde este sector fue ganando reconocimiento no solo en Corea del Sur sino también a nivel mundial, tanto así que es considerado no solo como un pasatiempo, sino también como una fuente de trabajo remunerado. Por lo tanto y en concordancia con este tema, es importante realizar la investigación y aplicar la propuesta como una estrategia didáctica

novedosa a aplicar en las aulas de clases con el fin de mejorar el aprendizaje de la lectura en los estudiantes.

En la investigación realizada por Maruja Ortega estudiante de la Universidad Tecnológica Indoamérica (UTI) se ³Creación de recursos didácticos como estrategia innovadora de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la comprensión lectora y expresión oral, pretende optimizar como intermediario en el proceso, utilizando estrategias de aprendizaje óptimas, incorporar recursos didácticos tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje de las competencias lectoras con la finalidad de mejorar las capacidades cognitivas del estudiante (Ortega, 2019) quien concluyó que el análisis de la comprensión lectora y expresión oral, la información obtenida del estudio registra un nivel intermedio de (48,53%) en los estudiantes, es decir que al momento de entender un escrito su nivel de comprensión es menor del 50% de lo que leen, por lo tanto se toma en consideración la elaboración de una propuesta basada en desarrollar la comprensión de lecturas y la expresión oral, esto bajo la utilización de tecnología y material didáctico.

Según la Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología de ³E0 cyPlc cRPR eVWUaWegLa SaUa fRPeQWaU 0a 0ecWXUa cRPSUeQVLYa´ UeaOLJada SRU VL00a-Castro (2020) proponer como estrategia didáctica innovadora el empleo de herramientas digitales para que los estudiantes de Educación Básica diseñen cómics con la finalidad de fortalecer la comprensión lectora. Como resultado determina que los estudiantes presentan dificultad para comprender fácilmente lo que leen, por ello no les gusta leer repercutiendo directamente en el nivel de conocimientos académico. Concluye que utilizar las herramientas digitales en beneficio del proceso de enseñanza aprendizaje es sin duda transformar la didáctica al entorno de los niños nativos digitales por lo que propone como estrategia didáctica innovadora el empleo de herramientas digitales para que los estudiantes de Educación Básica diseñen cómics o webtoon con la finalidad de fortalecer la comprensión lectora, precisando que en internet existen muchos recursos que ayudan a crear cómics y webtoon, ya que proporcionan al usuario la capacidad de crear, capturar, archivar, e interactuar con una variedad de

imágenes y textos en movimientos que facilitan una mejor desarrollo cognitivo en los estudiantes.

Medranda y Vargas (2018) en su investigación sobre el uso de Webtoons como material de soporte para perfeccionar destrezas en la lectura en el periodo de la adolescencia, indicaron como principal problema que los materiales literarios en sus formas digitales no son utilizados de forma plena motivo por el cual exponen la plataforma literaria webtoon para demostrar la importancia de esta herramienta didáctica como material de apoyo efectivo dentro de los ambientes de aprendizajes para mejorar el vocabulario de los estudiantes de lengua inglesa así como el desarrollo de habilidades productivas y receptivas. Concluyen que los Webtoons realmente pueden ser manejados como una herramienta de apoyo que ayude a los estudiantes a aprender nuevo vocabulario, desplegar su comprensión lectora en tanto a la comprensión de secuencia, contexto y significado, y trabajar en su capacidad de retención. Por lo que se concuerda en aplicar este tipo de estrategia como recurso educativo digital para fomentar en los estudiantes el hábito por la lectura.

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

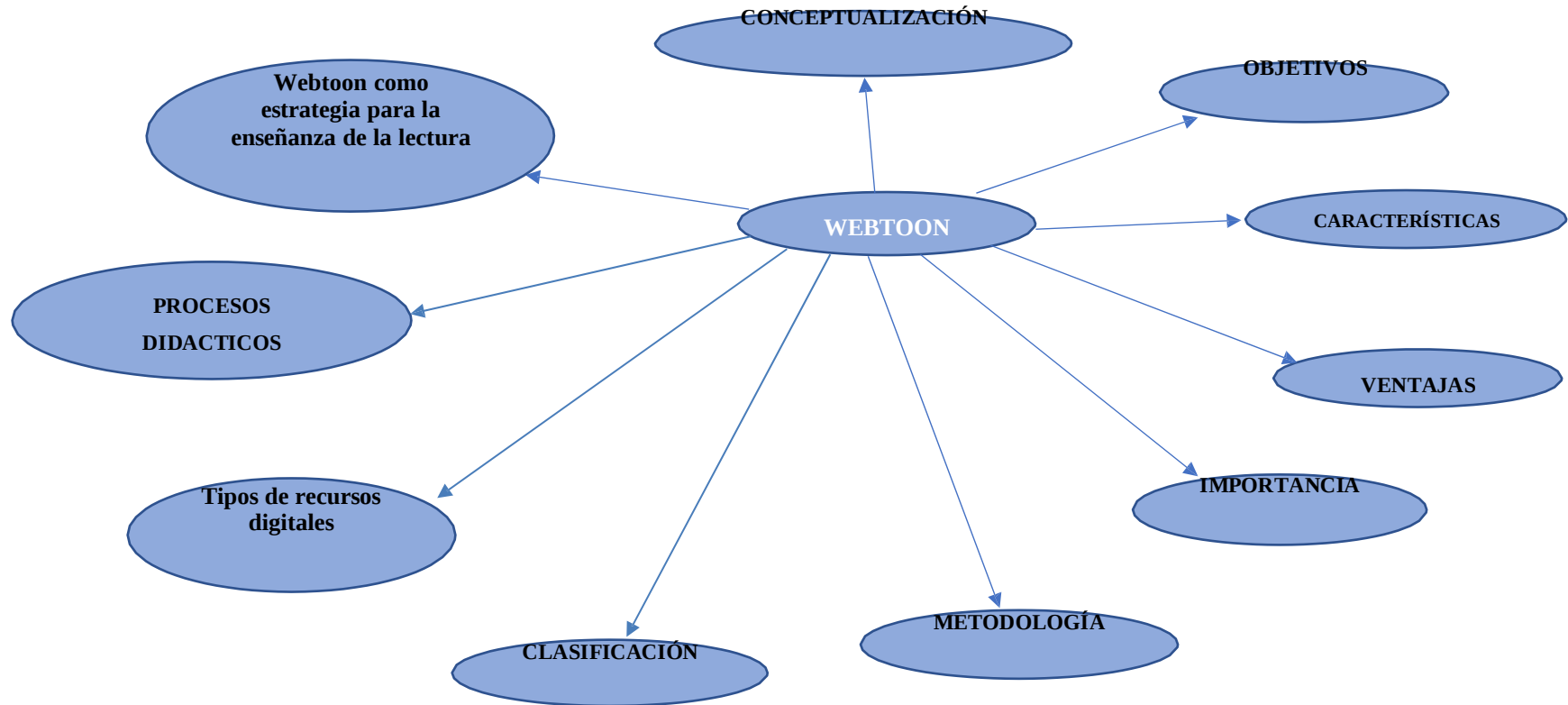


Gráfico N° 2 Constelación de ideas de la variable independiente
Elaborado por: Williams Carranza Celia.

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

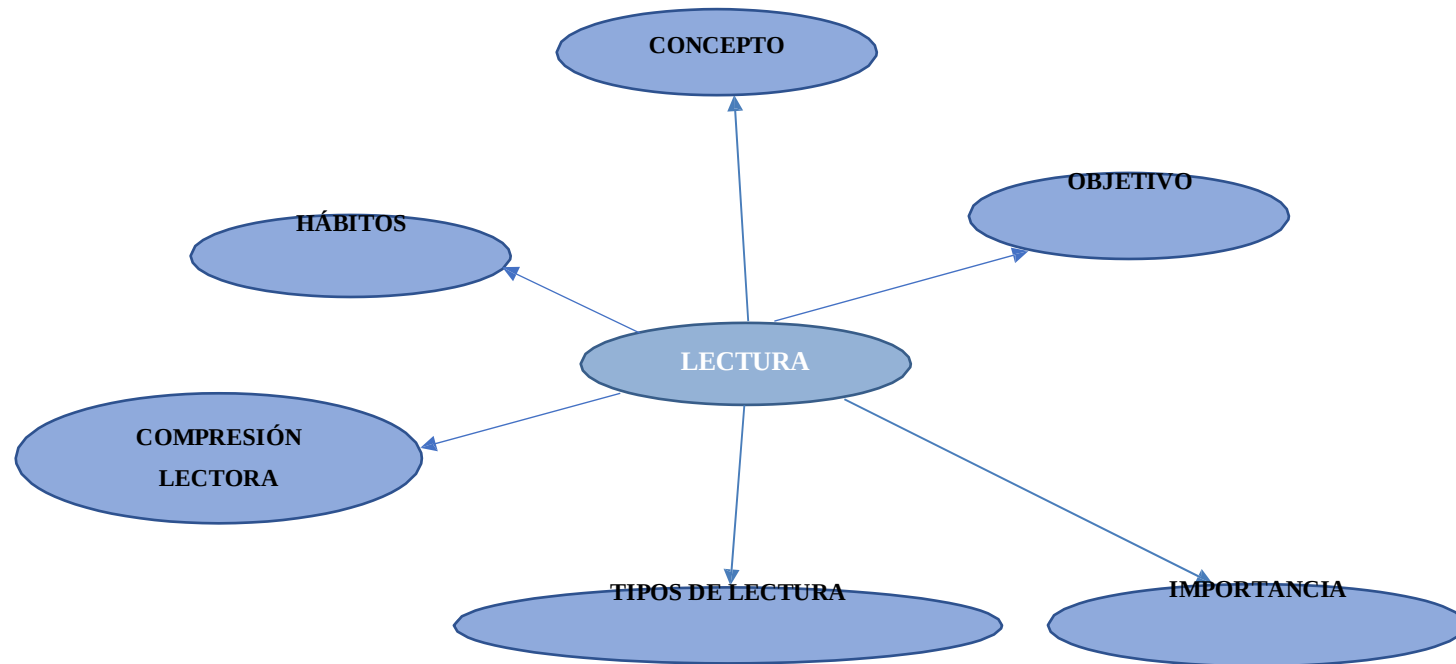


Gráfico N° 3 Constelación de ideas de la variable dependiente
Elaborado por: Willians Carranza Celia.

Desarrollo teórico del objeto y campo

Aplicación de la webtoon

Dado el distanciamiento social que se vive desde que comenzó la pandemia por covid-19 una de las mejores formas de despertar interés en los jóvenes educandos es mediante el uso de Webtoons es decir información que se presenta por medio de revistas tipo manga en las que los jóvenes pueden leer las aventuras y asociarlos con los dibujos respectivos que están viendo en ese momento, eso facilita mucho la comprensión de lo que ven y ayuda a que su análisis sea más certero y tengan un mayor interés por la lectura así sea en un medio digital como lo es la computadora, un celular, para ello obviamente sin dejar de lado la parte educativa del contenido que tenga el webtoon.

Gómez - Bladuz (2020) afirma que:

El Webtoon es una tipología de cómic digital que se creó en Corea del Sur en los años 90 no obstante, su reconocimiento no fue sino hasta el año 2000. Antes de tomar ese nombre se lo refería como el Webcómic y actualmente es también identificada como la Generación Cero que ha cambiado progresivamente, pues antes solo consistía en el escáner impreso de un cómic para ser socializado digitalmente, y ahora posee imágenes en movimientos, posibilidad de hacer zoom, automatización para el desliz de una página hacia otra y su adaptación para una adecuada visualización en smartphones y en tablets. (p. 6)

Como se puede observar, gracias al avance tecnológico ahora es posible que esos comics o imágenes que solo se veían digitalizados ya cuentan con movimientos, hacen más dinámica la lectura y su comprensión e incluso pueden verse desde diferentes plataformas educativas. De este modo, el webtoon facilita la lectura a través de la presentación de diálogos, mismos que suelen estar muy alejados de los personajes. En lo que respecta a los géneros más populares dentro de la plataforma se pueden encontrar acción, romance, suspenso, comedia y sobre todo el género drama que es el más frecuentado por los usuarios.

Por otra parte, desde el año 2015 el webtoon brinda la oportunidad a miles de usuarios concursar a través de sus propias creaciones y el ganador se hace acreedor recibe dinero como premio y un puesto de trabajo en la empresa convirtiendo a la plataforma en una industria millonaria que además entre sus nuevas adaptaciones están los videojuegos.

De la misma manera, Laszlo y Leguizamón (2018) determinan sobre el tema que: ³Los Webtoons, están conformados por ilustraciones y cuentos, a los cuales se puede tener acceso a estos en internet a través de aparatos tecnológicos como computadoras, tablets, celulares ente otros´. (p. 2)

La cultura, actualmente ha convertido en un negocio lucrativo, desde el cine, pasando por la animación y sin dejar afuera a los comics y revistas de historietas, en países orientales como Corea, es donde el webtoon ha tenido mayor acogida y su desarrollo incentivo no solo un conocimiento, también una profesión a quienes lo realizan. Es una buena aplicación para estimular los gustos de los alumnos para leer porque, por un lado, facilita que los estudiantes lean y razonen al mismo tiempo y por otro lado su forma de comunicación se hará mucho más familiar ya que utiliza dispositivos electrónicos.

Objetivos del Webtoon

A lo largo del tiempo, Webtoon se ha convertido en una comunidad donde se puede encontrar y disfrutar de historias que otros usuarios han compartido. Además, puedes elegir las historias por categorías que sean de agrado, estas categorías pueden ser de: comedia, romance, drama, fantasía, suspenso o acción; es posible también ir eligiendo las historias que resulten más populares al gusto de los usuarios ya que se pueden ir calificando mientras las van leyendo. Y su objetivo principal es el de fomentar la lectura y mejorar el vocabulario, esto ira generando importancia e interés en el actual sistema educativo.

Kim (2019) afirma que:

Hay que tener claro que no se pretende que los webtoon sean un entretenimiento, sino más bien un material usado en momentos de

esparcimiento o receso, el contenido se adecúa al escenario siendo lo más variado, breve y simple posible. (p. 9)

Como ya lo menciona el autor anterior no solo se visualiza en el entretenimiento, sino que además pretende fortalecer el interés a la lectura, por medio del cómic, la adquisición y comprensión del vocabulario en inglés, evidentemente el problema radica en la falta de motivación y de esta manera se pretende llegar al lector y un mejor aprendizaje utilizando webtoon.

También se debe tomar en cuenta que se da una excelente oportunidad para fomentar la creatividad mediante la escritura, en la que pueden dar un final alternativo a una trama, y que desarrollen su propia experiencia de cómo les hubiese gustado que finalice la historia. Son varias las aplicaciones que facilitan la interacción con comics, pero si se tiene un creativo y alguien hábil en dibujar, es una excelente alternativa también para creación de contenido.

Características del Webtoon

La lectura en webtoon tiene una narrativa donde el texto va de la mano con el signo gráfico que se encuentran de manera organizada que implica un entendimiento en la lectura consecutiva expresando una idea relacionada con el texto, componiéndose de una sola imagen vertical, su tamaño es decisión de quien lo elabora.

Una de las principales características del Webtoon es que según lo señala Molina-Fernández (2019) las características del cómic con la de otros medios, como el film de animación o el

Con una nueva generación, que ha crecido en medio de los video-juegos, películas de animación, las historietas del comic en revistas o medios digitales, de sus personajes favoritos, es asertivo que la educación aproveche estos recursos ya popularizados, canalice por medio de ellos enseñanzas y conocimientos que, impartidos en forma tradicional, resultan monótonos para los chicos que no ponen interés en ellos y obviamente su captación de conocimiento del mismo es mínima.

Una característica particular de los webtoons es que esta contiene ciertos espacios en blanco que crean confusión en los lectores, sin embargo, su única misión es la de crear pausas en la lectura que transmite intriga, tensión y drama durante la narración lo que permite disfrutar aún más el contenido aumentando de cierta manera el gusto por la lectura.

Por otra parte, Corrales-Chumpitaz (2020) refiere otras características un poco más específicas, tales como:

- x Los Webtoons se leen de forma online y mediante sitios web.
- x Los cómics para que sean considerados como Webtoon, deber poseer prioridad, lo cual permite establecer relaciones afectivas entre los personajes y los lectores.
- x Los Webtoons se diseñan de forma vertical, lo cual asegura que el lector se enganche con su continuidad directa, pues solo basta con deslizar hacia abajo para seguir en la lectura.
- x Se caracteriza porque permite un lienzo digital infinito, es decir, que el creador tiene la posibilidad de seguir diseñando más episodios sin que la historia o su marca tenga un límite o un fin forzado.
- x Un episodio puede ir en una sola imagen

Sin embargo, webtoon no solo es diferente en color o idioma, siendo que su inicio se dio solo en coreano, también destaca el que se usaron diversos formatos web y una amplia gama de herramientas digitales con las que se podía modificar su forma.

La Webtoon, además de permitir la exploración de los textos en línea, también es factible el realizar descarga de los contenidos con la finalidad que si los estudiantes no tienen acceso a internet en sus hogares, puedan llevarse el contenido digital en sus dispositivos, para que puedan acceder a él, también brinda la oportunidad que si un lector de los contenidos le parece bueno alguno de ellos este pueda demostrar su gratitud con un aporte económico a quien realizó el contenido, incentivando de esta manera que hagan más desarrollo de temas. Tal como se puede observar, los webtoons comparten un sinnúmero de características similares a los

convencionales impresos, tales como el uso de viñetas, de onomatopeyas, globos de dialogo, entre otros.

Por otra parte, Leguizamón (2018) refiere:

La manera en cómo se ven este tipo de historietas es desplazándose hacia abajo en la página, esto resulta más fácil de manejar para los usuarios que solo deslizan el dedo en la pantalla o usan el ratón de la computadora. La amplia gama de formatos digitales que se usa hace factible incorporar incluso animaciones sencillas y efectos de sonido, esto aporta una mejora a la experiencia de quienes se sumergen en la lectura de los Webtoons.

Al respecto, algo que es prácticamente un estándar en el tema de comics en línea es un panel el cual será visible mientras el lector se desplaza en sentido vertical, es decir hacia abajo para continuar a la página siguiente, un capítulo u episodio no es más que una secuencia de imágenes a manera de tira larga, en la que irá avanzando en las páginas, sea un celular, Tablet, o computadora la webtoon será fácil de usar y ofrecerá una manera sencilla de interactuar con el material que contenga.

Además, la fijación de sus funciones multimediales favorece a los lectores de cómics web a tener mejor entendimiento y comprensión de la historia, estimulando los sentidos y creando una impresión parecida a visualizar una película corta. Sin embargo, además de todas sus funciones asertivas, hay otros puntos a considerar: los cómics web tienen una gran base de seguidores en todo el mundo. Como indicativo de la aceptación que tiene una historieta, esta se le puede dar me gusta, tal como en las redes sociales, incluso escribir un corto comentario de la misma, lo que incentiva a quienes desean saber si es buena o no en su contenido y calidad.

