



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

**MAESTRIA EN EDUCACION CON MENCIÓN EN
PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

TEMA

**APLICACIÓN MÓVIL EDUCATIVA PARA MEJORAR LA
COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN MEDIA**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Gestión de
Proyectos Socio Productivos.

AUTOR:

Gisella Estefany Álvarez Carasayo

TUTOR:

Mg: Eulalia Beatriz Becerra García.

AMBATO- ECUADOR

2025

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

Yo, Gisella Estefany Álvarez Carasayo, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “APLICACIÓN MÓVIL EDUCATIVA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN MEDIA”, como requisito para optar la Maestría de Educación y mención Pedagogía en Entornos digitales autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 7 días del mes de agosto de 2025., firmo conforme:

Autor: Gisella Estefany Álvarez Carasayo
Firma:

Número de Cédula: 1726880352

Dirección: Pichincha, Cayambe, Santa rosa de Cuzubamba, Barrio Rumiñahui Correo

Electrónico: estefi.2995@gmail.com

Teléfono: 0996325226

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “APLICACIÓN MÓVIL EDUCATIVA P A R A MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN MEDIA” presentado por Gisella Estefany Álvarez Carasayo, para optar por el Título de Magister en Educación y los 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 7 de agosto del 2025

Mg. Eulalia Beatriz Becerra García

Tutora

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

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

Ambato 7 de agosto 2025

.....

Gisella Estefany Álvarez Carasayo

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: APLICACIÓN MÓVIL EDUCATIVA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN MEDIA, previo a la obtención del Título de Magister en Educación con mención en Pedagogía de los entornos digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 7 de agosto del 2025

.....

Mg. Alba de los Cielos Miranda Villacís

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

Ing. Hugo Yáñez Rueda

VOCAL DE TRIBUNAL

.....

Mg. Eulalia Beatriz Becerra García

VOCAL DE TRIBUNAL

DEDICATORIA

Sin duda alguna la presente tesis va dedicada con mucho amor y cariño a mis padres, ellos han sido un pilar fundamental en mi vida, porque siempre estuvieron a mi lado brindándome su apoyo y sus consejos, me encaminaron por el buen sendero de la vida. Me formaron con reglas y con algunas libertades, pero sobre todo me motivaron constantemente para alcanzar mis anhelos y metas. Al ser que más amo, hijo mío te dedico mi tesis para que observes que cada esfuerzo que hice por nosotros valdrá la pena, llenarse de sabiduría estudiando cada día será nuestra cosecha a futuro, has sido mi motor e inspiración para poder superarme y así poder luchar con la vida.

AGRADECIMIENTO

Agradezco en mi primer lugar a Dios por darme la vida y la salud para seguir con mi familia, por darme la fuerza, paciencia, sabiduría y determinación para superar cada obstáculo durante este proceso, a mis padres porque nunca han soltado mi mano y con la bendición de ellos sigo de pie.

A mi hijo, porque solo con su presencia y amor me han inspirado a continuar y dar lo mejor de mí cada día.

A mi familia por su apoyo incondicional, su fé en mí y por estar siempre presentes cuando más los he necesitado, gracias por todo.

A mis docentes y especialmente a mi tutora, por su guía, sus enseñanzas y por compartir su conocimiento con generosidad, contribuyendo al crecimiento de este trabajo.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
Gisella Estefany Álvarez Carasayo	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT	viii
INTRODUCCIÓN.....	1
Importancia y actualidad	1
Planteamiento del problema	3
Hipótesis.....	6
Destinatarios del Proyecto	8
Objetivos	9
Objetivo General	9
Objetivos Específicos	9
CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO	10
Antecedentes de la investigación.....	10
Conceptualización.....	11

Tecnología Educativa	12
Comprensión Lectora	17
Gamificación y Aprendizaje Móvil	20
CAPÍTULO II MARCO METODOLÓGICO	28
Enfoque y diseño de la investigación	28
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación	29
Proceso de recolección de los datos	30
Análisis de los resultados	35
CAPÍTULO III PRODUCTO	45
Propuesta innovadora de solución al problema.	50
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	63
Conclusiones.....	63
Recomendaciones	63
BIBLIOGRAFÍA.....	64
ANEXOS.....	70

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población y muestra.....	29
Tabla 2 y 3 Operacionalización de variables	34
Tabla 4 Resultados – Dimensión: Comprensión literal.....	37
Tabla 5 Resultados – Dimensión: Comprensión Inferencial	37
Tabla 6 Resultados – Dimensión: Comprensión Crítica	38
Tabla 7 Resultados – Dimensión: Comprensión Apreciativa.....	39
Tabla 8 Resultados – Dimensión: Interfaz y usabilidad.....	39
Tabla 9 Resultados – Dimensión: Contenido pedagógico	40
Tabla 10 Resultados – Dimensión: Interactividad	41
Tabla 11 Resultados – Dimensión: Frecuencia y tiempo de uso.....	41
Tabla 12 Objetivos y destrezas para la comprensión lectora	47
Tabla 13 Puntajes del pretest y postest	56
Tabla 14 Descriptivos	57
Tabla 15 Prueba de normalidad.....	59
Tabla 16 Prueba de muestras emparejadas Wilcoxon	60

ÍNDICE DE IMAGENES

Imagen 1 Pasos para la lectura literal	48
Imagen 2 Pasos para la lectura literal	49
Imagen 3 Secuencia de hechos de un cuento	50
Imagen 4 Inferencia de personajes.....	51
Imagen 5 Opinión y final alternativo de un cuento	52
Imagen 6 Creación de un nuevo personaje	53
Imagen 7 Lectura dramatizada.....	53
Imagen 8 Comparación de cuentos.....	54

INDICE DE FIGURAS

Figura 9 Histogramas con curva de normalidad 61

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

TEMA: APLICACIÓN MÓVIL EDUCATIVA PARA MEJORAR LA
COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN MEDIA

AUTOR: Ing. Gisella Estefany Álvarez Carasayo

TUTOR: Mg. Eulalia Beatriz Becerra García

RESUMEN EJECUTIVO

En la actualidad, las aplicaciones móviles se han convertido en herramientas clave dentro del proceso educativo, especialmente en el desarrollo de habilidades como la comprensión lectora. Estas plataformas ofrecen entornos interactivos, accesibles y adaptados a las nuevas formas de aprendizaje de los estudiantes. Mediante juegos, cuentos animados, preguntas y actividades, las apps estimulan la interpretación de textos de manera dinámica. Su uso en el aula fomenta la motivación, el pensamiento crítico y la autonomía. Por ello, incorporar aplicaciones móviles representa una estrategia innovadora para fortalecer la comprensión lectora desde edades tempranas. El objetivo del trabajo fue analizar el uso de la aplicación móvil Kidly para mejorar la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura, para lo cual se utilizó un enfoque cuantitativo, con el fin de obtener una visión general sobre el impacto de la aplicación móvil kidly en la comprensión lectora. La muestra estuvo conformada por 36 niños, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Para la recolección de datos, se elaboró un cuestionario con 10 preguntas, el cual fue validado por 2 expertos en el área. A través de la aplicación del pretest se identificaron bajo rendimiento en la comprensión lectora, hallazgos que sirvieron para diseñar actividades con kidly orientadas a incrementar el interés por la lectura. Posteriormente, se aplicó el post test, en el cual se pudo evidenciar la mejora significativa en el rendimiento de los estudiantes. En conclusión, la incorporación de actividades con kidly aumenta eficazmente el interés por la lectura y el rendimiento de los estudiantes.

Palabras clave: aprendizaje, comprensión, proceso, lector.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

FACULTY OF EDUCATION SCIENCES

Master's Degree in Education with major in Digital Environments

AUTHOR: ALVAREZ CARASAYO GISELLA ESTEFANY

TUTOR: MG. BECERRA GARCIA EULALIA BEATRIZ

ABSTRACT

EDUCATIONAL MOBILE APPLICATION TO IMPROVE READING COMPREHENSION SKILLS IN MIDDLE-SCHOOL STUDENTS

Nowadays, mobile applications have become key tools in the educational process, especially in the development of skills such as reading comprehension. These platforms offer interactive, accessible environments tailored to students' new ways of learning. Through games, animated stories, questions, and activities, apps dynamically stimulate text interpretation. Their use in the classroom fosters motivation, critical thinking, and autonomy. Therefore, incorporating mobile applications represents an innovative strategy to strengthen reading comprehension from an early age. The objective of this study was to analyze the use of the mobile application Kidly to improve reading comprehension in the area of language and literature. A quantitative approach was used to obtain an overview of the impact of the Kidly mobile application on reading comprehension. The sample consisted of 36 children, selected through non-probabilistic convenience sampling. For data collection, a questionnaire with 10 questions was developed and validated by two experts in the field. The application of a pre-test identified low performance in reading comprehension, findings that were used to design activities with Kidly aimed at increasing interest in reading. Subsequently, a post-test was administered, which showed significant improvement in student performance. In conclusion, the incorporation of activities using Kidly effectively increases both students' interest in reading and their academic performance.

KEYWORDS:

Keywords: comprehension, learning, process, reading skills.



INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

La investigación está asociado a la línea de investigación 1 de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Tecnológica Indoamérica, llamada Pedagogía y Didáctica y la sublínea de enseñanza y aprendizaje en donde se ha implementado la aplicación kidly para mejorar la comprensión lectora.

La comprensión lectora es, sin duda, una de las competencias más relevantes en el trayecto académico del estudiante, especialmente en lengua y literatura durante la educación media. Una lectura a fondo y con sentido hace que los alumnos tengan la posibilidad de formar su pensamiento crítico, ganar un nuevo léxico y comprender textos más complejos. Por otro lado, los auspiciosos métodos tradicionales tienen limitaciones que afectan a la motivación y a la individualización del aprendizaje. Por tal motivo, es necesario considerar el uso de nuevas tecnologías que se alineen a los gustos y preferencias de estos adolescentes y que motiven el aprendizaje real.

La personalización del aprendizaje es uno de los beneficios más importantes. Mediante una aplicación, es posible registrar los avances y debilidades, por lo que se pueden ofrecer ejercicios específicos para fortalecer los aspectos que representan mayores dificultades para el estudiante. Tanto la inteligencia artificial como la analítica educativa permiten que el nivel de dificultad esté acorde a cada perfil, atendiendo a los ritmos de cada uno. Este enfoque permite que el estudiante tome mayor autonomía y responsabilidad en el desarrollo de la competencia lectora.

La telefonía móvil se ha ido posicionando a la fuerza dentro del contexto cotidiano juvenil. Su utilización a nivel didáctico ha hecho que surjan innumerables propuestas con el fin de potenciar ciertas destrezas. Una aplicación creada específicamente para la lectura a nivel comprensivo permite unos contenidos curriculares a ser pasados a textos curriculares con actividades que, por su naturaleza, hacen que el análisis, la inferencia y la interpretación sean mucho más fáciles en su realización y gratificantes. Al incluir preguntas de opción múltiple, ejercicios de “arrastrar y soltar” así como de auto retroalimentación, se hace evidente que la lectura es mucho más accesible y placentera (Moreno, 2021).

En consonancia, la implementación de herramientas móviles también atiende a la incorporación de metodologías innovadoras en el aula. Las prácticas educativas contemporáneas requieren que se implementen estrategias digitales que integren la propia enseñanza y la tecnología. Una aplicación puede estar alineada a los programas de estudio y actuar como un recurso complementario en la mediación docente, al ofrecer recursos lectivos que correspondan al nivel de los estudiantes. De la misma manera, permite el avance de la evaluación continua y de la pedagogía del acompañamiento basado en hechos objetivos y medibles (Sánchez, 2023).

En un entorno caracterizado por un uso intensivo de dispositivos móviles, subestimar su potencial educativo es una desventaja. Comprender la lectura puede convertirse en una de las muchas formas de aliadas en la pedagogía, bajo el criterio de que estén bien elaboradas y contengan apropiados materiales que respondan a las necesidades del aprendiz. Estas aplicaciones tecnológicas permiten que el hábito de la lectura se consolide dentro y fuera del aula, al ofrecerse textos accesibles en cualquier momento y lugar.

Una herramienta de esta naturaleza no solo cumple una función instrumental, sino que también puede contribuir apelando al disfrute de la lectura. En términos de motivación, la interfase amable, los niveles progresivos de dificultad y las recompensas simbólicas brindan un sustento a esto. En el caso de lengua y literatura, hay que incorporar a la didáctica textos narrativos y poéticos o alegóricos, argumentativos con el fin de profundizar y por ende, desarrollar la estética del lenguaje que destila la literatura (Berral, 2024).

La aplicación móvil tiene una gran importancia en el fortalecimiento de la comprensión lectora, ya que permite el acceso inmediato, dinámico y personalizado a contenidos educativos desde cualquier lugar. Gracias a sus funciones interactivas, como ejercicios, lecturas guiadas, retroalimentación instantánea y recursos multimedia, facilita una experiencia de aprendizaje más atractiva y adaptada al ritmo de cada usuario. Además, al integrar tecnología con estrategias pedagógicas, las aplicaciones móviles pueden motivar a los estudiantes a leer con mayor frecuencia y profundidad, favoreciendo así el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales para interpretar, analizar y comprender textos.

Bajo tal contexto previo, no queda duda de la necesidad de incluir en el plano de la educación estrategias basadas en nuevas tecnologías de la información que atiendan las competencias básicas, tales como la comprensión lectora. Frente a las necesidades actuales del sistema educativo, una aplicación móvil representa una respuesta práctica, innovadora y pertinente a sus objetivos. Su implementación viene acompañada de la posibilidad de formar lectores críticos, reflexivos y sobre todo, libres que se desenvuelvan con autonomía en ambientes académicos y sociales.

A nivel mundial, diversas investigaciones han evidenciado el impacto tanto positivo como mixto del uso de aplicaciones móviles en la comprensión lectora. Por ejemplo, Takele et al. (2023) demostraron que el uso de herramientas móviles en estudiantes de inglés como lengua extranjera en Etiopía mejoró significativamente su comprensión lectora. De forma similar, Lin y Yu (2017) concluyeron que las aplicaciones móviles con tarjetas digitales facilitaron un mayor aprendizaje de vocabulario, lo cual favoreció la comprensión de textos. Sin embargo, estudios como el de Delgado et al. (2018) y Clinton (2019) advierten que la lectura en pantallas digitales puede reducir la comprensión profunda en comparación con los textos impresos, especialmente en estudiantes más jóvenes. Esto sugiere que, si bien la tecnología móvil puede ser una herramienta poderosa, su uso debe integrarse de forma equilibrada en los entornos educativos para maximizar sus beneficios.

A nivel de Latinoamérica, por ejemplo, en Perú, el programa CreceLee implementado por Worldreader junto a World Vision entre 2019 y 2022 utilizó la app móvil BookSmart para llevar lectura digital a comunidades rurales y urbanas, logrando que más de 42 000 niños en 75 escuelas lean al menos 25 libros al año con comprensión, lo que contribuye a fortalecer la comprensión lectora, la alfabetización digital y el aprendizaje socioemocional (Worldreader, 2022).

En el Ecuador, aunque se reconoce el potencial de las tecnologías móviles y multimedia para potenciar la comprensión lectora en educación básica como se plantea en la tesis *Tecnologías móviles para el desarrollo de la comprensión lectora* (Vallejo Espín, 2022), donde se observa que los docentes conocen estas herramientas pero aún carecen de la capacitación para aplicarlas en el aula— y en estudios como *Aplicación móvil para la comprensión lectora...* (Ordoñez Lorenti & Matamoros Cuenca, 2022), que desarrolló una app educativa llamada Angliss

Reading con resultados positivos en motivación y dinámica de lectura;

El uso de aplicaciones móviles representa una herramienta valiosa para fortalecer la comprensión lectora, tanto a nivel mundial como en Latinoamérica y Ecuador. Diversos estudios evidencian que, cuando se integran adecuadamente en el entorno educativo, estas tecnologías pueden mejorar la motivación, el acceso a la lectura y el desarrollo de habilidades lectoras, especialmente en contextos con limitaciones de recursos. Sin embargo, su efectividad depende en gran medida de la formación docente, el acceso a infraestructura tecnológica y la adaptación pedagógica de los contenidos. Por tanto, es fundamental que las instituciones educativas promuevan un uso equilibrado y estratégico de la tecnología, combinándola con métodos tradicionales que favorezcan una lectura profunda y crítica.

