

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS VIRTUALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS VIRTUALES

TEMA

RECURSOS DIGITALES PARA LA ANIMACIÓN A LA LECTURA EN LOS
ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR

Autoras:

Lic. MÓNICA CESIBEL PAREDES JIMBO

Lic. SILVANA LORENA GUALE LÓPEZ

Tutor/a:

MSc. TERESA MIRIAN SANTAMARÍA LÓPEZ

ECUADOR

2024



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, queremos expresar nuestra profunda gratitud a Dios por habernos otorgado la sabiduría, la paciencia y la fortaleza necesarias para culminar con éxito este trabajo. Asimismo, agradecemos sinceramente a los docentes de la Universidad Bolivariana de Ecuador (UBE), quienes fueron pilares fundamentales en nuestra formación. Extendemos nuestro agradecimiento a las autoridades y compañeros docentes de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte” por su invaluable apoyo en la realización de este proyecto investigativo. Finalmente, expresamos nuestro más sincero agradecimiento a nuestros padres e hijos por su constante apoyo y confianza a lo largo de este proceso.

Lic. Mónica Cesibel Paredes Jimbo

Lic. Silvana Lorena Guale López



La Universidad para todos





RESUMEN

El presente trabajo investigativo tuvo como objetivo analizar los recursos digitales que permitan motivar y animar a la lectura en los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte” de la ciudad de Guayaquil, en periodo lectivo 2023 – 2024. En su fundamentación teórica se describen: recursos digitales, lectura y animación a la lectura. La metodología se basa a un Enfoque Mixto Cualitativo-Cuantitativo; los métodos utilizados fueron: Métodos Teóricos, el de análisis - síntesis, inductivo – deductivo, histórico – lógico, para el desarrollo de los fundamentos teóricos referentes a la animación a la lectura y los recursos digitales; Métodos Empíricos tales como, la Entrevista aplicada a los docentes y la Encuesta, aplicada a los estudiantes de Básica Superior, para determinar la problemática existente en la institución, referente a la animación de la lectura utilizando los recursos digitales; Método Estadístico como el Alfa de Cronbach y la Prueba Chi-Cuadrado, para analizar la tabulación y presentación de los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas a estudiantes. Por su alcance, el presente trabajo es una investigación descriptiva, por el tiempo es transversal, siendo además, bibliográfica, documental y de campo; los instrumentos utilizados fueron el Cuestionario de Entrevista y el Cuestionario de Encuesta. La Propuesta consiste en el diseño de una “Estrategia Pedagógica de Animación a la Lectura con el uso de eXeLearning y otras plataformas digitales”, la cual se estructura o se compone de una planificación, así como de los respectivos procesos que se deben desarrollar para cada uno de los momentos lectores: en la prelectura, en la lectura y en la post lectura, las mismas que se basan en el uso de plataformas virtuales, con lo cual se busca desarrollar y fortalecer el gusto por la lectura. Su importancia radica en que permitirá despertar el interés y gusto placentero por leer.

Palabras clave: Recursos digitales, Animación a la lectura, Plataformas virtuales, Análisis y creatividad



ABSTRACT

The objective of this investigative work was to analyze the digital resources that motivate and encourage reading in the Upper Basic students of the “Dra. Bertha Valverde de Duarte” from the city of Guayaquil, in the 2023 – 2024 school year. Its theoretical foundation describes: digital resources, reading and reading encouragement. The methodology is based on a Mixed Qualitative-Quantitative Approach; The methods used were: Theoretical Methods, analysis-synthesis, inductive-deductive, historical-logical, for the development of the theoretical foundations referring to the promotion of reading and digital resources; Empirical Methods such as the Interview applied to teachers and the Survey, applied to Higher Basic students, to determine the existing problems in the institution, regarding the animation of reading using digital resources; Statistical Method such as Cronbach's Alpha and the Chi-Square Test, to analyze the tabulation and presentation of the results obtained in the surveys applied to students. Due to its scope, the present work is a descriptive research, it is transversal in time, and it is also bibliographic, documentary and field; The instruments used were the Interview Questionnaire and the Survey Questionnaire. The Proposal consists of the design of a “Pedagogical Strategy to Encourage Reading with the use of eXeLearning and other digital platforms”, which is structured or composed of planning, as well as the respective processes that must be developed for each of the reading moments: in pre-reading, in reading and in post-reading, which are based on the use of virtual platforms, which seeks to develop and strengthen the taste for reading. Its importance lies in the fact that it will awaken interest and a pleasant taste for reading.

Keywords: Digital resources, Reading motivation/animation, Virtual platforms, Analysis and creativity



ÍNDICE GENERAL (Tabla de contenido)

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO	ii
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	iii
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE LOS AUTOR(ES).....	iv
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT	ix
ÍNDICE GENERAL (Tabla de contenido)	x
ÍNDICE DE TABLAS	xiv
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xvi
ÍNDICE DE FIGURAS	xvii
LISTADO DE ANEXOS.....	xxi
INTRODUCCIÓN	1
Presentación y Contextualización.....	1
Antecedentes de trabajos anteriores	2
Justificación del Problema	3
Planteamiento del Problema.....	4
Precisión del tema.....	4
Objeto de la Investigación.....	4
Objetivo General	4
Planteamientos hipotéticos	4
Preguntas científicas.....	4
Predicciones Científicas - Idea a defender.....	4
Declaración de las variables o categorías de la investigación.....	5
Objetivos Específicos de la investigación.....	5
Identificación de los métodos empleados.....	5
Declaración de la Población y Muestra	6
Declaración del tipo de investigación	6
Paradigma de la investigación	6
Categorías de la investigación.....	6
Principales aportes.....	7



Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica	7
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación	7
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	9
1.1. Antecedentes.....	9
1.2. Bases Legales	12
1.3. Marco Conceptual	14
1.3.1. Recursos Digitales.....	14
1.3.2. Condiciones de los Recursos Digitales.....	16
1.3.3. Características de los Recursos Digitales	17
1.3.4. Beneficios de los Recursos Digitales	18
1.3.5. Ventajas y Desventajas de los Recursos Digitales	19
1.3.6. Criterios para la Selección de los Recursos Digitales	21
1.3.7. Objetivos de los Recursos Digitales	22
1.3.8. Diseño de los Recursos Digitales	22
1.3.9. Las Plataformas Interactivas	24
1.3.10. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) en la Educación	28
1.3.11. Los desafíos de las TIC's para el cambio educativo	29
1.3.12. Lectura	30
1.3.13. Tipos de Lectura	31
1.3.14. Importancia de la lectura	33
1.3.15. Beneficios de la Lectura	34
1.3.16. Objeto y Objetivo de la Lectura	34
1.3.17. Momentos de la lectura	35
1.3.18. Estrategias de lectura.....	36
1.3.19. Promoción, animación y mediación lectora	37
1.3.20. Animación a la lectura	38
1.3.21. Resultados de aprendizajes esperados con la Animación a la Lectura	39
1.3.22. Uso de los recursos digitales en la animación a la lectura.....	41
1.3.23. Beneficios de la aplicación de recursos digitales a la animación de la lectura.	41
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	42



2.1.	Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías, con su parametrización u operacionalización	42
2.2.	Enfoque de la Investigación	43
2.3.	Alcance de la investigación.....	44
2.4.	Declaración y justificación del tipo de investigación.....	45
2.5.	Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	46
2.5.1.	Métodos Teóricos	46
2.5.2.	Métodos Empíricos.....	47
2.5.3.	Métodos Matemáticos y Estadísticos.....	48
2.6.	Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	49
2.6.1.	Cuestionario de Entrevista	49
2.6.2.	Cuestionario de Encuesta	49
2.7.	Delimitación de la Población y la Muestra.....	51
2.7.1.	Población	51
2.7.2.	Muestra	52
2.7.3.	Justificación del Tipo de Muestreo.....	52
2.8.	Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación.....	53
2.8.1.	Etapa del estudio teórico (Declarado en el capítulo 1, que orienta conceptualmente las variables).....	53
2.8.2.	Etapa del diagnóstico inicial.....	54
2.8.3.	Etapa de la modelación de la propuesta.....	54
2.8.4.	Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta (teórica o empírica).....	55
2.9.	Presentación de los resultados del estudio diagnóstico	56
2.9.1.	Resultados de la entrevista a Docentes	56
2.9.2.	Resultado de la Encuesta a Estudiantes	58
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....		78
3.1.	Análisis de los resultados.....	78
3.2.	Modelación de la Propuesta, destacando su estructura y originalidad.....	85
3.2.1.	Presentación.....	85
3.2.2.	Objetivos.....	85
3.2.3.	Fundamentación de la Propuesta	86
3.2.4.	Caracterización de la Propuesta.....	87
3.2.5.	Estructura y dinámica de los componentes de la Propuesta	88



3.2.6.	Exigencias / requisitos / condiciones / criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance	119
3.2.7.	Demostración.....	121
3.2.8.	Aplicación, implementación y evaluación de la Propuesta.....	126
3.2.9.	Recursos.....	126
3.2.10.	Beneficiarios	127
3.3.	Validación de la Propuesta	127
4.	CONCLUSIONES.....	130
5.	RECOMENDACIONES	131
6.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	132



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Resultados de aprendizajes esperados por subniveles	39
Tabla 2	Operacionalización de las Variables	42
Tabla 3	Fiabilidad del Cuestionario de Encuesta	50
Tabla 4	Rubrica para determinar el nivel de confiabilidad del instrumento.....	51
Tabla 5	Población y Muestra	52
Tabla 6	Fuentes Consultadas	53
Tabla 7	Documentos Considerados	53
Tabla 8	Edad de los encuestados	58
Tabla 9	Género de los encuestados	59
Tabla 10	Curso en que se hallan matriculados los encuestados	60
Tabla 11	Jornada de estudio	61
Tabla 12	Recursos digitales mejoran su proceso de aprendizaje.....	62
Tabla 13	Recursos digitales facilitan el acceso al conocimiento e información.....	63
Tabla 14	La combinación de recursos digitales, mejora su aprendizaje personal.....	64
Tabla 15	Recursos digitales enriquecer la experiencia de lectura	65
Tabla 16	Uso de plataformas digitales para mejorar habilidades lectoras.....	66
Tabla 17	La lectura desempeña un papel fundamental en su comunicación personal	67
Tabla 18	La lectura potencia creatividad, lenguaje, concentración e imaginación	68
Tabla 19	La lectura debe ser placentera y motivadora.....	69
Tabla 20	Lectura actividad diaria en casa e institución educativa	70
Tabla 21	Docente debe despertar y fomentar el deseo y placer por la lectura	71
Tabla 22	Padres y tutores involucrados en la animación a la lectura	72
Tabla 23	Visitar librerías, bibliotecas, ferias de libros ayuda a promover la práctica lectora	73
Tabla 24	Textos adecuados estimulan el interés y gusto por leer	74
Tabla 25	Lectura de novelas, cuentos o fábulas desarrolla gusto por la lectura	75
Tabla 26	Diseño de una Estrategia para la animación a la lectura	76
Tabla 27	Uso de Recursos Digitales vs. Animación a la Lectura	79
Tabla 28	Prueba de chi cuadrado del Uso de Recursos Digitales vs. Animación a la Lectura.....	79
Tabla 29	Propósito de los Recursos Digitales en la Animación a la Lectura	80
Tabla 30	Prueba chi cuadrado Propósito de los Recursos Digitales en la Animación a la Lectura.....	80
Tabla 31	Competencias digitales vs. Animación a la Lectura	81



Tabla 32	Pruebas de chi-cuadrado Competencias digitales vs. Animación a la Lectura ...	81
Tabla 33	Diversidad vs Animación a la lectura	82
Tabla 34	Pruebas de chi-cuadrado Diversidad vs. Animación a la lectura	82
Tabla 35	Frecuencia vs. Animación a la lectura	83
Tabla 36	Pruebas de chi-cuadrado Frecuencia vs. Animación a la lectura	83
Tabla 37	Satisfacción vs. Animación a la lectura.....	84
Tabla 38	Pruebas de chi-cuadrado Satisfacción vs. Animación a la lectura.....	84
Tabla 39	Listado de lecturas seleccionadas y sus autores	88
Tabla 40	Planificación de la lectura N° 1	88
Tabla 41	Planificación de la lectura N° 2	89
Tabla 42	Planificación de la lectura N° 3	90
Tabla 43	Planificación de la lectura N° 4	92
Tabla 44	Rúbrica de evaluación de comprensión y gusto por la lectura.....	126
Tabla 45	Validación de la propuesta por juicio de expertos	128
Tabla 46	Escala de valoración para validación de la propuesta	128
Tabla 47	Valoración de expertos.....	129



ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Edad de los encuestados.....	58
Gráfico 2	Género de los encuestados	59
Gráfico 3	Curso en que se hallan matriculados los encuestados	60
Gráfico 4	Jornada de estudio.....	61
Gráfico 5	Recursos digitales mejoran su proceso de aprendizaje.....	62
Gráfico 6	Recursos digitales facilitan el acceso al conocimiento e información.....	63
Gráfico 7	La combinación de recursos digitales, mejora su aprendizaje personal.....	64
Gráfico 8	Recursos digitales enriquecer la experiencia de lectura	65
Gráfico 9	Uso de plataformas digitales para mejorar habilidades lectoras.....	66
Gráfico 10	La lectura desempeña un papel fundamental en su comunicación personal	67
Gráfico 11	La lectura potencia creatividad, lenguaje, concentración e imaginación	68
Gráfico 12	La lectura debe ser placentera y motivadora.....	69
Gráfico 13	Lectura actividad diaria en casa e institución educativa	70
Gráfico 14	Docente debe despertar y fomentar el deseo y placer por la lectura	71
Gráfico 15	Padres y tutores involucrados en la animación a la lectura	72
Gráfico 16	Visitar librerías, bibliotecas, ferias de libros ayuda a promover la práctica lectora	73
Gráfico 17	Textos adecuados estimulan el interés y gusto por leer	74
Gráfico 18	Lectura de novelas, cuentos o fábulas desarrolla gusto por la lectura	75
Gráfico 19	Diseño de una Estrategia para la animación a la lectura	76



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Ingreso a la plataforma eXeLearning.....	93
Figura 2	Pantalla de descarga de eXeLearning.....	93
Figura 3	Pantalla de inicio de eXeLearning	93
Figura 4	Insertar textos e imágenes para lectura “El gato negro”	94
Figura 5	Insertar textos e imágenes para lectura “El Principito”.....	94
Figura 6	Insertar textos e imágenes para lectura “El árbol de los pañuelos”.....	94
Figura 7	Insertar textos e imágenes para lectura “La manzana de la discordia”	95
Figura 8	Determinación de la pantalla de inicio de la lectura “El gato negro”	95
Figura 9	Determinación de las actividades interactivas de Pre lectura de “El gato negro”	95
Figura 10	Determinación de las actividades interactivas de Lectura de “El gato negro”	96
Figura 11	Determinación de las actividades interactivas de Post lectura de “El gato negro”	96
Figura 12	Determinación de la pantalla de inicio de la lectura “El Principito”	96
Figura 13	Determinación de las actividades interactivas de Pre lectura de “El Principito” ..	97
Figura 14	Determinación de las actividades interactivas de Lectura de “El Principito”	97
Figura 15	Determinación de las actividades interactivas de Post lectura de “El Principito”	97
Figura 16	Determinación de la pantalla de inicio de la lectura “El árbol de los pañuelos”...	98
Figura 17	Determinación de las actividades interactivas de Pre lectura de “El árbol de los pañuelos”	98
Figura 18	Determinación de las actividades interactivas de Lectura de “El árbol de los pañuelos”	98
Figura 19	Determinación de las actividades interactivas de Post lectura de “El árbol de los pañuelos”	99
Figura 20	Determinación de la pantalla de inicio de la lectura “La manzana de la discordia”	99
Figura 21	Determinación de las actividades interactivas de Pre lectura de “La manzana de la discordia”	99
Figura 22	Determinación de las actividades interactivas de Lectura de “La manzana de la discordia”	100
Figura 23	Determinación de las actividades interactivas de Post lectura de “La manzana de la discordia.....	100
Figura 24	Presentación de la Estrategia Pedagógica para la Animación a la Lectura con el uso de eXeLearning y otras Plataformas Digitales.....	100
Figura 25	Presentación de la lectura “El gato negro”	101



Figura 26	Presentación de actividades interactivas de Pre lectura de “El gato negro”	101
Figura 27	Presentación del video sobre el autor del Cuento “El gato negro”.....	101
Figura 28	Presentación en MindMeister de lluvia de ideas sobre el cuento y su autor	102
Figura 29	Presentación de actividades interactivas de Lectura de “El gato negro”	102
Figura 30	Presentación del enlace de lectura del Cuento “El gato negro”	102
Figura 31	Presentación del audiolibro del Cuento “El gato negro”	103
Figura 32	Presentación de un Padlet sobre las ideas principales del Cuento “El gato negro”	103
Figura 33	Presentación de actividades interactivas de Post lectura de “El gato negro”	103
Figura 34	Presentación en Canva sobre las ideas importantes del cuento “El gato negro”	104
Figura 35	Presentación del cuestionario interactivo en Quizizz sobre el cuento “El gato negro”	104
Figura 36	Presentación en Padlet sintetizando los puntos más importantes tratados en clase.....	104
Figura 37	Presentación en Educaplay con actividades interactivas sobre “El gato negro”	105
Figura 38	Presentación de la pantalla de inicio de la lectura “El Principito”	105
Figura 39	Presentación de actividades interactivas de Pre lectura de “El Principito”	105
Figura 40	Presentación en Youtube del video de la canción “Un amigo”	106
Figura 41	Presentación de mapa mental en Mindmeister sobre la amistad	106
Figura 42	Presentación de actividades interactivas de Lectura de “El Principito”	106
Figura 43	Presentación del texto de “El Principito – Capítulo XXI”	107
Figura 44	Presentación del audiolibro “El Principito – Capítulo XXI”	107
Figura 45	Presentación en Quizizz de las preguntas acerca de la lectura	107
Figura 46	Presentación en Canva sobre los personajes principales y sus características	108
Figura 47	Presentación de actividades interactivas de Post lectura de “El Principito”	108
Figura 48	Presentación en Educaplay con actividades interactivas sobre “El Principito y el zorro”	108
Figura 49	Presentación de un collage en Canva sobre “El Principito – Capítulo XXI”	109
Figura 50	Presentación de la pantalla de inicio de la lectura “El árbol de los pañuelos”...	109
Figura 51	Presentación de actividades interactivas de Pre lectura de “El árbol de los pañuelos”	109
Figura 52	Presentación en Youtube de la canción “El hijo pródigo”	110
Figura 53	Presentación en Canva con preguntas sobre la letra de la canción “El hijo pródigo”	110



Figura 54	Presentación de un mapa de ideas en MindMeister sobre el título de la lectura	110
Figura 55	Presentación de actividades interactivas de Lectura de “El árbol de los pañuelos”	111
Figura 56	Presentación del texto de la lectura “El árbol de los pañuelos”	111
Figura 57	Presentación de cuestionarios interactivos en Quizizz sobre “El árbol de los pañuelos”	111
Figura 58	Presentación de actividades interactivas de Post lectura de “El árbol de los pañuelos”	112
Figura 59	Presentación en Educaplay con actividades interactivas sobre “El árbol de los pañuelos”	112
Figura 60	Presentación de un rompecabezas en Jigsawplanet	112
Figura 61	Presentación de un afiche en Canva sobre la historia	113
Figura 62	Presentación de la pantalla de inicio de la lectura “La manzana de la discordia”	113
Figura 63	Presentación de las actividades interactivas de Pre lectura de “La manzana de la discordia”	113
Figura 64	Presentación en Youtube de la dinámica “El monstruo de la laguna”	114
Figura 65	Presentación de las actividades interactivas de Lectura de “La manzana de la discordia”	114
Figura 66	Presentación del texto de la lectura “La manzana de la discordia”	114
Figura 67	Presentación en Youtube del audiolibro “La manzana de la discordia”	115
Figura 68	Presentación de cuestionarios interactivos en Quizizz sobre “La manzana de la discordia”	115
Figura 69	Presentación de las actividades interactivas de Post lectura de “La manzana de la discordia”	115
Figura 70	Presentación en Educaplay con actividades interactivas sobre “La manzana de la discordia”	116
Figura 71	Presentación en Canva sobre las ideas importantes del mito “La manzana de la discordia”	116
Figura 72	Creación de carpeta auto-contenida del eXeLearning para subirla a la web	116
Figura 73	Carpeta autocontenida del eXeLearning subida a Google Drive	117
Figura 74	Uso de DriveToWeb para enlazar el contenido de Google Drive y compartirlo en la web	117
Figura 75	Selección de la cuenta de Google para el uso de DriveToWeb	117
Figura 76	Autorización del acceso a DriveToWeb para el acceso a Google Drive	118



Figura 77	Panel de administración de DriveToWeb mostrando los enlaces web del eXeLearning	118
Figura 78	Presentación del contenido de eXeLearning publicado en la web	118
Figura 79	Presentación del contenido de eXeLearning publicado en la web	119
Figura 80	Pantalla de inicio de eXeLearning	121
Figura 81	Captura de pantalla de video de “El gato negro” y su autor.....	121
Figura 82	Ingreso a la plataforma MindMeister.....	122
Figura 83	Captura de pantalla del audiolibro “El gato negro”.....	122
Figura 84	Padlet con las ideas principales de “El gato negro”	123
Figura 85	Presentación multimedia con la utilización de la plataforma Canva.....	123
Figura 86	Pantalla de inicio de Quizizz sobre cuestionario de “El gato negro”	124
Figura 87	Preguntas acerca del cuento “El gato negro”	124
Figura 88	Padlet con las características del cuento “El gato negro”	125
Figura 89	Educaplay con actividades de refuerzo del cuento “El gato negro”.....	125



LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1	Entrevista dirigida a los docentes	139
Anexo 2	Encuesta dirigida a estudiantes	140
Anexo 3	Base de datos para Prueba de Fiabilidad de Alfa de Cronbach	141
Anexo 4	Base de datos para prueba de Chi cuadrado en IBM SPSS	142
Anexo 5	Documentos de Validación del Cuestionario de Encuesta	143
Anexo 6	Documentos de Validación de la Propuesta.....	148



INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

Los Recursos Digitales implementados en la Animación a la Lectura para estudiantes incluyen herramientas como: libros electrónicos (eBooks), audiolibros, plataformas interactivas y aplicaciones educativas, que ofrecen textos digitales y actividades interactivas para estimular el interés en la lectura. Estos recursos también abarcan juegos educativos y actividades multimedia, como videos y animaciones, que complementan los materiales de lectura y facilitan el aprendizaje. Utilizando tecnología, estos recursos buscan hacer la lectura más atractiva y accesible, ayudando a desarrollar las habilidades lectoras de manera entretenida y efectiva.

A nivel global varios países han implementado recursos digitales tendientes a desarrollar una animación por la lectura en los educandos, como Estados Unidos con plataformas como “Raz-Kids” y “Epic!”, el Reino Unido con “Reading Eggs” y “Teach Your Monster to Read”, Canadá con “Tumble Book Library” y “Storybird”, Australia con “Reading Eggs” y “ABC Reading Eggs”, España con “Cuentos de la abuela” y “Aula Planeta”, así como México con “Libros de Texto Gratuitos” en formato digital. Estos recursos digitales se diseñaron con la finalidad de que a los estudiantes se incentive su motivación y desarrollar sus destrezas lectoras.

A nivel meso en Ecuador, los recursos didácticos se emplean mediante una planificación curricular alineada con los objetivos educativos, capacitación continua para docentes en el uso efectivo de estos materiales, y una distribución accesible en diferentes regiones del país. Además, se realiza un monitoreo y evaluación constante para ajustar y mejorar su impacto en el aprendizaje, y se fomenta la innovación y adaptación a nuevas tecnologías y metodologías educativas para optimizar el interaprendizaje en las instituciones educativas (Mora et al., 2023).

A nivel micro, la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte” enfrenta problemas con los recursos digitales para la animación a la lectura debido a la insuficiente capacitación del personal docente en cuanto a la utilización de estos instrumentos, y la posible inadecuación de los recursos digitales a los niveles de lectura y contextos culturales de los estudiantes. Además, puede haber una baja motivación y participación estudiantil, así como carencia de soporte técnico para resolver problemas tecnológicos, lo que limita la efectividad de los recursos digitales en el fomento de hábitos de lectura. De igual manera, la resistencia al cambio puede dificultar la adopción de recursos digitales, limitando su integración efectiva en el proceso educativo y reduciendo el potencial impacto positivo en la animación a la lectura.



La Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte” es una institución que se encuentra ubicada en la Isla Trinitaria, en la Cooperativa “Soldado Germán Pituir”, en la Avenida Veinticuatro S y Tercer Callejón, sector Isla Trinitaria, de la Parroquia Ximena, cantón Guayaquil de la Provincia del Guayas. Geográficamente, es una institución educativa urbana que pertenece a la Zona 8, con modalidad presencial, en jornadas matutina y vespertina, con un tipo de educación regular y con niveles educativos: Inicial y Educación General Básica (EGB).

La Educación Inicial pertenece al primer nivel del sistema educativo ecuatoriano y es el responsable del desarrollo de capacidades y habilidades cognitivas, afectivas, sociales, culturales y psicomotrices de niños y niñas de entre 3 y 5 años de edad. Su propósito fundamental es promoverles un adecuado bienestar social, a través de una variedad de actividades, y brindarles experiencias que contribuyan a un ambiente seguro y saludable.

La Educación General Básica, es una etapa que comprende la atención obligatoria de niños, niñas y adolescentes, en la cual tendrán la oportunidad de profundizar y consolidar sus capacidades, habilidades y competencias adquiridas previamente; además, de afianzar los distintos conocimientos que se encuentran establecidos a través de las distintas disciplinas que son exigidas para alcanzar este nivel educativo.

Esta etapa está conformada por 4 niveles, que son los siguientes:

- Básica Preparatoria: que comprende el primer grado.
- Básica Elemental: que comprende segundo, tercer y cuarto grado.
- Básica Media: que comprende quinto, sexto, séptimo grado.
- Básica Superior: que comprende octavo, noveno y décimo grado.

Antecedentes de trabajos anteriores

Al revisar los diferentes repositorios, a nivel internacional, fue posible encontrar los siguientes trabajos, cuyos títulos son los siguientes: “Del silencio a la acción. Animación a la lectura y prácticas con las TIC, como experiencias de participación y creatividad, en la Formación Profesional” (Sánchez M. , 2022); “Estrategias didácticas para la animación a la lectura: análisis de aplicación en las prácticas pre profesionales” (Maila y Bedón, 2022); “Las Tic como recurso para promover la animación a la lectura en educación infantil” (Goitia, 2019); “El uso de herramientas educativas digitales para el fortalecimiento de habilidades lectoras en los estudiantes del grado 11º de la Institución Educativa San Francisco de Asís, Apartado -Antioquia” (Mosquera et al., 2022).

A nivel nacional, constan los siguientes trabajos titulados: “Recursos digitales para fomentar la animación lectora en los estudiantes de la básica elemental de la Unidad Educativa Manabí” (Moreira, 2021); “Uso de recursos digitales educativos como estrategia



metodológica para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura en niños y niñas de básica elemental de la Fundación Salesiana Paces, año 2022” (Loja, 2023).

Justificación del Problema

Esta investigación se realizó con el propósito de promover la lectura en los estudiantes del nivel de Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte” con lo cual se busca desarrollar en ellos el interés y gusto por la lectura a través de la implementación de los recursos digitales.

En conformidad con lo señalado por el Instituto de Estadística de la UNESCO, UIS por sus siglas en inglés, “en América Latina y el Caribe, el 36% de los niños y adolescentes no cuentan con los niveles de lectura adecuados” (UIS, 2017). Dicho estudio considera además, que el 26% de los estudiantes de primaria, así como más del 50% de los que concluyen el bachillerato, en cuanto a capacidad lectora, no alcanzan los niveles de suficiencia requeridos.

Estos indicadores muestran que América Latina y el Caribe enfrentan un futuro con grandes desafíos para mejorar los niveles de lectura y comprensión en la región. La situación es preocupante y requiere de acciones urgentes para mejorar la educación y garantizar un futuro más prometedor para las generaciones venideras (UIS, 2017).

Asimismo, el Estudio Regional Comparativo y Explicativo de la Unesco realizado en 2019 y presentado en noviembre del 2021, en el que participaron 13.434 estudiantes de educación general básica, señala que: “los niños de primaria mantienen bajo nivel de desempeño en lectura y comprensión lectora” (Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe de la UNESCO, 2021)

En dicho estudio Ecuador obtuvo una calificación de 684 sobre 1 000 puntos, en séptimo de básica, la misma que está por debajo de la media regional que es de 699, manteniendo el mismo desempeño del 2013, es decir, que no han existido mejoras (Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe de la UNESCO, 2021).

Esto indica que la comprensión lectora sigue siendo un desafío significativo en el país. La falta de financiación suficiente, la desigualdad en el acceso a la educación y la baja calidad de la educación también se han identificado como retos que deben abordarse para mejorar el sistema educativo en Ecuador.

Además, se ha señalado que:

El 92% de los ecuatorianos, lee en diferentes formatos, mientras el 7,4%, es decir, más de un millón de personas, no lee en ningún formato; se determina además que el 76.7% lo hace diariamente, siendo el móvil el dispositivo o soporte más utilizado para la lectura con 56.7%, seguido de material impreso con 33.9% (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2022).





Por lo tanto, se destaca la importancia de fomentar el hábito de la lectura tanto en el ámbito escolar como en el hogar. Ecuador enfrenta desafíos significativos en cuanto a la lectura y la comprensión lectora, que requieren medidas concretas para mejorar el acceso a la educación de calidad y fomentar el hábito de la lectura en la ciudadanía.

Planteamiento del Problema

¿De qué manera incide el uso recursos digitales en la animación a la lectura en los estudiantes de básica superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte de la ciudad de Guayaquil”?

Precisión del tema

Recursos Digitales para la Animación a la Lectura en los Estudiantes de Básica Superior.

Objeto de la Investigación

La aplicación de recursos digitales en la animación a la lectura en los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte” busca fomentar la lectura, así como contribuir a despertar el interés y gusto por leer y propiciar una actitud positiva hacia la lectura.

Objetivo General

Analizar los recursos digitales que permitan motivar y animar a la lectura en los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte” de la ciudad de Guayaquil.