Ventajas del Webtoon

Webtoon ha transcurrido gracias a sus buenos resultados que se ha obtenido y en este caso ha ayudado a mejorar el léxico verbal y escrito, ya que al momento de visualizar una imagen la creatividad es desarrollada no solo en la enseñanza de

inglés sino, además, en otras áreas, como el lenguaje. Según el estudio de Alvarado (2020), la creación del Webtoon, genera ocho ventajas significativas, las cuales son:

- x Favorecer la iniciación por la lectura, de forma que sea esta más ágil y divertida;
- x Fomentar el hábito en la lectura.
- x Mejorar el vocabulario y habla
- x Generar un pensamiento más creativo.
- x un aprendizaje, en diversidad de temas, gracias a la lectura y su comprensión.
- x Dar mejores posibilidades de memorizar y una concentración más eficaz, lo que a su vez ayuda con la expresión oral del estudiante.
- x El Webtoon integra una manera de aprender divertida.
- x Ayuda a mejorar la creatividad permitiendo el uso de la imaginación en las historias que presenta.

Como se puede observar, el proceso educativo está sujeto a evolución constante, pues la forma en la que el ser humano percibe el mundo básicamente no ha cambiado, pero si se ha modernizado muchísimo el concepto para hacerlo. El leer desde un celular, una Tablet ya en si es uso de tecnología, y si esta se conjuga con aprovechar lo que resulta agradable para los estudiantes, que mejor hacer esta fusión y maximizar su aprovechamiento.

Mediante estudios realizados se descubrió que los alumnos que leían la información de un comic en una cantidad de 7 páginas, retenían casi toda la información, contra quienes recibían la misma información, pero en lectura de forma tradicional, es decir, en formato texto. (Aleixo, 2017, p. 1)

En concordancia con lo señalado, se logra determinar entonces que la mayor ventaja que ofrecen los Webtoons refiere a la oportunidad que provee a las personas, y de manera particular a los alumnos a superar sus habilidades de aprendizaje de forma tecnológica, esto a que se cree que la herramienta aumenta el desarrollo cognitivo en el ser humano, especialmente de aquellas que evidencian problemas de aprendizaje.

En la parte académica, la ventaja de los webtoons en la enseñanza es su poder para motivar a los estudiantes, por lo que muchos de los creadores de contenidos recomiendan combinar el uso de los cómics con ciertos métodos de enseñanza.

En lo que refiere al área de lectura, a través del Webtoon, los docentes pueden motivar a sus estudiantes a mejorar sus habilidades de comprensión lectora, todos les gusta leer Webtoons, para algunos es como su hobby y esto debe ser aprovechado porque seguir los intereses de la generación millennial puede ser útil para mejorar sus habilidades de comprensión lectora puesto que hoy en día prefieren operar los teléfonos inteligentes para leer.

Importancia del Webtoon

Se tiende a considerar que los Webtoons son una actividad dirigida únicamente a los niños y jóvenes, cuando en realidad no es así del todo, pues las series y novelas en forma de cómics ahí plasmados van más allá de historias de aventuras o de ciencia ficción, esto debido a la capacidad de aportes que pueden llegar a generar en momentos de entretenimiento, información y conocimiento en las personas lectoras de esta plataforma, lo que sin duda alguna, marca su importancia dentro del mundo actual, pues representa una oportunidad para que los creadores puedan transmitir mensajes educativos y llenos de aprendizajes.

Por su parte (Porras et al., 2020) hacen énfasis en que:

La importancia de la lectura desde los primeros momentos de escolaridad y la influencia que tiene en el desarrollo de la personalidad, autonomía, adquisición de conocimiento y su relevancia científica. es así como se confirma la importancia de aplicar estrategias como el comic desde edades tempranas para fortalecer la lectura y crear hábitos lectores en los estudiantes (p. 69).

Prácticamente, aplicar la webtoon es lo que dará al estudiante la motivación por la lectura usando la tecnología a su vez, puesto que antes los famosos comics

se los podía leer solo en revistas, pero ahora con la modernización e innovación tecnológica es más fácil encontrar historietas a bases de comics.

Los webtoon se han generalizado como medio de entretenimiento por sus imágenes vistosas, ilustraciones, temas y tramas simples, además de caracterizaciones que atraen a la persona que lo lea. La generalización de los cómics hizo escritores interesados en utilizar los webtoons como medio de enseñanza, haciendo que los docentes puedan usar el potencial de esta plataforma para motivar estudiantes.

Gracias al avance tecnológico se cuenta con mucho contenido de materiales digitales que ha hecho que poco a poco se vayan dejando atrás el uso de las bibliotecas y el ocupar libros tradicionales, siendo más una tendencia el uso de multimedia no solo en temas recreativos también en educación y más aun con la pandemia, que se dió un mayor realce a la enseñanza digital, usando herramientas tan comunes hoy en día como lo son los teléfonos celulares, tablets, computadores portátiles y de escritorio.

Metodología del Webtoon

Leer un comic en la actualidad va más allá de receptar la información desde un papel o revista, puesto que la metodología implementada es a través de la plataforma surcoreana Webtoon que permite crear contenidos animados en tiras para facilitar y motivar la lectura convirtiéndose en uno de los recursos didácticos más populares a nivel mundial.

Al respecto, Leguizamón (2017)

La popular forma de publicación de una tira consecutiva en la que se mueve hacia abajo para ir avanzando en la trama, junto a formatos enriquecidos que aportan sonido e incluso animaciones, hace que cada vez existan más adeptos al uso del webtoon como herramienta en el aprendizaje. (p.5)

En otras palabras, la metodología que la plataforma de Webtoon utiliza, nació de la idea de que los lectores permitieran continuar observando y leyendo los

cómics sin necesidad de clickear sobre las imágenes para avanzar a otra, más bien su fin es captar la atención total del observador, por tanto, solo basta desplazarse para seguir con la lectura sin ningún tipo de interrupciones.

Asimismo, la forma en la que trabaja la plataforma refiere a que sus autores ganan por sus historias, sin embargo, el pago es dependiente a la demanda y popularidad que tengan los mismos. A ello se expone que en Webtoon además de poder subir y leer cómics, los lectores pueden participar y relacionarse con otros a través de un portal de diálogo y comunicación, en donde pueden compartir criterios y socializar ideas o sugerencias nuevas a los autores.

De esto se deduce que el Webtoon en realidad se puede usar como una ayuda que además de aprender vocabulario nuevo, incentiva al lector a implementar nuevos conceptos y apreciaciones de la lectura en base a la comprensión de él orden, el contexto y el significado así como mejorar las habilidades de memorización.

Clasificación del Webtoon

Los propios webtoons también se convierten en plataformas para enlaces transmedia en los que convergen diversas características de los medios para crear efectos estéticos novedosos y nuevos géneros culturales. Por lo tanto, en la plataforma de Webtoon (2021) se menciona que antes este recurso solo poseía el portal dos clasificaciones, 0a SULPeUa 3TODOS´ TXe eUa aSWR SaUa SeUVRQaV de WRdaV 0aV edadeV VLQ e[ceScLRQeV, \ 318´ TXe cRQWeQLdR e[cOXVLYR SaUa adXOWRV; actualmente, se encuentra clasificado de la siguiente manera:

- x Todos
- x 12 años o más
- x 15 años o más
- x 19 años o más

Su clasificación se detalla por sus contenidos siendo punto principal para clasificarlo también de acuerdo a sus edades, por ello se clasifican en cuatro grupos de edades. hoy en día podemos encontrar un sinnúmero de clasificaciones que engloban las edades géneros y sus argumentos.

Los cómics coreanos son notablemente poco estudiados. el webtoon es una forma de innovación colectiva (frente a las formas innovadoras individuales de webcomic, que no se reconocen como una tendencia cultural importante de creación de cómics en la plataforma digital).

Por ende, esta innovación colectiva ha provocado cambios generales en las culturas de los cómics en términos de producción y consumo, con el resultado de que el webtoon es hoy en día una forma de cultura popular dominante en Corea y que está a un paso de hacerse popular a nivel mundial.

Recursos digitales

Específicamente por el tema de Pandemia, la educación debió enfrentarse a un nuevo desafío, impartir los conocimientos para la educación a través de la tecnología, como las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), mismas que son un aliado en pro del avance a una educación digital.

Las tecnologías educativas según Muñoz et al. (2020):

Son de gran impacto dentro del entorno de aprendizaje, sobre todo que, desde la cuarentena y el aislamiento por la pandemia, dicha tecnología tomó un rol primordial en las actividades educativas a nivel mundial, las cuales tratan de formar estudiantes útiles, para enfrentar los cambios tecnológicos actuales que está evolucionando constantemente propiciando diferentes formas de entenderla.

Además, los cambios digitales han tenido una rápida evolución y expansión puesto que se ha considerado que es fundamental en la educación por su rápida forma de llegar a los alumnos y transferir conocimientos y aprendizajes por medio de la tecnología y desde ese momento se ha convertido en una herramienta indispensable en la educación.

La innovación tecnológica ha hecho posible acceder a muchos recursos digitales con fines educativos. De esta manera, los profesores y estudiantes ahora acceden a software y sitios web educativos para mejorar, mejorar y personalizar su educación. La difusión de estos materiales de aprendizaje digitales ha creado una

demanda evaluar la calidad de la enseñanza y su importancia para adoptar un enfoque positivo.

Debido a que hay muchos recursos, el contenido será diferente

Cabe recalcar que no es de único uso en el ámbito educativo.

Es por esto, que de forma pedagógica el contenido obtiene la atención de los estudiantes

realizar varias operaciones puede decir "recursos"

puede ser contenido informativo y/o software educativo,

Este último se caracteriza no solo por los recursos educativos, sino también por:

Utilizar estrategias didácticas específicas. Esta

Requiere el uso de políticas como recurso.

Tipos de recursos digitales

La gran mayoría de estos recursos digitales son muy útiles por diversas razones, pues al ser un método audiovisual e interactivo son un valioso elemento en lograr la concentración que por lo general no se tiene al escribir un texto o recibir una explicación, pues la interacción con el medio digital es novedosa y atractiva para las nuevas generaciones de estudiantes.

Como lo menciona Area (2019):

Las herramientas digitales con fines de enseñanza y aprendizaje cuentan con un significativo nivel de uso y se encuentran en los diversos sitios web, redes docentes y otra cantidad de recursos como editoriales educativas y otros medios en los que se brindan una cantidad de elementos digitales didácticos, los mismo que tienen como fin el facilitar el acceso a la educación mediante las nuevas tendencias. Hoy en día, tener acceso a los materiales recursos didácticos es muy fácil desde:

x Los portales educativos del Ministerio de Educación;

- x Editoriales que están presentes desde las plataformas de empresas privadas; y,
- x Blogs y sitios webs de docentes y demás instituciones que publican recursos digitales educativos. (p. 6):

Sin embargo, existen varios recursos digitales interesantes que se utilizan para fortalecer el aprendizaje en varias áreas, entre las que están disponibles en la web, estos recursos ofrecen una variedad de actividades interactivas que al momento de acceder no es complicado para los estudiantes, ni para quien imparte sus conocimientos con sus estudiantes por medio de un enlace o de la manera que considere necesario.

Tutoriales y videos

El uso de videos tutoriales permite a los estudiantes aumentar la atención y mejorar sus habilidades; gracias a la estimulación auditiva y audiovisual que contienen, este recurso digital ayuda a reforzar los conocimientos y también son de gran apoyo para cerrar la brecha entre el mundo escolar y el mundo infantil; los medios audiovisuales se han convertido en una poderosa herramienta para la enseñanza de muchas materias y en todos los niveles. (Velasco et al., 2018, p.4)

Los videotutoriales como estrategias didácticas son muy populares porque permiten ver o reproducir el contenido tantas veces que la persona necesite hacerlo de manera que pueda comprender todo lo impartido e indicado y así realizar las actividades necesarias.

Es así que los elementos multimedia en la enseñanza son vitales para un mejor aprovechamiento, la manera audio-visual tradicional está teniendo una evolución con el uso de videos, que integran imágenes y sonido, captando la atención de una forma más eficaz, y la inclusión de medios interactivos en los que el estudiante puede actuar con el video, hacen aún más elevado el nivel de aprovechamiento que este tenga del material educativo expuesto.

Laboratorios virtuales

El uso de laboratorios virtuales con simuladores mejora el funcionamiento básico (atención, concentración y comprensión), habilidades de actitud (comportamiento), aprendizaje significativo (combinación de teoría y práctica) se consideran apropiadas, habilidades cognitivas (toma de decisiones, resolución de problemas, solución de problemas), procedimientos habilidades (pensar y reflexionar), interacción (proceso de descubrimiento, selección, organización y uso de la información). (Arroba y Acurlo, 2021, p. 90)

Los laboratorios virtuales, lo cuales son sitios virtuales contienen una matiz técnica, pedagógica y humana de tal manera que permite la interacción para llevar a cabo trabajos prácticos presentes en un ámbito de aprendizaje virtual estructurado a conveniencia y beneficio de docentes y alumnos.

A pesar de que actualmente los laboratorios son usados para labores de áreas vinculadas a la informática o la ingeniería, cada vez son más las escuelas, colegio e instituciones de educación superior que emplean este tipo de laboratorios para trabajar en otras áreas o disciplinas como las matemáticas, sociales, lenguaje, escritura e incluso las artes.

Páginas web

Los sitios o páginas webs son una herramienta que en la actualidad se emplean dentro de las aulas para mejorar la calidad de la educación, en las que se encuentran diferentes temas relacionados a lo que se está enseñando, para ello es indispensable que el docente cuente con conocimiento y formación previa para crear cierta objetividad pedagógica en el proceso de consolidación; y apropiación de la tecnología digital (Torres et al., 2018, p.77).

Al respecto, los profesores no pueden continuar realizando su función discursiva tradicional cuando enseñan a los estudiantes, esto debido a que se ha concluido mediante observaciones previas que la tecnología informativa

incrementa el nivel de interés y colaboración en los estudiantes, es por eso que son muchos los docentes que eligen activamente actualizarse para preparar aún más a los estudiantes para el mundo moderno y sus innovaciones tecnológicas educativas.

A pesar de tener que ajustar metodologías de enseñanza a las nuevas plataformas, los docentes también necesitan adquirir los conocimientos, habilidades y competencias digitales que motiven a los estudiantes no solo en el aula sino también en el hogar y en la sociedad, en su entorno recreativo. Solo así podrán dar una respuesta colectiva y emocionante a los desafíos que plantea la era digital actual en la educación.

Simulaciones

La simulación educativa es considerada una técnica de gran utilidad que muestra la realidad a través de imitaciones. Basada en modelos que se encargan de facilitar el aprendizaje gracias a la omisión de ciertos aspectos para ejecutar con mayor simplicidad los sistemas. Lo cual refiere a que la simulación se basa en: diseñar un modelo que sea parte de un sistema real que necesita ser experimentado para identificar, comprender, (auto) evaluar y modificar estrategias y obtener nuevas estrategias. (Vega y Mestanza, 2021)

Desde un punto de vista educativo, la simulación tiene a fin involucrar a los alumnos en experiencias que son relevantes para el desarrollo de hábitos, habilidades, planificación mental, etc., que pueda influenciar significativamente en su conducta. Cabe mencionar que las simulaciones no brindan una experiencia realista, pero sí brindan lo más cercano a la realidad: experiencias indirectas que son casi adictivas porque crean una fuerte motivación para los estudiantes y docentes debido a su naturaleza interactiva y que involucra a todo un equipo, durante este proceso se crea un compromiso a la creación de componentes competitivos.

Imágenes

Las imágenes permiten que se pueda estimular de manera afectuosa la retención de información a través de ilustraciones, sin embargo, estas deben tener los rasgos y características necesarias para crear este impacto visual como, por ejemplo, ser sencillas, simplificadas y esquematizadas para evitar así un enfoque técnico en la información académica. (Trejo González, 2018, p.623).

Si bien el uso de imágenes en el proceso educativo tiene muchos beneficios, en muchos casos es posible que los maestros no sepan cómo implementar imágenes en el aula. Es por esto que hay que tener en consideración la satisfacción de necesidades de los alumnos y de los objetivos de la información educativa impartida. Además, la calidad y el tamaño de las imágenes son importantes para mantenerlas atractivas y factor motivador, puesto que elegir una imagen en primer lugar depende de su propósito, si queremos se utiliza para introducir un tema, un nuevo dominio semántico en práctica estadísticas funcionales, utilizadas para desarrollar habilidades de comunicación, etc., necesitamos buscar imágenes posibles y efectivas.

Procesos didácticos (pasos para ingresar a webtoon)

Los procesos didácticos son los que facilita al docente el actuar dentro del área de clases para el aprendizaje de los estudiantes, estos son básicamente la integración de actividades académicas y didácticas, de manera que dinamice el aprendizaje.

Osea (2021) refiere:

Son considerados como una serie de actividades consecutivas que permiten una mejor gestión del aprendizaje, además de ser muy evidente, genera más expectativa y motivación para el aprendizaje. Esta secuencia ordenada y sistemática, permite que las actividades de enseñanza vayan en sintonía con las actividades de aprendizaje, mismos que están relacionados al desarrollo

de las competencias educativas para una mejor comprensión de la lectura y otras áreas de aprendizaje.

Dicho de otro modo, los procesos didácticos son una serie de actividades integradas para mejorar la educación de manera efectiva ya que los docentes deben realizar metódicamente en el proceso y para que se torne un éxito se debe manejar con mucho conocimiento y capacidad por parte del docente encargado.

En cuanto a los procesos didáctico como pasos para ingresar a la webtoon se tiene que seguir una serie de pasos muy importante y para ello se debe contar con recursos tecnológicos como la computadora e internet para subir el contenido, a continuación, se detallan los pasos a seguir para la creación de una webtoon:

1. Creación de un lienzo
2. Creación de paneles
3. Lineart y adición de modelos 3D
4. Adición de color base
5. Agregar fondo
6. Sombreado e iluminación
7. Adición de detalles finales / diálogo
8. Recortando (CELSYS, Inc., 2021)

Es importante mencionar que estos pasos, aunque resulten fácil crearlos desde una computadora, toma su tiempo y requiere de mucha paciencia, por lo que también es necesario que el creador de contenido tenga conocimiento en el arte de dibujar la anatomía humana, paisajes, modelos en 3D. Una vez creado el contenido se procede a subirlo al internet siguiendo esto seis pasos:

1. Iniciar sesión o registro de la cuenta
2. Seleccionar un género.
3. Darle nombre a la serie o historia.
4. Subir la imagen miniatura
5. Escribir la descripción del contenido
6. Publicar la primera tira o episodio.

