



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES DE APRENDIZAJE

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES DE APRENDIZAJE**

TEMA

Estrategia Didáctica mediada por narrativas digitales para mejorar habilidades de lectoescritura en Lengua y Literatura en estudiantes de Séptimo Grado.

Autor/es:

Espinoza Becerra Yadira del Rosario

González Merchán Olga Alexandra

Tutor/a:

PHD. Jaquelina Edith Noriega

ECUADOR

Ecuador, 2024



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

Con profundo agradecimiento y amor dedico este trabajo a mi familia, cuyo amor y apoyo han sido fundamentales para la culminación de este proyecto. A mis hijos, quienes con su paciencia y comprensión me han motivado a seguir adelante y cumplir mis sueños. A mi nieto, cuya presencia llena mi vida de alegría. A mi esposo, mi compañero de vida, por su constante apoyo y aliento. Y a mi madre, cuyo ejemplo de fortaleza y perseverancia ha sido mi inspiración.

Este logro es nuestro. Gracias por ser mi fortaleza, mi alegría y mi mayor motivación.

Yadira del Rosario Espinoza Becerra.

Con gratitud infinita, dedico este logro a mi familia, quienes con su amor y apoyo incondicional me impulsaron en cada paso de este camino.

Y finalmente, a mí misma, por la perseverancia, el esfuerzo y la fe en que este sueño podría hacerse realidad. Este logro es un recordatorio de que, con dedicación y constancia, todo es posible.

Olga Alexandra González Merchán



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecemos a Dios, quien ha sido nuestra guía, fortaleza y fuente de sabiduría en cada paso de este camino. Su amor infinito y su gracia me han sostenido en los momentos de mayor desafío y me han permitido alcanzar este logro.

A nuestra directora de tesis, por su invaluable orientación, paciencia y compromiso. Su dedicación y profesionalismo han sido fundamentales para culminar este trabajo. Gracias por compartir su conocimiento y por creer en nuestra capacidad para superar cada obstáculo.

A los docentes que, a lo largo de esta maestría, no solo nos brindaron su conocimiento, sino también su ejemplo. Sus enseñanzas han dejado una huella imborrable en nuestra vida profesional y personal.

A nuestras familias, nuestro pilar y mayor motivación. Gracias por su amor incondicional, su apoyo constante y su paciencia durante este proceso. Su fe en nosotras y sus palabras de aliento nos impulsaron a seguir adelante incluso en los momentos más difíciles. A todos ustedes, nuestro más profundo agradecimiento por ser parte de este sueño hecho realidad.

Yadira del Rosario Espinoza Becerra

Olga Alexandra González Merchán



La Universidad para todos



RESUMEN

La presente investigación analiza las deficiencias en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes de Séptimo Grado en la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Teresita, ubicada en Celica, Loja. Estas dificultades afectan directamente su formación integral, ya que la lectoescritura no solo es clave para comprender textos, sino también para expresar ideas de manera clara y organizada. En contextos educativos como el de esta institución, estos desafíos se agravan debido a factores socioculturales y económicos, lo que demanda estrategias pedagógicas innovadoras para abordar la problemática de manera efectiva.

Se observa una marcada desigualdad en las competencias de lectura y escritura. Esto impacta negativamente en el avance académico equitativo de los estudiantes. Frente a esta realidad, surge la necesidad de diseñar estrategias innovadoras que aprovechen los recursos tecnológicos y respondan a las particularidades del entorno educativo. En este contexto, las narrativas digitales se presentan como una herramienta pedagógica poderosa, capaz de motivar a los estudiantes, promover la participación activa y mejorar sus habilidades de lectoescritura.

Esta investigación propone una estrategia didáctica mediada por narrativas digitales centrada en la unidad de *Leyendas* de la asignatura de Lengua y Literatura. A través de la integración de texto, imágenes, audio y video, los estudiantes no solo consumen contenido, sino que también crean sus propias historias, fomentando su imaginación y creatividad. La metodología empleada combina métodos teóricos como el análisis y la síntesis, el inductivo-deductivo, mientras que la observación y la revisión documental son los principales métodos empíricos además un enfoque mixto que incluye encuestas y entrevistas para diagnosticar necesidades y evaluar resultados. La estrategia no solo busca fortalecer las competencias lectoras y escritoras, sino también desarrollar habilidades cognitivas y tecnológicas esenciales para el siglo XXI, contribuyendo al crecimiento personal y académico de los estudiantes.

Palabras clave: Lectoescritura, narrativas digitales, estrategias didácticas, educación, tecnología.





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ABSTRACT

This research analyzes the deficiencies in the literacy skills of Seventh Grade students in the Santa Teresita Fiscomissional Educational Institution, located in Celica, Loja. These difficulties directly affect their comprehensive training, since reading and writing is not only key to understanding texts, but also to expressing ideas in a clear and organized way. In educational contexts such as that of this institution, these challenges are aggravated due to sociocultural and economic factors, which demands innovative pedagogical strategies to address the problem effectively. A marked inequality in literacy skills is observed. This negatively impacts students' equitable academic advancement. Faced with this reality, there is a need to design innovative strategies that take advantage of technological resources and respond to the particularities of the educational environment. In this context, digital narratives are presented as a powerful pedagogical tool, capable of motivating students, promoting active participation and improving their literacy skills. This research proposes a didactic strategy mediated by digital narratives focused on the Legends unit of the Language and Literature subject. Through the integration of text, images, audio, and video, students not only consume content, but also create their own stories, fostering their imagination and creativity. The methodology used combines theoretical methods such as analysis and synthesis, inductive-deductive, while observation and documentary review are the main empirical methods, in addition to a mixed approach that includes surveys and interviews to diagnose needs and evaluate results. The strategy not only seeks to strengthen literacy skills, but also to develop cognitive and technological skills essential for the 21st century, contributing to the personal and academic growth of students.

Keywords: Literacy, digital narratives, didactic strategies, education, technology.



La Universidad para todos



ÍNDICE GENERAL

CARATULA	I
FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.	II
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).	III
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES).....	IV
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS.....	V
DEDICATORIA.....	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
RESUMEN	VIII
ABSTRACT	IX
ÍNDICE GENERAL.....	X
ÍNDICE DE TABLAS.....	XIV
ÍNDICE DE FIGURAS	XV
LISTADO DE ANEXOS	XVI
INTRODUCCIÓN.....	1
Justificación	2
Planteamiento del problema.....	3
Precisión del tema.....	4
Objeto de investigación	4
Objetivo General.....	5
Preguntas científicas	5
Declaración de las variables.....	5
Objetivos Específicos:	5
Declaración del tipo de investigación.....	6
Métodos teóricos:.....	6
Métodos empíricos:.....	7
Declaración de la población y muestra	7
Principales aportes	8





Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica	8
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	10
1.1. Antecedentes Históricos	10
1.2. Fundamentos psicológicos y pedagógicos	13
1.3. Habilidades de la Lectoescritura	15
1.4. Estrategias prácticas para docentes	18
1.5. Bases normativas y legales	20
1.5.1. Perfil del Subnivel de Educación General Básica Media	20
1.6. Narrativas digitales	23
1.7. Estrategias digitales como herramientas didácticas	26
1.8. Integración de las TIC en la educación	26
1.9. Enseñanza de las Habilidades de Lectoescritura mediadas por narrativas digitales en la asignatura de Lengua y Literatura	28
1.10. Análisis Crítico	30
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	33
2.1. Conceptualización y Operacionalización de las Variables	33
2.2. Enfoque de la investigación	34
2.3. Alcance de la investigación	35
2.4. Declaración y Justificación del Tipo de Investigación	35
2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	36
2.5.1. Métodos empíricos	36
2.5.2. Método de Análisis y Síntesis	37
2.5.3. Método Sistémico Estructural Funcional	37
2.5.4. Método Estadístico:	37
2.6. Instrumentos Derivados de la Metodología Seleccionada	38
2.7. Delimitación de la Población y Muestra	38
2.8. Estrategia Metodológica Investigativa	39





2.9.	Presentación de los Resultados de Estudio Diagnóstico.....	39
2.10.	Análisis de la entrevista a Docentes.....	50
2.11.	Etapas del Estudio teórico.....	51
	Etapas del Proceso Investigativo.....	51
2.11.1.	Etapa de Diagnóstico Inicial.....	51
2.11.2.	Modelación de la Propuesta.....	52
2.11.3.	Etapa de Validación Final.....	52
2.11.4.	Análisis de los Resultados de la Etapa de Diagnóstico Inicial.....	53
2.11.5.	Conclusión del Diagnóstico.....	53
	CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	55
3.1.	Modelación de la Propuesta.....	55
3.2.	Fundamentación de la propuesta.....	55
3.2.	Propósitos de la propuesta.....	56
3.3.	Caracterización de la propuesta.....	57
3.4.	Estructura y dinámica de la propuesta.....	57
3.4.1.	Propuesta Virtual que Complementa la Propuesta Presencial.....	57
3.4.2.	Módulo 1: Introducción a las Leyendas Ecuatorianas.....	60
3.4.3.	Módulo 2: Lectura y Análisis de Leyendas Interactivas.....	62
3.4.4.	Módulo Creación de una Leyenda - Primera Parte del Proyecto Final.....	63
3.4.5.	Evaluación Módulo 4: Creación de Leyendas Digitales - Segunda Parte del Proyecto Final.....	64
3.5.	Condiciones de la propuesta.....	67
3.6.	Beneficiarios de la Propuesta.....	69
3.7.	Validación de la Propuesta.....	69
3.8.	Instrumentos para la validación de la propuesta.....	70
3.9.	Análisis de Resultados.....	71
3.9.1.	Estructura del Curso y Módulos.....	71
3.9.2.	Entorno de Aprendizaje virtual que acompaña a la propuesta presencial.....	71





3.9.3. Materiales Digitales en el Módulo 1	71
3.9.4. Foro Creativo en el Módulo 2	72
3.9.5. Creación de Leyendas Digitales en Módulos 3 y 4	72
3.9.6. Elementos de Gamificación.....	72
3.9.7. Recursos Complementarios	72
3.9.8. Evaluación Continua	73
CONCLUSIONES.....	75
RECOMENDACIONES	76
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	78
ANEXOS	83

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Marco Curricular Competencia del Subnivel de Educación General Básica Media.....	21
Tabla 2 Variable dependiente: “Habilidades de lectoescritura en Lengua y Literatura”	33
Tabla 3 Variable independiente: Estrategia didáctica mediada por narrativas digitales	34
Tabla 4 Frecuencia de uso de aparatos electrónicos.....	39
Tabla 5 Conexión a internet en casa.....	41
Tabla 6 Recursos en la computadora o tablet para estudiar	42
Tabla 7 Usos videos o animaciones para entender	43
Tabla 8 El uso de la tecnología ayuda a aprender	44
Tabla 9 Aprender con libros o con videos	45
Tabla 10 Tecnología en los profesores	46
Tabla 11 Preferencia entre leer un libro o ver un video	47
Tabla 12 Las historias o cuentos en la computadora	48
Tabla 13 Las historias en la computadora ayudan a aprender	49





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Frecuencia de uso de aparatos electrónicos	40
Figura 2 Conexión a internet en casa.....	41
Figura 3 Recursos en la computadora o tablet para estudiar	42
Figura 4 Usos videos o animaciones para entender.....	43
Figura 5 El uso de la tecnología ayuda a aprender	44
Figura 6 Aprender con libros o con videos	45
Figura 7 Tecnología en los profesores.....	46
Figura 8 Preferencia entre leer un libro o ver un video	47
Figura 9 Las historias o cuentos en la computadora.....	48
Figura 10 Las historias en la computadora ayudan a aprender.....	49
Figura 11 Cronograma.....	58
Figura 12 Inicio	60
Figura 13 Modulo 1	60
Figura 14 Introducción a las Leyendas Ecuatorianas	61
Figura 15 Lectura y análisis de Leyendas Interactivas.....	62
Figura 16 Creación de una leyenda	64
Figura 17 Creación de Leyendas digitales.....	65
Figura 18 Evaluación continua y resultados.....	67
Figura 19 Administrador de Moodle.	68
Figura 20 Presentación	68





Figura 21 Mis cursos	69
Figura 22 Distribución de respuestas.....	73
Figura 23 Cuadro de datos.....	74

LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1 Prueba Diagnóstica de Lectoescritura.....	79
Anexo 2 Presentación de la entrevista realizada a los Docentes	80
Anexo 3 Encuesta dirigida a estudiantes	81
Anexo 4 Validación de la propuesta.....	82





INTRODUCCIÓN

El desarrollo de habilidades de lectoescritura es fundamental en la formación integral de los estudiantes, ya que permite no solo la comprensión de textos, sino también la expresión clara de ideas y pensamientos. Sin embargo, en muchos contextos educativos, este proceso enfrenta desafíos significativos, especialmente en Instituciones que atienden a poblaciones diversas y con diferentes niveles de desarrollo académico. Tal es el caso de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Teresita, ubicada en la parroquia Celica, en el cantón del mismo nombre, en la provincia de Loja, Ecuador.

En esta Institución, los estudiantes de Séptimo Grado presentan una marcada heterogeneidad en sus habilidades de lectoescritura, influenciada por factores socioculturales y económicos propios de las cuatro parroquias y barrios que conforman el cantón Celica. Este fenómeno refleja un problema educativo a nivel macro, que afecta a gran parte de la población estudiantil en Ecuador, donde las brechas en la adquisición de competencias lectoras y escritoras se hacen evidentes en contextos rurales o de menor acceso a recursos educativos. A nivel micro, en la Unidad Educativa Santa Teresita, estas dificultades se manifiestan en la diversidad de niveles de comprensión lectora y producción escrita entre los estudiantes, lo que impide que todos avancen de manera equitativa.

Ante esta situación, se considera esencial el diseño de estrategias didácticas innovadoras que no sólo respondan a las necesidades educativas de los estudiantes, sino que también aprovechen los recursos tecnológicos disponibles en el contexto actual. En este sentido, el uso de narrativas digitales surge como una herramienta pedagógica efectiva, capaz de motivar a los estudiantes, fomentar la participación activa y fortalecer sus habilidades de lectoescritura. A partir de este enfoque, el presente trabajo de investigación propone diseñar una estrategia didáctica basada en narrativas digitales para mejorar las competencias de lectoescritura de los estudiantes de Séptimo Grado en la asignatura de Lengua y Literatura.

El diseño de esta propuesta no solo busca mejorar las habilidades académicas, sino también adaptarse a las particularidades del entorno educativo y sociocultural de los estudiantes, favoreciendo su desarrollo integral y su capacidad de comunicación efectiva en un mundo cada





vez más digitalizado. En este sentido, se enfatiza que “la lectura es un hábito de comunicación que permite desarrollar los pensamientos cognitivos e interactivos de cualquier lector, el leer permite construir con facilidad nuevos conocimientos” (Zeas, 2024, p. 1).

Según la autora, la lectura no solo fomenta el crecimiento cognitivo e interactivo de los niños, sino que también es esencial para su desarrollo personal y su integración en la sociedad. El acto de leer no solo enriquece el vocabulario y mejora la capacidad de expresión, sino que también fortalece las funciones cognitivas. Al fomentar la lectura, el cerebro procesa la información, estableciendo conexiones entre ideas y conceptos, lo que favorece el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de análisis.

Para que la lectura sea realmente efectiva en el desarrollo de estas habilidades, es fundamental promoverla desde una edad temprana. Los niños que crecen rodeados de libros y que perciben la lectura como una actividad placentera tienen mayores probabilidades de convertirse en lectores competentes. Las narrativas digitales pueden jugar un papel clave en este proceso, al ofrecer una herramienta atractiva y accesible para fomentar el aprendizaje continuo en el aula.

Justificación

A partir de la observación docente, se han detectado deficiencias en el proceso de lectoescritura de los estudiantes, lo que afecta negativamente el desarrollo de otras áreas del conocimiento, como la lectura comprensiva y la resolución de problemas. Estas deficiencias impactan en el desempeño académico en general, así como en la comunicación y las relaciones interpersonales de los estudiantes. Además, se ha hecho un análisis por medio de la plataforma Jamovi, basado en datos obtenidos de una prueba diagnóstica aplicada a los estudiantes, arrojando que la mayoría de los estudiantes (58.8%) lograron un desempeño medianamente logrado en la prueba. Esto significa que estos estudiantes cometieron algunos errores, pero no lo suficiente como para considerar que no lograron el nivel mínimo de desempeño esperado.

Un porcentaje significativo de estudiantes (26.5%) no logró el nivel mínimo de desempeño esperado, mientras que un pequeño porcentaje de estudiantes (2.9%) logró un desempeño total. Por lo descrito, los datos sugieren que existe una necesidad de mejorar la





enseñanza de la lectoescritura en los estudiantes de Séptimo Grado. Se debe diseñar una estrategia de enseñanza que se enfoque en la identificación y corrección de errores ortográficos, de puntuación y gramaticales. Además, se deben establecer mecanismos de seguimiento para evaluar el progreso de los estudiantes y realizar los ajustes necesarios en las estrategias de enseñanza.

Ante esta problemática, se propone diseñar una estrategia didáctica innovadora basada en el uso de narrativas digitales. Esta estrategia tiene como objetivo ofrecer una experiencia de aprendizaje más atractiva y dinámica, combinando texto, imágenes, audio y video, para captar la atención de los estudiantes y motivarlos a explorar el proceso de lectoescritura de una manera más activa. Al integrar estas tecnologías, los estudiantes no solo consumen contenido, sino que también se convierten en creadores de sus propias historias, lo que fomenta la imaginación y creatividad, aspectos clave para el desarrollo de habilidades cognitivas y tecnológicas esenciales para el siglo XXI.

Las narrativas digitales han demostrado ser una herramienta poderosa en la enseñanza, ya que no solo hacen que el aprendizaje sea más significativo, sino que también promueven el desarrollo de habilidades comunicativas, tecnológicas y sociales. Al diseñar esta estrategia, se espera que los estudiantes mejoren sus habilidades de lectura y escritura, aumenten su comprensión lectora y adquieran una mayor capacidad para organizar y expresar sus ideas de manera coherente, lo que redundará en un mejor desempeño académico y en su integración en el entorno escolar y social.

Planteamiento del problema

En el contexto de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Teresita, ubicada en Celica, Loja, se ha identificado que los estudiantes de Séptimo Grado presentan deficiencias significativas en las habilidades de lectoescritura. Estas deficiencias afectan tanto su desempeño académico como su capacidad para expresar ideas de manera clara y organizada. A través de observaciones docentes y pruebas diagnósticas, se ha evidenciado que el 26.5% de los estudiantes no alcanzan el nivel mínimo esperado en lectoescritura, mientras que un 58.8% muestra un desempeño medianamente logrado, cometiendo errores recurrentes en aspectos fundamentales





como la ortografía, la construcción gramatical y la coherencia textual.