Planteamientos hipotéticos

Preguntas científicas

1. ¿Cómo influyen los recursos digitales en la animación a la lectura en los estudiantes de básica superior qué caractericen de estos recursos?
2. ¿Qué tipos de recursos digitales son los más utilizados en la animación a la lectura en los estudiantes de básica superior, y cómo se comparan en términos de eficacia?
3. ¿Qué desafíos enfrentan los docentes, al implementar recursos digitales en la animación a la lectura, en los estudiantes de básica superior, desafiando y maximizando el impacto educativo?

Predicciones Científicas - Idea a defender

La implementación de los recursos digitales permite fomentar y despertar el interés y gusto de los estudiantes por la lectura, asegurando su crecimiento lector



Declaración de las variables o categorías de la investigación

Variable Independiente: El uso de herramientas digitales

Dimensiones: Propósito, competencia digital, diversidad, frecuencia, satisfacción.

Variable dependiente: Animación a la lectura

Dimensiones: Motivación, estrategias, recursos, impacto.

Objetivos Específicos de la investigación

- Investigar los fundamentos teóricos existentes en referencia al uso de los recursos digitales para desarrollar una animación a la lectura, analizando la situación actual existente en la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte”.
- Desarrollar una estrategia pedagógica y tecnológica mediante el uso de eXeLearning para fomentar la lectura en los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte” de la ciudad de Guayaquil.
- Aplicar una estrategia pedagógica y tecnológica mediante el uso de eXeLearning para fomentar la lectura en los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte” de la ciudad de Guayaquil.

Identificación de los métodos empleados

En el desarrollo de la presente investigación se utilizaron los métodos teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos. En cuanto a los Métodos Teóricos se utilizó el de análisis – síntesis, inductivo – deductivo, histórico – lógico, para el desarrollo de los fundamentos teóricos referentes a la animación a la lectura y los recursos digitales.

Además, en el presente trabajo se hizo uso de los Métodos Empíricos tales como: la Entrevista, la misma que fue aplicada a los docentes, para determinar la problemática existente en la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte”, en referencia a la animación a la lectura a través del uso de los recursos digitales; así mismo, se procedió a hacer uso de la Encuesta, la cual se aplicó a los estudiantes de Básica Superior.

De la misma manera, se hace uso de Métodos Matemáticos Estadísticos para realizar la tabulación, presentación y análisis de los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte” a través de tablas y gráficos estadísticos.



Declaración de la Población y Muestra

En el presente trabajo, la población estuvo conformada por 2 profesores de Animación a la lectura y 111 estudiantes de Básica Superior de la jornada matutina de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte”.

Para investigar el impacto del uso de los recursos digitales para la animación a la lectura, se consideró como muestra a los 111 estudiantes de Básica Superior, de la jornada matutina de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte”.

Declaración del tipo de investigación

Este trabajo se enmarca en una Investigación Descriptiva, la cual es definida como aquella que: “trabaja sobre realidades de un hecho o acontecimiento, caracterizada fundamentalmente por presentar un resultado a través de una interpretación correcta, elaborada de forma clara y precisa, para que al momento de hacer un análisis sea comprensible para el lector” (Cabezas et al., 2018).

Es decir, que el presente trabajo tuvo como objeto, describir de forma detallada la escasa animación e interés por la lectura, problema que enfrenta y afecta a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela “Bertha Valverde de Duarte”. Se aplicó también la investigación explicativa y aplicada, a través de la recopilación y análisis de datos, lo cual permitió reconocer tendencias y patrones que ayudaron a explicar la escasa animación a la lectura y que permitió desarrollar estrategias e implementar recursos digitales efectivos para fomentar el interés y la participación a la lectura.

Paradigma de la investigación

De conformidad con el análisis del problema, se puede señalar que esta investigación se enfoca en un Paradigma Mixto, es decir, Cualitativo y Cuantitativo.

Categorías de la investigación

Las categorías esenciales en recursos digitales para la animación a la lectura en estudiantes de básica superior incluyen los tipos de recursos digitales como e-books, aplicaciones de lectura y audiolibros, sus características como interactividad, multimedia y adaptabilidad, el impacto en el aprendizaje que abarca la motivación, la comprensión lectora y el desarrollo de habilidades, y su implementación en el currículo, que involucra la integración en las actividades educativas, la capacitación docente y la accesibilidad para todos los estudiantes.



Principales aportes

El desarrollo del presente trabajo investigativo contribuye a solucionar la problemática detectada en la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte” esto es el escaso interés por la lectura que tienen los estudiantes, planteándose una propuesta que consiste en una “Estrategia Pedagógica de Animación a la Lectura con el uso de eXeLearning y otras Plataformas Digitales”, la cual fue implementada en los estudiantes de básica superior de la institución objeto de estudio, el mismo que a través de la utilización de los recursos digitales, se buscó desarrollar el gusto por la lectura, las competencias lectoras, las competencias digitales, la inteligencia, el pensamiento crítico, el razonamiento y la comunicación.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

En este trabajo se destacó la importancia del uso de los recursos digitales para la animación de la lectura en los estudiantes del nivel de Básica Superior, utilizando estrategias efectivas para incentivar a los estudiantes a disfrutar de la lectura.

Necesidad social.- Esta investigación de entorno digital y la animación a la lectura se centra en la formación del lector e implementar recursos digitales para animar y disfrutar de la lectura.

Este trabajo también busca potenciar las competencias lectoras en un entorno tecnológico y visual, particularmente en el mundo de la digitación y adaptación de la escuela a la nueva realidad.

Novedad.- En este trabajo se implementaron de manera significativa los recursos digitales en el desarrollo de una adecuada animación a la lectura.

Estos avances se centran en la creación de herramientas y estrategias digitales que buscan impulsar el gusto por la lectura, con el objetivo de hacerla más atractiva y accesible a los lectores, especialmente para quienes cursan el nivel de básica superior de la institución objeto de estudio.

Actualidad científica.- El uso de los recursos digitales en la animación a la lectura, es un tema que cobra en la actualidad gran relevancia, especialmente en el ámbito educativo. A través de este trabajo, se busca fomentar el interés y la atracción a la lectura en los estudiantes, convirtiendo a la lectura en un hábito placentero y entretenido.

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación

En el capítulo 1, se establece el marco teórico de los principales conceptos. Se describe el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Animación a la Lectura en la educación básica superior, y los factores que pueden influir en la motivación e interés por la lectura. También se presentan los antecedentes y la evolución histórica de los



entornos de aprendizaje hasta convertirse en recursos de apoyo, así como el papel del docente en ellos.

En el capítulo 2, se presenta la metodología general utilizada para el desarrollo de la investigación y los resultados específicos de su primera etapa, es decir, todo lo relacionado con el diagnóstico de la situación actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Animación de la lectura en la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte”. Para ello, se aplican e interpretan métodos e instrumentos científicos que permiten la recolección de datos y la tabulación de la información relacionada con la muestra seleccionada. Se presentan gráficos que facilitan el análisis y la presentación de los resultados.

En el capítulo 3, se presenta la definición, objetivos, estructura, contenidos y metodología de la propuesta, así como su modelación e instalación de recursos digitales para la animación de la lectura. También se describe su implementación en tiempo real y los resultados de la validación empírica según el criterio emitido por especialistas sobre la propuesta.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

Revisados los diferentes repositorios, a nivel internacional, se ha podido encontrar los siguientes trabajos que guardan relación con el presente tema: "Recursos digitales para la animación a la lectura en los estudiantes de básica superior".

Sánchez, M. (2022) en su investigación examina cómo el uso del booktrailer en los Ciclos Formativos de Grado Superior puede estimular la creatividad, la creación visual y la capacidad lectora de los estudiantes. Fundamentada en un marco teórico amplio, la propuesta integra el uso de las TIC con la animación a la lectura, utilizando el booktrailer como una herramienta creativa que combina estructura organizativa, intención lectora, creatividad audiovisual y colaboración con tecnologías modernas. La investigación concluye que el uso de dispositivos digitales ha transformado el consumo de medios y que, dado que las TIC introducen nuevos lenguajes y formas de interacción social, la creatividad debe ser un elemento central en el proceso educativo. Se subraya la necesidad de implementar estrategias y reflexiones sobre la competencia digital para mejorar el interaprendizaje (Sánchez M. , 2022).

Maila y Bedón (2022), en su artículo científico dice que a través de esta investigación, se ha subrayado la importancia crucial de conocer y promover estrategias de animación a la lectura desde la primera infancia. Estas estrategias no solo juegan un rol elemental en fomentar la autonomía de los estudiantes, sino que también son esenciales para desarrollar su capacidad reflexiva y habilidades lingüísticas en diversos contextos. La identificación y aplicación efectiva de estas estrategias permiten implementar estímulos adecuados que faciliten la formación del hábito lector, con el objetivo de cultivar tanto la comprensión como el placer por la lectura. Donde el propósito es otorgar a los estudiantes de instrumentos que les posibilite alcanzar, en el futuro, un nivel de autonomía que impulse el desarrollo del pensamiento crítico y, especialmente, estimule su creatividad e imaginación. No se debe pasar por alto que estos conocimientos deben integrarse en la cotidianeidad de los estudiantes, lo cual es fundamental para la creación de experiencias de comunicación profundas y significativas. La promoción temprana y efectiva de la lectura contribuye a establecer una base sólida para un continuo aprendizaje y enriquecedor a lo largo de la vida (Maila y Bedón, 2022).

Goitia (2019) con su estudio basado en una revisión bibliográfica a través de la cual se investigó si el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, es adecuado para promover la animación a la lectura en Educación Infantil. Tuvo como objetivo analizar los aspectos positivos y los negativos del uso de las TIC como recurso para promover la animación a la lectura en segundo ciclo de Educación infantil. Se concluyó que



uno de los aspectos más relevantes en los que coinciden los autores y autoras es en afirmar que las propuestas mediadas por TIC en el aula de Educación Infantil deben ser implementadas por docentes adecuadamente formados en las nuevas tecnologías (Goitia, 2019).

Mosquera y otros (2022) en su trabajo de propuesta de investigación que evidencia la dificultad en los procesos de la misma y su comprensión textual en sus tres niveles: literal, crítico e inferencial. Los estudiantes de dicha institución presentan dificultades en los procesos de lectura y comprensión textual en sus tres niveles: literal, crítico e inferencial. Tuvo como objetivo fortalecer las habilidades de lectura a través de las herramientas educativas digitales. La investigación se realizó a través de una recopilación de información por medio del análisis y evaluación de estos, los cuales están presentes en documentos, páginas web y bases de datos de tipo educativo. A su vez se considera el uso de diversos análisis, tanto cualitativos como cuantitativos con el fin de recabar la mayor cantidad de información y obtener una mirada más profunda sobre los recursos educativos digitales. Los procesos y técnicas aplicados en la búsqueda de la investigación fueron de tipo Cualitativo; permitiendo así ser factible, coherente, y asertivo en la generación de conocimientos que puedan transformar a los educandos y docentes haciendo uso pertinente de las herramientas educativas digitales y de las TIC en la potenciación de las destrezas lectoras de los educandos. El modelo de investigación de dicho trabajo fue el de una investigación acción pedagógica, cuyo énfasis está puesto en la práctica del maestro, basado en fenómenos y experiencias construidos en la realidad. La muestra estuvo conformada por 37 adolescentes (17 hombres y 20 mujeres), entre los quince y dieciocho años. Entre las técnicas e instrumentos utilizados fueron: la técnica de la observación, y las pruebas diagnósticas, la entrevista, la encuesta, ya como instrumentos se tendrían, las guías de observación, guía de entrevista y cuestionarios estructurados (Mosquera et al., 2022).

A nivel nacional se ha podido encontrar los siguientes trabajos:

Moreira (2021) con su trabajo centrado en determinar los recursos digitales apropiados para fomentar la animación lectora en los niños y niñas de la básica elemental, siendo su planteamiento principal la búsqueda de estos recursos en la web, para que los docentes puedan implementarlos en sus horas clases dado el nuevo paradigma educativo transformacional por el que la educación atraviesa. Las técnicas utilizadas fueron: la entrevista realizada a una experta en el tema y un cuestionario estructurado realizado a 18 docentes. Partiendo del análisis de la problemática sustentada con información teórica científica, tuvo un enfoque cuali-cuantitativo, fue de nivel exploratoria y de tipo bibliográfica, respondió a los métodos analítico-sintético e inductivo-deductivo. Los resultados evidenciaron que los profesores desconocen de páginas web que contengan material lector



para animar a la lectura a sus estudiantes, y consideran que los recursos digitales son el plus que necesitan los educandos en la actualidad para hacer de la lectura un hábito. Se concluye que es necesario que los docentes implementen estrategias modernas, vanguardistas y tecnológicas que permitan que los niños y niñas desarrollen el gusto lector, desde el goce y disfrute de su experiencia lectora (Moreira, 2021).

Loja (2023) en su trabajo aborda una problemática dentro de la escolaridad en los niños y niñas de 6 a 8 años, siendo esta el bajo nivel del proceso de la lectoescritura, por lo cual, propone la elaboración de recursos digitales educativos, los mismos que fueron colocados para su respectivo refuerzo dentro de la plataforma de Entorno Virtual de Aprendizaje Accesible (EVAAC). La enseñanza de la lectoescritura es fundamental desde temprana edad, puesto que, contribuye al desarrollo de habilidades y destrezas esenciales para leer y escribir adecuadamente, previniendo así dificultades a lo largo de su formación académica. Mediante el uso de los recursos digitales se pretende alcanzar aprendizajes autónomos y significativos, además de esto, cumplen con la finalidad de ser reutilizados para su respectiva nivelación, por lo cual, se hace énfasis en el gran impacto del uso de las tecnologías, dado que, estas aportan efectivamente dentro del área educativa. Se utilizó diferentes estrategias de enseñanza tales como ejercicios audiovisuales con el fin de convertir el aprendizaje en un proceso activo y participativo. Esta propuesta tuvo un enfoque mixto, basándose en las técnicas de recolección de información tales como: la encuesta, entrevista semiestructurada y la observación, las mismas que permitieron diagnosticar el nivel lectoescritor, como también la realidad de las necesidades educativas para su intervención (Loja, 2023).

Barcos y Santos (2022), en su artículo de investigación, explican que los resultados de su estudio evidencian que el conocimiento y la implementación de Recursos Educativos Digitales (RED) juegan un papel crucial en el perfeccionamiento de las competencias pedagógicas de los docentes en entornos virtuales. La formación especializada y la experiencia continua en el uso de estos recursos no solo enriquecen la práctica docente, sino que también optimizan la calidad de la enseñanza en plataformas digitales. Se observó que los estudiantes prefieren las metodologías interactivas que integran RED, ya que estos recursos ofrecen elementos que aumentan la motivación y facilitan una comprensión más profunda y dinámica de los contenidos. En contraste, las clases expositivas tradicionales resultan menos efectivas en el entorno virtual. No obstante, durante los primeros meses del confinamiento, la transición hacia el uso de RED presentó significativos desafíos debido a la falta de familiaridad y preparación por parte de ambos, docentes y estudiantes. Este periodo inicial subraya la necesidad imperiosa de una preparación más exhaustiva, incluyendo capacitación previa y apoyo continuo, para garantizar una adaptación exitosa y eficaz a los



métodos de enseñanza digitales. La experiencia acumulada y la implementación de estrategias de formación más robustas contribuirán a superar las dificultades y a maximizar los beneficios del aprendizaje en entornos virtuales (Barco y Santos, 2022).

1.2. Bases Legales

El presente trabajo tiene su base legal en la Constitución de la República del Ecuador en los siguientes artículos:

Art. 26.– La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Art. 28.– La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos.

Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive” (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

De la misma manera, el presente trabajo también tiene su base legal en Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el Título I “De los Principios Generales”, en el Capítulo Único “Del Ámbito, Principios y Fines”, en el que señala:

Art. 2.– Principios.– Los principios que rigen la presente Ley son los previstos en la Constitución de la República, Tratados e Instrumentos Internacionales de Derechos Humanos, el Código Orgánico Administrativo y los demás previstos en esta Ley (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2021).

Art. 2.1.– Principios rectores de la educación.– Además de los principios señalados en el artículo 2, rigen la presente Ley los siguientes principios:

- a. Acceso universal a la educación: Se garantiza el acceso universal integrador y equitativo a una educación de calidad; la permanencia, movilidad y culminación del ciclo de enseñanza de calidad para niñas, niños,



adolescentes y jóvenes, promoviendo oportunidades de aprendizaje para todas y todos a lo largo de la vida sin ningún tipo de discriminación y exclusión;

- b. No discriminación: Se prohíbe la discriminación, exclusión, restricción, preferencia u otro trato diferente que directa o indirectamente se base en los motivos prohibidos de discriminación y que tenga por objeto o por resultado anular o menoscabar el reconocimiento, goce o ejercicio de los derechos reconocidos en la Constitución, los instrumentos de derechos humanos y la presente Ley;
- c. Igualdad de oportunidades y de trato: Se garantizan entornos de aprendizaje accesibles y asequibles material y económicamente a todas las niñas, niños y adolescentes, respetando sus diversas necesidades, capacidades y características, eliminando todas las formas de discriminación. Se establecerán medidas de acción afirmativa para efectivizar el ejercicio del derecho a la educación” (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2021).

Además en el literal a del artículo 7 del Capítulo Tercero “De los Derechos y Obligaciones de los Estudiantes” del Título II “De los Derechos y Obligaciones” de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, que estipula: “Ser actores fundamentales en el proceso educativo” (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2021).

Otro instrumento que sustenta el presente trabajo investigativo, es la Disposición Tercera del Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-MINEDUC-2023-00008-A, el cual además de Normar la Jornada Laboral Docente, se expone el Plan de Estudios para Educación General Básica, Bachillerato en Ciencias y Técnico, el mismo que establece lo siguiente:

Encárguese a la Subsecretaría para la Innovación Educativa y el Buen Vivir la emisión de los lineamientos específicos para la implementación de “Animación a la Lectura” en los subniveles Elemental, Media y Superior de Educación General Básica, en el plazo de tres (3) meses (Ministerio de Educación, 2023a).



1.3. Marco Conceptual

1.3.1. Recursos Digitales

“Los recursos digitales son aquellos elementos que se encuentran en formato digital, los mismos que pueden visualizarse y almacenarse en cualquier dispositivo electrónico, así como ser consultados directamente (offline) o mediante el acceso a través del internet (online)” (Cadena y Haro, 2022).

En estos se incluyen, entre otros: “videos educativos, animaciones, simulaciones, juegos educativos, software educativo, presentaciones multimedia, e-books, podcasts, pdfs” (Armijos et al., 2023)

Los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes. Recursos audiovisuales como el vídeo y televisión digital, los videojuegos y procesos de gamificación, la realidad aumentada, los dispositivos móviles, las tecnologías interactivas como pizarras digitales, mesas multicontacto, robótica... se pueden convertir en importantes fuentes de información y aprendizaje para atender las necesidades de los estudiantes. El impacto de estos recursos en los resultados de aprendizaje ha sido foco de interés de la investigación educativa en las últimas décadas (García-Valcárcel, 2018, pág. 1).

De allí que, se puede señalar que los recursos digitales facilitan la labor docente así como el aprendizaje de los estudiantes, pues son diseñados para afianzar los aprendizajes, buscar e innovar los conocimientos, así como evaluar determinados contenidos para verificar la intencionalidad de la enseñanza. Consecuentemente, son de gran ventaja para el aprendizaje pues a través de los canales de información visuales, auditivos, interactivos, ayudan a los estudiantes con problemas en la concentración y seguimiento de la explicación de un texto escrito o de una clase; es decir, facilitan la comprensión de procesos, por lo que resultan atractivos y de fácil acceso a los contenidos en pleno siglo XXI.

En definitiva, en los establecimientos educativos, los recursos digitales son elementos que ayudan a mejorar el interaprendizaje, haciéndolo interactivo, estableciendo nuevas vías de comunicación, ya sean estas sincrónicas o asincrónicas, bidireccional o multidireccional, entre los actores y los contenidos de aprendizajes; no obstante, es preciso señalar que: “no es lo mismo interactuar un texto impreso que relacionarse con una plataforma interactiva que aparte de motivar, brinda y fortalece conocimientos” (Castro et al., 2023).

Cadena y Haro (2022), añaden que los recursos incluyen una amplia variedad de contenidos y aplicaciones digitales, entre las que constan las siguientes:

- **E-books:** Libros cuyo formato es digital, para ser leídos en cualquier dispositivo electrónico.
- **Multimedia:** Videos, audios y presentaciones que facilitan la comprensión de conceptos y temas.
- **Software educativo:** Programas y aplicaciones diseñados para enseñar o reforzar habilidades específicas.
- **Recursos interactivos:** Herramientas que permite a los estudiantes realizar interacciones directas con el contenido, tales como simulaciones y juegos educativos.
- **Plataformas de aprendizaje en línea:** Entornos virtuales que ofrecen acceso a materiales educativos, foros de discusión y herramientas de evaluación (Cadena y Haro, 2022).

Rivera (2021), enfatiza que, los recursos educativos digitales pueden categorizarse según los diferentes formatos en los que se presentan, tales como:

- **Textuales:** Se refiere a la información presentada por escrito, la cual puede aparecer en formato de tabla, gráfico o diagrama. La clave es que se presente en forma meticulosa y comprensible.
- **Visuales:** Este tipo de recursos facilita el aprendizaje a través de la vista y suele complementar la información textual. Ejemplos incluyen imágenes, fotografías, ilustraciones y gráficos.
- **Sonoros:** Incluye toda la información transmitida mediante elementos auditivos, como los podcasts y audiolibros, que son ejemplos destacados de este tipo de recurso.
- **Audiovisuales:** Combina elementos textuales, visuales y sonoros para ofrecer una presentación más completa de la información. Los videos microlearning de Luca son un excelente ejemplo de recursos audiovisuales.
- **Multimediales:** Integra diversos formatos para proporcionar una experiencia educativa altamente interactiva. Ejemplos de estos recursos son: los cursos online, plataformas virtuales educativas, y tecnologías como los videojuegos o la realidad aumentada.

1.3.2. Condiciones de los Recursos Digitales

Por su parte Álvarez (2021) señala claramente que: “los recursos digitales deben cumplir estrictamente con tres condiciones: ser educativos, digitales y abiertos” (p. 9).

- **Educativos:** Se refiere a la interrelación entre los recursos con el interaprendizaje, con propósitos o fines educativos, los cuales de manera explícitas deben estar orientadas a promover la comprensión y representación de conceptos, fenómenos, acontecimientos y conocimientos, con el objetivo de fomentar el desarrollo de habilidades, capacidades, y competencias de orden intelectual, social, cultural, tecnológica de cada una de las personas (Álvarez, 2021).
- **Digitales:** Hace referencia a la situación que experimenta la información cuando se codifica en un lenguaje binario, en donde lo digital funciona como una característica, la cual simplifica y potencializa los procedimientos y acciones vinculadas con crear, guardar, compartir, intercambiar, adaptar, modificar y disponer del recurso en un entorno digital (Álvarez, 2021). De allí que, resulta conveniente resaltar que “en este caso permite el rápido acceso a la web, teniendo como beneficio la fácil comprensión de algún tema o fenómeno a estudiar, además sirve de apoyo para la enseñanza y aprendizaje a través del uso de multimedia” (Miranda y Cajamarca, 2022, p. 64).
- **Abiertos:** Se refiere al derecho de autor, quien a través de una autorización previamente establecida concede o permite el acceso completo y gratuito al contenido de su obra, con la finalidad de que sea utilizada en el interaprendizaje, además de ofrecer la posibilidad de ser modificados o adaptados a cualquier tema o circunstancia a tratar (Álvarez, 2021).

En conclusión, los recursos digitales tienen que cumplir tres requerimientos: ser educativos, digitales y abiertos, caracterizados por ser utilizados con propósitos educativos; encontrándose disponibles en formatos digitales la red, lo cual favorece su acceso, distribución y almacenamiento; así como bajo una licencia abierta, para que los usuarios puedan acceder a ellos, utilizarlos, adaptarlos, modificarlos y personalizarlos de acuerdo a sus necesidades e intereses.

Los recursos al ser educativos, digitales y abiertos, brindan múltiples beneficios, potenciando el interaprendizaje, transformándolo en un proceso mucho más eficiente, eficaz, efectivo; fomentando con ello la adquisición de competencias, promoviendo la inclusión y aumentando la motivación en toda la comunidad educativa.



1.3.3. Características de los Recursos Digitales

Chama y otros (2021), resaltan las siguientes características de los recursos digitales:

- **Transmisivos:** ya que permiten enviar de manera directa y efectiva un mensaje o información al emisor
- **Activos:** porque permiten que los educandos actúen sobre el objeto de estudio, en un entorno dinámico y amigable.
- **Interactivos:** porque el proceso del interaprendizaje se desarrolla de un ambiente interactivo, permitiendo a los estudiantes acceder a un aprendizaje de modo sincrónico o asincrónico (Chama et al., 2021).

Tomando de referencia a organismos globales con vasta experiencia en tecnología, entre los que sobresalen: el “Institute of Electrical and Electronics Engineers” (IEEE), “World Wide Web Consortium” (W3C) y la “International Electrotechnical Commission” (IEC), es posible determinar las características principales de los recursos digitales:

- **Accesible:** Para que los recursos sean accedidos, consultados o utilizados por la mayor cantidad de usuarios, incluyendo a quienes presentan algún tipo de discapacidad, así como a los que no gozan tanto de apropiadas condiciones tecnológicas como técnicas.
- **Adaptable:** Esto permite que los recursos digitales puedan sufrir modificaciones, ajustes, adaptaciones o personalizaciones de acuerdo a los intereses, requerimientos o perspectivas de los usuarios.
- **Durable:** Esta característica permite que los recursos digitales se mantengan actualizados, utilizando estándares y tecnologías apropiados para dicho propósito.
- **Flexible:** Esta particularidad posibilita que los recursos digitales puedan ser fácilmente adaptados, de acuerdo a las necesidades, circunstancias o preferencias.
- **Granular:** Esta característica está vinculada entre el nivel jerárquico de importancia de los recursos digitales, asociada con su capacidad de articularse y ensamblarse para generar componentes de mayor complejidad.
- **Interoperable:** Esta propiedad posibilita la capacidad y las condiciones para que los recursos digitales puedan ser implementados en una variedad de contextos digitales, como entornos, plataformas, canales y medios; considerando un cúmulo de estándares o explicaciones de manera transparente para el usuario, y preservando sus propiedades y funcionalidades.

- **Modular:** Esta cualidad hace posible que los recursos digitales puedan interactuar e integrarse a otros, con el propósito de extender sus posibilidades de uso en el ámbito educativo.
- **Portable:** Esta característica hace referencia a que los recursos digitales están concebidos, desarrollados y ensamblados para que sean utilizados en una o varias plataformas, lo que le permite promover su uso y potenciar sus almacenamiento y distribución.
- **Usable:** Esta característica garantiza la adecuada interacción entre los recursos digitales con los usuarios, para propiciar una vivencia agradable, conveniente, sencilla y eficaz.
- **Reusable:** Esta propiedad hace referencia a que los recursos digitales puedan ser utilizados en diversos ambientes y con fines educativos, adaptando o modificando sus componentes.

1.3.4. **Beneficios de los Recursos Digitales**

Villegas (2024), determina que los recursos digitales incluyen:

- **Acceso Ampliado:** Facilitan la accesibilidad a una variada selección de materiales literarios y educativos, en algún momento y desde un sinnúmero de lugares, eliminando así tanto las barreras físicas como las temporales.
- **Interactividad:** Permiten una interacción activa con el contenido mediante tareas y ejercicios que fomentan la intervención y el compromiso de los estudiantes.
- **Personalización:** Ofrecen oportunidades para adaptar el material a las necesidades y ritmos de aprendizajes individuales, lo que puede potenciar el entendimiento y memorización de la información.
- **Motivación:** Incrementan la motivación así como el interés por la lectura, al presentar el contenido de manera atractiva y multimedia, además a través de videos, audios y animaciones.
- **Actualización y Variedad:** Permiten la actualización constante del contenido y proporcionan una variedad de formatos y recursos que pueden enriquecer la experiencia educativa.
- **Contenido Educativo:** Su propósito es favorecer el interaprendizaje, a través de la presentación de contenidos, medios y actividades con fines educativos o formativos.
- **Licenciamiento Flexible:** Son distribuidos bajo licencias abiertas (Creative Commons), para que puedan ser reutilizados, adaptados, traducidos y/o mejorados de acuerdo a los requerimientos de los usuarios (Villegas, 2024).



1.3.5. **Ventajas y Desventajas de los Recursos Digitales**

Resulta conveniente determinar las ventajas que ofrecen los recursos digitales, por su parte, Villegas (2024) señala las siguientes:

- Son de acceso abierto, lo cual permite mayor participación e involucramiento de los actores en el proceso educativo, expandiendo las posibilidades del aprendizaje, eliminando los obstáculos económicos y geográficos.
- Son flexibles y adaptables de acuerdo a los requerimientos pedagógicos de los usuarios.
- Pueden ser actualizados y mejorados permanentemente.
- Son interactivos, lo cual fomenta la motivación para un interaprendizaje eficaz.
- Se encuentran disponibles gratuitamente bajo licencias Creative Commons.
- Puede permanecer alojados en repositorios institucionales, lo cual garantiza su conservación en el tiempo y en el espacio (Villegas, 2024).

De la misma manera, la Great Little People (2024) establece como ventajas de los recursos digitales, las siguientes:

- Estimulación del aprendizaje
- Desarrollo de habilidades cognitivas
- Estímulo de la creatividad
- Reforzamiento de contenidos
- Desarrollo de habilidades digitales (Great Little People, 2024)

Por su parte, Rubic (2023) identifica como aspectos positivos de los recursos digitales, los siguientes:

- Han aumentado la disponibilidad de fuentes de información y han simplificado considerablemente la accesibilidad a nuevos conocimientos y la búsqueda de datos.
- Ofrecen la posibilidad de aprender a través de diversas formas, como textos, imágenes, audios y videos, adaptándose a diferentes preferencias de aprendizaje.
- Facilitan la conexión rápida entre distintas fuentes de información, permitiendo un tránsito fluido entre ellas.
- Permiten la accesibilidad a una gran cantidad opiniones y perspectivas sobre diversos temas, desarrollando un pensamiento crítico constructivo.
- Son altamente flexibles, adaptándose a nuevas informaciones y cambios en el conocimiento.
- Mejoran la comunicación entre individuos y reducen los costos de difusión del conocimiento, permitiendo que cualquier persona pueda compartir información.