Una vez creado y publicado el webtoon, el docente puede hacer uso del mismo durante las jornadas de clase por medio de un proceso didáctico en el área de lenguaje con la finalidad incentivar a la lectura y enriquecer la comprensión

lectora haciendo énfasis especial en los objetivos de aprendizaje que se deben lograra mediante la aplicación de la webtoon. Dichas secuencias didácticas son:

- x Presentación de la Webtoon a aplicar: El docente presentará a los estudiantes la plataforma y el contenido para despertar el interés en ellos.
- x Comprensión: En este proceso, el docente descubrirá que tanto conocen los estudiantes sobre la webtoon y el tema a desarrollar, facilitándoles además el contenido necesario para que desarrollen sus conocimientos. (Montoya-Valencia, 2019)
- x Práctica: Una vez que terminen de leer el contenido, el docente aplicará actividades que permitan a los alumnos ejercitar la lectura para realzar el aprendizaje. (Montoya-Valencia, 2019)
- x Transferencia: Esta es la parte final de la secuencia didáctica que después de haber aplicado la lectura a través de la webtoon, el docente incentivará a los estudiantes a compartir su experiencia de comprensión lectora a través de la webtoon, compartir lo aprendido empleando para ello las herramientas de lenguaje con las que cuentan. (Montoya-Valencia, 2019)

Con cada uno de estos procesos y a través de preguntas sobre el contenido de la lectura, el educador debe motivar a sus estudiantes hacia el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, comparar, encontrar semejanzas y diferencias, deducir, inferir entre otros para que puedan hallar las respuestas por si solos al proceso de comprensión lectora, de esta forma ir construyendo nuevos conocimientos encontrándoles sentido al relacionarlos con los conocimientos previos, con lo que observa y extrae del contexto dentro del recurso didáctico y sobre todo ir motivándose por la lectura a través de estrategias aplicadas.

Es importante mencionar que a través del tiempo los recursos digitales han sido fundamentales en cada proceso de aprendizaje y enseñanzas, siendo fuente para aprender y enseñar a la vez, abriendo muchas puertas para plasmar ideas y ser creativos, ayudando así a desarrollar nuestras ideas, brindando varias herramientas

de apoyo de acuerdo con las necesidades de requerimiento que cada uno necesite que sirven para desarrollar sus ideas y plasmarla mediante su creatividad.

No obstante, se debe ser constante y decididos en la búsqueda de la mejora día a día, y esa mejora es cristalizada por medio de las webtoon consideradas como herramientas dinámicas digitales aplicadas durante aprendizaje de los estudiantes.

El Webtoon como estrategia para la enseñanza de la lectura

El Webtoon es una plataforma coreana que ha logrado convertirse en el entretenimiento de las personas sobre todo de los jóvenes, por sus diferentes historias narradas que hacen más interesantes aun por la narrativa visual al contar con una imagen que contiene argumentos de la historia puesto que hace que se muestre interesante y atractivo a la hora de la lectura y de manera fácil, así mismo, mejora el vocablo lingüístico y creativo.

Según Cordero y Mejía (2021) mencionan que ³Oos estudiantes suelen captar de una mejor manera el contenido de los textos cuando se transmiten a través de imágenes; en tal sentido, el cómic al ser una herramienta o recursos que mezcla los textos con las imágenes ayuda a la comprensión lectora⁴. (p. 38)

De forma que, el webtoon al ser una forma de cómic digital contribuye a la motivación y fomento de la lectura y por tanto, al desarrollo de la creatividad en cada estudiante, pues se evidencian diversos escenarios relacionados a la magia, la fantasía y al humor que genera en los educandos imaginar a los personajes cumplir su rol dentro de la historia, y es que en definitiva, la lectura de los Webtoons complementa las lecturas impresas y a través de ello se obtiene resultados positivos en el procesos de enseñanza.

De otra manera, se estima entonces que el Webtoon es una herramienta educativa que facilita la innovación en los salones de clases, además es didáctica y por ello significa que el alumno siente mayor atracción hacia la lectura de historietas, creando así un adecuado desarrollo en el hábito lector y fortalece a la misma vez el aprendizaje significativo, por lo cual, es considerada esta plataforma

como un medio factible que el docente debe tomar en consideración al momento de cumplir con sus objetivos de enseñanza.

Lectura

La lectura desde tiempos atrás es un hábito indispensable para la comunicación que nace y se desarrolla el pensamiento cognitivo e interactivo en cada lector, permitiendo así que se construyan conocimientos nuevos para ayudar al desarrollo expresivo y en la adquisición de conocimientos fundamentales en la vida de las personas. tomando en cuenta que antes existía poca costumbre de la lectura ya que muchos no tenían el privilegio de poder hacerlo por el hecho de no saber hacerlo.

Como señala Echeverría (2006) citado por Cervantes et al. (2018) menciona que, actualmente se considera como un procedimiento que se interactúa en base a propósitos previamente especificados creando una relación y resultado dependiente del contenido del texto y el lector. Por lo tanto, la lectura es un elemento indispensable de la ciencia porque ayuda en el desarrollo efectivo del conocimiento. Aprender a leer es vital porque permite formar buenos hábitos mientras el lector se mantiene enfocado. Esto se puede hacer con textos públicos (como periódicos, libros y revistas para reflexionar o leer información) o escritura privada (como lectura de cartas o diarios personales y blogs).

Es decir, la lectura es una herramienta muy necesaria en el desarrollo de la personalidad de la persona sobre todo de los estudiantes el cual ayuda entre otras formas a desenvolver en la sociedad y convivir en democracia puesto que la lectura no solo instruye o informa sobre determinado tema, además, crea un ambiente educativo que tiene como resultados la creación de nuevo y buenos hábitos en el individuo conllevándolo al razonamiento, reflexión y concentración.

La lectura es el acto de interpretar visualmente y descifrar el valor fonológico de una variedad de símbolos escritos, ya sea mental (silencioso) o vocal (oral). Esta operación convierte símbolos o letras en palabras y frases significativas,

y una vez que se decodifica el símbolo, se copia. Nos permite interpretar y comprender el material escrito, evaluarlo y aplicarlo a nuestras necesidades.

Objetivo

Por tanto, Carbajal y Dávila (2020) añaden que, es fundamental dar a conocer el objetivo de la lectura, puesto que ayuda a filtrar información relevante. También, la persona que lee, en esta etapa se formula hipótesis sobre el contenido de la lectura, a partir del tema o título, ilustraciones, sinopsis del libro que aparece en la contraportada y el índice (pág. 16).

Sabiendo que su objetividad siempre será buscar mejores conocimientos y vocabularios para tener un buen léxico a la hora de expresarse y saber manejar las situaciones, ya que en varias ocasiones el no saber expresarse trae conflictos negativos en una persona e inseguridades.

Cuando se hace frente a un texto informativo, el lector entra en la búsqueda de hechos e ideas y así su objetivo de lectura se convierte en un instrumento de aprendizaje. Además, la información a menudo se presenta en una variedad de formatos que permite al lector utilizar diferentes procesos de comprensión dependiendo de cómo se presente la información. Por lo tanto, el propósito de la lectura es ampliar su conocimiento de un tema en particular, por tanto, requiere una lectura lenta y repetitiva, a menudo acompañada de otras técnicas como la síntesis, el subrayado o la reformulación.

Importancia

Teniendo en cuenta a Villen (2019) que, ³si se desea que los estudiantes sean buenos lectores y que lo conviertan en un hábito diario, o por lo menos que sean constantes, hay que motivarlos y crear en ellos el gusto por la lectura´.

La poca importancia de los jóvenes por la lectura a veces está relacionada con su entorno de vida, porque no conocen el valor de las letras en los libros, sin tener el conocimiento de que esos ejemplares aportan significativamente a su lenguaje y conocimientos intelectuales, además de que trae consecuencias como

mala ortografía, falta de conocimientos de cultura general y dificultades de comunicación.

Para que resulte, hay que concienciarlos sobre la importancia de leer, de escoger temas de interés que no solo sirvan de distracción sino de instrucción creando un espacio de tiempo dedicado a este hábito, motivo por el cual, la lectura se ha convertido en un hábito importante para quienes desarrollan el gusto por ella.

Cuando sabes interpretar una señal de tránsito, al momento de leer los ingredientes de un producto, al leer los requisitos de algún lugar o trabajo, usar un cajero automático, leer el prospecto de un medicamento para saber cómo usarlo, etc.

Tipos de lectura

Existen distintos tipos de lecturas, de conformidad a la división de doctrinas y conceptos de mayor impacto e importancia en el texto, siendo muchas las diferentes formas de lecturas, hay diferentes formas de entender el material que se lee, si bien es cierto que son muchos se trata de ver los más importantes desde el punto de vista de autores que a continuación.

La lectura cada vez se vuelve más difícil de definir, es un proceso lleno de variables, que no solo se basa en descifrar una serie de símbolos, si no que requiere de una serie de capacidades cognitivas a desarrollar dependiendo del tipo de información que se esté observando. Es por esto que en la actualidad muchas personas participan en la red promocionando distintos tipos de lectura (Cortez-Vargas, 2018) entre los diferentes tipos se encuentran los siguientes:

- x Crítica. ± denominada de esta manera debido a que es la búsqueda de comprender lo que transmite el autor con nuestras ideologías en relación al tema.
- x Comprensiva. ± como su nombre lo indica, es aquella que se utiliza para comprender de manera profunda el texto, comúnmente es utilizado con mayor frecuencia por los profesionales.

- x Analítica. ± esta debe efectuarse con mucha concentración por lo que debe hacer de manera lenta y pausada para así poder comprender mientras se desarrolla la lectura por lo cual conlleva mayor tiempo y despierta la reflexión en el lector.
- x Connotativa. ± En esta lectura el autor induce al lector a buscar palabras que contienen un significado indirecto.
- x Fonológica. ± esta lectura ayuda a retroalimentar y adquirir el vocabulario del lector, beneficiándolo en la expansión de palabras, de su uso y de la pronunciación de las mismas.
- x Extrapolación. ± esta tiene como objetivo el enfrentamiento ideológico entre el autor y el lector.
- x Denotativa. ± Es aquella que hace que el lector a identificar objetos, personajes, escenarios y características.
- x Recreación. ± Son aquellas que narran cuentos es más fácil comprender lo que se escucha.

Teniendo claro que existen algunos tipos de lectura, cada una de ellas tiene sus objetivos y están enfocadas a diferentes funciones educativas, es importante saber el tipo de lectura para identificar a que grupo pertenece lo que leemos.

Actualmente, en beneficio de la tecnología y sus constantes actualizaciones es muy fácil acceder a mucha información y comunicación, brindando un acceso rápido a todo tipo de lectura, sin embargo, lamentablemente algunos niños y jóvenes no usan la tecnología más que para jugar ya que la lectura les parece aburrida obstaculizando sus mentes y conocimientos. Por ende, hay que motivarlos a que lean un libro de vez en cuando, esto debido a que la lectura fomenta su nivel de creatividad e imaginación, por lo tanto, se puede decir que es de vital importancia leer un libro como mínimo al mes, para así mantener estimulado el cerebro, creando un mayor nivel de comprensión lectora, desarrollo mental y vocablo.

Comprensión Lectora

La comprensión lectora es el proceso poder comprender un significado de las palabras o frases al momento de escuchar las ideas relevantes de un escrito, por

lo tanto, es considerada una habilidad al relacionar y comparar ideologías entre textos cuya información ya es de conocimiento y percepción conceptual para el lector. Como afirma Bizama y otros autores (2020) la comprensión lectora no solo se refiere a la cantidad de información que el lector es capaz de retener sino también de lo que mentalmente haga con dicha información, si es capaz o no de analizarla o comprenderla. (pág. 76).

Los docentes deben emplear siempre la lectura como estrategia de enseñanza y aprendizaje, porque permite estimular las células cerebrales, desarrollar el pensamiento cognitivo, lo que nos indica que, al crear en el alumno una comprensión lectora a través de interpretaciones ideológicas y reconocimientos básicos en el texto, se obtiene como resultado una mejora en el pensamiento crítico, reflexivo y general en los estudiantes.

Por lo tanto, para tener una buena comprensión de la lectura es la capacidad de retener y entender lo que se lee, dándose así de muchas maneras, hay quienes les cuesta entender y poder analizar lo que se les imparte por esto se cree que cada uno tiene un proceso distinto de asimilar las cosas y analizarla, es por eso que también cada uno tendrá sus puntos de vista ya seas iguales o distintos.

Habilidades de Comprensión

Como ya se mencionó anteriormente, la comprensión lectora se refiere a la capacidad de comprender o entender lo que se lee, de manera general y en el significado de nuevos vocabularios.

El modelo cognoscitivo manifiesta el aprendizaje en función de las prácticas, información, emociones, cualidades e ideas de la persona de la manera como las compone y organiza. Es decir, el aprendizaje es un cambio permanente de los conocimientos o de la comprensión, debido tanto a la reorganización de experiencias pasadas cuanto a la información nueva que se va adquiriendo (Pilacuán- Piaún, 2018).

Por motivo del poco interés hacia la lectura por parte de los estudiantes es que se puede notar carencias y dificultades en aspectos como el vocabulario,

comprensión, análisis, y el déficit de atención y comprensión de un tema en específico. Lo cual conlleva a consecuencias como el bajo rendimiento académico que puede enfrentar a estudiantes con baja autoestima y bajo rendimiento académico que incluso pueden llevar a la deserción escolar.

Hay tres aspectos en la alfabetización básica: comprensión, fluidez y velocidad. El valor de cada uno depende de su relación, es decir, de la medida en que se produzca uno y sobre todo de la comprensión, sin afectar al otro. En este sentido, algunos profesores señalan que no ponen demasiado énfasis en la fluidez (como se sugiere para la evaluación) o la velocidad.

La fluidez de lectura permite a los estudiantes tener la capacidad de leer un texto escrito y tratar de comprender lo que se lee en un momento dado. A velocidades más altas, hay menos posibilidades de distracción porque la capacidad de interpretar lo que está escrito es más rápida que la capacidad de hablar o pronunciar mientras se lee. Por ello, es importante intentar mejorar la velocidad lectora y para evaluarla en nuestros alumnos, debe ser observable (o audible) y por tanto leer en voz alta.

Destrezas

Las destrezas son las habilidades distintas que una persona puede tener en una determinada actividad. Sin embargo, Rosero y otros autores (2020) mencionan que:

El nivel de desarrollo de destrezas de lectura en los niños y niñas se encuentra en desarrollo al encontrarse dentro del proceso de iniciación de la lecto escritura, pueden reconocer imágenes, responder preguntas coherentes y repetir las palabras con claridad, tomando en cuenta que representan un alto nivel de desarrollo cognitivo y a su entorno social.

Con respecto a las habilidades y destrezas, se enfatiza que los estudiantes requieren aumentar la confianza en un desarrollo que sea apropiado para el entorno de vida social, cultural y educativo. Especial énfasis en adquirir la destreza o habilidad para hablar correctamente.

Además, el término que abarca la palabra destrezas es fuerte ya que aquella palabra es utilizada para mencionar cualidades y habilidades de una persona, claramente podemos encontrar muchas definiciones, pero todas van a estar enfocadas a una misma objetividad que es el de mencionar las cualidades que muchos llaman *habilidad*.

En el ámbito educativo, se busca desarrollar el razonamiento de los alumnos, lo que les permite el desarrollo de las destrezas para una mejor comprensión fundamental de las habilidades cognitivas, y esto incluye las destrezas y habilidades lingüísticas en el desarrollo de forma y significado sin olvidar que una función se puede representar de muchas maneras diferentes.

Hábitos

En cuanto a los hábitos, son considerados como un comportamiento habitual que lo realiza una persona de manera regular, todos tenemos un hábito que siempre hacemos como secuencia o costumbre, aquellos hábitos no son naturales sino más bien conductas que nos adaptamos, ya sean nuevos, buenos o malos y eso depende de lo que realizamos en nuestras rutinas diarias. De acuerdo con Macias y Navarro (2020) señalan:

Construir hábitos de lectura integra un apoyo indispensable en el desarrollo de habilidades intelectuales y estratégicas que den acceso a personas que deseen la oportunidad de formar parte de un impulso de la sociedad, debido a que la lectura se ha convertido es un instrumento esencial para el crecimiento y desarrollo personal y social de las personas. (pág. 73).

Hoy en día hay libros para todas las edades, por ejemplo, libros para los más pequeños de la casa, libros con muchas texturas, colores, dibujos y hasta olores para que disfruten los más pequeños que no saben leer pueden comenzar a familiarizarse. Los niños comenzarán a ver que los libros son la fuente de información para que este proceso se lleve a cabo, el papel de los padres, maestros, educadores y quienes los rodean es muy importante porque ellos son los encargados de promover buenos hábitos para iniciarse y estimular la lectura.

Además, la lectura se ha relacionado con el aumento de la autoestima y la cultura que crean los hábitos en los lectores lo que les hace sentir más seguros expresando opiniones en grupo sean estos de temas conflictivos o de cualquier otra índole. Por tanto, se caracterizan lo siguientes hábitos:

Hábitos nuevos

Los hábitos nuevos son aquellos que tomamos de manera cambiante a algo que se hacía antes, ya sea para bien o para mal, siempre debemos de pensar que si se debe cambiar debe ser para mejoras.

Buenos hábitos.

Es aquel que está enfocado a conseguir nuevas metas o mejorar para lograr objetivos planteados y generar satisfacción personal.

Malos hábitos

Son conductas que siempre traen consecuencias negativas personalmente y para el alrededor, ya que un mal hábito afecta todo el círculo cercano.

Cada habito presentado tiene sus diferentes facetas que pueden afectar o mejorar el entorno personal. En cuanto al hábito de la lectura nos ayuda a mejor en todos los sentidos educativos, en la forma de pensar, actuar y razonar al momento de enfrentarnos ante una situación

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

El enfoque de la investigación es mixto, es decir, cualitativo y cuantitativo, debido a que se partió de una idea principal, pero de forma general, llegando a lo más específico como las causas y consecuencias que se dan a lugar si no se fomenta la lectura oportunamente.

Asimismo, el diseño que se empleó es de paradigma crítico-propositivo que permitió la recolección, interpretación y explicación de la situación problema que a su vez dio paso a aplicar estrategia de solución, por tanto, fue posible cuestionar los criterios emitidos en otros estudios y en base a los mismos diseñar uno propio. De forma que la modalidad y tipo de la investigación es:

De campo

La investigación es de modalidad de campo debido a que la misma se realizó directamente en el lugar de los hechos, es decir, en la Unidad Educativa República del Ecuador de la ciudad de Manta, en donde se tomó contacto de forma directa y personal con la problemática abordada a través de la recopilación de datos e información manifestada por los estudiantes de octavo año y sus docentes.

Bibliográfico – documental

Del mismo modo, la modalidad aplicada para dar sustento a la presente, fue bibliográfica y documental, pues con ello se logró dar refuerzo a los resultados obtenidos del análisis de la referencia teórica, para ello solo se consideraron las fuentes confiables provenientes de revistas científicas, libros, informes académicos de alto nivel, entre otros.