Estas dificultades no solo impactan su aprendizaje en áreas como Lengua y Literatura, sino que también limitan su desarrollo integral al influir negativamente en su capacidad para interactuar y comunicar ideas en su entorno. Entre los factores que contribuyen a este problema se encuentran el escaso hábito de lectura, la falta de recursos educativos actualizados y un enfoque pedagógico tradicional que no aprovecha las herramientas tecnológicas disponibles. Las estadísticas del Ministerio de Educación respaldan esta problemática, al señalar que las brechas en habilidades de lectoescritura son más evidentes en contextos rurales, como el de esta institución, donde factores socioculturales y económicos agravan la situación.

Adicionalmente, entrevistas realizadas a docentes reflejan que la enseñanza de la lectoescritura enfrenta desafíos en cuanto a la motivación estudiantil y la integración de metodologías innovadoras que respondan a las necesidades específicas de los estudiantes. Ante esta realidad, surge la necesidad de diseñar estrategias pedagógicas que, además de abordar las dificultades específicas de lectoescritura, resulten atractivas y relevantes para los estudiantes.

Las narrativas digitales se presentan como una alternativa prometedora, al combinar texto, imágenes, audio y video en un formato interactivo que estimula la creatividad y la participación activa. Esta investigación busca responder a la siguiente interrogante: ¿Cómo diseñar una estrategia didáctica mediada por narrativas digitales que mejore las habilidades de lectoescritura en estudiantes de Séptimo Grado?

Precisión del tema

El tema de investigación se centra en el diseño de una estrategia didáctica mediada por narrativas digitales para la enseñanza de la unidad de Leyendas, con el objetivo de mejorar las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de Séptimo Grado en la asignatura de Lengua y Literatura.

Objeto de investigación

Proceso de enseñanza de las habilidades de lectoescritura mediadas por narrativas digitales en la asignatura de Lengua y Literatura en la unidad de Leyendas.





Objetivo General

Diseñar una estrategia didáctica mediada por narrativas digitales para mejorar las habilidades de la lectoescritura en el proceso de enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura en la unidad de Leyendas en los estudiantes de Séptimo Grado de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Teresita.

Preguntas científicas

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y antecedentes pedagógicos de la enseñanza-aprendizaje de lectoescritura mediante el uso de narrativas digitales como estrategia didáctica?
- ¿En qué medida los estudiantes de Séptimo Grado incorporan herramientas tecnológicas vinculadas con la lectoescritura en la asignatura de Lengua y Literatura?
- ¿Qué estrategia didáctica mediada por narrativas digitales se puede poner en práctica para mejorar las habilidades de lectoescritura en la unidad de Leyendas de la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de Séptimo Grado?
- ¿Qué resultados arroja el proceso de validación que realizan los especialistas sobre la estrategia didáctica basada en narrativas digitales destinadas a mejorar las habilidades de lectoescritura en la unidad de Leyendas en la asignatura de Lengua y Literatura?

Declaración de las variables

- **Variable dependiente:** Habilidades de lectoescritura en Lengua y Literatura
- **Variable independiente:** Estrategia didáctica mediada por narrativas digitales.
- **Variables ajenas:** Contexto socioeconómico de los estudiantes, disponibilidad de recursos tecnológicos.

Objetivos Específicos:

- Determinar los fundamentos teóricos y los antecedentes históricos de las habilidades de lectoescritura relacionado con la integración de narrativas digitales en la unidad de Leyendas perteneciente a la asignatura de Lengua y Literatura.





- Analizar cómo los estudiantes de Séptimo Grado utilizan herramientas tecnológicas en relación con las habilidades de comprensión lectora y redacción dentro de la asignatura de Lengua y Literatura.
- Construir una estrategia didáctica que utilice narrativas digitales para mejorar las habilidades de lectoescritura en la unidad de Leyendas de la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de Séptimo Grado.
- Analizar los resultados del proceso de validación que realizan los expertos, especialista sobre la estrategia didáctica mediada por herramientas digitales para las habilidades de lectoescritura en la unidad de Leyendas incorporadas en la asignatura de Lengua y Literatura para los estudiantes de Séptimo Grado.

Declaración del tipo de investigación

Métodos teóricos:

- **Método de Análisis y Síntesis:** para caracterizar el proceso de diseño de narrativas digitales a los estudiantes del Subnivel Medio para llegar a motivarlos a explorar la cultura de las leyendas en la asignatura de Lengua y Literatura.
- **Sistémico estructural funcional:** Está presente en todo el proceso de explicación y argumentación de la metodología para la creación de narrativas digitales de los estudiantes del Subnivel Medio.
- **Método Inductivo-Deductivo:** permite adentrarse en la lógica teórico-práctica del problema científico en investigación, identificar sus causas, conexiones, y alcanzar conclusiones tanto parciales como generales, proporcionando una visión clara para la solución práctica del proceso de creación de narrativas digitales por parte de los estudiantes del Subnivel Medio.

En el proyecto científico se plantea una investigación mixta. El enfoque cuantitativo incluirá la aplicación de encuestas a los estudiantes para diagnosticar cuántos enfrentan dificultades en el uso de herramientas digitales. Por otro lado, el enfoque cualitativo se basará en entrevistas a docentes del área de Lengua y Literatura, con el fin de identificar las estrategias





metodológicas y herramientas digitales que emplean en el proceso de enseñanza de lectoescritura en dicha asignatura.

Métodos empíricos:

Observación para constatar cómo se trata el diseño de narrativas digitales en la unidad de Leyendas de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes del Subnivel Medio. Con esta observación, queremos ver cómo el uso de narrativas digitales en la enseñanza de leyendas puede ayudar a mejorar las habilidades de lectoescritura de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura.

De igual forma en el proyecto se utilizará la Revisión documental, que va a ayudar a revisar diferentes documentos para poder ayudar con el problema a tratar, lo cual permite:

- Actualizar el conocimiento sobre la insuficiencia de lectoescritura.
- Identificar diferentes enfoques para la evaluación y el diagnóstico.
- Conocer diferentes estrategias para utilizar recursos educativos adecuados.

Método Matemático-Estadístico:

Descriptivo: Para organizar, resumir y analizar los datos obtenidos en la población de docentes y estudiantes investigada mediante la aplicación de técnicas y métodos investigativos, para llegar a valoraciones importantes y tomar decisiones.

Análisis porcentual: permite tabular los resultados de los instrumentos aplicados durante la investigación y hacer las inferencias investigativas.

Declaración de la población y muestra

Para el desarrollo de la investigación, se consideró como población a los 20 docentes del área de Lengua y Literatura y a los 70 estudiantes de séptimo grado del Subnivel Medio de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Teresita, de los paralelos A y B de la sección matutina. Sin embargo, con el fin de obtener datos más representativos y manejables, se seleccionó una muestra de esta población. La muestra estuvo compuesta por 10 docentes de la asignatura mencionada y por 70 estudiantes, quienes presentan deficiencias en las habilidades de lectoescritura y en la utilización de herramientas tecnológicas.





Principales aportes

En tal sentido, el aporte práctico de este proyecto de tesis se encamina a la estratégica didáctica mediada por narrativa digital para los estudiantes de la enseñanza del Subnivel Medio. Así, se introduce este contenido, transversal e interdisciplinariamente, en los currículos de formación estudiados en un aprendizaje constructivista en el espacio social creativo, buscando integrar la tecnología con métodos pedagógicos innovadores, fomentando un aprendizaje más interactivo y atractivo que mejora las habilidades de comunicación y creatividad. Esta metodología no solo facilita la comprensión de los contenidos, sino que también motiva a los estudiantes a participar activamente en su proceso de aprendizaje.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

La Estrategia Didáctica mediada por narrativas digitales es fundamental para mejorar las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de Séptimo Grado. La lectura y la escritura son habilidades esenciales para el desarrollo cognitivo, social y académico de los estudiantes, ya que influyen directamente en su capacidad de comprensión y expresión. La necesidad de la estrategia didáctica es que combine la tecnología con la enseñanza tradicional y responde al entorno digital en el que viven los estudiantes, quienes están más expuestos a dispositivos electrónicos que a medios escritos convencionales.

Al incorporar narrativas digitales en el proceso de enseñanza, se busca cerrar esta brecha y ofrecer a los estudiantes un método más cercano a su realidad cotidiana, facilitando su aprendizaje y promoviendo la inclusión digital. Por tal motivo la investigación radica que mediante el uso de narrativa digital permite enriquecer el proceso educativo al hacer que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo. Esta metodología fomenta el desarrollo de habilidades críticas como la creatividad, el pensamiento crítico y la comunicación efectiva, al mismo tiempo que integra las tecnologías digitales de manera significativa, preparándonos mejor para los desafíos del siglo XXI.

La conclusión que radica en este proyecto de tesis es un problema de aprendizaje que impide el desarrollo de conocimientos esenciales y por ende está limitando el desarrollo integral de los estudiantes de este nivel; por lo que las autoras contribuirán a solucionar este problema





mediante el diseño de una estrategia didáctica mediada por narrativas digitales, lo cual permitirá desarrollar la propuesta para las habilidades de lectoescritura en la unidad de Leyendas de la asignatura de Lengua y Literatura.

El presente informe de investigación de tesis consta de tres capítulos: El capítulo 1 presenta el marco teórico, incluyendo una revisión de la literatura acerca de las habilidades de lectoescritura mediadas por narrativas digitales en la asignatura de Lengua y Literatura en la unidad de Leyendas. El capítulo 2 describe la metodología aplicada en la investigación, detallando los métodos de recolección y análisis de datos. El capítulo 3 presenta los resultados y la validación de la propuesta de la narrativa digital. Finalmente, se discuten las conclusiones y recomendaciones basados en el hallazgo del estudio planteado.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Históricos

El trabajo de investigación indica las estrategias didácticas para mejorar la lectoescritura en la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura, por eso se sustenta el estudio, basándose en antecedentes de varios autores, lo que permitirá valorar el estado actual y establecer las bases para desarrollarla.

Villa Zhao Erika Fabiola escribió para la Universidad Politécnica Salesiana el tema de investigación “Uso de la narrativa digital para la ayuda de la comprensión lectora en el área de lengua y literatura de cuarto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Miguel Díaz Cueva, año lectivo 2019-2020”. En esta investigación, la autora analiza el impacto de las narrativas digitales en la comprensión lectora, utilizando herramientas como videos, imágenes interactivas y presentaciones multimedia. Los resultados evidenciaron que los estudiantes mejoraron significativamente su capacidad para interpretar textos literarios, mientras mostraban mayor motivación hacia las actividades pedagógicas.

La narrativa digital permitió una aproximación más creativa y dinámica al aprendizaje, promoviendo un ambiente participativo. Este antecedente se alinea con nuestro tema de tesis al destacar el uso de narrativas digitales como una estrategia para mejorar habilidades de comprensión lectora. La diferencia radica en que la investigación amplía el enfoque hacia la redacción y se centra en un grupo etario diferente, lo que permite aportar un análisis más integral sobre el impacto de estas narrativas.

Luis Alberto Hernández Sánchez escribió para la revista Redalyc el tema de investigación “La influencia de las TIC en el aprendizaje de la lectoescritura en el nivel básico primario”, en 2020. Este trabajo explora cómo las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) pueden influir en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en estudiantes de educación básica primaria. A través de herramientas como aplicaciones móviles, juegos interactivos y plataformas en línea, se logró fomentar el reconocimiento de palabras, la fluidez lectora y la capacidad creativa en la escritura. Los resultados revelaron que las TIC son una herramienta eficaz para





superar las limitaciones pedagógicas tradicionales y motivar a los estudiantes hacia un aprendizaje más autónomo y significativo.

Aunque este antecedente aborda el uso de TIC en general, comparte el objetivo de fomentar habilidades de lectoescritura mediante herramientas tecnológicas. La presente investigación profundiza en un enfoque específico, las narrativas digitales, y su impacto en estudiantes de Séptimo Grado, destacando el valor añadido de estas herramientas como medio para integrar creatividad y comprensión en el proceso de aprendizaje.

Mariana Pérez López y Javier Gómez Castro escribieron para la Revista Iberoamericana de Educación el tema de investigación “Estrategias tecnológicas para la alfabetización digital y la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de secundaria”, en el año 2022. Este artículo examina cómo las estrategias tecnológicas pueden fomentar la alfabetización digital y mejorar las habilidades de comprensión lectora en estudiantes adolescentes. Se implementaron herramientas como plataformas educativas y recursos audiovisuales, logrando captar el interés de los estudiantes y mejorar su capacidad para analizar y reflexionar sobre textos. Los autores concluyen que estas estrategias no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también desarrollan habilidades críticas y creativas fundamentales para el aprendizaje.

Este antecedente se relaciona con la investigación en el enfoque sobre el uso de herramientas digitales para mejorar habilidades de lectura. Sin embargo, la propuesta se diferencia al centrarse en la educación básica media y en cómo las narrativas digitales pueden actuar como una estrategia integral para fortalecer tanto la comprensión como la redacción en un grupo específico de estudiantes.

De acuerdo con Villa, Valencia y Valencia (2016) nos dicen que:

Las narrativas digitales consisten en un proceso con el cual se puede fomentar el desarrollo positivo de los alumnos a nivel general, presentando mejoras en las relaciones interpersonales y el autoconocimiento mientras se trabaja en la mejora de la alfabetización digital, gracias al cual se obtienen ventajas adicionales al uso tradicional de la lectura y escritura. (p. 200)





Lo anterior se presenta gracias a una positiva autoafirmación de los alumnos a la vez que se desarrollan las habilidades inherentes a las tecnologías de la información y los medios digitales.

Es evidente que en el ámbito educativo se presenta un importante impacto de las herramientas tecnológicas, que motivan a la participación y el alcance de objetivos estudiantiles, por lo que la introducción de pedagogías innovadoras como lo son las narrativas digitales debe ser uno de los retos principales de los docentes. En este sentido, se entiende como narrativas digitales a pequeños videoclips con los cuales se busca transmitir historias personales o comunitarias que se aplican tanto a la investigación general como a la educación.

Varios autores han trabajado bajo la idea de las narrativas digitales, entre los que se puede mencionar al Dr. Lambert, quien trabaja desde el Centro para la Narración Digital en California, donde ha contribuido en el desarrollo de las narrativas personales en muchos jóvenes y adultos, combinando el uso de la escritura reflexiva y herramientas digitales. Asimismo, el educador D. Meadows, que considera a las narrativas digitales como cuentos personales cortos contados desde el corazón y presentados en formato multimedia, de uso importante en el ámbito educativo.

Y el investigador y consultor digital J. Seely Brown, quien se interesa por las narrativas digitales ya que las considera nuevas formas de combinar múltiples medios de comunicación para mejorar la capacidad de los estudiantes, inmersos en un mundo digital, de averiguar nuevas formas para contar historias. (Villa, Valencia, & Valencia, 2016, p. 200)

Desde los años 90 las metodologías que incluyen tecnologías digitales se han incorporado en una gran parte de las actividades sociales, y el entorno educativo no ha sido la excepción. Con la aparición de herramientas tecnológicas digitales dentro del ámbito educativo se han visto influenciados los procesos de enseñanza y aprendizaje por el concepto de innovación, el mismo que se ve opacado por el seguimiento de una tradición empresarial enfocándose desde una concepción de la implementación de un bien, servicio o producto mejorado, lo que genera dificultades dentro del contexto educativo debido a que en la práctica se desenfoca el fin de formar a personas con competencias integrales.





Asimismo, con el surgimiento de las tecnologías digitales en el ámbito educativo, estas innovaciones deben verse como un proceso de adaptación y replanteo de las dinámicas educativas, pero no solamente desde un contexto de educación formal dentro de las aulas, sino también en contextos no formales, donde el adquirir conocimientos no es posible únicamente desde la transmisión de contenidos por parte de un docente y la revisión de información desde material de estudio, sino también en lugares no institucionalizados como en internet, presentando escenarios de capacitación abiertos, configurando los denominados aprendizajes invisibles. (Acosta, 2018, p. 32)

En el sistema educativo actual es importante el uso de herramientas con medios digitales que permitan presentar un relato, lo que establece la importancia de investigar acerca de las narrativas digitales. Es evidente la necesidad de diseñar y aplicar nuevas técnicas, estrategias y recursos didácticos que contribuyan al desarrollo de las destrezas y habilidades del lenguaje, que permitan a cada uno de los educandos desenvolverse demostrando los conocimientos cognitivos y expresivos adquiridos. (Zambrano y Arroyo, 2022)

1.2. Fundamentos psicológicos y pedagógicos

El proceso de enseñanza es un proceso complejo que involucra a una serie de factores psicológicos y pedagógicos. Estos factores interactúan entre sí para crear un entorno de aprendizaje que puede ser efectivo para los estudiantes. Por eso, el filósofo Vygotsky (1979) señala que “todo aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, todo niño ya ha tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar, por tanto, aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño” (p. 1).

Por lo tanto, el reconocido psicólogo ruso del siglo XX realizó importantes aportes al campo de la educación a través de su teoría sociocultural del aprendizaje, donde juega el papel fundamental de la interacción social y la cultura en el proceso de aprendizaje, desafiando la perspectiva tradicional de la enseñanza como una simple transmisión de conocimientos. Las ideas de Vygotsky han tenido un impacto significativo en la forma en que se concibe la enseñanza en la actualidad. De esta manera la enseñanza debe fomentar



la interacción social entre los estudiantes, creando oportunidades para que colaboren, compartan ideas y aprendan unos de otros. (Carrera & Mazzarella, 2001)

De igual manera, “se considera importante la utilización de estrategias de aprendizaje diferenciadas, donde la enseñanza debe adaptarse a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, proporcionando diversas actividades y recursos que les permitan progresar en su propio ritmo” (Condoy et al., 2023). Todo esto, sin dejar a un lado la evaluación formativa y continua, que sirva para guiar el aprendizaje de los estudiantes y proporcionarles retroalimentación oportuna.

Los docentes pueden crear experiencias de aprendizaje atractivas, significativas y efectivas que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes, donde siempre los estudiantes deben sentirse motivados para aprender. Por ende, los maestros usarán varias estrategias para captar la atención para mantenerlos comprometidos con el aprendizaje, así también estrategias que ayuden a los estudiantes a codificar y consolidar la información en su memoria a largo plazo. Por otro lado, los fundamentos pedagógicos del proceso de enseñanza se basan en la comprensión de cómo los métodos de enseñanza afectan el aprendizaje, porque los docentes podrían crear entornos de aprendizaje que sean beneficiosos para los estudiantes.

En base a ello, Bruner (1974) plantea:

El concepto de aprendizaje por descubrimiento con el cual se puede alcanzar un aprendizaje significativo, basado en que, a través de este, los docentes pueden ofrecer a los estudiantes mejores oportunidades de aprender por sí mismos. Es decir, no se trata de que los estudiantes obtengan sólo información, sino, más bien que sea procesada, trabajada y dotada. (Nerea, 2019, p. 1)

En este sentido, el aprendizaje por descubrimiento permite que los alumnos construyan de forma autónoma sus propios conocimientos, a diferencia de una enseñanza tradicional que solamente se enfoca en la transmisión de conocimientos desde el docente, esperando que toda la información solo sea percibida de forma sistemática por los estudiantes. (Eleizalde, Parra, Palomino, Reyna, & Trujillo, 2010, p. 1)





1.3. Habilidades de la Lectoescritura

En este apartado se aborda una perspectiva integral del desarrollo de la lectoescritura, destacando la importancia de la adquisición temprana de habilidades conceptuales y el papel importante de los procesos y estrategias en el dominio del lenguaje escrito.