Partiendo de los elementos planteados, se ha podido conocer a través de la observación la escuela de Educación Básica Benigno Malo sección matutina en la parroquia de Santa Rosa de Cuzubamba, Cantón Cayambe, Provincia Pichincha, por estar ubicada en una zona rural los estudiantes no cuentan con materiales para la lectura por lo que se pretende implementar la aplicación kidly para mejorar la comprensión lectora y a la vez elevar la motivación e interés por la lectura en los estudiantes.

Planteamiento del problema

La comprensión lectora sigue desafiando a los adolescentes durante los años escolares. Existen intentos curriculares para promover el análisis textual; sin embargo, un porcentaje considerable de estudiantes no puede interpretar lo que leen. La falta de interés, la desconexión con el contenido tradicional y la falta de estrategias de enseñanza innovadoras obstaculizan en gran medida el desarrollo de habilidades interpretativas. El rendimiento académico sufre por esta situación y se restringe la capacidad de reflexión crítica y expresión verbal y escrita (Narvaez, 2021).

Las habilidades demandadas por la enseñanza del idioma y la literatura exigen una formación continua en el uso del lenguaje, así como en su contenido. Muchos de los enfoques actualmente implementados para enseñar la comprensión lectora tienden a depender monótonamente de prácticas repetitivas, aburridas y

mecánicas. Las oportunidades que ofrecen los entornos digitales para fomentar un aprendizaje significativo son pasadas por alto. Así, surge una brecha entre los métodos cotidianos de recuperación de información de los estudiantes y las prácticas educativas diseñadas para enseñarles.

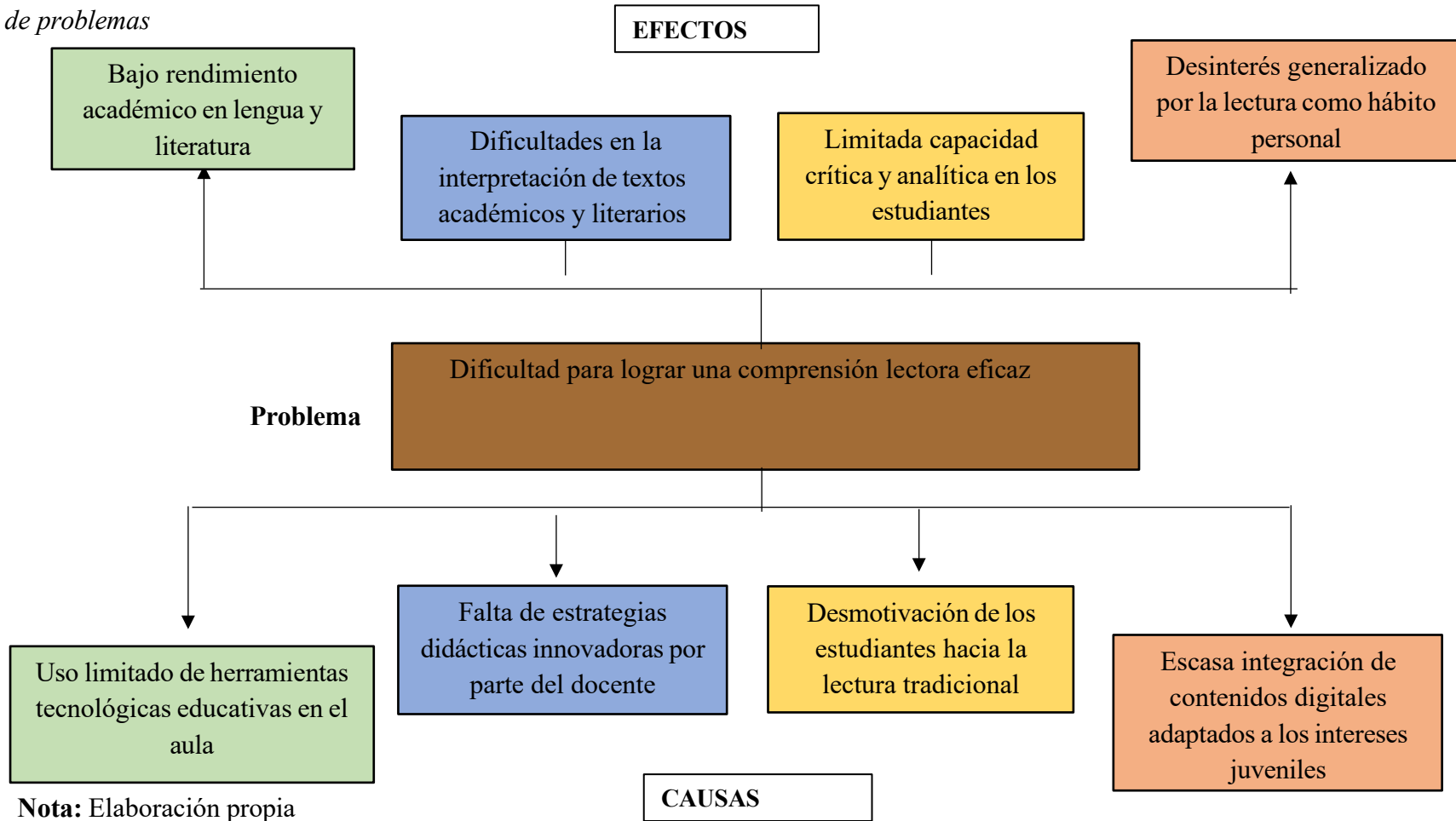
La falta de motivación hacia la lectura representa una barrera importante en el proceso de formación. Muchos estudiantes parecen no encontrar los materiales asignados atractivos, ya que no son interesantes, ni se presentan de esa manera. Los textos ofrecidos a los estudiantes a menudo carecen de contexto, lo que dificulta su capacidad para integrar lo que han aprendido con sus experiencias vividas. Esta desconexión conduce a la pasividad hacia el contenido literario y lingüístico, lo que disminuye la comprensión y retención de la información (Arias, 2021).

Integrar la tecnología en los procesos educativos ha avanzado significativamente; sin embargo, todavía hay lagunas en su integración efectiva en el currículo de Lengua y Literatura. Aunque los estudiantes están acostumbrados a usar dispositivos móviles, hay muy pocos que se centran en ayudar a desarrollar habilidades de comprensión lectora. Esta brecha entre el entorno digital de los estudiantes y las metodologías escolares rígidas y tradicionales disminuye considerablemente las oportunidades para crear experiencias de aprendizaje activas y significativas.

La educación media tiene el reto de atender la diversidad de necesidades de aprendizaje en grupos heterogéneos. A partir de la comprensión lectora, que es una habilidad transversal, se puede evaluar el rendimiento académico en otras disciplinas. Si no se mejora de forma suficiente, el funcionamiento global del alumno se ve perjudicado. Esta situación exige soluciones que articulen el diseño pedagógico con recursos interactivos que consigan captar la atención y propiciar el aprendizaje autónomo (Novoa, 2021). Lo mencionado se ve reflejado en la siguiente figura:

Figura 1

Árbol de problemas



Formulación de la pregunta de investigación

¿Cómo mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de educación básica media?

Preguntas directrices

¿Qué aplicaciones móviles utilizan los docentes para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de educación básica media?

¿De qué manera mejora la comprensión lectora al usar aplicaciones móviles?

¿Cómo mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del nivel básica superior media?

Hipótesis:

H₀: Las aplicaciones móviles no influyen positivamente en la mejora de la comprensión lectora

H₁: Las aplicaciones móviles influyen positivamente en la mejora de la comprensión lectora

Análisis Crítico

En el contexto actual, caracterizado por el avance acelerado de las tecnologías digitales y el uso cotidiano de dispositivos móviles por parte de los jóvenes, el bajo nivel de comprensión lectora en estudiantes de educación media representa un desafío urgente para los sistemas educativos. A pesar del acceso a múltiples plataformas informativas, muchos estudiantes no desarrollan habilidades suficientes para interpretar, analizar y reflexionar críticamente sobre textos, lo cual afecta su rendimiento académico y su capacidad para participar activamente en la sociedad del conocimiento. Este problema se agrava en contextos donde predominan métodos de enseñanza tradicionales, poco atractivos y desvinculados de los intereses tecnológicos de los estudiantes.

Ante esta realidad, la propuesta de una aplicación móvil educativa se presenta como una estrategia innovadora y pertinente para fortalecer la comprensión lectora en este nivel educativo. El uso de recursos digitales diseñados con fines pedagógicos permite aprovechar el entorno familiar de los adolescentes con la tecnología, transformando el celular de una herramienta de distracción en un medio para el aprendizaje significativo. Esta solución, si es desarrollada con criterios pedagógicos adecuados y contextualizada a las necesidades reales de los estudiantes, puede contribuir a mejorar sus habilidades lectoras y reducir brechas educativas, haciendo del aprendizaje una experiencia más interactiva, autónoma y motivadora.

Delimitación de la Investigación

Campo: Séptimo año de educación básica media

Área: Innovación educativa.

Aspecto: Se abordará la aplicación móvil Kidly para mejorar la comprensión lectora.

Delimitación Espacial: Esta investigación se desarrolló en la Escuela de Educación Básica Benigno Malo sección matutina en la parroquia de Santa Rosa de Cuzubamba, Cantón Cayambe, Provincia Pichincha.

Delimitación Temporal: Será realizada durante el año lectivo 2023-2024.

Destinatarios del Proyecto

El proyecto está destinado prioritariamente a estudiantes de séptimo año de educación media en el contexto escolar. A esta edad, los adolescentes tienen que lidiar con demandas académicas más avanzadas, que requieren un dominio adecuado de las habilidades de comprensión lectora. Muchos tienen problemas para interpretar, entre otros, textos literarios, identificar las ideas principales y, en ocasiones, inferir lo que el texto sugiere; estos problemas afectan su rendimiento académico en general. Un recurso tecnológico que se encuentra dirigido a la superación de estas destrezas ofrece la posibilidad de acompañar el proceso formativo de estos alumnos de forma significativa y accesible.

El equipo docente de lengua y literatura también se encuentra dentro de los destinatarios del proyecto. Requieren de materiales que resulten relevantes en el contexto pedagógico porque estos ayuden en la enseñanza, el aprendizaje, el currículo educativo y el monitoreo más personalizado en el avance de los alumnos. Una aplicación digital que está construida desde un enfoque pedagógico puede facilitar la planificación de clases y la creación de materiales a ser utilizados como suplemento que ofrezcan diversos niveles de complejidad. Esta herramienta mejora el desempeño del docente como mediador en el aprendizaje de la lectura.

Las instituciones educativas se benefician cuando se implementa un recurso para mejorar una competencia clave como la comprensión lectora. La disponibilidad de un recurso tecnológico fomenta la innovación en la educación, mejora el rendimiento académico y contribuye al desarrollo integral de los estudiantes. El uso sistemático de una aplicación diseñada para adherirse a los objetivos curriculares proyecta una imagen institucional que se esfuerza activamente por la calidad en la educación y la integración de tecnología relevante en el aula.

En última instancia, el proyecto está dirigido indirectamente a las familias de los estudiantes. Cuando los jóvenes mejoran sus habilidades de lectura, hay un aumento en la participación y la autoeficacia en la escuela, lo que mejora la participación académica. Este impacto positivo va más allá del aula, resultando en un ambiente familiar más animado. El proyecto tiene como objetivo fortalecer el vínculo entre la escuela y el hogar al proporcionar una herramienta que sea accesible y motive el crecimiento intelectual en los adolescentes.

Objetivos

Objetivo General

Implementar el uso de la aplicación móvil Kidly para mejorar la comprensión lectora, mediante actividades interactivas y evaluaciones formativas, con el fin de potenciar sus habilidades lectoras y su motivación hacia la lectura.

Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente la aplicación móvil Kidly y la animación de la lectura en el proceso de aplicación en los estudiantes de la educación media de la escuela de Educación Básica Benigno Malo.
- Diagnosticar nivel de comprensión lectora de estudiantes de educación media mediante el uso de una aplicación móvil educativa, con el propósito de identificar fortalezas y áreas de mejora para diseñar estrategias pedagógicas adecuada
- Diseñar contenidos y actividades interactivas en la aplicación móvil kidly basadas en estrategias pedagógicas para la comprensión lectora, con el fin de facilitar el aprendizaje significativo en estudiantes de educación media.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

Para llevar a cabo este trabajo de titulación se consideraron diversos documentos de temática similar, tales como:

El trabajo investigativo “Estrategias efectivas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios: Un enfoque basado en la investigación”, realizado por Burgos (2024), el cual tuvo como meta estudiar estrategias eficaces para la potenciación de la comprensión lectora en estudiantes universitarios. Se llevó a cabo una revisión sistemática que arrojó una crítica pedagógica, metacognición, trabajo colaborativo y tecnología educativa. Con estas herramientas se pudieron potenciar no solo las habilidades de lectura, sino también el pensamiento crítico y la autonomía. Se hicieron notar también como falta la formación docente y escaso tiempo en los programas académicos. El estudio integró estas con un apoyo institucional, entonces se evidenció un cambio positivo sobresaliente tanto en el desempeño académico como en el desarrollo profesional del estudiante.

El artículo investigativo “Specialized Dictionary Mobile Apps for Students Learning English for Engineering, Business and Computer Science”, escrito por Reima (2022), cuya finalidad fue mostrar aplicaciones móviles diseñadas para ayudar en la adquisición del inglés técnico en el nivel de ingeniería, negocios y computación. Se abordó la búsqueda, selección y aplicación de diccionarios móviles en clases de inglés con propósitos específicos. Del contenido se expusieron ventajas tales como el incremento de léxico técnico, autogestión y riguroso nivel de independencia y flexibilidad en su uso. También, se tocaron limitaciones funcionales y problemas metodológicos. En la propuesta se contemplaron etapas de enseñanza sistemática con niveles de dirección explícito y estrategias para adaptar dichos materiales de acuerdo al nivel y requerimientos del estudiante.

La tesis de grado “Propuesta Didáctica Para Fortalecer la Comprensión Lectora en los Estudiantes de Grado Segundo de Básica Primaria Mediada por una Aplicación Móvil”, realizado por Reina (2022), que tenía como objetivo mejorar

las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes de segundo grado a través de una propuesta pedagógica basada en una aplicación móvil. Se crearon actividades interactivas para mejorar tanto el interés por la lectura como el rendimiento académico. El enfoque metodológico fue cualitativo con diseño de investigación-acción. Se realizaron diagnósticos iniciales, encuestas a padres y maestros, y una fase de implementación. La comparación de los datos indicó que los estudiantes demostraron una mejora considerable en cuanto a sus habilidades de comprensión, confirmando el valor del enfoque tecnológico utilizado.

El trabajo de titulación “Diseño de un recurso educativo digital centrada en la literatura infantil para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de básica primaria” fundamentado por Maldonado (2024), que tuvo el propósito de diseñar un recurso educativo digital especializado en literatura infantil para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado. Esta propuesta se desarrolló por la baja resultado en las evaluaciones a nivel nacional en educación primaria, y tuvo como objetivo integrar tecnologías junto a actividades lúdicas, narrativas y pedagógicas. En el curso se implementaron encuestas y métodos didácticos que fomentaron la lectura crítica, literal e inferencial. La herramienta además de estimular el interés leer, promovió desarrollo cognitivo y emocional.