Exploratorio

El estudio fue exploratorio porque se recabaron las condiciones que el objeto de estudio evidenció para dar inicio a la necesidad de efectuar una investigación, de forma que se abordó a los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa República Ecuador en la ciudad de Manta a fin de que la información obtenida sirva de base para futuros análisis e interpretaciones.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

El contexto de la investigación en la Unidad Educativa República del Ecuador de la ciudad de Manta, la cual posee una población de estudio está conformada por 1725 estudiantes y 56 docentes en total, de los cuales se reduce la población a 20 estudiantes porque son los que cursan la nivelación en octavo año y a los que se tiene acceso porque acuden al centro educativo en los tiempos actuales de pandemia; mientras que la muestra definida de docentes responde a un total de 8 profesionales que son encargados de dirigir los paralelos de los cursos de octavo año. Para determinar el tamaño de la muestra a investigar, en este caso se toma el total de la población objeto de estudio que son los estudiantes de octavo año:

Cuadro N° 1: Muestra de estudio

Unidades de observación	No.	%
Docentes	8	11%
Estudiantes	20	89%
TOTAL	28	100%

Elaborado por: Williams Carranza Celia

Fuente: Unidad Educativa República del Ecuador

Proceso de recolección de los datos

x Operacionalización de las variables

Cuadro N° 2: Variable independiente: Webtoons

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Webtoon El Webtoon es un recurso digital educativo que utiliza los cómics como una estrategia que forma parte de los procesos didácticos para la enseñanza de la lectura en los estudiantes a través de herramientas online.	Recurso digital educativo	- Tecnología - Ambiente virtual de aprendizaje.	¿Domina usted información sobre los diversos recursos digitales educativos como páginas web y otros ambientes virtuales de aprendizaje que se pueden implementar en el aula de clases?	- Encuesta a docente - Cuestionario
	Herramientas online	- Webtoon - Canvas - Programas didácticos interactivos y creativos online.	¿Tiene usted algún nivel de conocimiento sobre la aplicación Webtoon como herramienta didáctica para mejorar el desarrollo de la lectura en los estudiantes? ¿Usted ha implementado estrategias didácticas interactivas creativas online, para mejorar la lectura en sus estudiantes?	- Encuesta a docente - Cuestionario
	Estrategia y procesos didácticos	- Etapas - Normas - Elementos	¿Estaría usted de acuerdo en manejar una guía documentada que le permita mejorar el manejo de la aplicación Webtoon en la lectura de sus estudiantes? ¿Le gustaría ser partícipe de un taller de capacitación para la correcta utilización de una guía en beneficio de manejo de la aplicación Webtoon?	- Encuesta a docente - Cuestionario

Elaborado por: Willians Carranza Celia.

Cuadro N° 3: Variable Dependiente: Lectura

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES BÁSICO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Lectura Es un procesamiento en base a un texto, que parte de la interacción educativa cuya finalidad es incentivar hábitos de lectura en las personas con la finalidad de que los mismos logren la comprensión lectora.	Naturaleza interactiva, educativa y didáctica	- Técnicas interactivas - Técnicas didácticas - Proceso educativo	Relaciona la información implícita entre do o más textos. Elabora diferentes conceptos con base al contenido de un texto. Realiza un razonamiento comprensivo del texto en base a sus dificultades y objetivos.	Encuesta a estudiantes Cuestionario
	Comprensión lectora	- Habilidades de comprensión lectora. - Destrezas de comprensión lectora - Importancia de la comprensión lectora	Compara textos de consulta en función del propósito de lectura (claridad, distribución, actualización, extensión, profundidad y otros	Encuesta a estudiantes Cuestionario
	Hábitos de lectura	- Hábitos nuevos - Buenos hábitos - Malos hábitos	Investiga temas sobre recursos digitales en la web, para examinar la confiabilidad de la fuente. Recoge información consultada en esquemas de diverso tipo.	Encuesta a estudiantes Cuestionario

Elaborado por: Willians Carranza Celia.

Técnicas e Instrumentos de investigación

Encuesta: la encuesta se aplica a los docentes de octavo año de la Unidad Educativa República del Ecuador en la ciudad Manta, de tal manera que se recolectará los datos mediante un formulario de preguntas cerradas y objetivas basadas en la encuesta aplicada por Encalada (2021) y adaptada a nuestros intereses (*Anexo 1*), de forma que es posible determinar si se aplican estrategias metodológicas y didácticas referentes al entorno digital como el Webtoon para mejorar la lectura en los estudiantes de octavo año.

Entrevista: La entrevista se aplica a los Directivos de la Unidad Educativa objeto de estudio, la misma consta de preguntas abiertas simuladas según la ejemplificación de Encalada (2021) y adaptada a nuestra problemática (*Anexo 2*), que permiten la comprobación del problema; por tanto, se aplica la entrevista al personal directivo de la Unidad Educativa objeto de estudio, tales como el Rector el Mg. Darlin Campuzano y la Vicerrectora la Lcda. Cinthia Burao Carreño

Ficha de Observación: El instrumento utilizado para la ficha de observación, constará de siete preguntas claves para evaluar las destrezas del Currículo de Lectura del Octavo Año Básica Superior; ficha de observación basada en el formato de Encalada (2021) y modificada conforme nuestra necesidad de estudio (*Anexo 3*), la misma que se aplica a los estudiantes que cursan este año; con la finalidad de determinar si existe o no el problema evidenciado referente a la falta del fomento de la lectura en el alumnado por parte de los docentes

Validez y Confiabilidad

Para brindar una validez y confiabilidad adecuada al trabajo de investigación desarrollado, se contó con el aporte y guía del docente tutor, quien emitió juicios de valor que acotaron oportunamente al estudio mediante observaciones específicas.

Validez

Es necesario realzar que en el presente estudio se consolidó la validez de los instrumentos y contenidos de los mismos a través de la revisión de los especialistas

que conforme a su experiencia profesional, establecieron diversos mecanismos de pertinencia para evaluarlos conforme los objetivos del tema (*Anexo 4*).

Para validar los instrumentos de investigación se solicitó la participación de los profesionales en docencia del área de Lengua y Literatura que imparten clases en el octavo año, tales como: MSc. Karina Roca; Coordinadora del área de Lengua y Literatura, Dra. Floricelda Parralea; docente especialista, quienes sugirieron la aplicación pronta de lo expuesto para garantizar que los hallazgos que se evidencian sean confiables y en contexto a la realidad educativa actual.

Cuadro N° 4: Especialistas para la validación de los instrumentos de investigación.

Especialista	Grado Académico	Experiencia profesional en años
Karina Rocío Roca Vélez	MSc. Gerencia Educativa	Coordinadora del área Lengua y Literatura, 20 años de experiencia.
Juana Floricelda Parrales Alonso	Dra. En Ciencias de la Educación especialidad Pedagogía.	Docente especialista, 30 años de experiencia.

Confiabilidad

Para el adecuado procesamiento de la información recolectada, resulta necesario cumplir con una adecuada revisión crítica de los datos recogidos, dicho de otra manera, identificar los puntos menos relevantes o que simplemente no son competentes al tema y problema de estudio, de forma que se filtra lo de mayor realce para su análisis.

Cuando la información recolectada no tiene gran aportación a la investigación y por tanto ha sido retirada, se procede a efectuar la tabulación de los

resultados en una hoja de cálculo de Excel para su posterior interpretación y de esta manera constatar el cumplimiento de los objetivos.

El análisis e interpretación de resultados se debe cumplir una vez recolectada y procesada toda la información obtenida en el lugar de los hechos, para ello, se tabulará estadísticamente los datos y se proyecta en gráficos para su mejor comprensión.

Luego de la representación gráfica de los resultados se procede a analizar los resultados, en donde se destacarán los que guardan mayor relación con el problema, los objetivos y la propuesta de solución o mejora, para posterior a todo ello, interpretar los hallazgos con apoyo del marco teórico, estableciendo así las respectivas conclusiones y recomendaciones del caso.

A continuación, se presenta el proceso del cálculo de estadísticas de fiabilidad:

Fórmula de apoyo

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

Descripción de elementos de la fórmula:

- x k = número de ítems
- x $(S_i)^2$ = varianza de cada ítem
- x $(S_T)^2$ = varianza del cuestionario total

Procedimiento de cálculo

Se procede a ingresar los datos de los docentes encuestados en una hoja de cálculo y mediante la aplicación de operaciones básicas se procede a obtener los datos luego se reemplazan esos valores conforme a fórmula de apoyo. En los siguientes cuadros se ve reflejado el proceso para docentes y estudiantes.

Cuadro N° 5: Procedimiento de cálculo de fiabilidad de docentes

Items	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	Suma de Items
1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	45
2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	43
3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	5	5	40
4	3	3	3	1	3	4	3	3	3	5	5	36
5	3	3	2	1	3	4	3	3	3	5	5	35
6	3	3	2	1	3	3	3	3	3	5	5	34
7	3	2	2	1	3	3	3	3	3	5	5	33
8	2	2	2	1	3	3	2	3	3	4	4	29
VARP (Varianza de la Población)	0,36	0,36	0,25	1,36	0,19	0,23	0,36	0,23	0,23	0,11	0,11	ST ² : 25,36
S Si ² :	0,97											

K: El número de ítems

S Si² : Sumatoria de las Varianzas de los Items

ST² : La Varianza de la suma de los Items

D : Coeficiente de Alfa de Cronbach

$$D = \frac{3}{3} \frac{419}{914} = 1 \frac{1}{4}$$

$$D = \frac{10,9}{1,11} \frac{1}{0,96} = 1,07$$

Fuente: Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Williams Celia (2022)

Cuadro N° 6: Procedimiento de cálculo de fiabilidad de estudiantes

Items	I	II	III	IV	V	VI	VII	Suma de Items
1	5	5	5	5	5	5	5	35
2	5	5	5	5	5	5	5	35
3	5	5	5	5	5	5	5	35
4	5	5	5	5	5	5	5	35
5	5	5	5	5	5	5	5	35
6	5	5	5	5	5	5	5	35
7	5	5	5	5	5	5	5	35

8	5	5	5	5	5	5	5	35
9	5	5	5	5	5	5	5	35
10	5	5	5	5	5	5	5	35
11	5	5	5	5	5	5	5	35
12	4	4	5	4	5	5	5	32
13	4	4	5	4	5	5	5	32
14	4	4	4	4	4	5	4	29
15	4	4	4	4	4	5	4	29
16	4	4	4	4	4	5	4	29
17	4	3	4	4	4	4	4	27
18	3	3	4	3	4	4	4	25
19	3	3	3	3	3	4	3	22
20	3	3	3	3	3	3	3	21
VARP (Varianza de la Población)	0,54	0,63	0,45	0,54	0,45	0,29	0,45	S _T ² : 20,85
S Si ² :	1,62							

K: El número de ítems

S Si² : Sumatoria de las Varianzas de los Items

S_T² : La Varianza de la suma de los Items

D : Coeficiente de Alfa de Cronbach

$$D = \frac{3}{3} \frac{1}{1} \frac{419}{914} = 1$$

$$D = \frac{10,9}{1,11} [1 - 0,92] = 1,03$$

Fuente: Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Williams Celia (2022)

Cuadro N° 7: Resumen estadísticas de fiabilidad docentes y estudiantes

Encuestados	Alfa de Cronbach	Casos	N° de elementos
Docentes	1	Válido	8 100%
		Total	8 100%
Estudiantes	1	Válido	20 100%
		Total	20 100%

Fuente: Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Williams Celia (2022)

Considerando que el coeficiente Alfa de Cronbach debe oscilar entre el 0 y el 1, se determina que mientras más próximo se encuentre el mismo al 1, entonces será más fiable los ítems, que en el presente estudio son las interrogantes para comprobar la problemática y validar la mejor solución a ésta; de forma que, según el cálculo de la fórmula base, es confiable su aplicación, puesto que su resultado tanto para docentes como para alumnos, marca una aproximación al coeficiente 1; de manera que el aporte de estos instrumentos es significativo y de gran relevancia para determinar las mejoras necesarias en el sistema educativo a fin de fomentar la lectura en los estudiantes.

Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta dirigida a los Docentes.

El análisis e interpretación de los resultados es sustancial puesto que permite un enfoque de conocimiento sobre la propuesta basada en una Guía interactiva sobre la aplicación de la Webtoon para fomentar la lectura en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta.

A continuación, los resultados de encuestas, entrevistas y ficha de observación:

Pregunta N° 1.- ¿Domina usted información sobre los diversos recursos digitales educativos como páginas web y otros ambientes virtuales de aprendizaje que se pueden implementar en el aula de clases?

Cuadro N° 8: Dominio de recursos digitales educativos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre		
La mayoría de veces si	2	25
Algunas veces si, Algunas veces no,	5	62
La mayoría de veces no	1	13
Nunca		
Total	8	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

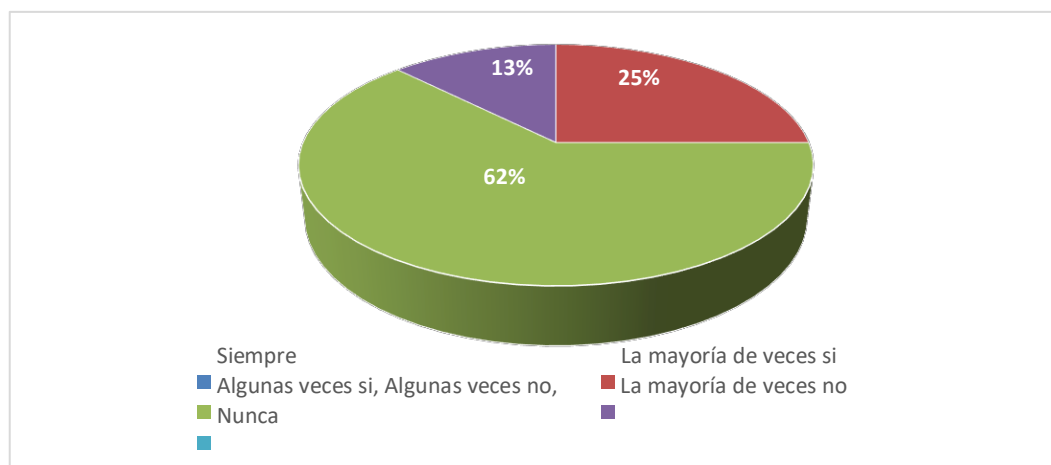


Gráfico N° 4: Dominio de recursos digitales educativos

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

Análisis e interpretación:

El 62% de docentes indicaron que algunas veces si y algunas veces no han logrado dominar información sobre los diversos recursos digitales educativos como páginas web y otros ambientes virtuales de aprendizaje que se pueden implementar en el aula de clases, el 25% señaló la mayoría de veces, y el 13% que la mayoría de veces no lo efectúan.

Gran parte de los docentes no domina información sobre los diversos recursos digitales educativos, sin embargo, han tenido que adaptarse a las clases en línea y con ello se han visto en la necesidad de capacitarse sobre el tema.

Pregunta N° 2.- ¿Realiza actividades colaborativas que permitan desarrollar habilidades y destrezas lectoras?

Cuadro N° 9: Actividades colaborativas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre		
La mayoría de veces si	1	12
Algunas veces si, Algunas veces no,	5	63
La mayoría de veces no	2	25
Nunca		
Total	8	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

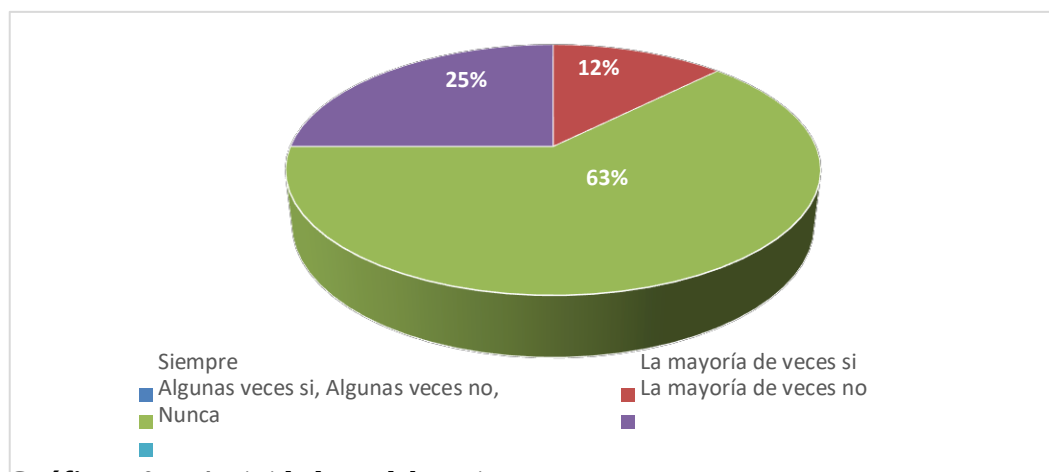


Gráfico N° 5: Actividades colaborativas

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

Análisis e interpretación:

El 63% de los docentes encuestados indicaron que algunas veces si y algunas veces realizan actividades colaborativas que permitan desarrollar habilidades y destrezas lectoras, por su parte, el 25% de este mismo grupo consideró que la mayoría de las veces no lo efectúan, mientras que el 12% restante afirman que la mayoría de veces sí implementan este tipo de acciones.

Referente a este cuestionamiento, resulta necesario fomentar en los docentes el diseño de actividades colaborativas que permitan a los estudiantes desarrollar sus habilidades y destrezas, de lo contrario, no es posible certificar un aprendizaje significativo en ellos.

Pregunta n° 3.- ¿Usted ha participado en programas sobre implementación de estrategias didácticas interactivas creativas online para mejorar la lectura en sus estudiantes?

Cuadro N° 10: Participación en programas sobre estrategias didácticas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre		
La mayoría de veces si		
Algunas veces si, Algunas veces no,	4	50
La mayoría de veces no	2	25
Nunca	2	25
Total	8	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

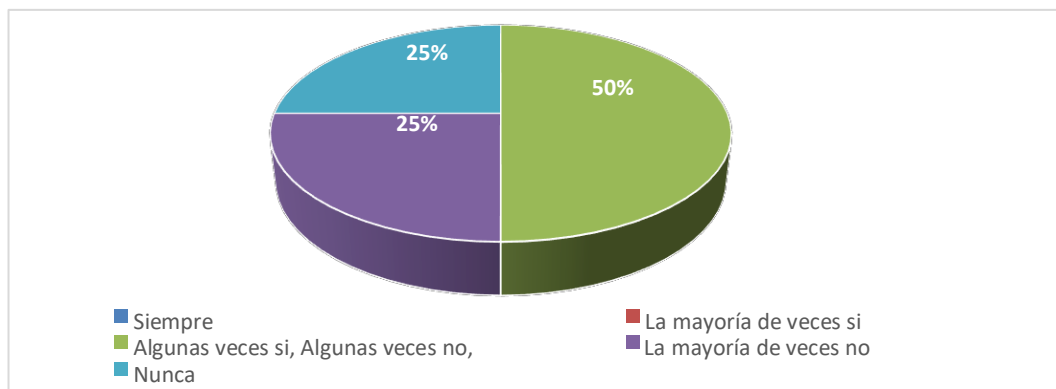


Gráfico N° 6: Participación en programas sobre estrategias didácticas

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

Análisis e interpretación:

El 50% de los encuestados coincidieron que algunas veces si y algunas veces no han participado en programas sobre implementación de estrategias didácticas interactivas creativas online para mejorar la lectura en sus estudiantes, el 25% señaló que la mayoría de veces no han sido parte de ello, lo cual comprobó el 25% restante que indicó nunca haber estado en estos programas.