La lectoescritura es un proceso por el cual el estudiante desarrolla las habilidades de leer y escribir utilizando el alfabeto, es decir, estará en la capacidad de leer y entender un texto. Este proceso se logra mediante un procedimiento que empieza desde la edad muy temprana, que es una edad favorable para que el niño afiance estos conocimientos hasta el dominio y perfeccionamiento de estas habilidades. (González & Mariela, 2020, p. 46) Para que los niños puedan aprender a leer y escribir correctamente se necesitan ciertas habilidades que son muy necesarias, estas habilidades se adquieren de diferente manera, incluso mediante juegos que ayudan a desarrollar y fomentar la lectoescritura. Estos prerrequisitos son fundamentales y se inician desde temprana edad, lamentablemente no se pone la debida atención para desarrollarlos. (Pisco & Navarrete, 2021, p. 20)

De acuerdo con Rubio (2022), los prerrequisitos para un buen aprendizaje de la lectoescritura son los siguientes:

- **Procesamiento fonológico.** Es la capacidad para asociar cada fonema a su grafía, es decir, cada sonido a su letra.
- **Velocidad de denominación y de procesamiento.** El niño desarrollará la capacidad de relacionar el sonido con su grafía y pronunciarla con mayor velocidad
- **Memoria a corto plazo.** Favorecerá la decodificación.
- **Coordinación óculo manual,** es la capacidad de coordinar los movimientos de la mano con la visión.
- **Habilidades de psicomotricidad fina.** Ayuda para que el niño pueda trazar las letras con claridad. (p. 1)

Los conocimientos que ya poseemos “juegan un papel fundamental en la lectoescritura. Estos esquemas mentales, o grupos estructurados de conceptos, nos permiten comprender mejor la información nueva y facilitar el proceso de aprendizaje” Asimismo, la cognición,





junto con los conocimientos previos, es esencial para el aprendizaje de la lectoescritura. Al comprender los procesos psicológicos involucrados, podemos desarrollar estrategias de enseñanza y aprendizaje más efectivas. Como se menciona anteriormente, aprender a leer y escribir no es solo descifrar letras y formar palabras. “Es un proceso complejo que involucra diversas habilidades mentales, como la percepción, la memoria, el razonamiento y la conciencia”. (Zegarra, 2022, p. 15)

En este sentido, Montealegre y Forero (2006) mencionan que, para dominar la lectoescritura, trabajan juntas diferentes funciones psicológicas:

- **Percepción:** Interpretamos los símbolos gráficos (letras) y los sonidos que representan.
- **Memoria:** Almacenamos y recuperamos información, como el significado de las palabras y las reglas gramaticales.
- **Cognición:** Procesamos y analizamos el lenguaje, comprendiendo el significado de oraciones y textos.
- **Metacognición:** Somos conscientes de nuestro propio proceso de aprendizaje, reflexionando sobre cómo leemos y escribimos.
- **Capacidad inferencial:** Sacamos conclusiones y hacemos predicciones a partir de la información que leemos.
- **Conciencia:** Monitoreamos y controlamos nuestras acciones durante la lectura y la escritura. (p. 26)

“Instruirse en la lectura y escritura es un proceso que implica un desplazamiento a través de la conciencia cognitiva, donde el lenguaje cobra vida y se convierte en una herramienta poderosa para comprender, expresarnos y relacionarnos con los demás” (Ramirez, 2021, p. 19). En un primer momento, el niño no percibe la relación entre lo que se escribe y lo que se habla, pero, poco a poco, comienza a asociar los símbolos gráficos (letras) con los sonidos que representan, estableciendo un puente entre el lenguaje oral y el escrito; esta etapa culmina con el dominio de los signos escritos como referentes directos de objetos o entidades, sentando las bases para la comprensión y producción de textos. (Montealegre & Forero, 2006, p. 20)





A medida que el niño avanza, las operaciones de lectura y escritura se vuelven más conscientes. Se enfocan en individualizar los fonemas (sonidos), representarlos con letras, sintetizar las letras en palabras y organizarlas en oraciones. Con la práctica y el desarrollo de la conciencia fonológica, estas operaciones se automatizan, permitiendo una lectura y escritura fluida y comprensiva. (Villalón, 2014, p. 23)

Sin embargo, el lenguaje escrito no se limita a la decodificación de letras y palabras; es una forma compleja de actividad analítica que exige la toma de conciencia de la estructura lógica de las ideas. El lector debe comprender la relación entre las palabras, frases y oraciones para extraer el significado completo del texto. Así, la lectoescritura consiste en un proceso dinámico que involucra el desarrollo de la conciencia cognitiva. A través de diferentes etapas, el niño aprende a asociar el lenguaje oral con el escrito, automatiza las operaciones de lectura y escritura, y finalmente, adquiere la capacidad de analizar y comprender textos complejos.

El lenguaje escrito se convierte en una herramienta invaluable para el aprendizaje, la comunicación y la expresión personal.

Por otro lado, Tapia (1997) considera que la motivación es un elemento decisivo en el aprendizaje de la lecto-escritura. Esta motivación ayuda a los estudiantes a estimular el deseo de aprender, a enfocarse en las metas del aprendizaje y así mejorar sus habilidades, experimentando una sensación de autonomía y participación, lo cual incrementará la confianza en sus capacidades. (p. 45)

Con la motivación el niño genera curiosidad de saber cómo funciona la escritura, al analizar y utilizar constantemente estas herramientas se torna más consciente de cómo utilizar estos signos y de esta manera empieza a dominarlos. Es muy importante brindar al estudiante la oportunidad de adueñarse del conocimiento de manera natural, tanto en el ámbito escolar como en el hogar y social. Este proceso debe integrarse en las actividades cotidianas del niño, permitiéndole explorar y comprender el mundo a su alrededor de forma significativa.

En el contexto escolar, es esencial que la “instrucción se base en el nivel conceptual que el niño ha desarrollado de forma espontánea. Esto significa que los educadores deben conocer y comprender las experiencias y conocimientos previos del niño para poder planificar actividades





de enseñanza adecuadas y motivadoras” (Pin & Villaprado, 2023, p. 34). En concordancia con lo anterior, fomentar el autodescubrimiento a través de actividades de enseñanza participativas y exploratorias permite al niño construir su propio conocimiento de manera activa y significativa.

Montealegre y Forero (2006) establecen algunas ideas para poner en práctica estos principios en la escuela:

- Los maestros deben evaluar el nivel conceptual de cada niño para poder planificar la instrucción de manera adecuada.
- Las actividades de enseñanza deben ser participativas y exploratorias para que los niños puedan construir su propio conocimiento.
- Los maestros deben proporcionar a los niños oportunidades para que usen el lenguaje escrito de manera significativa en diferentes contextos. (p. 1)

La escuela debe crear un ambiente de aprendizaje positivo y acogedor donde los niños se sientan seguros para tomar riesgos y cometer errores.

1.4. Estrategias prácticas para docentes.

El docente cumple la función de guía de sus estudiantes, debe buscar las estrategias adecuadas para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más dinámico y significativo. La relación entre estudiantes y maestros es importante ya que sirve para establecer una estructura cognitiva de los educandos. En este sentido, la interacción entre alumno y maestro es vital para cimentar la estructura cognitiva de los educandos, proporcionando el desarrollo de las habilidades que de manera autónoma. (Quiroz & Delgado, 2021, p. 1754)

Por lo tanto, Arguello y Sequeira (2016) destacan la relevancia de las estrategias metodológicas, ya que estas tienen el propósito de generar aprendizajes en los estudiantes mediante procedimientos y habilidades que, una vez adquiridas, pueden aplicarse en diversas situaciones. Esto también facilita a los docentes la enseñanza de una manera comprensiva y eficiente. Se supone entonces que todos los procesos llevados a cabo por el profesional de la educación estarán dirigidos a alcanzar un aprendizaje significativo en el estudiante.





Asimismo, Enríquez (2019) señala que es crucial que tanto los padres como los maestros comprendan las fortalezas, debilidades, métodos de aprendizaje y maneras de superar las dificultades de los estudiantes, para así poder diseñar y aplicar estrategias de manejo y tratamiento apropiadas. A través de la lectoescritura, los individuos pueden descubrir, intercambiar, expresar y concretar su interacción social con los demás. Para ello, es necesario implementar actividades y estrategias que fomenten en los estudiantes la capacidad de analizar y sintetizar textos o lecturas. (p. 56)

Estos procesos son decisivos para el desarrollo del aprendizaje, y de ahí surge la importancia de optimizar estas capacidades a través del desarrollo adecuado de habilidades y destrezas, lo cual ha sido uno de los mayores desafíos para la educación durante mucho tiempo. (Cedeño y Varas, 2023, p. 23)

En la actualidad, la educación ha experimentado grandes cambios a nivel mundial, con transformaciones estructurales y reformas significativas. En Ecuador, se requiere que los estudiantes reciban una educación innovadora, reflexiva y crítica, que, a través de estrategias de lectura, les permita desarrollar sus habilidades de análisis y síntesis.

En este contexto, de acuerdo con Fernández Martínez (2022) dice que:

El aprender a leer y escribir no es un proceso fácil, pues requiere de esfuerzo y dedicación, y si se logra alcanzar estas habilidades los beneficios son muy favorables, entre los cuales se mencionan:

- **Desarrollo del pensamiento:** Gracias a esto, será más fácil guiar el aprendizaje.
- **Empatía y habilidad de escuchar:** Cuando los niños leen, pueden transportarse a mundos fantásticos llenos de personajes únicos, poniéndose en sus zapatos y examinando las cosas con otro punto de vista.
- **Dominio del lenguaje:** Es cierto que el lenguaje escrito puede ser más complicado que el oral; no obstante, estos dos se complementan para generar un valioso método de comunicación.





- **Mejora la concentración:** La lectura y la escritura exigen una capacidad de concentración. Una vez el niño se acostumbra a estar en este estado, podrá utilizarlo en diferentes ámbitos.
- **Ayuda a desarrollar la imaginación y la creatividad:** Cada lectura cuenta con mundos mágicos y descripciones que ayudan a crear imágenes mentales. De esta manera, el infante puede crear y trabajar sus propios lugares dentro de su imaginación.
- **Es un método de entretenimiento:** mientras que enseñes de una forma divertida el leer y el escribir, vas a incentivar en el pequeño un deseo de seguir descubriendo cosas nuevas a través de la lectura.
- **Mejora la ortografía:** esto va a ser de mucha ayuda con las tareas del niño, facilitando las cosas y la posibilidad de hacerlas por sí mismo. (p. 1)

1.5. Bases normativas y legales

1.5.1. Perfil del Subnivel de Educación General Básica Media

El enfoque de este subnivel se orienta en el crecimiento integral de los estudiantes, como miembros de una comunidad en desarrollo, donde serán capaces de analizar de manera profunda, lógica y objetiva la información y situaciones. En este subnivel se cierra el tercer ciclo de primaria, con 11 y 12 años, y se preparan para el inicio del siguiente: el nivel superior.

Los conocimientos esenciales en comunicación, razonamiento lógico-matemático y habilidades socioemocionales son vitales para el desarrollo integral del estudiante en el subnivel de Educación General Básica Media. Por lo tanto, es de vital importancia mejorar las destrezas comunicativas y lingüísticas para facilitar la expresión clara y precisa de ideas y emociones, tanto verbalmente como mediante gestos y lenguaje no verbal. (Imba Chauca, 2024, p. 12)

Asimismo, el desarrollo de habilidades en lógica y matemáticas ayuda al estudiante a analizar problemas, en situaciones del mundo real. Además, las competencias socioemocionales permiten al estudiante comprender y gestionar sus emociones, construir relaciones positivas, colaborar en equipo y resolver conflictos de manera constructiva.





Esto contribuye a una convivencia armoniosa, fortaleciendo la autoconciencia y la capacidad de actuar con libertad en su entorno. (Delgado y López, 2022, p.1)

En este sentido, el estudiante adquiere e identifica habilidades sociales que promueven su independencia y habilidad para tomar decisiones basadas en sus propios intereses y atributos, asumiendo las consecuencias de sus acciones de manera responsable. Para ello, como se muestra en la tabla 1, se consideran algunas de las competencias comunicacionales y lingüísticas que en este subnivel se desarrollan y que están relacionadas con nuestro tema de investigación (Ministerio de Educación, 2023).

Tabla 1

Marco Curricular Competencia del Subnivel de Educación General Básica Media

Competencia	Código de la competencia	Elemento de la competencia
Aprendizajes comunicacionales y lingüísticos.	MED.A.C.L.1	Expresa sus ideas, sentimientos, emociones y pensamientos de forma clara y sencilla al utilizar adecuadamente las normas del lenguaje tanto a nivel verbal como no verbal.
	MED.A.C.L.2	Analiza la estructura de textos expositivos y dialoga sobre la intención del autor en discursos formales e informales; y aplica recursos retóricos en sus escritos.
	MED.A.C.L.3	Construye textos y discursos para comunicarse efectivamente en diferentes situaciones, a través de diversos tipos de textos y formas de expresión oral y escrita de manera competente y apropiada para propósitos variados. Aplica conocimientos semánticos, sintácticos, léxicos, gramaticales y ortográficos con precisión en su comunicación.





-
- MED.A.C.L.4 Emplea sistemas simbólicos convencionales y no convencionales, así como recursos tecnológicos, para comunicarse efectivamente. Reconoce el lenguaje verbal y no verbal en diversas expresiones comunicativas humanas, y utiliza tecnologías de la información y comunicación, de manera competente, ética y segura.
-
- MED.A.C.L.5 Identifica los elementos de los sistemas de citación convencionales y los emplea en situaciones comunicativas académicas con rigurosidad.
-
- MED.A.C.L.6 Reconoce las diferentes situaciones comunicativas que se presentan en su entorno cotidiano; y participa en ellas de forma respetuosa.
-
- MED.A.C.L.7 Busca y selecciona información en distintos medios digitales de manera segura.
-
- MED.A.C.L.8 Aplica procesos de búsqueda y selección de información en diferentes medios, identifica tipos de fuentes y recursos disponibles de manera efectiva. Verifica y comprueba la veracidad de la información con diligencia, demuestra un comportamiento riguroso y preciso en su búsqueda de información; y contribuye a una sociedad basada en la confianza y la transparencia.
-
- MED.A.C.L.9 Comprende textos en diversas modalidades y formatos, identifica significados subyacentes; y valora la contextualización de las expresiones culturales, artísticas e informativas.
-
- MED.A.C.L.10 Muestra apertura hacia la diversidad de expresiones y significados culturales, promueve la comunicación



intercultural y valora la riqueza de perspectivas culturales en un mundo en constante evolución.

MED.A.C.L.11 Comprende textos orales y escritos a nivel literal, identifica componentes y estructura; y los utiliza para una comunicación efectiva.

MED.A.C.L.12 Identifica contenidos explícitos e implícitos en textos literarios y no literarios, tanto orales como escritos; y reconoce estructura, tipos y elementos, de forma adecuada.

MED.A.C.L.13 Analiza discursos mediáticos, argumenta sobre problemas locales; y emplea conexiones lógicas y secuencias temporales en sus explicaciones.

Nota. Aprendizajes comunicacionales y lingüísticos del Marco Curricular Competencial de Aprendizajes del Ministerio de Educación.

1.6. Narrativas digitales

Como ya se conoce, en el ámbito educativo ha tomado fuerza la visión cambiar el enfoque tradicional de enseñanza, el cual consiste en asimilar contenidos presentados por un docente como único portador de los mismos mientras los estudiantes son los receptores de esta información, a un enfoque donde la educación se entienda como un proceso donde los alumnos también son responsables de construir y fomentar su aprendizaje.

Debido a ello, para poder generar un cambio y pasar de un sistema educativo tradicional a uno alterno, se proponen ideas como la incorporación de una de las más importantes teorías psicológicas constructivistas, como es el aprendizaje significativo basado en la “experiencia” como un factor clave del proceso educativo, donde el estudiante ya no desempeña un papel pasivo y se transforma en un activo constructor y reconstructor de





su propio conocimiento a través del aprendizaje práctico y experimental. (Moreira, 2021, p. 849)

En este sentido, la narrativa digital, también conocida como narración digital o *storytelling* digital, es una herramienta donde se crea un universo creativo que entrelaza el poder de las historias con las herramientas tecnológicas.

Por eso, Malló (como se cita en Villa, 2021) manifiesta que:

Las narrativas digitales hacen referencia al arte de contar historias con la ayuda de herramientas digitales como el video, los interactivos, el audio y otros muchos recursos TIC. Por eso es importante incorporar la tecnología porque los estudiantes se van a sentir motivados para leer sus historias digitales. (p. 29)

Por ende, las historias tradicionales, ya sean orales o escritas, nos llevan a un viaje a través de las palabras, cautivando nuestra imaginación. Sin embargo, las narrativas digitales van más allá, transformando la experiencia en una aventura interactiva y dinámica.

En este mundo digital, el público ya no es un mero espectador pasivo, sino que se convierte en un explorador activo, recorriendo la historia a su propio ritmo, interactuando con los elementos multimedia que cobran vida en la pantalla. La narrativa se expande, se transforma y se adapta a las elecciones del público, creando una experiencia única y personalizada. (Aparici y García, 2017, p. 102)

Ante esto, las narrativas digitales nos sumergen en un universo de emociones y experiencias, donde la realidad se mezcla con la ficción, y la imaginación se convierte en la brújula que nos guía. Es una forma de expresión que nos permite conectar con las personas a un nivel más profundo, compartiendo historias que nos inspiran, nos motivan y nos transformen. (Hermann y Pérez, 2019, p. 1)

Es por ello que, las narrativas digitales son un cambio de paradigma del modelo educativo tradicional a uno más dinámico, interactivo y flexible, siendo una propuesta que busca despertar y enganchar a los estudiantes y su curiosidad para conseguir conocimientos,





aptitudes y competencias. La propuesta de un trabajo co-creativo y reflexivo, utilizando la narración en conjunto con herramientas tecnológicas para transmitir historias que repercutan en los procesos de aprendizaje, permiten potenciar el mismo aprovechando las posibilidades y alternativas que ofrecen las tecnologías informáticas. (Moreira, 2021, pág. 852)

Así, a nivel educativo, la utilización de contenidos multimedia trae grandes beneficios, porque permiten transmitir y sobre todo enriquecer la comunicación con elementos lúdicos, interactivos, didácticos y recreativos.

Espinal Cruces (2009) define a la multimedia como:

Productos audiovisuales, utilizados con herramientas tecnológicas, para mostrar algo más que palabras escritas. Por eso, los productos audiovisuales multimedia son muy importantes porque se aprovecha el poder de la imagen, el sonido y la interactividad para crear experiencias más envolventes e impactantes para las clases. (p. 85)

La multimedia incorpora información por varios medios para integrar nuevas maneras de transmitir datos por medio de imágenes, texto, gráficos, voz, animación, música, o video en un mismo entorno. En este sentido, el multimedia se enfoca en emitir y comunicar aportaciones para transmitir información audiovisual que contribuya a la comprensión y transmisión de contenidos. Además, la presentación multimedia en el ámbito educativo se ha convertido en un recurso invaluable para facilitar el aprendizaje.