Y finalmente, se tomó en cuenta la tesis de grado “Uso de tarjetas didácticas para mejorar el aprendizaje en lengua y literatura para segundo año de educación básica” elaborada por Ramírez (2024), mismo el cual tuvo el objetivo de determinar la efectividad del uso de tarjetas didácticas como herramienta pedagógica en Lengua y Literatura para segundo año de educación básica. La investigación, desarrollada mediante un diseño experimental, mostró cómo dichas tarjetas facilitaron la comprensión lectora, expresión escrita y formación de palabras. Las actividades implementadas promovieron participación, creatividad y pensamiento crítico. Los resultados reflejaron mejoras sustanciales en habilidades lingüísticas, motivación estudiantil y desempeño académico, validando la propuesta como una estrategia efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desarrollo teórico del objeto y campo

Variable independiente

Tecnología Educativa

La Educación Tecnológica muestra ser una aliada en la evolución del proceso educativo. Su aplicación permite que se incluyan recursos digitales que hacen más rico el proceso en el aula. Alecciona a los estudiantes para desarrollar sus habilidades a través del acceso a plataformas interactivas, contenidos multimedia, o ambientes virtuales. El profesorado tiene la posibilidad de innovar en sus prácticas de enseñanza, haciendo sus clases más activas y centradas en los alumnos, lo cual, garantiza que el aprendizaje sea más efectivo y profundo (Lozano, 2023).

La educación, a través de la inclusión de recursos digitales, supera fronteras geográficas. Las clases son activas, por el uso de los aparatos modernos, que motivan tanto la iniciativa personal como la creación de nuevas soluciones. Existen materiales diferenciados como pizarras digitales, simuladores virtuales y aplicaciones que permiten a todos los escolares avanzar a su propio ritmo. Esto ayuda a lograr una mayor diversidad y mejor adaptación a los retos del siglo XXI.

Por otro lado, la innovación de nuevas tecnologías a nivel formativo supuso un impacto en el mundo educativo en la etapa docente. Dentro del ámbito educativo, resulta necesario que los profesores cuenten con las habilidades digitales correspondientes que les permitan crear y brindar clases más modernas, para que se logre un aprendizaje eficaz. Es indiscutible que la capacitación continua se torna esencial si se busca integrar recursos tecnológicos, facilitando su provecho curricular (Fang, 2020).

Sobre los estudiantes y su escolaridad, el uso de herramientas digitales se encuentra vinculado a la motivación que demuestran. El interés por aprender e involucrarse en las actividades académicas se incrementa cuando los recursos digitales son integrados en forma adecuada. Estos permiten el establecimiento de comunicación, enriqueciendo el vínculo entre alumnos y docentes, al tiempo que ofrecen la posibilidad de respuesta rápida y retroalimentación constante.

Aplicaciones móviles como herramientas pedagógicas

Las aplicaciones móviles se han destacado en los procesos educativos contemporáneos. Su disponibilidad hace posible que tanto maestros como aprendices interactúen en cualquier momento con el contenido educativo. Con estas herramientas digitales, los aprendices pueden acceder a sus materiales de instrucción de manera inmediata, lo que ayuda a lograr una educación continua. La portabilidad de los dispositivos móviles apoya una enseñanza flexible que puede adaptarse a diferentes contextos escolares y niveles de grado (Marín, 2022).

El uso de aplicaciones móviles apoya el aprendizaje autodirigido y la individualización. Las aplicaciones móviles permiten a los docentes ofrecer contenido a los aprendices a su propio ritmo, lo que mejora la experiencia educativa. Los juegos educativos, cuestionarios interactivos y plataformas de lectura ayudan a desarrollar habilidades cognitivas, lingüísticas y matemáticas. La capacidad de resolver tareas continuamente a través de estas aplicaciones impulsa el rendimiento académico y fortalece la autoestima en lo que respecta a los procesos de aprendizaje.

Para los educadores, las aplicaciones móviles representan una oportunidad para innovar en la planificación de sus clases. Existen plataformas que permiten la creación de evaluaciones interactivas, el intercambio de materiales audiovisuales y el seguimiento en tiempo real del progreso de los estudiantes. Estas funciones mejoran el trabajo pedagógico mientras refuerzan la conexión entre teoría y práctica. Con la ayuda de estas herramientas, la enseñanza se vuelve más contextualizada, diversa y eficiente (Loachamin, 2023).

El uso de aplicaciones móviles en la educación requiere un claro compromiso institucional. Asegurar el acceso equitativo a los dispositivos y fomentar el uso responsable de las herramientas digitales son elementos esenciales. Una política educativa bien definida, así como una formación docente exhaustiva, permiten la asimilación exitosa de estas tecnologías. Si se utilizan correctamente, las aplicaciones móviles pueden fomentar un cambio transformador positivo en los sistemas educativos contemporáneos.

Modelos pedagógicos que integran tecnología

Modelo TPACK

El modelo TPACK sugiere una integración equilibrada del conocimiento tecnológico, pedagógico y disciplinario. Su propósito es optimizar la enseñanza mediante la integración intencionada de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El docente puede, dentro de este modelo, diseñar experiencias educativas que mezclen contenido académico con métodos de enseñanza innovadores y tecnología apropiada. Esta mezcla busca mejorar la comprensión y la motivación del estudiante para que la consecución sea un aprendizaje más profundo y significativo en diversos niveles y en una amplia gama de contextos educativos (Alcalá, 2023).

Un elemento esencial del modelo TPACK es la elección de las tecnologías que se ajusten al contenido, los objetivos de enseñanza y las estrategias pedagógicas seleccionadas por el docente. Esto no es simplemente la adición de dispositivos o plataformas. Busca lograr un propósito claro que responda a los objetivos curriculares. La integración de los tres dominios del conocimiento trae decisiones más informadas, que permiten la creación de entornos de aprendizaje dinámicos, estimulantes y diversos.

La capacitación de los docentes es fundamental para la aplicación del modelo TPACK. Cada uno de los componentes del conocimiento y sus interrelaciones deben ser atendidos en la capacitación. A medida que un profesor domina los contenidos, las metodologías y la tecnología asociada a su uso, sus propuestas educativas resultan más efectivas. La especialización profesional en herramientas digitales y en estrategias metodológicas contextuales al momento actual demanda, no solo actualización, sino también, una práctica constante acompañada de una reflexión crítica (Almenara, 2021).

El TPACK también impacta en la planeación curricular. La integración de los componentes tecnológicos, pedagógicos y de contenido proporciona una perspectiva más amplia al proceso educativo. De esta manera, es más fácil crear actividades que propicien el desarrollo de habilidades y comprensión efectiva en un nivel conceptual. La estructura permite una evaluación más integradora en la que

no solo se califican los resultados, sino también los procesos de aprendizaje y las competencias alcanzadas a través de la tecnología de forma lógica.

Modelo SAMR

El modelo SAMR sirve como tecnología en la educación y la divide en cuatro niveles: sustitución, aumento, modificación y redefinición. Efectivamente, cada uno brinda al docente la oportunidad de reflexionar sobre el uso del artefacto digital y su efecto en el aprendizaje. El enfoque tratado intenta simplemente transformar la educación tradicional incorporando tecnología de forma intencionada para hacer la clase más dinámica e inmersiva. Si el paradigma aprendido es seguido, podrá ayudar en la construcción de competencias en el ámbito de la educación digital en la actualidad (Pico, 2023).

En la etapa de sustitución, los recursos tecnológicos sustituyen los materiales escolares a utilizar, el uso de un cuaderno se ve reemplazado por un procesador de textos. Aunque no se trate de un cambio revolucionario es una señal de que el aula comienza su proceso de digitalización. En el caso de que el docente esté capacitado, poco a poco se podrá avanzar con el uso de recursos que propicien la interacción entre los alumnos y hacia los contenidos; la tecnología comienza a tener un rol más protagónico en el proceso educativo.

La etapa de aumento incorpora mejoras funcionales a partir de mejoras en comparación con métodos convencionales. Incorporar herramientas digitales que agilizan las tareas impulsa la eficiencia en el trabajo escolar. Un ejemplo sería usar presentaciones multimedia para abordar temas porque proporcionan dinamismo visual. Este nivel ayuda en la comprensión, sin cambiar significativamente la metodología utilizada. Si se hace correctamente, las técnicas pedagógicas a este nivel agudizan el interés del estudiante, enriqueciendo así su experiencia de aprendizaje en el aula (Retana, 2021).

En esta fase, la modificación significa un cambio mucho mayor en las actividades educativas. A este nivel, la tecnología es capaz de reestructurar el alcance de las actividades para promover un mayor compromiso y participación activa. A través del uso de la tecnología, los estudiantes pueden participar en

proyectos virtuales colaborativos, realizar investigaciones en línea o producir contenido digital.

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Las ABP son metodologías activas y a la vanguardia que ponen al alumno en el centro de su aprendizaje. Al desarrollar proyectos específicos, se promueve la investigación, resolución de problemas y toma de decisiones. La enseñanza significativa se logra cuando los contenidos se vinculan a través de situaciones reales. El docente asume el rol de un guía, proveyendo los recursos necesarios que permitan al grupo alcanzar los objetivos definidos a través de trabajo colaborativo (Khateeb, 2021).

Las ABP desarrollan destrezas que van más allá del aprendizaje escolar. La planificación, el trabajo en equipo, la comunicación, el liderazgo y el control de la duración de una tarea son unos ejemplos que se fortalecen a través de esta metodología. Enfrentarse a problemas reales permite a los alumnos adquirir mayor autonomía y compromiso con su aprendizaje. El proceso implica indagar, evaluar diversas fuentes, analizarlas críticamente y crear un producto final que demuestre el conocimiento logrado.

La ejecución de ABP implica una cuidadosa planificación del entorno educativo. El profesor tiene que dar una planificación precisa que contemple objetivos, tiempos y roles. Las actividades deben edificarse a partir de una problemática que sea trascendental y pertinente con la realidad de los alumnos. La evaluación se plantea como un proceso que es continuo en el tiempo, y por lo tanto tiene en cuenta tanto el producto final como la parte evolutiva de todo el proyecto (Booton, 2021).

Los efectos de ABP en la motivación de los estudiantes son claramente perceptibles. Participando en un PMT, los alumnos están mucho más motivados y tienen una mejor disposición para aprender. El sentido de pertenencia y la responsabilidad compartida refuerzan el lazo colectivo con los integrantes del grupo. Las actividades prácticas muestran mayor impacto como estimulantes de la curiosidad y de la imaginación, que son imprescindibles para el aprendizaje perdurable.

Aplicaciones móviles específicas para comprensión lectora

Las aplicaciones móviles destinadas a desarrollar habilidades de comprensión lectora utilizan técnicas de gamificación para fomentar la participación activa de los aprendices. Estas plataformas ofrecen tareas interactivas que mejoran las habilidades interpretativas a través de desafíos y juegos. La lectura por placer se fomenta mediante la presentación de historias, preguntas y recompensas visuales. Las actividades evalúan más que la comprensión del contenido; también fomentan el pensamiento crítico y la evaluación de conceptos, sintetizando ideas dentro de los textos (Mora, 2021).

Cada aplicación propone actividades progresivamente más desafiantes para el estudiante, asegurando un avance fluido y estructurado de su aprendizaje. Los textos seleccionados cumplen con criterios pedagógicos que mejoran explícitamente el vocabulario, la inferencia y la deducción. Además, a través de juegos de lenguaje, se fortalecen las estructuras gramaticales y se cultiva la comprensión profunda de la lectura. Después de completar cada desafío, el usuario recibe retroalimentación instantánea que destaca sus hitos de logro en la lectura y áreas que necesitan mejorar.

En estas aplicaciones de lectura, los elementos visuales y auditivos proporcionados refuerzan la comprensión a través de diferentes canales o modalidades. Materiales que captan la atención, como animaciones y narraciones, incrementan la retención de nueva información. Este tipo de lectura será útil para la mayoría de los aprendices, particularmente para aquellos que tienen dificultades con enfoques tradicionales. La tecnología se convierte en un aliado en el proceso de enseñanza y aprendizaje al ofrecer recursos significativos y agradables para construir habilidades de lectura sólidas (Domínguez, 2024).

Las plataformas móviles ajustan la información de acuerdo con los diferentes niveles académicos de cada estudiante, haciendo posible que todos avancen a su propio ritmo. Esta modificación a las estrategias educativas incrementa la autosuficiencia y mejora la motivación por la lectura. El marco basado en juegos fomenta la persistencia a través de sistemas de recompensas, insignias y puntos. A través de la participación, el aprendiz refina sus habilidades de lectura y mejora sus habilidades de interpretación de varias formas de texto, incluidos los textos

narrativos, expositivos y argumentativos

Gamificación y Aprendizaje Móvil

La gamificación modifica el proceso educativo al incorporar elementos lúdicos en la enseñanza, estimulando el activo y el compromiso de los estudiantes. Su uso ha demostrado ser eficaz en contextos digitales, pues promueve la curiosidad, el enfrentamiento a retos y el logro de metas. A través de recompensas simbólicas, escalas y feedback, los aprendices están más que dispuestos a avanzar. Este enfoque es efectivo si se hace con una intencionalidad pedagógica clara y propósitos definidos (Shortt, 2021).

El curso móvil da la opción de acceder a la información educativa a través de dispositivos portátiles, como teléfonos inteligentes o tabletas. Esta forma apoya la independencia, pues cada persona administra su tiempo y el orden en el que estudia de acuerdo con sus requerimientos. La inmediatez con los medios digitales es un recurso que permite el diseño de experiencias personalizadas a cada estilo cognitivo. Acceder a diversas plataformas educativas en línea enriquece también el aprendizaje en contextos informales.

La gamificación con aprendizaje móvil resulta en técnicas didácticas de alta atracción y funcionalidad. Los juegos serios que se encuentran en aplicaciones móviles no solo entretienen, sino que, además, mediante retos y misiones interactivas, refuerzan conceptos fundamentales. El aprendiz se vuelve el autor de su proceso, logrando enseñanza trascendente en un medio dinámico (Ramírez, 2024).

El uso de la gamificación en conjunto con el aprendizaje móvil se da con una planificación didáctica, un diseño pedagógico y técnico, y una sustantiva impronta de tecnología. Los profesores que dan clases con estas orientaciones deben balancear entre la circularidad deseada y la heterogeneidad de los y las estudiantes. Al incorporarse las tecnologías emergentes con principios lúdicos, el aula se torna un espacio más inclusivo e innovador.

Principios de la gamificación en educación

Metas claras y alcanzables

Las metas claras y accesibles constituyen la base de la gamificación educativa. Definir metas permite razonar el aprendizaje y enfocarlo a alcanzarse, en este caso se vuelve posible monitorear la evolución de cada estudiante. Si se cumple cabalmente una performance correctamente repartida, los alumnos la comprenden y motivación. Durante ciclos académicos bien estructurados, dentro de marcos mensurables, el aula se vuelve literalmente un espacio lúdico y gamificado (Barajas, 2021).

Una meta se logra mediante guías que sean específicas, comprensibles y adaptadas al marco cognitivo del estudiante. La elaboración de metas alcanzables y realistas, en cambio, favorece la eliminación de la frustración que tareas demasiado complejas pueden causar. Estas “pequeñas” tareas permiten construir una experiencia de éxito interminable constante donde cada avance se transforma en la oportunidad para reforzar aprendizajes previos. Los participantes, al tener un recorrido definido, se sienten acompañados y por lo tanto, comprometidos con su formación.

La gamificación promueve la fragmentación del proceso educativo en niveles, desafíos o misiones, cada uno con metas específicas a cumplir. De esta manera el estudiante puede percibir su avance, lo cual incrementa sus ganas de superar etapas. Cortos objetivos temporales, elocuentes y secuenciales impulsan la realización de logros primarios más complejos en un marco libre de ansiedad o desconcierto. Cada nuevo logro adquirible actúa como refuerzo, motivando la continuidad en el proceso formativo (Cedeño, 2021).

En un entorno educativo gamificado, los objetivos precisos no solo guían el contenido, sino que también organizan la experiencia educativa. El estudiante enfrenta desafíos significativos con una dirección activa que refuerza su compromiso. Esta estrategia altera la percepción del aprendizaje como algo obligatorio, a una aspiración profundamente arraigada hacia el crecimiento personal. De esta manera, se construye una cultura de esfuerzo persistente y constante en la que cada objetivo sirve como una oportunidad para avanzar con minuciosidad y convicción.