Estos resultados responden a las falencias generadas, pues claramente la participación en programas que se enfoquen en la implementación de estrategias didácticas interactivas creativas online, permitirá que ellos como docentes, empleen nuevas ideas para que sus estudiantes se sientan atraídos por el hábito de la lectura y de forma independiente e individual logren alcanzar el autoaprendizaje.

Pregunta N° 4: ¿Tiene usted algún nivel de conocimiento sobre la aplicación Webtoon como herramienta didáctica para mejorar el desarrollo de la lectura en los estudiantes?

Cuadro N° 11: Conocimiento sobre la aplicación Webtoon

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre		
La mayoría de veces si	1	12
Algunas veces si, Algunas veces no,	2	25
La mayoría de veces no		
Nunca	5	63

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

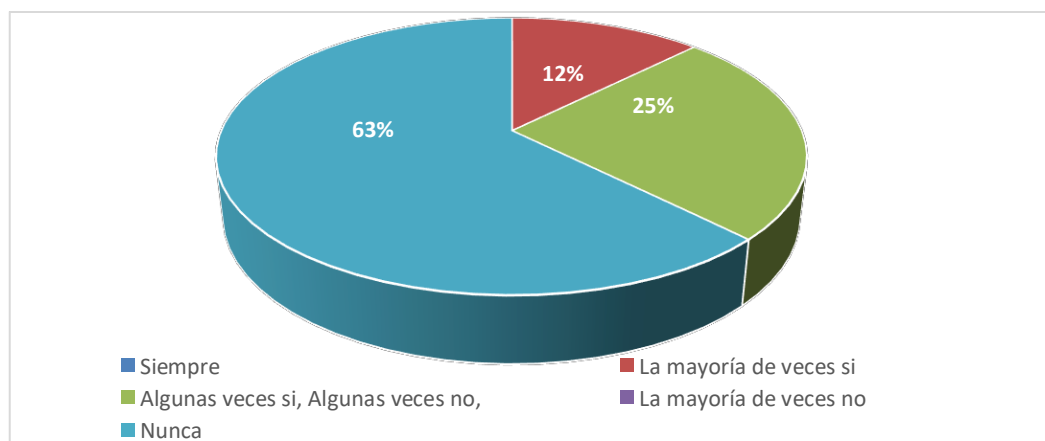


Gráfico N° 7: Conocimiento sobre la aplicación Webtoon

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

Análisis e interpretación:

El 63% de los docentes que participaron de la encuesta señalaron nunca haber tenido conocimiento sobre la aplicación Webtoon como herramienta didáctica para mejorar el desarrollo de la lectura en los estudiantes, el 25% sin embargo algunas veces si y algunas veces no han escuchado del tema, mientras que el 12% finalmente la mayoría de veces si han tenido instrucción sobre esta aplicación.

Es importante mencionar la importancia de participar de programas que se enfoque en comunicar nuevas actualizaciones y herramientas para el proceso educativo basado en la TIC, por ello, es imprescindible que se socialice más sobre los beneficios en la lectura que brinda la aplicación Webtoon.

Pregunta N° 5: ¿Aplica usted estrategias y procesos didácticos basados en etapas, normas y elementos como los que brinda la aplicación Webtoon a fin de desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes?

Cuadro N° 12: Estrategias basadas en etapas, normas y elementos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre		
La mayoría de veces si	2	25
Algunas veces si, Algunas veces no,	6	75
La mayoría de veces no		
Nunca		
Total	8	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

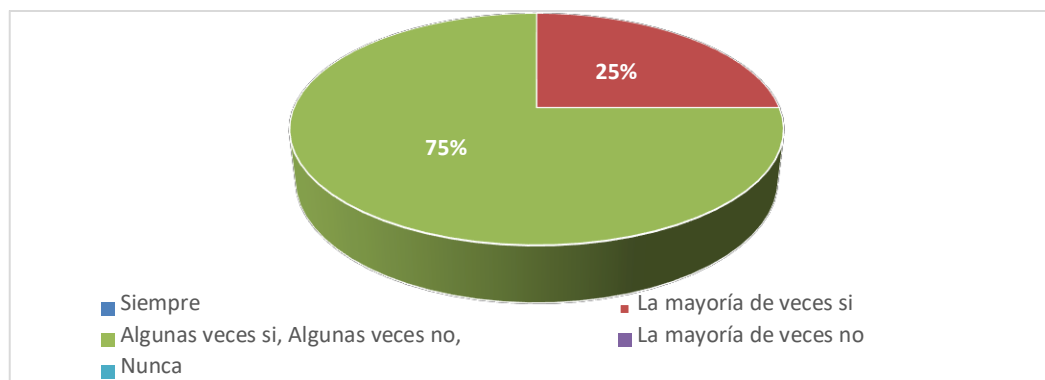


Gráfico N° 8: Estrategias basadas en etapas, normas y elementos

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

Análisis e interpretación:

El 75% mencionaron que algunas veces si y algunas veces no han aplicado estrategias y procesos didácticos basados en etapas, normas y elementos como los que brinda la aplicación Webtoon, y el 25% que la mayoría de veces si lo han hecho tal cual.

Diseñar estrategias y técnicas didácticas debe ser visto como una herramienta práctica y segura para el proceso de enseñanza y aprendizaje, por tanto, es necesario que se cumplan con normas, etapas y elementos base para su adecuado desarrollo, de forma que con su implementación se logren los objetivos planteados que en esta realidad se resume al fomento de la lectura a través de la aplicación Webtoon.

Pregunta N° 6: ¿Utiliza usted técnicas interactivas y didácticas en el proceso educativo de los estudiantes?

Cuadro N° 13: Aplicación de técnicas interactivas didácticas en la educación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre		
La mayoría de veces si	5	62
Algunas veces si, Algunas veces no,	3	38
La mayoría de veces no		
Nunca		
Total	8	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

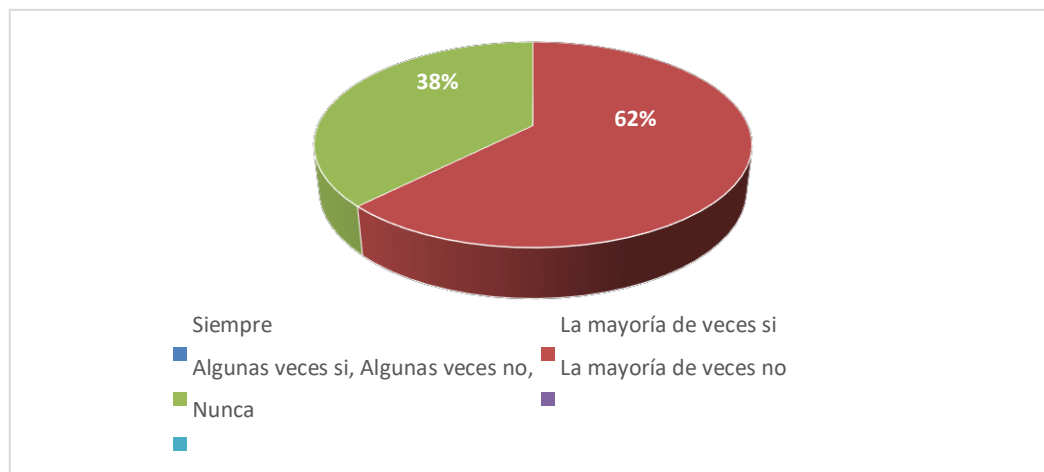


Gráfico N° 9: Aplicación de técnicas interactivas didácticas en la educación

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

Análisis e interpretación:

El 62% de los docentes mencionaron que la mayoría de veces si han utilizado técnicas interactivas y didácticas en el proceso educativo de los estudiantes, no obstante, el 38% señaló que algunas veces si y algunas veces no han aplicado dichas herramientas en su enseñanza.

La realidad actual exige que las metodologías de enseñanza deben estar de la mano con la utilización de técnicas interactivas y didácticas para lograr la atención de los estudiantes, por tanto, es innegable su necesidad e importancia en la formación del estudiante.

Pregunta N° 7: ¿Emplea usted estrategias basadas en las TIC para lograr que los estudiantes alcancen un adecuado desempeño escolar?

Cuadro N° 14: Implementación de estrategias basadas en TIC

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre		
La mayoría de veces si	2	25
Algunas veces si, Algunas veces no,	5	62
La mayoría de veces no	1	13
Nunca		
Total	8	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

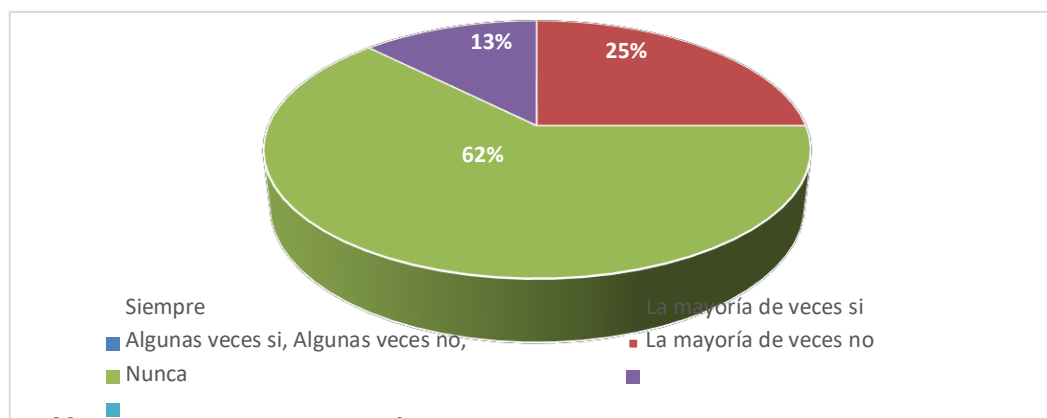


Gráfico N° 10: Implementación de estrategias basadas en TIC

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

Análisis e interpretación:

El 62% de los encuestados afirmaron que algunas veces si y algunas veces no han empleado estrategias basadas en las TIC a fin de lograr que los alumnos adquieran un correcto desempeño escolar, el 25% de los mismos por su parte indicaron que la mayoría de veces si hacen uso de ello; no obstante, el 13% restante coincidió en que la mayoría de veces no logran implementar las estrategias basándose en las TIC.

Tal como se ha venido exponiendo, la aplicación de estrategias didácticas e interactivas juegan un papel importante en el proceso educativo, sin embargo, su adaptabilidad a la TIC garantiza su rápida aceptación por parte de los docentes, haciendo de tal manera, que los objetivos del docente se logren.

Pregunta N°8: ¿Planifica estrategias didácticas activas para fomentar la lectura en los estudiantes y desarrollar sus habilidades y destrezas de comprensión lectora?

Cuadro N° 15: Estrategias didácticas para fomentar la lectura

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre		
La mayoría de veces si	3	37
Algunas veces si, Algunas veces no,	5	63
La mayoría de veces no		
Nunca		
Total	8	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

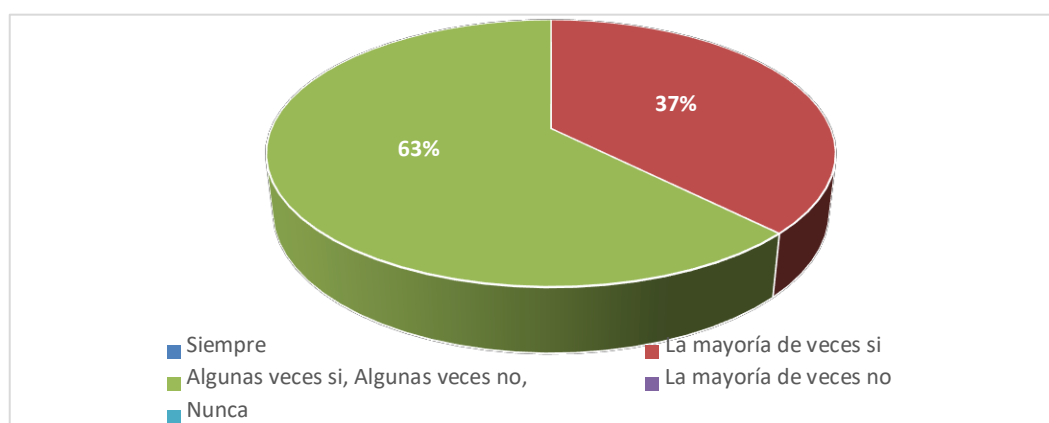


Gráfico N° 11: Estrategias didácticas para fomentar la lectura

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía

Análisis e interpretación:

El 63% de los docentes mencionaron en la encuesta que algunas veces si y algunas veces no planifican estrategias didácticas activas para fomentar la lectura en los estudiantes y desarrollar sus habilidades y destrezas de comprensión lectora; sin embargo, el 37% de los mismos coincidieron en que la mayoría de veces si lo hacen como parte del proceso educativo.

En concordancia con lo mencionado, la planificación de estrategias es relevante al momento de querer lograr objetivos más específicos en los educandos tales como el fomento de la lectura y el desarrollo de sus habilidades de comprensión lectora, por ello, es necesario que se analicen los medios y recursos con los que se cuenta y puede contar a fin de que su aplicación sea efectiva y eficiente

Pregunta N°9: ¿Fomenta usted hábitos educativos lectores en los estudiantes que contribuyan a mejorar su rendimiento escolar?

Cuadro N° 16: Fomentos de hábitos lectores.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre		
La mayoría de veces si	3	37
Algunas veces si, Algunas veces no, La mayoría de veces no	5	63
Nunca		
Total	8	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

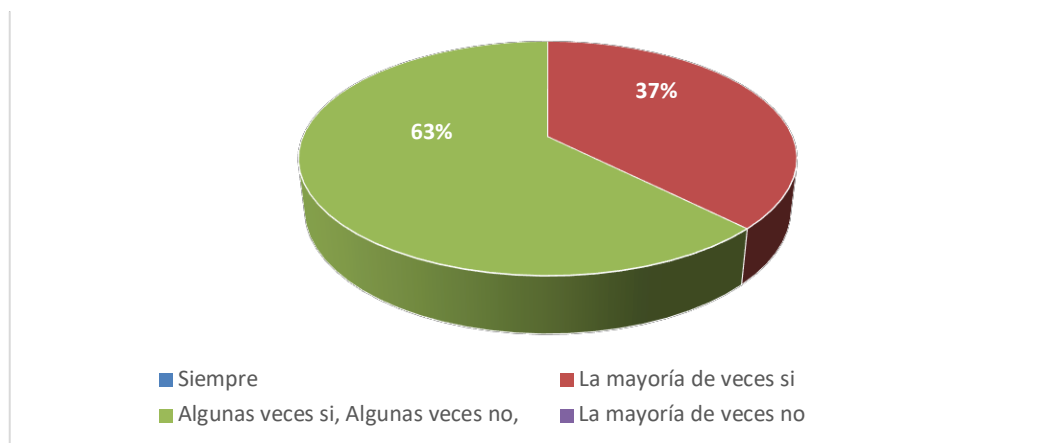


Gráfico N° 12: Fomentos de hábitos lectores

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

Análisis e interpretación:

El 63% de los encuestados mostraron en la encuesta que algunas veces si y algunas veces no fomentan hábitos educativos lectores en los estudiantes que contribuyan a mejorar su rendimiento escolar, mientras que el 37% restante señalaron que la mayoría de veces si se enfocan en ello.

Si bien es cierto, la realidad actual ha exigido el uso de plataformas digitales para continuar con la enseñanza al menos en línea, no obstante, ello no debería ser un impedimento para que los docentes cumplan con sus objetivos como educadores, por tanto, es imprescindible que se fomente en todo momento los hábitos lectores en los estudiantes a fin de que independientemente de la situación, ellos puedan autoeducarse a través de la lectura.

Pregunta N°10: ¿Considera necesario que se desarrollen metodologías educativas como la aplicación de la Webtoon para fomentar la lectura en los estudiantes?

Cuadro N° 17: Necesidad de metodologías educativas como Webtoon

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	87
La mayoría de veces si	1	13
Algunas veces si, Algunas veces no, La mayoría de veces no		
Nunca		
Total	8	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

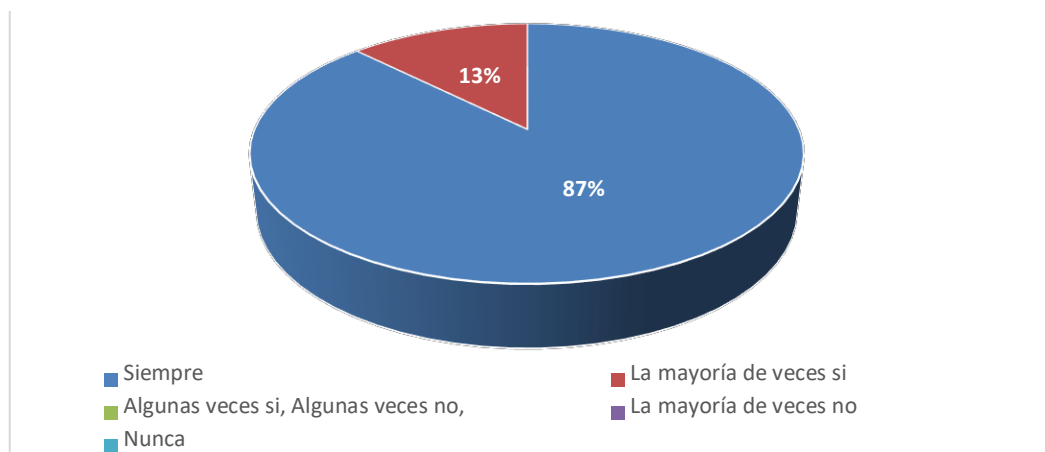


Gráfico N° 13: Necesidad de metodologías educativas como Webtoon

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

Análisis e interpretación:

El 87% de los docentes mencionaron en este caso que siempre han considerado necesario que se desarrollen metodologías educativas como la aplicación de la Webtoon para fomentar la lectura en los estudiantes, mientras que el 13% coinciden de que la mayoría de veces si es imprescindible.

Por lo anterior, resulta entonces necesario mencionar que, si es importante el desarrollo de metodologías educativas tales como la Webtoon, la misma que con sus instrumentos logran captar la atención del usuario e incidir positivamente en sus procesos de aprendizaje.

Pregunta N °11: ¿Estaría usted de acuerdo en ser partícipe de una guía didáctica que le direcciona sobre el manejo de la aplicación Webtoon para fomentar la lectura en sus estudiantes?

