



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR**

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

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN  
ENTORNOS DIGITALES**

### **TEMA**

**PLATAFORMA EXELEARNING COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA MEJORAR  
LAS HABILIDADES DE COMPRESIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO  
AÑO DE BÁSICA**

### **Autores:**

Cumbicus Gaona Alba Ofelia

CI: 1900282763

Contento Escobar Nuvia Lorena

CI: 2100450101

### **Tutor:**

Dr. Sumba Arévalo Víctor Miguel

CI:0302588447

**ECUADOR**

2025

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar con infinita gratitud, mi más profundo agradecimiento a todas las personas e instituciones que han hecho posible la realización de este trabajo:

A Dios, que nos ha brindado la fuerza, la sabiduría y la salud necesarias para superar todos los retos durante este proceso, a nuestros hijos y familia, por su amor y apoyo incondicional por ser la mayor fuerza de inspiración. Gracias por creer en nuestro proyecto de vida y apoyarnos en cada etapa de formación profesional.

A nuestros profesores y tutores por brindarnos conocimientos, orientación, paciencia, misma que ha sido fundamental para la realización de este proyecto. A nuestros compañeros y amigos por su orientación, consejos y palabras de ánimo en los momentos difíciles. A la Universidad Ecuatoriana del Ecuador (UBE) y personas que facilitaron información, recursos y tiempo para el desarrollo de este proyecto.

Por último, me gustaría agradecer a todos aquellos que han contribuido para que este proyecto llegue a feliz término. Su apoyo ha dejado una huella imborrable en nuestra trayectoria.

Alba Ofelia Cumbicus Gaona, Nuvia Lorena Contento Escobar

**RESUMEN**

La presente investigación analiza el uso de la plataforma eXeLearning como recurso didáctico innovador para mejorar las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de la Escuela de Educación Básica “18 de Noviembre”, ubicada en la ciudad de Loja, Ecuador. La comprensión lectora es una competencia esencial para el desarrollo académico y personal, ya que incide directamente en el rendimiento escolar en todas las áreas del conocimiento. Sin embargo, los métodos tradicionales de enseñanza no siempre responden a las diversas necesidades y estilos de aprendizaje del estudiantado, lo que repercute negativamente en su motivación e interés por la lectura.

El estudio se fundamenta en la teoría del aprendizaje constructivista y la investigación bibliográfica, que promueven el uso de recursos digitales, contenidos interactivos y estrategias de gamificación. La metodología adoptada fue de enfoque mixto, combinando revisión bibliográfica, cuestionarios de diagnóstico, encuestas a estudiantes y entrevistas a docentes. Los resultados evidencian que una gran parte del alumnado presenta dificultades en los niveles literal, inferencial y crítico de comprensión lectora.

Con base en estos hallazgos, se diseñó e implementó una propuesta pedagógica en la cual incluyó actividades personalizadas, recursos multimedia, ejercicios interactivos y una encuesta de satisfacción para validar la propuesta, la misma que demostró ser efectiva al fomentar la participación activa, la autonomía del estudiante y la mejora en la comprensión lectora.

Se concluye que esta herramienta pedagógica es valiosa para diversificar la enseñanza, fortalecer las competencias lectoras y promover una educación inclusiva, motivadora y acorde a las exigencias del contexto educativo digital actual.

**Palabras clave:** eXeLearning, comprensión lectora, educación básica, tecnologías educativas, gamificación, entornos digitales

**ABSTRACT**

This research analyzes the use of the eXeLearning platform as an innovative didactic resource to improve reading comprehension skills in seventh-grade students at the “18 de Noviembre” Basic Education School, located in the city of Loja, Ecuador. Reading comprehension is an essential competency for both academic and personal development, as it directly impacts academic performance across all areas of knowledge. However, traditional teaching methods do not always meet the diverse needs and learning styles of students, which negatively affects their motivation and interest in reading.

The study is based on constructivist learning theory and bibliographic research, which support the use of digital resources, interactive content, and gamification strategies. A mixed-methods approach was adopted, combining literature review, diagnostic questionnaires, student surveys, and teacher interviews. The results show that a large portion of the student population faces difficulties at the literal, inferential, and critical levels of reading comprehension.

Based on these findings, a pedagogical proposal was designed and implemented, personalized activities, multimedia resources, interactive exercises, and a satisfaction survey to validate the proposal, which proved to be effective in promoting active participation, student autonomy, and improved reading comprehension.

The conclusion is that this pedagogical tool is valuable for diversifying teaching, strengthening reading skills, and promoting inclusive and motivating education that meets the demands of today's digital educational context.

**Keywords:** eXeLearning, reading comprehension, basic education, educational technology, gamification, digital environments.

**ÍNDICE**

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.....	II
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES) .V	
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS .....	VI
DEDICATORIA .....	VII
AGRADECIMIENTO .....	VIII
RESUMEN .....	IX
ABSTRACT .....	X
ÍNDICE.....	XI
ÍNDICE DE TABLAS .....	XVI
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XVIII
LISTADO DE ANEXOS .....	XIX
INTRODUCCIÓN .....	1
Presentación y contextualización.....	1
Justificación del problema .....	1
Planteamiento del problema.....	2
Precisión del tema.....	4
Objeto de la investigación.....	4
Objetivo general.....	4
Planteamientos hipotéticos.....	5
Determinar los antecedentes y fundamentos Declaración de las variables.....	5
Identificación de los métodos a emplear.....	5
Método histórico lógico .....	6
Método de análisis y síntesis.....	6



Métodos Empírico Encuesta a estudiantes.....	6
Método Matemático Estadístico .....	6
Declaración de la población y muestra .....	7
Declaración del tipo de investigación.....	7
Principales aportes .....	8
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica .....	8
Descripción breve del contenido de los capítulos.....	8
<b>CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>10</b>
1 Antecedentes de la investigación.....	10
1.1 Fundamentación teórico conceptual de la investigación.....	12
1.1.1 Conceptualización de la comprensión lectora.....	12
1.1.2 Evolución de la comprensión lectora .....	13
1.1.3 Definición de comprensión lectora en entornos digitales .....	14
1.2 Niveles de comprensión lectora .....	17
1.2.1 Nivel literal.....	17
1.2.2 Nivel inferencial.....	17
1.2.3 Nivel Re organizativo.....	18
1.2.4 Nivel criterial.....	18
1.3 Procesos cognitivos implicados en la comprensión lectora. ....	18
1.4 Herramientas digitales.....	21
1.5 Plataforma eXeLearning .....	21
1.6 Estudios recientes acerca de la plataforma eXeLearning.....	22
1.7 Plataforma eXeLearning como recurso didáctico .....	22
1.8 Fundamentos Teóricos de la Plataforma eXeLearning y su Rol en la Comprensión Lectora	24

1.8.1	Teoría Constructivista .....	24
1.8.2	Teoría de la Multimodalidad .....	24
1.8.3	Implementación de eXeLearning .....	25
1.8.4	Teorías del aprendizaje aplicadas.....	26
1.9	Resultados de estudios previos.....	26
1.10	Enfoques tradicionales vs. tecnológicos .....	26
1.11	Crítica a concepciones existentes .....	27
1.11.1	Reflexiones Críticas .....	27
1.12	Síntesis de Teorías y Enfoques .....	28
1.13	Bases normativas y legales .....	29
<b>CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO .....</b>		<b>31</b>
1.14	Enfoque de la Investigación .....	33
1.15	Alcance de la investigación .....	33
1.16	Declaración y justificación del tipo de investigación .....	33
1.16.1	Investigación bibliográfica.....	33
1.16.2	Investigación documental.....	33
1.16.3	Investigación de campo.....	34
1.17	Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	34
1.18	Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	34
1.19	Delimitación de la población y la muestra. ....	35
1.20	Justificación del Tipo de Muestreo.....	36
1.20.1	Muestreo por conveniencia: .....	36
1.21	Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación. ....	36
1.21.1	Etapa de estudio teórico. ....	36



1.21.2	Etapa del diagnóstico inicial. ....	37
1.21.3	Etapa de modelación de la propuesta. ....	37
1.21.4	Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta. ....	37
1.22	Presentación de los resultados del estudio diagnóstico. ....	38
1.22.1	Diagnóstico sobre las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de séptimo EGB de la escuela 18 de Noviembre. ....	38
1.22.2	Diagnóstico sobre uso de plataformas digitales para la comprensión de textos. 43	
1.22.3	Resultados de la entrevista a los docentes. ....	47
1.23	Discusión de los Resultados ....	47
1.23.1	Comprensión Literal. ....	48
1.23.2	Comprensión Inferencial. ....	49
1.23.3	Comprensión Crítica ....	49
1.24	Plataforma eXeLearning. ....	50
<b>CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA</b> .....		<b>52</b>
2	Modelación de la propuesta, destacando su estructura y originalidad. ....	52
2.1	Precisiones sobre el diseño de la propuesta: ....	53
2.2	Integración de recursos visuales y gamificación. ....	54
2.3	Seguimiento y retroalimentación ....	56
2.4	Presentación ....	57
2.5	Propósitos u objetivos generales y específicos. ....	58
2.5.1	Objetivo general. ....	58
2.5.2	Específicos. ....	58
2.6	Fundamentación ....	58
2.6.1	Enfoque centrado en los estudiantes ....	58
2.6.2	Teorías Constructivistas. ....	58



2.6.3	Uso de Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) .....	59
2.6.4	Gamificación y Motivación.....	59
2.7	Características de la propuesta. ....	59
2.7.1	Interactiva.....	60
2.7.2	Personalizada.....	61
2.7.3	Gamificación. ....	63
2.7.4	Recursos multimedia. ....	64
2.7.5	Accesibilidad. ....	69
2.8	Estructura dinámica de sus componentes.....	70
2.8.1	Diseño de actividades interactivas .....	70
2.8.2	Integración de recursos visuales y gamificación.....	73
2.8.3	Seguimiento y retroalimentación. ....	73
2.9	Exigencias/ requisitos / condiciones/ criterios que debe cumplir la propuesta. ..	73
2.10	Formas de aplicación, implementación y evaluación .....	74
2.11	Recursos: .....	74
2.11.1	Humanos.....	74
2.11.2	Tecnológicos. ....	75
2.11.3	Material .....	76
2.12	Beneficiarios.....	76
2.13	Validación de la propuesta .....	77
CONCLUSIONES .....		78
RECOMENDACIONES.....		79
Referencias bibliográficas.....		80
ANEXOS .....		83

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1: Procesos y descripciones. .... 20

Tabla 2. Matriz de categorización..... 31

Tabla 3: Técnicas e instrumentos derivados de la metodología seleccionada. .... 35

Tabla 4: *Delimitación de población y la muestra.* ..... 35

Tabla 5 Edad de los estudiantes ..... 38

Tabla 6 Estudiantes según el género..... 38

Tabla 7 Acceso a las tecnologías ..... 39

Tabla 8 ¿Eres capaz de identificar los personajes principales de un texto?..... 39

Tabla 9 ¿Puedes recordar detalles específicos de un texto después de leerlo?..... 39

Tabla 10 ¿Entiendes el significado de las palabras claves de un texto? ..... 40

Tabla 11 ¿Puedes predecir lo que sucederá en un texto basándose en pistas del autor? .. 40

Tabla 12 ¿Puedes relacionar las ideas de un texto con tus propias experiencias o conocimientos? ..... 40

Tabla 13 ¿Puedes identificar el propósito del autor? ..... 41

Tabla 14 ¿Eres capaz de opinar sobre las acciones de los personajes o las ideas del texto? ..... 41

..... 41

Tabla 15 ¿Puedes distinguir entre hechos y opiniones en un texto?..... 41

Tabla 16 ¿Cómo calificas tu nivel de comprensión lectora? ..... 42

Tabla 17 ¿Qué tipo de textos prefieres leer?..... 42

Tabla 18 ¿Qué tipo de textos te resultan más difíciles de entender? ..... 42

Tabla 19 ¿Con qué frecuencia lees fuera del horario escolar?..... 43

Tabla 20 ¿Con qué frecuencia usas dispositivos electrónicos (computadora, Tablet, celular) para estudiar? ..... 44

Tabla 21 ¿Qué tipo de actividades digitales realizas para aprender?..... 44

Tabla 22 ¿Has utilizado alguna plataforma educativa como eXeLearning, Moodle, Google Classroom, etc.? ..... 45

Tabla 23 ¿Te gustaría usar una plataforma como eXeLearning para mejorar tu comprensión lectora?..... 45

Tabla 24 ¿Qué tipo de actividades te gustaría encontrar en eXeLearning para mejorar tu comprensión lectora? ..... 45



Tabla 25 ¿Crees que el uso de herramientas digitales puede motivarte a leer más? .....	46
Tabla 26 ¿Te sientes más motivado/a para leer cuando usas herramientas digitales? .....	46
Tabla 27 Componentes de la propuesta .....	52