Kidly

Kidly es una aplicación educativa diseñada para fomentar la lectura y el desarrollo integral de niños en edad preescolar y escolar. Ofrece una biblioteca con más de 200 historias ilustradas y narradas en voz alta que abordan temas como mindfulness, igualdad de género, sostenibilidad, filosofía, ciencia, arte y derechos de los animales. Su contenido cuenta con respaldo pedagógico de psicólogos infantiles y está certificado por la Education Alliance Finland, lo que asegura su calidad educativa y adecuación para el desarrollo infantil (Magnolia PR, 2022; Education Alliance Finland, 2023).

Además, Kidly incluye funciones interactivas como la posibilidad de que los niños elijan el rumbo de las narraciones, meditación guiada, ejercicios de relajación y un asistente virtual llamado RoBoBo que crea cuentos personalizados, contribuyendo así a una experiencia de aprendizaje dinámica y personalizada. La aplicación está disponible en varios idiomas, entre ellos español e inglés, y ofrece modelos de suscripción gratuitos y premium, con prueba gratuita de siete días, facilitando el acceso a una amplia audiencia (Magnolia PR, 2022; Business RI Central, 2023).

Variable dependiente

Comprensión Lectora

La comprensión lectora es una destreza importante en el ámbito educativo porque da la capacidad de interpretar, analizar y reflexionar el contenido de un texto. Con esta habilidad, los lectores son capaces de construir significado con lo que han leído, apoyando el aprendizaje significativo. Leer implica más que decodificar: comprender las ideas, ubicar la narración en estructuras y reconocer intenciones comunicativas. Por lo tanto, la disposición y motivación por desarrollar dicha capacidad resulta clave desde los primeros años de formación escolar si se desea lograr un pensamiento crítico (Loayza, 2022).

Las motivaciones y el contexto forman parte del ámbito cultural que, sumados al vocabulario previo, resultan ser otras razones que pueden influenciar en el comprender algo. Toda persona que lee forma buenos hábitos es más capaz de comprender textos complejos y hacer inferencias. Bastante restrictivo también

puede ser la escasez de interés por un tema y el pobre dominio del léxico. La comprensión resulta de poder movilizar ciertos conocimientos previos, relacionar varios conceptos y hacer ajuste a la interpretación con las pistas que da el texto.

Los docentes son importantes en la comprensión lectora en el contexto escolar. Con las estrategias pedagógicas correctas, se puede lograr una evaluación reflexiva y crítica sobre los textos. La atención y aclaración de ideas se pueden lograr a través de subrayar texto, formular preguntas y realizando resúmenes. El estímulo con diversos materiales favorece el desarrollo de la cognición además de la dotación pedagógica y estimulación, lo cual, a su vez, influye en el rendimiento académico de los alumnos (Duche, 2022).

Dentro del hogar también hay un impacto en el desarrollo de las destrezas de lectura. Cuando padres y cuidadores los instruyen que lean a los niños, se comienza a construir una predisposición favorable a la comprensión lectora. La comunicación oral en el hogar y la lectura por parte de los adultos favorece la formación del razonamiento crítico y la asimilación de textos.

Niveles de comprensión lectora Comprensión literal

La comprensión literal es el primer nivel del proceso de interpretación de un texto. En este nivel, es posible identificar información explícita como personajes, información, ubicaciones, acciones y detalles. A través de esta habilidad, el lector puede responder preguntas básicas relacionadas con el contenido sin necesidad de hacer inferencias. Dominar este nivel asegura que un texto sea leído a fondo y proporciona evidencia de que un aprendiz ha construido una base sólida hacia interpretaciones más complejas (Armijos, 2023).

Los lectores con habilidades comprensivas básicas son capaces de recuperar conceptos de ideas principales y temas, el orden cronológico de los eventos, así como localizar descripciones en oraciones precisas. Esta habilidad es fundamental para obtener información precisa sin distorsionar el significado pretendido de la información. En el aula, es frecuente practicar con opciones múltiples, verdaderas o falsas, y acertijos de frases. Adquirir esta habilidad ayuda en la retención de información importante, preparando al aprendiz para lecturas más detalladas y análisis de pensamiento de nivel superior.

Enfocarse únicamente en el material de lectura sin necesidad de interpretar

intenciones abstractas o significados subjetivos se denomina comprensión literal. Al detectar detalles distintos, el lector fortalece su memoria y reduce los errores de atención. Este tipo de comprensión ayuda a seguir instrucciones, dominar manuales o completar ejercicios académicos. Con la práctica constante de este tipo, la precisión mejora durante la lectura, disminuyendo los muchos errores causados por la mala interpretación o la falta de atención (Vásquez, 2022).

Aparte del aula, la comprensión literal tiene muchas aplicaciones relevantes en la vida cotidiana. Atender a datos implícitos al leer etiquetas, entender avisos, seguir recetas o llenar formularios es crucial. Las personas competentes en esta habilidad tienden a tener un mayor grado de independencia en numerosas actividades. Fomentar la lectura desde una edad temprana, especialmente enfocándose en el texto literal, ayuda a moldear ciudadanos que pueden captar información esencial con precisión.

Comprensión inferencial

El razonamiento inferencial es un nivel más avanzado en la comprensión lectora, pues se necesita adivinar información que no está explícitamente dicha en el texto. Con esta habilidad, el lector relaciona y prevé eventos gracias a su comprensión de las pistas en el texto. No se trata de apoyarse únicamente en vocablos o en norma, se hace uso de contextos y conocimientos previos. Por medio de esta forma de comprensión, el lector es capaz de establecer relaciones lógicas y significativas de manera más profunda (Pierro, 2021).

Este nivel de comprensión va de la mano con el pensamiento crítico y la capacidad de análisis. Al momento de abordar un texto, el lector debe ir más allá de lo que se presenta e ir a descubrir otros significados que no son tan directos. Inferir implica dar explicación a sueños, adivinar emociones, intenciones o dar sentido a partes que no están completas. Para esto, se necesita activar la mente para formular hipótesis y resolver ambigüedades de todo lo leído. Por lo tanto, una persona con estas habilidades comprende a fondo cualquier tipo de documento escrito.

En este caso, es ventajoso usar ciertas tácticas que fomentan algún tipo de diálogo con el texto para desarrollar esa capacidad. Por ejemplo, "¿por qué ocurrió?" o "¿qué pasaría si...?". Estas interrogantes permiten poner en marcha ciertos mecanismos mentales requeridos para realizar procesos de inferencia. La

lectura de cuentos y novelas, o incluso de artículos con implicaciones sutiles, contribuye al desarrollo de estas habilidades (Gago, 2021).

Un profesor tiene un papel importante que cumplir en el proceso de desarrollar la comprensión inferencial en sus alumnos. Con preguntas abiertas y debates, predicciones y caracterización de personajes, hay un marcaje que se les hace a los alumnos para que vayan en busca de lo que puede estar debajo de los significados que ven a simple vista. La inclusión de textos literarios, ensayos o crónicas periodísticas en el aula fortalece la educación del pensamiento crítico.

Comprensión crítica

En este caso, la comprensión crítica es uno de los últimos en el proceso lector, ya que se tiene que evaluar, juzgar y cuestionar lo que se presenta. No se entiende solo comentar qué el texto intenta expresar, sino también valorar de alguna forma su veracidad, detectando la posible intención del autor y reconociendo sesgos, si los hay. Quien desarrolla esta habilidad no informa de manera pasiva. El lector crítico coteja información, observa los argumentos presentados y decide sobre qué se ha expuesto, convirtiéndose cada vez más en un agente activo en la construcción del conocimiento (Contreras, 2021).

Este tipo de habilidad crítica requiere una mayor autorreflexión, equilibrio ético y mental. Observar el discurso implica encontrar las contradicciones que sostienen o utilizar argumentos engañosos junto a evaluaciones que pongan en duda lo que se ofrece. Quien posee este tipo de competencias cuenta con un mayor margen de expresión, pudiendo construir su discurso con base a determinaciones lógicas, liberándolo de discursos manipuladores.

Los lectores críticos se forman dentro de un determinado contexto educativo. La práctica de la evaluación constante se ejerce en la lectura de textos argumentativos, científicos o periodísticos. Debates, ensayos y choques de ideas cultivan esta habilidad. La práctica de la lectura crítica fomenta la formación de ciudadanos responsables que son capaces de participar reflexivamente en la vida democrática. Fomentar el pensamiento crítico desde la edad escolar ayuda a formar sociedades mejor informadas y más conscientes (Granda, 2023).

Guiar a un estudiante hacia un análisis más profundo de los textos escritos está en manos de los profesores. Esto implica preguntar sobre el propósito del autor,

la lógica presentada y apreciar la evidencia ofrecida. Seleccionar textos que requieran una profunda consideración, así como respuestas inquisitivas que demanden argumentos sólidos ayuda a cultivar una dinámica de juicio y razonamiento imparcial. La comprensión crítica refuerza la lectura y también equipa para tomar decisiones razonadas en todas las esferas de la vida.

Retroalimentación inmediata

La retroalimentación inmediata es un principio importante dentro de la gamificación en la educación. El feedback respalda exactamente cada una de las acciones que están ejecutando los alumnos, así proporcionándoles un refuerzo efectivo para el desempeño correcto y ayudando con la corrección para los errores que se cometieron a ese nivel en el diagnóstico. La atención y el compromiso con las tareas a realizar se potencian al recibir referencia real en tiempo (Reima, 2022).

Cabe destacar que la brecha por cubrir la retroalimentación permite que el estudiante reduzca el tiempo por el que tiene que trabajar por sus ciertas limitaciones y sobre considerando lo que ha logrado. Esa perspectiva ayuda a favorecer la corrección de los errores que se están cometiendo. El pensamiento crítico en la autoevaluación es esencial porque sobre el impacto de cada decisión que se desempeñan, se ayuda a desarrollar una actitud más analítica. La formación definitiva de respuestas inmediatas colabora con el fortalecimiento de la motivación.

La retroalimentación inmediata no solo informa, sino que también guía. En contextos gamificados, cada acción resulta en retroalimentación que apunta hacia logros. Esta característica convierte los errores en áreas de mejora en lugar de causas de desánimo. La información recibida durante el proceso refuerza ciclos de aprendizaje positivos y permite cambiar decisiones sin la necesidad de esperar evaluaciones finales. Así, se incrementa la participación activa y se potencia la perseverancia en el proceso de aprendizaje (Marcillo, 2024).

Una plataforma educativa que incorpora componentes de tipo juego con retroalimentación inmediata fomenta el aprendizaje autodirigido. Con retroalimentación clara e inmediata, el aprendiz puede tomar decisiones sobre los próximos pasos a seguir y, por lo tanto, fortalece el sentimiento de responsabilidad, así como el vínculo entre el resultado y el esfuerzo. La retroalimentación inmediata

hace posible celebrar pequeños hitos, lo que fomenta una atmósfera más positiva en el aprendizaje donde cada paso es apreciado y reconocido.

Recompensas y motivadores (puntos, logros, insignias)

En el contexto de la educación gamificada, recompensas y motivadores actúan como recompensas y estímulos que generan una participación activa en los estudiantes. A su vez, los elementos acumulativos, tales como los puntos, logros e insignias permiten evidenciar el avance que se ha alcanzado durante el aprendizaje. Cada uno de los reconocimientos obtenidos indica que un objetivo ha sido alcanzado, lo que contribuye a la autopercepción positiva del aprendiz y motiva la intensificación del aprendizaje (Burgos, 2024).

El logro de los objetivos relacionados a la educación ofrece una forma automatizada de obtener resultados en el aprendizaje. Establecer metas intermedias de manera automatizada alcanzables permite realizar un seguimiento que cumpla con los objetivos en auge definidos por el estudiante. Cada una de estas metas permite obtener avances en la competición, lo que realza el entorno en el cual se desarrollan estas acciones. Incentivar en este sentido, mantendrá al aprendiz en el ciclo educativo logrando un grado óptimo de motivación y entusiasmo en relación a su rendimiento.

Los logros actúan como hitos que indican el progreso dentro del viaje educativo. Al superar un desafío, un esfuerzo, se le otorga al aprendiz un token tangible que refleja su esfuerzo. Sin embargo, dichos tokens de reconocimiento cumplen una función que va más allá de mero adorno: afirman la fe en uno mismo. Cada esfuerzo logrado actúa como un testimonio de esfuerzo académico que potencia la confianza. Se crea una narrativa de superación de obstáculos que a su vez sostiene la motivación a largo plazo (Suci, 2022).

Las insignias, son imágenes que representan visualmente los logros, habilidades, conocimientos o comportamientos de un individuo. Su implementación ayuda a distinguir diferentes niveles de competencia entre los participantes y fomenta el deseo de progresar y esforzarse hacia la auto-mejora. Dichas representaciones gráficas ayudan a los estudiantes a identificar sus fortalezas y a enfrentarse a nuevos desafíos. Tales insignias pueden ser recolectadas para formar un portafolio que documente y respalde los hitos educativos otorgados

Progresión mediante niveles o desafíos crecientes

Usando esta técnica específica, el aprendizaje puede dividirse en procesos más sencillos y paso a paso a través de una dificultad creciente. En la gamificación educativa, este principio ayuda en un desarrollo progresional estructurado donde cada desafío se basa en el conocimiento previo. Comenzar con tareas simples y volverlas gradualmente más avanzadas promueve la maestría del contenido proporcionado y mantiene el compromiso del aprendiz (Maldonado, 2024).

Aprovechar cada reto superado permite asimilar lo aprendido y comenzar a pensar en nuevos retos. Esta lógica hace que el aprendizaje se viva como una experiencia sin fin y cada éxito motiva el alcance de nuevas y más elevadas metas. Al enfrentarse a nuevos y crecientes desafíos, el aprendiz va adquiriendo competencias en la esfera cognitiva, emocional y también en la social. La dificultad progresiva también fomenta la planificación y resolución de conflictos, que son elementos clave en cualquier proceso formativo que busque potenciar los aspectos del individuo de forma integral.

La planificación de los niveles y de los desafíos debe seguir una línea didáctica que considere el potencial real de los alumnos. Una organización que contemple distintos niveles de complejidad permite atender la diversidad que existe en el aula. De esta manera, cada uno de los participantes tiene un punto de inicio relevante y en adelante avanza a su propio ritmo. La percepción de mejora continua deviene en un motivador potente que sostiene el compromiso y la autoestima a lo largo de la experiencia educativa (Hamel, 2021).

Introducir niveles y retos crecientes en el aula transforma la manera en que se perciben los contenidos académicos. La gamificación de este tipo logra un equilibrio entre diversión y exigencia, favoreciendo un compromiso real sobre el aprendizaje. La experiencia educativa resulta ser más atractiva y, al mismo tiempo, eficaz y más personalizada para satisfacer las necesidades de todos los participantes.

Autonomía y participación del estudiante

La autonomía es un elemento fundamental en la gamificación educativa, pues concede al alumno el derecho a tomar decisiones respecto a su proceso formativo. La libertad de elegir caminos, ritmos y estrategias, sumada a su autonomía, redundan en mayor compromiso personal en el aprendizaje. La gamificación asegura contextos donde la participación está supeditada, de manera estricta, a la acción individual (Pissasas, 2021). La participación ocurre en el nivel más alto de involucramiento cuando el estudiante se une de manera consciente y voluntaria en cada una de las actividades propuestas. En los contextos gamificados, el rol pasivo deja de existir y se permite una interacción constante con los contenidos. El uso de dinámicas lúdicas favorece la exploración, el ensayo y la experimentación, así como el aprendizaje por descubrimiento. Con este rol protagónico, el estudiante tiene la oportunidad de adquirir habilidades de análisis, reflexión y adaptación en escenarios novedosos.

La autonomía, así como la participación, permiten al alumno construir capacidades que trascienden lo curricular. Estas competencias incluyen la autorregulación emocional, la toma de decisiones contextuales, y la perseverancia ante desafíos. Un contexto de gamificación ofrece una oportunidad única para poner a prueba dichas competencias dentro de un marco seguro y que incentive el trabajo, el aprendizaje y el desarrollo personal. Cada elección en los niveles impacta los resultados, lo que fomenta una mayor reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje (Sezen, 2021).