Esta herramienta, basada en videos audiovisuales, permite al docente asumir el rol de emisor, estableciendo una simulación de conversación directa con el receptor, que viene a ser el estudiante. De esta manera, la información se transmite de forma dinámica e interactiva, promoviendo la asimilación y retención de los contenidos expuestos.

(Moreira, 2021, p. 849)

En este contexto, las narrativas digitales representan una revolución en la enseñanza y el aprendizaje para la era digital. Al ofrecer una experiencia didáctica e interactiva, estas narrativas promueven el aprendizaje significativo y contribuyen al desarrollo de las habilidades y competencias necesarias para el éxito en el siglo XXI.





1.7. Estrategias digitales como herramientas didácticas

Es fundamental actualizar periódicamente las herramientas empleadas en las estrategias de enseñanza, ya que la estrategia didáctica está en constante evolución a lo largo del año, por lo que todos los elementos que constituyen la estrategia didáctica cambiarán los métodos y procedimientos didácticos, medios, formas de organización de la actividad didáctica, porque va permitir que estas herramientas facilitan una mejor comunicación, educación, trabajo y entretenimiento, con el fin de interactuar con la parte digital para realizar diferentes actividades de manera más eficiente y accesible. (Herrera Gutiérrez y Villafuerte Álvarez, 2023, p.34)

Las herramientas digitales tienen diferentes fines para las clases “como la comunicación y la colaboración en tiempo real entre docentes y estudiantes, lo que va a permitir enriquecer los métodos de enseñanza mediante la aplicación a diferentes recursos que nos brinda estas herramientas” (Auriolos, 2021, p. 2). En este sentido, uno de los recursos que puede ser utilizado dentro de la malla curricular es la presentación multimedia, donde el material audiovisual se presenta como el emisor el cual permite simular una conversación directa con el receptor, con el fin de transmitir la información de manera interactiva y dinámica para que los alumnos asimilan y retienen los contenidos expuestos a través de la escucha y la observación; además, esta es una herramienta que se almacena en la web y se puede utilizar las veces que sea necesario, al tiempo que se puede compartir por medio de enlaces a diferentes plataformas académicas, documentos, correos electrónicos, etc.

Las narrativas multimedia se constituyen como un lenguaje o formato de generación digital, siendo esta la primera fase de la narrativa digital, donde se puede compartir contenido a través de diferentes plataformas digitales como YouTube, convirtiéndose en una aplicación cada vez más necesaria en el ámbito educativo, por sus innovaciones y cambios de paradigmas en el sistema a nivel global. (Moreira, 2021, p. 853)

1.8. Integración de las TIC en la educación.

En el campo educativo la era digital cumple un papel importante en la construcción de experiencias de aprendizaje innovadoras y efectivas, por tal motivo es que el docente





virtual debe ser capaz de crear su propio entorno donde va a cautivar la atención de sus estudiantes al involucrar herramientas, plataformas que permita crear un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo. (Collantes y Aroca, 2024, p. 54)

El reto de la educación es mejorar las clases tradicionales para incorporar las TIC, porque estas herramientas tecnológicas permiten transmitir información mediante comunicación activa entre docentes y estudiantes.

Por eso el trabajo colaborativo es valioso como metodología didáctica para utilizarlo en ambientes virtuales. Al incorporar el trabajo en equipo va a ayudar a que los estudiantes se relacionen y puedan transformar el aprendizaje digital para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. (García et al., 2014, p.1)

Ante esto, los espacios de trabajo van a ayudar a los estudiantes a desarrollar competencias digitales en este siglo XXI, porque permite un aprendizaje activo y colaborativo compartiendo ideas en los proyectos e incluso recibir la retroalimentación de los docentes. Con estos ecosistemas se busca enriquecer las experiencias de aprendizaje a través de actividades interactivas como pueden ser las simulaciones, juegos, etcétera., orientadas al modelo de comunidades de aprendizaje y al despliegue o exposición en soportes multidispositivo lo que enlaza con el desarrollo de soluciones m-learning. (Torres y Alcántar, 2017, p. 65)

Asimismo, el uso de las TIC ayuda a dejar a un lado las clases tradicionales para incorporar en el aula el uso de la tecnología, adaptándonos a la realidad actual de los estudiantes, representan una herramienta poderosa para transformar la educación, ofreciendo un sinfín de ventajas que optimizan el proceso de enseñanza y preparan a los estudiantes para los desafíos de la educación.

De este modo, de acuerdo con Luz (2018), se manifiestan varias ventajas:

- Promover metodologías activas que favorezcan la cooperación entre estudiantes y personal docente. De igual manera, potenciar los escenarios y entornos interactivos.





- Agilizar y mejorar los procesos de retroalimentación, optimizando el tiempo de aprendizaje.
- Favorecer procesos de aprendizajes variados y, por ende, la ampliación de la oferta formativa e incremento de modalidades de aprendizaje.
- Aumentar la motivación hacia los contenidos enseñados.
- Eliminar las barreras tiempo-espacio entre profesor y alumno. (p. 48)

Todas estas ventajas ayudan que mediante las herramientas tecnológicas permiten adaptar el proceso de enseñanza las necesidades e intereses individuales de cada estudiante. Esto se traduce en un aprendizaje más personalizado, efectivo y significativo.

1.9. Enseñanza de las Habilidades de Lectoescritura mediadas por narrativas digitales en la asignatura de Lengua y Literatura

Las necesidades formativas de los docentes de la asignatura de lengua y literatura, en cualquier nivel, se enfocan en la formación con una visión interdisciplinaria, un adecuado manejo curricular, una constante actualización e innovación, una posición investigadora, constructiva y reflexiva sobre su propia praxis docente, y una sensibilidad crítica para la formación literaria y la educación del lenguaje a través de medios de comunicación y el uso de nuevas tecnologías que innoven los quehaceres pedagógicos.

En el proceso educativo de los estudiantes de séptimo grado, la enseñanza de las habilidades de lectoescritura son un pilar fundamental. El dominio de estas habilidades no solo le abre las puertas a un universo de conocimiento, sino que también les equipa con herramientas esenciales para expresarse con fluidez, pensar de manera crítica y desenvolverse activamente en la sociedad.

A través de la lectura las personas pueden adquirir conocimientos y descubrir un mundo nuevo, interiorizar y apropiarse de las riquezas que la lectura provee, con las cuales puede desarrollar habilidades sociales y cognitivas que contribuirán en la resolución de problemas tanto



académicos como del diario vivir, al igual que le permite comunicarse de manera más efectiva siendo una influencia positiva para la sociedad.

En la sociedad actual, una de las principales problemáticas que más preocupa a los docentes es justamente el déficit que presentan los alumnos con respecto a las habilidades de comprensión lectora. Es evidente que en el sistema existen falencias en los estudiantes al momento de analizar de manera implícita y explícita una lectura, evidenciando que dentro de las aulas de clase la lectura se trabaja bajo una metodología tradicional, en la que se lee por leer, sin enfocarse en la comprensión y en el cumplimiento de cada una de las etapas del proceso de lectura: prelectura, lectura y poslectura. (Villa, 2021, p. 76)

En este sentido, Mendoza y Arteaga (2022) enfatiza que:

La importancia de implementar estrategias que promuevan el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes, esto va ayudar que incorporar metodologías diversas como las digitales, socioemocionales, matemáticas y comunicacionales, resulta fundamental para atender la amplia gama de inteligencias múltiples presentes en el aula. (p. 5)

En la práctica, los docentes necesitan constantemente buscar nuevas herramientas pedagógicas que permitan mejorar el ambiente de aprendizaje en los salones de clase y los conviertan en espacios atrayentes para un aprendizaje activo, creativo y novedoso. De acuerdo con esto, expertos en clases de lenguaje narrativo expresan que los docentes, en todos los niveles, y para la mayoría de los estudiantes, pueden inventar historias narrativas digitales de diversas maneras para contribuir a la enseñanza y aprendizaje. De esta manera, los docentes podrán incentivar la organización y expresión de las ideas y del conocimiento individual y significativo. (Villa, 2021, p. 34)

Se conoce que el objetivo principal de la enseñanza del lenguaje es conseguir que los alumnos puedan comunicarse, y no solamente por un tiempo determinado, sino en cada ocasión o en cualquier ámbito en el que se estén desarrollando, por lo que resulta imprescindible que esta competencia comunicativa se encuentre bien desarrollada, trabajando en todas las destrezas





que la conforman. Asimismo, cuando se hace referencia al aprendizaje de lengua y literatura es importante considerar que los sistemas informáticos manejan un lenguaje que cada vez es más comúnmente utilizado por los jóvenes y en todas las áreas de conocimiento, lo que hace que el docente tenga la necesidad de capacitarse de manera sistemática.

Es necesario que dentro de los sistemas educativos se incorporen los medios didácticos para la gestión de conocimiento, con el fin de formar de manera integral a las nuevas generaciones y de esta manera contribuir al desarrollo de la sociedad, otorgándoles conocimientos y habilidades tecnológicas que les permitan desenvolverse adecuadamente en una sociedad cada vez más innovada. En este contexto, es precisamente el fundamento de la educación moderna el vincular las nuevas tecnologías con todas las áreas académicas, ya sean teóricas o prácticas, en búsqueda de la generación de estudiantes más indagadores y propositivos. (Peñafiel et al., 2024, p. 15)

En definitiva, la adopción de un enfoque multifacético para el desarrollo del pensamiento crítico, considerando la diversidad de inteligencias múltiples, no solo enriquece el proceso educativo, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo actual.

1.10. Análisis Crítico

Dentro de la literatura se presentan diferentes estudios enfocados en la necesidad de implementar metodologías para el desarrollo de la lectoescritura mediante recursos digitales en estudiantes de educación general básica.

Así, se puede presentar, por ejemplo, el trabajo realizado por Córdova y Lucero (2021), quienes:

Al encontrar que se presentan dificultades en la escritura de los estudiantes, como problemas ortográficos, falta de coherencia, omisión de letras, entre otros, y en la lectura problemas como falta de fluidez, confusión de palabras o dificultad con palabras nuevas; se plantearon el objetivo de fomentar el desarrollo de la lectoescritura a través de recursos



digitales para la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de sexto año de educación general básica. (p. 65)

La investigación de estos autores fue de tipo sociocrítica, en busca de fomentar un cambio en esta realidad, presentando un enfoque cualitativo para describir los hechos que se relacionan con la lectoescritura, utilizando encuestas, entrevistas y diarios de campo. Todo esto, basado en la observación participante para analizar resultados del uso de recursos digitales según la metodología basada en el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), que se basa en la participación de los alumnos del aula, promoviendo la transmisión de conocimientos de diferentes formas, acorde con las múltiples formas de aprendizaje que puedan tener los educandos. Así, los resultados obtenidos evidencian, con una encuesta final de validación, que existe un interés y una validación por parte de los estudiantes hacia el empleo de recursos digitales para su aprendizaje.

Asimismo, el trabajo de Infante Peña et al. (2022), plantea una secuencia didáctica mediada por las narrativas digitales implementadas tanto de forma presencial como virtual, en busca de favorecer la producción de textos informativos en estudiantes de sexto grado. Para esta investigación los autores se basan en un modelo de Investigación de Acción Pedagógica, con un enfoque descriptivo y cualitativo, el que se desarrolla en cuatro fases: el análisis de la problemática dentro del contexto, el diseño de una secuencia didáctica con las respectivas sesiones, la implementación de la secuencia y la evaluación de los resultados obtenidos. Para la recolección de información utilizan técnicas de pruebas internas y externas, entrevistas y una encuesta académica-tecnológica. (p. 100)

Sus principales resultados evidencian que muchos estudiantes desconocen tipologías textuales y procesos de producción textual, además del desconocimiento de que un texto puede ser oral o escrito, al igual que la planificación, la revisión y presentación. Por otra parte, se evidencia que a nivel general la alfabetización digital es un problema latente en los estudiantes, quienes no conocen las diferentes herramientas digitales y ofimáticas comunes para permitir un correcto desarrollo de actividades formativas innovadoras.



Por otro lado, Peñafiel et al. (2024), buscan en su investigación, de igual manera, diseñar una guía de actividades apoyadas en las tecnologías de la información y comunicación para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura. Para ello, utilizan una metodología de investigación de campo y de tipo descriptiva, empleando como técnica de recolección de datos primarios la ficha de observación, entrevistas y encuestas, para poder determinar estrategias empleadas en el aprendizaje de la asignatura donde se involucren las Tics. (p. 67)

En sus resultados, a diferencia de lo evidenciado por Infante Peña et al. (2022) indican que:

Se evidencian que en este caso son los estudiantes quienes de manera autónoma emplean recursos y objetos digitales para actividades relacionadas a la asignatura, lo que permite concluir que son los docentes quienes no están asumiendo el rol de innovadores al adaptar los contenidos de estudio que motiven un aprendizaje de manera más atractiva. (p. 23)

Con lo anterior, se evidencia que la implementación de nuevas estrategias pedagógicas con metodologías digitales implicadas es de gran interés académico, considerándose importante para mejorar la forma de impartir los conocimientos a los estudiantes por parte de los docentes. Sin embargo, se observa que la forma en que se lleve a cabo esta implementación depende mucho del contexto donde se quieran aplicar, por lo que resulta necesario un diagnóstico inicial donde se puede obtener una guía de cual es realmente la problemática por la que se atraviesa al momento de implementar las narrativas digitales para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes en la materia de Lengua y Literatura.



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

2.1. Conceptualización y Operacionalización de las Variables

Las variables principales dentro de este estudio son las siguientes:

- **Variable dependiente:** Habilidades de lectoescritura en Lengua y Literatura.
- **Variable independiente:** Estrategia didáctica mediada por narrativas digitales.

Las habilidades de lectoescritura se midieron a través de un test de comprensión lectora, que evaluó la capacidad de identificar elementos narrativos, mientras que las estrategias didácticas por narrativas digitales son operacionalizadas a través del diseño de actividades pedagógicas que se utilicen en la herramienta digital.

Tabla 2

Variable dependiente: "Habilidades de lectoescritura en Lengua y Literatura"

Dimensión	Indicador	Pregunta	Instrumento
Comprensión lectora	Capacidad de interpretación de textos	¿Cómo interpretan los estudiantes la información de los textos leídos?	Prueba de comprensión lectora
Producción escrita	Organización y coherencia en la escritura	¿Qué tan coherentes y organizados son los textos escritos por los estudiantes?	Evaluación de redacción de textos
Uso de gramática y ortografía	Aplicación de reglas ortográficas y gramaticales	¿Aplican correctamente los estudiantes las reglas gramaticales y ortográficas en sus escritos?	Rúbrica de evaluación de gramática y ortografía
Fluidez lectora	Velocidad y precisión en la lectura	¿Con qué fluidez y precisión leen los estudiantes en voz alta?	Observación directa y registro de fluidez lectora

Nota. Cuadro de operacionalización de la variable dependiente





Tabla 3

Variable independiente: ‘Estrategia didáctica mediada por narrativas digitales’

Dimensión	Indicador	Pregunta	Instrumento
Uso de herramientas digitales	Frecuencia y tipo de herramientas utilizadas	¿Con qué frecuencia y qué herramientas digitales utilizan los estudiantes para crear narrativas digitales?	Observación del uso de herramientas tecnológicas
Interacción con las narrativas	Participación activa en creación y análisis de narrativas	¿Cómo participan los estudiantes en la creación y análisis de narrativas digitales?	Registro de participación en actividades de narrativas digitales
Motivación y compromiso	Nivel de interés y compromiso	¿Qué nivel de motivación e interés muestran los estudiantes al trabajar con narrativas digitales?	Encuestas o entrevistas para medir motivación
Mejora en la producción de narrativas	Calidad de las narrativas digitales creadas	¿Qué calidad tienen las narrativas digitales creadas por los estudiantes?	Evaluación de productos digitales creados por los estudiantes

Nota. Cuadro de operacionalización de la variable dependiente

2.2. Enfoque de la investigación

La presente investigación se basa en un enfoque mixto, porque combina lo cuantitativo y cualitativo para arribar a conclusiones y tomar las decisiones pertinentes en función de encontrar la solución al problema científico determinado. Según los autores Vizcaíno, Cedeño & Maldonado (2023) enfatiza que “el enfoque cualitativo en la investigación se caracteriza por su dedicación a explorar y comprender a fondo los fenómenos sociales o humanos desde la perspectiva de los participantes” (p. 5). Cabe mencionar que la parte cualitativa permite investigar a fondo a los involucrados en el proceso de la investigación que sería mediante una entrevista a los docentes del área de Lengua y Literatura para obtener información sobre sus experiencias relacionada con la lectoescritura y el uso de herramientas digitales.





Mientras Vizcaíno, Cedeño & Maldonado (2023) sostienen que “el enfoque cuantitativo se distingue por su énfasis en la medición y el análisis numérico de datos” (p. 5). Esto permitirá en medir y analizar los datos obtenidos de la investigación, mediante la encuesta realizada a los estudiantes del Subnivel Medio

2.3. Alcance de la investigación

Mediante la combinación de los datos cualitativos y cuantitativos aportados por las técnicas de investigación, el alcance de la investigación es descriptivo como técnica estadística en el marco de una investigación sobre la Estrategia Didáctica mediada por narrativas digitales para mejorar habilidades de lectoescritura en la unidad de Leyendas incorporadas en la asignatura de Lengua y Literatura, en los estudiantes de Séptimo Grado del Subnivel Medio.

El análisis descriptivo proporcionó una visión general y resumida de los datos recopilados, permitiendo identificar patrones, tendencias y características claves de las respuestas de los estudiantes y docentes en relación con la estrategia didáctica mediada por narrativa digital. Estos estadísticos y gráficos ayudaron a cuantificar los datos y proporcionaron una base para el análisis posterior y la interpretación de los resultados.

2.4. Declaración y Justificación del Tipo de Investigación

La presente investigación es de tipo de campo y transversal, ya que se realizó directamente en la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Teresita, ubicada en la parroquia Celica, cantón homónimo, en la provincia de Loja-Ecuador. Este tipo de investigación de campo permite la observación y recolección de datos de los involucrados garantizando la autenticidad de los resultados en relación con el contexto educativo.

Además, es transversal porque se llevó a cabo en un momento específico del tiempo, con el fin de analizar la situación actual sin intervención a largo plazo. La investigación se centrará en el Subnivel Medio (Séptimo Grado) e involucra a un total de 70 estudiantes y 10 docentes del área de Lengua y Literatura. El objetivo principal es observar y evaluar cómo el uso de narrativas digitales impacta en la mejora de las habilidades de lectoescritura, particularmente en la unidad temática de Leyendas, dentro de la asignatura de Lengua y Literatura.





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

Se emplea el método de Análisis y Síntesis que se aplicará eficazmente para mejorar las habilidades de lectoescritura en la unidad de Leyendas en estudiantes de Séptimo Grado en la asignatura de Lengua y Literatura, donde los estudiantes podrán crear sus propias leyendas integrando los elementos analizados y al aplicar la estrategia didáctica por narrativas digitales, podrán usar la herramienta digital para contar leyendas en formato digital.