Cuadro N° 18: Participar de una guía didáctica para el manejo de la Webtoon

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	87
La mayoría de veces si	1	13
Algunas veces si, Algunas veces no, La mayoría de veces no		
Nunca		
Total	8	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

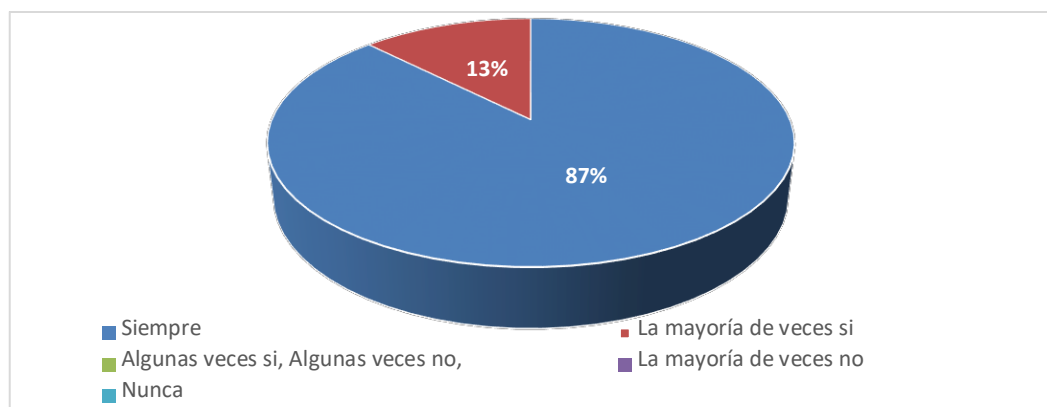


Gráfico N° 14: Participar de una guía didáctica para el manejo de la Webtoon

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

Análisis e interpretación:

Finalmente, el 87% de los encuestados indicaron que siempre están de acuerdo en ser partícipe de una guía didáctica que le direcciona sobre el manejo de la aplicación Webtoon para fomentar la lectura en sus estudiantes, lo cual lo secunda el 13% restante al responder que la mayoría de veces si formarían parte de estos proyectos.

Con base a todo lo expuesto y a los resultados obtenidos, se toma como hallazgo principal que, es necesario que los docentes participen de una guía didáctica que los direcciona sobre el adecuado manejo de las herramientas tecnológicas para dar sustento al proceso educativo, específicamente, una capacitación sobre la aplicación Webtoon que les permita conocer sus beneficios y ventajas.

Resultados de la entrevista dirigida a los Directivos.

1.- Desde su criterio, ¿los docentes emplean en los estudiantes, específicamente de octavo año básico Superior, estrategias que le permitan desarrollar adecuadamente sus destrezas lectoras?

Rector: Considero que por razones obvias como las clases en línea que nos obligan a ajustarnos a una realidad que limita mucho las capacidades del docente, los mismos no han podido emplear del todo, estrategias que le permitan a los estudiantes desarrollar adecuadamente sus destrezas lectoras, sin embargo, las

planificaciones de clases cumplen con los requerimientos del Ministerio de Educación.

Vicerrectora: Si emplean estrategias para el desarrollo de las destrezas lectoras en los estudiantes, el problema radica en que, al ser clases en línea, se limitan muchas las formas de hacer que estas ideas sean tan efectivas, por tanto, se podría considerar que las falencias lectoras en los alumnos se deben a la modalidad actual.

2.- ¿Cuáles son los principales problemas que ha identificado en los docentes para que éstos no logren aplicar estrategias basadas en las TIC y fomenten así la lectura en los estudiantes?

Rector: Como mencioné anteriormente, la pandemia por el Covid nos obligó a un confinamiento y a continuar con nuestras actividades de forma online, por ello considero que este ha sido la gran limitante que ha impedido de una u otra manera que los docentes no han logrado aplicar estrategias basadas en TIC que fomenten a su vez la lectura en los estudiantes.

Vicerrectora: Esta pregunta coincide con lo que mencioné antes, pues en efecto, la pandemia tan repentina no dio oportunidad a que los docentes se capaciten en el área de las TIC, por tanto, al ser imprevista la modalidad de educación en línea, muchos profesores desconocían como manejar este tipo de herramientas, siendo ello la mayor limitante para que puedan aplicar adecuadamente las estrategias que fomenten la lectura.

3.- ¿Considera usted que los docentes manejan adecuada y oportunamente los entornos digitales como la aplicación Webtoon, que potencia las habilidades y destrezas de lectura en los estudiantes?

Rector: En los tiempos actuales podemos asegurar que manejan al menos lo básico, claramente la tecnología avanza a pasos agigantados y necesitan los docentes capacitación continua, por tanto, no se sabe con exactitud si mis maestros

poseen información de la aplicación Webtoon como una herramienta eficiente para potenciar las habilidades y destrezas lectoras en los estudiantes.

Vicerrectora: Efectivamente, los docentes ahora conocen más sobre los entornos digitales, pero no tengo conocimiento sobre la aplicación Webtoon como una herramienta que apliquen como parte de su proceso educativo.

4.- Como personal directivo de la Institución, ¿fomenta a sus docentes la realización de actividades e implementación de estrategias didácticas interactivas creativas online, que le permitan a los educandos desarrollar habilidades y destrezas lectoras?

Rector: En lo posible se trata siempre de fomentar en los docentes la realización de actividades e implementación de estrategias didácticas online, sin embargo, es muy difícil hacerlo de manera continua por las responsabilidades que corresponden al cargo y por la limitación de tiempo que poseen los profesores debido a que ellos se sujetan a una malla curricular ya estandarizada.

Vicerrectora: El fomentar el desarrollo de actividades y estrategias didácticas online es una acción que como parte de la directiva debemos cumplir, no obstante, la máxima guía es el manejo de las aplicaciones que permiten conectarnos con los estudiantes como el Zoom, por tanto, nos enfocamos en este tipo de herramientas y no nos da tiempo para avanzar al fomento de otras.

5.- ¿Los docentes que se encuentran bajo su administración, han coincidido anteriormente con la ejecución de procesos coordinados trabajados por centros de interés en línea que permitan fomentar la lectura?

Rector: El Ministerio de Educación ha desarrollado diversos programas para el adecuado manejo e implementación de las TIC en el aula de clases, claro está que su enfoque es general, por tanto, no ha habido específicamente para fomentar la lectura.

Vicerrectora: Sí, por supuesto, los docentes ya han coincidido en procesos coordinados trabajados por el Ministerio de Educación, los cuales abarcan temas básicos y generales sobre la aplicación de las TICS.

6.- ¿Considera usted necesario que como estrategia del aprendizaje se creen espacios online para la formación del profesorado?

Rector: Sí, claramente si, la tecnología avanza tan rápido que exige una actualización en todos sus espacios, por ello considero necesario que se creen espacios online para los docentes así los mismos podrán transferir sus conocimientos a través de estos medios.

Vicerrectora: Por supuesto, los espacios online para la formación del profesorado debería ser un tema con mayor abordaje, pues las diversas realidades nos exigen adaptarnos a los nuevos entornos, por lo cual es imprescindible que los docentes conozcan otras maneras de llegar a sus estudiantes.

7.- Como estrategia institucional, ¿propondría una capacitación general sobre una guía didáctica que le permita mejorar el manejo de la aplicación Webtoon en la lectura de sus estudiantes?

Rector: Luego de conocer sus beneficios, considero que capacitar a los docentes con una guía didáctica para el manejo de la aplicación Webtoon es una estrategia institucional que certifica la progreso en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, por tanto, si propondría esta capacitación dentro del plantel educativo.

Vicerrectora: Las capacitaciones que se dan a lugar dentro de la institución educativa deben pasar por la aprobación del Rector y luego ser autorizado por el Ministerio de Educación, sin embargo, considero que no hay lugar a objeciones, pues sus beneficios contribuyen especialmente al desarrollo integral de los estudiantes.

Análisis e Interpretación:

De la entrevista aplicada a directivos de la Institución Educativa, se obtuvo como principal hallazgo que, las clases en línea han impedido en cierta medida, aplicar estrategias que permitan a los estudiantes desarrollar sus destrezas lectoras; asimismo, se comprobó que entre los principales problemas que los docentes

evidenciaron durante esta fase, fue el no haber podido aplicar correctamente las TIC, lo cual impide el manejo adecuado de los entornos digitales.

De igual manera, se determinó que los directivos de la Institución en lo posible tratan de fomentar a sus docentes que realicen actividades que implique implementar estrategias didácticas interactivas y creativas, a fin de que sus estudiantes puedan adquirir nuevas habilidades con base al desarrollo de sus destrezas lectoras.

Finalmente, coinciden en la necesidad de emplear estrategias de aprendizaje en espacios online, para esto busca en todo momento capacitar a su personal docente sobre la formación del profesorado que deben adquirir para afianzar sus técnicas de enseñanza.

Análisis e interpretación de los resultados de la Ficha de observación dirigida a los estudiantes

Cuadro N° 19: Evaluación de Destrezas del Currículo de Lectura

No.	ALTERNATIVA	OPCIONES DE RESPUESTA		
		DESTREZA EN	DESTREZA ADQUIRIDA	DESTREZA DESARROLLADA
		PROCESO		A
1	Relaciona la información implícita entre dos o más textos.	11	6	3
2	Elabora diferentes conceptos con base al contenido de un texto.	11	5	4
3	Emite criterios al diferenciar varias perspectivas en conflicto sobre un mismo tema.	13	5	2
4	Realiza un razonamiento comprensivo del texto en base a sus dificultades y objetivos.	11	6	3
5	Compara textos de consulta en función del propósito de lectura (claridad, distribución, actualización, extensión, profundidad y otros).	13	5	2
6	Investiga temas sobre recursos digitales en la web, para examinar la confiabilidad de la fuente.	16	3	1
7	Recoge información consultada en esquemas de diverso tipo.	13	5	2

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

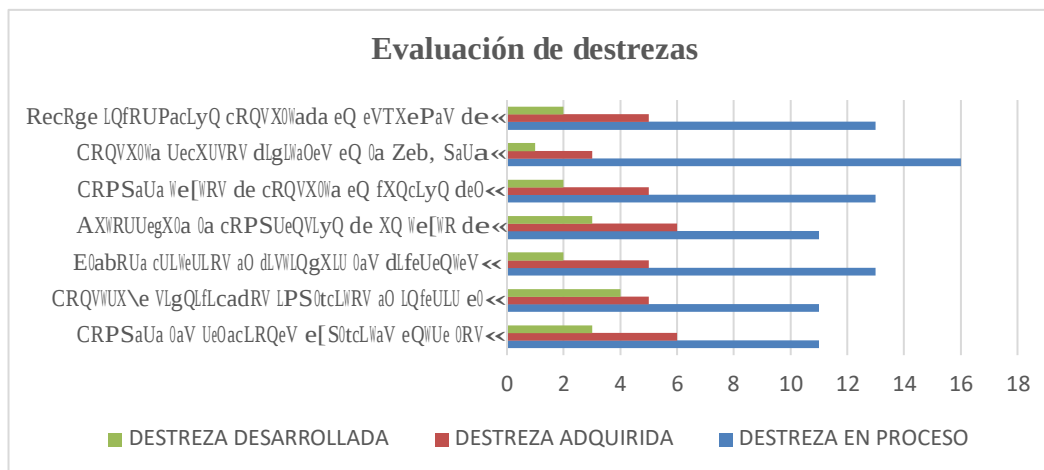


Gráfico N° 15: Evaluación de Destrezas del Currículo de Lectura

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta

Elaborado por: Willians Carranza Celia Lucía.

Análisis e Interpretación:

De los resultados obtenidos tras la aplicación de la Ficha de Observación para evaluar las destrezas del Currículo de Lectura en los estudiantes de Octavo Año Básico Superior, se evidencia que 11 de los 20 alumnos que se encuentran nivelándose en la Unidad Educativa República del Ecuador, actualmente siguen en el intento de lograr con facilidad y productividad obtener una relación explícita entre dos o más lecturas, por lo tanto también se les dificulta obtener significados implícitos en base al tema de un texto, lo cual es preocupante en esta etapa educativa, debido a que es aquí en donde se empieza a ahondar más sobre la historia de un país y se debe aplicar mucho la inferencia, lo cual se comprueba con la pregunta 3, en donde 13 de los alumnos no se consideran aptos para desarrollar varios enfoques en base a un mismo tema.

Por otra parte, se evidenció que al menos 11 de los estudiantes se encuentran en proceso de lograr la capacidad de desarrollar la comprensión de un texto en base al objetivo de la lectura y las adversidades que esta contenga, criterio que se respalda al momento de que 13 alumnos mostraron no alcanzar aún la facilidad para comparar textos de consulta en función del propósito de lectura.

Lo que realmente resultó preocupante es que, de los 20 alumnos evaluados 16 no saben cómo consultar recursos digitales en la web para la analizar la confiabilidad de la fuente, y por tanto, no logran recoger información consultada en

esquemas de diverso tipo; situación que debería ser de otra manera, pues al estar en medio de una pandemia en donde docentes y estudiantes deben poseer herramientas tecnológicas para educarse, lo más seguro era que los mismos apliquen las TIC adecuadamente para desarrollar sus habilidades y destrezas lectoras.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre de la Propuesta

Guía interactiva sobre la aplicación de la Webtoon para fomentar la lectura en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta.

Datos Informativos

- x **Institución Educativa:** Unidad Educativa República del Ecuador
- x **Sostenimiento:** Fiscal
- x **Provincia:** Manabí
- x **Cantón:** Manta
- x **Barrio:** 24 de septiembre.
- x **Beneficiarios:** Estudiantes de Octavo Año

Definición del producto

Se diseñará una guía práctica e interactiva sobre la aplicación de la Webtoon para contar sobre la Historia de los Raidistas de Chone, con la finalidad de fomentar la lectura en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa República Ecuador, en la ciudad de Manta; y que a su vez los mismos puedan aprender y reforzar sus conocimientos a través de herramientas que le permiten interactuar activamente con los diversos entornos digitales.

Del mismo modo, la elaboración de la presente propuesta se efectuará para que los docentes que no tienen conocimiento sobre esta herramienta digital en la educación, puedan potenciar sus habilidades y transmitir las mismas a sus educandos y aprovechar así los entornos digitales para que el proceso enseñanza-aprendizaje se torne más dinámico.

¿Cómo contribuye la propuesta en la solución al problema?

Siendo el problema de estudio que los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa República Ecuador presentan poco interés por la lectura debido a que los docentes no poseen conocimientos sobre herramientas digitales y por tanto sus clases son rutinarias, la presente propuesta contribuye en la solución del problema porque tiene la finalidad de fomentar la lectura a través de aplicaciones como la Webtoon, que se caracteriza por el uso de cómics que atrapan la atención del lector desde un enfoque tecnológico e inclusive más interactivo.

Del mismo modo, los docentes podrán conocer los beneficios que la aplicación de la Webtoon puede generar en los estudiantes y el impacto de ello sobre hábitos educativos esenciales para la formación del alumnado tales como la lectura, además de incentivar otras capacidades en ellos como el poder crear sus propias narrativas digitales y presentarlas a manera de cómics potenciando así su creatividad.

Objetivos

Objetivo General

- x Diseñar una guía interactiva para enseñar y reforzar aprendizajes mediante la aplicación de la Webtoon aplicable con la finalidad de fomentar la lectura en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa República del Ecuador de la ciudad Manta.

Objetivos Específicos

- x Determinar estrategias que permitan enseñar y reforzar los aprendizajes mediante la aplicación de la Webtoon, con la finalidad de fomentar la lectura

en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa República del Ecuador de la ciudad Manta.

- x Ejecutar y presentar la guía interactiva sobre la aplicación Webtoon.

Cuadro N° 20: Plan de Acción

Etapas	Objetivos	Actividades	Recursos	Indicadores
Planificación	Determinar el proceso que se debe cumplir para acceder a la aplicación Webtoon y elaborar la narrativa digital sobre la Historia de los Raidistas de Chone que se presentará en la guía interactiva.	- x Seleccionar las destrezas y el contenido (historia de Raidistas) a desarrollar. - x Búsqueda de información. - x Búsqueda de imágenes. - x Organizar las herramientas digitales.	Herramientas digitales Talento humano	Recopila información mediante herramientas digitales para la aplicación Webtoon
Socialización	Socializar a los docentes los beneficios de la aplicación Webtoon y su incidencia en el fomento de la lectura de los estudiantes.	- x Exposición a los directivos sobre el diseño de la propuesta - x Socialización con los docentes los beneficios de la propuesta en el sector educativo.	Propuesta Internet Computador Talento Humano	Analiza los beneficios de la aplicación Webtoon en el fomento de la lectura como una herramienta educativa esencial.
Ejecución	Ejecutar y presentar la guía interactiva sobre la aplicación Webtoon y su incidencia en el fomento de la lectura	x Desarrollo de las actividades expuestas en la primera etapa de planificación.	Propuesta Internet Talento Humano	Presenta la propuesta para su respectiva evaluación y posterior implementación
Evaluación	Evaluar la factibilidad de la propuesta	x Presentar la propuesta para su respectiva validación por parte de los directivos y docentes de octavo año de la Unidad Educativa República del Ecuador y de esta manera aprueben su implementación (Anexo tomado del Manual de Estilo 3.0)	Historia de los Raidistas de Chone Computador Internet Talento humano	Efectuar la aplicación Webtoon como herramienta digital para el fomento de la lectura.

CONTENIDO

GUÍA INTERACTIVA SOBRE LA APLICACIÓN DE LA WEBTOON PARA FOMENTAR LA LECTURA EN LOS ESTUDIANTES

Disponible

en:

<https://drive.google.com/file/d/1RRsOIMyb4iRwvF5SggOOhi5ROHOy5IeK/view?usp=sharing>

FASE 1 DE LA GUÍA INTERACTIVA: APLICACIÓN WEBTOON

- 1. Nombre:** Historia de los Raidistas
- 2. Clasificación:** Hechos y personales relevantes
- 3. Bloque:** Historia e identidad
- 4. Procesos de transparencia – práctica – comprensión del contenido**

El adecuado manejo de la aplicación Webtoon permite a docentes y estudiantes aprovechar esta herramienta tecnológica e introducirla en el plan educativo con el propósito de que los alumnos se sientan motivados durante el proceso de aprendizaje, por tanto, se delimita esta aplicación como una estrategia didáctica para fomentar la lectura en los estudiantes, de octavo año.

La propuesta presentada evidencia como parte del proceso de transparencia, la información necesaria para el manejo de la Webtoon, los beneficios que brinda su aplicación como es el fomentar la lectura en estudiantes de octavo año, así como transparencia económica y financiera que es óptima pues, es una plataforma de uso gratuito que se puede adaptar a las necesidades educativas señaladas.

Dentro de los aprendizajes que se esperan obtener tras su implementación, se encuentra el desarrollo de las competencias lectoras en los estudiantes, tales como el comprender textos escritos, lo cual es posible de evaluar mediante ciertos indicadores tales como si el alumno logra adaptar conforme las normas culturales el contenido de un texto dirigido al oyente, especificando el propósito y el tema; y a su vez puede ordenar las ideas principales y secundarias conforme la estructura del texto, determinando sus principales características.