Cuando un docente asigna principios de gamificación en su trabajo, asume un rol como mentor o facilitador aparte del rol central de guía. Siguiendo esta lógica, el aprendizaje se convierte en una experiencia en la que los estudiantes moldean su camino basado en preferencias y motivaciones autodirigidas. Sin embargo, la participación activa refuerza el sentido de pertenencia dentro del contexto educativo y mejora la confianza y la autoestima. Así es como se desarrolla una cultura hacia el aprendizaje individual activo, colaborativo y autodirigido.

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

El presente estudio incorpora un enfoque cuantitativo para analizar la influencia de la aplicación kidly al aplicar encuestas para conocer que estrategias tecnológicas utilizan los docentes se realizará análisis de los datos, también se aplicará un pretest y un postest antes y después de aplicar la aplicación móvil kidly y los datos serán analizados estadísticamente.

Se opta por un diseño cuasi experimental porque se buscó evaluar el impacto de una variable independiente sobre una variable dependiente, pero sin la asignación aleatoria de los participantes a los grupos de estudio y control, estos grupos fueron seleccionados por que qui se detectó el problema ya que la investigadora trabajó en este grado.

Las técnicas e instrumentos utilizados fueron una encuesta para conocer las aplicaciones móviles que utilizan los docentes y estudiantes, un cuestionario enfocado en validar la propuesta antes y después de aplicarla. En el cuestionario se utilizo preguntas dirigidas a medir algunas dimensiones en la comprensión literal ,inferencial, critica, apreciativa ámbitos relacionados al desarrollo de la comprensión lectora.

Según Arias y Covinos (2021) “En este diseño no hay estímulos o condiciones experimentales a las que se sometan las variables de estudio, los sujetos son evaluados en su contexto natural sin alterar ninguna situación; así mismo, no se manipulan las variables de estudio” (p. 78). Es decir, el investigador se limita a observar los fenómenos tal cual se dan sin modificar las condiciones de los estudiantes y el aula.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

La investigación se realizó en escuela de Educación Básica Benigno Malo sección matutina en la parroquia de Santa Rosa de Cuzubamba Cantón Cayambe. Esta institución educativa cumple un rol fundamental en la formación integral de niños y niñas de la comunidad, brindando acceso a la educación básica en un entorno rural caracterizado por su riqueza cultural y agrícola. Con una planta docente comprometida y una población estudiantil diversa, la escuela busca fortalecer procesos de enseñanza-aprendizaje inclusivos y participativos, respondiendo a las necesidades locales y promoviendo el desarrollo de valores, conocimientos y habilidades fundamentales para la vida.

Población y muestra

La población hace referencia a un grupo total de individuos que tienen características similares y relevantes. Desde la posición de Vizcaíno et ál. (2023) “La población se refiere al conjunto completo de individuos, elementos o fenómenos que comparten una característica común y son objeto de estudio” (p. 9746). De acuerdo con el autor, la población es un grupo de personas que tienen características similares y son seleccionados para trabajar en una investigación, por lo tanto, la población estuvo conformada por 38 personas, conformada por 36 estudiantes de séptimo año de educación básica, 2 docentes del área de Lengua y Literatura. Ver la tabla

Tabla 1

Población y muestra

Descripción	Numero	Porcentaje
Estudiantes grupo experimental	36	100%
Estudiantes grupo control	36	100%
Docentes	2	
Total	74	

Elaborado por: Álvarez, (2025).

En esta investigación se utiliza un muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que la selección de los estudiantes depende del criterio del investigador, tal como lo señala Hernández (2020) “La muestra se elige de acuerdo con la conveniencia de investigador, le permite elegir de manera arbitraria cuántos participantes puede haber en el estudio” (p. 2). Seleccionó estos grupos por que se detectó el problema aquí en vista que la investigadora trabaja en este contexto.

El grupo objeto del estudio proviene de un barrio urbano donde la conectividad a Internet es estable, aunque la institución dispone de banda ancha hay ocasiones que si se colapsa la accesibilidad. Esa mezcla sociodemográfica-técnica imita condiciones que todavía son representativas del sistema educativo nacional, y permite evaluar si una solución digital puede ser efectiva.

Proceso de recolección de datos

Una vez seleccionado el instrumento en la investigación se procedió a aplicar en ellos. Solo se incluyó a quienes estén formalmente matriculados en el grado, posteriormente son 36 estudiantes que conforman el séptimo año de la escuela de Educación Básica Benigno Malo sección matutina en la parroquia de Santa Rosa de Cuzubamba Cantón Cayambe, Provincia Pichincha y que posean un dispositivo móvil personal y manifiesten interés genuino en mejorar su comprensión lectora con recursos digitales.

La investigación se situó en una unidad educativa que posea los suministros técnicos básicos para el funcionamiento de una aplicación móvil. Se requieren puntos de acceso a internet dispersos por el campus y teléfonos inteligentes por parte de los docentes para realizar diversas actividades con guía de esta misma que la utilicen la tecnología como un recurso para el aprendizaje activo.

La unidad escogida puede pertenecer al sistema público, según el grado de accesibilidad, el interés del plantel y la autorización oficial que se obtenga. Resulta preferente que la escuela mantenga planes de estudio alineados con el Ministerio de

Educación y ofrezca clases regulares de Lengua y Literatura en todos los niveles de Educación media, a fin de que el contenido de la aplicación permanezca en contexto.

Tal participación de los alumnos se llevó a cabo durante el horario ordinario, coordinada directamente con el docente titular de la materia. El profesor actuará como facilitador del proceso, orientando el manejo de la app sin entrar en el mecanismo de calificación. Su tarea consistirá en supervisar las actividades de aula y asegurar que se cumplan las fases establecidas en el diseño metodológico de la investigación.

A la hora de diseñar las actividades, los textos seleccionados hablaron de cosas que los estudiantes conocen: un sin número de actividades que conlleven a un aprendizaje significativo. Llevar la lectura a ese territorio cercano busca despertar curiosidad y, en el mejor de los casos, convertir la rutina del ejercicio en un tema de conversación en casa.

Antes de que comience la aplicación de la propuesta, se analizó la experiencia previa tienen los alumnos con teléfonos y tabletas. El cuestionario inicial sirvió, sobre todo, para detectar cuánto les cuesta moverse por la nueva interfaz. Según esas respuestas, se armarán breves sesiones de arranque que les muestren, paso a paso, cómo manejar la aplicación una vez que el experimento empiece.

Cada participante recibió una charla sencilla sobre por qué se está haciendo el estudio y qué tareas concretas tendrá que completar. Ese mensaje se ajustará, en lenguaje y ritmo, al nivel de los estudiantes para evitar confusiones. De este modo, se espera que se involucren de manera deliberada y respetuosa, entendiendo que su empeño servirá tanto a la pedagogía del aula como a la ciencia que respalda el proyecto.

Variable Independiente: Aplicación móvil

Tabla 2

Operacionalización de la Variable Dependiente

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ÍTEMES BÁSICOS
<p>La aplicación móvil educativa se refiere a un software diseñado para dispositivos móviles con el fin de facilitar procesos de enseñanza-aprendizaje mediante recursos interactivos, multimedia y estrategias pedagógicas adaptadas a las necesidades del estudiante.</p>	<p>Interfaz y usabilidad</p>	<p>Facilidad de navegación Accesibilidad del contenido Diseño atractivo</p>	<p>Observación y encuesta</p>	<p>¿Es fácil de usar la aplicación? ¿El diseño visual motiva su uso? ¿El contenido es accesible desde su celular?</p> <p>¿Los ejercicios están relacionados con comprensión lectora? ¿Los temas corresponden al nivel de educación media? ¿Se utilizan textos adecuados al contexto del estudiante?</p> <p>¿La aplicación permite interacción activa? ¿Recibe retroalimentación después de cada actividad?</p>
	<p>Contenido pedagógico</p>	<p>Calidad del contenido</p>		

Interactividad	<p>Nivel de participación del estudiante</p> <p>Retroalimentación inmediata</p> <p>Uso de elementos motivacionales (juegos, desafíos, recompensas)</p>	<p>¿Incluye actividades lúdicas o motivadoras?</p> <p>¿Con qué frecuencia usa la aplicación?</p> <p>¿Cuánto tiempo le dedica por sesión?</p> <p>¿Completa las actividades propuestas?</p>
Frecuencia y tiempo de uso	<p>Número de sesiones de uso</p> <p>Duración promedio por sesión</p>	

Variable Dependiente: Comprensión lectora

Tabla 3

Operacionalización de la Variable Independiente

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ÍTEMS BÁSICOS
La comprensión lectora es la capacidad de un lector para interpretar, analizar y reflexionar sobre un texto, extrayendo de él información explícita e implícita, así como relacionando sus ideas con conocimientos previos y contextuales.	Comprensión literal	Identificación de ideas principales y secundarias	Observación y encuesta	¿Cuál es la idea principal del texto? ¿Qué personajes aparecen en el texto? ¿Qué hechos se mencionan directamente?
	Comprensión inferencial	Deducción de información implícita Interpretación de relaciones causa-efecto		¿Por qué el personaje actuó de esa manera? ¿Qué se puede deducir del desenlace?
	Comprensión crítica	Emisión de juicios sobre el contenido Valoración del propósito		¿Estás de acuerdo con el mensaje del texto? ¿Qué opinión tienes sobre la actitud del autor?

		¿Qué valores o ideologías transmite el texto?
	Relación del texto con experiencias propias	¿Qué parte del texto te gustó más?
	Valoración estética y emocional	¿Te sentiste identificado con alguna situación?
Comprensión apreciativa		¿Cómo te hizo sentir el texto?

Validación del instrumento y confiabilidad de los instrumentos empleados (Alfa de Cronbach)

Tabla 4

Validación del instrumento y confiabilidad de los instrumentos empleados (Alfa de Cronbach)

Sujeto	Ítem 2	Ítem3	Ítem 4	Ítem 5	Total
1	5	4	4	5	18
2	4	5	5	3	17
3	5	2	4	4	15
4	5	4	3	5	17
5	2	2	4	4	12
6	5	3	4	5	9
7	5	2	3	4	10
8	3	4	3	3	13
9	3	3	2	5	13
10	5	2	2	4	5
11	5	4	4	4	17
12	5	3	3	3	10
13	3	4	4	4	15
14	5	3	3	3	10
15	3	4	2	3	12
16	1	3	4	4	12
17	1	2	4	4	11
18	4	3	5	4	12
19	3	4	5	2	10
20	2	3	3	2	10
21	3	4	2	3	12
22	4	4	4	3	15
23	4	2	3	4	13
24	3	4	2	2	11
25	2	4	4	2	12
26	2	2	3	3	10
27	3	2	4	4	13
28	2	5	2	5	6
29	3	2	2	2	9
30	4	4	5	5	18
31	3	5	5	5	18
32	3	5	5	5	18
33	2	4	4	3	13

34	3	3	2	4	12
35	3	5	4	5	17
36	3	4	5	5	17
Varianzas	1.533	1.133	1.406	1.511	11.571

Sumatoria de

Varianzas 5.583

V de la suma de items 11.5714

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$$

α : Alfa de Cronbach
 k : Número de ítems
 V_i : Varianza de cada ítem
 V_t : Varianza del total

k	5
V_i	5.583
V_t	11.571
α	0.679688

El alfa de Cronbach es un coeficiente que toma valores entre 0 y 1. Cuanto más se aproxime al número 1, mayor será la fiabilidad del instrumento subyacente., como la respuesta dio 0.646 entonces se da validez y confiabilidad al instrumento utilizado

Técnicas e instrumentos para la recolección de información

A continuación, se detallan las técnicas empleadas para la obtención de la información

Evaluación diagnóstica

Se usó una evaluación para medir directamente el nivel de comprensión lectora de los estudiantes, las preguntas parten de una operacionalización de variables.

Entrevista

Se aplicó a los docentes para conocer la percepción, experiencia de uso y nivel de satisfacción de los estudiantes respecto a la aplicación móvil.

Valoración de los instrumentos.

Se validó las preguntas con dos especialistas en el área. Los cuales afirmaron que las preguntas son pertinentes y permiten medir las dificultades de la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de educación básica media.

Además, en esta investigación se utilizó análisis estadístico para validar de manera objetiva y científica la efectividad de la propuesta educativa basada en aplicaciones

móviles. El propósito fue determinar si existía una diferencia significativa en los niveles de comprensión lectora antes y después de la intervención. Debido a que la muestra estuvo compuesta por 36 estudiantes (menos de 50), se aplicó la **prueba de normalidad de Shapiro-Wilk** para verificar si los datos seguían una distribución normal. Al obtener valores de significancia menores a 0,05 en ambos casos (pretest y postest), se concluyó que los datos no eran paramétricos. Por esta razón, se utilizó la **prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas**, una prueba no paramétrica adecuada para comparar dos mediciones de un mismo grupo cuando no se cumple el supuesto de normalidad. Esta metodología permitió confirmar estadísticamente que la propuesta tuvo un impacto significativo en la mejora de la comprensión lectora, garantizando así la validez de los resultados obtenidos.

Análisis e interpretación de los resultados de la evaluación diagnóstica

Variable dependiente Comprensión lectora.

Para realizar el análisis de la evaluación se presentó una lectura para realizar preguntas y medir cómo están los estudiantes en los niveles de la lectura, según esto se obtuvo datos como se muestran a continuación:

Tabla 5

Resultados – Dimensión: Comprensión literal

Ítem	Pregunta	Correctas (n)	Correctas (%)	Incorrectas (n)	Incorrectas (%)
1	Identificó la idea principal del texto	15	41.7%	21	58.3%
2	Reconoció detalles explícitos del texto	17	47.2%	19	52.8%

Interpretación

Los resultados evidencian una deficiencia clara en la comprensión literal, ya que más de la mitad de los estudiantes no logran identificar ideas principales ni reconocer información explícita en el texto. Esto muestra una debilidad de base en el proceso lector que impide avanzar hacia niveles de mayor complejidad

interpretativa.

Tabla 6.

Resultados – Dimensión: Comprensión Inferencial

Ítem	Pregunta	Correctas (n)	Correctas (%)	Incorrectas (n)	Incorrectas (%)
3	Dedujo una causa implícita en el texto	12	33.3%	24	66.7%
4	Interpretó relaciones entre hechos	10	27.8%	26	72.2%

Interpretación

La comprensión inferencial es una de las áreas más críticas, ya que solo entre el 28% y 33% de los estudiantes lograron responder correctamente. Esto indica que tienen muchas dificultades para interpretar lo no dicho directamente en el texto, lo que limita su capacidad de razonamiento y conexión entre ideas

Tabla 7.

Resultados – Dimensión: Comprensión Crítica

Ítem	Pregunta	Correctas (n)	Correctas (%)	Incorrectas (n)	Incorrectas (%)
5	Emitió una opinión argumentada sobre el texto	13	36.1%	23	63.9%
6	Identificó la intención del autor	11	30.6%	25	69.4%

Interpretación

Los estudiantes presentan serias dificultades para realizar una lectura crítica. La mayoría no logra justificar una opinión ni identificar la intención comunicativa del autor, lo que impide una comprensión profunda y reflexiva. Esto es preocupante, ya

que la lectura crítica es clave para la formación ciudadana y el pensamiento analítico.

Tabla 8.

Resultados – Dimensión: Comprensión Apreciativa

Ítem	Pregunta	Correctas (n)	Correctas (%)	Incorrectas (n)	Incorrectas (%)
7	Relacionó el texto con una experiencia personal	14	38.9%	22	61.1%
8	Valoró emocionalmente una parte del texto	16	44.4%	20	55.6%

Interpretación

En la dimensión apreciativa también se observa un bajo nivel de desempeño. Muchos estudiantes no logran conectar el contenido del texto con sus propias experiencias ni expresar una valoración personal o emocional, lo que sugiere que la lectura no resulta significativa ni motivadora para ellos.

Variable Independiente

Aplicación móvil

Tabla 9

Resultados – Dimensión creativa

Ítem	Pregunta	Positiva (n)	Positiva(%)	Negativa (n)	Negativa (%)
1	¿Fue fácil navegar en la aplicación?	14	38.9%	22	61%
2	¿Te pareció atractiva	16	44.4%	20	55.6%

Interpretación:

Los resultados indican que la mayoría de los estudiantes no considera fácil ni visualmente atractiva la aplicación. Esto sugiere deficiencias en el diseño de la interfaz y la usabilidad, lo que puede afectar negativamente su motivación para utilizarla.