- Facilitan la accesibilidad a una gran cantidad de fuentes de información, lo que incentiva a los usuarios a explorar nuevos temas y continuar aprendiendo de manera autónoma.
- Permiten la creación de plataformas para que personas de diferentes áreas y regiones colaboren, compartan conocimientos y trabajen en proyectos conjuntos, enriqueciendo así el aprendizaje colectivo.
- Ofrecen una amplia gama de materiales educativos accesibles sin necesidad de grandes inversiones, democratizando el acceso al conocimiento y promoviendo la educación para todos (Rubic, 2023).

Por otra parte, Villegas (2024) señala como desventajas de los recursos digitales, las siguientes:

- Para un mejor aprovechamiento se requiere de una adecuada infraestructura tecnológica y de competencias digitales
- Frente a una multiplicidad de recursos digitales resulta difícil discernir la calidad de los mismos.
- Los múltiples tipos de licencias abiertas pueden generar confusiones.
- Ante la gran oferta de recursos digitales, mucho quedan sin actualización y sin mantenimiento.
- Los repositorios donde se alojan pueden no garantizar la protección frente a un potencial ataque informático.

Así mismo, Rubic (2023) identifica como aspectos negativos de los recursos digitales los siguientes:

- Ofrecen una cantidad tan vasta de información que resulta complicado distinguir cuál es realmente valiosa.
- Fomentan un enfoque superficial al estudiar y analizar un tema, ya que es sencillo pasar de un tema a otro sin profundizar.
- Impulsan una actitud pasiva hacia la recepción de información.
- Facilitan el plagio y la creación de trabajos mediante el uso del “copiar y pegar”.
- La abundancia de contenido y notificaciones puede desviar la atención del usuario y dificultar la concentración en tareas importantes.
- La creciente dependencia de dispositivos y plataformas digitales puede reducir habilidades tradicionales y hacer que los usuarios sean vulnerables a fallos tecnológicos.
- El uso de recursos digitales puede exponer a los usuarios a riesgos de seguridad y violaciones de privacidad debido a la acumulación y almacenamiento de datos de filiación.

- La facilidad para publicar contenido en línea puede propagar información errónea o engañosa, dificultando la comprobación de la autenticidad de los datos.
- No todas las personas tienen el mismo acceso a recursos digitales, lo que puede crear brechas en la información y el conocimiento entre diferentes grupos socioeconómicos (Rubic, 2023).

Consecuentemente, estos aspectos permiten identificar claramente cuáles son los recursos que resultarán útiles en el salón de clases y cuáles no.

1.3.6. **Criterios para la Selección de los Recursos Digitales**

Al respecto, Monsalve y Valderrama (2022), señalan los siguientes criterios que deben considerarse para la selección y uso de los recursos digitales:

- **Interacción:** Permite a los usuarios la navegación e interacción con la presentación de los contenidos.
- **Adaptabilidad:** Los recursos digitales pueden ser adaptados a los objetivos de los aprendizajes.
- **Creación de contenido:** Permite presentar contenidos dinámicos, amigables o interactivos.
- **Acceso a la información:** El acceso a estas herramientas está garantizado por medio del uso de dispositivos electrónicos.
- **Interfaz:** Esta proporciona una presentación visual gráfica atractiva y de sencilla navegación.
- **Facilidad de aprendizaje:** Permite que la interacción y el interaprendizaje se desarrolle en forma sencilla e intuitiva (Monsalve y Valderrama, 2022).

Otros criterios que no se pueden excluir son: los objetivos educativos, contenidos, estrategias de enseñanza, actividades, procesos metodológicos, características del estudiantado, estilos cognitivos, saberes, desempeños, conocimientos anteriores, competencias y destrezas. Estos elementos son esenciales para desarrollar un recurso educativo digital que esté alineado con el tema en cuestión y se adapte al tiempo en que cada estudiante necesita para asimilar los aprendizajes, respondiendo adecuadamente a sus necesidades.

No obstante, Rubic (2023) establece cinco criterios de mucha utilidad para la selección de los recursos digitales que mejor se adapten al contenido a tratar:

- Los recursos digitales adecuados promueven un aprendizaje efectivo.
- Que los estudiantes puedan tener facilidad en su acceso y uso.
- Que los docentes estén familiarizados con los recursos.
- Que se respete las regulaciones de derechos de autor y sus equivalentes.
- Que se ajuste a la metodología utilizada por el docente (Rubic, 2023, p. 3)



1.3.7. Objetivos de los Recursos Digitales

Los recursos digitales son diseñados para satisfacer los requerimientos de los usuarios, sean estos estudiantes o docentes, en efecto Area (2019) establece como objetivos los siguientes:

- Propiciar la localización de fuentes de información en los diferentes motores de búsqueda.
- Potenciar la creatividad en el desarrollo de proyectos y tareas.
- Adaptar los espacios de aprendizaje con una infraestructura inspiradora y motivadora.
- Propiciar conocimientos amenos e interactivos a través de distintos formatos digitales.
- Estimular el interés de los estudiantes para promover el autoaprendizaje (Area, 2019).

Consecuentemente, los recursos digitales no son juegos ni una forma de entretenimiento, sino que por el contrario, son elementos de apoyo para el interaprendizaje. Adicionalmente, Ortega (2023), determina los siguientes objetivos que deben cumplir los recursos digitales en el proceso educativo:

- Proporcionar información referente a un determinado tema.
- Coadyuvar en la producción de los conocimientos.
- Reforzar los conocimientos adquiridos.
- Rectificar una condición o situación que no haya sido favorable.
- Fortalecer el desarrollo de competencias y habilidades específicas.
- Evaluar los aprendizajes adquiridos (Ortega, 2023).

1.3.8. Diseño de los Recursos Digitales

“La generación de recursos educativos digitales debe estar respaldada por una investigación rigurosa y una planificación cuidadosa, y debe involucrar a los educadores y a los estudiantes en todo el proceso para asegurar su relevancia y efectividad” (Litzinger y otros, citados por Armijos y otros, 2023, p. 4).

Por lo tanto, al diseñar los recursos digitales se debe considerar que:

Es necesario establecer lineamientos para la generación de recursos educativos digitales que permitan a los educadores crearlos con alta calidad, para satisfacer las necesidades de sus estudiantes. Estos lineamientos abarcan desde la planificación y el diseño, hasta la implementación y la evaluación de los recursos educativos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje. (Armijos et al., 2023, p. 4)

Der allí que, los recursos digitales deben ser diseñados afianzando un desarrollo eficiente, categorizados de conformidad con la información que contienen; con directrices



fundamentales para facilitar su uso y aplicación; asimismo, sus contenidos deben adaptarse a diversos formatos, dependiendo de la información que se presenta o transmite.

Armijos y otros (2023) plantean algunos lineamientos para el diseño de recursos digitales en el campo educacional:

- Identificar un requerimiento educativo.
- Definir el concepto principal del recurso digital.
- Delimitar el público al cual estará dirigido.
- Establecer un objetivo educativo claro.
- Vincular los recursos digitales con el entorno cultural donde será aplicado.
- Asegurar una relación equitativa en términos de género.
- Garantizar el acceso para personas con discapacidad auditiva (Armijos et al., 2023).

Posada (2022) señala algunas recomendaciones que debe tomarse en consideración al diseñar recursos digitales, entre ellos constan los siguientes:

- Es fundamental ofrecer contenido textual alternativo para todos los elementos multimedia.
- Los textos y gráficos deben ser fácilmente comprensibles, independientemente del uso del color.
- Es importante utilizar correctamente las marcas y hojas de estilo.
- Emplear un lenguaje claro, preciso y conciso, debe evitarse párrafos extensos al iniciar una actividad.
- Los tipos, tamaños y colores de fuentes que se utilicen deben ser accesibles para usuarios con discapacidades visuales.
- Los usuarios deben tener la opción de detener movimientos, parpadeos o actualizaciones automáticas en la página.
- Es recomendable utilizar interfaces que posibiliten acceder directamente a los contenidos a través del uso del tabulador y la tecla de enter como alternativas de navegación.
- La aplicación debe diseñarse para ser navegada desde cualquier plataforma o sistema operativo.
- Es esencial proporcionar información de ayuda contextual y situacional en todo momento para guiar al usuario.
- Finalmente, se deben ofrecer mecanismos de navegación claros y consistentes para facilitar la búsqueda que realiza el usuario (Posada, 2022).



1.3.9. Las Plataformas Interactivas

Las plataformas interactivas, también conocidas como plataformas de e-learning, son espacios digitales creados para facilitar el aprendizaje en línea, las mismas que permiten no solo la creación y distribución de contenidos educativos, sino también la interacción y colaboración entre estudiantes y docentes (SmowlTech, 2023).

De allí que, se puede señalar que, las principales características de las plataformas interactivas incluyen:

- **Impartición de Cursos en Línea:** Los estudiantes tienen acceso a los materiales educativos desde cualquier ubicación y en cualquier momento, ofreciendo flexibilidad en el aprendizaje.
- **Creación y Compartición de Material Didáctico:** Los profesores pueden desarrollar y compartir recursos en múltiples formatos, como videos, presentaciones y documentos, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje.
- **Interacción y Colaboración:** Herramientas como los chats, foros de discusión y wikis, facilitan las interacciones de docentes y estudiantes, dentro de un ambiente de aprendizaje colaborativo, fomentando además, la participación activa.
- **Evaluación y Retroalimentación:** Los docentes evalúan el desempeño de cada uno de los estudiantes, lo que a su vez les permite brindar retroalimentación en línea, mejorando el seguimiento del progreso académico.
- **Personalización del Aprendizaje:** Las plataformas permiten ajustar tanto los contenidos como las actividades a las necesidades, preferencias y ritmos de aprendizajes de cada estudiante, impulsando su motivación y compromiso para mejorar de manera continua (SmowlTech, 2023).

Los recursos digitales poseen una amplia capacidad de unir a las personas, promoviendo a escala global tanto la colaboración como el intercambio de saberes y experiencias; de allí que, “las herramientas colaborativas y las plataformas interactivas son excelentes ejemplos de cómo estos recursos están cambiando la dinámica del aprendizaje y de la enseñanza” (Fandiño y Barbosa, 2021).

Seguidamente, se enlista y describe brevemente una variedad de plataformas educativas mostrándose su alcance y potencial:

- **Canva para Educación:** Es una plataforma que sirve para crear clases y actividades superentretenidas usando imágenes, fuentes, vídeos, animaciones y funciones de edición; permite organizar actividades para que los estudiantes las completen online o en clase. A través de ella se puede acceder a miles de plantillas educativas disponibles para cualquier materia, curso o tema.



- **Duolingo:** Esta aplicación sirve para el aprendizaje de idiomas online, a través de lecciones cortas, permite practicar conversación, comprensión, lectura, escritura y el desarrollo de habilidades gramaticales y de vocabulario.
- **Edmodo:** Es una plataforma social educativa que conecta a todos los actores del proceso educativo: docentes, estudiantes y padres de familia; facilitándoles la comunicación y la colaboración; ofreciéndoles herramientas para compartir recursos, enviar tareas y proporcionar retroalimentación en un espacio seguro y accesible.
- **Educaplay:** Es una plataforma web caracterizada por sus resultados atractivos y profesionales, la cual permite a los educadores diseñar y compartir actividades educativas multimedia, a través de una gran variedad de tareas, entre otras: mapas conceptuales interactivos, sopa de letras, crucigramas, dictados, adivinanzas.
- **Evernote:** Es una aplicación diseñada para la toma de notas, la organización de tareas y la gestión de información. Permite a los usuarios capturar ideas, organizar proyectos y almacenar documentos de manera estructurada, facilitando su acceso y recuperación en cualquier momento y lugar.
- **eXeLearning:** Es una plataforma de código abierto, que se popularizó por su fácil uso, permite la creación de contenidos educativos digitales para ser accedidos a través de un navegador, un lector de libros electrónicos e inclusive aunque no sea su objetivo principal, ser impresos. A través de un árbol de navegación básico, permite desplazarse por sus contenidos; en su diseño se puede incluir textos copiados desde otras aplicaciones, así como, insertar imágenes, vídeos, animaciones, sonidos previamente grabados con otra aplicación. Además, presenta una gran variedad de actividades interactivas, como por ejemplo: preguntas de tipo test, de verdadero y falso, de completar espacios en blanco, entre otras. Asimismo, es posible seleccionar el estilo de presentación de los materiales o crear en forma sencilla un diseño propio, de la misma manera se puede incluir atractivos efectos como pestañas o acordeones.
- **Genially:** Es una plataforma digital, con la que se pueden crear presentaciones, infografías, imágenes interactivas, materiales formativos, gamificaciones, catálogos, mapas, entre otros, con contenidos interactivos y animaciones, sin conocimiento alguno de diseño o programación.
- **Google Classroom:** Esta es una plataforma integral diseñada para gestionar el entorno educativo de manera eficiente. Permite a los profesores crear y asignar tareas, realizar calificaciones online, y facilitar la interacción entre educandos y

educadores. Además, fomenta la colaboración en proyectos y la discusión en clase a través de una interfaz fácil de usar, optimizando la administración del aula digital.

- **Kahoot!:** Es una herramienta educativa basada en juegos que transforma el aprendizaje en un proceso dinámico y entretenido. A través de cuestionarios interactivos y juegos, los estudiantes pueden aprender de manera divertida y competitiva, promoviendo un entorno de aprendizaje activo y motivador.
- **Khan Academy:** Es una plataforma de aprendizaje en línea, que ofrece gratuitamente información referente a una amplia gama de disciplinas, a través de videos de corta duración.
- **Microsoft Teams:** Es una plataforma de colaboración que integra herramientas esenciales para el trabajo en equipo. Combina chat en vivo, videollamadas, conservación de archivos y aplicaciones colaborativas en un solo espacio, facilitando la comunicación y la colaboración en proyectos y tareas de manera centralizada.
- **MindMeister:** Es una plataforma con la cual se pueden crear, editar y presentar mapas mentales en forma colaborativa con otros usuarios de forma sincrónica. Así como almacenarlos en línea y acceder a ellos en cualquier momento y lugar.
- **Padlet:** Es una plataforma digital que brinda a los usuarios la producción y difusión de contenidos en un mural en línea. Facilita la colaboración y la recopilación de información al ofrecer un espacio común donde se pueden publicar notas, imágenes y otros recursos, haciendo que el intercambio de ideas y la organización de proyectos sean más accesibles y visuales.
- **Project Gutenberg:** Es una plataforma online que ofrece acceso gratuito a una amplia gama de libros electrónicos.
- **Quizizz:** Es una plataforma de gamificación que ofrece a los educadores la creación de cuestionarios en línea con preguntas abiertas, de opción múltiple, de falso o verdadero, de emparejamiento, entre otras.
- **Quizlet:** Es una plataforma de estudio que proporciona diversos instrumentos que facilitan el aprendizaje. Con la utilización de tarjetas de estudio, juegos interactivos y pruebas, ayuda a los estudiantes a repasar y memorizar conceptos, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje y mejorando la retención del material.
- **Slack:** Es una herramienta de mensajería y comunicación sincrónica, que facilita la participación efectiva en proyectos. Ofrece un entorno organizado para intercambiar mensajes instantáneos, compartir archivos y coordinar actividades,



lo que resulta en una eficiente y fluida comunicación entre los miembros del grupo.

- **TED-Ed:** Es una plataforma educativa que ofrece una gran variedad de lecciones interactivas y videos animados; su objetivo es intercambiar ideas y conocimientos entre educandos y educadores del mundo entero.
- **Trello:** Es una plataforma para la gestión de proyectos que posibilita la organización de tareas y la supervisión del progreso de los equipos de manera visual e intuitiva. Utiliza tableros, listas y tarjetas para facilitar la asignación de tareas, el seguimiento de plazos y la coordinación entre miembros del equipo, mejorando su eficiencia y su transparencia.
- **YouTube Edu:** Es una plataforma que pone a disposición gratuitamente una gran variedad de contenido educativo, tales como conferencias, documentales y tutoriales; su objetivo es ayudar a complementar y reforzar diferentes áreas del conocimiento a los estudiantes.
- **Zoom:** Es un servicio de videoconferencias que permite a los estudiantes y profesores participar en reuniones y clases virtuales como si estuvieran en el mismo lugar. Ofrece funciones avanzadas para interactuar en tiempo real, como compartir pantalla, grabar sesiones y utilizar salas de reuniones virtuales, lo que mejora la interacción y el aprendizaje a distancia.

En el ámbito educativo, cada una de estas plataformas contribuye con un componente particular al escenario de los recursos digitales, en conjunto proporcionan una diversidad de metodologías y perspectivas para fomentar el aprendizaje cooperativo e interactivo. De allí que, para obtener el máximo provecho de estos recursos, se debe elegir las herramientas que mejor se adapten a las necesidades, metas, intereses y objetivos de aprendizaje (Fandiño y Barbosa, 2021).



1.3.10. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) en la Educación

En el ámbito educativo, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's), se definen como: “el uso de herramientas digitales y recursos tecnológicos para facilitar y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje; estas tecnologías incluyen computadoras, internet, software educativo, plataformas en línea y otras herramientas digitales que apoyan la gestión de la información y la comunicación” (Cruz et al., 2018).

Los beneficios que ofrecen las TIC's en el entorno educacional, de conformidad con lo señalado por Cruz et al. (2018), se incluyen:

- **Acceso Ampliado a Recursos:** Las TIC proporcionan un acceso extenso a diversos recursos educativos y materiales digitales, enriqueciendo significativamente el interaprendizaje.
- **Mejora de la Comunicación:** Facilitan una comunicación más efectiva entre estudiantes y profesores, permitiendo una interacción fluida y el intercambio de información mediante una gran variedad de plataformas digitales.
- **Personalización del Aprendizaje:** Hacen posible la adaptación de los contenidos y actividades formativas, según los requerimientos personales de cada estudiante, fomentando un aprendizaje más ajustado, eficaz y eficiente.
- **Estimulación de la Motivación:** Las herramientas tecnológicas pueden hacer el aprendizaje más atractivo y dinámico, lo que puede reforzar en la formación de los estudiantes la motivación y el interés.
- **Desarrollo de Habilidades Digitales:** La utilización de las TIC's por parte de los estudiantes favorece la adquisición de competencias digitales fundamentales para el entorno laboral actual, preparándolos acordes con los avances tecnológicos.
- **Facilita el Aprendizaje Colaborativo:** Fomentan el trabajo colaborativo entre equipo estudiantiles mediante plataformas y herramientas de comunicación en línea.
- **Innovación Pedagógica:** Facilitan la adopción de nuevas metodologías y enfoques de enseñanza, elevando la calidad del aprendizaje y mejorando la eficacia educativa (Cruz et al., 2018).

1.3.11. Los desafíos de las TIC's para el cambio educativo

Según Carneiro et al. (2021), los desafíos de las TIC's para el cambio educativo son:

- **Desigualdad en el Acceso:** Existen diferencias significativas en el acceso a tecnologías y a internet entre diversas regiones y grupos socioeconómicos, lo cual puede generar desigualdades en las oportunidades educativas.
- **Formación de los Docentes:** Es esencial que los docentes reciban una capacitación adecuada referente a la incorporación de las TIC's en sus estrategias metodológicas de enseñanza. La falta de formación puede limitar su efectividad en la utilización de estos recursos.
- **Problemas de Infraestructura:** La carencia de recursos tecnológicos e infraestructura adecuada en los establecimientos educativos dificulta que se implementen de manera efectiva las TIC's.
- **Resistencia al Cambio:** La resistencia de algunos profesores y administradores a adoptar nuevas tecnologías y métodos educativos puede ser un obstáculo para la integración exitosa de las TIC.
- **Cuestiones de Seguridad y Privacidad:** Los problemas concernientes con la protección y seguridad de datos personales en las plataformas digitales representan un desafío importante que debe abordarse para crear un entorno de aprendizaje en línea seguro.
- **Adaptación del Currículo:** Es necesario revisar y modificar los currículos educativos para incorporar de manera efectiva las TIC y asegurar que estas herramientas mejoren el proceso de aprendizaje.
- **Evaluación del Impacto:** Es crucial desarrollar métodos eficaces para estimar el efecto de las TIC's y sus resultados, para justificar su uso y optimizar su implementación en la educación.
- **Capacitación de los Estudiantes:** Asegurar que todos los estudiantes reciban una sólida formación referente al uso de las TIC's, para evitar que solo un grupo selecto se beneficie de estas herramientas tecnológicas (Carneiro et al., 2021).



1.3.12. Lectura

La Real Academia de la Lengua Española (RAE), en su diccionario, define a la lectura como “la acción de leer, recorrer con la vista lo escrito o impreso para enterarse de ello” (Real Academia Española, 2024), o dicho en otras palabras, que el individuo de una manera intencional descubre y adquiere nuevos conocimientos a través de la lectura, los cuales le ayudan a fomentar ciertas situaciones que surgen con la interacción social.

La lectura es una herramienta esencial para el aprendizaje, uno de los pilares del proceso educativo y una vía enriquecedora de desarrollo personal y social. Es, además, un acto cultural: la lectura se practica con frecuencia en sociedades que la han incorporado a su cotidianidad y se la considera, no solo teóricamente, sino en la práctica, como necesaria, tanto en procesos educativos formales como no formales (Ministerio de Educación, 2023b, p. 7).

La lectura es una actividad fundamental de todo aprendizaje, es captar o reconocer cada uno de los signos y palabras en un texto, así como la comprensión del mensaje que el autor desea transmitir. Una fluidez lectora adecuada facilita la comprensión del entorno, permitiendo acceder a un mayor volumen de información, además de estimular tanto la imaginación como la inspiración personal. Por esta razón, la comprensión lectora se erige como un pilar fundamental en todas las áreas del currículo de la Educación Básica y del Bachillerato, mostrando su importancia no solo en las asignaturas relacionadas con la Lengua y la Literatura, sino en el aprendizaje integral de los estudiantes (Arcos, 2021).

De acuerdo con Moreta citado por Loja (2021) sostiene que: “la lectura se concibe como un proceso de conocimiento de enorme complejidad en el cual intervienen varias operaciones mentales y por medio del cual, cada lector edifica significados y da sentido al texto” (p. 14).

De allí que, en el complejo proceso lector se involucran tácticas que permiten interpretar las palabras y ofrecer significados a oraciones para finalmente comprender el texto; por tanto, es considerado como un instrumento primordial y fundamental para la adquisición de conocimientos de los estudiantes, en virtud de que la mayor parte de sus actividades se basan en la lectura comprensiva.

Consecuentemente, la lectura es un procedimiento cognitivo complejo y muy importante, que trasciende del descifrado de un código que permite la interpretación de un texto; es un interaccionar que acontece entre el texto y el lector. La lectura sirve para obtener conocimientos, asimilar nueva información, interpretarla y luego comunicarla a través del lenguaje hablado, escrito o simbólico. Este proceso es complejo y multifacético, ya que involucra una serie de sensaciones y expresiones que permiten la creación de nuevos constructos a partir de la información adquirida (Moreira, 2021).



1.3.13. Tipos de Lectura

Leer es una actividad que se puede llevar a cabo de distintas maneras y con diferentes propósitos, por tanto, se habla que existe una diversidad de formas de lectura, si bien no se va a proceder a reseñar la totalidad de tipos de lecturas existentes, a continuación se describen algunas de ellas:

Lectura Global. También conocida como lectura superficial, esta lectura se lleva a cabo con el propósito de alcanzar una visión global de su contenido. En lugar de enfocarse en los detalles específicos, el lector se concentra en captar su idea principal, la temática central y la estructura general del contenido. Esta lectura es útil para tener una primera impresión del texto, identificar los puntos clave y determinar si el texto es relevante para una investigación o interés particular (Ormeño, 2019).

Lectura Analítica. Este tipo de lectura implica un examen detallado y minucioso del texto. El lector descompone el contenido en sus partes fundamentales, analizando la estructura, el estilo, y los argumentos presentados. Se presta especial atención a los elementos lingüísticos y argumentativos, así como a la lógica y coherencia del texto. La lectura analítica es fundamental para una comprensión profunda y crítica, posibilitando la evaluación de la calidad y validez de la información por parte del lector (Ormeño, 2019).

Lectura Sintética. En la lectura sintética, el lector integra y resume información proveniente de diferentes secciones del texto o de diversas fuentes. El objetivo es combinar datos y perspectivas dispersos para construir una visión coherente y completa del tema. Este tipo de lectura es particularmente útil para consolidar información, identificar patrones y elaborar conclusiones basadas en la información acumulada (Ormeño, 2019).

Lectura Crítica. La lectura crítica se centra en evaluar y cuestionar el contenido del texto. El lector examina la validez de los argumentos, la lógica interna y la perspectiva del autor. Se consideran aspectos como la precisión de la información, las evidencias presentadas, y los posibles sesgos. La lectura crítica es fundamental para desarrollar una opinión fundamentada y para discernir la calidad y la fiabilidad del contenido (Ormeño, 2019).

Lectura Selectiva. En la lectura selectiva, el lector se enfoca únicamente en las secciones del texto que son relevantes para un objetivo específico, ignorando el contenido menos pertinente. Este enfoque permite ahorrar tiempo y esfuerzo al centrarse en la información necesaria. Es una estrategia eficaz cuando se busca obtener datos precisos o respuestas a preguntas concretas sin que sea necesaria la lectura total del texto (Ormeño, 2019).

Lectura Recreativa. Este tipo de lectura se realiza principalmente por placer y entretenimiento. Se centra en disfrutar de la narrativa, el estilo y la creatividad del texto. Los



lectores suelen elegir novelas, cuentos, poesía y otros géneros literarios que les resulten agradables y estimulantes. El objetivo principal es relajarse y sumergirse en historias o ideas que proporcionen disfrute personal, sin necesariamente buscar información o análisis profundo (Ormeño, 2019).

Lectura Informativa. La lectura informativa se enfoca en obtener y asimilar datos específicos y útiles sobre un tema en particular. Los textos leídos suelen incluir manuales, guías, artículos de noticias y reportes. El lector busca adquirir conocimientos prácticos o actualizaciones referentes a temáticas de interés, con el objetivo de aplicarlos en situaciones concretas o resolver problemas específicos (Ormeño, 2019).

Lectura Técnica. Este tipo de lectura se dirige a textos especializados en campos concretos, como manuales de ingeniería, libros de medicina, leyes y normas técnicas. La lectura técnica requiere un conocimiento previo del tema y una capacidad para comprender terminología específica y conceptos complejos. Su propósito es proveer una concepción escrupulosa y precisa de procedimientos, métodos o teorías en un área de especialización (Ormeño, 2019).

Lectura Rápida. La lectura rápida se emplea para captar la parte esencial y la idea principal del texto, sin detenerse en detalles. Técnicas como el escaneo y el skimming permiten al lector revisar rápidamente grandes volúmenes de texto. Esta forma de lectura es útil para obtener una visión general o identificar partes relevantes cuando se dispone de poco tiempo, aunque puede sacrificar una comprensión profunda (Ormeño, 2019).

Lectura Comprensiva. En la lectura comprensiva, el lector busca entender a fondo el contenido del escrito. Se observa cada detalle, se reflexiona sobre el contexto y se analizan las implicaciones del contenido. Este tipo de lectura es esencial para interpretar textos complejos, como ensayos académicos o literatura profunda, donde es importante captar tanto la información explícita como las ideas subyacentes (Ormeño, 2019).

Lectura Simbólica. La lectura simbólica implica interpretar significados más profundos, abstractos o metafóricos dentro de un texto. Este tipo de lectura se aplica comúnmente a textos literarios, filosóficos o religiosos, donde se buscan significados que van más allá de la literalidad. El lector debe analizar símbolos, metáforas y otras figuras retóricas para comprender el mensaje y las implicaciones del texto en un contexto más amplio (Ormeño, 2019).



1.3.14. Importancia de la lectura

Sin duda alguna, la lectura es un canal que favorece la innovación de los saberes siendo por tanto, uno de los mejores hábitos que se puede adquirir; sin embargo, muchos expertos indican que existe una monumental falta de interés.

La juventud hoy en día muestra una falta de interés hacia la lectura, en determinadas circunstancias a menudo está relacionada con el medio en el que se desenvuelven, ya que desconocen el valor que encierra las palabras de un libro, así como también, como estas pueden ayudarles a enriquecer y mejorar sus actividades diarias. El no saber leer acarrea serias consecuencias, tales como: una deficiente ortografía, un bajo nivel intelectual y el detrimento de las destrezas comunicativas.

Para muchos, el libro es un pilar importante en el desarrollo intelectual y afectivo de los seres humanos, constituyendo la invención más grande e importante hecha hasta ahora por la humanidad, en virtud que posee la capacidad de preservar perpetuamente las ideas humanas. En efecto, cada avance científico y tecnológico, empieza con un documento escrito; inclusive, los movimientos sociales y sucesos más trascendentales de la historia emergieron y se sustentaron en ideas que fueron posteriormente plasmadas en papel. Por tanto, la lectura se revela como una práctica fundamental en el desarrollo intelectual e individual de cada ser humano.

La lectura es un instrumento extraordinario de trabajo intelectual debido a que pone en acción a la mente y agiliza la inteligencia. Además, se incrementa la cultura, da información, conocimientos y exige una colaboración activa, una reacción dinámica que transportará al lector a ser protagonista de su propia lectura (Espíritu, 2019, p. 16).

En efectos, es importante que los adolescentes lean un libro por lo menos una vez al mes, en razón de dicha actividad no solo les permitirá con facilidad estimular su imaginación y enriquecer su vocabulario, sino que también, activa su función cerebral, para que puedan lograr la comprensión de argumentos complejos y la diversidad de personajes en cada una de las lecturas.

La juventud debe sentirse atraída por los libros, dedicar un tiempo a disfrutar de la lectura. Esta actividad no solo les ofrece un momento de calma, sino que también contribuye a reducir el estrés y la ansiedad, dos de los problemas que afectan a muchos niños y jóvenes en la actualidad en el mundo entero.