5. Destrezas con criterio de desempeño:

- x Identificar los personajes principales y secundarios de la historia
- x Descubrir el ideal principal de los personajes de la historia
- x Determinar la lectura comprensiva de los sucesos más relevantes de la historia
- x Emitir criterios con base a lo mencionado en la lectura

6. Recursos:

- x Internet
- x Computador
- x Historia
- x Imágenes
- x Webtoon

7. Procesos didácticos

El desarrollo de esta estrategia requiere como base, el adecuado manejo de la aplicación Webtoon, esto con la finalidad de que los estudiantes puedan realizar diversas actividades metodológicas, educativas y didácticas que fomenten a su vez la lectura y con ello fortalecer sus competencias de aprendizaje.

A continuación, se explica el proceso didáctico que se debe efectuar para el manejo de la Webtoon

- a. *Seleccionar las destrezas con criterio de desempeño aplicables*
- b. *Disponer de los recursos viables para el desarrollo de la historia*



Fuente: GADM Chone

c. Seleccionar la aplicación Webtoon para su exposición

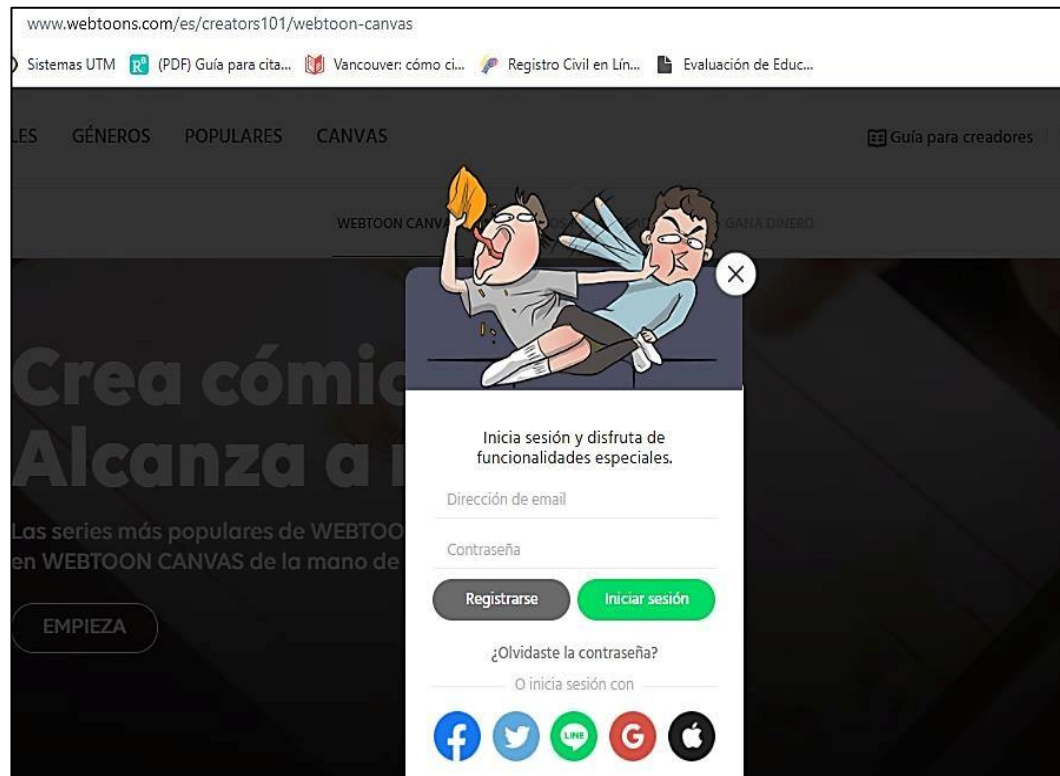


Fuente: Página oficial Webtoons

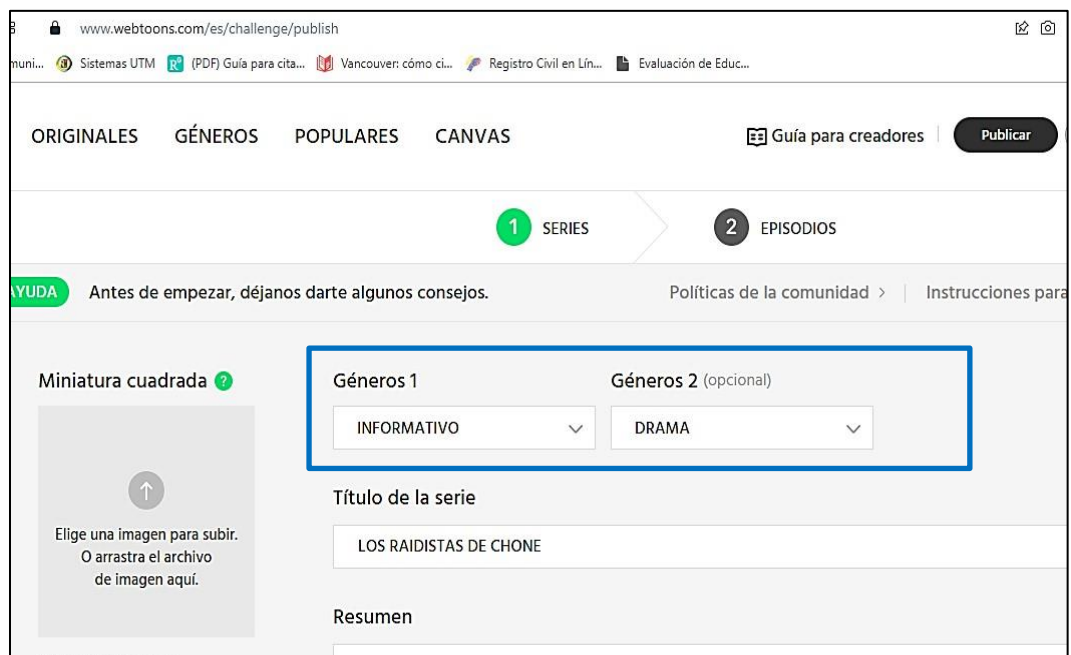
d. Dar inicio a la creación de la Historia



e. Registrarse y crear una cuenta Webtoon



f. Selecciona un género: Escoge al menos dos géneros que definan la serie o historia a relatar.



- g. Dale un nombre a tu serie:** Medita el título, procura que sea extraordinario, notable y que genere conmoción. Redacta algo breve que contenga la esencia de tu historia.

www.webtoons.com/es/challenge/publish

ORIGINALS GÉNEROS POPULARES CANVAS

Guía para creadores Publicar

1 SERIES 2 EPISODIOS

AYUDA Antes de empezar, déjanos darte algunos consejos. Políticas de la comunidad Instrucciones para

Miniatura cuadrada ?

Elige una imagen para subir. O arrastra el archivo de imagen aquí.

Géneros 1

INFORMATIVO

Géneros 2 (opcional)

DRAMA

Título de la serie

LOS RAIDISTAS DE CHONE

Resumen

- h. Sube la imagen miniatura de tu serie:** escoge una pequeña imagen que contenga los personajes principales y estilo de tu historia.

www.webtoons.com/es/challenge/publish

Sistemas UTM (PDF) Guía para cita... Vancouver: cómo ci... Registro Civil en Lin... Evaluación de Educ...

1 SERIES 2 EPISODIOS

AYUDA Antes de empezar, déjanos darte algunos consejos. Políticas de la comunidad Instrucciones para subir archivos

Miniatura cuadrada ?

La imagen debe ser de 1080x1080 px y debe pesar menos de 500 kb. Solo se admiten los formatos JPG, JPEG y PNG.

Miniatura vertical

Elige una imagen para subir

Géneros 1

INFORMATIVO

Géneros 2 (opcional)

DRAMA

Título de la serie

LOS RAIDISTAS DE CHONE

Resumen

Un 6 de diciembre de 1939 un grupo de cinco jóvenes choneños (Carlos, Artemio, Juan, Emilio y Plutarco) lograron unir a Chone y a Quito en un viaje imposible. Ellos compraron un vehículo Chevrolet del año 1931, emprendieron el viaje, saliendo desde la Plaza Sucre. Su hazaña terminó el 28 de enero de 1940 al llegar a Quito, el presidente de la República, Andrés Bello anunció que asignaría 1.200.000 sucres para empezar los trabajos de construcción de la carretera.

Email

Enviar

Necesitamos una dirección de email para contactarte por temas relacionados con tu trabajo.

- i. **Escribe una descripción de tu serie:** sumerge en tu imaginación a los lectores, ilústranos con datos sobre tus personajes principales ¿Qué les motiva? ¿Cuáles son sus características?

www.webtoons.com/es/challenge/publish

Sistemas UTM (PDF) Guía para cita... Vancouver: cómo ci... Registro Civil en Lín... Evaluación de Educ...

1 SERIES 2 EPISODIOS

AYUDA Antes de empezar, déjanos darte algunos consejos. Políticas de la comunidad Instrucciones para subir archivos

Miniatura cuadrada

SOMOS RAIDISTAS
CON ESPÍRITU MONTUÑO

La imagen debe ser de 1080x1080 px y debe pesar menos de 500 kb. Solo se admiten los formatos JPG, JPEG y PNG.

Miniatura vertical

Elige una imagen para subir

Géneros 1: INFORMATIVO

Géneros 2 (opcional): DRAMA

Título de la serie: LOS RAIDISTAS DE CHONE

Resumen

Un 6 de diciembre de 1939 un grupo de cinco jóvenes choneños (Carlos, Artemio, Juan, Emilio y Plutarco) lograron unir a Chone y a Quito en un viaje imposible. Ellos compraron un vehículo Chevrolet del año 1931, emprendieron el viaje, saliendo desde la Plaza Sucre. Su hazaña terminó el 28 de enero de 1940 al llegar a Quito. el presidente de la República, Andrés Córdova anunció que asignaría 1200.000 sucres para empezar los trabajos de construcción de la carretera.

Email:

Enviar

Necesitamos una dirección de email para contactarte por temas relacionados con tu trabajo.

- j. **Publica tu primer episodio:** comparte tus ideas; inicia los tres primeros párrafos redactando el conflicto y así captar la atención de los lectores.

Elige una imagen para subir. O arrastra el archivo de imagen aquí.

El tamaño recomendado es 160x151 px. La imagen debe pesar menos de 500 kb. Solo se admiten los formatos JPG, JPEG y PNG. El nombre del archivo solo puede contener letras del alfabeto latino y números.

Subir archivo

Elige un archivo para subir Eliminar todo

2MB / 20MB

1.jpg 2.jpg 3.jpg 4.jpg 5.jpg

Disponible en: https://www.webtoons.com/es/challenge/los-raidistas-de-chone-1/viewer?title_no=805611&episode_no=1

FASE II DE LA GUÍA INTERACTIVA:
ESTRATEGIA 1: RECONOCIMIENTO DE PUBLICIDAD SOCIAL EN
LA WEBTOON

1. **Nombre:** Historia de los Raidistas
2. **Clasificación:** 3E0 BXeQ VLYLU' La IQWeUcX0W XUa0Ldad
1. **Bloque:** Publicidad ± Campañas Sociales
3. **Procesos de transparencia – práctica – comprensión del contenido**

El diseño de esta estrategia se basa en un eje curricular integrador para saber escuchar, hablar, leer y escribir para una adecuada interacción social.

Los procesos aquí desarrolladores permitirán comprender, analizar y producir publicidades, campañas sociales, con las propiedades textuales, los procesos y elementos de la lengua y demás características para adquirir una actitud crítica e interpretativa de las lecturas.

La práctica de esta estrategia permitirá activar los conocimientos previos de los estudiantes mediante preguntas sobre el tema, tales como: ¿Qué elementos la conforman?, ¿Quiénes hacen uso de las publicidades?, ¿Para qué sirven las campañas publicitarias?; además de ello, el contenido desarrollado generará interés en el alumno por leer y analizar textos publicitarios a través de los procesos metodológicos de la lectura como la prelectura, lectura y poslectura.

Dentro de los indicadores o principales logros que el estudiante podrá experimentar con su aplicación es el identificar en las publicidades y campañas sociales los elementos que la conforman, así como saber sintetizar la información mediante la selección de las ideas principales y secundaria para luego elaborar resúmenes y organizadores gráficos que servirán de base para el diseño de una publicidad en la webtoon. El objetivo de esta fase es reconocer la estrategia didáctica de la publicidad y campaña social, para ello, el docente debe presentar la estrategia de creación de cómics en el salón de clases.

4. Destrezas con criterio de desempeño:

- x Comprende las publicidades y demás campañas sociales, identificando los elementos que las conforman y estructuran.

5. Recursos:

- x Libros
- x Fichas nemotécnicas
- x Cartulinas ± papelógrafos
- x Láminas - revistas
- x Computador
- x Webtoon

6. Procesos didácticos

a) Identificar los elementos del cómic para el diseño de una publicidad

El desarrollo consiste en la identificación de cada uno de los elementos para el diseño de la publicidad mediante el cómic, por ejemplo, las viñetas, globos, cartucho narrativo, onomatopeyas, entre otros, que en conjunto permiten diferencias y explicar los tipos de cómics. El tiempo estima para su ejecución es de 1 hora.



b) Lectura previa de la descripción de un producto o servicio

Se solicita a los alumnos que elijan un producto o servicio, e investiguen del mismo sus características principales y toda la información que consideren relevante.

c) Webtoon

Mediante la aplicación webtoon, los estudiantes deberán crear una publicidad o campaña social con base a la información anteriormente recopilada. A continuación, un ejemplo:

Campaña Social con el uso del cómics

EL TRABAJO EN EQUIPO NOS HACE MÁS FUERTES.



Disponible en: https://www.webtoons.com/es/challenge/los-raidistas-de-chone-/campana-publicitaria-los-raidistas/viewer?title_no=805611&episode_no=2&webtoonType=CHALLENGE

d) Evaluación de conocimiento

Se evaluará la fase de reconocimiento a través de preguntas sobre los elementos del cómic y la manera en la que se pueden aplicar para publicidades o campañas sociales, asimismo, se cuestionará el nivel de conocimiento sobre el tema en general.

FASE III DE LA GUÍA INTERACTIVA:
ESTRATEGIA 2: ARRIBA EL TELÓN WEBTOON

- 1. Nombre:** Historia de los Raidistas
- 2. Clasificación:** Hechos y personales relevantes
- 3. Bloque:** Historia e identidad
- 4. Procesos de transparencia – práctica – comprensión del contenido**

Esta estrategia permite además analizar los aportes que la cultura escrita y oral brinda al desarrollo histórico, de la mano de la historia como la de Los Raidistas quienes eran un grupo de cinco jóvenes capaces y con mucho interés y sueños por delante, siento ello un ejemplo de superación, perseveración y constancia para el alumnado; de manera que con la estrategia se podrá influir en las maneras de pensar y actual de los educandos. El objetivo de la fase tres es que los estudiantes logren interpretar el contenido de la historia en cómic, de manera que puedan relacionarlo con sucesos que normalmente ocurren en el entorno; para esto, es necesario que en el aula presente a manera de cómic la Historia de los Raidistas.

5. Destrezas con criterio de desempeño:

- x Indagar y explicar los aportes históricos, culturales y demás.
- x Valorar la diversidad cultural
- x Interpretar los documentos escritos median la lectura de imágenes y textos específicos.

6. Recursos:

- x Internet
- x Computador
- x Webtoon

7. Procesos didácticos

a) Formar grupos

El desarrollo de la actividad consiste en que los alumnos formen grupos conforme el número de estudiantes, y en conjunto analicen la historia de los Raidistas.

b) Incentivar

Luego de ya formados los grupos, se incentiva a los estudiantes a que, por una calificación adicional, modifiquen la historia de Los Raidistas a manera de cómic y hagan uso de los elementos del cómic, de manera que puedan cambiar o dar un giro en la historia a través de la creación de un suceso o final nuevo, el mejor cómic además de los puntos adicionales será el primero que el docente publique en la aplicación Webtoon.

c) Presentar

Se realizará una mesa redonda en donde cada grupo deberá compartir sus cambios y socializar los giros que le ha dado a la historia; con ello es posible evaluar las competencias de los estudiantes, en donde la comunicación juega un papel importante, pues se debe hacer uso del habla, la escucha activa, la lectura y la escritura

Cómics Histórico



FASE IV DE LA GUÍA INTERACTIVA: ESTRATEGIA 4: CÓMIC DE TERROR EN LA APLICACIÓN WEBTOON

- 1. Nombre:** Cuentos de terror
- 2. Clasificación:** Literatura
- 3. Bloque:** Historia e identidad
- 4. Procesos de transparencia – práctica – comprensión del contenido**

El objetivo de la cuarta fase refiere a que los alumnos puedan crear tiras cómicas y desarrollar así su lenguaje; para su cumplimiento, es necesario que los estudiantes tomen de ejemplo una tira cómica de su interés.

Esta estrategia permitirá al estudiante narrar cuentos de terror en función de los efectos que se observan, de forma que es posible que comprenda los textos a partir del reconocimiento de los elementos del cómic y la estructura de los cuentos, para luego analizar los mismos y desarrollar habilidades como la creación de un cuento.

5. Destrezas con criterio de desempeño:

- x Identifica y comprende los elementos y estructura de un cuento y lo proyecta a manera de cómic

6. Recursos:

- x Internet
- x Computador
- x Webtoon

7. Procesos didácticos

a) Recrear una historia de terror

Socializar un cuento, historia o leyenda de terror que hayan escuchado en su hogar, comunidad o colegio.

b) Narrar el cuento de terror cumpliendo la estructura literaria del mismo

El desarrollo de la actividad exige que los estudiantes dentro del aula de clases, recreen una tira cómica, en la cual deben evidenciar:

- x Idea principal

- x Narrador
- x Personajes
- x Tiempo
- x Espacio
- x Introducción
- x Desarrollo
- x Desenlace

c) Presentar

Para el cierre de la actividad, los alumnos compartirán la tira cómica a fin de que puedan ser evaluadas sus competencias comunicativas y lectoras.



Disponible en: https://www.webtoons.com/es/challenge/viernes-de-terror/list?title_no=805687

Evaluación de la propuesta innovadora

La guía propuesta sobre la aplicación Webtoon para fomentar la lectura a través de la historia sobre los Raidistas de Chone; será aplicada a los alumnos de los diversos paralelos de octavo año de la Unidad Educativa República Ecuador, Manta; con ello se pretende que los resultados sean positivos, favorezcan a docentes y alumnos de forma que aporten en los procesos de aprendizaje y enseñanza.

Valoración de la propuesta

La presente propuesta es innovadora porque es Webtoon es una aplicación de origen asiático y consiste en una herramienta que permite a sus usuarios diseñar cómics en formatos verticales continuos, de manera que atrapa la atención del lector y por tanto es considerado como una estrategia para fomentar la lectura a través de

recursos y entornos digitales que además de lo mencionado, genera impactos positivos en todas las áreas de educación.