Tabla 10

Resultados – Dimensión creativo

Ítem	Pregunta	Positiva (n)	Positiva (%)	Negativa (n)	Negativa (%)
1	¿El contenido se relaciona con lo que ves en clase?	13	36.1%	23	63.9%
2	¿Los textos y ejercicios son adecuados a tu nivel?	15	41.7%	21	58.3%

Interpretación:

Existe una falta de alineación entre el contenido de la aplicación y el currículo escolar. Además, la percepción sobre la adecuación del nivel de dificultad es baja, lo que podría estar limitando su efectividad como recurso de aprendizaje.

Los resultados muestran que la aplicación móvil educativa no está cumpliendo adecuadamente su propósito pedagógico. Todas las dimensiones evaluadas presentan porcentajes bajos de aceptación y uso entre los estudiantes. Esto sugiere que la app presenta problemas de diseño, interactividad y pertinencia, lo cual limita su efectividad para mejorar la comprensión lectora. En este contexto, es urgente rediseñar la herramienta o complementarla con estrategias didácticas activas que promuevan su uso y aprovechamiento.

Resultados de la Entrevista aplicada a los dos docentes del área de Lengua y Literatura

Pregunta 1:

¿Utiliza actualmente alguna aplicación móvil para trabajar la comprensión lectora con sus estudiantes?

- **Respuesta:** Ambos docentes respondieron afirmativamente, mencionando que han utilizado aplicaciones como Kahoot, Duolingo Stories o Lectópolis.
- **Análisis:** Si bien existe apertura y experiencia en el uso de herramientas digitales, estas no están diseñadas específicamente para el desarrollo sistemático de la comprensión lectora. Su uso es ocasional y más recreativo que formativo.

Pregunta 2:

¿Qué tipo de resultados ha observado en sus estudiantes al usar estas aplicaciones?

- **Respuesta:** Señalaron que los estudiantes muestran entusiasmo inicial, pero los avances en comprensión lectora son poco sostenidos o superficiales.
- **Análisis:** Esto indica que las aplicaciones utilizadas no responden adecuadamente a los objetivos pedagógicos de comprensión lectora profunda. Se hace evidente la necesidad de una herramienta digital más estructurada, con recursos alineados al currículo.

Pregunta 3:

¿Considera que las aplicaciones móviles que ha utilizado se ajustan a los niveles de lectura de sus estudiantes?

- **Respuesta:** Ambos docentes manifestaron que no, ya que la mayoría de las apps no permiten adaptar niveles, temas o dificultades a las necesidades reales de los estudiantes.
- **Análisis:** La falta de personalización limita el impacto de las aplicaciones. Esto refuerza la necesidad de contar con herramientas digitales **diseñadas pedagógicamente para trabajar la comprensión lectora de manera diferenciada.**

Pregunta 4:

¿Cree que el uso de herramientas digitales ha mejorado significativamente la comprensión lectora en su aula?

- **Respuesta:** Uno de los docentes respondió que ha sido útil como refuerzo, pero no ha observado mejoras notables sin intervención docente directa.
- **Análisis:** Esto demuestra que el impacto de las apps actuales es limitado si no se integran con una estrategia metodológica clara. Se requieren aplicaciones más completas y funcionales que apoyen verdaderamente el proceso lector.

Pregunta 5:

¿Qué mejoras sugeriría para que las aplicaciones móviles realmente contribuyan al desarrollo de la comprensión lectora?

- **Respuesta:** Ambos docentes sugirieron que se incluyan textos adecuados al nivel, preguntas de análisis inferencial y crítico, seguimiento individual del progreso y actividades interactivas.
- **Análisis:** Las respuestas apuntan a una demanda clara por herramientas digitales óptimas, que combinen recursos pedagógicos sólidos con una

experiencia tecnológica atractiva y adaptativa.

Conclusión general de los resultados

Los docentes entrevistados reconocen el valor potencial de las aplicaciones móviles para mejorar la comprensión lectora; sin embargo, consideran que las herramientas actualmente disponibles no son suficientes ni están plenamente alineadas con los objetivos educativos. Esto evidencia una necesidad urgente de implementar herramientas digitales más adecuadas, personalizables y pedagógicamente diseñadas, que realmente potencien las habilidades lectoras de los estudiantes de manera efectiva y sostenida.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Tema: Aplicación móvil Kidly para mejorar la comprensión lectora

Importancia de la Aplicación móvil kidly

El desarrollo de la comprensión lectora es un pilar fundamental en el proceso educativo, ya que permite a los estudiantes interpretar, analizar y construir significado a partir de los textos. Sin embargo, muchos alumnos presentan dificultades en esta habilidad, lo que limita su rendimiento académico en diversas áreas. En este contexto, la aplicación móvil **Kidly** representa una herramienta valiosa e innovadora, ya que ofrece una plataforma interactiva y amigable que motiva a los estudiantes a leer mediante cuentos, ejercicios y retroalimentación inmediata. Su uso permite no solo captar la atención del alumno, sino también reforzar habilidades lectoras de forma autónoma y personalizada. Al integrar tecnología educativa como Kidly en el aula, se promueve un aprendizaje más dinámico, accesible y adaptado al contexto digital actual, lo cual contribuye directamente al mejoramiento de la comprensión lectora desde edades tempranas.

La comprensión lectora es una habilidad clave en el desarrollo académico de los estudiantes. La aplicación **Kidly**, diseñada para fomentar la lectura a través de contenido interactivo y gamificado, representa una herramienta innovadora que puede mejorar significativamente la motivación y la comprensión de textos en los niños. A través de actividades planificadas, se busca transformar el proceso de lectura en una experiencia lúdica, atractiva y formativa.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar contenidos y actividades interactivas en la aplicación móvil kidly basadas en estrategias pedagógicas para la comprensión lectora, con el fin de facilitar el aprendizaje significativo en estudiantes de educación media

Objetivos específicos

- Identificar las principales dificultades que enfrentan los estudiantes en el proceso de comprensión lectora a través de diagnósticos y observaciones pedagógicas.
- Seleccionar y adaptar contenidos de la aplicación móvil *Kidly* que se ajusten al nivel educativo y necesidades lectoras de los estudiantes.
- Evaluar las actividades didácticas utilizando la aplicación *Kidly*, con el fin de analizar su impacto en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora.

Estructura de la propuesta

Está diseñada en tres fases que se detallan a continuación:

1. Análisis

En esta fase, se identificó la realidad de los estudiantes y docentes en cuanto a las barreras y oportunidades en la aplicación móvil *kidly* para mejorar la comprensión lectora.

2. Diseño

El diseño de la propuesta se fundamentó en la planificación micro curricular de 6to grado EGB, el cual establece los aprendizajes esperados y las destrezas que los estudiantes deben desarrollar. A partir de estas bases, se estructuraron actividades a través de *kidly* para mejorar la comprensión lectora, el análisis y la síntesis con el fin de lograr los aprendizajes esperados y aprendizajes significativos.

Tabla 13.

Objetivos y destrezas para la comprensión lectora

Objetivo de aprendizaje	Destrezas con criterios de desempeño	Indicadores de evaluación
O.LL.3.11. Seleccionar y disfrutar textos literarios para realizar interpretaciones personales y construir significados compartidos con otros lectores.	Escuchar discursos orales y formular juicios de valor con respecto, y participar de manera respetuosa frente a las intervenciones de los demás. Ref. LL.3.2.1.	Escucha discursos orales (conversaciones, diálogos, narraciones, discusiones, entre- vistas, exposiciones, presentaciones), parafrasea su contenido y participa de manera respetuosa frente a las intervenciones de los demás. (I.LL.3.2.1.)
	Comprender los contenidos implícitos de un texto mediante la realización de inferencias fundamentales a partir del contenido de un texto. Ref. LL.3.3.2.	Realiza inferencias fundamentales y proyectivo-valorativas, valora los contenidos y aspectos de forma a partir de criterios preestablecidos al monitorear y autorregular su comprensión mediante el
	Autorregular la comprensión de textos mediante el uso de estrategias cognitivas de comprensión: parafrasear, releer, formular preguntas, leer selectivamente, consultar fuentes adicionales. Ref. LL.3.3.4.	uso de estrategias cognitivas. (Ref. I.LL.3.3.2.)

Una vez definidos los objetivos de la planificación micro curricular, se procedió a seleccionar las herramientas digitales más adecuadas para mejorar la comprensión lectora en este caso Kidly por qué porque ofrece una forma interactiva, lúdica y accesible de trabajar la comprensión lectora con los estudiantes, especialmente en niveles de Educación Básica. Su diseño está orientado al desarrollo de actividades para mejorar la comprensión lectora: la comprensión literal, inferencial y crítica. A diferencia de métodos tradicionales, Kidly motiva a los estudiantes mediante el uso de tecnología, promoviendo la autonomía en el

aprendizaje y el interés por la lectura.

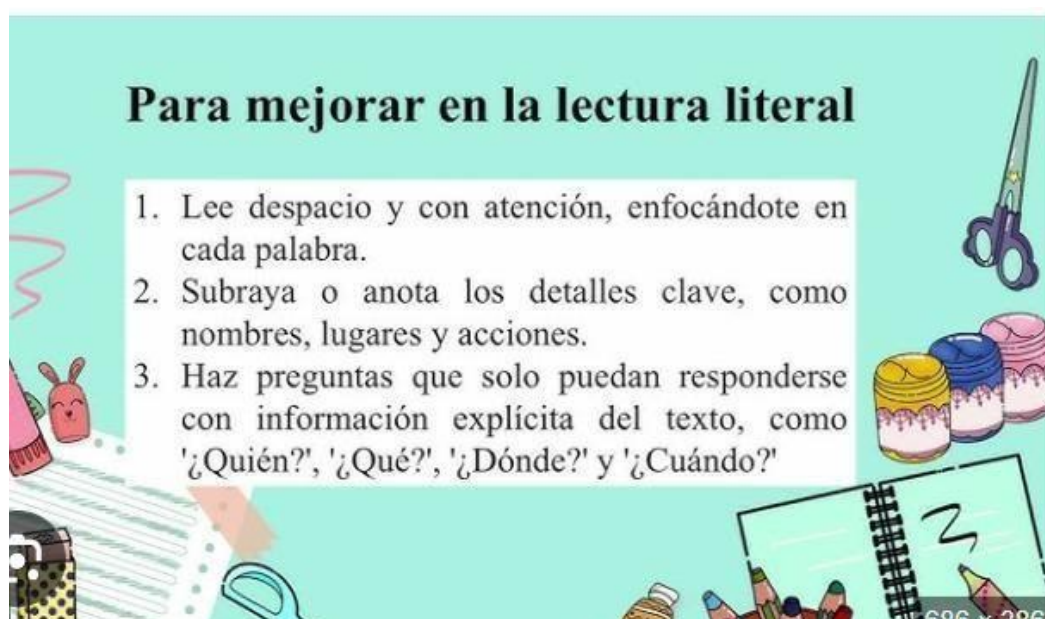
3. Desarrollo

Se desarrollaron 8 actividades enfocadas al mejoramiento de la comprensión lectora. Cada actividad está compuesta de un: Tema, Objetivo, recursos y los pasos para desarrollar cada actividad con una evaluación en cada una como se detalla a continuación:

Actividad 1: Lectura Literal

Imagen 1

Pasos para la lectura literal



Tema de lenguaje: Comprensión literal.

Objetivo: Identificar información explícita en el texto leído.

Recursos: App Kidly, tablet o celular, ficha de preguntas literales.

Pasos para desarrollar la actividad:

1. El docente selecciona un cuento corto desde la aplicación Kidly.
2. Los estudiantes leen el cuento de forma individual o grupal.
3. Una vez finalizada la lectura, se entrega una ficha con preguntas literales (¿Qué?, ¿Cuándo?, ¿Dónde?, ¿Quién?).

4. Los estudiantes responden según lo leído.

5. Se realiza retroalimentación grupal.

Evaluación: Lista de cotejo con respuestas correctas basadas en el texto.

Se valora precisión y localización de la información.

Actividad 2: Vocabulario en Contexto

Imagen 2

Comprensión lectora



Tema de lenguaje: Léxico y comprensión contextual.

Objetivo: Comprender el significado de palabras nuevas usando el contexto.

Recursos: App Kidly, cuaderno o ficha de vocabulario.

Pasos para desarrollar la actividad:

1. Leer un cuento desde Kidly.
2. Identificar 5 palabras desconocidas durante la lectura.
3. Inferir el significado de cada palabra basándose en el contexto del texto.
4. Verificar su significado en un diccionario.
5. Escribir una oración original usando cada palabra. **Evaluación:** Rúbrica que evalúa el uso contextual adecuado, la redacción de oraciones, y la comprensión del significado.

Actividad 3: Secuencia de Hechos

Imagen 3.

Secuencia de hechos de un cuento



Tema de lenguaje: Secuenciación y estructura narrativa.

Objetivo: Ordenar cronológicamente los eventos principales del texto.

Recursos: App Kidly, tarjetas impresas o herramientas digitales.

Pasos para desarrollar la actividad:

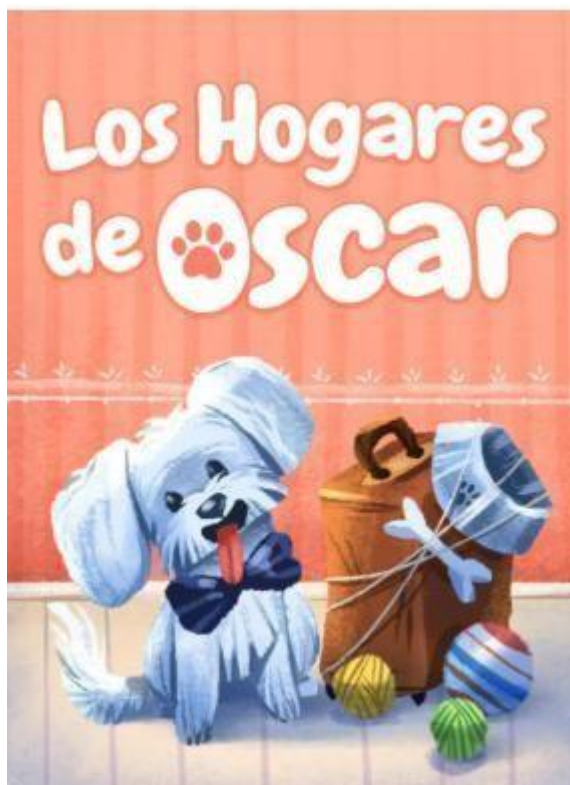
1. Leer un cuento desde Kidly.
2. En grupo o de forma individual, escribir los principales hechos del cuento.
3. Organizar los hechos de manera cronológica usando tarjetas o una ficha de secuencia.
4. Comparar con la secuencia real del texto.

Evaluación: Actividad correctamente ordenada. Se evalúa la identificación de los hechos clave y la coherencia en la secuencia.

Actividad4: Inferencias de Personajes

Imagen 4.

Inferencia de personajes.



Tema de lenguaje: Comprensión inferencial.

Objetivo: Inferir emociones, motivaciones y pensamientos de los personajes.

Recursos: App Kidly, ficha con preguntas inferenciales.

Pasos para desarrollar la actividad:

1. Leer un cuento en Kidly.
2. Analizar las acciones y decisiones de un personaje específico.
3. Completar una ficha con preguntas como: ¿Por qué crees que actuó así?, ¿Qué habrá sentido en ese momento?
4. Socializar en grupo las diferentes inferencias.

Evaluación: Rúbrica que evalúa coherencia de la inferencia con el texto, justificación y claridad de expresión.

Actividad 5: Opinión y Final Alternativo

Imagen 5.

Opinión y final alternativo de un cuento



Tema de lenguaje: Lectura crítica y expresión escrita.

Objetivo: Emitir una opinión personal sobre el cuento y proponer un final distinto.

Recursos: App Kidly, cuaderno o hoja de trabajo.