1.3.15. Beneficios de la Lectura

La lectura ofrece una gran variedad de beneficios, a continuación se enlistan algunos de ellos:

- Permite aumentar el vocabulario y mejorar la redacción y la ortografía
- Contribuye al avance y mejoramiento del lenguaje.
- Potencia tanto la expresión escrita como la oral, logrando una mayor fluidez en la comunicación.
- Facilita la exposición del pensamiento propio y enriquece las habilidades del pensamiento.
- Mejora las habilidades de observación, atención y concentración.
- Actúa como un medio de distracción y esparcimiento que promueve el relajamiento y la diversión de manera saludable, a diferencia de los videojuegos.
- Su práctica puede realizarse sin importar tiempo, lugar, edad o situación, por tanto, no hay que poner excusas, en virtud de que en el transporte público es posible llevarla a cabo.
- Brinda una amplia variedad de temas de conversación, asegurando el no quedarse sin palabras al interactuar con amigos, familiares o pareja. Por si fuera poco, el hábito de la lectura es un verdadero alimento para el cerebro.
- Es una herramienta extraordinaria de trabajo intelectual, ya que estimula las funciones mentales activando la inteligencia, lo que está directamente relacionado con el rendimiento académico (Valdez, 2021).

1.3.16. Objeto y Objetivo de la Lectura

El objeto de la lectura es promover la capacidad de la persona para leer de manera independiente y reflexiva. Se busca que el lector no solo comprenda el contenido, sino que también sea capaz de expresar su entendimiento a través de un relato, realizando comparaciones o extrayendo conclusiones que no están explícitamente en el texto. Estas demostraciones pueden manifestarse de forma mímica, oral o escrita.

Además, la lectura tiene como objeto desarrollar la inteligencia y potenciar el entendimiento. Este proceso natural y continuo aporta múltiples beneficios a todos de múltiples formas, ampliando el vocabulario, enseñando a organizar y expresar coherentemente los pensamientos, ayudando a formar una mentalidad lectora.

En cuanto a los objetivos de la lectura, de conformidad con lo expresado por Moreira (2021), son los siguientes:

- Incentivar la curiosidad por la lectura y convertirla en una práctica habitual.
- Transformar a los estudiantes en lectores comprometidos y analíticos.
- Estimular el ingenio y la inspiración del lector.



- Ampliar el vocabulario de los educandos.
- Mejorar su habilidad para retener, reflexionar y sintetizar información (Moreira, 2021).

1.3.17. Momentos de la lectura

Lema (2020) manifiesta que “la comprensión lectora tiene tres etapas las cuales son; prelectura, lectura y postlectura” (p. 24), a continuación se procede a definir cada una de ellas:

Prelectura. Conocida también como “lectura exploratoria”, esta actividad se presenta como una fase preparatoria para la lectura en sí, la cual posibilita brindar una visión general sobre el contenido de un tema y la forma en que se debe abordar; en esta fase es fundamental establecer ciertas condiciones primordiales, como el vínculo emocional, la conexión entre el lector y el texto, ya que mientras el texto expone sus ideas, el lector aporta su comprensión, entendimiento, motivación e interés en lo que va a leer. De la misma manera se activan el conocimiento previo del lector para vincularlo con el texto literario que está a punto de leer; pretendiendo generar expectativas, activando tanto su imaginación como sus sentidos, así como el anhelo de sumergirse en la lectura. En esta fase, se proporciona al lector un contexto sobre las temáticas que abordará en la lectura, se definen las palabras desconocidas o importantes. Además, se puede enriquecer la experiencia al situar la obra en su contexto espacial y temporal. (Lema, 2020).

Lectura. En esta etapa del proceso lector es importante realizar una lectura individual de reconocimiento, en donde puedan conocer el contenido completo del texto. Posteriormente, se forman parejas o grupos reducidos para leer en voz alta, tomándose su tiempo y cuidando la entonación y pronunciación. Esto les permitirá disfrutar de la lectura, saboreando cada palabra y despertando su interés por el texto, los personajes, los eventos y el contexto. Este instante es concluyente, pues debe establecerse un vínculo directo entre el texto y el lector, para posteriormente intercambiar puntos de vista y conocimientos en función del propósito de la actividad (Lema, 2020).

Postlectura. Es el momento siguiente a la lectura, se basa en una secuencia de ocupaciones que los docentes tienen que hacer con sus estudiantes para asegurar y garantizar la comprensión lectora. Aquí se observa cómo los lectores reciben, piensan y comparan un texto literario con sus propias vidas, lo cual se conoce como “Estética de la Recepción”. Durante esta fase, se plantean diversas preguntas que facilitan la decodificación del texto, promoviendo así su comprensión e interpretación. Paralelamente, los participantes se involucran en la producción de textos, lo que les permite expresar sus sentimientos emociones, experiencias y vivencias a través de la escritura (Lema, 2020).



1.3.18. Estrategias de lectura

De acuerdo a lo señalado por Universidad Estatal de Milagro UNEMI (2020), las estrategias de lectura son las siguientes:

Comprensión. En esta etapa inicial, es esencial interpretar el significado de los símbolos escritos utilizando las experiencias propias y los conocimientos previos. La comprensión del texto se basa en la capacidad de decodificar las palabras y frases, así como en la familiaridad con los temas abordados. Este proceso implica asociar el contenido del texto con la base de conocimiento existente, permitiendo una interpretación más precisa y profunda del mensaje del autor. La decodificación eficaz y la conexión con lo ya conocido facilitan una comprensión sólida y detallada del material (UNEMI, 2020).

Interpretación. La interpretación se centra en desentrañar el sentido de las ideas que el autor comunica a través de diferentes elementos como argumentos, ejemplos, y gráficos. En esta fase, el lector busca identificar y entender las intenciones del autor, estableciendo conexiones significativas entre los conceptos presentados. Además, se realiza una comparación crítica entre el contenido del texto y otras fuentes o ideas personales, lo que permite formar juicios fundamentados y desarrollar una opinión crítica informada. La interpretación va más allá de la simple comprensión, buscando una integración cognitiva de la información (UNEMI, 2020).

Reacción. Durante la etapa de reacción, el lector evalúa las ideas expresadas por el autor y forma una opinión personal sobre ellas. Esta evaluación implica tomar una postura, ya sea de apoyo o de rechazo, en relación con el contenido del texto. A través de juicios críticos, el lector manifiesta su concordancia o desacuerdo con las afirmaciones del autor, considerando la validez y relevancia de las ideas propuestas. Esta fase es crucial para el desarrollo de una postura crítica y reflexiva, que se basa en un análisis cuidadoso y en la valoración personal del contenido (UNEMI, 2020).

Integración. La fase final del proceso de lectura se dedica a valorar y asimilar el contenido del texto en el contexto del conocimiento personal. En esta etapa, se concluye la integración del material leído en el acervo intelectual, seleccionando y filtrando los conceptos que aportan valor a la propia comprensión y experiencia. Se trata de adaptar y adoptar las ideas del autor, reconfigurando los conceptos según las necesidades y perspectivas individuales. Este proceso permite que el conocimiento adquirido se convierta en una parte integral del pensamiento y vida intelectual, enriqueciendo la comprensión y aplicación del contenido (UNEMI, 2020).



1.3.19. Promoción, animación y mediación lectora

La **promoción de la lectura** abarca una serie de actividades y estrategias destinadas a incentivar el hábito de leer y a explorar las múltiples oportunidades que esta práctica ofrece. Su objetivo es atraer la atención por los libros y el conocimiento, fomentando desde la infancia el gusto por leer. Estas iniciativas pueden incluir campañas educativas, eventos literarios, programas de alfabetización y la creación de espacios accesibles y atractivos para la lectura. La promoción de la lectura busca no solo aumentar el número de lectores, sino también enriquecer la experiencia de lectura, promoviendo la comprensión crítica, el disfrute personal y la accesibilidad a una gran variedad de géneros y temas. Al centrar sus esfuerzos en la motivación y el acceso, estas campañas contribuyen al desarrollo personal, académico y cultural de las personas (Ministerio de Educación, 2023b).

La **animación de la lectura** tiene como propósito generar anticipación y entusiasmo hacia un texto en particular. Este proceso no solo busca captar el interés de los lectores, sino también establecer un vínculo entre sus conocimientos y sus experiencias anteriores con el contenido específico que van a explorar. Mediante técnicas y tácticas diseñadas con la finalidad de despertar la curiosidad y la atracción, la animación fomenta una conexión significativa entre el lector y el contenido. Esto puede incluir trabajos interactivos, discusiones previas a la lectura, o presentaciones atractivas que resalten la relevancia y el valor del texto. La animación pretende enriquecer la experiencia de lectura, facilitando una comprensión más profunda y un mayor engagement con el material (Ministerio de Educación, 2023b).

La **mediación lectora** abarca el proceso de apoyo y guía que se brinda antes, durante y después de la lectura. Este enfoque utiliza las perspectivas y el conocimiento previo del lector con la finalidad de optimizar la experiencia de lectura y fomentar una comprensión más profunda del texto. La mediación no solo se centra en facilitar el acceso al material, sino que también permite a los lectores vincular el contenido con sus experiencias previas, además de promover la reflexión crítica y ofrecer estrategias para interpretar y analizar el texto de manera más efectiva. Este proceso incluye actividades como la preparación previa a la lectura, la orientación durante la lectura para resolver dudas y la discusión posterior para consolidar y expandir el entendimiento del contenido. Al integrar estos elementos, la mediación lectora contribuye a una experiencia de lectura más significativa y enriquecedora (Ministerio de Educación, 2023b).



1.3.20. Animación a la lectura

Según la definición ofrecida por la Real Academia de la Lengua Española, en su diccionario, la animación es: “el conjunto de acciones destinadas a impulsar la participación de las personas en una determinada actividad, y especialmente en el desarrollo sociocultural del grupo de que forman parte” (Real Academia Española, 2024).

Por su parte el Ministerio de Educación (2023b) señala lo siguiente:

La animación busca generar expectativas sobre la lectura, pero en este caso, enfocadas a un texto en particular. Además, en la animación se busca generar una conexión entre los saberes previos de las y los estudiantes con el texto concreto que se va a leer (Ministerio de Educación, 2023b).

La Animación a la Lectura es definida como “una acción dirigida a crear un vínculo entre un material específico de lectura y un individuo o grupo, buscando crear el gusto por la lectura” (Yepes, citado por Pérez, 2022, p. 18).

De esta definición es posible extraer algunas proposiciones para su análisis; primeramente al hablar de “crear un vínculo”, se hace referencia al aspecto más íntimo y personal de la lectura, que implica la conexión del lector con el texto, para producir entre ambos una interrelación.

Consecutivamente, al analizar la siguiente frase, “buscando crear el gusto por la lectura”, se evidencia como se intensifica el carácter de ese lazo, que se verá influenciado por el placer y la gratificación individual o grupal.

Finalmente, otra característica, que no debe perderse de vista en el fomento a la lectura, es procurar que el lector “conecte con un material específico de lectura”, aunque con mucha reiteración es ignorado en la realización de una infinidad de actos que se desarrollan en los planteles educativos y otros espacios, donde el libro suele ser el gran ausente.

De allí que, la Animación a la Lectura, sea considerada como una actividad que estimula en los estudiantes, la imaginación, creatividad, expresividad y, sobre todo, la comprensión, rodeándolo de vastas experiencias; en este sentido, en el ámbito educativo y familiar ocupa un papel trascendental, como contribución a una forma de diversión y no como algo mecánico (Maila y Bedón, 2022).

En conclusión, en la animación a la lectura, el verdadero y principal protagonista debe ser el acto de leer, en sí, de modo que, la auténtica manera de fomentar el hábito lector sea, precisamente, a través de la lectura misma. Por tanto, quien desempeñe el rol de animador, debe mostrar gusto por leer, para tener la capacidad de transmitir su propio entusiasmo y contagiar el interés por la lectura.



1.3.21. Resultados de aprendizajes esperados con la Animación a la Lectura

El Ministerio de Educación (2023b) especifica los resultados de aprendizajes esperados en cada uno de los subniveles de la Educación General Básica:

Tabla 1

Resultados de aprendizajes esperados por subniveles

Subnivel	Resultados de aprendizajes esperados
Básica Elemental	<ul style="list-style-type: none">▪ Identifica y distingue las letras del alfabeto tanto en su forma escrita como en su pronunciación.▪ Entiende su entorno inmediato, incluyendo su comunidad y área local, a través de descripciones textuales.▪ Lee y escucha una variedad de géneros literarios y no literarios para estimular su imaginación, curiosidad y memoria.▪ Expresa, de manera oral y escrita, opiniones y juicios sobre los textos que ha leído.▪ Utiliza el contexto y otros recursos para entender nuevos conceptos y enriquecer su vocabulario.▪ Lee para comprender la estructura fundamental de una narración y organizar secuencias temporales simples.▪ Lee para mejorar su dicción, ritmo y tono.
De Básica Media en adelante	<ul style="list-style-type: none">▪ Desarrolla la capacidad para construir narrativas y organizar eventos e ideas de forma secuencial o jerárquica.▪ Lee con fluidez y entonación adaptadas a diferentes contextos y propósitos.▪ Integra el lenguaje verbal y no verbal durante la lectura para mejorar la expresión facial y la postura corporal.▪ Lee para aumentar la confianza en la expresión de emociones y sentimientos hacia amigos, familiares y otras personas con las que interactúa.▪ Utiliza conocimientos lingüísticos y estrategias cognitivas para descifrar y entender textos tanto de manera literal como inferencial.▪ Identifica y formula opiniones sobre la perspectiva del autor, así como las motivaciones y argumentos presentados en el texto.▪ Emplea el contexto y otros recursos para entender nuevos conceptos y expandir su vocabulario.



**De Básica
Superior en
adelante**

- Lee para explorarse a sí mismo, fortalecer la autoestima y manejar la presión social.
- Lee para organizar y expresar sus propias ideas, emociones y sentimientos a través de diferentes tipos de textos, ya sean físicos o digitales.
- Lee para crear estructuras narrativas y producciones estéticas de complejidad y extensión moderada.
- Evalúa de manera independiente sus lecturas en función de objetivos específicos.
- Selecciona, identifica e interpreta la información leída utilizando estrategias metacognitivas para una mejor comprensión.
- Comunica de manera efectiva sus ideas y argumentos sobre la perspectiva del autor, así como sobre las motivaciones, argumentos y otros elementos del texto.
- Redacta textos con fines literarios basándose en las obras literarias que ha leído o escuchado.

Bachillerato

- Lee para cuestionar sus propias creencias y las normas sociales, y para ajustarlas si lo considera necesario.
- Lee para desarrollar ideas y textos que aborden y resuelvan problemas reales en la unidad educativa o en la comunidad.
- Lee para diseñar estructuras narrativas y creaciones estéticas originales y creativas, mostrando un dominio sofisticado y lúdico del lenguaje.

Nota: Obtenido de Lineamientos específicos para la implementación de la hora de animación a la lectura (Ministerio de Educación, 2023b)



1.3.22. Uso de los recursos digitales en la animación a la lectura

Los recursos digitales se presentan como innovadores elementos para la educación contemporánea, pues integra a la tecnología imágenes, sonidos, imágenes, así como la interacción entre los usuarios, con lo cual aportan un valor añadido crucial a la educación del presente siglo. Gracias al avance tecnológico y a la accesibilidad a la comunicación electrónica a escala mundial en muchos países, se ha venido implementando la utilización de herramientas digitales en el fomento a la lectura.

Desde esta perspectiva, “la lectura en soportes digitales se encuentra en auge y de esta manera se ha incrementado la práctica lectora en diferentes ambientes. Para las nuevas generaciones se vuelve más atractivo acceder y descubrir diferentes plataformas y herramientas tecnológicas” (Ministerio de Educación, 2021, p. 43).

Consecuentemente, “a partir de las herramientas tecnológicas los niños y jóvenes han encontrado diversas formas de leer con el fin de informarse, de conocer e interactuar, convirtiéndose en un reto para docentes a la hora de plantear actividades que busquen tal fin” (Calle y Gomez, 2020).

Es decir, que en una era netamente electrónica, es imprescindible utilizar los diversos recursos digitales para incentivar y motivar a los estudiantes a que lean lo que les agrade, sin considerarlo como una imposición, sino que al contrario disfruten plenamente de dicha actividad.

1.3.23. Beneficios de la aplicación de recursos digitales a la animación de la lectura.

Sin duda alguna, una de las labores más difíciles que tienen los docentes, es la animación a la lectura, la cual se torna gratificante al alcanza sus propósitos.

El reto de integrar la cultura digital en las actividades educativas, en donde la lectura no puede hacerse a un lado del contexto sociocultural, por el contrario, se debe más bien aprovechar los recursos que ofrece la tecnología para animar a la lectura y dejar de lado las prácticas vernáculas (Chávez, citado por Moreira, 2021, p.16).

Asimismo, se puede determinar que los recursos digitales implementados en la animación a la lectura, tienen la ventaja de estar disponibles en cualquier instante y localidad, basta simplemente estar conectados a Internet, o en su defecto, deben ser descargados previamente. Además, ofrecen la oportunidad de interactuar con el texto, a través de diversas funciones, como el subrayado, el resaltado, la posibilidad de añadir comentarios, acceder al diccionario, utilizar el traductor, realizar búsquedas o emplear hipervínculos.

Es decir, la tecnología ofrece múltiples y variados recursos que ofrecen grandes beneficios en el perfeccionamiento de la animación a la lectura, por tanto, los docentes deben estudiarlos, explotarlos y aprovecharlos al máximo en su labor educativa.

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías, con su parametrización u operacionalización

Tabla 2

Operacionalización de las Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	ESCALA
INDEPENDIENTE: El uso de recursos digitales	Son las aplicaciones y programas que están disponibles en internet y que ayudan en el proceso de realizar diferentes tareas como la búsqueda de información, organización de datos, realización de presentaciones y actividades en el proceso de aprendizaje.	Propósito	Impacto de las herramientas digitales Productividad Eficiencia	Observación Encuesta	Muy en desacuerdo En desacuerdo Indiferente De acuerdo Muy de acuerdo
		Competencia digital	Habilidades y destrezas en el manejo de herramientas digitales		
		Diversidad	Integración de diferentes herramientas digitales		
		Frecuencia	Diario Semanal Mensual Trimestral		
		Satisfacción	Utilidad y beneficios de las herramientas digitales		
DEPENDIENTE: Animación a la lectura	Comprende la planificación de un conjunto de acciones tendentes a favorecer el acercamiento del estudiantado a los libros y asegurar su crecimiento lector	Motivación	Despertar interés Percibirla como actividad placentera y enriquecedora	Entrevista Encuesta Rúbrica de evaluación	Insatisfactorio Poco satisfactorio Satisfactorio Muy satisfactorio
		Estrategias	Implementación Planificación Métodos Técnicas Actividades Recursos Evaluación		
		Recursos	Atractivos visuales Atractivos auditivos		
		Impacto	Selección de lecturas para el desarrollo de la imaginación y pensamiento crítico		



2.2. Enfoque de la Investigación

El enfoque de la presente investigación gira en uno mixto, involucrando tanto el cuantitativo como el cualitativo.

Los métodos mixtos o híbridos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (denominadas metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (Hernández y Mendoza, 2018, p. 10).

De allí que, el Enfoque Cualitativo “considera aquellos aspectos no medibles; su método de razonamiento es inductivo, va de lo particular a lo universal; es interpretativa, pues pretende encontrar sentido a los fenómenos y hechos en función de los significados que las personas les otorguen” (Hernández y Mendoza, 2018, p. 9).

En virtud de que este enfoque es un procedimiento interpretativo y subjetivo, en el presente trabajo se obtuvo datos de la observación directa, así como de las entrevistas a docentes para su posterior análisis e interpretación.

Mientras que, sobre el Enfoque Cuantitativo se señala lo siguiente:

El Enfoque Cuantitativo permite medir variables o fenómenos a través de valores numéricos y un procesamiento estadístico descriptivo y/o inferencial. Se deriva del empirismo y la observación directa para poder obtener los datos; en ocasiones estos datos son recogidos a través de instrumentos como el cuestionario o la ficha de observación y en otras ocasiones, mediante una ficha de análisis documental (Barrero T., 2023, p. 59).

Es decir, el Enfoque Cuantitativo, en este trabajo, fue utilizado para analizar los datos cuantificables que se obtuvo de las encuestas aplicadas a todos los estudiantes de Básica Superior de la jornada matutina de la Escuela “Bertha Valverde de Duarte”, a fin de determinar la importancia de la utilización de los recursos digitales en el fomento a la lectura.

En conclusión, el enfoque aplicado fue el mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos. Donde cuantitativamente, se midió el impacto de estos recursos a través de encuestas que evaluaron la frecuencia de uso, preferencias, y mejoras en la lectura y comprensión, utilizando herramientas estadísticas para analizar los datos. Y cualitativamente, se realizaron entrevistas a docentes para explorar experiencias, percepciones, y desafíos, analizando los temas emergentes para entender cómo las herramientas digitales influyen en la motivación y en la formación. La integración de ambos enfoques permitió obtener una visión completa del impacto de los recursos digitales en la animación a la lectura.



2.3. Alcance de la investigación

El presente trabajo, por su alcance se enmarca en una Investigación Descriptiva, la cual utilizando las palabras de Cabezas y otros (2018), es definida de la siguiente manera:

La investigación descriptiva es aquella que está elaborada de acuerdo con la realidad de un acontecimiento y su característica fundamental es la de indicar un resultado sea una interpretación correcta que está bien elaborada de forma clara y precisa para el momento de hacer un análisis sea legible por el lector (Cabezas y otros, 2018).

En suma, la investigación descriptiva es definida como aquella que estudia, analiza o describe satisfactoriamente la realidad de un hecho o acontecimiento, principalmente caracterizada por mostrar los resultados mediante una correcta y adecuada interpretación, la cual debe estar estructurada de manera clara y precisa, para facilitar la comprensión a los lectores al proceder a realizar su análisis respectivo.

De allí que, se determinó que corresponde a una Investigación Descriptiva, en virtud de que se analiza en tiempo presente, la problemática referente al escaso interés por la lectura que existe en el estudiantado de Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte”, escudriñando sus características más particulares, a través del instrumento de recolección de datos denominado Encuesta y haciendo uso de los Métodos Matemáticos y Estadísticos, se procedió a medir cada una de las variables, especificando quienes fueron incluidos en la medición. Para el presente caso, se midió el interés por la lectura en los estudiantes de básica superior de la jornada matutina de la escuela antes mencionada.

Ciertos autores manifiestan que, en las investigaciones descriptivas no se requiere formular hipótesis, puesto que consideran suficiente el hecho de plantear interrogantes de la investigación, las mismas que, “surgen del planteamiento del problema, de los objetivos y, del marco teórico que sustenta la investigación” (Cabezas y otros, 2018).

No obstante, otros autores señalan que, las investigaciones descriptivas pueden o no llevar hipótesis, enfatizando que esta debe ser una consecuencia de la investigación realizada (Lerma, 2022).



2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

Referente al tipo de investigación adoptado en este trabajo, se determinó que pertenece a una Investigación Bibliográfica, ya que se utilizó libros, enciclopedias, revistas, folletos, entre otros, tanto físicos como digitales, por lo cual se recurrió a bibliotecas, así como navegar en los diferentes buscadores, repositorios y sitios web, a fin de recolectar información, para el sustento de los fundamentos teóricos del presente estudio.

De la misma manera, se determinó que además corresponde a una Investigación Documental, en consonancia con la definición dada por la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) la cual señala lo siguiente:

Se entiende por Investigación Documental, el estudio de problemas con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza, con apoyo, principalmente, en trabajos previos, información y datos divulgados por medios impresos, audiovisuales o electrónicos. La originalidad del estudio se refleja en el enfoque, criterios, conceptualizaciones, reflexiones, conclusiones, recomendaciones y, en general, en el pensamiento del autor (UPEL, 2016, p. 20).

El presente trabajo pertenece a una investigación documental en virtud de que se tuvo que recolectar, recopilar y seleccionar información, tales como: registros audiovisuales, grabaciones, filmaciones, documentos de archivo, artículos científicos, artículos de revistas y periódicos, entre otros; para proceder a analizar, interpretar y comparar dicha información sobre el objeto del presente estudio.

Así mismo, se establece que es una Investigación de Campo, por su parte la UPEL (2016) manifiesta lo siguiente:

Se entiende por Investigación de Campo, el análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo. Los datos de interés son recogidos en forma directa de la realidad; en este sentido se trata de investigaciones a partir de datos originales o primarios (p. 18).

Corresponde a este tipo de investigación en razón de que se realiza en el mismo lugar de los hechos, esto es, la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte” de esta ciudad.

Por otra parte, en razón del tiempo, corresponde a una Investigación Transversal, porque en su desarrollo fue necesario observar a un grupo de estudiantes y docentes de la institución objeto de estudio, de quienes se obtuvo información, en el lapso de un corto periodo de tiempo.



2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

2.5.1. Métodos Teóricos

Método Analítico Sintético. El análisis y la síntesis provienen de los términos griegos “analysis” que significa disgregación, desmembración y “synthesis” combinación, asociación. Estos son “procesos de desarticulación práctica o mental del todo en sus partes y de reunificación del todo a base de sus partes”.

El análisis es definido como “un método de investigación de los objetos que permite separar algunas de las partes del todo para someterlas a estudio independiente. Posibilita estudiar partes separadas de este, poner al descubierto las relaciones comunes a todas las partes y, de este modo, captar las particularidades, en la génesis del desarrollo del objeto (del todo)”.

La síntesis es definida como “un método de investigación que consiste en rehacer o reconstruir en el pensamiento toda la variedad de las mutuas vinculaciones del objeto como un todo concreto”.

El análisis y la síntesis se complementan mutuamente, ya que la mayoría de los métodos los utilizan en forma conjunta, de manera tal, que el primero valida o mejora al segundo. Juntos, constituyen una esencial unidad, representando dos fases del pensamiento científico que dialécticamente se necesitan y apoyan la una de la otra.

Con este método se dividen en diversos aspectos la problemática de la Animación a la Lectura, para estudiarlos detalladamente, pero sin olvidar que se encuentran interrelacionados. Se analiza la incidencia de una “Estrategia Pedagógica de Animación a la Lectura con el uso de eXeLearning y otras Plataformas Digitales” para fomentar el interés por la lectura en los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte” de la ciudad de Guayaquil; para proceder a analizar sus ventajas, así como también las posibles falencias que se pudieran presentar y con ello, hacer las respectivas correcciones.

Método Inductivo-Deductivo. Se aplica para recolectar y analizar datos específicos sobre cómo los estudiantes interactúan con los diversos recursos digitales diseñados con la finalidad de fomentar la lectura. Este método abarca la observación directa en el entorno escolar, encuestas detalladas a los estudiantes para captar sus experiencias y opiniones, y un análisis exhaustivo del rendimiento lector. El objetivo es identificar patrones emergentes y evaluar cómo estos recursos digitales afectan la actitud y motivación por la lectura de los estudiantes.

Método Histórico-Lógico. Este enfoque permite examinar la evolución de las herramientas digitales utilizadas en el fomento a la lectura y su impacto en la formación de los estudiantes de básica superior. Mediante el análisis histórico y lógico, es posible



distinguir directrices y patrones en el desarrollo de estos recursos, se establecen relaciones causales y se proponen mejoras basadas en el entendimiento de cómo estos recursos han influido en el proceso educativo a lo largo del tiempo. Este método proporciona una perspectiva temporal que enriquece la comprensión de las prácticas actuales.

Enfoque de Sistema. Se emplea para analizar la implementación de las herramientas digitales en el fomento a la lectura, como parte de un sistema educativo más amplio. Este enfoque considera las interacciones entre los diferentes integrantes del sistema educativo: estudiantes, docentes, tecnología y currículo. Al examinar cómo estos elementos se interrelacionan y afectan mutuamente, se obtiene una visión integral de la manera en que estos recursos digitales se integran en el interaprendizaje y cómo pueden ser optimizados para mejorar el fomento de la lectura.

Método de Estudios de Casos. De conformidad con su definición, el estudio de casos es “un método de investigación cualitativa que se puede y debe aplicarse en las Ciencias Sociales, el que va a permitir realizar un análisis profundo y holístico de un fenómeno social” (Ugarte y otros, citados por Aceituno y otros, 2021, p. 39).

Asimismo, este método es considerado como “una investigación empírica en la que se investiga un fenómeno contemporáneo en su contexto real, donde los límites entre el fenómeno y el contexto no se muestran de forma precisa, y en la que se utilizan múltiples fuentes de evidencia” (Yin, citado por Aceituno y otros, 2021, p. 40).

En conclusión, este método corresponde a un estudio integral de un fenómeno contemporáneo en un entorno real, donde se analizan todos sus aspectos, con el objetivo de alcanzar su comprensión (Aceituno et al., 2021).

2.5.2. Métodos Empíricos

Método de Observación. Este método “permite relacionar los sentidos con la realidad, por lo que se contrasta permanentemente las nociones que se tiene de la realidad con la realidad misma; posibilita identificar los indicadores que definen las propiedades, cualidades o características de los fenómenos que son directamente observables por parte del investigador”.

Mediante este método se pudo establecer la situación problemática referente a la escasa animación a la lectura que existe en el estudiantado de Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte”.

Entrevista. La entrevista es “un instrumento de investigación eminentemente cualitativa para cuyo procesamiento se emplea el análisis de contenido, caracterizada por el contacto personal con uno o varios sujetos, según el tipo de entrevista seleccionada” (Barrero, 2022, p. 126).



Cabe señalar, que se realizaron entrevistas a docentes de la institución objeto de estudio, a fin de explorar experiencias, percepciones, y desafíos, analizando los temas emergentes para entender cómo los recursos digitales influyen en la motivación promoción, animación y mediación lectora.

Encuesta. La encuesta es una herramienta que puede ser utilizada tanto en investigaciones cualitativas como en investigaciones cuantitativas, así mismo, como método o como técnica, al respecto Barrero (2023) señala lo siguiente:

La encuesta puede ser utilizada como técnica o como método; como técnica, permite la recogida de los datos por medio de la interrogación que se realiza al encuestado con el propósito de que brinden información requerida para la investigación. Mientras que la encuesta como método deja de ser una simple herramienta de recogida de datos para transformarse en un proceso de investigación social, donde se integran un cúmulo de técnicas que se orientan y tienen como finalidad crear un objeto de investigación (Barrero T., 2023, p. 73)

A través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de Básica Superior de la institución objeto de estudio, se midió el impacto de la Animación a la Lectura con la implementación de los Recursos Digitales, evaluando la frecuencia de uso, preferencias, y mejoras en la lectura y comprensión, utilizando herramientas estadísticas para analizar los datos.

2.5.3. Métodos Matemáticos y Estadísticos

Estos métodos, en las investigaciones cuantitativas, son “empleados básicamente en la determinación de muestras y el procesamiento de la información... Se emplea la estadística inferencial a fin de procesar la información y demostrar el cumplimiento o no de la hipótesis” (Barrero, 2022).