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Procesos cognitivos implicados en la comprensión lectora .....	19
<b>Figura 2</b> Lectura del erizo y el globo.....	53
<b>Figura 3</b> Actividades de comprensión lectora del cuento el erizo y el globo .....	53
<b>Figura 4</b> Actividad de relacionar, cuento el conejo que quería volar .....	54
<b>Figura 5</b> Infografía sobre los cuentos y su estructura .....	54
<b>Figura 6</b> Actividades de Froggy Jumps sobre el diamante perdido .....	55
<b>Figura 7</b> Actividad de arrastra en eXeLearning .....	56
<b>Figura 8</b> Indicaciones para Foro sobre el cuento El erizo y el globo .....	56
<b>Figura 9</b> Características de la propuesta .....	59
<b>Figura 10</b> Actividad creada en Plataforma de Genially .....	66
<b>Figura 11</b> Actividad de Froggy en plataforma Educaplay .....	66
<b>Figura 12</b> Captura de formulario sobre el foro del Erizo y el conejo .....	67
<b>Figura 13</b> Estructura de la plataforma Kahoot, .....	67
<b>Figura 14</b> Presentación en plataforma preso .....	68
<b>Figura 15</b> Captura entorno de trabajo de eXeLearning .....	69
<b>Figura 16</b> Presentación de la propuesta de eXeLearning.....	70
<b>Figura 17</b> Objetivo general de la propuesta .....	71
<b>Figura 18</b> Portada de la propuesta en eXeLearning.....	71
<b>Figura 19</b> Videos de comprensión lectora .....	72
<b>Figura 20</b> Actividades de los cuentos: El león y el ratón.....	72

**LISTADO DE ANEXOS**

ANEXOS 1 Validación de Instrumentos por expertos. ....	83
ANEXOS 2 Guía de entrevistas a docentes de séptimos grados .....	121
ANEXOS 3 Actividades realizadas en la plataforma .....	123
ANEXOS 4 Resultados de la validación de la propuesta .....	125

## **INTRODUCCIÓN**

### **Presentación y contextualización**

La comprensión lectora constituye una habilidad lingüística que permite entender lo que se lee, tanto el significado de las palabras como la idea general de un texto, proporcionando al ser humano habilidades en diversas áreas de la vida, en la comprensión de textos, la expresión oral y escrita, y la capacidad de análisis crítico. No obstante, a pesar de los progresos en las estrategias pedagógicas, numerosos alumnos de séptimo grado de educación básica de la escuela de EGB 18 de Noviembre experimentan obstáculos relevantes en la habilidad de comprensión de lectura. Las dificultades mencionadas impactan no solo el rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura, sino también en otras disciplinas, dado que la lectura se considera una habilidad fundamental que atraviesa diferentes campos del conocimiento. En este contexto, se hace necesario investigar plataformas interactivas que promuevan el aprendizaje significativo de los estudiantes, aplicando nuevas herramientas tecnológicas y pedagógicas con el fin de mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. Una herramienta destacada en este ámbito es la plataforma eXeLearning, la cual se presenta como un recurso didáctico interactivo que facilita la elaboración de materiales educativos digitales. Esto posibilita a los educadores ajustar sus lecciones a los intereses y requerimientos de sus estudiantes, estos contenidos educativos interactivos pueden ser utilizados de forma asincrónica o sincrónica.

Este estudio se presenta como una herramienta fundamental para contribuir al desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes de séptimo año de EGB, siendo una habilidad clave para el éxito académico y personal de los estudiantes.

### **Justificación del problema**

El proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en la educación básica enfrenta desafíos significativos que impactan directamente en el desarrollo de competencias fundamentales, como la comprensión lectora y la producción escrita. En el caso de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica (EGB), estas habilidades son esenciales no solo para su éxito en Lengua y Literatura, sino también para su desempeño académico en general y su desarrollo cognitivo. Sin embargo, los métodos tradicionales de enseñanza no siempre logran captar el interés de los estudiantes o adaptarse a sus diversos estilos de aprendizaje, lo cual puede limitar el alcance de estos objetivos educativos.

En este contexto, la aplicación de eXeLearning como recurso didáctico representa una alternativa innovadora y viable, permite el diseño de contenidos interactivos y personalizados, facilitando la creación de experiencias de aprendizaje dinámicas y adaptativas que responden a las necesidades individuales de los estudiantes. Al utilizar tecnologías digitales, esta metodología contribuye a rediseñar el enfoque pedagógico en Lengua y Literatura, promoviendo un aprendizaje activo y significativo. Además de desarrollar competencias lingüísticas, el uso de eXeLearning fomenta la motivación, la autonomía y la participación activa de los estudiantes, factores que son esenciales para una comprensión lectora efectiva y duradera.

Dentro de la investigación se procura que eXeLearning mejore las habilidades de comprensión lectora lo que ayudará a mejorar la capacidad para analizar y comprender la información de otras asignaturas. También se espera mejorar la innovación pedagógica, para lo cual proponemos un modelo que incorpore herramientas tecnológicas de forma estructural y significativas, lo cual servirá de referencia a futuros trabajos que busquen integrar la tecnología en el aula de clases. Esta herramienta evaluativa e interactiva busca fortalecer un aprendizaje autónomo con actividades de autorregulación. Esta investigación aporta en el campo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) pues proporciona evidencias sobre el uso de herramientas digitales las mismas que ayudan a mejorar los resultados para el aprendizaje de la comprensión lectora.

### **Planteamiento del problema**

¿Cómo mejorar los recursos didácticos para la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de séptimo año de Educación Básica?

A nivel internacional, los informes de la UNESCO y los resultados de pruebas estandarizadas como el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA), promovido por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), muestran deficiencias alarmantes en las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes a escala mundial. Las evaluaciones internacionales indican que, a nivel mundial, muchos estudiantes no logran cumplir con los estándares esperados en habilidades de análisis, interpretación y crítica de textos complejos. Esta situación afecta su desempeño académico, así como su desarrollo personal y profesional (OCDE, 2019; UNESCO, 2020).

En el contexto ecuatoriano, según los análisis realizados en 2020 por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa, a nivel nacional se han observado descensos significativos en el rendimiento académico del área de Lengua y Literatura, especialmente en lo que respecta a la habilidad de comprensión lectora (INEVAL). Según los informes más recientes publicados por el Ministerio de Educación del Ecuador, se ha verificado que los estudiantes de séptimo grado se enfrentan a desafíos importantes en lo que respecta a su habilidad para comprender y analizar textos de manera efectiva (MINEDUC, 2021).

Según los resultados del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL), se observa que únicamente el 40% de los estudiantes en el nivel de educación básica lograron alcanzar niveles apropiados de comprensión lectora. En los grados superiores, el porcentaje disminuye aún más, situándose las cifras entre el 35% y el 30% en los últimos años de educación básica. (INEVAL, 2025)

Al examinar detenidamente los resultados en el nivel de educación de básica media de la Escuela de Educación Básica “18 de Noviembre” de la ciudad de Loja, se pudo constatar que los estudiantes enfrentan desafíos al momento de reconocer las ideas principales y los detalles en los textos, así como al realizar inferencias y conclusiones a partir de la información leída. Los desafíos mencionados se presentan de manera destacada al leer textos narrativos y expositivos, ya que los estudiantes enfrentan dificultades al momento de resumir la información y de establecer conexiones coherentes entre los conceptos (Escuela 18 de Noviembre 2023-2024).

Durante el año lectivo 2023- 2024 se pudieron identificar deficiencias evidentes en diversos aspectos relacionados con la asignatura de Lengua y Literatura. Los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica (EGB) - subnivel básica media se encontraron con diversos desafíos al redactar y expresar sus ideas por escrito, destacándose especialmente las dificultades en la comprensión de textos. Se observa esta dificultad en la capacidad de los estudiantes para reconocer las ideas principales, mantener la coherencia del argumento en los textos y realizar inferencias precisas. Al responder preguntas sobre textos leídos, es común observar que numerosos estudiantes experimentan frustración y suelen ofrecer respuestas superficiales que no evidencian una comprensión profunda del contenido. La presente coyuntura resulta preocupante, lo cual indica la urgencia de implementar medidas para fomentar el desarrollo de habilidades de comprensión lectora.

Varios factores son identificados como causas y consecuencias de esta problemática. El uso de recursos tradicionales en la educación, como los libros de texto y ejercicios repetitivos, restringe la exposición de los alumnos a una diversidad de géneros literarios y estilos de escritura. La falta de motivación representa un desafío importante en el ámbito académico, ya que varios estudiantes experimentan dificultades para establecer una conexión significativa con el contenido presentado, lo que resulta en una disminución de su interés por la lectura y el análisis de textos. La falta de participación activa de los alumnos, causada por la implementación de estrategias de enseñanza tradicionales que se caracterizan por métodos pasivos y expositivos, ha resultado la falta de interés genuino por la lectura.

Como resultado, los estudiantes experimentan dificultades importantes en la retención, asimilación y aplicación efectiva de los conocimientos adquiridos durante su proceso educativo. Esta situación no solo incide en el rendimiento del estudiante en la asignatura de Lengua y Literatura, sino que también impacta en su desempeño en otras áreas académicas que demandan habilidades de comprensión y análisis crítico. A pesar de los esfuerzos continuos de los educadores por promover un entorno de aprendizaje enriquecedor, la baja participación activa de los alumnos empeora la situación, lo que resalta la urgencia de modificar las estrategias de enseñanza utilizadas.

En este contexto educativo específico, la plataforma eXeLearning se destaca como una alternativa innovadora y efectiva basada en las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) para fomentar la motivación y participación activa y así mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en esta área en particular.

### **Precisión del tema**

El presente estudio se enfoca en la incorporación de la plataforma eXeLearning como recurso pedagógico en actividades de Lengua y Literatura particularmente para la comprensión lectora dirigidas a alumnos de séptimo grado.

### **Objeto de la investigación**

La enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo EGB.

### **Objetivo general**

Proponer un conjunto de actividades educativas en la plataforma eXeLearning para el fortalecimiento de la comprensión lectora en Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica 18 de Noviembre.

### **Planteamientos hipotéticos**

1. ¿Cuáles son los antecedentes y fundamentos teóricos necesarios para la aplicación de un entorno virtual eXeLearning para la comprensión lectora?
2. ¿Cuál es el estado actual que presenta el proceso de enseñanza aprendizaje de la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura para estudiantes de 7mo EGB y el uso de recursos digitales?
3. ¿Cómo diseñar un entorno virtual de aprendizaje eXeLearning para el desarrollo de la comprensión lectora en Lengua y Literatura?
4. ¿Cómo validar de manera empírica la propuesta mediante una encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes del séptimo grado paralelo C.

### **Determinar los antecedentes y fundamentos Declaración de las variables**

**Variable Independiente:** plataforma eXeLearning como recurso didáctico.

**Variable Dependiente:** comprensión lectora de los estudiantes teóricos que sustentan la aplicación del entorno virtual eXeLearning para la comprensión lectora.

### **Objetivos específicos:**

1. Determinar los antecedentes y fundamentos teóricos que sustentan la aplicación del entorno virtual eXeLearning para la comprensión lectora.
2. Diagnosticar el estado actual que presenta el proceso de enseñanza aprendizaje de la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura para estudiantes de 7mo EGB y el uso de recursos digitales.
3. Diseñar un entorno virtual de aprendizaje eXeLearning para la comprensión lectora en el desarrollo de Lengua y Literatura.
4. Validar de manera empírica la propuesta mediante una encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes del séptimo grado paralelo C.

### **Identificación de los métodos a emplear**

Durante la investigación se usó los métodos para analizar el impacto de eXeLearning en la comprensión lectora, se aplicó un enfoque mixto que combina métodos teóricos, empíricos y estadísticos. Se recolectaron datos cuantitativos a través de pruebas diagnósticas (cuestionarios). Por otro lado, la obtención de datos cualitativos se llevó a cabo a través de observaciones de las clases.

***Método histórico lógico***

Se empleó con el objetivo de examinar la evaluación y el desarrollo de la tecnología educativa, con el enfoque específico en la enseñanza de Lengua y Literatura. Permitirá el análisis, el contexto lógico y los antecedentes que han conducido a la implementación de entornos virtuales como eXeLearning dentro del aula en la asignatura de Lengua y Literatura.

***Método de análisis y síntesis*****Análisis**

Consiste en dividir el entorno de aprendizaje virtual eXeLearning y las tecnologías relacionadas en sus partes principales. Esto implicó investigar los diversos componentes que componen el entorno educativo, como sus objetivos, características y cómo se utilizan en la enseñanza de Lengua y Literatura.

**Síntesis**

Para desarrollar una metodología coherente y adaptada a las necesidades educativas mediante la integración de los componentes desglosados del análisis. La síntesis combina los datos para crear una solución completa que maximiza el uso del eXeLearning en la enseñanza de Lengua y Literatura y mejora la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

***Métodos Empírico Encuesta a estudiantes***

Se realizó con el objetivo de recoger datos sobre la aplicación de eXeLearning.

**Entrevista a docentes**

Con el objetivo de obtener información sobre su perspectiva acerca de la herramienta eXeLearning en la enseñanza de Lengua y Literatura.

Observación en clases para evaluar el rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura con el uso de sistema de actividades.

***Método Matemático Estadístico***

La aplicación del método estadístico para la investigación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula, especialmente en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes de séptimo año. Este enfoque permitió recolectar y analizar la comprensión de los contenidos. por lo tanto, sería indispensable en:

**Recolección de Datos**

A través de plataformas como eXeLearning, se pueden diseñar evaluaciones y encuestas que recojan información cuantitativa sobre el desempeño de los estudiantes en tareas específicas, así como cualitativa a través de comentarios y retroalimentación.

**Análisis Descriptivo**

Utilizando estadísticas descriptivas, se pudo resumir los datos recolectados para identificar tendencias en el rendimiento académico, como la cantidad de estudiantes que logran un nivel de comprensión adecuado en las lecturas asignadas.