En cuanto al método sistémico estructural funcional, se busca que no solo mejoren la lectura y escritura de leyendas, sino que permita una comprensión profunda en base a la argumentación de la metodología para la creación de narrativas digitales de los estudiantes del Subnivel Medio. Se emplea el método estadístico a los estudiantes para analizar los datos cuantitativos, para diagnosticar cuantos tienen inconvenientes del uso de la tecnología.

Además, se utilizarán métodos cualitativos con referente a los docentes del área de Lengua y Literatura, esto nos permitirá conocer qué estrategias metodológicas y qué herramientas digitales utilizan en la asignatura de Lengua y Literatura relacionada con la lectoescritura. Para esta investigación sobre el impacto de las narrativas digitales en el desarrollo de la lectoescritura, utilizamos varios métodos que nos ayudan a profundizar en diferentes dimensiones del proceso educativo y en los resultados obtenidos.

2.5.1. *Métodos empíricos*

La investigación se centró en observar cómo los estudiantes interactúan con las herramientas digitales para crear sus propias leyendas, su nivel de interés y participación en el proceso, y cómo estos aspectos influyeron en su comprensión y expresión escrita.

Específicamente, se observó:

- **Cómo comprenden y adaptan las leyendas:** Nos interesa ver cómo los estudiantes analizan leyendas tradicionales y luego aplican ese conocimiento para crear sus propias historias.



- **Su habilidad para expresarse por escrito:** Veremos la creatividad y estructura en la escritura de sus leyendas, enfocándonos en la claridad de sus ideas y en su uso del lenguaje.
- **Cómo manejan las herramientas digitales:** Observaremos cómo los estudiantes utilizan las plataformas de narración digital, y si estas herramientas facilitan su aprendizaje o presentan algún reto.
- **El trabajo en equipo y la colaboración:** Para saber cómo las herramientas digitales apoyan la cooperación entre estudiantes mientras crean, revisan y mejoran sus historias juntos.

2.5.2. *Método de Análisis y Síntesis*

Este método permite descomponer el proceso de aprendizaje en sus partes fundamentales, como la comprensión lectora, la expresión escrita y la interacción con herramientas digitales. A través del análisis, se examinó cada uno de estos elementos para ver cómo se desarrolla y qué factores influyen en él. Luego, mediante la síntesis, se integró esta información para entender cómo se relacionan y contribuyen al objetivo final de mejorar las habilidades de lectoescritura. Este proceso proporcionó una visión detallada y al mismo tiempo holística del impacto de las narrativas digitales en los estudiantes.

2.5.3. *Método Sistémico Estructural Funcional*

Con este método, se estudió el uso de narrativas digitales como un sistema que tiene múltiples componentes (estructurales y funcionales) que interactúan para cumplir un objetivo educativo. En este contexto, se analizó cómo las diferentes actividades y herramientas digitales (componentes del sistema) contribuyen al desarrollo de habilidades específicas en lectoescritura. Esto ayudó a entender no solo la efectividad del sistema en su conjunto, sino también el papel de cada elemento en el aprendizaje de los estudiantes, permitiendo ajustar y optimizar cada componente para lograr mejores resultados.

2.5.4. *Método Estadístico:*

Este método se empleó para analizar y presentar los datos cuantitativos obtenidos, principalmente de encuestas y pruebas de evaluación de habilidades. Nos permitió identificar





patrones y tendencias en el rendimiento y las percepciones de los estudiantes, proporcionando una base numérica que complementa los hallazgos cualitativos. Mediante análisis estadísticos, se podrá determinar si existe una mejora significativa en la comprensión lectora y expresión escrita después de la implementación de las narrativas digitales y entender el nivel de aceptación o motivación de los estudiantes con esta metodología.

Cada uno de estos métodos cumple un papel clave en la investigación. Al combinarlos, se puede obtener una comprensión integral de cómo las narrativas digitales impactan en la enseñanza de la lectoescritura, basándose tanto en los datos numéricos como en el análisis estructural y funcional del proceso educativo.

2.6. Instrumentos Derivados de la Metodología Seleccionada

Se utilizaron cuestionarios para los estudiantes para conocer si cuentan con la tecnología en sus hogares y cómo les gustaría mejorar en la asignatura de Lengua y Literatura.

Por otra parte, la entrevista a profesores de la asignatura de Lengua y Literatura se utilizó para obtener información relacionada con la utilización de las herramientas tecnológicas en el aula y conocer de qué forma la aplican. La integración de estos métodos permitió una visión completa y rica de los hallazgos y conclusiones de la investigación.

2.7. Delimitación de la Población y Muestra

La presente investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Teresita, ubicada en la parroquia Celica, cantón del mismo nombre, en la provincia de Loja, Ecuador. Aunque la institución abarca todos los niveles educativos, el estudio se centró en el Subnivel Medio (Séptimo Grado), que cuenta con 70 estudiantes, quienes conforman la totalidad de la población investigada. Asimismo, participaron 20 docentes de la asignatura de Lengua y Literatura.

Sin embargo, con el fin de obtener datos más representativos y manejables, se seleccionó una muestra de esta población. La muestra estuvo compuesta por 10 docentes de la asignatura mencionada y por 70 estudiantes, quienes presentan deficiencias en las habilidades de lectoescritura y en la utilización de herramientas tecnológicas.





2.8. Estrategia Metodológica Investigativa

La estrategia metodológica incluye varias etapas: la etapa de diagnóstico inicial a los estudiantes para conocer acerca del uso de la herramienta digital en la asignatura de Lengua y literatura y cuantos tienen problemas al momento de realizar sus trabajos en sus hogares, la entrevista a profesores de la asignatura de Lengua y Literatura se utilizó para obtener información relacionada con la utilización de las herramientas tecnológicas en el aula y conocer de qué forma la aplican, la etapa de implementar la estrategia didáctica mediada por narrativa digitales para saber si posiblemente mejoran en las habilidades de Lectoescritura de la unidad de Leyendas integrada en la asignatura de Lengua y Literatura, finalmente la evaluación final para medir los cambios después de la intervención

2.9. Presentación de los Resultados de Estudio Diagnóstico

Al aplicar las técnicas diseñadas, se ha podido verificar el estado actual del problema investigado. En los resultados de la entrevista que estuvo conformada por ocho preguntas abiertas donde participaron 10 docentes de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Teresita para compartir sus percepciones, experiencias y opiniones sobre el uso de la tecnología en el aula.

Las respuestas de los docentes en esta entrevista proporcionaron datos cualitativos para conocer con profundidad diferentes puntos de vista que tienen los docentes al momento de la narrativa digital en sus clases y qué estrategias podrían utilizar. La metodología cuantitativa utilizada permitió, a través de la experiencia investigativa, concretar las ideas fundamentales de esta tesis, como se analiza a continuación:

Tabla 4





Frecuencia de uso de aparatos electrónicos

Frecuencias de ¿Con qué frecuencia usas una computadora, tablet o celular para

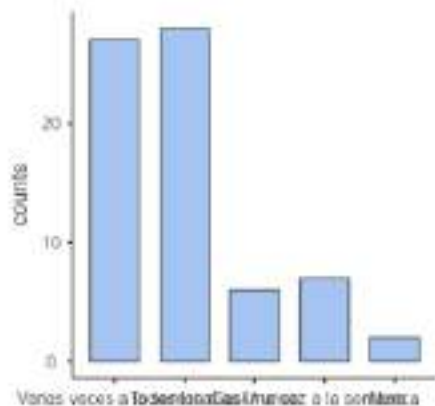
¿Con qué frecuencia usas una computadora, tablet o celular para	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Varias veces a la semana	27	38.6 %	38.6 %
Todos los días	28	40.0 %	78.6 %
Casi nunca	6	8.6 %	87.1 %
Una vez a la semana	7	10.0 %	97.1 %
Nunca	2	2.9 %	100.0 %

Nota. Primera pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Figura 1

Frecuencia de uso de aparatos electrónicos

¿Con qué frecuencia usas una computadora, tablet o celular para



Nota. EL gráfico representa el diagrama de la Primera pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis

El 40% de los estudiantes indicó que utilizan estos dispositivos todos los días, mientras que el 38.6% lo hace varias veces a la semana, y el 12.9% los usa una vez a la semana o con menor frecuencia. Esto demuestra que la gran mayoría de los encuestados utiliza dispositivos electrónicos de manera regular, lo que refleja una alta dependencia de la tecnología en su vida cotidiana.





Tabla 5
Conexión a internet en casa

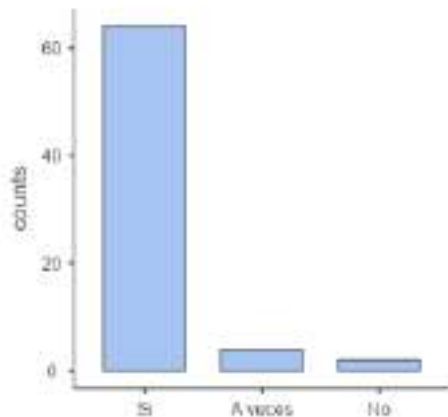
Frecuencias de ¿Cuenta con conexión a internet en casa para desarrollar tareas

¿Cuenta con conexión a internet en casa para desarrollar tareas	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Si	64	91.4 %	91.4 %
A veces	4	5.7 %	97.1 %
No	2	2.9 %	100.0 %

Nota. Segunda pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Figura 2

Conexión a internet en casa



Nota. EL gráfico representa el diagrama de la segunda pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis

El 91.4% de los estudiantes respondió afirmativamente, el 5.7% tiene acceso intermitente, y solo el 2.9% no cuenta con conexión a internet en casa. Esto significa que casi todos los encuestados disponen de internet en sus hogares, lo que facilita el acceso a información y la realización de tareas en línea. Sin embargo, el pequeño porcentaje que no cuenta con conexión podría enfrentar limitaciones significativas en su acceso a recursos educativos.





Tabla 6

Recursos en la computadora o Tablet para estudiar

Frecuencias de ¿Qué te gusta más hacer en una computadora o tablet cuando estu

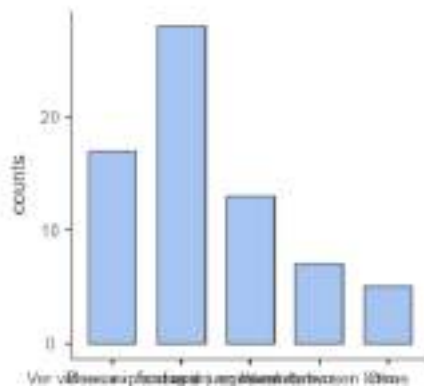
¿Qué te gusta más hacer en una computadora o tablet cuando estu	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Ver videos explicativos	17	24.3 %	24.3 %
Buscar información en internet	28	40.0 %	64.3 %
Jugar juegos educativos	13	18.6 %	82.9 %
Hacer tareas en línea	7	10.0 %	92.9 %
Otros	5	7.1 %	100.0 %

Nota. Tercera pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Figura 3

Recursos en la computadora o Tablet para estudiar

¿Qué te gusta más hacer en una computadora o tablet cuando estu



Nota. EL gráfico representa el diagrama de la tercera pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis

De acuerdo a la encuesta realizada a los estudiantes, reveló que el 40% de los estudiantes prefiere buscar información en internet, destacando la importancia de estos dispositivos como herramientas para acceder al conocimiento. Además, el 24.3% los utiliza para ver videos educativos, lo que demuestra un interés en el aprendizaje a través de formatos audiovisuales. Otras actividades, como jugar juegos educativos (18.6%) y hacer tareas en línea (10%), también son relevantes, aunque en menor medida. Esto sugiere que los dispositivos electrónicos se usan principalmente con fines educativos e informativos, aunque también se les da un uso lúdico.





Tabla 7

Usos videos o animaciones para entender

Frecuencias de ¿Has visto videos o animaciones que te hayan ayudado a entender

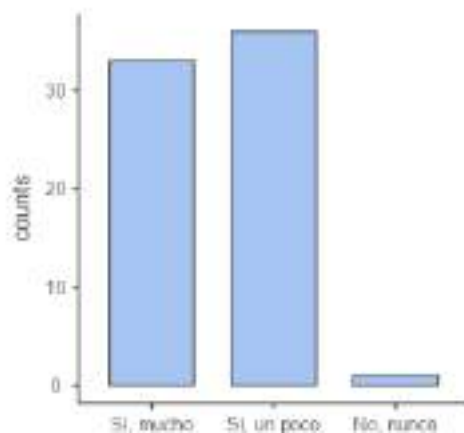
¿Has visto videos o animaciones que te hayan ayudado a entender	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Si, mucho	33	47.1 %	47.1 %
Si, un poco	36	51.4 %	98.6 %
No, nunca	1	1.4 %	100.0 %

Nota. Cuarta pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Figura 4

Usos videos o animaciones para entender

¿Has visto videos o animaciones que te hayan ayudado a entender



Nota. EL gráfico representa el diagrama de la cuarta pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis

El 51.4% de los estudiantes mencionó que estos recursos les han ayudado a entender conceptos en cierta medida, mientras que el 47.1% los considera muy útiles. Solo el 1.4% no ha encontrado útiles los videos. Este resultado indica que los recursos audiovisuales son una herramienta de aprendizaje altamente valorada por la mayoría de los estudiantes, por eso el (94.3%) considera que la tecnología mejora el aprendizaje.





Tabla 8

El uso de la tecnología ayuda a aprender

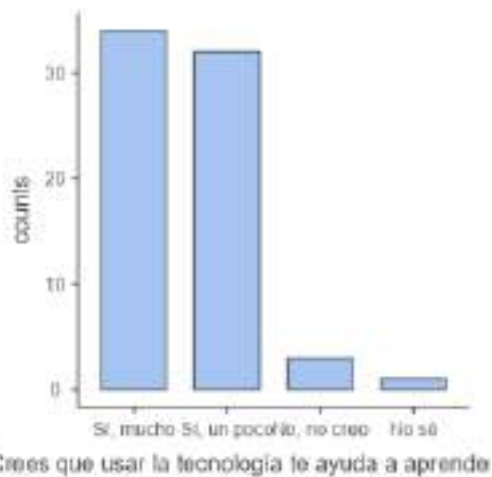
Frecuencias de ¿Crees que usar la tecnología te ayuda a aprender mejor?

¿Crees que usar la tecnología te ayuda a aprender mejor?	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Sí, mucho	34	48.6 %	48.6 %
Sí, un poco	32	45.7 %	94.3 %
No, no creo	3	4.3 %	98.6 %
No sé	1	1.4 %	100.0 %

Nota. Quinta pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Figura 5

El uso de la tecnología ayuda a aprender



Nota. EL gráfico representa el diagrama de la quinta pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis

De acuerdo a la encuesta realizada a los estudiantes, refleja una actitud positiva hacia el uso de herramientas tecnológicas en la educación, aunque un pequeño porcentaje (1,4%) no está convencido de su eficacia. Los resultados sugieren que los estudiantes ven la tecnología como un recurso que complementa y enriquece su proceso de aprendizaje.



Tabla 9

Aprender con libros o con videos

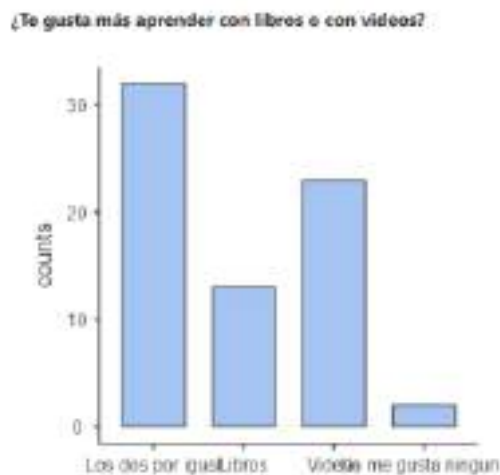
Frecuencias de ¿Te gusta más aprender con libros o con videos?

¿Te gusta más aprender con libros o con videos?	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Los dos por igual	32	45.7 %	45.7 %
Libros	13	18.6 %	64.3 %
Videos	23	32.9 %	97.1 %
No me gusta ninguno	2	2.9 %	100.0 %

Nota. Sexta pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Figura 6

Aprender con libros o con videos



Nota. EL gráfico representa el diagrama de la sexta pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis

El 45.7% de los estudiantes manifestó que prefiere ambos formatos por igual, mientras que el 32.9% se inclina más por los videos y el 18.6% por los libros. Aunque los videos son populares, existe una diversidad de preferencias en cuanto al formato de aprendizaje, lo que sugiere que estos pueden ser complementarios y ofrecer diferentes ventajas.





Tabla 10

Tecnología en los profesores

Frecuencias de ¿Te gustaría que tus profesores usaran más la tecnología en cla

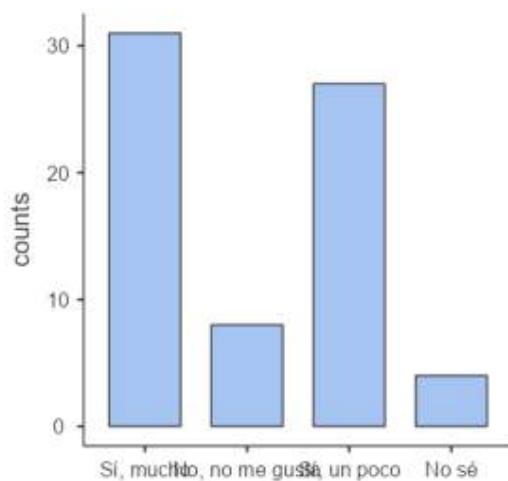
¿Te gustaría que tus profesores usaran más la tecnología en cla	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Sí, mucho	31	44.3 %	44.3 %
No, no me gusta	8	11.4 %	55.7 %
Sí, un poco	27	38.6 %	94.3 %
No sé	4	5.7 %	100.0 %

Nota. Séptima pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Figura 7

Tecnología en los profesores

¿Te gustaría que tus profesores usaran más la tecnología en cla



Nota. EL gráfico representa el diagrama de la séptima pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis

En cuanto al uso de la tecnología en el aula, la mayoría de los estudiantes (44.3%) expresó que estarían a favor de que sus profesores integren más herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza. Esto muestra un interés significativo en explorar nuevas formas de aprendizaje apoyadas por la tecnología.





Tabla 11

Preferencia entre leer un libro o ver un video

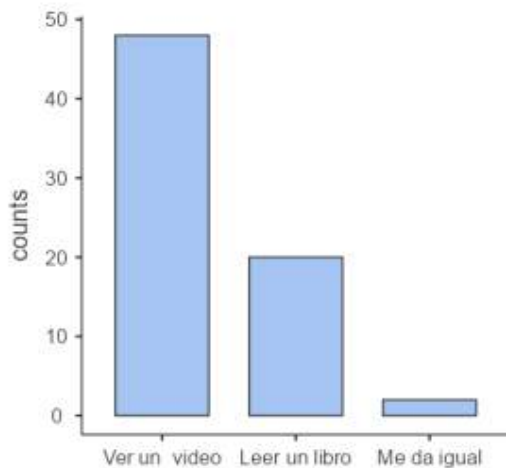
Frecuencias de ¿Qué te parece más fácil de entender: leer un libro o ver un vi

¿Qué te parece más fácil de entender: leer un libro o ver un vi	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Ver un video	48	68.6 %	68.6 %
Leer un libro	20	28.6 %	97.1 %
Me da igual	2	2.9 %	100.0 %

Nota. Octava pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Figura 8

Preferencia entre leer un libro o ver un video



Nota. EL gráfico representa el diagrama de la octava pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis

El 68.6% de los estudiantes encuentra más fácil comprender la información presentada en formato de video. Esto podría deberse a que los videos suelen ser más dinámicos y atractivos que los textos escritos.