Entre los Métodos Matemáticos y Estadísticos empleados en la presente tesis constan el Coeficiente Alfa de Cronbach y la Prueba Chi cuadrada, las cuales se describen a continuación.

Coeficiente Alfa de Cronbach. Se lo define como: “uno de los estadígrafos más utilizados para evaluar la consistencia interna de un instrumento estadístico permite tener una visión más completa y precisa de la confiabilidad puesto que muestra la variabilidad en la estimación del coeficiente y, así, permite tomar mejores decisiones respecto al hecho de modificar o no el instrumento a validar” (Roco et al., 2024).

Prueba Chi cuadrada. Es el estadígrafo de significación por excelencia a través del cual se puede comprobar las hipótesis, al ser puestas a prueba mediante sus indicadores; es decir, que mediante esta prueba se obtiene información con la que se acepta o rechaza la hipótesis.



2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

2.6.1. Cuestionario de Entrevista

La Entrevista se implementó con su instrumento de aplicación, el Cuestionario de Entrevista, el cual “está compuesto por un listado de preguntas abiertas, organizadas de acuerdo a los objetivos o indicadores empíricos de las variables” (Barrero, 2022, p. 127).

En esta investigación, el Cuestionario de Entrevista fue estructurado con 5 preguntas abiertas, planteadas con un lenguaje claro, preciso y conciso, su propósito fue obtener los criterios particulares de los docentes de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte”, en referencia a la implementación de los Recursos Digitales en la Animación a la Lectura.

En conclusión, se utilizó para recabar opiniones detalladas de los docentes acerca de la implementación y efectividad de las herramientas digitales en una adecuada animación a la lectura en el estudiantado de básica superior. Las entrevistas fueron diseñadas para explorar cómo los educadores valoran estos recursos dentro de sus estrategias de enseñanza, evaluar cómo los integran en sus prácticas pedagógicas, estableciendo los beneficios y desafíos que enfrentan. Gracias a este instrumento, se obtuvo una visión completa referente a la preponderancia de las herramientas digitales en el aprendizaje de la lectura y cómo estos pueden ser optimizados para mejorar los resultados educativos.

2.6.2. Cuestionario de Encuesta

En el presente estudio, la encuesta se efectuó con su instrumento de aplicación, el Cuestionario e Encuesta, el cual se lo define de la siguiente manera:

Técnicamente, un cuestionario es un método de recopilación de información que se aplica a un grupo de personas, mejor conocido como muestra. La intención de los diferentes tipos de cuestionarios es obtener información que pueda ser útil para una organización, empresa o institución. Esta información y opinión recopilada de la muestra es a menudo una generalización de lo que piensa una gran población o un grupo más grande de personas (Barrero, 2022, p. 104).

En otras palabras, el Cuestionario de Encuesta es un instrumento fundamental para la recopilación de información, que se estructura por una serie de preguntas cerradas sobre particularidades que son de interés para la investigación y que deben ser contestadas por los encuestados.

En su redacción se plantearon objetivos, para que las preguntas respondan a la información requerida y a los fines propuestos, las mismas que fueron formuladas con un expresiones claras, sencillas y comprensibles, a fin de que los encuestados se predispongan a contestar y no negarse a la misma.



En la implementación del Cuestionario de Encuesta se hizo uso de la escala de Likert, utilizando 5 opciones, en cada una de las preguntas, para que los encuestados escojan la de su preferencia.

- 1 = Muy en desacuerdo
- 2 = En desacuerdo
- 3 = Indiferente
- 4 = De acuerdo
- 5 = Muy de acuerdo

Dicho cuestionario fue aplicado a los estudiantes de octavo, noveno y décimo año de educación básica, de manera virtual, al respecto Barrero (2023) expresa lo siguiente:

El Cuestionario virtual se puede aplicar de forma virtual creando formularios con preguntas y respuestas previamente establecidas, el más utilizado es el formulario de Google en el cual se puede crear alternativas de respuesta abierta, cerrada, de varias opciones, en escala, entre otras (Barrero T., 2023, p. 54)

De allí que, este instrumento permitió recoger la información de los estudiantes de básica superior a través de 4 preguntas de información general y 15 preguntas de información específica, las cuales fueron planteadas con un orden lógico, para obtener información referente al agrado que sienten por la lectura desarrollada en un entorno virtual que proveen las diferentes plataformas web mediante la adecuada selección de recursos digitales.

En definitiva, a través de este instrumento se pudo recoger las opiniones y perspectivas de los estudiantes de Básica Superior de la institución objeto de estudio, sobre la utilización de contenidos digitales en su interaprendizaje. Estas consultas fueron diseñadas para adquirir una visión de cómo los estudiantes perciben y experimentan la integración de estos recursos digitales en sus estudios, así como para evaluar la efectividad y la receptividad de dichos contenidos en su formación educativa.

Para establecer la Confiabilidad de este instrumento se empleó el Coeficiente Alfa de Cronbach, para el efecto se utilizó el programa estadístico IBM SPSS v. 25.

Tabla 3

Fiabilidad del Cuestionario de Encuesta

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,747	,749	15

Nota. Datos procesados en IBM SPSS según base de datos (véase Anexo 3)

Tabla 4*Rubrica para determinar el nivel de confiabilidad del instrumento*

Rango	Nivel
De 0.90 a 1.00	Excelente
De 0.80 a 0.90	Muy bueno
De 0.70 a 0.80	Aceptable
De 0.60 a 0.70	Cuestionable
De 0.50 a 0.60	Pobre
De 0.00 a 0.50	No aceptable

De acuerdo a los resultados obtenidos en la prueba de Alfa de Cronbach realizada en el programa estadístico IBM SPSS v. 25, se obtuvo un coeficiente de 0.747, lo cual determina que el cuestionario se sitúa en un nivel Aceptable.

2.7. Delimitación de la Población y la Muestra

2.7.1. Población

La población es “un conjunto infinito o finito de individuos u objetos con características similares o comunes entre sí, donde se observa la característica que se quiere analizar, es definida en concordancia con los objetivos de la investigación” (Arias J. , 2020)

Es decir, la Población también denominada Universo comprende el grupo de personas u objetos que comparten rasgos comunes susceptibles a ser analizadas en una investigación, en un espacio y tiempo determinados.

En consecuencia, en la presente tesis, la población la conformaron 2 docentes y 111 estudiantes matriculados en el nivel de básica superior de la jornada matutina de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte”; distribuidos de la siguiente manera: 37 de octavo, 40 de noveno y 34 de décimo año.

2.7.2. Muestra

La muestra es definida como “el conjunto de casos o individuos extraídos de una población por algún sistema de muestreo probabilístico o no probabilístico” (Sánchez et al., 2019, p. 93). Además se señala que: “esta debe ser representativa de la población, también se calculará la cantidad de sujetos a estudiar y se realizará la descripción del tipo de muestreo utilizado” (Corral et al., 2019, p. 51).

Es decir, la muestra es una porción representativa y finita de la población, obtenida mediante el muestreo probabilístico o no probabilístico; la misma que permite obtener datos útiles y necesarios para el progreso de trabajo investigativo, basados en la medición y observación de las variables en estudio, sus resultados pueden ser generalizados para el resto de la población.

2.7.3. Justificación del Tipo de Muestreo

En la selección del tamaño de la muestra se utiliza el muestreo, sobre este procedimiento, se señala lo siguiente:

Si la población, por el número de unidades que la integran, resulta accesible en su totalidad, no será necesario extraer una muestra. En consecuencia, se podrá investigar u obtener datos de toda la población objetivo... Esta situación debe explicarse en el marco metodológico, en el que se obviaré la sección relativa a la selección de la muestra (Arias F. , 2016, pp. 81-82).

En tal virtud, en la presente investigación se adoptó un tipo de Muestreo no probabilístico intencional por conveniencia debido que los sujetos objetos de estudio, se encuentran agrupados en grados, esto es: 37 estudiantes de octavo, 40 de noveno y 34 del décimo año, totalizando 111 estudiantes pertenecientes a la jornada matutina, así como 2 docentes de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte”.

Tabla 5

Población y Muestra

Estratos	Total
Docentes	2
Estudiantes de octavo año	37
Estudiantes de noveno año	..40
Estudiantes de décimo año	..34
Total	113

Nota: Datos proporcionados por la institución educativa



2.8. Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación

2.8.1. Etapa del estudio teórico (Declarado en el capítulo 1, que orienta conceptualmente las variables)

Esta etapa empieza con la elaboración de los antecedentes, para el efecto se escogió trabajos de maestría referentes al Uso de los Recursos Digitales para la Animación a la Lectura, específicamente que aborden al campo de estudio del presente trabajo, esto es a la educación básica superior, tanto a nivel internacional y nacional, en el que se obtuvo los resultados que se detallan a continuación.

En referencia a las fuentes consultadas

Tabla 6

Fuentes Consultadas

Base de datos	Español	Inglés	Total
Google Académico	60	8	68
Scielo	0	0	0
Redalyc	1923	193	2116
Total	1983	201	2184

Nota: Elaborado por las autoras

En cuanto a los documentos considerados para el desarrollo de la presente tesis los datos se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 7

Documentos Considerados

Base de datos	Español	Inglés	Total
Tesis doctorales y de maestría	55	5	60
Artículos científicos	40	15	55
Libros	20	1	21
Total	115	21	136

Nota: Elaboración propia



2.8.2. Etapa del diagnóstico inicial

El diagnóstico inicial se realiza aplicando una ficha de observación en momentos que se desarrollaban clases de lectura. En dicha ficha se registran las formas en que se desarrolla el proceso de interaprendizaje, que para el presente caso, es el de una clase de lectura.

Para el efecto se registran aspectos como la planificación de la clase así como las actividades desarrolladas en los momentos de la lectura, esto es en la pre lectura, en el desarrollo de la misma y en la post lectura.

En esta fase, se lleva a cabo un análisis detallado del estado actual del tema de estudio. Para ello, se utilizan diversas herramientas teóricas y empíricas para recopilar información sobre el contexto y el entorno de la investigación. Dicha información posibilita determinar claramente las manifestaciones del problema en cuestión. El análisis de los datos recopilados en esta etapa ayuda a definir con precisión las causas y la naturaleza del problema. Posteriormente, se realiza un estudio exhaustivo del marco teórico para respaldar tanto teórica como prácticamente las soluciones propuestas. Todo este proceso se ejecuta de manera metódica, aplicando técnicas y herramientas comúnmente aceptadas en la investigación científica para asegurar la validez y el rigor del estudio.

2.8.3. Etapa de la modelación de la propuesta

Luego de realizar el diagnóstico y determinar que los estudiantes de básica superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte”, no les gusta leer, siendo un aspecto que los docentes no han trabajado a profundidad para cambiar este aspecto.

Por lo cual, se determina que existe la necesidad de elaborar una propuesta tendiente a erradicar este problema, tomando en consideración la siguiente estructura:

- Presentación
- Propósitos u objetivos generales y específicos
- Fundamentación
- Características (Caracterización de la propuesta)
- Ideas básicas/claves/rectoras (si se considera)
- Estructura y dinámica de sus componentes (Tipo de propuesta)
- Exigencias/ requisitos / condiciones/ criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance
- Demostraciones, ejemplos
- Formas de aplicación, implementación y evaluación
- Recursos
- Beneficiarios



Dicha propuesta se titula “Estrategia Pedagógica de Animación a la Lectura con el uso de eXeLearning y otras Plataformas Digitales”, cuyo propósito es el de incentivar el gusto por la lectura, sin presiones ni obligaciones de ningún tipo, sino que los estudiantes lean por placer simplemente.

Para el efecto se selecciona una serie de cuatro lecturas, estableciéndose en cada una de ellas, la respectiva planificación, en la que se destacan actividades basadas en el uso de recursos digitales, para los tres momentos de la lectura, esto es: prelectura, lectura y postlectura.

En el ámbito de los contenidos científicos de la presente propuesta, corresponderá exclusivamente al asesoramiento de la Tutora; mientras que, las investigadoras reafirman el compromiso de desarrollar eficientemente la investigación con la finalidad de que la propuesta tenga la validez y confiabilidad demandada.

2.8.4. Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta (teórica o empírica)

La etapa de diagnóstico final o validación de la propuesta se empleó la Técnica de Consulta o Juicio de Expertos, proceso que se ejecutó bajo el asesoramiento y supervisión de cinco profesionales especialistas en educación con Grado de Magister, seleccionados por su idoneidad, quienes en base a su experiencia docente, vertieron sus consejos que sirvieron para que la propuesta obtenga el carácter de factible en su aplicabilidad.

En esta fase, se efectúa una validación exhaustiva de los datos recabados a lo largo de la implementación de la propuesta, abordando tanto aspectos teóricos como empíricos. La eficacia de la propuesta se evalúa a través del análisis realizado por especialistas en el campo, quienes revisan minuciosamente su contenido y aplicación.

Tras la validación, los resultados pueden determinar la realización de ajustes tendientes a su mejoramiento para optimizar la propuesta. Es esencial disponer del tiempo necesario para realizar un seguimiento detallado y una valoración precisa de cómo se está desarrollando la implementación en el entorno educativo.

Para este propósito, se diseñan herramientas como pruebas posteriores al uso del recurso y encuestas dirigidas a los estudiantes. Estas herramientas permiten evaluar de manera integral la efectividad de la propuesta en el interaprendizaje, así como medir el nivel de motivación y dedicación de los educandos con el proceso lector, proporcionando una base sólida para realizar cualquier ajuste necesario y asegurar el éxito en la animación a la lectura.



2.9. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico

2.9.1. Resultados de la entrevista a Docentes

Como resultado del análisis de la entrevista aplicada a los dos educadores del área de Lengua y Literatura de Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte”, dieron los siguientes resultados.

Primer docente

1. ¿Qué recursos digitales piensa que se debería emplear en sus clases para fomentar la lectura en estudiantes de básica superior?

Para fomentar la lectura en estudiantes de básica superior, considero que se deberían emplear recursos digitales como aplicaciones interactivas de lectura, bibliotecas digitales con acceso a una variedad de géneros, y plataformas de lectura social que permitan a los estudiantes compartir y discutir sus lecturas con sus compañeros. Estos recursos tienen la capacidad de motivar a los estudiantes, convertir a la lectura en una experiencia más cautivadora e interesante, y fomentar el desarrollo de competencias de criticidad y comprensión lectora en forma dinámica y participativa.

2. ¿Cómo seleccionaría los recursos digitales que utiliza en sus actividades de lectura?

Seleccionaría los recursos digitales para mis actividades de lectura basándome en su capacidad para atraer la atención de los estudiantes y su alineación con los objetivos educativos. Priorizando herramientas que sean intuitivas, accesibles y que ofrezcan contenido relevante y atractivo, además de aquellas que permitan personalizar la experiencia de lectura según las necesidades de cada estudiante.

3. ¿Qué características buscaría en los recursos digitales para asegurar que sean efectivos en la animación a la lectura?

Buscaría recursos digitales que sean altamente interactivos, permitiendo a los estudiantes intervenir activamente en el desarrollo de lectura. Además, priorizaría herramientas que ofrezcan contenido adaptativo, que se ajuste al nivel de cada estudiante, y que incluyan elementos visuales atractivos y narrativas envolventes para mantener su interés.

4. ¿Qué papel piensa que juegan los recursos digitales en el desarrollo de habilidades de lectura crítica y analítica en los estudiantes?

Los recursos digitales juegan un papel crucial en el perfeccionamiento de destrezas de lectura crítica y analítica, ya que posibilita que los estudiantes puedan interrelacionarse con el texto de manera dinámica, explorar múltiples perspectivas y acceder a herramientas que facilitan la comprensión profunda. A través de



actividades como la anotación digital, los cuestionarios interactivos y el análisis multimedia, los estudiantes pueden desarrollar una mayor capacidad para la interpretación y evaluación de la información de forma crítica.

Segundo docente

1. ¿Qué recursos digitales piensa que se debería emplear en sus clases para fomentar la lectura en estudiantes de básica superior?

Para fomentar la lectura en estudiantes de básica superior, creo que se deberían emplear herramientas digitales como plataformas de gamificación de la lectura, libros electrónicos interactivos, y aplicaciones que ofrezcan experiencias de lectura personalizadas y adaptativas. Estos recursos pueden atraer la atención de los estudiantes, haciendo que la lectura sea una acción más envolvente y adecuada a sus necesidades individuales, además de promover un aprendizaje autónomo y colaborativo.

2. ¿Cómo seleccionaría los recursos digitales que utiliza en sus actividades de lectura?

A la hora de seleccionar los recursos digitales para las actividades de lectura, consideraría principalmente su capacidad para mejorar la comprensión lectora y fomentar el pensamiento crítico. Para lo cual se busca recursos que sean interactivos, que incluyan a los estudiantes activamente y que ofrezcan un equilibrio entre entretenimiento y contenido educativo, asegurando que sean adecuados para el perfeccionamiento de los estudiantes.

3. ¿Qué características buscaría en los recursos digitales para asegurar que sean efectivos en la animación a la lectura?

Para asegurar que los recursos digitales sean efectivos en la animación a la lectura, me enfocaría en características como la personalización, que permite adaptar el contenido al ritmo y nivel de cada estudiante, y la capacidad de integrar la lectura con actividades lúdicas y multimedia. También valoraría la facilidad de uso y la accesibilidad a una gran diversidad de géneros y formatos para mantener la motivación de los estudiantes.

4. ¿Qué papel piensa que juegan los recursos digitales en el desarrollo de habilidades de lectura crítica y analítica en los estudiantes?

Considero que los recursos digitales son fundamentales para mejorar las destrezas lectoras en los estudiantes, ya que ofrecen entornos interactivos que promueven la reflexión y el cuestionamiento. Al involucrar a los estudiantes en la búsqueda, comparación y análisis de información, estos recursos les ayudan a desarrollar un enfoque más profundo y reflexivo hacia la lectura, facilitando la conexión entre el texto y su contexto.

2.9.2. Resultado de la Encuesta a Estudiantes

Como resultado del análisis de la encuesta empleada a estudiantes de Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte”, dieron los siguientes resultados.

1) ¿Edad de los encuestados?

Tabla 8

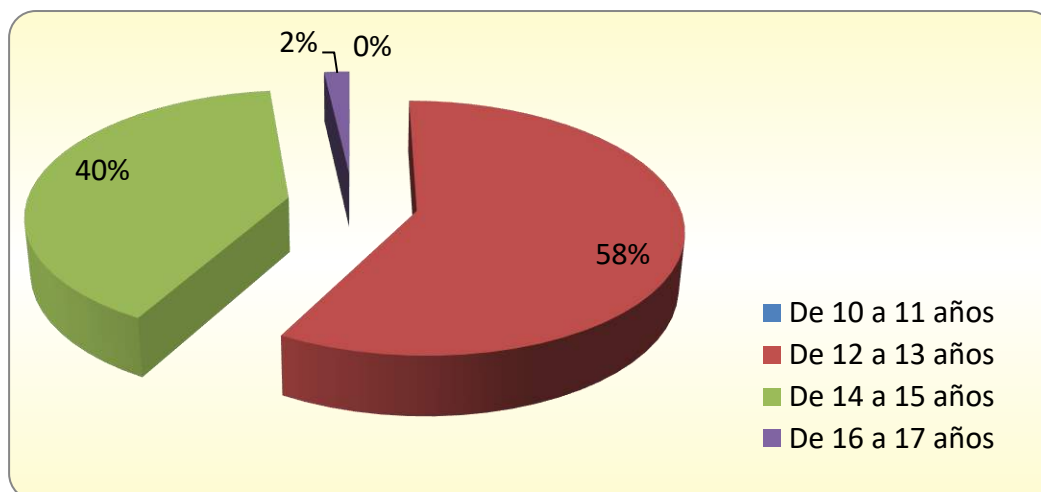
Edad de los encuestados

Ítem	N°	Escala	Frecuencia	Porcentaje
Edad	1	De 10 a 11 años	0	0%
	2	De 12 a 13 años	64	58%
	3	De 14 a 15 años	45	40%
	4	De 16 a 17 años	2	2%
Total			111	100%

Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Gráfico 1

Edad de los encuestados



Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Interpretación: Un 58% de los estudiantes encuestados aseveró tener entre 12 y 13 años, un 40% señaló tener entre 14 y 15 años y un 2% entre 16 y 17 años. Por tanto, se puede determinar que la mayor parte de estudiantes tienen entre 12 y 13 años.

2) ¿Género de los encuestados?

Tabla 9

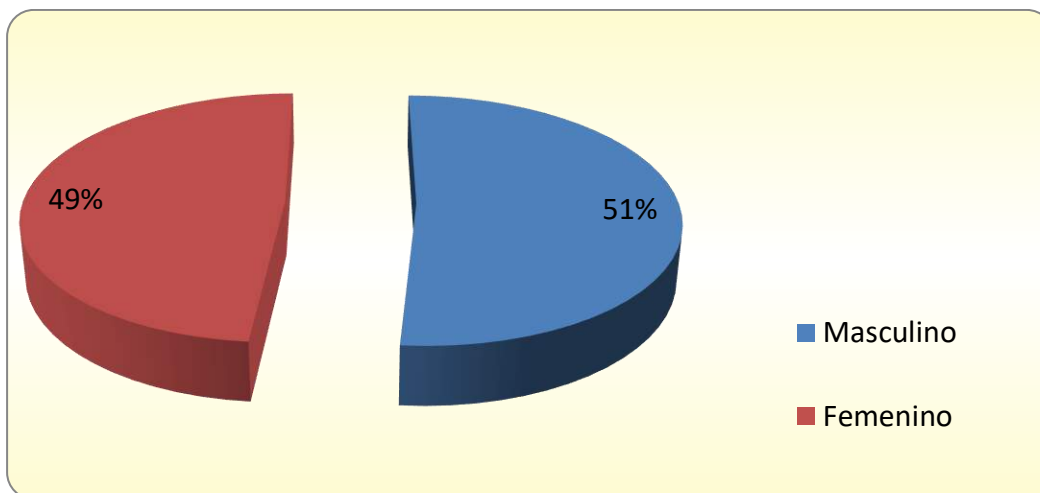
Género de los encuestados

Ítem	N°	Escala	Frecuencia	Porcentaje
Género	1	Masculino	57	51%
	2	Femenino	54	49%
Total			111	100.0%

Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Gráfico 2

Género de los encuestados



Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Interpretación: Un 51% de los estudiantes encuestados pertenecen al género masculino, el otro 49% al femenino. De allí que es posible observar que la mayor parte de estudiantes corresponde al género masculino.

3) ¿Curso en que se encuentran matriculados los encuestados?

Tabla 10

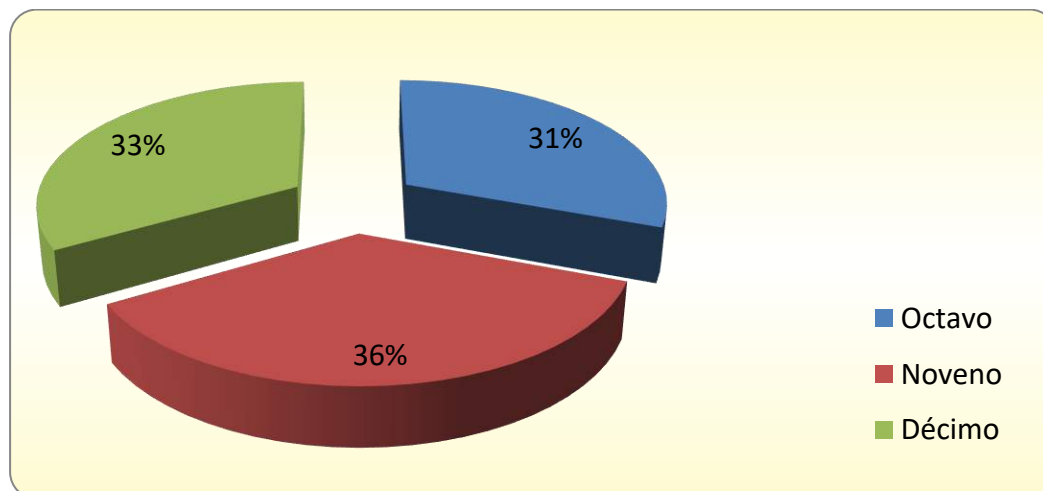
Curso en que se hallan matriculados los encuestados

Ítem	N°	Escala	Frecuencia	Porcentaje
Curso	1	Octavo	34	31%
	2	Noveno	40	36%
	3	Décimo	37	33%
Total			111	100%

Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Gráfico 3

Curso en que se hallan matriculados los encuestados



Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Interpretación: El 31% de los estudiantes encuestados cursan el Octavo, el 36% el Noveno y el 33% el Décimo Año de Educación Básica.



4) Jornada

Tabla 11

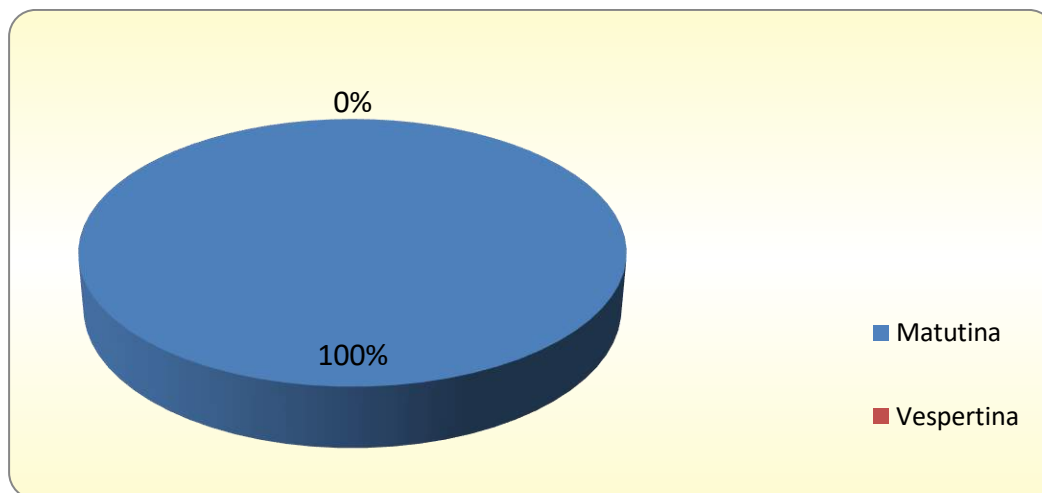
Jornada de estudio

Ítem	N°	Escala	Frecuencia	Porcentaje
Jornada	1	Matutina	111	100%
	2	Vespertina	0	0%
Total			111	100%

Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Gráfico 4

Jornada de estudio



Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Interpretación: El 100% de los estudiantes encuestados pertenecen a la jornada matutina.

- 1) ¿Considera usted que los recursos digitales son herramientas efectivas para mejorar su proceso de aprendizaje?

Tabla 12

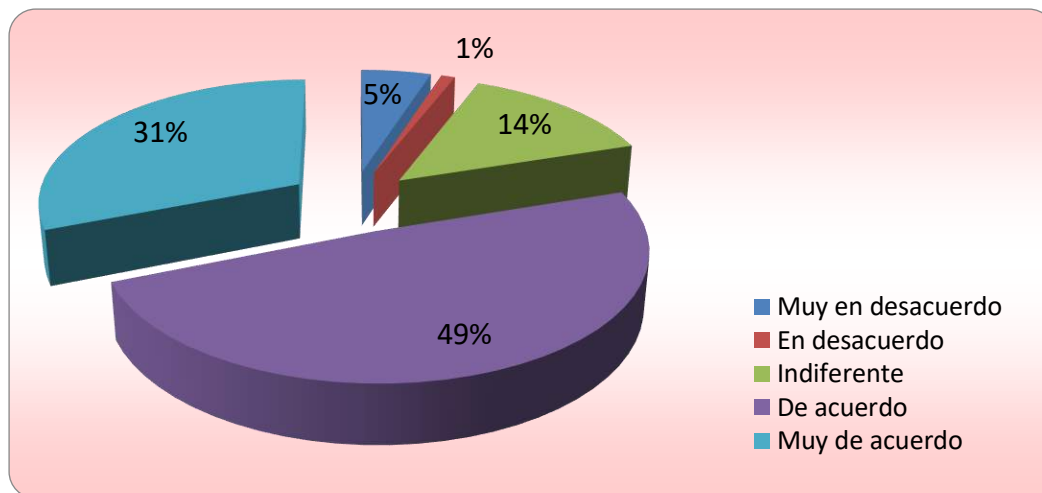
Recursos digitales mejoran su proceso de aprendizaje

Ítem	N°	Escala	Frecuencia	Porcentaje
1	1	Muy en desacuerdo	5	5%
	2	En desacuerdo	1	1%
	3	Indiferente	16	14%
	4	De acuerdo	54	49%
	5	Muy de acuerdo	35	31%
Total			111	100%

Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Gráfico 5

Recursos digitales mejoran su proceso de aprendizaje



Nota: Datos obtenidos de la encuesta a estudiantes

Interpretación: La mayoría de los encuestados (80%) consideró que los recursos digitales son efectivos para mejorar su proceso de aprendizaje, con un 49% de acuerdo y un 31% muy de acuerdo; frente a un 6% que aseveró estar en desacuerdo o muy en desacuerdo, y un 14% se mostró indiferente, lo que podría indicar una falta de experiencias significativas o impacto percibido de estos recursos. En general, los resultados sugieren un fuerte respaldo hacia el uso de recursos digitales en la educación, con una baja oposición y un reconocimiento claro de su valor en el proceso de aprendizaje.

- 2) ¿ Piensa usted que los recursos digitales facilitan el acceso al conocimiento y la búsqueda de información en su día a día?