**Declaración de la población y muestra**

La muestra del estudio estuvo conformada por alumnos de séptimo grado de la escuela de Educación General Básica 18 de Noviembre de una población de 108 estudiantes, se eligió una muestra por conveniencia de 27 estudiantes del paralelo C, quienes fueron elegidos por su voluntariedad a esta investigación.

**Declaración del tipo de investigación**

Este estudio adoptó una metodología tripartita que articula componentes bibliográficos, documentales y de campo, cada uno contribuyendo de manera específica al desarrollo de la investigación. La dimensión bibliográfica se orientó hacia la revisión sistemática de literatura especializada, examinando aportes teóricos y hallazgos empíricos relativos a la integración de tecnologías digitales en procesos educativos, con énfasis particular en el desarrollo de competencias lectoras mediante plataformas como eXeLearning.

El componente documental implicó el examen crítico de fuentes primarias institucionales, incluyendo diseños curriculares, registros académicos y documentos normativos del sistema educativo. Este análisis permitió contextualizar la propuesta de intervención dentro del marco regulatorio vigente y adaptarla a las particularidades del séptimo año de educación básica.

La fase de campo incorporó técnicas de recolección directa de datos mediante instrumentos cuantitativos (encuestas estandarizadas) y cualitativos (observación participante y entrevistas semiestructuradas). Esta aproximación empírica posibilitó no sólo establecer un diagnóstico preciso de las capacidades lectoras del grupo meta, sino también validar in situ la eficacia pedagógica de los recursos didácticos implementados en la plataforma digital.

**Principales aportes**

Este proyecto investigativo ofrece un conjunto de actividades en la plataforma eXeLearning que permite fortalecer la comprensión lectora en Lengua y Literatura a los estudiantes de séptimo grado de educación básica de la Escuela de Educación Básica 18 de Noviembre.

Esta investigación contribuyó significativamente al campo educativo al proporcionar un enfoque innovador sobre la implementación de tecnologías interactivas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, los resultados obtenidos aportaron una nueva perspectiva sobre la efectividad del conjunto de actividades en la plataforma eXeLearning como herramienta educativa. En este sentido, se proponen diversas estrategias y metodologías para la efectiva implementación de la plataforma tecnológica en el entorno educativo.

**Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica**

Esta investigación tiene un impacto de gran importancia, ya que permitió implementar estrategias innovadoras mediante entornos virtuales de aprendizaje, favoreció la motivación, el acceso a contenidos interactivos y la personalización del aprendizaje, contribuyendo así a la mejora del rendimiento escolar.

La inclusión de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura responde a la necesidad de actualizar las metodologías educativas y adaptarlas a las nuevas generaciones, quienes están inmersas en un entorno digital.

Además, esta investigación permitió el uso de la plataforma para que los docentes adapten los materiales a las necesidades específicas de sus estudiantes, promoviendo un aprendizaje autónomo y significativo.

La presente investigación se sustenta en estas bases científicas, aportando nuevos conocimientos sobre la aplicación de eXeLearning en la enseñanza de Lengua y Literatura y su efectividad en el contexto educativo actual.

**Descripción breve del contenido de los capítulos**

La presente investigación esta estructura en tres capítulos.

En el primer capítulo se desarrolló los fundamentos teóricos que sustentan la investigación acompañado de los antecedentes de investigaciones previas relacionadas con la comprensión lectora y el uso de herramientas digitales como eXeLearning de la misma manera analizar conceptos clave como comprensión lectora, tecnología educativa, aprendizaje interactivo y la

aplicación de plataformas digitales en la educación; definición de términos esenciales para la investigación, análisis de las normativas nacionales e internacionales que respaldan el uso de tecnologías educativas en el aula. En el segundo capítulo se refiere de la contextualización de las variables y categorías; alcance de la investigación con los métodos empleados, argumentado sus propósitos, así como el contexto de investigación. Finalmente se concluye con el resultado del diagnóstico. En el tercer capítulo se presenta la modelación de la propuesta de un conjunto de actividades con el uso de la plataforma eXeLearning para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de séptimo año, de la destacando su estructura y originalidad, ejemplificando en el contenido y grado. Se presenta la validación de la implementación parcial de la propuesta.

## **CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO**

### **1 Antecedentes de la investigación**

Rodríguez (2019) realizó un estudio en la Universidad Nacional Experimental de los Llanos, en Venezuela, titulada *La comprensión lectora y sus estrategias para el desarrollo de destrezas en los estudiantes: un estudio de caso*. La investigación buscó determinar las estrategias de comprensión lectora que pueden mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje, en la misma se utilizaron la observación, encuestas y entrevistas. Los resultados mostraron que al aplicar estrategias adecuadas facilita la interpretación y relación de la información con los conocimientos previos de los estudiantes, este artículo concluye manifestando que es fundamental implementar estrategias efectivas de comprensión lectora en el aula y que la formación docente debe enfocarse en estas técnicas para optimizar el proceso educativo.

Martínez y Pérez (2020) llevaron a cabo una investigación en diversas escuelas secundarias en Madrid, España, titulada *Uso de plataformas digitales para el desarrollo de la comprensión lectora en educación secundaria*. Su objetivo fue evaluar el impacto de herramientas digitales en la comprensión lectora de los estudiantes. La metodología empleada consistió en un enfoque experimental con un grupo de control y un grupo experimental que utilizó plataformas digitales, incluyendo eXeLearning. Los resultados indicaron que los estudiantes que utilizaron estas plataformas mejoraron sus habilidades de comprensión lectora en un 20 % en comparación con el grupo control. Los autores concluyeron que el uso de herramientas digitales fomenta la autonomía en el aprendizaje y mejora significativamente la comprensión lectora.

Cabay Suárez et al. (2024) realizaron una investigación que analiza cómo las herramientas digitales, específicamente eXeLearning, impactan la comprensión lectora en estudiantes de bachillerato. Utilizando un enfoque cuantitativo y descriptivo, evaluaron la percepción de los estudiantes sobre el uso de esta plataforma. Los resultados indicaron que el 93.33 % de los estudiantes percibieron a eXeLearning como una herramienta útil para mejorar sus habilidades lectoras, evidenciando su efectividad para fomentar la comprensión lectora en contextos educativos. Este estudio resalta la relevancia de integrar tecnologías digitales en la educación para fortalecer competencias lectoras.

En Ecuador, Rodríguez (2021) realizó un estudio titulado *Estrategias digitales para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica*, aplicado en una institución educativa

pública en Quito con estudiantes de séptimo año. La investigación tuvo como objetivo analizar el impacto de herramientas digitales en la enseñanza de la lectura comprensiva. Para ello, se implementó un programa de aprendizaje digital basado en actividades interactivas diseñadas en eXeLearning, evaluando su impacto a través de pruebas de comprensión lectora antes y después de la intervención. Los hallazgos revelaron que los estudiantes que utilizaron la plataforma mejoraron en un 25 % sus habilidades de inferencia y análisis de textos. En conclusión, el estudio evidenció que eXeLearning y otras herramientas digitales no solo favorecen la comprensión lectora, sino que también incrementan la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Armijos et al., (2023) realizó un estudio denominado “*Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica*” en el cual manifiestan que la comprensión lectora es uno de los retos más importantes en la educación latinoamericana, debido a que un hay una gran cantidad de estudiantes que presenta dificultades en la lectura, el análisis y la discusión de textos académicos, alegando además que los jóvenes realizan las lecturas principalmente porque el docente lo solicita como un requisito evaluativo de alguna actividad, el estudio muestra cómo el uso de infografías, parafraseo y organizadores gráficos en línea ayuda a los estudiantes a mejorar sus habilidades de lectura. La metodología fue una revisión sistemática de 20 artículos científicos, y los resultados sugieren que estas estrategias innovadoras favorecen la comprensión lectora y fomentan el hábito de lectura.

A nivel local se puede hacer énfasis en el estudio Denominado “*Desarrollo de Habilidades para el Mejoramiento de la Comprensión Lectora en los Estudiantes de Segundo Grado del Subnivel Básico Elemental de la Escuela Fiscal Mixta “Miguel Riofrío” N.º 1, del Barrio San Agustín, Parroquia San Sebastián, Cantón y Provincia de Loja. Año Lectivo 2012-2013*”. (Campoverde, 2014), en el que se trata de guiar y orientar al alumno para que profundice en el proceso de comprensión lectora, desde la infancia ya que es la primera etapa de la vida del ser humano, donde el niño desarrolla su área cognitiva, enfocando su estudio a los niños de segundo grado, por medio de procesos investigativos que permitan diagnosticar y evaluar los diversos problemas que se presentan en el proceso de enseñanza – aprendizaje, donde se concluyó que las estrategias que deben utilizar las docentes durante el desarrollo de sus clases deben estar acompañadas de una metodología adecuada, en la cual las docentes motiven a sus estudiantes, el interés por escuchar lecturas, el gusto a la lectura.

Rodríguez (2022) llevó a cabo un estudio en la ciudad de Loja, Ecuador, titulado *El uso de eXeLearning como herramienta didáctica para mejorar la comprensión lectora en séptimo año*. La investigación se desarrolló en varias instituciones educativas y empleó un diseño experimental con dos grupos: uno que utilizó eXeLearning y otro que trabajó con métodos tradicionales. Los resultados mostraron una mejora del 25% en las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes que utilizaron la plataforma, concluyendo que eXeLearning es una herramienta eficaz para fomentar la comprensión lectora y la motivación estudiantil.

De estas investigaciones sobre la comprensión lectora, podemos resaltar la importancia y la necesidad de emplear diversas actividades que se adapten a las necesidades de los educandos, implementando herramientas digitales, como eXeLearning, junto con métodos tradicionales, los mismos que han demostrado una mejora significativa de esta habilidad. Motivando siempre a los estudiantes a leer por placer y no solo por obligación, lo que se puede lograr mediante actividades relevantes y atractivas.

La formación docente es crucial para implementar estas estrategias efectivas en el aula, asegurando que los profesores estén capacitados para adaptarlas a las necesidades de sus alumnos. Utilizando un enfoque multifacético que combine tecnología, motivación y formación docente adecuada que conduzca a mejoras significativas en la comprensión lectora y al éxito académico de los estudiantes.

## **1.1 Fundamentación teórico conceptual de la investigación**

### ***1.1.1 Conceptualización de la comprensión lectora***

La comprensión lectora es entendida por Pérez (2014), como una habilidad de abstracción. Dicho autor considera la existencia de otra categoría que trasciende a la comprensión lectora, esta es la competencia lectora, que se relaciona con la inteligencia emocional y ejecutiva. Vidal Moscoso y Manríquez López (2016), proponen que la comprensión lectora es un proceso en el cual se construyen significados que involucran operaciones mentales como la atención, secuenciación, procesamiento lógico y memoria.

La comprensión lectora es ampliamente considerada como un proceso complejo y multifacético que abarca no solamente la habilidad de descifrar el texto escrito, sino también la destreza para analizar, deducir, y valorar el significado subyacente en su contenido. Según Smith (2022), este proceso de enseñanza se ve altamente beneficiado por la implementación de diversas

herramientas y recursos que fomenten de manera efectiva el aprendizaje activo y la interacción constante del estudiante con el contenido educativo.

### ***1.1.2 Evolución de la comprensión lectora***

La comprensión lectora ha evolucionado significativamente a lo largo del tiempo, pasando de ser considerada una habilidad mecánica de decodificación de textos a un proceso cognitivo complejo que involucra la interacción entre el lector, el texto y el contexto. Inicialmente, los enfoques tradicionales se centraban en la identificación de palabras y la fluidez, pero, con el avance de la psicología cognitiva y la lingüística, se reconoció que la comprensión lectora implica habilidades superiores como la inferencia, la síntesis y la crítica (Snow, 2002). Este cambio de perspectiva ha permitido desarrollar estrategias pedagógicas más efectivas, enfocadas en la construcción activa de significado por parte del lector, lo que ha mejorado los resultados en el ámbito educativo.

La enseñanza y el desarrollo de la comprensión lectora han experimentado cambios y evoluciones notables a lo largo del tiempo, pasando de enfoques convencionales basados en la memorización y la repetición hacia metodologías más constructivistas y centradas en el estudiante. Piaget (1971) estableció las bases fundamentales para comprender de qué manera los estudiantes construyen activamente su propio conocimiento, resaltando la trascendencia y relevancia de la comprensión en el progreso y evolución del desarrollo cognitivo de los individuos. Años más tarde, el psicólogo ruso Lev Vygotsky (1978) reafirmó la noción de que el aprendizaje es fundamentalmente un proceso social, subrayando la importancia crucial del entorno en la adquisición y construcción de conocimientos.

En la actualidad, la comprensión lectora se entiende como un proceso dinámico que varía según el propósito de la lectura, el tipo de texto y las experiencias previas del lector. Investigaciones recientes destacan la importancia de la metacognición y la autorregulación en este proceso, ya que los lectores expertos monitorean su comprensión y ajustan sus estrategias según las demandas del texto (Baker, 2017). Además, la incorporación de tecnologías digitales ha transformado las prácticas de lectura, exigiendo nuevas habilidades para navegar y evaluar información en entornos virtuales. Estos avances han llevado a un enfoque más integral, donde la comprensión lectora no solo se evalúa por la capacidad de recordar información, sino por la habilidad de analizar, reflexionar y aplicar el conocimiento en diversos contextos.