Tabla 12

Las historias o cuentos en la computadora

Frecuencias de ¿Qué opinas de las historias o cuentos que se cuentan en la com

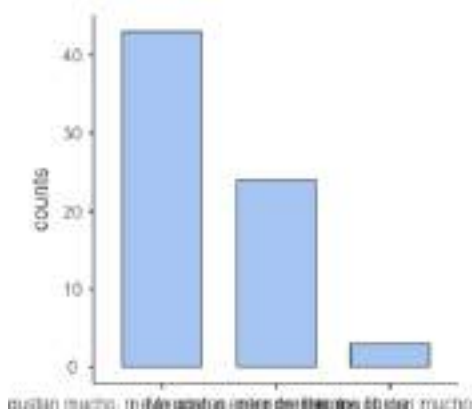
¿Qué opinas de las historias o cuentos que se cuentan en la com	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Me gustan mucho, me ayudan a entender mejor	43	61.4 %	61.4 %
Me gustan, pero prefiero los libros	24	34.3 %	95.7 %
No me gustan mucho	3	4.3 %	100.0 %

Nota. Novena pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Figura 9

Las historias o cuentos en la computadora

¿Qué opinas de las historias o cuentos que se cuentan en la com



Nota. EL gráfico representa el diagrama de la novena pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis

El 61.4% indicó que les gustan mucho y que las historias les ayudan a entender mejor. Esto refleja una actitud positiva hacia las historias o cuentos en la comunidad, destacando su papel pedagógico y su capacidad para transmitir conocimientos o valores, mientras que el 34.3% respondió que les gustan, pero prefieren los libros. Este grupo valora las historias, pero muestra





una inclinación hacia el formato escrito, posiblemente por mayor profundidad, accesibilidad o interés personal.

Tabla 13

Las historias en la computadora ayudan a aprender

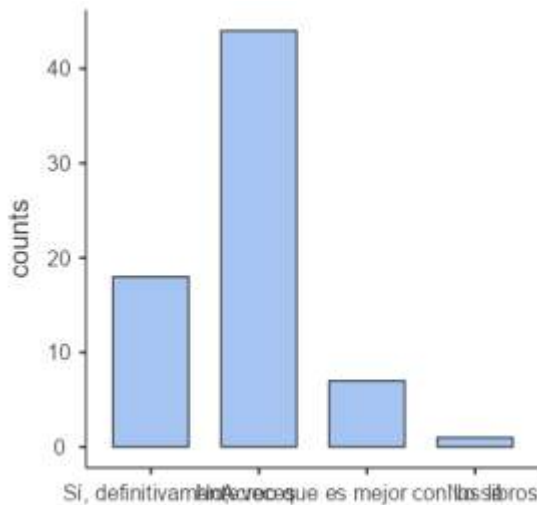
Frecuencias de ¿Crees que las historias en la computadora te ayudan a aprender

¿Crees que las historias en la computadora te ayudan a aprender	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Sí, definitivamente	18	25.7 %	25.7 %
A veces	44	62.9 %	88.6 %
No, creo que es mejor con los libros	7	10.0 %	98.6 %
No sé	1	1.4 %	100.0 %

Nota. Décima pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Figura 10

Las historias en la computadora ayudan a aprender



Nota. EL gráfico representa el diagrama de la décima pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes.

Análisis

El 62.9% de los estudiantes considera que las historias en la computadora son útiles para el aprendizaje, aunque solo a veces, mientras que el 25.7% está completamente seguro de su



efectividad. Un pequeño porcentaje (10%) cree que es mejor aprender con libros, lo que sugiere que existe una percepción de que los libros ofrecen un aprendizaje más profundo.

En resumen, los resultados de la encuesta destacan la importancia del desarrollo de habilidades digitales en la comunidad educativa, dado el alto uso de dispositivos y la amplia conexión a internet entre los estudiantes. Sin embargo, también se debe tener en cuenta a la minoría que no cuenta con acceso a internet, buscando soluciones para reducir la brecha digital. Además, los datos revelan que esta generación, habiendo crecido con la tecnología, se siente más cómoda aprendiendo con formatos audiovisuales, aunque sigue valorando los métodos tradicionales.

Esto implica que las estrategias educativas deben adaptarse a estas preferencias mixtas. Por último, el alto valor otorgado a las historias sugiere que como educadores deberían invertir tiempo y esfuerzos en la creación de contenido narrativo atractivo para mejorar la comprensión y conectar mejor con su audiencia. Los docentes, por su parte, necesitan contar con las herramientas y la formación necesarias para integrar la tecnología de manera efectiva en sus clases.

En sentido general, los resultados de este diagnóstico, realizado mediante técnicas cualitativas y cuantitativas, han corroborado el problema científico determinado en la investigación. Por tal motivo se constata la necesidad de buscar soluciones para el problema, lo que va a permitir el desarrollo de los estudiantes para aprender y comunicar ideas de la historia a través de narrativa digital.

2.10. Análisis de la entrevista a Docentes

En cuanto, a la entrevista a Docentes está conformada por ocho preguntas abiertas donde participaron 10 docentes de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Teresita para compartir sus percepciones, experiencias y opiniones sobre el uso de la tecnología en el aula. Este instrumento abordará aspectos conceptuales de la narrativa digital para su inserción en el proceso docente.





Además, la percepción sobre la efectividad de estas herramientas en el aprendizaje de los estudiantes, los desafíos que se han encontrado durante su implementación, y las recomendaciones para mejorar su eficacia. Las respuestas de los docentes en esta entrevista proporcionaron datos cualitativos para conocer con profundidad diferentes puntos de vista que tienen los docentes al momento de la narrativa digital en sus clases y qué estrategias podrían utilizar.

2.11. Etapas del Estudio teórico

El proceso metodológico de esta investigación se enmarca en un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos. Este diseño permite obtener una comprensión integral del problema y evaluar tanto el diagnóstico inicial como la efectividad de la propuesta.

Etapas del Proceso Investigativo

2.11.1. Etapa de Diagnóstico Inicial

Identificar las deficiencias en habilidades de lectoescritura entre los estudiantes de Séptimo Grado, así como evaluar el contexto tecnológico y pedagógico de la institución.

Actividades Realizadas:

- Aplicación de una prueba diagnóstica de lectoescritura, que incluyó ejercicios de comprensión lectora, ortografía y redacción.
- Encuestas dirigidas a estudiantes para evaluar el uso y la familiaridad con herramientas tecnológicas en el aprendizaje.
- Entrevistas a docentes del área de Lengua y Literatura para identificar estrategias metodológicas utilizadas y desafíos en la enseñanza de lectoescritura.
- Observaciones en el aula para analizar el contexto pedagógico y el nivel de interacción docente-estudiante.

Resultados:

El diagnóstico inicial evidenció que el 26.5% de los estudiantes no alcanza el nivel mínimo esperado en lectoescritura, mientras que el 58.8% presenta un desempeño medianamente





logrado, con errores recurrentes en ortografía y coherencia textual. Además, se constató un uso limitado de herramientas tecnológicas en actividades de lectoescritura.

2.11.2. Modelación de la Propuesta

Fortalecer una estrategia didáctica basada en narrativas digitales que responda a las necesidades específicas identificadas en el diagnóstico inicial.

Actividades Realizadas:

- Diseño de un módulo pedagógico centrado en la unidad temática de "Leyendas" de la asignatura de Lengua y Literatura.
- Elaboración de actividades interactivas basadas en narrativas digitales que integran texto, imágenes, audio y video.
- Creación de un entorno virtual complementario (por ejemplo, en Moodle) para implementar y gestionar la propuesta.
- Validación teórica de la estrategia mediante revisión por expertos en pedagogía digital y lectoescritura.

2.11.3. Etapa de Validación Final

Evaluar la efectividad de la propuesta mediante su implementación parcial y análisis de resultados.

Actividades Realizadas:

- Implementación piloto de la estrategia didáctica en los estudiantes seleccionados.
- Aplicación de instrumentos de evaluación (rúbricas, encuestas y entrevistas) para medir avances en comprensión lectora y redacción.
- Recolección de feedback de estudiantes y docentes sobre la usabilidad y efectividad de las narrativas digitales.
- Análisis estadístico y cualitativo de los datos obtenidos, destacando mejoras en las habilidades de lectoescritura.





Resultados esperados:

- Los estudiantes mostrarán una mejora significativa en su capacidad para interpretar textos y redactar ideas coherentes, utilizando narrativas digitales como un medio interactivo y motivador.

2.11.4. Análisis de los Resultados de la Etapa de Diagnóstico Inicial

- Las principales dificultades de los estudiantes residen en el reconocimiento de estructuras textuales y el uso adecuado de reglas gramaticales.
- Existe una carencia de recursos tecnológicos accesibles y estrategias pedagógicas innovadoras que motiven la práctica de lectoescritura.
- La falta de integración de herramientas digitales limita el aprendizaje significativo y la participación activa de los estudiantes.

2.11.5. Conclusión del Diagnóstico

La aplicación de las técnicas permitió tener una mejor perspectiva sobre el problema planteado y su impacto en el contexto educativo. Los resultados de las encuestas y entrevistas reflejaron una alta familiaridad de los estudiantes con la tecnología, lo cual se traduce en un uso regular de dispositivos electrónicos, tanto para fines educativos como recreativos. La mayoría de los estudiantes dispone de conexión a internet, lo que favorece el acceso a recursos digitales, aunque se identificó una minoría con acceso limitado, lo que evidencia la necesidad de reducir la brecha digital.

En cuanto a los formatos de aprendizaje, los estudiantes demostraron una preferencia significativa por los recursos audiovisuales, considerándolos dinámicos y atractivos. Sin embargo, también valoran métodos tradicionales como los libros, lo que sugiere la importancia de estrategias educativas híbridas que combinen lo mejor de ambos enfoques. Asimismo, el uso de historias digitales se destacó como una herramienta efectiva para el aprendizaje, resaltando la relevancia de contenidos narrativos en entornos digitales.





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

En general, los resultados de este diagnóstico subrayan la importancia de diseñar estrategias educativas innovadoras que incorporen la tecnología de manera efectiva, respondiendo a las necesidades y preferencias de los estudiantes. Esto no solo fomentará el desarrollo de habilidades digitales, sino que también mejorará la capacidad de los docentes para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante narrativas digitales.



La Universidad para todos





CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Modelación de la Propuesta

La propuesta de la estrategia didáctica mediada por narrativas digitales para mejorar en la lectoescritura en Séptimo Grado, que incluye el diseño de una plataforma interactiva donde los estudiantes pueden completar tareas, actividades y desafíos. La estructura del sistema se basa en niveles que los estudiantes deben superar, con retroalimentación inmediata para fomentar la mejora continua

3.2. Fundamentación de la propuesta

La estrategia didáctica que se propone o se instrumenta contiene un conjunto coherente de actividades y técnicas, lógicamente coordinadas, que permiten al docente dirigir de manera eficaz y eficiente la enseñanza hacia los resultados de aprendizaje deseados por los estudiantes. La lectura y la escritura son habilidades fundamentales en el desarrollo académico y personal de los estudiantes. En un mundo cada vez más digitalizado, es necesario aprovechar las herramientas tecnológicas para hacer más atractivo el proceso de aprendizaje. Según los resultados de una encuesta reciente, los estudiantes muestran una alta dependencia de la tecnología, una preferencia significativa por los videos y un interés en el uso de narrativas digitales como parte de su aprendizaje.

Esta propuesta busca integrar estas preferencias en una estrategia didáctica que potencie las habilidades de lectoescritura en Lengua y Literatura mediante el uso de narrativas digitales. Son asumidos referentes teóricos que sustentan esta propuesta. La teoría sociocultural del aprendizaje del autor Vygotsky es fundamental en la interacción social y la cultura en el aprendizaje, desafiando la perspectiva tradicional de la enseñanza como transmisión de conocimientos.

Las ideas de Vygotsky han tenido un impacto significativo en la forma en que se concibe la enseñanza actualmente. De esta manera la enseñanza debe fomentar la interacción



social entre los estudiantes, creando oportunidades para que colaboren, compartan ideas y aprendan unos de otros (Carrera y Mazzarella, 2021, p. 34).

De igual manera, se considera importante “la utilización de estrategias de aprendizaje diferenciadas, donde la enseñanza debe adaptarse a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, proporcionando diversas actividades y recursos que les permitan progresar en su propio ritmo” (Condoy et al., 2023, p. 45). Todo esto, sin dejar a un lado la evaluación formativa y continua, que sirva para guiar el aprendizaje de los estudiantes y proporcionarles retroalimentación oportuna.

También se desarrolla a través del trabajo individual, de organizar a los estudiantes en grupos, de establecer objetivos y tareas a cumplir donde todos aportan al logro del proyecto final. Igualmente se toma en cuenta del aprendizaje multimedia videos, imágenes y sonidos para expresar lo del relato de leyenda. Además, se considera la producción de la narrativa digital que combina texto y sonido, para producirlo en Moodle y que los estudiantes puedan realizar actividades para mejorar en la asignatura de Lengua y Literatura.

Para los fines de esta investigación, se destaca que la producción de narrativa digital se integra dentro del proceso pedagógico, con una clara intención educativa. Este proceso abarca diferentes recursos para motivarlos a mejorar en la Lectoescritura. En otras palabras, se desarrolla la leyenda educativa considerando la intencionalidad y el contexto en el que se hace. La estrategia de narrativa digital fomenta un ambiente de aprendizaje activo y participativo donde los estudiantes, con la guía del docente, exploran su creatividad y construyen conocimientos de manera significativa a través de la creación de historias digitales.

3.2. Propósitos de la propuesta

En este capítulo se organiza la estrategia didáctica para crear narrativa digital para estudiantes del Séptimo Grado.

Objetivo General:

Fortalecer las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de Séptimo Grado en la asignatura de Lengua y Literatura, mediante la implementación de una estrategia didáctica mediada por





narrativas digitales que fomente la comprensión lectora, la redacción creativa y la motivación hacia el aprendizaje.

Objetivos Específicos:

- Fomentar el uso de la tecnología como herramienta complementaria en el proceso de aprendizaje.
- Evaluar el impacto de las narrativas digitales en la mejora de las habilidades de comprensión lectora y redacción de los estudiantes.

3.3. Caracterización de la propuesta

El uso de una estrategia didáctica mediada por narrativas digitales, responde a la necesidad de adaptar las metodologías de enseñanza a las preferencias y hábitos tecnológicos de los estudiantes. Los datos de la encuesta muestran que la mayoría de los estudiantes utiliza dispositivos electrónicos con regularidad, valora los videos educativos y reconoce la efectividad de las historias digitales para facilitar la comprensión. Integrar estos elementos en la enseñanza de la lectoescritura no sólo aumentará el interés y la motivación de los estudiantes, sino que también les permitirá desarrollar habilidades críticas en un formato que les resulte familiar y atractivo.

La presente propuesta pedagógica se desarrolló en el marco de un entorno virtual que acompaña a la propuesta presencial combinando la presencialidad con el trabajo en línea a través de la plataforma Moodle. La iniciativa busca mejorar las habilidades de lectoescritura en los estudiantes mediante narrativas digitales, aprovechando la tradición de las leyendas ecuatorianas. Tras un análisis exhaustivo de las capacidades actuales de los estudiantes y los recursos tecnológicos disponibles, se ha diseñado un curso estructurado en cuatro módulos semanales, cada uno enfocado en diferentes aspectos del aprendizaje, la redacción y la creación de narrativas digitales.

3.4. Estructura y dinámica de la propuesta

3.4.1. Propuesta Virtual que Complementa la Propuesta Presencial

Considerando los resultados del diagnóstico inicial, que evidencian la necesidad de transformar la estrategia didáctica mediada por narrativa digital para mejorar las habilidades de





lectoescritura en los estudiantes del Subnivel Medio, específicamente en Séptimo Grado, se ha determinado que la implementación de una estrategia didáctica es el enfoque más adecuado. Así, se propone la creación de una narrativa digital para facilitar las actividades en Moodle.

A continuación, se presenta el cronograma correspondiente:

Figura 11

Cronograma

Docente	Lic. Olga González M Lic. Yodira Espinoza B	Fecha	Propuesta para desarrollarse en dos semanas.		
Área	Lengua y Literatura	Grado/Año	Séptimo	Secciones	A
PLANIFICACIÓN					
Destrezas con criterios de desempeño	Periodos	Actividades de aprendizaje		Recursos	Evaluación
TEMA 1. Introducción a las Leyendas Ecuatorianas Promover el análisis crítico de las leyendas como parte del patrimonio cultural.	4	Experiencia Observar una foto de leyendas y preguntar de qué se trata Reflexión Realizar preguntas a los estudiantes relacionados al tema: ¿Qué son las leyendas? ¿Qué leyendas podemos incluir? Conceptualización Dar instrucciones acerca de lo que va tratar el módulo de las leyendas, donde se encontrarán foros de discusión, proyectos educativos Observar los videos que están en la plataforma de Moodle para poder involucrarse en la plataforma. Aplicación Completar el cuestionario en base a la Introducción de las Leyendas Ecuatorianas	Estudiantes Moodle	Realizar una pequeña actividad en Moodle.	
TEMA 2. Lectura y Análisis de leyendas Interactivas Desarrollar habilidades de lectura comprensiva y análisis crítico a través de leyendas interactivas.	2	Experiencia Observar el foro de dudas si tienen inconvenientes en este módulo para poder ayudar a los estudiantes Reflexión Realizar preguntas a los estudiantes relacionados al tema: ¿Ha escuchado la Leyenda El Padre Almeida? ¿Cómo podemos trabajar en equipo? Conceptualización Acceder a las diferentes leyendas a través de enlaces externos en Moodle (pueden ser leyendas populares como "La leyenda del Padre Almeida"). Participación en un foro en Moodle donde podrán plantear dudas o comentarios sobre las leyendas leídas Dividir en grupos para compartir sus análisis de las leyendas mediante una actividad colaborativa en Padlet . Aplicación Completar el cuestionario en base a la comprensión de la "Leyenda del Padre Almeida".	Estudiantes Moodle	Realizar una pequeña actividad en Moodle.	