Tabla 13

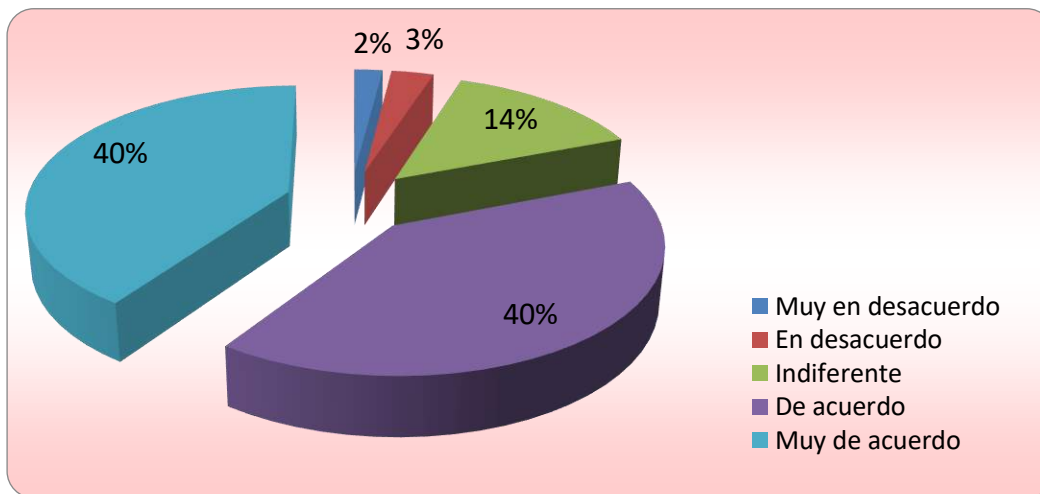
Recursos digitales facilitan el acceso al conocimiento e información

Ítem	N°	Escala	Frecuencia	Porcentaje
2	1	Muy en desacuerdo	2	2%
	2	En desacuerdo	3	3%
	3	Indiferente	16	14%
	4	De acuerdo	45	40%
	5	Muy de acuerdo	45	40%
Total			111	99%

Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Gráfico 6

Recursos digitales facilitan el acceso al conocimiento e información



Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Interpretación: La gran mayoría de los encuestados (80%) está de acuerdo o muy de acuerdo en que los recursos digitales facilitan el acceso al conocimiento y la búsqueda de información en su día a día, con un 40% de acuerdo y otro 40% muy de acuerdo, lo que refleja un consenso claro sobre su utilidad. Solo un 5% se muestra en desacuerdo o muy en desacuerdo, mientras que el 14% restante es indiferente; lo que sugiere que la percepción positiva de los recursos digitales como herramientas de acceso al conocimiento es predominante y ampliamente aceptada.

- 3) ¿Cree usted que la combinación de textos, imágenes, audios, vídeos, entre otros elementos de los recursos digitales, mejora su experiencia de aprendizaje personal?

Tabla 14

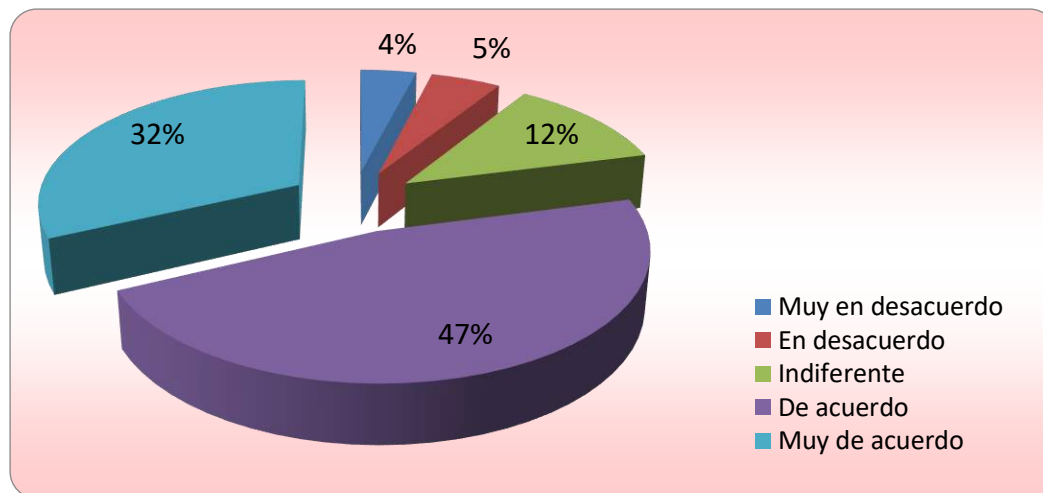
La combinación de recursos digitales, mejora su aprendizaje personal

Ítem	N°	Escala	Frecuencia	Porcentaje
3	1	Muy en desacuerdo	4	4%
	2	En desacuerdo	6	5%
	3	Indiferente	13	12%
	4	De acuerdo	52	47%
	5	Muy de acuerdo	36	32%
Total			111	100%

Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Gráfico 7

La combinación de recursos digitales, mejora su aprendizaje personal



Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Interpretación: La mayoría de los encuestados (79%) cree que la combinación de textos, imágenes, audios, vídeos, entre otros recursos digitales, mejora su experiencia de aprendizaje personal, con un 47% de acuerdo y un 32% muy de acuerdo; solo un 9% está en desacuerdo o muy en desacuerdo, mientras que un 11% se muestra indiferente. Estos resultados sugieren que la integración de diversos medios en los recursos digitales es percibida como beneficiosa para el aprendizaje por la mayoría de los participantes, destacando su valor en la educación moderna.

- 4) ¿ Concibe usted que los docentes deberían incorporar recursos digitales como audiolibros, videojuegos, podcasts, entre otros, para enriquecer la experiencia de lectura?

Tabla 15

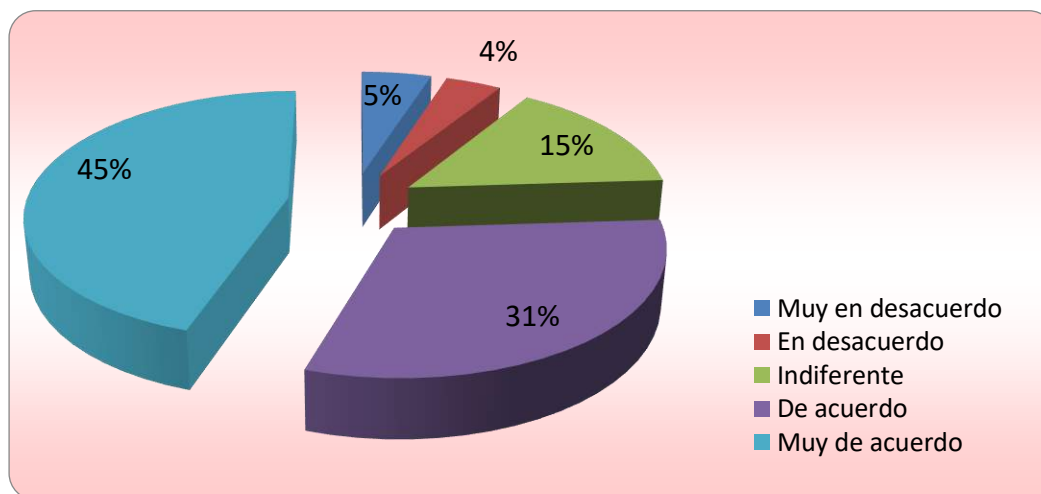
Recursos digitales enriquecer la experiencia de lectura

Ítem	N°	Escala	Frecuencia	Porcentaje
4	1	Muy en desacuerdo	5	5%
	2	En desacuerdo	4	4%
	3	Indiferente	17	15%
	4	De acuerdo	35	31%
	5	Muy de acuerdo	50	45%
Total			111	100%

Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Gráfico 8

Recursos digitales enriquecer la experiencia de lectura



Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Interpretación: La mayoría de los encuestados (76%) considera que los docentes deberían incorporar recursos digitales como audiolibros, videojuegos y podcasts para enriquecer la experiencia de lectura, con un 31% de acuerdo y un 45% muy de acuerdo; mientras que el 9% está en desacuerdo o muy en desacuerdo y , un 15% es indiferente. Estos resultados indican un apoyo significativo hacia la integración de recursos digitales en la enseñanza, sugiriendo que muchos ven en estas herramientas un potencial para mejorar la experiencia educativa.

- 5) ¿En su opinión, contempla que los docentes deberían emplear plataformas digitales como Kahoot, Quizlet u otras, para mejorar sus habilidades lectoras?

Tabla 16

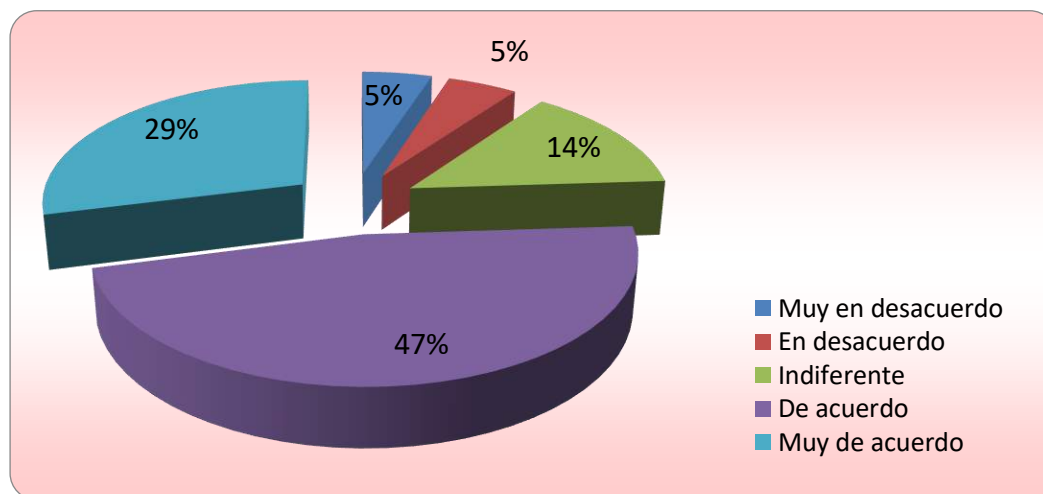
Uso de plataformas digitales para mejorar habilidades lectoras

Ítem	N°	Escala	Frecuencia	Porcentaje
5	1	Muy en desacuerdo	5	5%
	2	En desacuerdo	5	5%
	3	Indiferente	16	14%
	4	De acuerdo	52	47%
	5	Muy de acuerdo	33	29%
Total			111	100%

Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Gráfico 9

Uso de plataformas digitales para mejorar habilidades lectoras



Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Interpretación: La mayoría de los encuestados (76%) opina que los docentes deberían utilizar plataformas digitales como Kahoot, Quizlet y otras para mejorar sus habilidades lectoras, con un 47% de acuerdo y un 29% muy de acuerdo; mientras que el 8% está en desacuerdo o muy en desacuerdo y el 14% restante es indiferente. Estos resultados muestran un fuerte apoyo hacia el uso de plataformas digitales como herramientas para potenciar el desarrollo de habilidades lectoras, destacando la percepción positiva de estas tecnologías en el ámbito educativo.

- 6) ¿Aprecia usted que la lectura desempeña un papel fundamental en su comunicación personal que enriquece su experiencia diaria?

Tabla 17

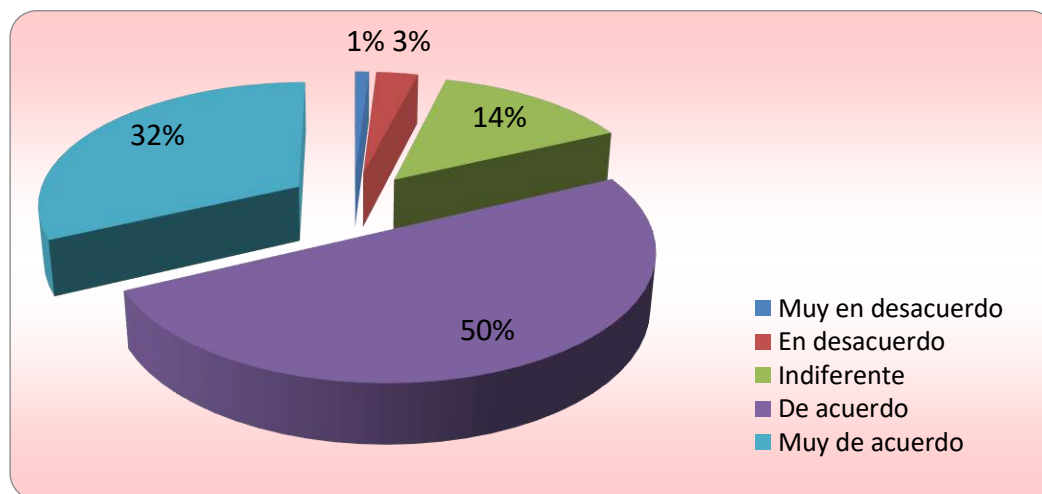
La lectura desempeña un papel fundamental en su comunicación personal

Ítem	N°	Escala	Frecuencia	Porcentaje
6	1	Muy en desacuerdo	1	1%
	2	En desacuerdo	3	3%
	3	Indiferente	16	14%
	4	De acuerdo	55	50%
	5	Muy de acuerdo	36	32%
Total			111	100%

Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Gráfico 10

La lectura desempeña un papel fundamental en su comunicación personal



Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Interpretación: La mayoría de los encuestados (82%) considera que la lectura ejerce un papel fundamental en su comunicación personal y enriquece su experiencia diaria, con un 50% de acuerdo y un 32% muy de acuerdo; solo un 4% está en desacuerdo o muy en desacuerdo, mientras que el 14% restante es indiferente. Estos resultados destacan la importancia que se le atribuye a la lectura en el crecimiento personal y la comunicación, enfatizando su relevancia en el diario vivir de los participantes.

- 7) ¿ En su experiencia personal, estima usted que la lectura ha contribuido a potenciar su creatividad, lenguaje, concentración y capacidad de imaginación?

Tabla 18

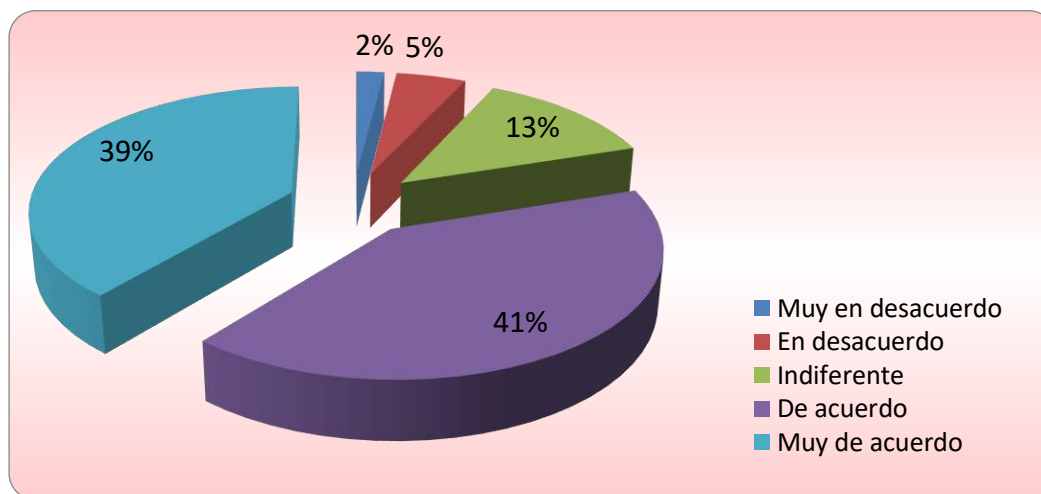
La lectura potencia creatividad, lenguaje, concentración e imaginación

Ítem	N°	Escala	Frecuencia	Porcentaje
7	1	Muy en desacuerdo	2	2%
	2	En desacuerdo	6	5%
	3	Indiferente	14	13%
	4	De acuerdo	46	41%
	5	Muy de acuerdo	43	39%
Total			111	100%

Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Gráfico 11

La lectura potencia creatividad, lenguaje, concentración e imaginación



Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Interpretación: La mayoría de los encuestados (80%) cree que la lectura ha potenciado su creatividad, lenguaje, concentración y capacidad de imaginación, con un 41% de acuerdo y un 39% muy de acuerdo; mientras que, un 7% está en desacuerdo o muy en desacuerdo y el restante 13% es indiferente. Estos hallazgos reflejan una impresión mayoritaria de que la lectura influye positivamente en diversas capacidades tanto cognitivas como creativas.

- 8) ¿Asegura usted que la lectura, como actividad, debería ser placentera y motivadora en su vida personal?

Tabla 19

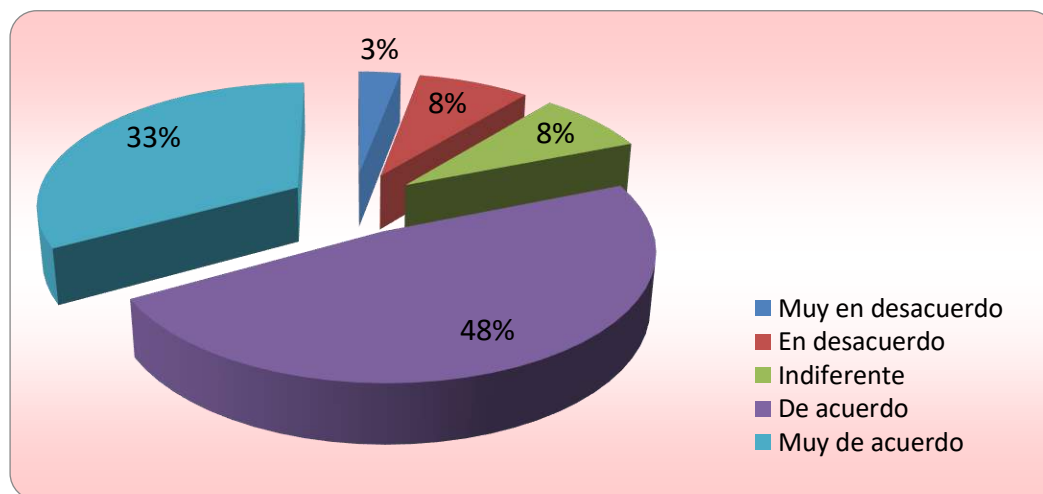
La lectura debe ser placentera y motivadora

Ítem	N°	Escala	Frecuencia	Porcentaje
8	1	Muy en desacuerdo	3	3%
	2	En desacuerdo	9	8%
	3	Indiferente	9	8%
	4	De acuerdo	53	48%
	5	Muy de acuerdo	37	33%
Total			111	100%

Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Gráfico 12

La lectura debe ser placentera y motivadora



Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Interpretación: La mayoría de los encuestados (81%) está de acuerdo en que la lectura debería ser una actividad placentera y motivadora en su vida personal, con un 48% de acuerdo y un 33% muy de acuerdo; solo un 11% está en desacuerdo o muy en desacuerdo, mientras que el 8% restante es indiferente. Estos resultados destacan un consenso amplio sobre la importancia de que la lectura sea una actividad disfrutable y estimulante para promover un mayor compromiso y disfrute en la vida personal.

- 9) ¿Piensa usted que la lectura debería ser una actividad que se realice diariamente, tanto en casa como en la institución educativa?

Tabla 20

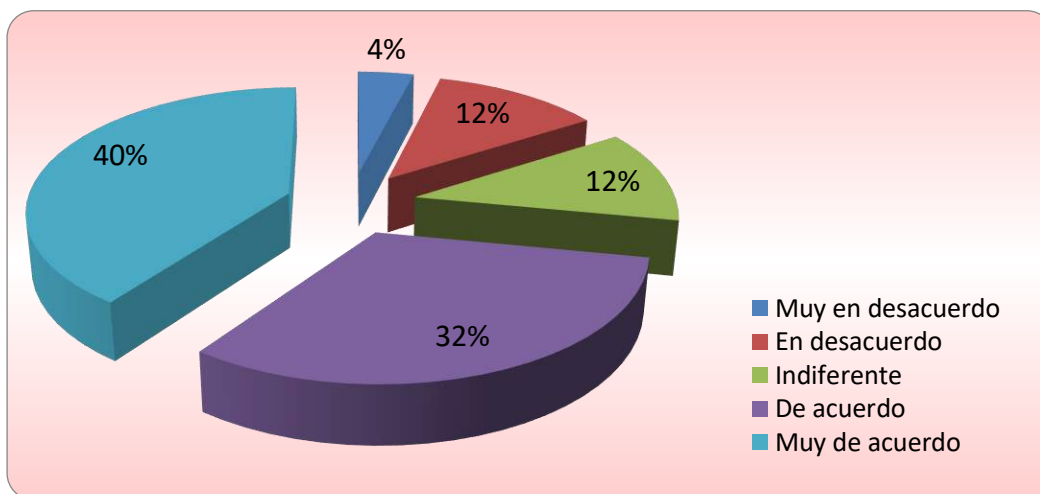
Lectura actividad diaria en casa e institución educativa

Ítem	N°	Escala	Frecuencia	Porcentaje
9	1	Muy en desacuerdo	5	4%
	2	En desacuerdo	13	12%
	3	Indiferente	13	12%
	4	De acuerdo	36	32%
	5	Muy de acuerdo	44	40%
Total			111	100%

Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Gráfico 13

Lectura actividad diaria en casa e institución educativa



Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Interpretación: La mayoría de los encuestados (77%) cree que la lectura debería realizarse diariamente, tanto en casa como en la institución educativa, con un 35% de acuerdo y un 42% muy de acuerdo; frente a un 16% está en desacuerdo o muy en desacuerdo, mientras que el 12% restante se muestra indiferente. Estos resultados indican un fuerte apoyo hacia la práctica de la lectura diaria en diversos contextos, resaltando su importancia percibida en el desarrollo personal y académico.

- 10) ¿ En su opinión personal, cree usted que el rol del docente, en la animación a la lectura, debería enfocarse en despertar y fomentar el deseo y el placer por la lectura entre los estudiantes?

Tabla 21

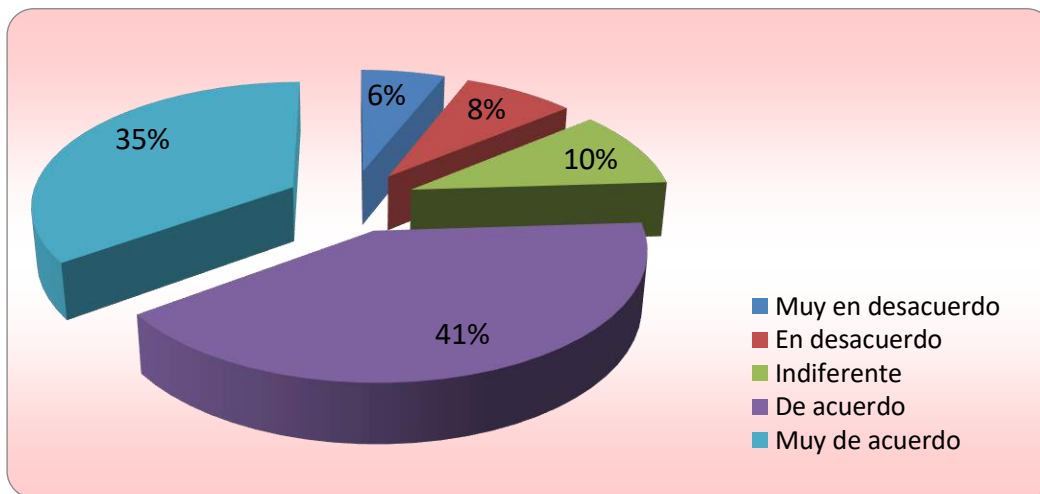
Docente debe despertar y fomentar el deseo y placer por la lectura

Ítem	N°	Escala	Frecuencia	Porcentaje
10	1	Muy en desacuerdo	6	6%
	2	En desacuerdo	9	8%
	3	Indiferente	11	10%
	4	De acuerdo	46	41%
	5	Muy de acuerdo	39	35%
Total			111	100%

Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Gráfico 14

Docente debe despertar y fomentar el deseo y placer por la lectura



Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Interpretación: La mayoría de los encuestados (76%) cree que el rol del docente en la promoción de la lectura debería enfocarse en despertar y fomentar el deseo y el placer de leer entre los estudiantes, con un 41% de acuerdo y un 35% muy de acuerdo; frente a un 14% que estuvo en desacuerdo o muy en desacuerdo, mientras que el 10% restante se mostró indiferente. Estos resultados subrayan la importancia que los participantes le atribuyen a que los docentes inspiren y motiven a los estudiantes para que disfruten de la lectura.

- 11) ¿ Considera usted que los padres y tutores deberían involucrarse en la animación a la lectura?

Tabla 22

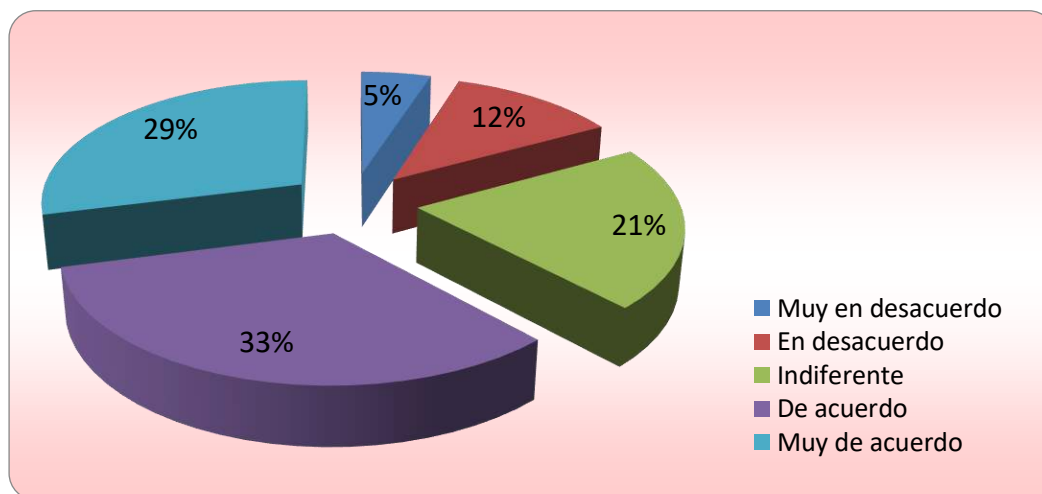
Padres y tutores involucrados en la animación a la lectura

Ítem	N°	Escala	Frecuencia	Porcentaje
11	1	Muy en desacuerdo	6	5%
	2	En desacuerdo	13	12%
	3	Indiferente	23	21%
	4	De acuerdo	37	33%
	5	Muy de acuerdo	32	29%
Total			111	100%

Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Gráfico 15

Padres y tutores involucrados en la animación a la lectura



Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Interpretación: La mayoría de los encuestados (66%) considera que los padres y tutores deberían involucrarse en la animación de la lectura, con un 33% de acuerdo y un 29% muy de acuerdo; frente a un 17% que aseveró estar en desacuerdo o muy en desacuerdo, mientras que el 21% restante se mostró indiferente. Estos resultados reflejan un fuerte apoyo hacia el involucramiento activo de padres y tutores en fomentar el hábito de la lectura, destacando su rol importante en el desarrollo lector de los estudiantes.

- 12) ¿ En su experiencia personal, visitar librerías, bibliotecas, ferias de libros ayuda a promover la práctica de la lectura enriqueciendo su relación con los libros?

Tabla 23

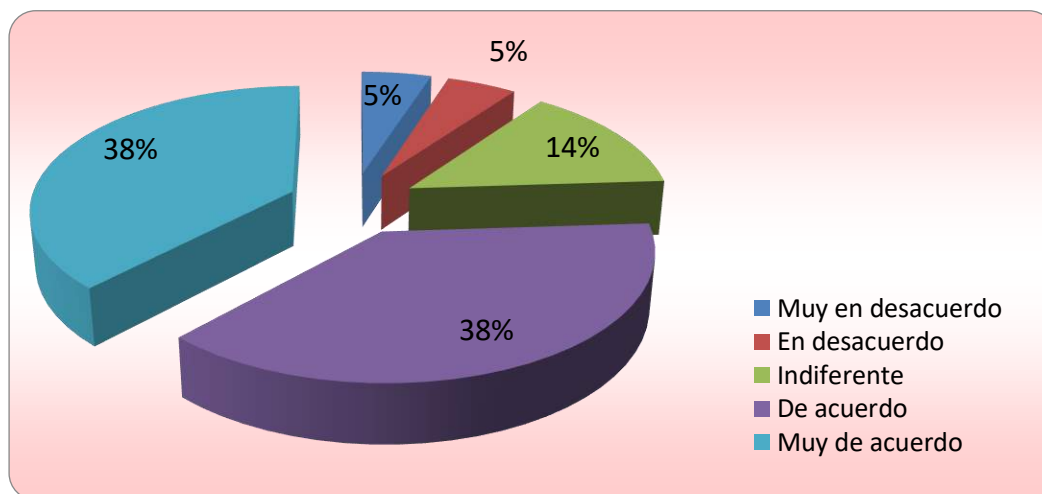
Visitar librerías, bibliotecas, ferias de libros ayuda a promover la práctica lectora

Ítem	N°	Escala	Frecuencia	Porcentaje
12	1	Muy en desacuerdo	5	5%
	2	En desacuerdo	6	5%
	3	Indiferente	16	14%
	4	De acuerdo	42	38%
	5	Muy de acuerdo	42	38%
Total			111	100%

Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Gráfico 16

Visitar librerías, bibliotecas, ferias de libros ayuda a promover la práctica lectora



Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Interpretación: La mayoría de los encuestados (76%) sostiene que visitar librerías, bibliotecas y ferias de libros contribuye a promover la práctica de la lectura y a enriquecer su relación con los libros, con un 38% de acuerdo y otro 38% muy de acuerdo; frente a un 10% que sostuvo estar en desacuerdo o muy en desacuerdo, mientras que el 14% restante se mostró indiferente. Estos hallazgos indican una amplia comprobación de la relevancia de estos lugares en el fomento de la lectura y en la conexión personal con los libros.

- 13) ¿ Concibe usted que es fundamental utilizar textos adecuados en la animación a la lectura para promover o estimular el interés y gusto por leer?