### ***1.1.3 Definición de comprensión lectora en entornos digitales***

La comprensión lectora en entornos digitales y tecnológicos se puede definir como la habilidad no solo de decodificar texto escrito, sino de interpretar, analizar y comprender información presentada en diversos formatos multimedia, como texto, imágenes, videos, gráficos y audio. Es fundamental desarrollar esta competencia para poder navegar de manera efectiva y crítica en el vasto universo de la información en línea. En contraste con la lectura convencional, que se enfoca únicamente en el texto escrito, la lectura digital requiere capacidades suplementarias para fusionar y conectar diversas formas de información en un mismo entorno de lectura (González y Smith, 2023). En este particular contexto de aprendizaje, el lector se ve en la necesidad de participar de manera activa, llevando a cabo la tarea de seleccionar minuciosamente aquellos contenidos que considera pertinentes, y establecer conexiones significativas entre los diversos elementos multimedia presentes, con el objetivo de edificar un conocimiento profundo y completo del material en cuestión.

Esta destreza cognitiva es sumamente esencial en el sistema educativo contemporáneo, dado que posibilita a los educandos ajustarse y desenvolverse en un entorno en el que el proceso de adquisición de conocimientos se torna progresivamente más dinámico e inclusivo gracias a la proliferación de herramientas tecnológicas y plataformas en línea. Los recursos interactivos, tales como los cuestionarios en línea, las simulaciones virtuales y las actividades multimedia, brindan a los estudiantes la valiosa oportunidad de poner en práctica los conocimientos adquiridos, validando y fortaleciendo su comprensión de manera inmediata. Según la investigación realizada por González y Smith (2023), se ha demostrado que esta integración de elementos visuales y auditivos no solo logra captar de manera efectiva la atención de los estudiantes, sino que también contribuye de forma significativa a la retención de información y al fomento de un aprendizaje más profundo y significativo. Esto se debe a que los estudiantes pueden establecer conexiones más sólidas y duraderas con los conceptos al visualizarlos de manera ilustrada y ejemplificada en una variedad de formatos y contextos.

Además, es importante destacar que el enfoque en la comprensión lectora digital responde de manera efectiva a la creciente necesidad de desarrollar competencias críticas en los estudiantes, tales como la alfabetización digital y la capacidad para evaluar de forma adecuada la credibilidad de las diversas fuentes de información disponibles en línea. En un entorno de constante saturación de información, estas habilidades cognitivas permiten a los estudiantes discernir de manera

efectiva entre la información relevante y el contenido superfluo, lo cual resulta fundamental en el proceso de adquisición de un entendimiento profundo y reflexivo. El entorno digital, asimismo, facilita una interacción altamente personalizada con el contenido educativo, brindando a los estudiantes la posibilidad de acceder a una amplia variedad de enlaces adicionales, profundizar en conceptos de mayor complejidad y repetir las actividades cuantas veces sea necesario hasta alcanzar un nivel de comprensión integral.

La combinación de diversos elementos interactivos y herramientas digitales en el aprendizaje en línea tiene el potencial de mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje al hacerlo más dinámico, participativo y accesible para los estudiantes de todas las edades y niveles educativos. La disponibilidad de herramientas tecnológicas que faciliten la retroalimentación instantánea, como la plataforma educativa eXeLearning, brinda a los alumnos la oportunidad de reconocer y trabajar en aquellas áreas en las que necesitan mejorar su comprensión lectora, permitiéndoles ajustar y perfeccionar sus métodos de estudio de forma independiente. Este tipo de retroalimentación constructiva es particularmente valioso en el proceso de desarrollo de habilidades lectoras, ya que contribuye significativamente a que los estudiantes puedan identificar y corregir de manera inmediata posibles errores, lo que les permite adquirir una comprensión más detallada y profunda del material presentado.

Finalmente, es importante destacar que la habilidad de comprender textos en medios digitales es crucial en la era contemporánea, dado que la información se difunde en modalidades sumamente sofisticadas y de múltiples dimensiones. Este tipo de comprensión profunda y detallada permite a los estudiantes no solo comprender y asimilar el contenido en su totalidad, sino también ser capaces de aplicarlo de manera efectiva y significativa en una variedad de contextos educativos y sociales, lo cual resulta fundamental para su crecimiento académico y personal en la era actual, la educación constante y dinámica con el material educativo, facilitando así la internalización de conceptos y la consolidación del aprendizaje. De manera similar, el autor Rojas (2020) sostiene en su investigación que las plataformas interactivas en el ámbito educativo fomentan un aprendizaje activo y participativo, en el que los estudiantes no solo reciben pasivamente la información, sino que también la analizan, reflexionan y aplican de manera significativa, lo que contribuye a una comprensión más profunda y duradera de los contenidos.

Además, es importante destacar que la investigación realizada por García y Torres (2022) resalta que la utilización de herramientas digitales, como la plataforma eXeLearning, brinda a los

estudiantes la oportunidad de visualizar de forma más concreta y aplicable conceptos abstractos, lo que contribuye significativamente a potenciar su capacidad de análisis y comprensión lectora en un sentido amplio. En este sentido, la inclusión de diversos elementos multimedia, como videos explicativos y presentaciones interactivas, junto con la realización de ejercicios prácticos y cuestionarios dinámicos, aporta de manera considerable al progreso y fortalecimiento de las destrezas de comprensión lectora, especialmente en contextos donde se abordan temáticas de gran complejidad que demandan un elevado grado de abstracción y análisis crítico (Santos & Pérez, 2021). Según Rivera y Hernández (2023), este tipo de herramientas tecnológicas también contribuye significativamente al fomento del aprendizaje autónomo, dado que los estudiantes tienen la posibilidad de progresar a su propio ritmo, revisar detenidamente los materiales didácticos y llevar a cabo diversas actividades que fortalezcan su comprensión, prescindiendo de la dirección constante del profesor.

Por otro lado, numerosas investigaciones científicas apuntan a que las plataformas interactivas en línea contribuyen significativamente a incrementar la motivación intrínseca y el compromiso activo de los estudiantes con la lectura y el aprendizaje en general. Gómez y Sánchez (2021) llegan a la conclusión de que la implementación de estrategias didácticas basadas en la creación de actividades interactivas y adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes en la plataforma eXeLearning contribuye significativamente a la creación de un ambiente educativo estimulante y enriquecedor, lo cual resulta fundamental para involucrar de manera efectiva a los alumnos y promover una implicación activa y significativa en el desarrollo de sus competencias y habilidades académicas. En esta interesante línea de investigación, Muñoz y Martínez (2022) resaltan que la implementación de estrategias de gamificación en las actividades de lectura a través de plataformas digitales no solo contribuye positivamente al rendimiento académico, sino que además estimula el interés de los estudiantes en participar en actividades vinculadas con la comprensión lectora, transformando de esta manera el proceso de aprendizaje en una experiencia enriquecedora y satisfactoria.

Además, diversos estudios recientes llevados a cabo sobre el impacto positivo de eXeLearning en el ámbito educativo indican que esta plataforma tecnológica facilita de manera eficiente una retroalimentación inmediata y constructiva, lo cual posibilita a los estudiantes identificar y corregir posibles errores, así como ajustar y mejorar sus estrategias de comprensión de forma instantánea en el transcurso de su aprendizaje (Rodríguez et al., 2022). Este tipo de

retroalimentación constructiva resulta particularmente beneficioso en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, ya que ayuda de manera significativa a los estudiantes a identificar claramente áreas específicas de mejora y a fortalecer de forma efectiva su proceso de aprendizaje autónomo (Hernández & Cabrera, 2023). La capacidad de autoevaluación que proporciona eXeLearning es ampliamente destacada por López y González (2023) como un factor fundamental para el éxito académico, ya que promueve una autorregulación consciente del aprendizaje y una mayor autonomía en los estudiantes.

Finalmente, el estudio detallado realizado por Benítez y Romero (2023) enfatiza de manera contundente que las plataformas interactivas, como es el caso de eXeLearning, posibilitan una personalización exhaustiva del proceso de aprendizaje, logrando ajustarse de forma precisa a las particularidades y velocidades de aprendizaje de cada estudiante. Esta flexibilidad y adaptabilidad son particularmente importantes en el proceso de comprensión lectora, dado que cada estudiante se encuentra con diferentes obstáculos y preferencias en cuanto a métodos de enseñanza y adquisición de conocimientos. Mediante la implementación de actividades individualizadas y adaptadas a las necesidades específicas de cada estudiante, estos podrán fortalecer y consolidar aquellos elementos de la comprensión de textos que les resultan más desafiantes, lo que les permitirá experimentar un progreso notable en su competencia lectora, tal como señalan Serrano y Vallejo (2021).

## **1.2 Niveles de comprensión lectora**

### ***1.2.1 Nivel literal***

En este nivel, los estudiantes lectores pueden identificar y resaltar todos los puntos inequívocos y comprender textos y desarrollar habilidades básicas como el reconocimiento y la memoria. Este nivel trata de preguntas orientadas a reconocer hechos y buscar personajes basados en eventos en el texto que está leyendo.

### ***1.2.2 Nivel inferencial***

Permite hacer inferencias a partir del texto y obliga al lector a relacionar sus experiencias personales identificadas con el texto y a hacer suposiciones y desacuerdos sin considerar los detalles precisos que el lector puede agregar, relacionar las lecciones morales con las ideas generales sugeridas y encontrar El autor no especifica ideas concretas que definan a los personajes y secuencia de los acontecimientos, pero cuyo comportamiento no queda claro en el texto. y características humanas notables no mencionadas en el documento que se lee (Quincho, 2019).

### **1.2.3 Nivel Re organizativo**

Según Catalá (2007), en esta etapa los estudiantes deben analizar, sintetizar y utilizar diagramas visuales, que deben prepararse de manera específica, para organizar el mensaje. Corresponde al texto que se está leyendo y es correcto. En este nivel, los estudiantes pueden:

Resumir los datos proporcionados en el artículo para comprender el argumento.

Una forma más dinámica y rápida de interpretar el contexto completo de lo que leen.

En este sentido, se trata de manipular mensajes claros de diferentes autores, que pueden incluir aspectos importantes de la comprensión literal. (Quincho, 2019)

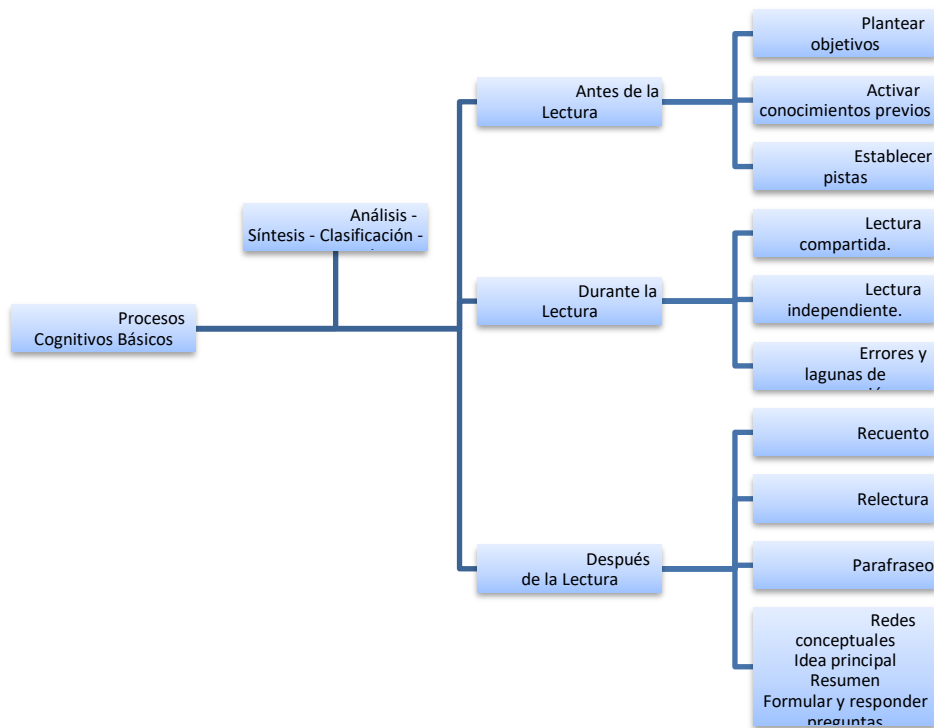
### **1.2.4 Nivel criterial**

Este nivel es complejo de manera general y pertenece a la lectura juiciosa valorativo del lector que trae una percepción coherente sobre la realidad, la fantasía, los valores y las ideas claves del lector con el texto leído. Asimismo, permite la reflexión sobre el contenido de las palabras y el contexto del texto. Por ello, el lector necesita constituir una relación recíproca entre lo informativo del texto y los saberes que ha conseguido de otros textos y evalúa las contradicciones y enseñanzas del mismo, diferenciándola con el propio discernimiento de su realidad vivencial. Este nivel se enseña a los estudiantes a: calificar el contenido de un texto desde una perspectiva personal, diferenciar un hecho, una idea; emitir una argumentación válida ante un comportamiento, considerar la intencionalidad del autor, exteriorizar las reacciones que le provoca el texto, proyectar de manera independiente su forma de pensar entre otros. (Quincho, 2019)

## **1.3 Procesos cognitivos implicados en la comprensión lectora.**

Los Procesos Cognitivos Básicos son un componente indispensable que articula de manera significativa la comprensión lectora. Nos encontramos con su división en cuanto a Procesos Cognitivos Básicos: percepción, atención, sensación, concentración y memoria. Además, su complemento con los Procesos Cognitivos Superiores: pensamiento, lenguaje e inteligencia. Estos procesos cognitivos sintetizados en la figura 1 enlazan operaciones mentales de manera metacognitiva, mismas que facilitan y contribuyen en el almacenamiento, procesamiento, selección y reproducción de información. Sin embargo, después de realizar un estudio de campo. (Silva, Llerena, Quirola, & Indachochea, 2024)

**Figura 1** Procesos cognitivos implicados en la comprensión lectora



Fuente: Elaboración a partir de (Maestre & González, 2022), Ríos (2004), Meza de Vermet (2004), MEN (1998) y Solé (1998)

Desde la perspectiva cognoscitiva, la comprensión lectora es un proceso de alto orden donde se dan distintos niveles de procesamiento de la información, participando en coordinación distintos procesos cognoscitivos: perceptivos, atencionales, de memoria y de conciencia fonológica (Canet-Juric, Urquijo, & Richard's, 2009).