Pasos para desarrollar la actividad:

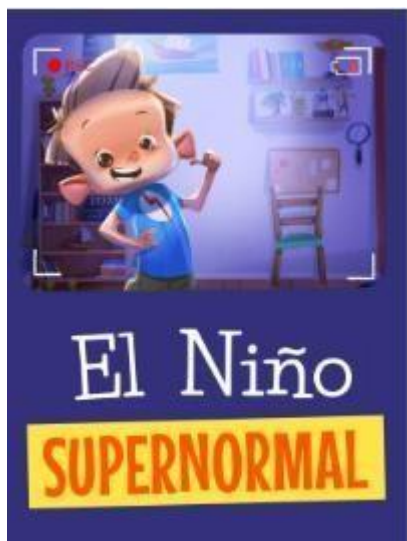
1. Leer un cuento en Kidly.
2. Redactar una opinión sobre el desenlace: ¿Te gustó? ¿Por qué sí o no?
3. Proponer y escribir un final diferente, manteniendo coherencia con el cuento.
4. Compartir el final alternativo con el grupo.

Evaluación: Rúbrica que valora originalidad, coherencia narrativa y argumentación personal.

Actividad 7: Crea un Nuevo Personaje

Imagen 6.

Creación de un nuevo personaje



Tema de lenguaje: Producción escrita creativa.

Objetivo: Crear un personaje original e integrarlo a la historia.

Recursos: App Kidly, cuaderno o procesador de texto.

Pasos para desarrollar la actividad:

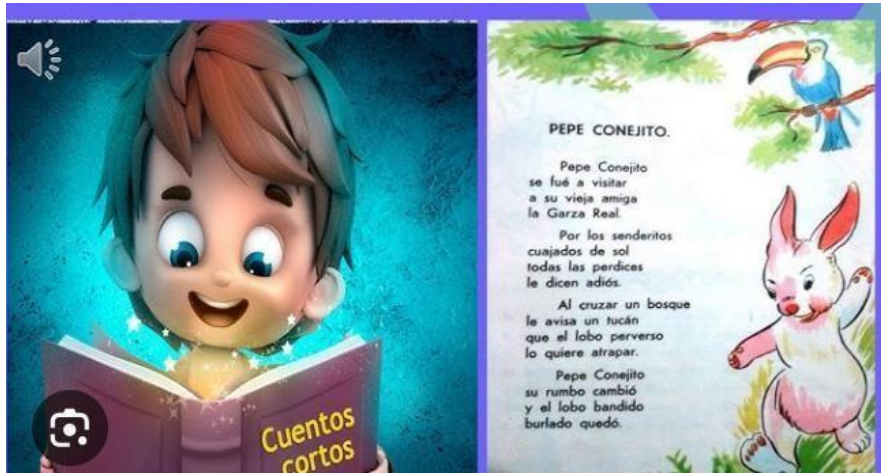
1. Leer un cuento en Kidly.
2. Imaginar e inventar un personaje nuevo que podría aparecer en el cuento.
3. Escribir una escena o párrafo donde ese personaje interactúe con los demás.
4. Compartir la creación con la clase.

Evaluación: Rúbrica que evalúa creatividad, coherencia con el cuento original y calidad de redacción.

Actividad 8: Lectura Dramatizada

Imagen 7.

Lectura dramatizada



Tema de lenguaje: Expresión oral y comprensión.

Objetivo: Mejorar la fluidez lectora y comprensión mediante dramatización.

Recursos: App Kidly, impresiones del texto, disfraces (opcional), grabadora o celular.

Pasos para desarrollar la actividad:

1. Elegir un cuento con diálogos en Kidly.
2. Asignar roles a los estudiantes.
3. Ensayar la lectura dramatizada en voz alta.
4. Grabar el audio o presentarlo al resto del grupo.

Evaluación: Rúbrica de lectura oral: fluidez, entonación, comprensión del personaje y participación.

Actividad 9: Comparación de Cuentos

Imagen 8.

Comparación de cuentos



Tema de lenguaje: Lectura comparativa.

Objetivo: Identificar semejanzas y diferencias entre dos textos narrativos.

Recursos: App Kidly (dos cuentos), tabla comparativa.

Pasos para desarrollar la actividad:

1. Leer dos cuentos en días diferentes.
2. Completar una tabla con aspectos como: personajes, ambiente, problema, solución, enseñanza.
3. Exponer oralmente las diferencias y similitudes.

Evaluación: Tabla comparativa completa y participación en la discusión con argumentos claros.

Validación de la propuesta y comprobación de la hipótesis

Los resultados obtenidos tras la aplicación de una propuesta basada en el uso de aplicaciones móviles para mejorar la comprensión lectora evidencian un progreso significativo en el rendimiento de los estudiantes. En el análisis

comparativo entre los puntajes del pretest y posttest, la media pasó de 6,39 a 7,81, reflejando una mejora sustancial. Dado que la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk indicó que los datos no siguen una distribución normal ($p < 0,05$), se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas. Esta arrojó un valor de significancia de $<0,001$, lo cual permite rechazar la hipótesis nula y confirmar que existen diferencias estadísticamente significativas entre ambas mediciones. En consecuencia, se valida la eficacia de la propuesta, demostrando que el uso de aplicaciones móviles tuvo un impacto positivo en la comprensión lectora de los estudiantes participantes.

Los niveles de comprensión lectora sirven para evaluar qué tan profundamente un lector entiende un texto, lo que permite identificar si solo reconoce información literal, si puede hacer inferencias o si logra analizar y reflexionar críticamente sobre lo leído. Esta clasificación es fundamental en el ámbito educativo, ya que orienta a los docentes en la planificación de estrategias didácticas adecuadas al nivel de sus estudiantes, permite diagnosticar dificultades específicas en el proceso lector y contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas como la interpretación, el análisis y el pensamiento crítico, esenciales para formar lectores autónomos y reflexivos

Para aplicar la evaluación diagnóstica y por ende las preguntas se brindó una lectura a los estudiantes para medir los distintos niveles de la comprensión lectora que son:

Nivel literal

Nivel inferencial

Nivel crítico

Nivel apreciativo

Nivel creativo.

La lectura que se aplicó fue la siguiente

Una niña llama Elena

Elena es una niña de 12 años que vive en un pequeño pueblo rodeado de montañas. Cada mañana, se levanta temprano para ayudar a su abuela en el huerto antes de ir a la escuela. Le gusta observar cómo crecen las plantas y aprender de la sabiduría de su abuela, quien siempre le enseña algo nuevo sobre la tierra.

Aunque Elena nunca ha salido del pueblo, conoce muchas ciudades gracias a los libros que lee. Le encanta imaginar que camina por las calles de París o explora las selvas del

Amazonas. Sus amigos la admiran porque siempre tiene historias interesantes que contar y piensan que algún día podría convertirse en una gran escritora.

Algunos adultos del pueblo opinan que los niños deberían pasar menos tiempo leyendo y más ayudando en casa. Sin embargo, la abuela de Elena cree que la lectura es tan importante como el trabajo, porque abre la mente y enseña a pensar. Por eso, siempre la anima a seguir leyendo, soñando y creyendo en lo que puede llegar a ser.

Tabla14.

Puntajes del pretest y postest

Estudiante	Pretest	postest
1	6	8
2	7	9
3	8	9
4	5	7
5	6	7
6	7	8
7	6	8
8	6	8
9	6	8
10	7	9
11	8	9
12	8	9
13	6	7
14	8	10
15	4	7
16	4	7
17	5	6

18	6	7
19	5	8
20	7	7
21	7	8
22	7	8
23	7	8
24	5	6
25	6	7
26	7	8
27	7	8
28	7	8
29	7	8
30	6	8
31	6	8
32	7	8
33	5	7
34	6	7
35	8	8
36	7	8

Prueba de Normalidad para muestras relacionadas

Para la evaluación del estudio y poder seleccionar la estadística correspondiente, procedemos a verificar si los datos son paramétricos o no paramétricos.

Tabla 15
Descriptivos

Descriptivos			Estadístico	Error estándar	
ettest	P1	Media	6,39	,179	
	de confianza para la media	95% de intervalo inferior	Límite inferior	6,02	
			Límite superior	6,75	
		Media recortada al 5%	6,43		
		Mediana	6,50		
		Varianza	1,15		
		Desviación estándar	1,07		
		Mínimo	4		
		Máximo	8		
		Rango	4		
		Rango intercuartil	1		
		Asimetría	-,42	,393	
		Curtosis	-,25	,768	
	ostest	P	Media	7,81	,143
		Límite inferior	7,52		

95% de intervalo de confianza para la superior media	Límite	8,10	
Media recortada al 5%		7,81	
Mediana		8,00	
Varianza		,733	
Desviación estándar		,856	
Mínimo		6	
Máximo		10	
Rango		4	
Rango intercuartil		1	
Asimetría		,107	,393
Curtosis		,445	,768

Nota. Datos tomados de la estadística. Análisis de la aplicación de la propuesta.

En la tabla generada por SPSS 27 se observa que la media del pretest y postest ya muestran una diferencia significativa.

Tabla 16.

Prueba de normalidad

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Esta		Si	Esta		Si
dístico	gl	g.	dístico	gl	g.

Pretest	Pr	,215	36	,0	,906	36	,00
			00			5	
Posttest	P	,257	36	,0	,883	36	,00
			00			1	

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. Evaluación de la propuesta

La población del estudio está compuesta por 36 estudiantes, un número inferior a 50, por lo que se aplica la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk. Los resultados obtenidos fueron una significancia de 0,005 y 0,001 para el pretest y posttest respectivamente. Para confirmar la normalidad de los datos, ambos valores deben ser mayores o iguales a 0,05. Dado que los dos valores no cumplen con esta condición, se concluye que los datos no siguen una distribución normal. En consecuencia, se emplea la prueba de Wilcoxon para validar la hipótesis.

Tabla 17.

Prueba de muestras emparejadas Wilcoxon

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	
N total	36
Estadístico de prueba	595,000
Error estándar	56,807
Estadístico de prueba estandarizado	5,237
Sig. asintótica (prueba bilateral)	<,001

Tabla 18.

Resumen de contrastes de hipótesis

Hipótesis nula	Prueba	Sig.^{a,b}	Decisión
La mediana de diferencias entre Pretest y Postest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	<,001	Rechace la hipótesis nula.

a. El nivel de significación es de ,050.

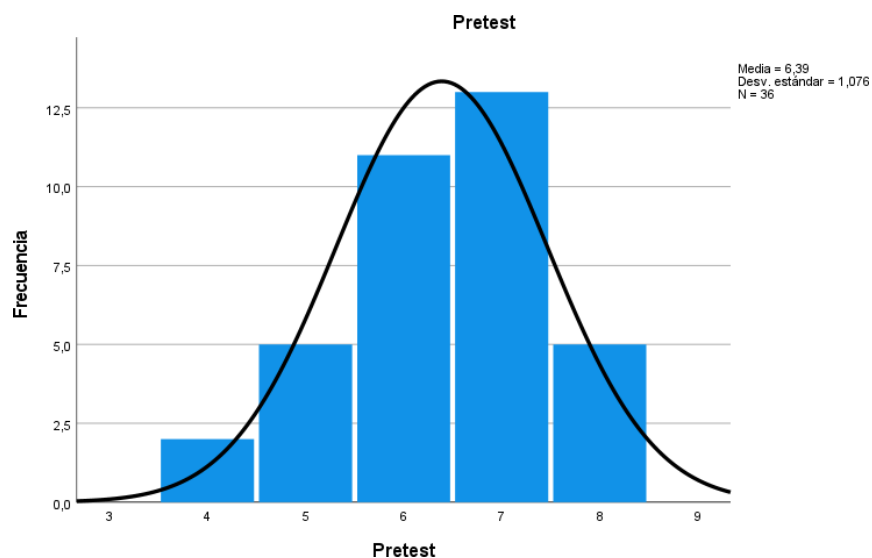
b. Se muestra la significancia asintótica.

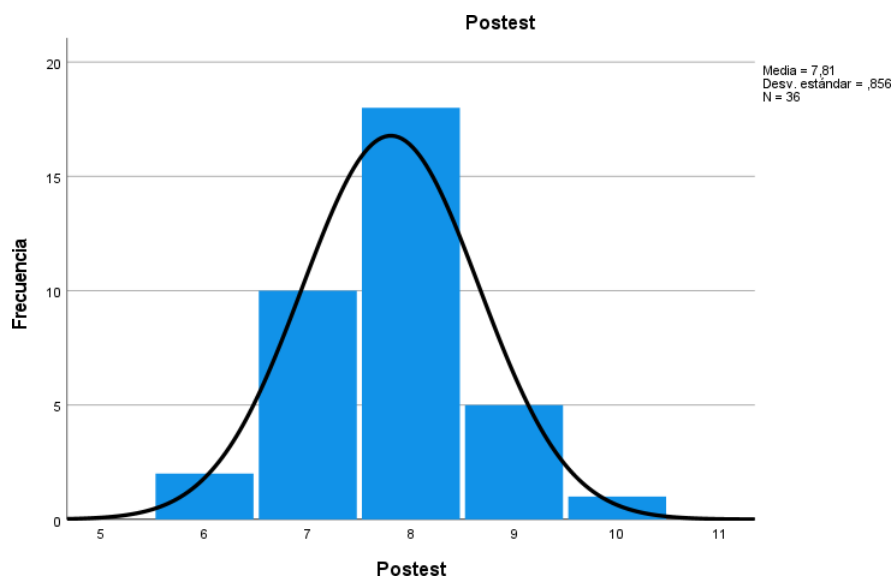
Nota. Datos tomados de la estadística.

En esta figura se observa que el valor de significancia es menor a 0,05 por lo que se admite la diferencia entre la puntuación del pretest y la puntuación del postest, entonces la propuesta aplicada ha sido efectiva, la hipótesis 1 propuesta es eficaz.

Figura 9

Histogramas con curva de normalidad





En los histogramas se aprecia como la curva de normalidad varía del pretest con la curva más alta en 6,39 y en el posttest la curva alcanza a 7,81, verificando como el comportamiento de los datos en cuanto a las calificaciones mejoran en histograma del posttest.

Finalmente, los resultados estadísticos obtenidos en esta investigación respaldan la aceptación de la hipótesis alternativa, la cual plantea que el uso de la aplicación móvil Kidly mejora la comprensión lectora en los estudiantes. Al aplicar la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas, se obtuvo un valor de significancia de $< 0,001$, lo que indica una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes del pretest y el posttest. Esta diferencia positiva se ve reflejada también en el incremento de la media, que pasó de 6,39 en el pretest a 7,81 en el posttest. Dado que el nivel de significancia está muy por debajo del umbral de 0,05, se rechaza la hipótesis nula (que no existe diferencia) y se acepta la hipótesis alternativa, concluyendo que la aplicación Kidly tuvo un efecto positivo y medible en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes participantes

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- ✓ El análisis del uso de la aplicación móvil *Kidly* demostró que esta herramienta digital tiene un impacto positivo en la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela de Educación Básica "Benigno Malo". La interacción que ofrece la aplicación, junto con textos adecuados al nivel del estudiante, contribuyó a fortalecer la comprensión literal, inferencial y crítica de los textos.
- ✓ Desde el marco teórico, se pudo fundamentar que el uso de aplicaciones móviles como *Kidly* se sustenta en principios pedagógicos actuales que promueven el aprendizaje activo, motivacional y significativo. Además, se comprobó que la animación a la lectura a través de recursos digitales mejora la actitud de los estudiantes hacia el hábito lector y favorece el desarrollo de competencias comunicativas en el área de Lengua y Literatura.
- ✓ El diagnóstico inicial reveló que, aunque algunos docentes han integrado tecnologías en sus clases, el uso de aplicaciones móviles específicamente orientadas a la comprensión lectora aún es limitado. Esta carencia evidencia la necesidad de una mayor capacitación docente y de recursos digitales más pertinentes al contexto educativo.
- ✓ Las actividades diseñadas con la aplicación *Kidly* permitieron implementar estrategias pedagógicas innovadoras y efectivas, adaptadas al nivel cognitivo de los estudiantes. Estas actividades no solo facilitaron la comprensión de los textos, sino que también promovieron la participación, el trabajo autónomo y el uso responsable de la tecnología en el aula.
- ✓ Al validar los resultados de esta investigación, se evidencia que la aplicación móvil educativa implementada tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de educación media. Los datos obtenidos, junto con el análisis del alfa de Cronbach (0,646), muestran una consistencia interna moderada del instrumento aplicado, lo que permite considerar los resultados como confiables para fines exploratorios. Asimismo, se observó una mejora progresiva en los niveles de comprensión

literal, inferencial y crítica, lo que confirma que el uso de tecnologías educativas, cuando se integran adecuadamente al contexto pedagógico, puede fortalecer significativamente las habilidades lectoras y la motivación de los estudiantes hacia la lectura.