Tabla 24

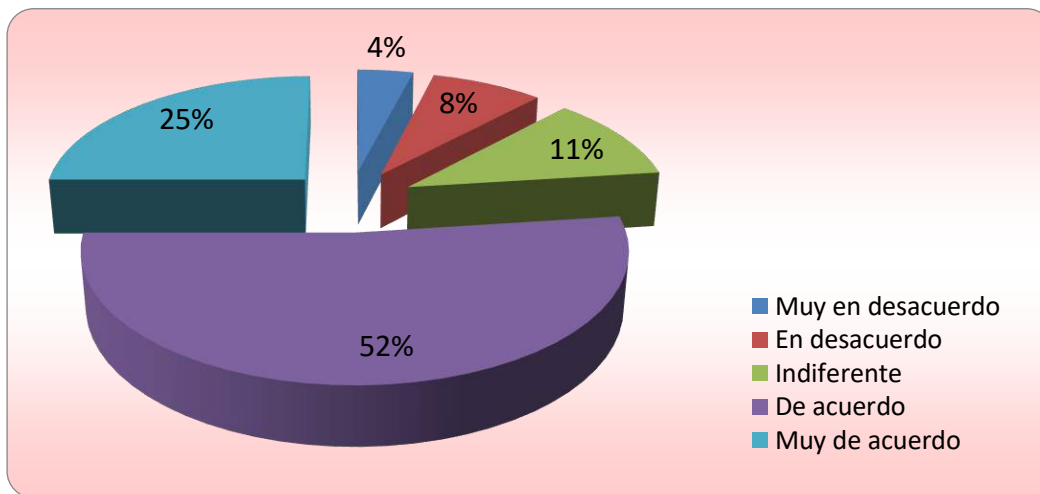
Textos adecuados estimulan el interés y gusto por leer

Ítem	N°	Escala	Frecuencia	Porcentaje
13	1	Muy en desacuerdo	4	4%
	2	En desacuerdo	9	8%
	3	Indiferente	12	11%
	4	De acuerdo	58	52%
	5	Muy de acuerdo	28	25%
Total			111	100%

Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Gráfico 17

Textos adecuados estimulan el interés y gusto por leer



Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Interpretación: La mayoría de los encuestados (77%) opina que es fundamental utilizar textos adecuados para estimular el interés y gusto por la lectura, con un 52% de acuerdo y un 25% muy de acuerdo; frente a un 8% que estuvo en desacuerdo o muy en desacuerdo y un 11% que se mostró indiferente. Estos resultados destacan la percepción generalizada de que la selección de textos apropiados es clave para promover la pasión por la lectura y mejorar la experiencia lectora.

- 14) ¿Estima usted que la lectura de novelas, cuentos o fábulas ha contribuido a desarrollar su gusto por la lectura así como enriquecer su relación con los libros?

Tabla 25

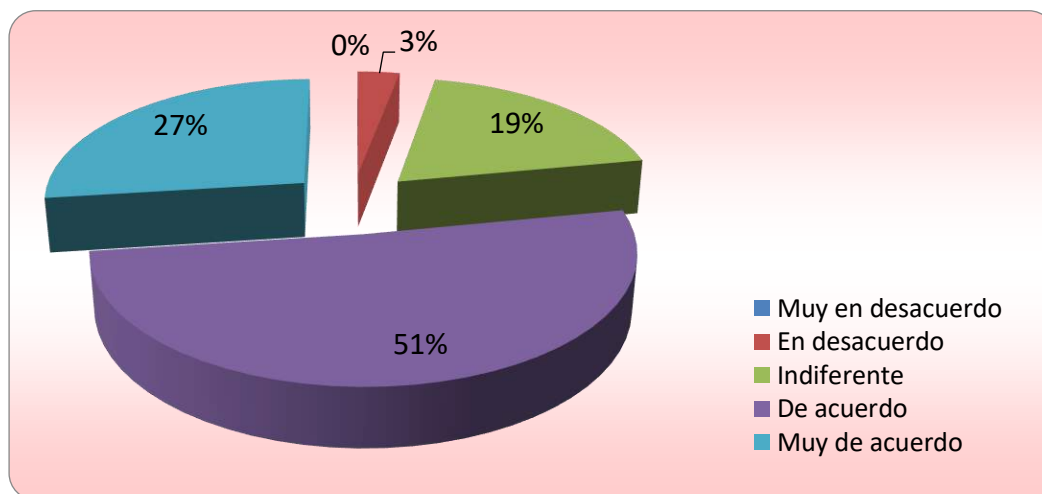
Lectura de novelas, cuentos o fábulas desarrolla gusto por la lectura

Ítem	N°	Escala	Frecuencia	Porcentaje
14	1	Muy en desacuerdo	0	0%
	2	En desacuerdo	3	3%
	3	Indiferente	21	19%
	4	De acuerdo	57	51%
	5	Muy de acuerdo	30	27%
Total			111	100%

Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Gráfico 18

Lectura de novelas, cuentos o fábulas desarrolla gusto por la lectura



Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Interpretación: La mayoría de los encuestados (78%) estima que la lectura de novelas, cuentos o fábulas ha contribuido a desarrollar su gusto por leer y enriquecer su relación con los libros, con un 51% de acuerdo y un 27% muy de acuerdo; frente a un 3% que estuvo en desacuerdo, y el 19% restante que se mostró indiferente. Estos resultados reflejan una fuerte creencia en el impacto positivo de estos géneros literarios en el desarrollo del interés y la conexión personal con la lectura.

- 15) ¿ Considera usted que el diseño de una Estrategia para la animación a la lectura basada en el uso de recursos digitales contribuye a despertar el gusto por leer de manera placentera y libre?

Tabla 26

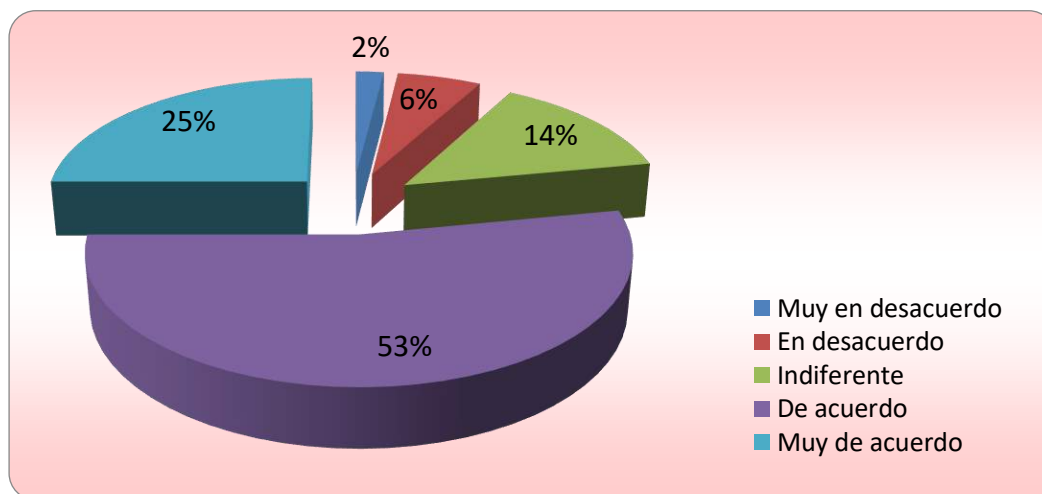
Diseño de una Estrategia para la animación a la lectura

Ítem	N°	Escala	Frecuencia	Porcentaje
15	1	Muy en desacuerdo	2	2%
	2	En desacuerdo	6	6%
	3	Indiferente	16	14%
	4	De acuerdo	59	53%
	5	Muy de acuerdo	28	25%
Total			111	100%

Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Gráfico 19

Diseño de una Estrategia para la animación a la lectura



Nota: Datos obtenidos de la Encuesta a estudiantes de Básica Superior

Interpretación: La mayoría de los encuestados (78%) considera que diseñar una guía de actividades para la promoción de la lectura basada en recursos digitales contribuiría a despertar el gusto por leer de manera placentera y libre, con un 53% de acuerdo y un 25% muy de acuerdo; frente a un 8% que estuvo en desacuerdo o muy en desacuerdo, el 14% restante se mostró indiferente. Estos resultados indican un apoyo considerable hacia la utilización de recursos digitales como herramientas efectivas para propiciar un interés genuino y disfrutable por la lectura.



Los resultados del diagnóstico determinaron que los docentes no planifican adecuadamente sus clases de Animación a la Lectura, tampoco utilizan recursos digitales en la misma, tan solo se limitan a desarrollar sus clases con elementos y estrategias tradicionales, por tanto, el aprendizaje se torna aburrido.

Ambos docentes entrevistados destacan la importancia de utilizar recursos digitales interactivos, como aplicaciones de lectura y plataformas de gamificación, para fomentar la lectura en estudiantes de básica superior. Estos recursos deben ser seleccionados por su capacidad de atraer la atención de los estudiantes, potenciar su comprensión lectora y promover el razonamiento crítico. Se valoran características como la personalización del contenido, la interactividad, y la integración de elementos visuales y lúdicos. Los docentes coinciden en que los recursos digitales son esenciales para desarrollar habilidades de lectura crítica y analítica, al facilitar una interacción dinámica con el texto y actividades que fomentan la reflexión y el análisis profundo.

Analizando los resultados obtenidos en la encuesta, revelan una clara preferencia por los e-books (76%) y la facilidad de acceso (80%) como motivadores principales para la lectura digital. El contenido multimedia (79%) y las explicaciones visuales (73%) son valorados por captar la atención y mejorar la comprensión. Los juegos educativos (93%) son las actividades digitales más atractivas, y el diseño visual (73%) es clave para mantener el interés. Los recursos digitales tienen un papel decisivo en la selección de lecturas (98%), y se recomiendan mejoras en accesibilidad y variedad de contenido. Los gráficos y estadísticas visuales (49%) son preferidos para seguir el progreso en la lectura.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Análisis de los resultados

Utilizando la Estadística Inferencial los resultados fueron analizados a través de la comprobación de hipótesis, para el efecto se empleó la prueba no paramétrica denominada “Chi cuadrado”, la cual permitió contrastar la variable independiente “Recursos Digitales” con la variable dependiente “Animación a la lectura”, así como “las dimensiones de la variable independiente con la variable dependiente” (véase Tabla 2).

Conviene recordar que la Prueba Chi Cuadrado es el estadígrafo de significación por excelencia a través del cual se puede comprobar las hipótesis, al ser puestas a prueba mediante sus indicadores, los mismos que al interrelacionarse instituye nuevas conexiones de causa y efecto; dicho de otra manera, es a través de ella que se obtiene información con la cual la hipótesis se puede aceptar o rechazar.

En la comprobación de Hipótesis se establece el siguiente criterio: “Si el nivel de significancia (p-valor) en la Chi Cuadrado, es menor a 0,05, se rechaza la Hipótesis Nula (H0) y se acepta la Hipótesis Alternativa (H1); mientras que, si es mayor a 0,05 se rechaza la Hipótesis Alternativa (H1) y se admite la Hipótesis Nula (H0)”.

Previamente, con los datos extraídos en la tabulación de las encuestas aplicadas a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte”, se procedió a elaborar una matriz de contingencia (véase Anexo 4).

Al contrastar la variable independiente con la variable dependiente, se procedió a plantear las siguientes hipótesis:

Hipótesis Nula (H0): El uso de recursos digitales no incide significativamente en la animación a la lectura de los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte.

Hipótesis Alternativa (H1): El uso de recursos digitales incide significativamente en la animación a la lectura de los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte.

Tabla 27
Uso de Recursos Digitales vs. Animación a la Lectura

Tabla cruzada Uso de Recursos Digitales*Animación a la Lectura

		Animación a la Lectura				Total	
		En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Muy de acuerdo		
Uso de Recursos Digitales	En desacuerdo	Recuento	0	2	0	0	2
		Recuento esperado	,0	,3	1,4	,3	2,0
		% del total	0,0%	1,8%	0,0%	0,0%	1,8%
	Indiferente	Recuento	1	6	9	3	19
		Recuento esperado	,3	2,9	13,0	2,7	19,0
		% del total	0,9%	5,4%	8,1%	2,7%	17,1%
	De acuerdo	Recuento	1	8	47	10	66
		Recuento esperado	1,2	10,1	45,2	9,5	66,0
		% del total	0,9%	7,2%	42,3%	9,0%	59,5%
	Muy de acuerdo	Recuento	0	1	20	3	24
		Recuento esperado	,4	3,7	16,4	3,5	24,0
		% del total	0,0%	0,9%	18,0%	2,7%	21,6%
Total	Recuento	2	17	76	16	111	
	Recuento esperado	2,0	17,0	76,0	16,0	111,0	
	% del total	1,8%	15,3%	68,5%	14,4%	100,0%	

Nota. Datos procesados mediante IBM SPSS

Tabla 28
Prueba de chi cuadrado del Uso de Recursos Digitales vs. Animación a la Lectura

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	20,647 ^a	9	,014
Razón de verosimilitud	17,250	9	,045
Asociación lineal por lineal	6,454	1	,011
N de casos válidos	111		

a. 11 casillas (68,8%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,04.

Nota. Datos procesados mediante IBM SPSS

Como el valor de significación asintótica (bilateral) observado es 0,014 siendo menor que 0,05 se rechaza la hipótesis nula, por tanto, se acepta la hipótesis alternativa: "El uso de recursos digitales incide significativamente en la animación a la lectura de los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal "Dra. Bertha Valverde de Duarte".

Al realizar el contraste de la primera dimensión "Propósito" con la variable "Animación a la Lectura", se planteó las siguientes hipótesis:

Hipótesis Nula (H0): El uso de recursos digitales no tiene como propósito desarrollar una adecuada animación a la lectura.

Hipótesis Alternativa (H1): El uso de recursos digitales tiene como propósito desarrollar una adecuada animación a la lectura.

Tabla 29

Propósito de los Recursos Digitales en la Animación a la Lectura

Tabla cruzada Propósito*Animación a la Lectura

		Animación a la Lectura				Total	
		En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Muy de acuerdo		
Propósito	Muy en desacuerdo	Recuento	0	0	1	0	1
		Recuento esperado	,0	,2	,7	,1	1,0
		% del total	0,0%	0,0%	0,9%	0,0%	0,9%
	En desacuerdo	Recuento	1	2	0	0	3
		Recuento esperado	,1	,5	2,1	,4	3,0
		% del total	0,9%	1,8%	0,0%	0,0%	2,7%
	Indiferente	Recuento	1	6	4	0	11
		Recuento esperado	,2	1,7	7,5	1,6	11,0
		% del total	0,9%	5,4%	3,6%	0,0%	9,9%
	De acuerdo	Recuento	0	6	34	6	46
		Recuento esperado	,8	7,0	31,5	6,6	46,0
		% del total	0,0%	5,4%	30,6%	5,4%	41,4%
	Muy de acuerdo	Recuento	0	3	37	10	50
		Recuento esperado	,9	7,7	34,2	7,2	50,0
		% del total	0,0%	2,7%	33,3%	9,0%	45,0%
	Total	Recuento	2	17	76	16	111
		Recuento esperado	2,0	17,0	76,0	16,0	111,0
		% del total	1,8%	15,3%	68,5%	14,4%	100,0%

Nota. Datos procesados mediante IBM SPSS

Tabla 30

Prueba chi cuadrado Propósito de los Recursos Digitales en la Animación a la Lectura

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	48,488 ^a	12	,000
Razón de verosimilitud	34,647	12	,001
Asociación lineal por lineal	21,650	1	,000
N de casos válidos	111		

a. 13 casillas (65,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,02.

Nota. Datos procesados mediante IBM SPSS

Como el valor de significación asintótica (bilateral) observado es 0,000 siendo menor que 0,05 se rechaza la hipótesis nula, por tanto, se acepta la hipótesis alternativa: "El uso de recursos digitales tiene como propósito desarrollar una adecuada animación a la lectura".

Al realizar el contraste de la dimensión "Competencias Digitales" con la variable "Animación a la Lectura", se planteó las siguientes hipótesis:

Hipótesis Nula (H0): El uso de recursos digitales no permite el desarrollo de competencias digitales para desplegar una adecuada animación a la lectura.



Hipótesis Alternativa (H1): El uso de recursos digitales permite el desarrollo de competencias digitales para desplegar una adecuada animación a la lectura.

Tabla 31

Competencias digitales vs. Animación a la Lectura

Tabla cruzada Competencia Digital*Animación a la Lectura

		Animación a la Lectura				Total		
		En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Muy de acuerdo			
Competencia Digital	Muy en desacuerdo	Recuento	1	3	0	0	4	
		Recuento esperado	,1	,6	2,7	,6	4,0	
		% del total	0,9%	2,7%	0,0%	0,0%	3,6%	
		En desacuerdo	Recuento	0	3	3	0	6
		Recuento esperado	,1	,9	4,1	,9	6,0	
		% del total	0,0%	2,7%	2,7%	0,0%	5,4%	
		Indiferente	Recuento	0	2	10	1	13
		Recuento esperado	,2	2,0	8,9	1,9	13,0	
		% del total	0,0%	1,8%	9,0%	0,9%	11,7%	
		De acuerdo	Recuento	1	5	40	6	52
		Recuento esperado	,9	8,0	35,6	7,5	52,0	
		% del total	0,9%	4,5%	36,0%	5,4%	46,8%	
	Muy de acuerdo	Recuento	0	4	23	9	36	
	Recuento esperado	,6	5,5	24,6	5,2	36,0		
	% del total	0,0%	3,6%	20,7%	8,1%	32,4%		
	Total	Recuento	2	17	76	16	111	
	Recuento esperado	2,0	17,0	76,0	16,0	111,0		
	% del total	1,8%	15,3%	68,5%	14,4%	100,0%		

Nota. Datos procesados mediante IBM SPSS

Tabla 32

Pruebas de chi-cuadrado Competencias digitales vs. Animación a la Lectura

	Pruebas de chi-cuadrado		Significación asintótica (bilateral)
	Valor	df	
Chi-cuadrado de Pearson	37,250 ^a	12	,000
Razón de verosimilitud	27,375	12	,007
Asociación lineal por lineal	17,984	1	,000
N de casos válidos	111		

a. 13 casillas (65,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,07.

Nota. Datos procesados mediante IBM SPSS

Como el valor de significación asintótica (bilateral) observado es 0,000 siendo menor que 0,05 se rechaza la hipótesis nula, por tanto, se acepta la hipótesis alternativa: "El uso de recursos digitales permite el desarrollo de competencias digitales para desplegar una adecuada animación a la lectura".

Al realizar el contraste de la dimensión "Diversidad" con la variable Animación a la Lectura, se plantearon las siguientes hipótesis:



Hipótesis Nula (H0): El uso de la gran diversidad de recursos digitales no incide en el desarrollo de una adecuada animación a la lectura.

Hipótesis Alternativa (H1): El uso de la gran diversidad de recursos digitales incide en el desarrollo de una adecuada animación a la lectura.

Tabla 33

Diversidad vs Animación a la lectura

Tabla cruzada Diversidad*Animación a la Lectura

		Animación a la Lectura				Total	
		En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Muy de acuerdo		
Diversidad	Muy en desacuerdo	Recuento	0	2	1	2	5
		Recuento esperado	,1	,8	3,4	,7	5,0
		% del total	0,0%	1,8%	0,9%	1,8%	4,5%
	En desacuerdo	Recuento	0	0	3	1	4
		Recuento esperado	,1	,6	2,7	,6	4,0
		% del total	0,0%	0,0%	2,7%	0,9%	3,6%
	Indiferente	Recuento	0	2	13	2	17
		Recuento esperado	,3	2,6	11,6	2,5	17,0
		% del total	0,0%	1,8%	11,7%	1,8%	15,3%
	De acuerdo	Recuento	1	4	28	2	35
		Recuento esperado	,6	5,4	24,0	5,0	35,0
		% del total	0,9%	3,6%	25,2%	1,8%	31,5%
	Muy de acuerdo	Recuento	1	9	31	9	50
		Recuento esperado	,9	7,7	34,2	7,2	50,0
		% del total	0,9%	8,1%	27,9%	8,1%	45,0%
Total	Recuento	2	17	76	16	111	
	Recuento esperado	2,0	17,0	76,0	16,0	111,0	
	% del total	1,8%	15,3%	68,5%	14,4%	100,0%	

Nota. Datos procesados mediante IBM SPSS

Tabla 34

Pruebas de chi-cuadrado Diversidad vs. Animación a la lectura

Pruebas de chi-cuadrado			Significación asintótica (bilateral)
	Valor	df	
Chi-cuadrado de Pearson	11,851 ^a	12	,458
Razón de verosimilitud	12,673	12	,393
Asociación lineal por lineal	,267	1	,605
N de casos válidos	111		

a. 13 casillas (65,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,07.

Nota. Datos procesados mediante IBM SPSS

Como el valor de significación asintótica (bilateral) observado es 0,458 siendo menor que 0,05 se rechaza la hipótesis alternativa, por tanto, se acepta la hipótesis nula: "El uso de la gran diversidad de recursos digitales no incide en el desarrollo de una adecuada animación a la lectura".

Al realizar el contraste de la dimensión “Frecuencia” con la variable Animación a la Lectura, se plantearon las siguientes hipótesis:

Hipótesis Nula (H0): La frecuencia de uso de los recursos digitales no incide en el desarrollo de una adecuada animación a la lectura.

Hipótesis Alternativa (H1): La frecuencia de uso de los recursos digitales incide en el desarrollo de una adecuada animación a la lectura.

Tabla 35

Frecuencia vs. Animación a la lectura

		Tabla cruzada Frecuencia*Animación a la Lectura				Total	
		Animación a la Lectura					
		En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Muy de acuerdo		
Frecuencia	Muy en desacuerdo	Recuento	0	2	1	2	5
		Recuento esperado	,1	,8	3,4	,7	5,0
		% del total	0,0%	1,8%	0,9%	1,8%	4,5%
	En desacuerdo	Recuento	0	0	3	1	4
		Recuento esperado	,1	,6	2,7	,6	4,0
		% del total	0,0%	0,0%	2,7%	0,9%	3,6%
	Indiferente	Recuento	0	2	13	2	17
		Recuento esperado	,3	2,6	11,6	2,5	17,0
		% del total	0,0%	1,8%	11,7%	1,8%	15,3%
	De acuerdo	Recuento	1	4	28	2	35
		Recuento esperado	,6	5,4	24,0	5,0	35,0
		% del total	0,9%	3,6%	25,2%	1,8%	31,5%
	Muy de acuerdo	Recuento	1	9	31	9	50
		Recuento esperado	,9	7,7	34,2	7,2	50,0
		% del total	0,9%	8,1%	27,9%	8,1%	45,0%
Total	Recuento	2	17	76	16	111	
	Recuento esperado	2,0	17,0	76,0	16,0	111,0	
	% del total	1,8%	15,3%	68,5%	14,4%	100,0%	

Nota. Datos procesados mediante IBM SPSS

Tabla 36

Pruebas de chi-cuadrado Frecuencia vs. Animación a la lectura

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	11,851 ^a	12	,458
Razón de verosimilitud	12,673	12	,393
Asociación lineal por lineal	,267	1	,605
N de casos válidos	111		

a. 13 casillas (65,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,07.

Nota. Datos procesados mediante IBM SPSS

Como el valor de significación asintótica (bilateral) observado es 0,458 siendo menor que 0,05 se rechaza la hipótesis alternativa, por tanto, se acepta la hipótesis nula: “La

frecuencia de uso de los recursos digitales no incide en el desarrollo de una adecuada animación a la lectura”.

Al realizar el contraste de la dimensión “Satisfacción” con la variable “Animación a la Lectura”, se plantearon las siguientes hipótesis:

Hipótesis Nula (H0): El uso de los recursos digitales no satisface el desarrollo de una adecuada animación a la lectura.

Hipótesis Alternativa (H1): El uso de los recursos digitales satisface el desarrollo de una adecuada animación a la lectura.

Tabla 37

Satisfacción vs. Animación a la lectura

		Tabla cruzada Satisfacción*Animación a la Lectura				Total	
		Animación a la Lectura					
		En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Muy de acuerdo		
Satisfacción	Muy en desacuerdo	Recuento	0	2	3	0	5
		Recuento esperado	,1	,8	3,4	,7	5,0
		% del total	0,0%	1,8%	2,7%	0,0%	4,5%
	En desacuerdo	Recuento	0	1	0	0	1
		Recuento esperado	,0	,2	,7	,1	1,0
		% del total	0,0%	0,9%	0,0%	0,0%	0,9%
	Indiferente	Recuento	1	6	6	3	16
		Recuento esperado	,3	2,5	11,0	2,3	16,0
		% del total	0,9%	5,4%	5,4%	2,7%	14,4%
	De acuerdo	Recuento	1	5	39	9	54
		Recuento esperado	1,0	8,3	37,0	7,8	54,0
		% del total	0,9%	4,5%	35,1%	8,1%	48,6%
Muy de acuerdo	Recuento	0	3	28	4	35	
	Recuento esperado	,6	5,4	24,0	5,0	35,0	
	% del total	0,0%	2,7%	25,2%	3,6%	31,5%	
Total	Recuento	2	17	76	16	111	
	Recuento esperado	2,0	17,0	76,0	16,0	111,0	
	% del total	1,8%	15,3%	68,5%	14,4%	100,0%	

Nota. Datos procesados mediante IBM SPSS

Tabla 38

Pruebas de chi-cuadrado Satisfacción vs. Animación a la lectura

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	21,892 ^a	12	,039
Razón de verosimilitud	19,564	12	,076
Asociación lineal por lineal	5,358	1	,021
N de casos válidos	111		

a. 13 casillas (65,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,02.

Nota. Datos procesados mediante IBM SPSS



Como el valor de significación asintótica (bilateral) observado es 0,039 siendo menor que 0,05 se rechaza la hipótesis nula, por tanto, se acepta la hipótesis alternativa: “El uso de los recursos digitales satisface el desarrollo de una adecuada animación a la lectura”.

3.2. Modelación de la Propuesta, destacando su estructura y originalidad

3.2.1. Presentación

La presente propuesta titulada “Estrategia Pedagógica de Animación a la Lectura con el uso de eXeLearning y otras Plataformas Digitales” se aplicó en los educandos del nivel básica superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte”, las misma que tiene como propósito animar y despertar el gusto por la lectura, sin presiones ni obligaciones de ningún tipo, sino que los estudiantes lean por placer simplemente.

De tal manera, que se procedió a seleccionar una serie de cuatro lecturas, estableciéndose en cada una de ellas, la respectiva planificación, en la que se destacan actividades en base al uso de recursos digitales, para los tres momentos de la lectura, esto es: prelectura, lectura y postlectura.

3.2.2. Objetivos

Objetivo General

- Mejorar la animación a la lectura en los estudiantes de básica superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte” a través de una adecuada planificación con el fin de despertar el gusto placentero de la lectura así como la motivación, participación y rendimiento académico.

Objetivos Específicos

- Seleccionar una serie de cuatro lecturas las cuales estarán disponibles en línea en las diferentes plataformas web seleccionadas para el efecto.
- Elaborar las respectivas planificaciones de cada una de las lecturas , estableciéndose sus respectivas actividades apoyadas con el uso de recursos digitales para sus respectivos momentos (antes, durante y después del proceso lector).
- Implementar la Estrategia Pedagógica de Animación a la Lectura con el uso de eXeLearning y otras plataformas digitales en los estudiantes de básica superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte” accediendo a los diferentes links de las diferentes actividades planificadas y programadas.



3.2.3. **Fundamentación de la Propuesta**

Esta propuesta tiene su fundamento en la Pedagogía Constructivista, en el aprendizaje activo, en el aprendizaje centrado en el estudiante y en el trabajo cooperativo.

Aprendizaje Activo: Este enfoque está fundamentado en las Teorías Constructivistas, los educandos asumen un papel participativo y dinámico como arquitectos de sus propios conocimientos. En este contexto, los docentes pasan de ser el eje central del proceso educacional a convertirse en facilitadores; en lugar de limitarse a impartir clases magistrales, se función se transforma en diseñar actividades que cautivan y comprometen a sus estudiantes en su propio aprendizaje. Estas actividades pueden incluir discusiones, debates, trabajos y talleres que les ayuden a profundizar en el objeto de estudio. Se emplean diversas estrategias, por ejemplo: el Aprendizaje Cooperativo, el Aprendizaje Basado en Problemas y el Aprendizaje Basado en Proyectos, entre otros, para promover un entorno de aprendizaje más enriquecedor y significativo.

Aprendizaje Centrado en el Estudiante: Este enfoque hace referencia a una perspectiva en torno a la inserción de estrategias que fomenten en los estudiantes el desarrollo de un eficaz aprendizaje. Estas iniciativas deben ser lideradas por la institución educativa, desarrolladas por el equipo docente. Además, deben reflejarse en los planes de estudio, conjuntamente con las actividades de aprendizaje, los métodos de evaluación, entre otros aspectos, integrándose de manera coherente en el currículo.

Aprendizaje Cooperativo: Este enfoque fomenta el trabajo en grupo entre los estudiantes, permitiéndoles llevar a cabo diversas actividades con el propósito de lograr fines de aprendizaje más complejos. En este contexto, los estudiantes desarrollan habilidades esenciales como la comunicación, el razonamiento crítico y la cooperación, elementos clave para la construcción del conocimiento en conjunto. Desde la perspectiva de la evaluación, el desempeño en las actividades cooperativas se considera tanto a nivel individual como grupal, reconociendo así el esfuerzo y la aportación de cada miembro del grupo.

Estos enfoques pedagógicos se centran en la utilización de herramientas digitales para impulsar la práctica educacional y motivar la atracción de los estudiantes por la lectura. La propuesta incorpora recursos interactivos que favorecen el aprendizaje autónomo y personalizado, adaptando los temas a las necesidades y ritmos propios de los estudiantes. Además, se integran elementos multimedia como videos, audiolibros y aplicaciones educativas, que estimulan la comprensión y el disfrute de las actividades de cada una de las lecturas. para asegurar una implementación efectiva con el uso adecuado de los recursos digitales, propiciando así una enseñanza más activa y participativa que potencia el desarrollo de habilidades lectoras en un entorno digital moderno.



3.2.4. Caracterización de la Propuesta

La propuesta se caracteriza por promover el gusto por la lectura en los educandos y convertirlos en asiduos lectores, basados en el manejo de los recursos digitales que están disponibles en los sitios web, haciendo uso de elementos interactivos y no de elementos tradicionales.

Las características de la propuesta “Estrategia Pedagógica de Animación a la Lectura con el uso de eXeLearning y otras plataformas digitales” la misma que se basa en la implementación de recursos digitales tendientes a desarrollar el gusto por la lectura en los estudiantes de básica superior, se incluyen:

- **Enfoque Mixto:** Se combina los métodos cualitativos y cuantitativos con miras hacia el desarrollo de una evaluación integral del impacto de los recursos digitales.
- **Recursos Digitales Diversos:** Incluye plataformas educativas, aplicaciones interactivas, libros electrónicos, audiolibros y recursos multimedia para enriquecer la experiencia de lectura.
- **Metodología Activa:** Ya que promueve que los educandos participen activamente en cada una de las actividades interactivas y prácticas en las que se integran los recursos digitales tendientes a desarrollar y fomentar un gusto por la lectura.
- **Evaluación Integral:** Implementa herramientas y criterios tanto cuantitativos como cualitativos para medir la eficacia de la propuesta.
- **Retroalimentación Continua:** Recoge y utiliza la retroalimentación de educandos y educadores, para ajustar y mejorar la Estrategia Pedagógica de Animación a la Lectura.
- **Plan de Implementación Gradual:** Incluye un cronograma detallado para la introducción y aplicación de los recursos digitales, con fases de monitoreo y ajuste.
- **Objetivos Claros y Medibles:** Establece metas definidas para potenciar la motivación y el rendimiento en la lectura, con indicadores de éxito muy bien definidos.