*Tabla 1: Procesos y descripciones de habilidades cognitivas implicadas en la lectura.*

PROCESO	DESCRIPCIÓN
Procesos atencionales	Permiten el acceso selectivo de la información, la consolidación y el mantenimiento de un control permanente sobre la acción y el procesamiento de los estímulos relevantes eligiendo, de todos los estímulos, la información útil. (Luria, 1984; Meneses, 2001).
Procesos perceptivos	Involucran la interpretación y organización de elementos físicos de los estímulos (Acle, 1995), produciéndose conductas de discriminación visual y auditiva que se ocupan de recabar la información textual (Cuetos, 2006).
Procesos de memoria	Los procesos de memoria controlan, regulan y permiten la manipulación temporal de la información necesaria para dar significado a un texto (Morgado, 2005; Barreyro, Burin & Duarte, 2009).
Procesos de la conciencia fonológica	Permiten manipular los sonidos del habla con el reconocimiento y manejo de las unidades fonológicas: sílabas y fonemas (Lorenzo, 2001; Bravo, Villalón & Orellana, 2002; Vargas & Villamil, 2007). Las bases de la conciencia fonológica se desarrollan en la etapa preescolar, donde la sílaba es la principal unidad fonológica que manipulan los niños, mientras que, en la edad escolar, se operan y analizan los fonemas en el proceso de adquisición formal de la lectoescritura (Coloma-Tirapegui, Cárdenas-Gajardo & De Barbieri-Ortiz, 2005).

Elaborado por: Las Autoras (2025), tomado de (Torres & Granados, 2013).

Dichos procesos cognoscitivos, perceptivos, atencionales, de memoria y de conciencia fonológica, se involucran en la comprensión lectora ya que ayudan a procesar el texto. La capacidad de la memoria a corto plazo resulta limitada, y gradualmente se va construyendo una representación del texto definida como una secuencia de proposiciones conectadas que corresponden a los temas más importantes (Van Dijk & Kintsch, 1983)

#### **1.4 Herramientas digitales**

Según el estudio realizado por Mayer en el año 2021, se destaca que la integración de diversas tecnologías educativas en el aula posibilita a los estudiantes participar de manera activa y dinámica, lo cual contribuye significativamente a estimular su motivación, involucramiento y comprensión de los contenidos académicos.

La integración de tecnologías innovadoras en el ámbito educativo ha tenido un impacto significativo en la forma en que se adquieren conocimientos, convirtiendo dispositivos digitales en elementos fundamentales para optimizar y agilizar el desarrollo de procesos educativos de alta complejidad.

De acuerdo con la investigación realizada por Bernal Párraga y su equipo en el año 2024, se ha observado que la implementación de plataformas digitales gamificadas y tecnológicas dentro del entorno educativo favorece significativamente la participación activa de los alumnos, lo cual incide positivamente en su rendimiento académico. En consonancia con esta perspectiva, Bernal Párraga (2024) hacen hincapié en la relevancia del pensamiento computacional como una habilidad fundamental en la era digital, destacando que la utilización de herramientas interactivas no solo simplifica el proceso de aprendizaje, sino que también promueve destrezas críticas para el crecimiento cognitivo de los educandos.

#### **1.5 Plataforma eXeLearning**

La plataforma eXeLearning se distingue notablemente como una herramienta avanzada que posibilita la personalización detallada de la experiencia de aprendizaje, ajustando los contenidos de manera precisa a las particularidades y requerimientos individuales de cada estudiante, fomentando así un entorno altamente interactivo que estimula de forma efectiva la comprensión profunda y la retención duradera de los conocimientos adquiridos (Martínez et al., 2022). A través de plataformas educativas interactivas como eXeLearning, los estudiantes tienen la oportunidad de sumergirse en el contenido de forma autodidacta y participativa, lo cual resulta esencial para fomentar un proceso de aprendizaje enriquecedor y sustancial.

Numerosos estudios académicos han corroborado que eXeLearning y otras plataformas educativas de naturaleza similar contribuyen de manera efectiva a mejorar la capacidad de comprensión lectora al ofrecer material didáctico de forma interactiva y de fácil acceso, fomentando así un proceso de enseñanza-aprendizaje más dinámico, participativo y enriquecedor. Por ejemplo, Martínez y López (2021) señalaron en su investigación que el uso de diversas

herramientas digitales en el aula, tales como tabletas electrónicas y aplicaciones interactivas, contribuye significativamente a mejorar la retención y comprensión lectora en estudiantes de educación básica. Esto se logra al permitir una interacción constante y dinámica con el material educativo, facilitando así la internalización de conceptos y la consolidación del aprendizaje. De manera similar, el autor Rojas (2020) sostiene en su investigación que las plataformas interactivas en el ámbito educativo fomentan un aprendizaje activo y participativo, en el que los estudiantes no solo reciben pasivamente la información, sino que también la analizan, reflexionan y aplican de manera significativa, lo que contribuye a una comprensión más profunda y duradera de los contenidos.

Muñoz y Martínez (2022) resaltan que la implementación de estrategias de gamificación en las actividades de lectura a través de plataformas digitales no solo contribuye positivamente al rendimiento académico, sino que además estimula el interés de los estudiantes en participar en actividades vinculadas con la comprensión lectora, transformando de esta manera el proceso de aprendizaje en una experiencia enriquecedora y satisfactoria.

### **1.6 Estudios recientes acerca de la plataforma eXeLearning**

Estudios recientes llevados a cabo sobre el impacto positivo de eXeLearning en el ámbito educativo indican que esta plataforma tecnológica facilita de manera eficiente una retroalimentación inmediata y constructiva, lo cual posibilita a los estudiantes identificar y corregir posibles errores, así como ajustar y mejorar sus estrategias de comprensión de forma instantánea en el transcurso de su aprendizaje (Rodríguez et al., 2022).

Este tipo de retroalimentación constructiva resulta particularmente beneficioso en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, ya que ayuda de manera significativa a los estudiantes a identificar claramente áreas específicas de mejora y a fortalecer de forma efectiva su proceso de aprendizaje autónomo (Hernández & Cabrera, 2023). La capacidad de autoevaluación que proporciona eXeLearning es ampliamente destacada por López y González (2023) como un factor fundamental para el éxito académico, ya que promueve una autorregulación consciente del aprendizaje y una mayor autonomía en los estudiantes.

### **1.7 Plataforma eXeLearning como recurso didáctico**

eXeLearning es una herramienta tecnológica innovadora que ha sido desarrollada con el propósito específico de facilitar la creación de materiales educativos interactivos de alta calidad. Esta plataforma brinda a los educadores y creadores de contenido la posibilidad de personalizar y

ajustar el proceso de aprendizaje de acuerdo con las particularidades y ritmos de cada estudiante, lo que contribuye significativamente a la mejora de la experiencia educativa en el aula (Sánchez, 2023). Su compleja estructura modular y altamente adaptable facilita en gran medida la integración de una amplia variedad de actividades educativas, tales como cuestionarios de autoevaluación, simulaciones interactivas, ejercicios prácticos y recursos multimedia en diversos formatos, los cuales resultan sumamente eficaces para promover y mejorar la comprensión lectora en un entorno virtual y tecnológico. Esta amplia diversidad de formatos y recursos disponibles en la plataforma no solo contribuye a hacer que el contenido sea más interesante y atractivo para los estudiantes, sino que también facilita y permite la implementación de diversas estrategias y metodologías de aprendizaje activo y participativo, en las cuales los estudiantes pueden interactuar de manera directa y dinámica con el material educativo proporcionado.

Además, eXeLearning brinda la posibilidad a los profesores de organizar, estructurar y exponer la información de forma gradual y detallada, lo cual contribuye significativamente a la asimilación progresiva y profunda de los conceptos clave. Al incorporar una amplia gama de elementos visuales, como imágenes, gráficos y videos, junto con contenido multimedia interactivo, los estudiantes tienen la oportunidad de asimilar y comprender de manera más profunda y significativa los conceptos abstractos presentados en los materiales de estudio. Esta estrategia no solo fortalece la retención de la información, sino que también potencia la capacidad de interpretación y análisis del contenido por parte de los educandos.

Una característica sobresaliente de eXeLearning es su destacada capacidad para brindar apoyo a la personalización individualizada del proceso de aprendizaje. Los profesores tienen la capacidad de ajustar y modificar los materiales educativos para adecuarlos a las diversas capacidades y destrezas de los alumnos, lo que posibilita que cada estudiante progrese de acuerdo con su propio ritmo de aprendizaje y requerimientos individuales. Esto es sumamente fundamental en un entorno educativo donde la diversidad en estilos, enfoques y ritmos de aprendizaje es una constante e ineludible realidad.

En este sentido, eXeLearning no solo contribuye positivamente a la mejora de la calidad de los recursos educativos, sino que también desempeña un papel fundamental en la democratización del aprendizaje, al eliminar diversas barreras y al hacer más accesible el contenido educativo de alta calidad.

## **1.8 Fundamentos Teóricos de la Plataforma eXeLearning y su Rol en la Comprensión Lectora**

### ***1.8.1 Teoría Constructivista***

La teoría constructivista de Piaget y Vygotsky constituye uno de los fundamentos más relevantes para el uso de herramientas como eXeLearning en la educación. Desde esta perspectiva, el aprendizaje es un proceso activo en el que el estudiante construye su conocimiento a partir de la interacción con su entorno. La plataforma eXeLearning permite diseñar actividades de comprensión lectora que favorecen este proceso, mediante recursos interactivos y actividades que promueven la reflexión y el análisis (Ausubel, 1968; Vygotsky, 1978).

La construcción del conocimiento en un ambiente interactivo permite que los estudiantes se conviertan en agentes activos de su propio aprendizaje. Por ejemplo, los módulos de comprensión lectora en eXeLearning pueden incluir actividades en las que los estudiantes relacionen conceptos, generen inferencias y expresen su opinión sobre los textos leídos. Estas actividades fomentan la autonomía y el pensamiento crítico, habilidades que son esenciales para una comprensión lectora profunda y significativa (Kintsch & Rawson, 2013).

### ***1.8.2 Teoría de la Multimodalidad***

La teoría de la multimodalidad, propuesta por Kress (2003), sostiene que el aprendizaje no ocurre únicamente a través del texto escrito, sino mediante la combinación de múltiples modos de comunicación, como imágenes, audio, y video. eXeLearning, al ser una plataforma que permite la integración de estos diferentes recursos, es una herramienta ideal para aplicar los principios de esta teoría en el aula. La inclusión de elementos visuales y auditivos en las actividades de comprensión lectora puede mejorar la retención de información y hacer el aprendizaje más atractivo y accesible para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje (Gee, 2015).

El uso de imágenes y videos en actividades de comprensión lectora no solo apoya la interpretación de los textos, sino que también facilita la creación de conexiones significativas entre los conceptos presentados y la vida cotidiana de los estudiantes (Squire, 2018). Esta combinación de modos de comunicación en eXeLearning permite que los estudiantes construyan una comprensión más rica y contextualizada de los textos, lo cual es esencial en un mundo donde la alfabetización ya no es solamente textual, sino visual y digital (Coiro et al., 2014).

Con la plataforma eXeLearning, los profesores tienen la posibilidad de diseñar y organizar una amplia variedad de actividades educativas que fomentan la autonomía de los alumnos,

facilitando la evaluación de su desempeño a través de autoevaluaciones detalladas y recibiendo retroalimentación inmediata y constructiva (Martínez & Gómez, 2020).

### ***1.8.3 Implementación de eXeLearning***

La implementación de eXeLearning en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la comprensión lectora se erige como una innovación pedagógica que se encuentra en sintonía con los postulados teóricos del constructivismo y del aprendizaje activo, los cuales otorgan relevancia al papel desempeñado por las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo.

Los diversos estudios científicos revisados detalladamente sugieren que la implementación y utilización de tecnología innovadora en el entorno educativo del aula promueve un ambiente de aprendizaje sumamente dinámico, interactivo y altamente adaptable, lo cual contribuye significativamente a estimular la motivación intrínseca y el compromiso activo por parte del estudiante hacia su proceso formativo. En particular, las plataformas educativas en línea, como eXeLearning, fomentan un aprendizaje autónomo y personalizado, brindando a los estudiantes la oportunidad de avanzar a su propio ritmo y adaptarse a sus requerimientos individuales, algo que los enfoques pedagógicos convencionales no suelen posibilitar en su totalidad. Esta adaptación personalizada en el proceso de enseñanza y aprendizaje es fundamental, especialmente en un entorno educativo que se distingue por la amplia gama de estilos y velocidades de aprendizaje presentes en la población estudiantil.