<p>Tema 3 Creación de una leyenda</p> <p>Guiar a los estudiantes en la creación de una leyenda original a partir de relatos orales de su entorno familiar.</p>	3	<p>Experiencia Observar una foto de leyendas y preguntar de que se trata</p> <p>Reflexión Realizar preguntas a los estudiantes relacionadas al tema: ¿Qué leyendas se pueden basar en base a la familia? ¿Qué leyendas podemos incluir?</p> <p>Conceptualización Explicar la estructura del proyecto final y su primera parte, que consiste en crear una leyenda basada en historias o relatos orales de su entorno familiar. Deberán hablar con familiares o personas de su comunidad para recopilar relatos orales tradicionales que puedan servir como base para la leyenda.</p> <p>Aplicación Subir el guía a la plataforma Moodle, donde recibirán retroalimentación inicial del profesor.</p>	Estudiantes Moodle	Realizar una pequeña actividad en Moodle
<p>Tema 4 Creación de Leyendas Digitales - Segunda Parte del Proyecto Final</p> <p>Crear su leyenda digital mediante la plataforma Storyboard</p>	3	<p>Experiencia Observar la leyenda final y preguntar de que se trata</p> <p>Reflexión Realizar preguntas a los estudiantes relacionadas al tema: ¿Qué son los Storyboard? ¿Cómo se realizaban las leyendas en el Storyboard?</p> <p>Conceptualización Comenzar a trabajar en la digitalización de sus guiones previamente creados.</p> <p>Subir una versión preliminar de su leyenda digital a Moodle, donde recibirán retroalimentación por escrito.</p> <p>Cada grupo publicará un análisis comparativo en un foro de Moodle, destacando las fortalezas y sugerencias para mejorar las leyendas de los otros compañeros.</p> <p>Se aplicará una rúbrica detallada para evaluar la segunda parte del proyecto final.</p> <p>Aplicación Desarrollar la versión en la plataforma de Storyboard</p>	Estudiantes Moodle Storyboard	Realizar la versión de la leyenda

Nota. Planificación de la asignatura de Lengua y Literatura

El curso titulado “**Conozco mi país mediante sus leyendas**” se organiza en cuatro módulos, cada uno con una duración de una semana, y se centra en aspectos específicos de las leyendas ecuatorianas y la creación de narrativas digitales.

1- Ingresar al siguiente link: <https://propuesta1.milaulas.com/login/index.php>

Usuario: profesora

Contraseña: Olguita-1



Figura 12

Inicio



Nota. Captura de pantalla del ingreso al curso “Conozco mi país mediante sus leyendas”.

3.4.2. Módulo 1: Introducción a las Leyendas Ecuatorianas

Figura 13

Módulo 1



Nota. Captura de la pantalla principal del curso “Conozco mi país mediante sus leyendas”.



Este módulo introductorio tiene como objetivo familiarizar a los estudiantes con el concepto de leyenda, específicamente las leyendas ecuatorianas. Para ello, se desarrolló una lección interactiva en Moodle que incluye los siguientes recursos:

- **Materiales Digitales:** Una presentación en PowerPoint y un video explicativo sobre las leyendas ecuatorianas, que se pondrán a disposición de los estudiantes en la plataforma Moodle antes de la clase presencial.
- **Discusión en Clase:** Durante la sesión presencial, se revisarán los materiales previamente estudiados, y se abrirá un espacio para preguntas y comentarios, fomentando el diálogo y la comprensión crítica.
- **Cuestionario de Reforzamiento:** Los estudiantes completarán un cuestionario interactivo en Educaplay, accesible a través de Moodle, para reforzar los conocimientos adquiridos.

Figura 14

Introducción a las Leyendas Ecuatorianas



Nota. Captura de la pantalla principal de la introducción al curso sobre las Leyendas ecuatorianas





3.4.3. Módulo 2: Lectura y Análisis de Leyendas Interactivas

En este módulo, se enfoca en la lectura y análisis de leyendas interactivas. Los estudiantes tendrán acceso a diferentes leyendas a través de enlaces a plataformas externas integradas en Moodle.

- **Foro Creativo:** Se establecerá un foro en Moodle donde los estudiantes podrán proponer finales alternativos para las leyendas leídas, fomentando así la creatividad y el pensamiento crítico.
- **Discusión Presencial:** En clase, se revisarán y discutirán las contribuciones realizadas en el foro, permitiendo a los estudiantes apreciar diversas perspectivas
- **Evaluación de Comprensión:** Se diseñará un cuestionario en Moodle para evaluar la comprensión lectora de los estudiantes, con preguntas abiertas y cerradas enfocadas en la trama de la Leyenda del Padre Almeida mediante la Gamificación Educaplay

Figura 15

Lectura y análisis de Leyendas Interactivas

The screenshot shows a Moodle course page titled "Lectura y Análisis de Leyendas Interactivas". It contains four activity cards, each with a description and a "Marcar como hecho" button:

- El Padre Almeida:** Observe detenidamente las leyendas para luego analizarlas con sus compañeros en clase.
- Mariangula:** Observe detenidamente las leyendas para luego analizarlas con sus compañeros en clase.
- Finales de leyendas:** Vencimiento lunes, 6 de enero de 2023, 11:33. En este foro los estudiantes podrán proponer finales alternativos para las leyendas observadas, para fomentar así la creatividad y el pensamiento crítico. Este foro será socializado en clase con todos los estudiantes.
- Educaplay - El Padre Almeida:** Responde la siguientes preguntas referente a la leyenda del Padre Almeida

Nota. Captura de la pantalla de las actividades interactivas.





3.4.4. *Módulo Creación de una Leyenda - Primera Parte del Proyecto Final*

Este módulo introduce a los estudiantes en la creación de una leyenda original, utilizando relatos orales de su entorno familiar como base.

- **Formación de Grupos:** Los estudiantes se dividirán en equipos de 5-6 integrantes, garantizando la diversidad en cada grupo para que compartan diferentes relatos orales familiares.
- **Investigación y Recolección de Relatos:** Cada integrante deberá consultar a un familiar sobre leyendas o historias locales. Luego, compartirán estos relatos en su grupo y elegirán uno como base para la leyenda original.
- **Desarrollo del Guion**
- **Lluvia de ideas:** Los estudiantes debatirán cómo adaptar el relato elegido, discutiendo ideas para el guion. Durante esta etapa, pueden dividirse roles (por ejemplo, uno se encargará del texto, otro de buscar imágenes, etc.).
- **Redacción del Guion:** El grupo escribirá un guion que incluya el relato, imágenes sugeridas, y diálogos si fuera necesario. Esta redacción la realizará en la hora de clase.
- **Entrega en Moodle:** Los estudiantes subirán el guion de su leyenda en el espacio habilitado en Moodle, y esperarán la retroalimentación inicial que recibirá cada equipo.
- **Rúbrica de Evaluación:** Se implementó una rúbrica detallada para evaluar esta etapa del proyecto, garantizando la claridad en los criterios de evaluación.

Figura 16

Creación de una leyenda

Creación de una Leyenda - Primera Parte del Proyecto Final

Abriendo: lunes, 14 de octubre de 2024, 00:00
Cierre: sábado, 17 de enero de 2025, 00:00

Se formará grupos para redactar un guión que incluirá texto, imágenes, de leyendas de tu comunidad; el guion debe incluir texto e imágenes. Lo mostrarán mediante flujos de ideas y dividirlas roles, por ejemplo: unos se encargarán del texto, otros de las imágenes, etc.

El trabajo se evaluará mediante la siguiente rúbrica:

Proceso de escritura	Si el estudiante dedica mucho tiempo y esfuerzo al proceso de escritura que escribir, borrar y editar. También para crear una historia maravillosa. 4 puntos	Si el estudiante dedica tiempo y esfuerzo suficiente al proceso de escritura que escribir, borrar y editar. También el trabajo. 3 puntos	Si el estudiante dedica algo de tiempo y esfuerzo al proceso de escritura, pero no fue muy cuidadoso. 1 punto	Si el estudiante dedica poco tiempo y esfuerzo al proceso de escritura. No se parece importante. 0 puntos
Creatividad	La leyenda contiene muchos detalles interesantes que contribuyen al disfrute del lector. El autor realmente utiliza su imaginación. 4 puntos	La leyenda contiene algunos detalles interesantes que contribuyen al disfrute del lector. El autor utiliza su imaginación. 3 puntos	La leyenda contiene pocos detalles interesantes, pero el autor muestra algún esfuerzo en su texto. El autor ha tratado de usar su imaginación. 2 puntos	No presenta evidencia de creatividad en la leyenda. El autor no parece haber usado su imaginación. 1 punto
Presencia de las palabras	Todas las palabras presentadas en la leyenda son apropiadas. 4 puntos	Casi todas las palabras presentadas en la leyenda son apropiadas. 3 puntos	En la leyenda hay varias palabras basadas en sus palabras. 1 punto	La mayoría de las palabras presentadas en la leyenda son apropiadas pero no todas. 0 puntos

Nota. Captura de la creación de la primera tarea del Curso que es la creación de una Leyenda.

3.4.5. Evaluación Módulo 4: Creación de Leyendas Digitales - Segunda Parte del Proyecto Final

En la última fase del curso, los estudiantes transformarán sus guiones en narrativas digitales utilizando herramientas tecnológicas como:

Tutoriales y Preparación Técnica: Cada equipo tendrá acceso a los tutoriales en Moodle. Después de ver los videos, se reunirán para elegir las herramientas que utilizarán para digitalizar su leyenda <https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>

Figura 17

Creación de Leyendas digitales

Creación de Leyendas Digitales - Segunda Parte del Proyecto Final

En esta última fase del curso, transformen sus guiones en narrativas digitales utilizando herramientas tecnológicas como <https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>

[Link de tu leyenda multimedia.](#)
 Marcar como hecho

Apertura: lunes, 14 de octubre de 2024, 00:00
Cierre: miércoles, 15 de enero de 2025, 00:00

Luego de crear la leyenda digital enviar el link en una hoja con caratula con sus datos de los integrantes del grupo.

Se evaluará mediante la siguiente rúbrica a los grupos:

Enfoque en el tema asignado	La leyenda está completamente relacionado al tema asignado y permite al lector entenderlo mejor 3 puntos	La mayor parte de la leyenda está relacionado al tema asignado. Este divaga en un punto, pero el lector todavía puede comprender algo del tema. 2 puntos	Algo de la leyenda está relacionado al tema asignado, pero el lector no puede comprender mucho del tema. 1 punto	No hay ningún intento de relacionar la leyenda al tema asignado. 0 puntos
Título	El título es creativo, llama la atención y está relacionado a la leyenda. 3 puntos	El título está relacionado a la leyenda. 2 puntos	El título está presente, pero no parece estar relacionado a la leyenda. 1 punto	No hay un título. 0 puntos
Creatividad	La leyenda contiene	La leyenda contiene	La leyenda contiene	Hay poca evidencia

Nota. Captura de la creación de la segunda parte del proyecto en la creación de leyendas digitales.

- **Creación de la Leyenda Digital:** Los grupos comenzarán a transformar su guion en un formato digital, combinando texto, imágenes y, si es posible, sonido o música. Los estudiantes podrán repartirse nuevamente las tareas: uno puede encargarse de la edición del texto, otro de buscar o crear imágenes, y otro de la integración multimedia.
- **Apoyo técnico:** Si algún equipo tiene dificultades, podrán asistir a las sesiones de apoyo técnico para resolver dudas.



- **Entrega Final y Retroalimentación:** Finalmente, subirán la versión final de sus leyendas digitales en el espacio designado de Moodle. La retroalimentación se dará en formato escrito.
- **Rúbricas de Evaluación:** en este módulo también se implementó rúbricas específicas para evaluar el proyecto final integrador, garantizando la transparencia y objetividad en la evaluación.
- **Trabajo en Equipo y Comparación:** Cada grupo publicará su leyenda digital en el Padlet. Luego, cada equipo deberá comentar al menos dos leyendas de otros grupos, proporcionando retroalimentación constructiva y comparando aspectos como el uso de recursos multimedia y la originalidad del relato.
- **Evaluación continua y recursos complementarios:**
- A lo largo de los cuatro módulos, se aplicará una evaluación continua que permitirá monitorear el progreso de los estudiantes. Esto incluirá la implementación de cuestionarios, foros y tareas que proporcionarán una visión integral del desarrollo de las habilidades de lectoescritura.
- **Biblioteca de Recursos:** Se incluirá una sección en Moodle con enlaces a lecturas complementarias, videos educativos y leyendas adicionales para que los estudiantes puedan explorar y profundizar su aprendizaje.
- **Gamificación:** Se implementarán elementos de Gamificación, utilizando herramientas como H5P, para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes

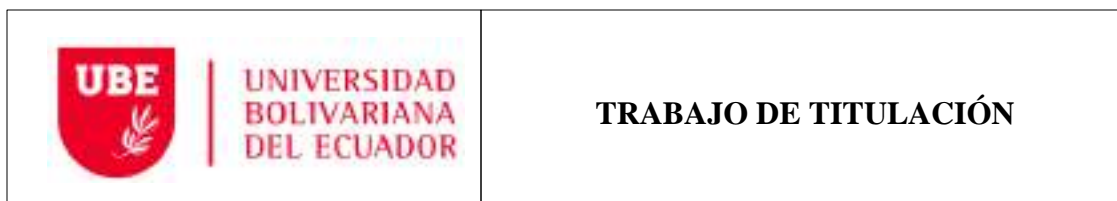


Figura 18

Evaluación continua y resultados



Nota. Captura de la evaluación y los recursos del Curso.

3.5. Condiciones de la propuesta

La condicione que se establece es que los estudiantes puedan ingresar a la plataforma de Moodle, para lo cual se enviará las siguientes indicaciones que les permitirá ingresar sin problema: <https://propuesta1.milaulas.com/login/index.php>

Ingrese con el enlace que da el administrador de Moodle (aparecerá lo siguiente)

Escriba el usuario y contraseña proporcionado por el administrador y luego de clic en Acceder.

Usuario: profesora

Contraseña: Olguita-1



La Universidad para todos

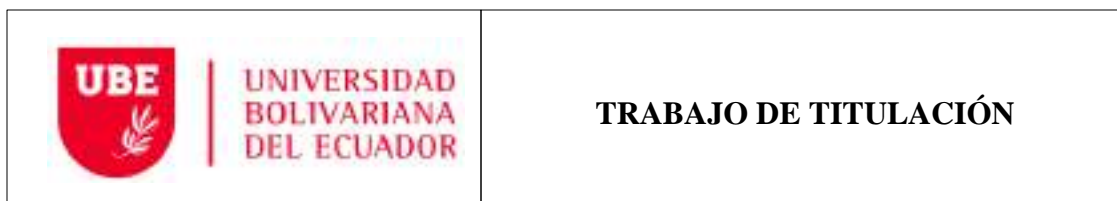


Figura 19.

Administrador de Moodle

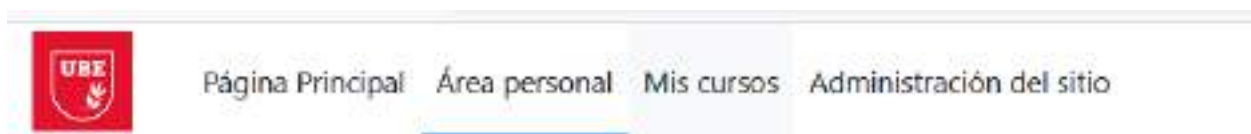
The image shows a Moodle login form for administrators. It has a light blue background. At the top, it says 'Entrar'. Below that, there are two input fields: 'Nombre de usuario' and 'Contraseña'. Below the 'Contraseña' field, there is a checkbox labeled 'Recordar nombre de usuario'. Below the checkbox is a blue button labeled 'Acceder'. At the bottom, there is a link that says '¿Ha extraviado la contraseña?'.

Nota. Captura del inicio del administrador del curso.

Aparecerá lo siguiente y debe dar clic en: MIS CURSOS

Figura 20

Presentación



Nota. Visualización del curso desde el administrador.

Luego aparece el curso donde va a comenzar a trabajar



Figura 21

Mis cursos



Nota. Visualización del curso completo.

3.6. Beneficiarios de la Propuesta

Los principales beneficiarios de la propuesta son los estudiantes de Séptimo Grado, quienes se espera experimenten una mejora en su motivación y rendimiento académico. Además, los docentes también se beneficiarán al adquirir nuevas habilidades y herramientas pedagógicas.

3.7. Validación de la Propuesta

La propuesta de la estrategia didáctica mediada por narrativa digital para el posible mejoramiento de lectoescritura en la unidad de Leyenda incorporada en la asignatura de Lengua y Literatura de Séptimo Grado incluye la implementación de una plataforma interactiva donde los estudiantes pueden ganar puntos a medida que completan tareas, actividades y desafíos. Para la validación de esta propuesta se realizó mediante un cuestionario en Google Forms a tres especialistas, quienes valoraron el diseño de la estrategia didáctica por narrativa digital.



Para obtener una visión más clara de la propuesta, se decidió aplicar una encuesta a cinco expertas docentes con amplia trayectoria en la enseñanza de Lengua y Literatura. Ellas evaluarán la propuesta de manera responsable y sincera, verificando si cumple con los objetivos planteados y aportando sugerencias valiosas basadas en su experiencia en la asignatura. Una de las expertas cuenta con un título universitario en Lengua, Literatura, Mantiene una actualización constante en didáctica de la lengua y el uso de tecnologías educativas, y participa activamente en cursos y seminarios sobre estrategias de enseñanza de lectoescritura y análisis literario. Con 18 años de experiencia en el campo de la Educación ella inspira y motiva a los estudiantes hacia la lectura y la creación literaria, despertando en ellos un interés genuino por explorar géneros y estilos diversos.

En cambio, otra de las docentes expertas con 20 años de experiencia domina enfoques y métodos pedagógicos que facilitan el desarrollo de habilidades en lectura, escritura y análisis crítico de textos, también aplica estrategias para fomentar la comprensión lectora, la expresión escrita y el pensamiento crítico en sus estudiantes y sobre todo diseña actividades innovadoras que permiten a los estudiantes expresarse y desarrollar su creatividad a través de la escritura. Las docentes restantes ejercen su labor en el área de Lengua y Literatura, tanto en el subnivel medio como en el subnivel superior, acumulando varios años de experiencia en esta disciplina.

3.8. Instrumentos para la validación de la propuesta

Para la validación de la propuesta del curso "Conozco mi país mediante sus leyendas", se utilizó un cuestionario en Google Forms, con el fin de recoger la opinión de los especialistas sobre la claridad, utilidad y atractivo del curso y los contenidos de cada módulo.

El cuestionario estuvo conformado con preguntas abiertas y cerradas sobre las actividades en la plataforma Moodle de las leyendas y calidad de los recursos proporcionados.



3.9. Análisis de Resultados

Para el análisis de los datos obtenidos en la encuesta que se realizó a los tres especialistas sobre la propuesta del curso de lectoescritura en Séptimo Grado, se hizo un desglose por pregunta, analizando las valoraciones y comentarios.

3.9.1. Estructura del Curso y Módulos

- **Valoración General:** Todos los especialistas encuestados calificaron con un 5 que significa Totalmente de acuerdo.
- **Análisis:** Esto sugiere una aceptación total de la estructura y los módulos planteados, indicando que la organización del curso es adecuada y percibida como capaz de cumplir con el objetivo de mejorar las habilidades de lectoescritura

3.9.2. Entorno de Aprendizaje virtual que acompaña a la propuesta presencial.

- **Valoración General:** Al igual que la pregunta anterior, los Docentes de la Asignatura de Lengua y Literatura respondieron con un "5 - Totalmente de acuerdo".
- **Análisis:** La respuesta indica que el Entorno Virtual que acompaña a la propuesta presencial es bien recibido y adecuado para el nivel de conocimientos y habilidades tecnológicas de los estudiantes de Séptimo Grado, lo que podría reflejar que los estudiantes tienen una familiaridad adecuada con el uso de Moodle y los dispositivos necesarios.