3.2.5. Estructura y dinámica de los componentes de la Propuesta

La propuesta se estructura de cuatro lecturas seleccionadas, las cuales para su implementación se elaboran sus respectivas planificaciones en las que prevalece la utilización de los recursos digitales así como de las diferentes plataformas virtuales.

Tabla 39

Listado de lecturas seleccionadas y sus autores

Lecturas	Autores
El Gato Negro (Cuento de terror)	Edgar Allan Poé
El Principito (Cuento)	Antoine de Saint-Exupéry.
¡El árbol de pañuelos! (Cuento)	Julio César Escoto Borjas
La manzana de la discordia (Mito)	Mariano Mataix Llorda

Nota. Elaboración propia de las autoras

Cada una de las lecturas se encuentra colgada en internet en una plataforma web para que se encuentren disponibles para los estudiantes puedan acceder a ellas. Cada lectura consta de una serie de estrategias, establecidas para cada uno de los momentos de la lectura, las cuales deben desarrollar haciendo uso de las diferentes plataformas seleccionadas. De la misma manera consta una evaluación para determinar o evaluar su comprensión lectora.

A continuación se presentan las planificaciones de cada una de las lecturas seleccionadas de esta propuesta, para el avance de la Animación a la Lectura con la implementación de recursos digitales de los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte”.

Tabla 40

Planificación de la lectura N° 1

Título de la Lectura:	“El Gato Negro”
Objetivo:	Analizar y comprender los elementos narrativos abordados en el texto “El Gato Negro” de Edgar Allan Poé.
Metodología:	Aprendizaje híbrido
Criterio de Evaluación:	Identifica información explícita y relevante que se encuentra en distintas partes del texto “El Gato Negro”.
Destrezas con Criterio de Desempeño:	Analizar el texto literario “El Gato Negro”. Aplicar las técnicas de comprensión lectora.
Estrategias Metodológicas	<p>Pre lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> Observar un breve video introductorio sobre el cuento y su autor. https://youtu.be/jBO-m3UYwKs?si=wHgJqJv8rZ4E1k9x Realizar una lluvia de ideas en MindMeister para que los estudiantes compartan sus conocimientos previos sobre el cuento. https://mm.tt/app/map/3357709574?t=kUhbT5F6vg

Lectura:

- Leer el texto “El Gato Negro”. alternando lectores.
- Escuchar el audiolibro de la lectura.
<https://youtu.be/Jph2AjAx7EI?si=kAALFqETadLmGFMe>
- Crear un Padlet en línea se les pide que escriban las ideas principales del cuento
<https://padlet.com/cesibelparedes624/ideas-del-cuento-el-gato-negro-i879jlx09p6ngh6e>

Post lectura:

- Crear una presentación multimedia en Canva sobre las ideas importantes del cuento.
- Presentar al resto de la clase, utilizando la herramienta Canva para mostrar sus hallazgos del cuento.
<https://www.canva.com/design/DAGK3Pfvkic/6vwU7gkbRDWQHjJeYY63xQ/edit>
- Resolver un cuestionario en quizizz con preguntas sobre el contenido y el análisis del cuento.
<https://quizizz.com/embed/quiz/6692f63020cc819a926240e5>
- Realizar una breve síntesis de los puntos más importantes tratados en la clase los estudiantes compartan sus reflexiones finales sobre el cuento.
<https://padlet.com/cesibelparedes624/caracter-sticas-del-cuentos-de-terror-el-gato-negro-x0rxzo83f6i8zjz>
- Utilizar herramientas como Educaplay para analizar y reforzar el contenido de la lectura y crear actividades interactivas.
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/20431119-quiz_sobre_el_gato_negro.html

Indicador de Evaluación:

Analiza el cuento “El Gato Negro” a partir de preguntas inferenciales.
Responde preguntas de tipo inferencial, valorativo – crítico.

Tabla 41

Planificación de la lectura N° 2

Título de la Lectura: El Principito (Capítulo XXI)	
Objetivo:	Analizar y comprender los elementos narrativos abordados en el Capítulo XXI del cuento “El Principito” de Antoine de Saint-Exupéry
Metodología:	“Aprendizaje híbrido”
Criterio de Evaluación:	Identifica información explícita y relevante que se encuentra en distintas partes del cuento “El Principito”.
Destrezas con Criterio de Desempeño:	Analizar el texto literario “El Principito”. Aplicar las técnicas de comprensión lectora.
Estrategias Metodológicas	<p>Pre lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escuchar y observar el video de la canción “Un amigo”. Prestar atención a la letra y a la melodía. https://www.youtube.com/watch?v=w6w8GrwJG_E ▪ Reflexionar en Grupo: Después de escuchar la canción, discutir las siguientes preguntas: ¿Qué significa para ustedes la palabra “amigo”?

Figura 79

Presentación del contenido de eXeLearning publicado en la web



3.2.6. Exigencias / requisitos / condiciones / criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance

En la fase de Planificación se deben considerar los siguientes aspectos:

- Investigar cómo las tecnologías digitales ejercen influencia en la motivación y comprensión lectora de los estudiantes. Este análisis debe involucrar la recolección de datos sobre el uso de estos recursos, la participación estudiantil y la efectividad en mejorar la comprensión, ajustando las estrategias pedagógicas según los hallazgos.
- Evaluar los equipos y software actuales para confirmar que son capaces de soportar el uso de nuevas herramientas digitales. Este examen determinará si es necesario actualizar o adquirir nueva tecnología para ofrecer un entorno de aprendizaje eficiente.
- Recolectar y analizar datos sobre cómo se usan y comprenden estas tecnologías en el aula, identificando aspectos que requieren mejorarse y diseñando estrategias para perfeccionar el uso y la efectividad de los recursos digitales en la educación.
- Realizar pruebas para entender cuán familiarizados están los estudiantes con estos recursos y usar esta información para desarrollar materiales educativos que respondan a sus necesidades, mejorando su capacidad para interactuar eficazmente con el contenido digital.
- Evaluar las dificultades de los estudiantes y crear estrategias que incluyan herramientas digitales específicas para mejorar sus habilidades lectoras, garantizando el desarrollo de competencias críticas en la lectura.

- Crear enfoques pedagógicos que utilicen recursos digitales para enriquecer la enseñanza de la lectura. Monitorear y ajustar estas estrategias de manera continua para asegurar que sean efectivas, adaptándose a las demandas de los estudiantes y optimizando el proceso de interaprendizaje.

En la fase de desarrollo se debe considerar los siguientes aspectos:

- Crear herramientas tecnológicas que capturen el interés de los alumnos y que se ajusten a los objetivos pedagógicos establecidos para la lectura. Utilizar plataformas de desarrollo digital para asegurar que estos recursos sean de alta calidad y funcionalidad, favoreciendo así un interaprendizaje más participativo, eficiente y eficaz.
- Examinar las recomendaciones, enfoques de autores y expertos en educación digital para adoptar las mejores estrategias para la implementación de recursos digitales en la animación a la lectura. Esta investigación proporcionará una base sólida para implementar herramientas digitales basadas en fundamentos teóricos y evidencia comprobada.
- Analizar las teorías sobre la implementación de recursos digitales en el medio educacional para identificar innovaciones y áreas de mejora. Esta evaluación permitirá ajustar y adaptar las herramientas digitales para satisfacer las necesidades actuales y optimizar el interaprendizaje de la lectura.
- Organizar y adaptar el contenido digital para ofrecer una experiencia de usuario efectiva y accesible. Asegurar que la plataforma esté diseñada para apoyar la enseñanza de la lectura de manera eficiente y fomentar un entorno educativo que estimule la activa participación de los educandos.

En la Fase Evaluativa, se deben considerar los siguientes aspectos:

Apreciar las opiniones y consejos de especialistas para establecer las prácticas más efectivas en la implementación de herramientas digitales para la animación a la lectura.

Esta investigación permitirá adaptar los recursos digitales a las necesidades educativas específicas, optimizando así su trascendencia en el desarrollo de hábitos lector de los educandos.

Analizar cómo los recursos digitales afectan el interés y el desempeño en la lectura de los alumnos, utilizando la evaluación de especialistas. Esto permitirá ajustar y perfeccionar la implementación de estos recursos, asegurando que se alineen con los objetivos educativos y satisfagan las necesidades específicas de los estudiantes.

3.2.7. Demostración

Para la demostración de esta propuesta, se procede con el desarrollo de la planificación de la Lectura N° 1 “El gato negro” de Edgar Allan Poe, para el efecto se pide a los estudiantes que accedan a la plataforma eXeLearning.

Figura 80

Pantalla de inicio de eXeLearning



Luego se procede a observar un video introductorio sobre el cuento “El gato negro” y su autor Edgar Allan Poe.

Figura 81

Captura de pantalla de video de “El gato negro” y su autor



3.2.8. Aplicación, implementación y evaluación de la Propuesta

Para su aplicación se debe desarrollar las clases en el laboratorio, en el cual debe haber el acceso al internet, para que los estudiantes accedan a las diferentes plataformas web en las que se encuentran las lecturas seleccionadas, así como las actividades y la correspondiente evaluación de la comprensión lectora.

Para su implementación se desarrolla de acuerdo a la planificación respectiva de cada una de las lecturas, en las que se desarrollan actividades para cada uno de los momentos de la lectura haciendo uso de las diferentes plataformas interactivas.

La evaluación se desarrolla en una plataforma web en la que con elementos interactivos, el estudiante contesta preguntas de Falso o Verdadero, así como escogiendo la respuesta correcta acerca de la lectura efectuada. Lo cual determina la comprensión estableciéndose una rubrica para ello.

Tabla 44

Rúbrica de evaluación de comprensión y gusto por la lectura.

Escala	Criterio
Excelente	Los estudiantes responden acertadamente todas las preguntas de cada una de las lecturas, determinando una total comprensión y agrado por la lectura.
Bueno	Los estudiantes responden acertadamente la mayoría de las preguntas de cada una de las lecturas, determinando una adecuada comprensión y agrado por la lectura.
Aceptable	Los estudiantes responden acertadamente algunas de las preguntas de cada una de las lecturas, determinando una parcial comprensión y agrado por la lectura.
Bajo	Los estudiantes responden incorrectamente a todas o a la mayoría de las preguntas en cada una de las lecturas, determinando una escasa comprensión y agrado por la lectura.

Nota. Elaboración propia

3.2.9. Recursos

En la ejecución de esta propuesta los recursos utilizados fueron:

- Laboratorio de computación
- Computadoras
- Internet
- Plataformas educativas
- Lecturas seleccionadas accesibles en diferentes plataformas web.
- Planificación de cada una de las lecturas seleccionadas.



- Actividades a desarrollar en la pre lectura, lectura y postlectura para cada lectura seleccionada.
- Evaluación de cada una de las lecturas en diferentes plataformas educativas.

3.2.10. Beneficiarios

Quienes se beneficiaron de esta propuesta fueron los estudiantes de básica superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte”, con quienes se compartió una selección de cuatro lecturas, debidamente planificadas para cada uno de los momentos que comprende la lectura (antes, durante y después) apoyadas con la utilización de herramientas digitales, con el propósito de estimular la atracción y el agrado por la lectura.

3.3. Validación de la Propuesta

La presente propuesta titulada “Estrategia Pedagógica de Animación a la Lectura con el uso de eXeLearning y otras Plataformas Digitales” fue implementada en los estudiantes de básica superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Bertha Valverde de Duarte”, fue revisada y evaluada por cinco profesionales expertos en educación con Grado de Magister, seleccionados por su idoneidad, es decir, se utilizó la “Técnica de Consulta a Juicio de Expertos”.

Para el efecto, se envió a cada uno de los expertos la Modelación de la Propuesta así como su respectiva Rúbrica de Evaluación, para que procedan a revisarla en forma independiente.

Luego de proceder a realizar el respectivo análisis, los expertos consultados coincidieron en señalar que la presente propuesta tiene una factibilidad positiva, pertinente de aplicarse para desarrollar el gusto por la lectura, en los estudiantes de básica superior de la institución objeto de estudio.

Cabe señalar, que los expertos consultados, en base a su experiencia docente, vertieron sus observaciones, consejos y recomendaciones, las cuales fueron incorporadas a la propuesta planteada previo a su implementación, lo que permitió que obtenga el carácter de factible en su aplicabilidad.

Los criterios escogidos fueron: claridad, funcionalidad, objetividad, actualidad, organización, suficiencia, intencionalidad, consistencia, coherencia, metodología, pertinencia.

Tabla 45

Validación de la propuesta por juicio de expertos

Validador	Formación	Experiencia	Lugar de trabajo
Domínguez Medina Luis	Magister en Educación Superior Doctor en Ciencias de la Educación, especialización de Lengua y Literatura	25 años	Universidad de Guayaquil
Monserrate Gualpa Jenny Mabel	Magister en Tecnología e Innovación Educativa	12 años	Escuela de Educación Básica Fiscal "Dra. Bertha Valverde de Duarte"
Kuon Pacheco Olanda Gisela	Master en Psicología Educativa	15 años	Escuela de Educación Básica Fiscal "Víctor Emilio Estrada Icaza"
Paredes Jimbo Héctor	Master Universitario en Formación Internacional Especializada del Profesorado Especialidad en Orientación Educativa	20 años	Unidad Educativa Fiscal "Eloy Ortega Soto"
Contreras Bermello Junior Fabricio	Master Universitario en Formación de Profesores de Secundaria de la República del Ecuador (Lengua Española y Literatura)	10 años	Escuela de Educación Básica Fiscal "Enrique Ibáñez Mora"

Nota. Elaboración propia

La escala de valoración para la validación de la presente propuesta "Estrategia Pedagógica de Animación a la Lectura con el uso de eXeLearning y otras Plataformas Digitales", es la siguiente:

Tabla 46

Escala de valoración para validación de la propuesta

Escala de valoración	Valoración
Inadecuada	1
Poco adecuada	2
Medianamente adecuada	3
Adecuada	4
Muy adecuada	5

Nota. Elaboración propia

Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

4. CONCLUSIONES

- Se identificaron enfoques pedagógicos que integran herramientas digitales de manera efectiva, se comprenden las ventajas y desafíos de su implementación, y se desarrollan estrategias para mejorar la experiencia lectora en un entorno digital. Esto también permite adaptar las prácticas educativas a las necesidades contemporáneas, optimizando el aprendizaje y fomentando una mayor autonomía en los estudiantes.
- Se determinó la situación actual en la Escuela “Dra. Bertha Valverde de Duarte” en referencia a la utilización de Recursos Digitales en la Animación a la lectura, de la cual se obtiene un diagnóstico claro de cómo se están utilizando estos recursos en el contexto educativo. Esto incluye identificar las prácticas actuales, evaluar la efectividad de las herramientas digitales disponibles, y reconocer las áreas de mejora o necesidades específicas. Con esta información, se pueden desarrollar estrategias y recomendaciones basadas en datos concretos para optimizar el uso de recursos digitales para incentivar la pasión y el agrado por la lectura.
- Se analizaron los procesos obteniéndose una visión detallada de las prácticas y metodologías empleadas. Esto incluye la evaluación de la eficacia de los recursos digitales en la promoción de la lectura, la identificación de las estrategias más efectivas y los desafíos encontrados. El análisis proporciona información valiosa sobre cómo los recursos digitales han influido en las tareas de animación a la lectura, para realizar ajustes y mejoras y con ello maximizar su impacto educativo.
- Se uso una plataforma digital para promover en los estudiantes el agrado por la lectura, obteniéndose varios beneficios significativos, al observar un incremento en el interés estudiantil por la lectura, ya que las plataformas digitales ofrecen un enfoque interactivo y atractivo. Además, se facilita la accesibilidad a una gran variedad de textos y recursos, lo que permite una rutina de lectura más personalizada y apropiada a las preferencias particulares. La implementación efectiva de estas plataformas también puede promover un aprendizaje más autónomo y fomentar habilidades digitales importantes para el futuro de los estudiantes.
- Se valoraron los recursos digitales más efectivos, por parte de personal experto, teniendo en cuenta su influencia en la formación de competencias lectoras, tales como la comprensión, la fluidez y la motivación. Esta valoración también permite ajustar y optimizar el uso de estos recursos, asegurando que se alineen con los requerimientos y estilos de aprendizaje de los estudiantes, tendientes a mejorar su rendimiento en la lectura.

5. RECOMENDACIONES

- Para integrar herramientas digitales de manera efectiva en la educación, es crucial identificar enfoques pedagógicos que no solo comprendan las ventajas y desafíos de su implementación, sino que también desarrollen estrategias específicas para mejorar la experiencia lectora en entornos digitales.
- Para perfeccionar la utilización de los recursos digitales en la Escuela “Dra. Bertha Valverde de Duarte” y mejorar el interés por la lectura, se recomienda analizar detalladamente las prácticas actuales y la efectividad de las herramientas digitales disponibles, identificar áreas que se requiera mejorar así como necesidades específicas, y desarrollar estrategias basadas en dichos datos.
- El análisis de los procesos ha ofrecido una visión detallada de las prácticas y metodologías empleadas, evaluando la utilidad de las herramientas digitales en la promoción de la lectura, identificando las estrategias más efectivas y los desafíos encontrados.
- Se recomienda el uso de plataformas digitales para alentar a los educandos a practicar la lectura, ya que se pueden obtener varios beneficios significativos, debido al enfoque interactivo y atractivo que ofrecen.
- Se debe valorar los recursos digitales más efectivos por personal experto, considerando su impacto en la formación de competencias lectoras, como la comprensión, fluidez y motivación.



6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aceituno, C., Silva, R., & Ugarte, S. (2021). *Métodos y Técnicas de la Investigación Contable*. Colección Bicentenario.
<https://repositorio.concytec.gob.pe/server/api/core/bitstreams/d590b8c3-110d-a806-5e6e-3bd3cb291018/content>
- Álvarez, M. (2021). *Recursos y materiales didácticos digitales*. División de Desarrollo Acadámico. Universidad San Carlos de Guatemala. <https://diged.usac.edu.gt/wp-content/uploads/2021/03/Diplomadoactualizacio%CC%81n-docente-marzo-2021-.pdf>
- Arcos, A. (17 de marzo de 2021). *Comprensión lectora: un desafío para alumnos y docentes*. Magisterio: <https://www.magisnet.com/2021/03/compression-lectora-un-desafio-para-alumnos-y-docentes/#comments>
- Area, M. (2019). *Guía para la producción y uso de materiales didácticos digitales*. Universidad de La Laguna. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/16086>
- Arias, F. (2016). *El Proyecto de Investigación*. Episteme.
<https://es.slideshare.net/slideshow/el-proyectedeinvestigacionfidiasarias7maedic2016pdf-compress/244852354>
- Arias, J. (2020). *Métodos de Investigación Online. Herramientas digitales para recolectar datos*.
https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2237/1/AriasGonzales_MetodosDeInvestigacionOnline_libro.pdf
- Armijos, A., Jarrín, C., Cabrera, H., Gómez, M., Pule, M., Guallasamín, P., . . . Albán, S. (2023). *Lineamientos para la generación de Recursos Educativos Digitales Abiertos*. Ministerio de Educación. https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2024/veda/lineamientos_para_la_generaci%C3%B3n_de_recursos_educativos_digitales_abiertos.pdf
- Barco, E., & Santos, E. (2022). Uso de recursos educativos digitales para mejorar las competencias pedagógicas en la enseñanza de Histori. *Episteme Koinonia*, 5(10), 4-28. <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1850>
- Barrero T., J. E. (2023). *Metodologías de la Investigación Científica. Un Enfoque Práctico*. Colecciones Culturales Editores Impresores.
https://www.academia.edu/95125508/metodolog%C3%8das_de_la_investigaci%C3%93n_cient%C3%8dfica_un_enfoque_pr%C3%81ctico?fbclid=iwy2xjawhdfaplehua2flbqixmaabhx7embrelxcmhf6qj-j5mvoa2dcaesnyplr_teue5flpningeatdxfh4ng_aem_y21cupizek2ixxfnktgcbq



- Barrero, J. (2022). *Apuntes sobre Metodologías de la Investigación Científica*. Colecciones Culturales Editores Impresores.
https://drive.google.com/file/d/1Bi4OZm2VNt7nNQEFdvLE_BQrFI3lzf4A/view
- Cabezas, E., Andrade, D., & Torres, J. (2018). *Introducción a la Metodología de Investigación Científica*. Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.
<https://repositoriobe.espe.edu.ec/server/api/core/bitstreams/cf45da37-8d9c-431d-b59d-2c6ec824ef74/content>
- Cadena, M., & Haro, M. (2022). *Recursos educativos digitales para educación infantil y su impacto en el proceso de enseñanza virtual*. (Tesis de Maestría), Universidad de Otavalo. <https://repositorio.uotavalo.edu.ec/server/api/core/bitstreams/091d4331-dd0c-482d-857b-5aac8a41bc06/content>
- Calle, G., & Gomez, M. (2020). El comportamiento lector en textos multimodales digitales en la básica primaria. *Panorama*, 14(27), 14-34.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15765/pnrm.v14i27.1518>
- Carneiro, R., Díaz, T., & Toscano, J. (Edits.). (2021). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Organización de los Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/55783.pdf>
- Castro, L., Garcia, S., Guanga, U., Tello, D., Molina, A., & Segovia, N. (2023). Actividades digitales asincrónicas para fortalecer el aprendizaje de estudiantes adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 10120-10135.
https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.6104
- Chama, G., Moreno, Z., Ruíz, M., Gonzáles, S., & Castillo, M. (2021). *Lineamientos y criterios de validación para la publicación de recursos educativos digitales*. Universidad Veracruzana. <https://www.uv.mx/afbg/files/2021/06/Lineamientos-y-criterios-de-validacio%CC%81n-para-la-publicacio%CC%81n-de-recursos-digitales-04junio2021.pdf>
- Constitución de la República del Ecuador*. (2008). Registro Oficial N° 449 octubre 20 del 2008.
<http://bivicce.corteconstitucional.gob.ec/site/php/level.php?lang=es&component=68>
- Corral, Y., Corral, I., & Franco, A. (2019). *La Investigación: Tipos, Normas, Acopio de Datos e Informe Final*. Fondo Editorial OPSU.
https://www.ispsn.org/sites/default/files/documentos-virtuais/pdf/la_investigacion_accion.pdf
- Cruz, M., Pozo, M., Aushay, H., & Arias, A. (2018). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque



- intercultural para el proceso de formación de los estudiantes. *E-Ciencias de la Información*, 9(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>
- Espíritu, F. (2019). *La enseñanza de la lectura y su incidencia en el desarrollo del comportamiento lector del 3er grado de Educación Primaria de la I.E. N° 20318 José Antonio Macnamara*. [Tesis de Maestría]. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/2650/ESPIRITU%20AYALA%20FINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fandiño, M., & Barbosa, N. (24 de agosto de 2021). *Recursos educativos digitales: una nueva forma de aprender y consumir contenido*. Red de Educación Continua de Latinoamérica y Europa: <https://recla.org/blog/recursos-educativos-digitales-una-nueva-forma-de-aprender-y-consumir-contenido/>
- García-Valcárcel, A. (2018). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza-aprendizaje*. Universidad de Salamanca.
<https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/Recursos%20digitales.pdf;jsessionid=1B223A126C9F913DD9F3B738E8F0F83E?sequence=1>
- Goitia, A. (2019). *Las Tic como recurso para promover la animación a la lectura en educación infantil*. Universidad del País Vasco.
https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/41360/TFG_AdrianGoitiaCuesta.pdf?sequence=2
- Great Little People. (6 de febrero de 2024). *Great Little People*. Beneficios de los recursos educativos digitales: https://www.greatlittlepeople.com/blog/beneficios-de-los-recursos-educativos-digitales?d3d6af7e_page=19
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill.
https://toaz.info/viewer/web/viewer.html?file=https%3A%2F%2Ftoaz.info%2Fdocdownloadv2-metodologia-de-la-investigacion-las-rutas-cuantitativa-cualitativa-y-mixta-pr_10a31d49fbbad832458c78022878bc54%3Fdata_code%3Dec7e33c76d16ce5b0d0f93d5a01e86ce#page=1&zoom
- Lema, P. (2020). *Estrategias para el desarrollo de la Comprensión Lectora*. [Tesis de Maestría]. Universidad Técnica de Cotopaxi.
<https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/9debe6e1-f0cc-42b7-af95-44f88a8185bf/content>
- Lerma, H. (2022). *Metodología de la investigación. Propuesta, Anteproyecto y Proyecto*. ECOE Ediciones.



https://www.google.com.ec/books/edition/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n/Y1SGEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1

Ley Orgánica de Educación Intercultural. (19 de abril de 2021).

<https://doi.org/https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>

Loja, P. (2023). *Uso de recursos digitales educativos como estrategia metodológica para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura en niños y niñas de básica elemental de la Fundación Salesiana Paces, año 2022*. Universidad Politécnica Salesiana.

<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24612>

Maila, C., & Bedón, A. (2022). Estrategias didácticas para la animación a la lectura: análisis de aplicación en las prácticas pre-profesionales. *Revist Vínculos ESPE*, 7(2), 107-122. <https://doi.org/https://doi.org/10.24133/vinculosespe.v7i2.2531>

Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2022). *Encuesta de Hábitos Lectores, Prácticas y Consumos Culturales*. <https://siic.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/sites/28/2022/06/Bolet%C3%ADn-EHLPRACC-14062022.pdf>

Ministerio de Educación. (2021). *Política Educativa para el fomento de la lectura “Juntos Leemos”*. Ministerio de Educación. https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2022/juntos_leemos/Politica-Juntos-leemos.pdf

Ministerio de Educación. (2023a). *Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-MINEDUC-2023-00008-A*. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/03/MINEDUC-MINEDUC-2023-00008-A.pdf>

Ministerio de Educación. (2023b). *Lineamientos específicos para la implementación de la hora de animación a la lectura*. Ministerio de Educación.

https://doi.org/https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2023/Sala%20de%20profes/Lineamientos_para_la_hora_pedagogica_de_Animacion_lectura.pdf

Miranda, E., & Cajamarca, M. (2022). Uso de Recursos Educativos Digitales para la enseñanza de la Química. *Revista Minerva*, 3(4), 59-69.

<https://doi.org/https://doi.org/10.53591/minerva.v3i4.726>

Monsalve, E., & Valderrama, A. (2022). *Criterios para valorar herramientas TIC para la creación de Recursos Educativos Digitales*.

<https://www.mindomo.com/es/mindmap/criterios-para-valorar-herramientas-tic-para-la-995745566e904216a1954df3570e274d>



- Mora, B., Basurto, J., Rosales, F., Reyna, D., & Cedeño, M. (2023). Recursos Didácticos en Centros Educativos de Ecuador. *Ciencia Latina*, 7(6), 5600-5618.
https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9105
- Moreira, G. (2021). *Recursos digitales para fomentar la animación lectora en los estudiantes de la básica elemental de la Unidad Educativa Manabí*. [Tesis de Maestría]. Universidad San Gregorio de Portoviejo.
<https://revistas.itsup.edu.ec/index.php/sinapsis/article/view/458/1051>
- Mosquera, E., Agudelo, M., Ramírez, N., & Salas, R. (2022). *El uso de herramientas educativas digitales para el fortalecimiento de habilidades lectoras en los estudiantes del grado 11º de la Institución Educativa San Francisco de Asís, Apartadó-Antioquia*. [Tesis de Maestría]. Universidad de Cartagena.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.57799/11227/11584>
- Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe de la UNESCO. (2021). *Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE) 2019. Reporte Nacional de Resultados: Ecuador*. UNESCO.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380246>
- Ormeño, T. (2019). *Técnicas de lectura y comprensión lectora en estudiantes del I Ciclo del Instituto Superior Técnico "Sergio Bernales"*. Universidad Cesar Vallejo.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/40581>
- Ortega, M. (2023). *Guía de herramientas didácticas digitales para niños, niñas y docentes de Educación Básica Media del sector rural*. [Tesis de Maestría]. Universidad del Azuay.
<https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/12805/1/18318.pdf>
- Pérez, I. (2022). *Plan Lector de Literatura Juvenil: Leyendo qué es Gerundio*. [Tesis de Maestría]. Universidad de Jaén. <https://crea.ujaen.es/handle/10953.1/18230>
- Posada, F. (2022). *Diseño de Recursos digitales Educativos*. Canaltic.com:
<https://canaltic.com/blog/?p=889>
- Real Academia Española. (2024). *Diccionario de la Lengua Española*. <https://dle.rae.es>
- Roco, A., Flores, S., Olgún, M., & Maureira, N. (2024). Alpha de cronbach y su intervalo de confianza. *Nutrición Hospitalaria*, 41(1), 270-271.
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.20960/nh.04961>
- Rubic. (2023). *Recursos Digitales*. Universidad de Navarra:
https://www.unav.edu/documents/19205897/33678485/herramientas_recursos_digitales.pdf
https://www.unav.edu/documents/19205897/33678485/herramientas_recursos_digitales.pdf/



Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2019). *Manual de Términos en Investigación Científica, Tecnológica y Humanística*. Universidad Ricardo Palma.

<https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

Sánchez, M. (2022). *Del silencio a la acción. Animación a la lectura y prácticas con las TIC, como experiencias de participación y creatividad, en la Formación Profesional*. [Tesis Doctoral]. Universidad de Granada. <https://hdl.handle.net/10481/76846>

SmowlTech. (22 de noviembre de 2023). *Plataformas educativas digitales: tipos y ventajas que aportan*. <https://smowl.net/es/blog/plataformas-educativas-digitales/>

UIS. (2017). *Más de la mitad de niños y adolescentes en el mundo no está aprendiendo*.

Instituto de Estadística de la UNESCO (UIS). Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

<https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-2017-sp.pdf>

UNEMI. (2020). *Introducción a la Comunicación Académica*. Universidad Estatal de Milagro.

https://sga.unemi.edu.ec/media/archivocompendio/2022/07/13/archivocompendio_202271374322.pdf

UPEL. (2016). *Manual de Trabajos de Grado, de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

<https://bvs.minsa.gob.pe/local/MINSA/3993.pdf>

Valdez, J. (2021). Comprensión lectora y rendimiento académico. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 626-645. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1728>

Villegas, A. (21 de enero de 2024). *Introducción a los recursos digitales abiertos*.

<https://adrianvillegasd.com/introduccion-a-los-recursos-digitales-abiertos/>