Además, diversos estudios e investigaciones han demostrado que la implementación de plataformas educativas interactivas y adaptativas, como por ejemplo eXeLearning, no solamente contribuye a mejorar significativamente el desempeño en la comprensión de textos, sino que también promueve y fortalece habilidades de autorregulación, las cuales son fundamentales para el progreso académico sostenido a lo largo del tiempo. La posibilidad de crear contenidos accesibles y visualmente atractivos permite que los estudiantes se involucren de manera activa y participativa en su propio proceso de aprendizaje, desarrollando competencias y habilidades que trascienden la simple memorización, como la capacidad de analizar, sintetizar y establecer conexiones entre conceptos complejos, aspectos fundamentales en el desarrollo de la lectura crítica y reflexiva.

eXeLearning se presenta como una herramienta tecnológica que no solo facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje, sino que también prepara de manera efectiva a los estudiantes para

hacer frente a los desafíos y exigencias de un entorno digital en constante evolución, potenciando así su habilidad para adquirir conocimientos de forma autónoma y reflexiva.

#### **1.8.4 Teorías del aprendizaje aplicadas**

La teoría constructivista propuesta por Vygotsky en el año 1978 es de suma importancia en el marco de este estudio, dado que sostiene que el proceso de aprendizaje se potencia significativamente cuando los alumnos se involucran de manera activa y colaborativa en su propio proceso educativo. Además, es importante tener en cuenta que la teoría de la Carga Cognitiva de Sweller (2010) sostiene que la elaboración de recursos educativos digitales, como los que proporciona la plataforma eXeLearning, contribuye a mejorar la comprensión al disminuir la carga cognitiva excesiva y organizar la información de forma clara y ordenada.

#### **1.9 Resultados de estudios previos**

La literatura especializada sugiere que la combinación estratégica de herramientas digitales innovadoras con enfoques pedagógicos tradicionales puede resultar sumamente efectiva para potenciar el desarrollo integral de las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes (González et al., 2019). De esta manera, la tecnología no solamente actualiza y renueva los métodos de enseñanza, sino que también introduce y propone innovadores enfoques pedagógicos que pueden transformar significativamente la educación. Según la investigación realizada por García y Torres (2021), la implementación de herramientas interactivas en el proceso educativo posibilita a los alumnos potenciar y desarrollar de manera significativa sus habilidades de análisis crítico, síntesis de información y comprensión profunda de textos de mayor complejidad y extensión.

#### **1.10 Enfoques tradicionales vs. tecnológicos**

A pesar de que los métodos pedagógicos tradicionales han demostrado ser eficaces en determinadas áreas del conocimiento, el entorno educativo actual demanda imperiosamente la integración de herramientas tecnológicas que se ajusten de manera óptima a las cambiantes modalidades de aprendizaje de la población estudiantil. La investigación realizada por Rodríguez y Pérez (2021) pone de manifiesto que la incorporación efectiva de recursos digitales en el entorno educativo favorece el incremento del interés y la motivación de los alumnos por la lectura, lo que se traduce en un desempeño académico superior en contraste con métodos convencionales.

## 1.11 Crítica a concepciones existentes

Algunos estudiosos del tema han manifestado que el uso excesivo de herramientas tecnológicas puede resultar en una distracción significativa para los estudiantes; no obstante, investigaciones de última generación sugieren lo contrario.

Según lo expuesto por Ramos y García (2024) en su investigación, la elaboración de actividades interactivas enfocadas en el estudiante, tales como las disponibles en la plataforma eXeLearning, posibilita la individualización del proceso de enseñanza-aprendizaje y conlleva a una notable optimización del desempeño académico en las competencias de comprensión lectora y producción escrita.

### 1.11.1 Reflexiones Críticas

La incorporación y utilización de herramientas tecnológicas innovadoras como eXeLearning en el ámbito educativo, específicamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la comprensión lectora, se presenta como una valiosa oportunidad para potenciar y enriquecer la calidad de la educación en el área de Lengua y Literatura. No obstante, es fundamental abordar y enfrentar diversos desafíos que son intrínsecos al empleo de la tecnología en el entorno educativo, tales como la imperiosa necesidad de contar con una infraestructura adecuada y de brindar una formación integral a los educadores en relación con la utilización de dichas herramientas tecnológicas (López & Sánchez, 2021). Si bien es cierto que existen múltiples beneficios en términos de personalización y motivación del aprendizaje, también es fundamental considerar las posibles limitaciones tecnológicas y de acceso que pueden presentarse en algunas instituciones de educación básica, especialmente en áreas rurales o en comunidades con escasos recursos económicos (Ortega & Villalobos, 2022).

El investigador Gómez altamente experimentado considera que la integración estratégica y armoniosa de plataformas digitales debe ser cuidadosamente planificada y complementaria a los métodos educativos tradicionales, evitando en todo momento la dependencia excesiva de la tecnología y garantizando que los estudiantes adquieran y desarrollen habilidades críticas y analíticas de suma importancia para la mejora de su comprensión lectora y su desempeño académico en general. En este sentido, es fundamental que la implementación de la plataforma eXeLearning se ajuste de manera precisa a los objetivos educativos establecidos, garantizando una total coherencia con las metas de aprendizaje planteadas, y que, al mismo tiempo, sea capaz de adaptarse de forma flexible a las diversas necesidades y particularidades de los estudiantes, así

como a las características específicas del entorno escolar en el que se desenvuelve, con el propósito de potenciar al máximo su efectividad y lograr un impacto significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Gómez & Torres, 2021).

Asimismo, resulta fundamental destacar que el logro exitoso de la puesta en marcha de estas plataformas educativas está estrechamente ligado a la disposición y la formación continua de los profesores. Las plataformas digitales, como herramientas tecnológicas de vanguardia, tienen el potencial de transformar significativamente los procesos educativos. Sin embargo, es fundamental que los docentes realicen una integración estratégica y planificada de estas herramientas en el diseño curricular, considerando cuidadosamente cómo pueden potenciar el aprendizaje de los estudiantes. Se enfatiza la importancia de adoptar un enfoque integral y completo, en el cual los docentes reciban el apoyo y respaldo requerido para llevar a cabo la implementación de eXeLearning de forma eficiente y efectiva, lo cual implica recibir formación en competencias digitales avanzadas y en metodologías de enseñanza adaptadas de manera óptima al entorno digital actual (Pérez & Salazar, 2021).

### **1.12 Síntesis de Teorías y Enfoques**

En resumen, este detallado marco teórico ha abordado exhaustivamente los principales fundamentos teóricos y prácticos que sustentan de manera sólida y fundamentada el uso de la plataforma eXeLearning en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la comprensión lectora en estudiantes de séptimo año de educación básica. Mediante un exhaustivo análisis de las diversas corrientes teóricas constructivistas, de aprendizaje multimodal y de personalización, se ha postulado que la herramienta educativa eXeLearning podría constituir un entorno sumamente propicio para que los educandos perfeccionen de manera significativa sus destrezas en la comprensión de textos escritos.

La teoría constructivista, con su énfasis en el aprendizaje activo y en la construcción de conocimiento de manera colaborativa, subraya la importancia fundamental de permitir que los estudiantes participen activamente y de forma autónoma en su proceso de aprendizaje. Este planteamiento se encuentra en sintonía con las funcionalidades de eXeLearning para desarrollar entornos educativos interactivos que estimulen la participación activa y el compromiso académico de los alumnos (según lo planteado por Vygotsky en su obra de 1978). Además, es importante tener en cuenta que la teoría de la multimodalidad y el aprendizaje autorregulado subrayan la importancia de la integración de una variedad de formatos y la adaptación individualizada del

proceso educativo, lo cual puede contribuir de manera significativa a enriquecer la vivencia académica, tornándola más inclusiva y relevante para cada estudiante (Kress, 2003).

En última instancia, es importante destacar que las plataformas digitales, como por ejemplo eXeLearning, presentan una amplia variedad de ventajas para mejorar el proceso de enseñanza de la comprensión lectora. Estas ventajas abarcan desde la capacidad de personalización hasta la interacción facilitada entre los estudiantes y la flexibilidad para adaptar los materiales educativos al nivel de competencia y a las particularidades de cada alumno. No obstante, la ejecución exitosa de esta estrategia educativa requiere superar una serie de desafíos específicos y asegurarse de contar con el compromiso y la formación adecuada de los profesores para integrar de forma eficiente y responsable estos recursos en el plan de estudios escolar.

### **1.13 Bases normativas y legales**

La Constitución del Ecuador estableció en el año 2008 la educación como un derecho que, de manera ineludible e inexcusable, debe ser garantizado por el Estado.

- **Art. 26:** La educación es un derecho humano y un deber social que garantiza el desarrollo de las personas y la sociedad.
- **Art. 27:** Define a la educación como un proceso centrado en el ser humano, que fomenta su potencialidad y promueve valores como la igualdad, la inclusión y la justicia.
- **Art. 28:** Garantiza el acceso universal, gratuito y equitativo a la educación, en todos los niveles, como un derecho irrenunciable.
- **Art. 343:** Determina la responsabilidad del Estado de garantizar un sistema educativo público que sea gratuito, intercultural, incluyente y de calidad.

Dentro de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) del año 2023, que se encarga de regular el sistema educativo nacional y define las políticas para garantizar la educación como un derecho humano. Algunos artículos clave son:

- **Artículo 1:** Declara a la educación como un derecho de las personas y un deber ineludible del Estado, con la finalidad de garantizar el desarrollo humano y social.
- **Artículo 2:** Establece los principios rectores de la educación: calidad, calidez, inclusión, equidad, interculturalidad y gratuidad.
- **Artículo 4:** Dispone la gratuidad de la educación pública en todos sus niveles, desde la educación inicial hasta el bachillerato.

- **Artículo 19:** Señala que el Estado debe garantizar la educación inclusiva y equitativa, considerando las necesidades de los estudiantes con discapacidad o en condiciones de vulnerabilidad.
- **Artículo 37:** Define la formación y capacitación docente como un pilar fundamental para garantizar una educación de calidad.
- **Artículo 78:** Promueve la enseñanza intercultural y bilingüe, respetando las lenguas y culturas de los pueblos indígenas.

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

La conceptualización y operacionalización de variables es un proceso fundamental en la investigación científica, especialmente en estudios cuantitativos. Este proceso implica definir claramente las variables de estudio y establecer cómo se medirán en la práctica, asegurando coherencia y precisión en la recolección y análisis de datos.

*Tabla 2. Matriz de categorización*

<b>VARIABLES</b>	<b>DEFINICIÓN</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN</b>
Comprensión lectora	Vidal Moscoso y Manríquez López (2016) proponen que la comprensión lectora es un proceso en el cual se construyen significados que involucran operaciones mentales como la atención, secuenciación, procesamiento lógico y memoria.	Comprensión literal	Identificación de las ideas principales y secundarias del texto. Reconocimiento de personajes, hechos y lugares explícitos en el texto. Capacidad para recordar información específica (fechas, nombres, datos).	Técnica: Encuesta.  Instrumento: Cuestionario
		Comprensión inferencial	Deducción de intenciones del autor a partir del contexto del texto. Interpretación de significados implícitos (emociones, relaciones entre ideas). Predicción de eventos o consecuencias basándose en información previa.	Técnica: Encuesta.  Instrumento: Cuestionario

<b>VARIABLES</b>	<b>DEFINICIÓN</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN</b>
		Comprensión crítica	Evaluación de la validez y relevancia de las ideas presentadas. Capacidad para emitir juicios sobre los argumentos del autor. Comparación de la información del texto con conocimientos previos.	Técnica: Encuesta.  Instrumento: Cuestionario
Conjunto de actividades en eXeLearning	Son una serie de recursos y herramientas interactivas diseñadas dentro de la plataforma eXeLearning, con el objetivo de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Interactividad	Se refiere al grado en que las actividades permiten la participación activa del estudiante.	Técnica: Encuesta.  Instrumento: Cuestionario
		Gamificación	La incorporación de elementos lúdicos para aumentar la motivación y el compromiso. Funcionalidad de elementos interactivos como cuestionarios, juegos y evaluaciones.	Técnica: Encuesta.  Instrumento: Cuestionario
		Acceso a contenido educativo	Compatibilidad con dispositivos digitales (computadoras, celulares). Conectividad y sincronización con plataformas externas o sistemas educativos. Satisfacción de los usuarios respecto al acceso y uso del contenido.	Técnica: Encuesta.  Instrumento: Cuestionario

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

#### **1.14 Enfoque de la Investigación**

La investigación adopta un enfoque mixto debido a la necesidad de recoger datos tanto cualitativos como cuantitativos para obtener una visión más completa del problema. Los datos cualitativos facilitaron el análisis de percepciones y experiencias, mientras que los datos cuantitativos permitieron medir los cambios en los niveles de comprensión lectora de los estudiantes antes y después de la intervención.

#### **1.15 Alcance de la investigación**

Esta investigación presenta alcance exploratorio ya que se identifican los principales factores que influyen en la comprensión lectora de los estudiantes y el potencial de eXeLearning como recurso educativo. También tiene un alcance descriptivo porque se caracteriza el nivel inicial de comprensión lectora de los estudiantes y describe el proceso de diseño e implementación de un conjunto de actividades en la plataforma eXeLearning. Dentro de esta investigación se busca identificar los factores que influyen en la comprensión lectora de los estudiantes de la escuela 18 de Noviembre de la ciudad de Loja, posteriormente se diseña e implementa un conjunto de actividades en dicha plataforma.