3.9.3. Materiales Digitales en el Módulo 1

- **Valoración General:** Cuatro Docentes de la asignatura calificaron con un "5 - Totalmente de acuerdo" y una con "4 - De acuerdo".
- **Análisis:** La ligera variación aquí podría señalar que, aunque los materiales son adecuados, tal vez existan oportunidades para enriquecerlos o diversificarlos para maximizar la comprensión de las leyendas ecuatorianas. Uno de los comentarios sugiere





la implementación de más herramientas tecnológicas, lo que podría enriquecer aún más la experiencia de aprendizaje.

3.9.4. Foro Creativo en el Módulo 2

- **Valoración General:** Las participantes respondieron con "5 - Totalmente de acuerdo".
- **Análisis:** La evaluación del foro creativo como un recurso que fomenta adecuadamente la creatividad y el pensamiento crítico es muy positiva. Esto indica que las actividades están bien diseñadas para estimular habilidades de alto nivel en los estudiantes.

3.9.5. Creación de Leyendas Digitales en Módulos 3 y 4

- **Valoración General:** Cuatro Especialistas evaluaron con "5 - Totalmente de acuerdo" y una con "4 - De acuerdo".
- **Análisis:** La propuesta de creación de leyendas digitales tiene buena acogida, pero la respuesta "4" podría señalar la necesidad de ajustar los recursos tecnológicos o el tiempo asignado. Sería conveniente revisar si el tiempo es suficiente y si hay recursos tecnológicos adicionales que puedan mejorar la experiencia de creación digital.

3.9.6. Elementos de Gamificación

- **Valoración General:** Todas calificaron con "5 - Totalmente de acuerdo".
- **Análisis:** La Gamificación es muy bien valorada como una estrategia motivacional, indicando que la inclusión de puntos y otros elementos lúdicos es efectiva para mantener el interés y compromiso de los estudiantes a lo largo del curso.

3.9.7. Recursos Complementarios

- **Valoración General:** Todas las maestras evaluaron esta sección con "5 - Totalmente de acuerdo".
- **Análisis:** La opinión positiva sugiere que los recursos adicionales (lecturas y videos) son vistos como útiles y efectivos para reforzar el aprendizaje en los distintos módulos.





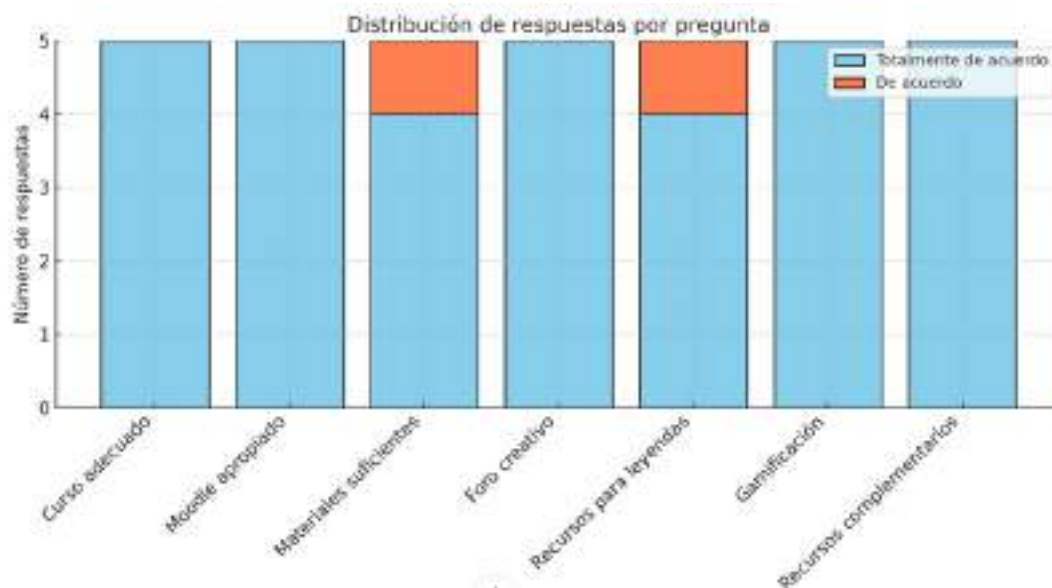
3.9.8. Evaluación Continua

- **Valoración General:** No se especificó una calificación numérica, pero los comentarios indican que los métodos de evaluación son adecuados.
- **Análisis:** Los comentarios muestran que las Docentes valoran el diseño de la evaluación continua. Los aspectos mencionados, como la interacción y el análisis, sugieren que las evaluaciones actuales están alineadas con las necesidades de aprendizaje.

Este análisis refleja la perspectiva de las especialistas, destacando una aprobación generalizada del curso y sus componentes clave, con áreas de ajuste menor para fortalecer la propuesta educativa. A continuación, presentamos un gráfico de barras que ilustra los datos tabulados, proporcionando una representación visual clara de los resultados obtenidos.

Figura 22

Distribución de respuestas



Nota. Visualización de las respuestas del curso



Aquí un cuadro estadístico con los resultados de la encuesta.

Figura 23

Cuadro de datos

Cuadro de datos

Pregunta	Promedio	Mediana	Moda	Desviación Estándar
Pregunta 1: Curso adecuado	5.0	5	5	0.0
Pregunta 2: Moodle apropiado	5.0	5	5	0.0
Pregunta 3: Materiales suficientes	4.8	5	5	0.4
Pregunta 4: Foro creativo	5.0	5	5	0.0
Pregunta 5: Recursos para leyendas	4.8	5	5	0.4
Pregunta 6: Gamificación	5.0	5	5	0.0
Pregunta 7: Recursos complementarios	5.0	5	5	0.0

Nota. Datos estadísticos sobre cada pregunta

Los resultados demuestran una aceptación de la propuesta en las preguntas 1, 2, 4, 6, y 7 tuvieron una unanimidad de 5 en promedio, mediana, y moda. En cuanto a las áreas a mejorar las preguntas 3 y 5 muestran ligeras desviaciones (0.4), sugiriendo que algunos aspectos pueden ajustarse o mejorarse, como los materiales digitales y los recursos/tiempos para las actividades de leyendas.



CONCLUSIONES

La incorporación de narrativas digitales en la enseñanza de habilidades de lectoescritura se sustenta en la Teoría Sociocultural de Vygotsky, la cual destaca el aprendizaje mediado por herramientas culturales, incluyendo las tecnologías digitales. Los antecedentes históricos muestran que el uso de recursos multimedia en el aprendizaje mejora la motivación estudiantil y facilita el desarrollo de competencias lectoras y escriturales en contextos interactivos

El diagnóstico aplicado a los estudiantes de Séptimo Grado identificó un uso limitado y poco estructurado de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de la lectoescritura, particularmente en el contexto de la unidad sobre leyendas. La estrategia didáctica combina elementos culturales (leyendas ecuatorianas) con herramientas digitales como Storyboard That, lo que fomenta un aprendizaje activo, colaborativo e interactivo, adaptado a las necesidades del grupo estudiantil.

La evaluación realizada por expertos educativos confirmó que la estrategia es pertinente, innovadora y viable para fortalecer las habilidades de lectoescritura. Entre las principales fortalezas se destacan:

Entre las fortalezas identificadas destacan:

- La integración coherente de tecnología y contenidos culturales.
- El enfoque en el desarrollo de competencias críticas y creativas.
- La flexibilidad para adaptarse a diferentes contextos educativos.

La estrategia didáctica mediada por narrativas digitales en la enseñanza de Leyendas en Lengua y Literatura no solo mejora las habilidades de lectoescritura, sino que también fomenta la creatividad, la conexión cultural y el uso efectivo de tecnologías en el aula. Esta propuesta representa una solución innovadora para abordar las deficiencias actuales y tiene el potencial de transformar la forma en que se enseña la lengua en contextos escolares.





RECOMENDACIONES

- Se sugiere ampliar la aplicación de la estrategia a otras unidades temáticas y niveles educativos, destacando su potencial como un modelo replicable y adaptable a diversos contextos de enseñanza.
- Impulsar programas de formación continua para docentes, enfocados en el uso de narrativas digitales como herramienta pedagógica, con énfasis en su fundamento teórico y su aplicación práctica en el aula.
- Procurar que las instituciones educativas dispongan de los recursos necesarios, como dispositivos tecnológicos y acceso a internet, para implementar estrategias basadas en narrativas digitales de manera efectiva.
- Diseñar instrumentos de diagnóstico que consideren tanto la percepción de estudiantes como de docentes sobre la utilidad de las herramientas tecnológicas en la enseñanza y el aprendizaje de lectoescritura, permitiendo identificar áreas de mejora.
- Involucrar activamente a los estudiantes en el diseño de estrategias didácticas, asegurando que las narrativas digitales se alineen con sus intereses, contextos culturales y necesidades específicas.
- Establecer mecanismos de retroalimentación continua durante la implementación de las actividades, facilitando ajustes oportunos que optimicen la eficacia de la estrategia didáctica.
- Publicar los resultados de la investigación en revistas académicas y foros educativos, fomentando el intercambio de ideas, la evaluación crítica y el perfeccionamiento de la propuesta en diversos contextos.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

- Promover un enfoque integral que abarque el análisis teórico, un diagnóstico preciso del entorno tecnológico, la participación activa de la comunidad educativa en el diseño de estrategias, y la validación rigurosa de expertos. Este enfoque debe garantizar que la propuesta sea innovadora, sostenible y capaz de transformar las habilidades de lectoescritura en estudiantes de Séptimo Grado.



La Universidad para todos



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albán, D. A. Q., & Gonzembach, J. D. (2021). Estrategias metodológicas una práctica docente para el alcance de la lectoescritura. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(3), 1745-1765. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926908>
- Acosta, A. H. (2018). Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas. *Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 2(2), 31-38. https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.295
- Aparici, R., & Marín, D. G. (2017). *¡Sonríe, te están puntuando!: Narrativa digital interactiva en la era de Black Mirror* (Vol. 77). Editorial Gedisa.
- Arguello, B. L., y Sequeira, M. E. (2016). Estrategias metodológicas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía e Historia en la Educación Secundaria Básica. *Repositorio Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua*. <https://repositorio.unan.edu.ni/1638/1/10564.pdf>
- Arteaga López, P. Y. (2022). Estrategias creativas para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de décimo de EGB Circuito: 13D01C04-Portoviejo. *Repositorio Institucional De la Universidad San Gregorio de Portoviejo*. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/2728>
- Aurioles, M. E. W. (2021). Diez herramientas digitales para facilitar la evaluación formativa. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, (18), 127-139.
- Bruner, J. (1974). *Toward a theory of instruction*. Harvard university press.
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Cedeño, R. M. P., & Varas, C. I. G. (2023). Estrategias para mejorar la capacidad de análisis y síntesis en la lectura crítica. *Revista Científica Sinapsis*, 23(1). <https://doi.org/10.37117/s.v23i1.565>
- Choez, J. S. M. (2021). Narrativas digitales como didáctica educativa. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(3), 846-859. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926920>



- Collantes-Lucas, M. A., & Aroca-Fárez, A. E. (2024). Aprendizaje lúdico en la era digital apoyado por las TIC en niños de 4 a 5 años. *MQRInvestigar*, 8(2), 596-620. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.596-620>
- Condoy, E. G. G., Salgado, M. V. R., Merino, J. D. S., & Viteri, L. D. P. S. (2023). Desbloqueo de los estilos de aprendizaje de los estudiantes: Adaptación de la enseñanza del idioma inglés a las necesidades individuales. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(2), 497-506. <https://www.editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/613>
- Córdova, S. B., y Lucero, B. S. (2021). Desarrollo de la lectoescritura mediado por recursos digitales en la asignatura de Lengua y Literatura del sexto año de EGB de la Unidad Educativa Ricardo Muñoz Chávez. *Repositorio Universidad Nacional de Educación*. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2006>
- de Moreno, S. S. (2000). El aprendizaje de la lectura y la escritura como construcción activa de conocimientos. *Simposio Internacional de educación en la diversidad*. <https://www.waece.org/biblioweb07/pdfs/d132.pdf>
- Delgado-Villalobos, M., & López-Riquelme, G. O. (2022). Evaluaciones de las competencias socioemocionales en el contexto educativo: una revisión. *Revista ConCiencia*, 7(1), 43-74. <https://revistaconciencia.edu.pe/ojs/index.php/55551/article/view/212>
- Eleizalde, M., Parra, N., Palomino, C., Reyna, A., & Trujillo, I. (2010). Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza de la Biotecnología. *Revista de investigación*, 34(71), 271-290. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1010-29142010000300014&script=sci_arttext
- Enciso, E. M. V., Arias, J. V., & Arias, A. V. (2016). El papel de las narrativas digitales como nueva estrategia educativa: resultados desde un análisis bibliométrico. *Kepes*, 13(13), 197-231. Doi: [10.17151/kepes.2016.13.13.10](https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.13.10)
- Enríquez, M. D. C. (2019). Propuesta De Estrategias Metodológicas Para Aplicar El Proyecto Fonológico Y Facilitar El Proceso De Lecto-Escritura En Niños De Segundo Año De Educación General Básica En La Institución Educativa “Manuel Adrián Navarro”. *PUCE-Quito*. <https://www.repositoriointerculturalidad.ec/jspui/handle/123456789/3217>



- Espinal Cruces, D. (2009). HyperAuthor: una herramienta para la creación de narrativa hipertextual. *Universidad Carlos III de Madrid*. <https://hdl.handle.net/10016/5835>
- Fernández Martínez, Á. (16 de marzo de 2022). *Lectoescritura: Una habilidad de aprendizaje en la Etapa Infantil*. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/lectoescritura-una-habilidad-de-aprendizaje-en-la-%C3%A1lvaro/>
- Hermann-Acosta, A., & Pérez-Garcías, A. (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia. Revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano. *Revista espacios*, 40(41). <https://www.revistaespacios.com/a19v40n41/19404105.html>
- Herrera Gutiérrez, C., & Villafuerte Álvarez, C. A. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(28), 758-772. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i28.552>
- Imba Chauca, J. P. (2024). *La taptana en la enseñanza de la multiplicación con los estudiantes de cuarto grado de educación general básica elemental de la Unidad Educativa "Oxford" del cantón Salcedo*. Repositorio Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/40426>
- Infante Peña, A., Tole Restrepo, D. C., y Lemus Ballesteros, A. S. (2022). Estrategia didáctica mediada por la narrativa digital para favorecer la producción de textos informativos en los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Paz de Ariporo Casanare. *Repositorio Universidad de Cartagena*. <https://hdl.handle.net/11227/16657>
- López, M. G. (2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación primaria. *Revista Estudios en Educación*, 3(4), 45-68. <http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/83>
- Luz, C. G. M. (2018). *Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC*. Editorial UNED.
- Ministerio de Educación. (2023). *Marco Curricular Competencial de Aprendizajes*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/11/marco-curricular-competencial-de-aprendizajes.pdf>



- Montealegre, R., & Forero, L. A. (2006). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. *Acta colombiana de psicología*, 9(1), 25-40. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=s0123-91552006000100003&script=sci_arttext
- Muñoz-Repiso, A. G. V., Gómez-Pablos, V. B., & López García, C. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar*, 65-74. http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S1988-32932014000100008&script=sci_abstract&tlng=en
- Peñañiel, G. C. P., Loor, Y. D. P. C., y Loor, M. D. C. (2024). Las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 12(1), 96-112. <https://bit.ly/3yYsODy>
- Pin-Burgos, E. J., & Villaprado-Loor, J. E. (2023). Estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje para los niños con Síndrome de Down. *MQRInvestigar*, 7(4), 2472-2492. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.2472-2492>
- Ramirez Perdomo, S. P. (2021). Promoción dinámica de habilidades comunicativas en el proceso de lectoescritura en los estudiantes, mediante la operatividad con herramientas ofimáticas. *Universidad UMECIT*. <https://repositorio.umecit.edu.pa/server/api/core/bitstreams/cde40431-3a81-474f-9776-5c178960d013/content>
- Ribeiro, S. (2015). Digital storytelling: An integrated approach to language learning for the 21st century student. *Teaching English with technology*, 15(2), 39-53. <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=408511>
- Román, J. W. P., & Pita, Y. N. (2021). El fortalecimiento de la lectoescritura: una necesidad en estudiantes de Educación General Básica. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 9(Especial No. 2). <https://revistas.uh.cu/revflacso/article/view/3742>
- RUBIO. (2 de noviembre de 2022). *¿Qué habilidades necesita un niño para aprender a leer y escribir?*. <https://www.rubio.net/es/con-buena-letra/que-habilidades-necesita-un-nio-para-aprender-a-leer-y-escribir>
- Tapia, J. A. (1998). *Motivar para el aprendizaje*. Barcelona, Spain: Edebé.



- Torres, C. I., & Alcántar, M. D. R. C. (2017). Ecosistemas digitales y su manifestación en el aprendizaje: Análisis de la literatura. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (55). <https://revistas.um.es/red/article/view/315361>
- Sánchez, O.-M. (2016). *El hábito de la lectura y el disfrute de textos literarios y no literarios*. Obtenido de file:///C:/Users/Mia%20Isabella/Downloads/Dialnet-LasNarrativasDigitalesParaDesarrollarLaLecturaComp-8976520.pdf
- Villa Zhao, E. F. (2021). Uso de la narrativa digital para la ayuda de la comprensión lectora en el área de lengua y literatura de cuarto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Miguel Díaz Cueva, año lectivo 2019-2020. *Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana*. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20204>
- Villalón, M. (2014). *Alfabetización inicial: claves de acceso a la lectura y escritura desde los primeros meses de vida*. Ediciones UC.
- Vygotsky, L. S. (1979). The development of higher forms of attention in childhood. *Soviet Psychology*, 18(1), 67-115. <https://doi.org/10.2753/RPO1061-0405180167>
- Vízcaíno Paulina, C. R. (Julio-agosto de 2023). *Metodología de la investigación científica: guía práctica*. Obtenido de <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7658/11619>
- Zambrano-Hidalgo, F. B., & Arroyo-Cobeña, M. V. (2022). Las narrativas digitales y su impacto en la lectoescritura en los estudiantes de segundo año básico de la unidad educativa fiscomisional sathya sai de bahía de caráquez. *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN-ISSN: 2697-3456*, 6(11 Ed. esp), 89-118. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11edespag.0205>
- Zeas, P. (2024). *Enseñando para la vida*. Obtenido de <https://ipac.edu.ec/importancia-y-beneficios-de-la-lectura/>
- Zegarra Guillén, C. M. (2022). La importancia de la conciencia fonológica y su implicancia en el proceso de la lectoescritura en estudiantes de primer grado de primaria. *Renati*. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3367755>