Recomendaciones

- ✓ Es recomendable que las instituciones educativas integren en sus planes de desarrollo profesional docente la formación continua en el uso pedagógico de herramientas digitales como *Kidly*, respaldadas en fundamentos teóricos actualizados. Esto permitirá a los docentes aplicar estas herramientas con mayor eficacia y sentido pedagógico, fortaleciendo la comprensión lectora desde una base metodológica sólida.
- ✓ Se sugiere realizar diagnósticos periódicos sobre el nivel de uso, acceso y aprovechamiento de aplicaciones móviles en el aula, tanto por parte de docentes como de estudiantes. Esta información permitirá tomar decisiones informadas sobre qué recursos tecnológicos implementar y cómo integrarlos mejor al currículo, según las necesidades reales de los alumnos.
- ✓ Es importante que las actividades diseñadas con *Kidly* se planifiquen dentro de un enfoque didáctico coherente con el currículo nacional, considerando los niveles de lectura (literal, inferencial y crítica), y que se adapten al ritmo y nivel de cada estudiante. Asimismo, se recomienda hacer un seguimiento constante de los resultados para retroalimentar el proceso y mejorar su efectividad.

BIBLIOGRAFÍA

- Alcalá, L. &. (12 de Diciembre de 2023). *Adaptación y validación de un instrumento basado en el modelo TPACK para docentes universitarios*. Obtenido de https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v14i0.1831
- Almenara, S. &. (1 de Junio de 2021). *The technological, pedagogical and content knowledge of Andalusian university professors on ICT. Analysis from the TPACK model*. Obtenido de <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2021.v7i1.11940>
- Arias, G. &. (8 de Marzo de 2021). *Aplicaciones Móviles Como Herramientas Didácticas Para el Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en Estudiantes de Quinto Grado*. Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7056>
- Armijos, P. &. (Octubre de 2023). *Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica*. Obtenido de <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.6>
- Barajas. (2021). *Estrategia pedagógica mediada por tic para el fortalecimiento de comprensión lectora, en grado noveno del colegio padre Rafael García herreros, Cúcuta*. Obtenido de <https://repositorio.ufps.edu.co/handle/ufps/8308>
- Berral, C. &. (Abril de 2024). *Programas de entrenamiento y recursos tecnológicos en la mejora de la comprensión lectora en educación primaria*. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.4067/s0718-07642024000200049>
- Booton. (15 de Junio de 2021). *The impact of mobile application features on children's language and literacy learning: a systematic review*. Obtenido de

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09588221.2021.1930057>

Bozkurt, K. &. (Noviembre de 2022). *Mobile-assisted language learning (MALL) research trends and patterns through bibliometric analysis: Empowering language learners through ubiquitous educational technologies*. Obtenido de <https://doi.org/10.1016/j.system.2022.102925>

Burgos, G. &. (19 de Diciembre de 2024). *Estrategias efectivas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios: Un enfoque basado en la investigación*. Obtenido de <https://doi.org/10.5281/zenodo.14553773>

Cedeño, B. &. (2 de Diciembre de 2021). *Estrategias Metacognitivas de Comprensión Lectora en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Quinto año de Educación Básica “B”, de la Unidad Educativa “Liceo Policial Chimborazo”, de la ciudad de Riobamba, en el año lectivo 2020-2021*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8359>

Contreras. (2021). *La comprensión lectora para el éxito escolar*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8229707>

Córdova. (4 de Mayo de 2023). *Aplicaciones digitales educativas para mejorar la interacción en el área de lengua y literatura de tercer grado de la escuela de educación básica Continente Americano*. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/9455>

Domínguez, S. &. (29 de Junio de 2024). *Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para promover la colaboración y el aprendizaje en grupo en la clase de Lengua y Literatura*. Obtenido de <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.453-471>

Duche, M. R. (2022). *Comprensión lectora inferencial en estudiantes universitarios*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8598050>

Fang, C. &. (21 de Septiembre de 2020). *Effects of mobile-supported task-based language teaching on EFL students’ linguistic achievement and conversational interaction*. Obtenido de <https://www.cambridge.org/core/journals/recall/article/abs/effects-of->

mobilesupported-taskbased-language-teaching-on-efl-students-linguistic-achievement-and-conversational-interaction/0CAF615535FEF112BF9E7ADD446B6CFC

Gago. (2021). *La comprensión lectora y su incidencia en el rendimiento escolar en los niños de 6° grado*. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/12342>

Granda, O. &. (2 de Mayo de 2023). *Importancia de la comprensión lectora en las áreas básicas del aprendizaje*. Obtenido de <https://doi.org/10.51247/pdlc.v4i2.365>

Hamel, V. &. (11 de Agosto de 2021). *La estrategia de inferencia en la comprensión lectora. Estudio exploratorio en el contexto de la enseñanza del Español como Lengua Extranjera*. Obtenido de <https://doi.org/10.25053/redufor.v6i2.4804>

Karadeniz, K. &. (20 de Enero de 2021). <https://doi.org/10.7146/hjlc.vi62.128116>. Obtenido de <https://doi.org/10.1177/2158244020988849>

Khateeb, A. &. (15 de Abril de 2021). *Effects of using the WhatsApp application on language learners motivation: a controlled investigation using structural equation modelling*. Obtenido de <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09588221.2021.1903042>

Loachamin, B. &. (12 de Mayo de 2023). *Desafíos y oportunidades en la educación ecuatoriana postpandemia: una perspectiva desde la docencia y la tecnología educativa*. Obtenido de <https://doi.org/10.56200/mried.v2i5.5984>

Loayza, M. &. (2022). *Impacto de las estrategias pedagógicas en las habilidades de comprensión lectora*. Obtenido de <http://repositorio.cidecuador.org/jspui/handle/123456789/2435>

Lozano, H. &. (2023). *Estrategias didácticas mediadas por tecnologías educativas adaptativas para un aprendizaje personalizado en educación básica y media*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/11323/10595>

Maldonado. (4 de Abril de 2024). *Diseño de un recurso educativo digital centrado*

en la literatura infantil para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de básica primaria. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/60778>

Marcillo, B. &. (2024). *Estrategia para el Uso de Teléfonos Inteligentes en las Clases de Comprensión Lectora Una Propuesta para los Estudiantes de Primer Año de Secundaria en Ecuador.* Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9430158>

Marín. (1 de Diciembre de 2022). *La revisión sistemática en la investigación en Tecnología Educativa: observaciones y consejos.* Obtenido de <https://doi.org/10.6018/riite.533231>

Mora. (5 de Marzo de 2021). *Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en Estudiantes del Grado Segundo- Atraves del uso de Estrategias Didacticas Mediadas por una Aplicación Movil.* Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7627>

Moreno. (10 de Agosto de 2021). *Propuesta Filosófica Mediada por una Aplicación Móvil Para Fortalecer la Comprensión Lectora del Grado Undécimo.* Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7643>

Narvaez. (1 de Marzo de 2021). *Aplicaciones Móviles Como Estrategia Pedagógica Para Mejorar la Comprensión Lectora en Estudiantes del Grado Noveno.* Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7667>

Novoa, L. &. (2021). *Influencia de la herramienta ExeLearning en el desarrollo de la comprensión lectora del inglés en estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen.* Obtenido de <https://hdl.handle.net/11227/13564>

Pico. (2023). *App Inventor Usando Samr Para Fomentar la Comprensión Lectora en los Estudiantes de Grado de Tercero.* Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/9961>

Pierro, J. &. (25 de Febrero de 2021). *La construcción de inferencias en la comprensión lectora: una investigación correlacional.* Obtenido de <https://doi.org/10.6018/educatio.451971>

- Pissasas, N. &. (21 de Junio de 2021). *Comparing immersive Virtual Reality to mobile applications in foreign language learning in higher education: a quasi-experiment*. Obtenido de <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10494820.2020.1870504>
- Ramírez. (17 de Junio de 2024). *Uso de tarjetas didácticas para mejorar el aprendizaje en lengua y literatura para segundo año de educación básica*. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11410>
- Reima. (Febrero de 2022). *Specialized Dictionary Mobile Apps for Students Learning English for Engineering, Business and Computer Science*. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?id=ED618224>
- Reina, C. &. (18 de Marzo de 2022). *Propuesta Didáctica Para Fortalecer la Comprensión Lectora en los Estudiantes de Grado Segundo de Básica Primaria Mediada por una Aplicación Móvil*. Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/8220>
- Retana. (Abril de 2021). *Modelos de integración de la tecnología en la educación de personas que desempeñan funciones ejecutivas y de dirección: el TPACK y el SAMR*. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.15517/aie.v21i1.42411>
- Sánchez. (16 de Enero de 2023). *Aplicaciones Móviles en la Práctica de la Comprensión Lectora en Primaria*. Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/10550>
- Sezen. (2021). *Using Kahoot to Improve Reading Comprehension of English as a Foreign Language Learners*. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1294319>
- Shortt, T. K. (5 de Julio de 2021). *Gamification in mobile-assisted language learning: a systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020*. Obtenido de <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1933540>
- Suci, B. C. (12 de Diciembre de 2022). *How Do Vocational Students Perceive the Use of Telegram for their Online Reading Comprehension?* Obtenido de <https://doi.org/10.7146/hjlcb.vi62.128116>

Vásquez. (25 de Julio de 2022). *Comprensión lectora: fundamentos teóricos y estrategias de acercamiento al texto*. Obtenido de https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2607

ANEXOS

ENCUESTA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN GESTIÓN DE PROYECTOS SOCIO PRODUCTIVOS.
ENCUESTA APLICADO A ESTUDIANTES

OBJETIVO

Analizar el nivel de comprensión lectora

Estimados estudiantes,

Les damos la bienvenida y agradecemos su participación en esta encuesta. Su opinión es fundamental para comprender sus experiencias sobre la gamificación y animación de la lectura, les solicitamos responder con total sinceridad y honestidad, ya que sus respuestas serán tratadas de manera confidencial, no hay respuestas correctas o incorrectas, solo nos interesa conocer su perspectiva sobre el tema. Agradecemos de antemano su colaboración y tiempo dedicado a esta importante iniciativa.

INSTRUCCIONES:

Leer detenidamente y seleccionar la respuesta correcta según su criterio. La información proporcionada es confidencial y explícitamente empleada para la investigación

Nº	Items	Alternativas				
		Totalmente en desacuerdo (1)	En desacuerdo (2)	Neutro (3)	De acuerdo (4)	Totalmente de acuerdo (5)
1	Identificó la idea principal del texto Reconoció detalles explícitos del texto Dedujo una causa implícita en el texto Interpretó relaciones entre hechos Emitió una opinión argumentada sobre el texto Identificó la intención del autor Relacionó el texto con una experiencia personal					

	<p>Valoró emocionalmente una parte del texto</p> <p>¿Fue fácil navegar en la aplicación?</p> <p>¿Te pareció atractiva visualmente?</p> <p>¿El contenido se relaciona con lo que ves en clase?</p> <p>¿Los textos y ejercicios son adecuados a tu nivel?</p> <p>¿La aplicación te permitió interactuar activamente?</p> <p>¿Recibiste retroalimentación inmediata en las actividades?</p> <p>¿Usaste la aplicación kidly con regularidad?</p> <p>¿Completaste las actividades propuestas?</p>					
--	--	--	--	--	--	--



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

MAESTRÍA EN GESTIÓN DE PROYECTOS SOCIO PRODUCTIVOS.

ENTREVISTA DIRIGIDO A DOCENTES

OBJETIVO

Analizar el uso de la gamificación y su influencia en la animación de la lectura en estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” jornada Vespertina.

Estimados docentes,

Es un honor dirigirnos a ustedes para invitarles a participar en una encuesta diseñada para recopilar sus valiosas opiniones y experiencias sobre la aplicación móvil kidly. Su contribución es esencial para nuestro desarrollo y fortalecimiento institucional. Le solicitamos responder las preguntas con total honestidad.

INSTRUCCIONES:

Leer detenidamente y seleccionar la respuesta correcta según su criterio.

La información proporcionada es confidencial y explícitamente empleada para la investigación.

Marque con una X la respuesta correcta en cada items.

N	Items	Alternativas				
		Totalmente en desacuerdo (1)	En desacuerdo (2)	Neutral (3)	De acuerdo (4)	Totalmente de acuerdo (5)

1	¿Utiliza actualmente alguna aplicación móvil para trabajar la comprensión lectora con sus estudiantes?					
---	--	--	--	--	--	--

2	¿Qué tipo de resultados ha observado en sus estudiantes al usar estas aplicaciones?					
3	¿Considera que las aplicaciones móviles que ha utilizado se ajustan a los niveles de lectura de sus estudiantes?					
	¿Cree que el uso de herramientas digitales ha mejorado significativamente la comprensión lectora en su aula?					
	¿Qué mejoras sugeriría para que las aplicaciones móviles realmente contribuyan al desarrollo de la comprensión lectora?					

Validación de Instrumento para recolección de datos (Experto 1)



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO PARA RECOLECCIÓN DE DATOS

Proyecto de investigación:

Objetivo General

Datos personales del especialista 1

Nombres y apellidos: María Gricelda Gallardo Comina

Nivel Académico: Magister en Educación Básica

Experiencia en el área: 10 años

Instrumento de evaluación: Cuestionario dirigido a Estudiantes

Criterios de Evaluación del Instrumento

Indicadores de evaluación del instrumento	Valoración cualitativa	Deficiente	Regular	Bueno	Excelente
	Valoración cuantitativa	0.5	1	1.5	2
1.-Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado				X
2.-Objetividad	Permite recabar datos o conductas observables				X
3.-Actualidad	Corresponde al estado actual de los conocimientos				X
4.-Organización	Existe una organización lógica				Y
5.-Suficiencia	Evalúa las dimensiones de la variable en cantidad y calidad.				Y
6.-Intencionalidad	Es adecuado para alcanzar los objetivos del estudio.				X
7.-Consistencia	Basado en el aspecto teórico, científico y del tema de estudio.			X	
8.-Coherencia	Con las variables, dimensiones e indicadores.			X	
9.-Metodología	Responde al método, tipo, diseño y enfoque del estudio				X
10.-Conveniencia	Permite un adecuado levantamiento de la información				X
SUBTOTAL				3	16
TOTAL					19

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA VALIDACIÓN
DE INSTRUMENTO PARA RECOLECCIÓN DE DATOS**

Proyecto de investigación:

Objetivo General

Datos personales del especialista 2

Nombres y apellidos: Patricia Soledad Sandoval Viteri

Nivel Académico: Magister en Educación Básica

Experiencia en el área: 10 años

Instrumento de evaluación: Cuestionario dirigido a Estudiantes

Criterios de Evaluación del Instrumento

Indicadores de evaluación del instrumento	Valoración cualitativa	Deficiente	Regular	Bueno	Excelente
	Valoración cuantitativa	0.5	1	1.5	2
1.-Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado				X
2.-Objetividad	Permite recabar datos o conductas observables				X
3.-Actualidad	Corresponde al estado actual de los conocimientos				X
4.-Organización	Existe una organización lógica				Y
5.-Suficiencia	Evalúa las dimensiones de la variable en cantidad y calidad.				Y
6.-Intencionalidad	Es adecuado para alcanzar los objetivos del estudio.				X
7.-Consistencia	Basado en el aspecto teórico, científico y del tema de estudio.			X	
8.-Coherencia	Con las variables, dimensiones e indicadores.			X	
9.-Metodología	Responde al método, tipo, diseño y enfoque del estudio				X
10.-Conveniencia	Permite un adecuado levantamiento de la información				X
SUBTOTAL				3	16
TOTAL					19