#### **1.16 Declaración y justificación del tipo de investigación**

La presente investigación es bibliográfica, documental y de campo. A continuación, se detallan las características y la justificación de cada tipo:

##### ***1.16.1 Investigación bibliográfica***

La investigación tiene un componente bibliográfico, debido a que se basa en la recopilación, análisis y síntesis de fuentes teóricas y científicas relacionadas con el uso de tecnologías en la educación, la comprensión lectora y el impacto de herramientas digitales como lo es el uso de la plataforma eXeLearning. Esta fase es primordial para establecer el marco teórico que sustenta el estudio y con la que se puede identificar estrategias previamente probadas en contextos similares. Esta investigación tiene como objetivo permitir comprender los antecedentes y fundamentos teóricos del uso de plataformas tecnológicas en la enseñanza, así como las mejores prácticas para mejorar la comprensión lectora en el nivel de educación básica.

##### ***1.16.2 Investigación documental***

La investigación documental prácticamente es el análisis de registros, normativas educativas, guías curriculares, informes de desempeño estudiantil y documentos institucionales

que permiten contextualizar la problemática y adaptar las estrategias de intervención a las necesidades del séptimo año de educación básica.

Esta investigación contribuye a vincular el trabajo académico con el contexto educativo, asegurando que las propuestas sean pertinentes y alineadas con los estándares curriculares.

### ***1.16.3 Investigación de campo***

Esta fase de campo implica la recopilación de datos directamente en el entorno educativo mediante encuestas y observaciones. Permitiendo evaluar tanto el nivel inicial de comprensión lectora de los estudiantes como el impacto de la intervención con la plataforma eXeLearning. La interacción directa con los estudiantes y docentes es esencial para identificar las necesidades específicas del grupo de estudio, aplicar los recursos didácticos diseñados y medir su efectividad en un contexto real.

### **1.17 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación**

El método de *estudio de caso* se considera el más adecuado debido a la naturaleza aplicada y contextual de esta investigación. Al centrarse en un grupo específico de estudiantes, permite un análisis detallado de la implementación de *eXeLearning* y su impacto en la comprensión lectora, considerando las particularidades del entorno educativo, las interacciones de los estudiantes con los recursos diseñados y las percepciones de los docentes. Esto resulta en hallazgos prácticos y relevantes que pueden servir como modelo o guía para futuras intervenciones.

Además, el uso complementario de los *métodos analítico, deductivo e inductivo* asegura una comprensión integral del problema, abordando tanto los fundamentos teóricos como la aplicación práctica de la investigación.

### **1.18 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada**

En el marco del estudio de caso como metodología principal para investigar el uso de la plataforma eXeLearning como recurso didáctico para mejorar la comprensión lectora, se seleccionan e integran los siguientes instrumentos de recolección de datos. Estos se complementan con enfoques analítico, deductivo e inductivo para garantizar un análisis exhaustivo y contextualizado, alineado con el enfoque de estudio de caso y los métodos complementarios.

A continuación, en la siguiente tabla se detalla los instrumentos, tipo de datos, el propósito principal y la metodología a emplear:

Tabla 3: Técnicas e instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

Técnicas	Tipo de datos	Propósito principal	Metodología
Encuestas	Cualitativo/ Cuantitativo	Recoger percepciones generales.	Aplicar cuestionarios que permitan ofrecer tendencias y datos interpretativos.
Observación directa	Cuantitativo	Registrar interacciones en tiempo real.	Detectar patrones de comportamiento.
Análisis de productos	Cualitativo/ Cuantitativo	Evaluar tareas completadas.	Medir progreso y compromiso individual.
<b>Instrumentos</b>			
Pruebas diagnósticas y finales	Cuantitativo	Medir el impacto de la intervención.	Generar resultados medibles y comparables.
Entrevistas semiestructuradas	Cualitativo	Explorar a profundidad experiencias y observaciones.	Complementar encuestas y pruebas.

Elaborado por: Las autoras (2025)

Los instrumentos a utilizar fueron evaluados por los siguientes profesionales:

- Mgtr. Norma Elizabeth Rivera Montaña (Magister en Lengua y Literatura)
- Mgtr. Carmen Piedad Puchaicela Sanmartín (Magister en pedagogía)

Se realizó una revisión sobre la coherencia de las preguntas de los cuestionarios, y como fueron formuladas las mismas.

### 1.19 Delimitación de la población y la muestra.

A continuación, se presenta la delimitación de la población y la muestra, junto con la justificación del tipo de muestreo, los procedimientos de selección y las unidades de análisis:

Tabla 4: Delimitación de población y la muestra.

<b>Población</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Total de 108 estudiantes de séptimo grado de educación básica de la escuela de EGB 18 de Noviembre</li> </ul>
<b>Muestra</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subgrupo: paralelo "C", conformado por 27 estudiantes seleccionados: 14 niñas y 12 niños.</li> </ul>
<b>Método de Muestreo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestreo por elección de paralelo con mayor dificultad de aprendizaje en la lectura.</li> </ul>
<b>Unidades de Análisis</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiantes de séptimo año de educación básica.</li> </ul>
<b>Grupos de Trabajo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos grupos principales: niñas (14) y niños (12).</li> </ul>

## **1.20 Justificación del Tipo de Muestreo**

### ***1.20.1 Muestreo por conveniencia:***

Muestreo por conveniencia es una técnica de selección de muestras no probabilística en la que los participantes se eligen en función de su disponibilidad y accesibilidad, más que por un método aleatorio o sistemático. Este tipo de muestreo es común en investigaciones donde el tiempo, el costo o los recursos son limitados, y no es prioritario garantizar que la muestra sea representativa de toda la población.

En vista que el tema a investigar lo realizamos a través de encuestas consideramos que por su fácil implementación y bajos costos se ha tomado en cuenta los 27 estudiantes de la Escuela de Educación Básica 18 de Noviembre. El uso de este tipo de muestreo responde a la necesidad de acceder a una muestra que, si bien no es aleatoria ni completamente representativa de toda la población de séptimo año, permite realizar un análisis preliminar y obtener resultados relevantes de manera práctica y eficiente, considerando los límites; un aspecto importante al resaltar es que se tuvo acceso directo con esta muestra de estudiante ya que una de las investigadoras cumplía el rol de docente con los estudiantes seleccionados.

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

La estrategia metodológica combina elementos de enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo) dentro de un diseño de estudio de caso. El proceder metodológico se estructura en tres fases: diagnóstico, intervención y evaluación. Esta estrategia se organiza en tres fases que son las siguientes:

#### ***1.21.1 Etapa de estudio teórico.***

Esta etapa tiene como propósito fundamentar conceptualmente la investigación y orientar las variables de estudio. Aquí se realizó una revisión exhaustiva de literatura científica, teórica y metodológica relacionada con los temas centrales de la investigación.

#### **Las acciones que se tomaron en cuenta para esta etapa son:**

Revisión de bibliografía sobre comprensión lectora: definiciones, niveles (literal, inferencial, crítico), estrategias para su mejora y su importancia en el ámbito educativo.

Investigación sobre el uso de plataformas digitales en educación, con énfasis en eXeLearning: características, ventajas, aplicaciones y experiencias previas.

Análisis de enfoques pedagógicos que sustentan el uso de tecnologías en el aula, como el constructivismo y el aprendizaje significativo.

Identificación de las variables de estudio: comprensión lectora (variable dependiente) y uso de eXeLearning (variable independiente).

### ***1.21.2 Etapa del diagnóstico inicial.***

En esta etapa se realizó un análisis de la situación actual de los estudiantes de séptimo año de la Escuela de Educación Básica 18 de Noviembre, con respecto a sus habilidades de comprensión lectora. Este diagnóstico permitió identificar las necesidades y problemáticas específicas que serán abordadas con la propuesta.

Esto ayudó a identificar los aspectos específicos de la comprensión lectora que necesitan ser fortalecidos, se aplicó instrumentos de recolección de datos: cuestionarios sobre las habilidades de comprensión lectora a estudiantes y entrevistas a docentes, los mismos que permitieron realizar un análisis de los resultados obtenidos para identificar fortalezas y debilidades en la comprensión lectora.

### ***1.21.3 Etapa de modelación de la propuesta.***

En esta etapa se diseñó y se implementó actividades para la mejora de las habilidades de comprensión lectora dentro de la plataforma eXeLearning, entre las actividades que se desarrollaron en esta etapa se mencionan:

- Diseño de actividades interactivas en eXeLearning: ejercicios de lectura, preguntas de comprensión, juegos educativos, autoevaluaciones, entre otros.
- Integración de recursos multimedia (imágenes, videos, audios) para hacer las actividades más atractivas y efectivas.

### ***1.21.4 Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta.***

En esta etapa la implementación permitió determinar su efectividad en el fortalecimiento de la comprensión lectora

Entre las actividades que se desarrollaron en esta etapa tenemos:

Implementación de las actividades en la plataforma

Aplicación de instrumentos de evaluación (se aplicó un cuestionario de satisfacción) para medir el impacto de la propuesta.

## 1.22 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico.

### 1.22.1 Diagnóstico sobre las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de séptimo EGB de la escuela 18 de Noviembre.

La comprensión lectora es una habilidad fundamental en el proceso de aprendizaje, ya que no solo permite a los estudiantes acceder y procesar información, sino también desarrollar pensamiento crítico, análisis y creatividad. En el caso de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica (EGB), esta competencia adquiere especial relevancia, ya que se encuentran en una etapa crucial de su formación académica, donde deben enfrentarse a textos cada vez más complejos y diversos.

Los resultados de este diagnóstico no solo permitieron tener una visión clara del nivel de comprensión lectora de los estudiantes, sino que también sirvieron como base para diseñar estrategias pedagógicas efectivas que fortalezcan esta habilidad.

Según la encuesta aplicada a estudiantes para diagnosticar sobre las habilidades de comprensión lectora podemos observar los siguientes resultados:

**Tabla 5** Edad de los estudiantes

Edad	F	%
10 a 11 años	23	85,2%
12 a 13 años	4	14,8%
14 o más años	0	0
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

La muestra de estudiantes de séptimo año de educación básica está compuesta por 27 individuos, distribuidos en tres grupos de edad. El grupo más numeroso es el de 10 a 11 años, con 23 estudiantes, lo que representa el 85,2% de la muestra. Le sigue el grupo de 12 a 13 años, con 4 estudiantes (14,8%), y finalmente, el grupo de 14 o más años, con 0 estudiantes.

**Tabla 6** Estudiantes según el género

Género	F	%
Masculino	13	48,1%
Femenino	14	51,9%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

La Tabla muestra la distribución de los estudiantes según su género. De los 27 participantes, el 48,1% son de género masculino y el 51,9% son de género femenino. Esta

distribución casi equitativa permite analizar los resultados sin un sesgo significativo hacia uno u otro género.

**Tabla 7 Acceso a las tecnologías**

<b>Tienes acceso a las tecnologías</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Tengo computador o celular con internet en casa	25	92,6%
Sólo tengo acceso en la escuela	2	7,4%
No tengo acceso a tecnologías	0	0%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

La tabla muestra que, de los 27 estudiantes encuestados, el 92,6% reportaron tener computador o celular con internet en casa, mientras que el 7,4% indicaron que su único acceso a las tecnologías es en la escuela. Ningún estudiante reportó no tener acceso a tecnologías.

**Tabla 8 ¿Eres capaz de identificar los personajes principales de un texto?**

<b>¿Eres capaz de identificar los personajes principales de un texto?</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	14	51,9%
A veces	13	48,1%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

La tabla muestra la capacidad de los estudiantes para identificar los personajes principales de un texto. El 51,9% de los estudiantes indican que siempre pueden identificar a los personajes principales, mientras que el 48,1% manifestaron que solo lo logran a veces.

**Tabla 9 ¿Puedes recordar detalles específicos de un texto después de leerlo?**

<b>¿Puedes recordar detalles específicos de un texto después de leerlo?</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	11	40,7%
A veces	16	59,3%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

La tabla indica la capacidad de los estudiantes para recordar detalles específicos de un texto después de leerlo, es así que el 40,7% de los estudiantes reportaron que siempre pueden recordar detalles, y un 59,3% indicaron que solo lo logran a veces. Esto refleja que, aunque algunos estudiantes tienen esta habilidad consolidada, la mayoría presenta dificultades ocasionales.

**Tabla 10 ¿Entiendes el significado de las palabras claves de un texto?**

¿Entiendes el significado de las palabras claves de un texto?	F	%
Siempre	8	29,6%
A veces	17	63%
Nunca	2	0%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

La tabla muestra si los estudiantes entienden el significado de las palabras clave en un texto. El 29,6% de los estudiantes indican que siempre entienden el significado de estas palabras, mientras que el 63% indicaron que solo lo logran a veces, y un 7,4% que nunca comprenden el significado de las palabras clave.

**Tabla 11 ¿Puedes predecir lo que sucederá en un texto basándose en pistas del autor?**

¿Puedes predecir lo que sucederá en un texto basándose en pistas del autor?	F	%
Siempre	10	37%
A veces	17	63%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

La tabla muestra la capacidad de los estudiantes para predecir lo que sucederá en un texto basándose en pistas del autor. El 37% de los estudiantes contestaron que siempre pueden hacer predicciones, mientras que el 63% solo lo logran a veces. Existe una mayoría que presenta dificultades ocasionales.