Esta propuesta ha sido valorada y revisa por especialistas (*Anexo 4*), quienes poseen la capacidad intelectual y experiencia suficiente en el campo de docencia, por tanto, la califican como viable, aceptable y como una idea innovadora aplicable a las necesidades de lectura que existen en la actualidad en los estudiantes.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- x Se concluye que la aplicación de los entornos digitales como la webtoon, es un recurso didáctico que incide en la mejora continua de los procesos de lectura de los estudiantes, por lo que su necesidad es específica y se debe implementar en los actuales sistemas educativos.
- x De igual manera, se concluye que existen diversos factores que inciden en el proceso de lectura de los estudiantes, algunos de estos son los avances agigantados de la tecnología que exigen a la sociedad actual adaptarse rápidamente a estos cambios.
- x Se concluye los estudiantes de octavo año de educación general básica no están motivados por la lectura, se les dificulta obtener significados implícitos en base al tema de un texto, no alcanzan aún la facilidad para comparar textos de consulta en función del propósito de lectura y no saben cómo consultar recursos digitales en la web para la analizar la confiabilidad de la fuente, de forma que se evidenció que los docentes no aplican la webtoon como recurso didáctico para el mejoramiento de la lectura en los estudiantes de octavo año de educación básica general.
- x Se concluye que solución a los problemas evidenciados, es necesario proponer a la comunidad educativa, la aplicación de la webtoon para el mejoramiento de la lectura en los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa República del Ecuador.

Recomendaciones

- x Se recomienda fomentar y motivar a los estudiantes el gusto por la lectura aplicando recursos didácticos digitales para el mejoramiento de la lectura en los estudiantes de octavo año de educación básica general.
- x Se recomienda aplicar la webtoon de parte de los docentes como recurso didáctico, a fin de que los estudiantes actualicen sus conocimientos a través del manejo de este tipo de plataformas que les facilita la comprensión lectora, así como el desarrollo del pensamiento reflexivo, crítico y su creatividad.
- x Se recomienda motivar a los estudiantes a que hagan de la lectura un hábito que les permita alcanzar la comprensión de contenidos, lo cual es posible mediante la implementación de estrategias que empleen entornos y recursos digitales como la webtoon.
- x Se recomienda finalmente, aplicar la guía interactiva sobre la aplicación de la webtoon para fomentar la lectura en los estudiantes de octavo año de educación básica general de la Unidad Educativa República del Ecuador.

REFERENCIAS

- Alvarado, A. C. (23 de Octubre de 2020). Historietas para celular, la nueva apuesta de la industria cultural surcoreana. *El Comercio*, pág. 1. <https://doi.org/https://www.elcomercio.com/tendencias/entretenimiento/historietas-celular-apuesta-industria-surcoreana.html>
- Area, M. (2019). *Análisis y propuestas para la producción y uso de los contenidos digitales educativos*. Universidad de la laguna. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/16086/Manuel%20Area%20GU%C3%8DA%20PARA%20LA%20PRODUCCI%C3%93N%20Y%20USO%20DE%20MATERIALES%20DID%C3%81CTICOS%20DIGITALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bizama- Muñoz, M., Gatica Ferrero, S., Aqueveque, C., Arancibia- Gutiérrez, B., & Sáez- Carrillo, K. (2020). Comprensión de lectura de textos informativos de carácter científico en escolares. *redined*(1), 73. <https://doi.org/https://hdl.handle.net/11162/212066>
- Carbajal- Dávila, B. I., & Flores- Mestas, M. E. (2020). *La historia como estrategia para mejorar la comprension lectora en los estudiantes de nivel de educación inicial de la I.E. I*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Obtenido de https://fcelan.unsa.edu.pe/investigacion/subidas/grupo_149/PROYECTO%20%20DE%20TESIS-%20SE-EDUCACION-BEATRIZ%20CARBAJAL%20Y%20MARIA%20FLORES.pdf
- CELSYS, Inc. (2021). *Beginner's Guide to Making a Webtoon!* Obtenido de Clip Studio TIPS: <https://tips.clip-studio.com/es-es/articles/2792#c82ce76a>
- Cervantes, R. D., Pérez, J. A., & Analís, M. D. (2018). Niveles de compresnión lectora. Sistema CONALEP: caso específico del Plantel 172, de ciudad Victoria, Tamaulipas, en alumnos del quinto semestre. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM*, XXVII(2). <https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/654/65456039005/html/>

- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Elementos Constitutivos del Estado. Sección quinta. Educación.* https://www.cancilleria.gob.ec/wp-content/uploads/2013/06/constitucion_2008.pdf.
- Cordero, M., & Mejía, M. (2021). *El cómic como recurso didáctico para fortalecer los procesos de comprensión lectora.* Universidad Santo Tomás. Obtenido de https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/38207/2021mariancordero_mariamejia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Corrales-Chumpitaz, M. C. (2020). *El webcómic como medio para la evangelización de jóvenes peruanos en las redes sociales: "OH MY JESÚS".* Pontificia Universidad Católica del Perú. Obtenido de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/16679/CORRALES_CHUMPITAZ_MARÍA_CLAUDIA.pdf?sequence=1
- Cortez- Vargas, J. (2018). *El fenómeno booktober y los nuevos tipos que se están promocionando.* UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS.
- Daza, C. E., & Santa, A. M. (2018). *Narrativas visuales: Perspectivas y análisis desde Iberoamérica.* Editorial Fundación Universitaria San Mateo.
- Fernández, P. A. (2018). Del manhwa al webtoon: reflexiones en torno al desarrollo de la industria de cómics en Corea del Sur. *Revista Dianelt Unirioja*, 1(2), 173 - 194. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7033244>
- Gómez-Balduz, O. (2020). *Traducción de una selección de capítulos del webtoon. True Beaty de Yaongyi.* Universidad Pompeu Fabra. Obtenido de https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/46492/gomez_balduz_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Kim, E. (2019). *El Webtoon en la historia del diseño del Portal web de Corea - Enfoque sobre el surgimiento de la plataforma del Webtoon.* Academia EDU. Obtenido de https://www.academia.edu/26932997/El_Web-Toon_en_la_historia_del_diseño_del_Portal_Web_de_Corea_-_Enfoque_sobre_el_surgimiento_de_la_plataforma_del_Web-Toon
- Laszlo, A., & Leguizamón, N. (2018). *Las historietas participan en la oleada: Los webtoons coreanos se conocen por el mundo.* Memoria Académica UNLP - FAHCE. Obtenido de https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.10530/ev.10530.pdf

- Leguizamón, N. (2017). *¿Mirar Webtoons o leer Webtoons? Nuevos espacios y formas de lectura*. 2do. Congreso Universitario de Historietas. Obtenido de https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.10489/ev.10489.pdf
- Leguizamón, N. (2018). *Del manhwa al webtoon, las historietas coreanas se mudan a internet*. UNLP. Obtenido de <https://www.teseopress.com/paralelo38/chapter/capitulo-22-del-manhwa-al-webtoon-las-historietas-coreanas-se-mudan-a-internet/>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2013). *De los principios generales. Capítulo único del ámbito, principios y fines*. <https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/05/LOEI-enero2013.pdf>.
- Macías- Mendoza, L., & Navarro- Cedeño, N. (2020). Impacto de los hábitos lectores en los estudiantes de bachillerato en época del covid-19. 2020. *concienciadigital.org*, 4(4), 73. <https://doi.org/https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v4i4.1894>
- Medrando, M. V. (2019). El uso de los Webtonons como material de soporte para mejorar las habilidades de lectura durante el aprendizaje del inglés. *Universidad del Valle del Puebla*, 4(4), 1-11. <https://doi.org/https://posgradoeducacionuatx.org/pdf2018/A065.pdf>
- Medrando-García, M., & Vargas-Berra, K. (2018). El uso de los Webtoons como material de soporte para mejorar las habilidades de lectura durante el aprendizaje del Inglés. *Posgrados UAT*, 1-11. Obtenido de <https://posgradoeducacionuatx.org/pdf2018/A065.pdf>
- Molina-Fernández, M. (2019). Imagen, movimiento e interactividad en el cómic digital. *Universita Politénica de Valencia*, 2(1), 43 - 49. https://doi.org/https://www.researchgate.net/profile/Margarita-Molina-Fernandez/publication/333528819_Imagen_movimiento_e_interactividad_en_el_comic_digital/links/5f6e756092851c14bc9725ba/Imagen-movimiento-e-interactividad-en-el-comic-digital.pdf
- Montesdeoca, B. P. (2020). *Programa de mejoramiento de la lectura con el empleo de recursos educativos digitales*. Universidad Tecnológica Indoamericana.
- Montoya-Valencia, M. E. (2019). Secuencias didácticas para la enseñanza de la lectura. Una reflexión. *Educere. La revista venezolana de educación*, 23(74), 69-76. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/356/35657597007/html/>
- Muñoz-Vázquez, I., García-Herrera, D., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). NEO LMS enseñanza matemática: Uso derecursos digitales. *Revista Española de Documentación Científica (2000)*, V(1), 800. <https://doi.org/10.35381/rkv5i1.810>

- Ortega, M. (2019). *Creación de recursos didácticos como estrategia innovadora de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la comprensión lectora y expresión oral en los estudiantes del primer semestre del Instituto Superior Tecnológico de Turismo y Patrimonio Yavirac*. Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Oseda-Gago, D. (2021). Procesos didácticos en la resolución de PAEV en la institución educativa 82548 Gran Chimú, 2021. *Ciencia Latina*, 5(4), 8. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.726
- Pilacuán- Piaún, C. (2018). *Análisis de las habilidades y destrezas motrices básicas y su influencia en los fundamentos del baloncesto en los estudiantes del ciclo del bachillerato unificado del colegio 28 de septiembre en el año 2012-2013*. Universidad Técnica del Norte. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/7999>
- Porras, L. S., Fontalvo, R. M., & Vélez, Y. P. (2020). *El cómic como estrategia didáctica para la enseñanza*. Universidad de la Costa.
- Rosero- Morale, E., Pérez- Constantes, E., Ruíz- Morales, M., & Mayorga- Jacome, L. (2020). Proceso didáctico y destrezas en la lectura en niños de primer año de educación básica. *Revista Horizontes*, 4(16), 642. <https://doi.org/file:///C:/Users/Usuario/Downloads/articulo-no-21.pdf>
- Tenesaca, E. F. (2019). *Manual de estrategias basadas en el cómic, para motivar la lectura, en el área de lenguaje y literatura para niños del quinto año de educación general básica del unidad educativa "Velasco Ibarra"*. Universidad Tecnológica Indoamericana.
- Villa, T., García, D., Cárdenas, N., & Erazo, J. C. (2020). El cómic como estrategia para fomentar la lectura comprensiva. *CIENCIAMATRIA. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, VI(1), 485-511. <https://doi.org/DOI 10.35381/cm.v6i1.343>
- Villén- Martos, R. (2019). *Importancia de la lectura en edades tempranas*. Universidad de Jaén. Obtenido de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/TFG_RUBN_VILLN_MARTOS.pdf
- Webtoons. (2 de enero de 2021). *Webtoons*. Obtenido de <https://webtoon.fandom.com/es/wiki/Webtoons>: <https://webtoon.fandom.com/es/wiki/Webtoons>

ANEXOS

Anexo 1: Encuesta dirigida a Docentes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS, DE LA
EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL
MAESTRIA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
ENTORNOS DIGITALES

TEMA: WEBTOON EN LA LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO

Encuesta dirigida a Docentes

Estimado Docente: Con la finalidad de conocer la importancia de la Webtoon en la lectura de los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta; le solicito muy respetuosamente, contestar el presente cuestionario de una manera real y confiable.

Los resultados ayudarán a la elaboración de una propuesta en beneficio de la institución.

El mismo que está sometido al juicio del encuestado mediante un listado de opción múltiple enmarcada en la escala valorativa de Likert.

Instrucción: Sírvase colocar una X en la opción de respuesta que Usted esté de acuerdo.

No.	PREGUNTAS	OPCIONES DE RESPUESTA				
		SIEMPRE	LA MAYORIA DE VECES SI	ALGUNAS VECES SI, ALGUNAS VECES NO	LA MAYORIA DE VECES NO	NUNCA
1	¿Domina usted información sobre los diversos recursos digitales educativos como páginas web y otros ambientes virtuales de aprendizaje que se pueden implementar en el aula de clases?					

2	¿Organiza tareas conjuntas en las cuales se desempeñen las habilidades y destrezas motoras?					
3	¿Usted ha participado en programas sobre implementación de estrategias didácticas interactivas creativas online para mejorar la lectura en sus estudiantes?					
4	¿Tiene usted algún nivel de conocimiento sobre la aplicación Webtoon como herramienta didáctica para mejorar el desarrollo de la lectura en los estudiantes?					
5	¿Aplica usted estrategias y procesos didácticos basados en etapas, normas y elementos como los que brinda la aplicación Webtoon a fin de desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes?					
6	¿Utiliza usted técnicas interactivas y didácticas en el proceso educativo de los estudiantes?					
7	¿Emplea usted estrategias basadas en las TIC para lograr que los estudiantes alcancen un adecuado desempeño escolar?					
8	¿Programa actividades didácticas con la finalidad de incentivar los estudiantes a la lectura en la cuales apliquen sus habilidad y destrezas de comprensión?					
9	¿Fomenta usted hábitos educativos lectores en los estudiantes que contribuyan a mejorar su rendimiento escolar?					
10	¿Considera necesario que se desarrollen metodologías educativas como la aplicación de la Webtoon para fomentar la lectura en los estudiantes?					
11	¿Estaría usted de acuerdo en ser partícipe de una guía didáctica que le direcciona sobre el manejo de la aplicación Webtoon para fomentar la lectura en sus estudiantes?					

ENCUESTA VALIDADA POR:

DOCENTE: MSc. Karina Roca
CI:1309378162

DOCENTE: Dra. Juana Parrales
CI: 1303688145

Anexo 2: Entrevista a Directivos



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS, DE LA
EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL
MAESTRIA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA: WEBTOON EN LA LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DE
OCTAVO AÑO**

Entrevista dirigida a Directivos de la Unidad Educativa

Estimado Personal Directivo: Con la finalidad de conocer la importancia de la Webtoon en la lectura de los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta; le solicito muy respetuosamente, contestar el presente cuestionario de una manera real y confiable.

Instrucción: Sírvase colocar de forma explícita su respuesta ante las siguientes preguntas:

1. Desde su criterio, ¿los docentes emplean en los estudiantes, específicamente de octavo año básico Superior, estrategias que le permitan desarrollar adecuadamente sus destrezas lectoras?

2. ¿Cuáles son los principales problemas que ha identificado en los docentes para que éstos no logren aplicar estrategias basadas en las TIC y fomenten así la lectura en los estudiantes?

3. ¿Considera usted que los docentes manejan adecuada y oportunamente los entornos digitales como la aplicación Webtoon, que potencia las habilidades y destrezas de lectura en los estudiantes?

4. Como personal directivo de la Institución, ¿fomenta a sus docentes la realización de actividades e implementación de estrategias didácticas interactivas creativas online, que le permitan a los educandos desarrollar habilidades y destrezas lectoras?

5. ¿Los docentes que se encuentran bajo su administración, han coincidido anteriormente con la ejecución de procesos coordinados trabajados por centros de interés en línea que permitan fomentar la lectura?

6. ¿Considera usted necesario que como estrategia del aprendizaje se cree espacios online para la formación del profesorado?

7. ¿Como estrategia institucional, ¿propondría una capacitación general sobre una guía didáctica que le permita mejorar el manejo de la aplicación Webtoon en la lectura de sus estudiantes?

ENTREVISTA VALIDADA POR:



DOCENTE: MSc. Karina Roca
CI:1309378162



DOCENTE: Dra. Juana Parrales
CI: 1303688145

Anexo 3: Ficha de Observación. Evaluación de Destrezas del Currículo de Lectura



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS, DE LA
EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL
MAESTRIA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA: LA APLICACIÓN WEBTOON EN LA LECTURA DE LOS
ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO**

**Ficha de Evaluación de Destrezas del Currículo de Lectura Octavo Año
Básica Superior**

Estimado estudiante: Con la finalidad de conocer la importancia de la aplicación Webtoon en la lectura de los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta; muy respetuosamente serán evaluadas sus destrezas del currículo de lectura.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE DESTREZAS

No.	ALTERNATIVA	OPCIONES DE RESPUESTA		
		DESTREZA EN PROCESO	DESTREZA ADQUIRIDA	DESTREZA DESARROLLADA
1	Relaciona la información implícita entre dos o más textos.			
2	Elabora diferentes conceptos con base al contenido de un texto.			
3	Emite criterios al diferenciar varias perspectivas en conflicto sobre un mismo tema.			
4	Realiza un razonamiento comprensivo del texto en base a sus dificultades y objetivos.			
5	Compara textos de consulta en función del propósito de lectura (claridad, distribución, actualización, extensión, profundidad y otros).			
6	Investiga temas sobre recursos digitales en la web, para examinar la confiabilidad de la fuente.			
7	Recoge información consultada en esquemas de diverso tipo.			

FICHA VALIDADA POR:

DOCENTE: MSc. Karina Roca
CI:1309378162

DOCENTE: Dra. Juana Parrales
CI: 1303688145

Anexo 4: Ficha de Valoración de la Propuesta por Especialista 1

FICHA DE VALORACIÓN DEL ESPECIALISTA 1

Título de la Propuesta: GUÍA INTERACTIVA SOBRE LA APLICACIÓN DE LA WEBTOON PARA FOMENTAR LA LECTURA EN LOS ESTUDIANTES

Maestrante: WILLIANS CARRANZA CELIA LUCIA

1. Datos Personales del Especialista :

Nombres y apellidos: MS.c Lidya Alulima

Grado académico (área): MS.c Docencia Universitaria

Experiencia en el área: 14 años

2. Autovaloración del especialista

MaUcaU cRQ XQ 3[´

Criterios	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la gamificación.	x		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas con la propuesta.	x		
Experiencias profesionales afines con la propuesta.	x		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.	x		
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

MaUcaU cRQ 3[´

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	x				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	x				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	x				
Observaciones :					

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

Firma del Especialista

Anexo 5: Ficha de Valoración de la Propuesta por Especialista 2

FICHA DE VALORACIÓN DEL ESPECIALISTA 2

Título de la Propuesta: GUÍA INTERACTIVA SOBRE LA APLICACIÓN DE LA WEBTOON PARA FOMENTAR LA LECTURA EN LOS ESTUDIANTES

Maestrante: WILLIANS CARRANZA CELIA LUCIA

1. Datos Personales del

Especialista : Nombres y apellidos:

MS.c Ruth Zambrano

Grado académico (área): MS.c Docencia Universitaria

Experiencia en el área: 14 años

2. Autovaloración del especialista

Marcar con un 3x´

Criterios	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la gamificación.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas con la propuesta.	X		
Experiencias profesionales afines con la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.		X	
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con 3x´

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista		X			
Observaciones :					

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

Firma del Especialista

Anexo 6: Evidencia fotográfica de encuesta a docentes de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta



Anexo 7: Evidencia fotográfica de entrevista a Directivos de la Unidad Educativa
República del Ecuador, Manta



Anexo 8: Evidencia fotográfica de la ficha de observación de evaluación de destrezas del Currículo de Lectura de Octavo Años Básica Superior de la Unidad Educativa República del Ecuador, Manta.