**Tabla 12 ¿Puedes relacionar las ideas de un texto con tus propias experiencias o conocimientos?**

¿Puedes relacionar las ideas de un texto con tus propias experiencias o conocimientos?	f	%
Siempre	14	51,9%
A veces	13	48,1%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

La tabla muestra la capacidad de los estudiantes para relacionar las ideas de un texto con sus propias experiencias o conocimientos. El 51,9% de los estudiantes reportaron que siempre pueden hacer estas conexiones, mientras que el 48,1% manifiestan que solo lo logran a veces.

**Tabla 13 ¿Puedes identificar el propósito del autor?**

<b>¿Puedes identificar el propósito del autor?</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	13	48,1%
A veces	14	51,9%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

La tabla muestra la destreza los estudiantes para identificar el propósito del autor. El 48,1% de los estudiantes reportaron que siempre pueden identificar el propósito del autor, mientras que el 51,9% solo lo logran a veces.

**Tabla 14 ¿Eres capaz de opinar sobre las acciones de los personajes o las ideas del texto?**

<b>¿Eres capaz de opinar sobre las acciones de los personajes o las ideas del texto?</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	11	40,7%
A veces	14	51,9%
Nunca	2	7,4%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

La tabla muestra si los estudiantes son capaces de opinar sobre las acciones de los personajes o las ideas del texto. El 40,7% de los encuestados indicaron que siempre pueden opinar sobre las acciones de los personajes, el 51,9% que a veces pueden opinar en base a las acciones de los personajes y solo un 7,4% manifestaron no poder opinar sobre las acciones de los personajes.

**Tabla 15 ¿Puedes distinguir entre hechos y opiniones en un texto?**

<b>¿Puedes distinguir entre hechos y opiniones en un texto?</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	11	40,7%
A veces	16	59,3%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

En cuanto a la capacidad de distinguir entre hechos y opiniones en un texto, el 40,7% de los estudiantes reportaron que siempre pueden hacerlo, mientras que el 59,3% indicaron que solo a veces logran distinguirlos. Estos resultados mostraron que la mayoría presenta dificultades ocasionales para diferenciar entre hechos y opiniones en un texto.

**Tabla 16 ¿Cómo calificas tu nivel de comprensión lectora?**

¿Cómo calificas tu nivel de comprensión lectora?	<i>f</i>	%
Muy bueno	13	48,1%
Regular	14	51,9%
Muy bajo	0	0%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

En cuanto a la autopercepción de los estudiantes del séptimo EGB sobre su nivel de comprensión lectora, el 48,1% calificaron su nivel como 'muy bueno', mientras que el 51,9% lo calificaron como 'regular', esto nos sugiere que hay margen para mejorar.

**Tabla 17 ¿Qué tipo de textos prefieres leer?**

¿Qué tipo de textos prefieres leer?	<i>f</i>	%
Cuentos o novelas	14	51,9%
Textos informativos (noticias, artículos, enciclopedias)	11	40,7%
Cómics o historietas	18	66,7%
Poesía	6	22,2%
<b>Total</b>		

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

Los resultados mostraron las preferencias de los estudiantes sobre el tipo de textos que prefieren leer, cabe recalcar que los estudiantes marcaron diferentes opciones, donde se pudo evidenciar que los cómics o historietas fueron la opción más popular, con un 66,7% de los estudiantes. Le siguieron los cuentos o novelas, con un 51,9%, y los textos informativos (noticias, artículos, enciclopedias), con un 40,7%. La poesía fue la opción menos popular, con solo un 22,2%. Estos resultados mostraron que los estudiantes tienen preferencias variadas, pero los textos visuales y narrativos (cómics y cuentos) son los más atractivos para ellos, teniendo en cuenta que la selección de respuestas es múltiple en esta pregunta

**Tabla 18 ¿Qué tipo de textos te resultan más difíciles de entender?**

¿Qué tipo de textos te resultan más difíciles de entender?	<i>F</i>	%
Textos largos	9	33,3%
Textos con vocabulario complejo.	11	40,7%
Textos con muchas ideas Abstractas	13	48,1%
Textos sin imágenes o apoyo Visual	8	29,6%
<b>Total</b>		

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

La tabla muestra los tipos de textos que los estudiantes encuentran más difíciles de entender, en esta pregunta los estudiantes marcaron diferentes opciones obteniendo en los textos con muchas ideas abstractas, un 48,1%. Le siguieron los textos con vocabulario complejo, con un 40,7% y los textos largos, con un 33,3% también los textos sin imágenes o apoyo visual fueron mencionados por el 29,6%. Estos resultados muestran que los estudiantes enfrentan dificultades con textos que requieren un mayor nivel de abstracción, vocabulario avanzado o que carecen de elementos visuales.

**1.22.2 Diagnóstico sobre uso de plataformas digitales para la comprensión de textos.**

En el contexto actual, donde las tecnologías digitales han transformado la manera en que accedemos, procesamos y comprendemos la información, resulta fundamental evaluar cómo las plataformas digitales están siendo utilizadas para fortalecer las habilidades de comprensión lectora. Este diagnóstico se enfoca en explorar el uso que los estudiantes hacen de estas herramientas, identificando tanto sus ventajas como los desafíos que enfrentan en el proceso de aprendizaje.

A través de las respuestas recopiladas, se buscó obtener una visión clara de los hábitos, preferencias y dificultades de los estudiantes al utilizar estas herramientas, con el fin de proponer estrategias que potencien su eficacia.

**Tabla 19 ¿Con qué frecuencia lees fuera del horario escolar?**

<b>¿Con qué frecuencia lees fuera del horario escolar?</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Nunca	1	3,7%
Raramente	7	25,9%
A veces	11	40,7%
Frecuentemente	7	25,9%
Siempre	1	3,7%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

Los resultados mostraron la frecuencia de lectura fuera del horario escolar entre los estudiantes. El 40,7% de los estudiantes indican que 'a veces' leen, seguidos por un 25,9% 54 que lo hacen 'raramente' y otro 25,9% (7 individuos) que afirmaron leer 'frecuentemente' y con un 3,7% reveló que nunca o siempre leen fuera del horario, lo que se puede deducir que la mayoría de estudiantes leen ocasionalmente fuera de horario de clases.

**Tabla 20 ¿Con qué frecuencia usas dispositivos electrónicos (computadora, Tablet, celular) para estudiar?**

¿Con qué frecuencia usas dispositivos electrónicos (computadora, Tablet, celular) para estudiar?	F	%
Nunca	0	0%
Raramente	3	11,1%
A veces	8	29,6%
Frecuentemente	13	48,1%
Siempre	3	11,1%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

La tabla muestra la frecuencia de uso de dispositivos electrónicos (computadora, Tablet, celular) para estudiar de los estudiantes encuestados, un 48,1% respondieron que los usan frecuentemente, seguidos por un 29,6% que indicaron que lo hacen a veces Un 11,1% afirmaron usar dispositivos electrónicos siempre para estudiar, mientras que otro 11,1% dijo que los usa raramente. No hay estudiantes que no usen dispositivos electrónicos para estudiar.

**Tabla 21 ¿Qué tipo de actividades digitales realizas para aprender?**

¿Qué tipo de actividades digitales realizas para aprender?	F	%
Ver videos educativos	11	40,7%
Jugar juegos interactivos	6	22,2%
Leer textos en línea	2	7,4%
Realizar ejercicios en plataformas educativas.	8	29,6%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

Los resultados muestran las actividades digitales que los estudiantes realizan para aprender. La opción con más frecuencia es ver videos educativos, con un 40,7%. El realizar ejercicios en plataformas educativas con un 29,6%, en lo que se refiere a juegos interactivos, con un 22,2% y leer textos en línea, solo un 7,4% de estudiantes. Estos resultados muestran que los estudiantes prefieren actividades digitales visuales e interactivas, como videos y juegos.

**Tabla 22 ¿Has utilizado alguna plataforma educativa como eXeLearning, Moodle, Google Classroom, etc.?**

¿Has utilizado alguna plataforma educativa como eXeLearning, Moodle, Google Classroom, etc.?	F	%
Si	17	63%
No	10	37%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

Los resultados muestran el uso previo de plataformas educativas por parte de los estudiantes. El 63% de los estudiantes indicaron que sí han utilizado alguna plataforma como eXeLearning, Moodle o Google Classroom, mientras que el 37% manifestaron que no las han utilizado, según los resultados la mayoría de los estudiantes tienen experiencia previa con plataformas educativas, lo que podría facilitar su adaptación a la implementación de eXeLearning en el aula.

**Tabla 23 ¿Te gustaría usar una plataforma como eXeLearning para mejorar tu comprensión lectora?**

¿Te gustaría usar una plataforma como eXeLearning para mejorar tu comprensión lectora?	f	%
Si	18	66,7%
No	0	0%
No, estoy seguro	9	33,3%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

Las respuestas sobre la disposición de los estudiantes a usar una plataforma como eXeLearning para mejorar su comprensión lectora. El 66,7% de los estudiantes si les gustaría utilizarla, mientras que el 33,3% indicaron que no están seguros, de tal manera que ningún estudiante respondió que no le gustaría usar la plataforma.

**Tabla 24 ¿Qué tipo de actividades te gustaría encontrar en eXeLearning para mejorar tu comprensión lectora?**

¿Qué tipo de actividades te gustaría encontrar en eXeLearning para mejorar tu comprensión lectora?	f	%
Textos interactivos con preguntas	16	59,3%
Ejercicios de relacionar ideas	12	44,4%
Videos explicativos	16	59,3%
<b>Total</b>		

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

Sobre las preferencias de los estudiantes sobre las actividades que les gustaría encontrar en la plataforma eXeLearning para mejorar su comprensión lectora, algunos estudiantes marcaron más de una opción donde los textos interactivos con preguntas y los videos explicativos fueron las opciones más populares, con un 59,3% cada una. También los ejercicios de relacionar ideas, tiene un 44,4% de preferencia. Estos resultados muestran que los estudiantes tienen una preferencia marcada por actividades interactivas y visuales, como textos con preguntas y videos.

**Tabla 25 ¿Crees que el uso de herramientas digitales puede motivarte a leer más?**

<b>¿Crees que el uso de herramientas digitales puede motivarte a leer más?</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Si	20	74,1%
No	1	3,7%
No, estoy seguro	6	22,2%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

La tabla resume la percepción de los estudiantes sobre si el uso de herramientas digitales puede motivarlos a leer más. El 74,1% de los estudiantes mostraron que sí, mientras que el 22,2% indicaron que no están seguros. Solo un 3,7% respondió que no, esto indica que la gran mayoría de los estudiantes creen que las herramientas digitales pueden ser un factor motivador para aumentar su hábito de lectura, aunque un grupo significativo no está seguro.

**Tabla 26 ¿Te sientes más motivado/a para leer cuando usas herramientas digitales?**

<b>¿Te sientes más motivado/a para leer cuando usas herramientas digitales?</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Si	22	81,5%
No	3	11,1%
No, estoy seguro	2	7,4%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

Referente a la motivación de los estudiantes para leer cuando usan herramientas digitales. El 81,5% de los estudiantes respondieron que sí, se sienten más motivados, mientras que el 11,1% indicaron que no y el 7,4% contestaron que no están seguros, este diagnóstico nos mostró que la gran mayoría de los estudiantes se sienten motivados para leer cuando utiliza herramientas digitales, lo que sugiere que estas herramientas pueden ser un factor importante para fomentar el hábito de lectura.

En conclusión, los resultados del diagnóstico permitieron establecer que los estudiantes tienen una base aceptable en comprensión lectora, pero con debilidades en habilidades analíticas

y de pensamiento crítico. Asimismo, su bajo hábito de lectura fuera del aula contrasta con su alta disposición hacia el uso de herramientas digitales, lo que sugiere que una estrategia se integre plataformas interactivas como eXeLearning con enfoques pedagógicos centrados en textos desafiantes, los cuales fueron claves para mejorar su desempeño. La preferencia por recursos visuales e interactivos refuerza la idea de que las tecnologías bien implementadas no solo aumentarían su motivación, sino que también les ayudarían a superar sus dificultades con textos complejos. Por tanto, este diagnóstico no solo identifica las áreas críticas a trabajar, sino que también proporciona un camino claro para diseñar intervenciones efectivas, aprovechando el potencial de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### ***1.22.3 Resultados de la entrevista a los docentes.***

Luego de la aplicación de la entrevista a los 5 docentes de séptimos grados de la Escuela 18 de Noviembre de la ciudad de Loja, se realizó un análisis de las preguntas de manera que se resume en lo siguiente en base al **ANEXO 2**:

Se manifiesta que el análisis de las entrevistas revela que las docentes tienen un interés genuino en mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, especialmente en el área de Lengua y Literatura. Aunque existen desafíos, como la falta de recursos tecnológicos y la necesidad de capacitación, las docentes están dispuestas a colaborar con la implementación de la plataforma eXeLearning. Esta herramienta se presenta como una solución viable para fortalecer la comprensión lectora y el desempeño académico de los estudiantes, siempre que se brinde el apoyo necesario en términos de capacitación, recursos y soporte técnico. La participación activa de docentes y estudiantes, junto con la integración de eXeLearning en la planificación y práctica docente, será clave para el éxito de la propuesta.

### **1.23 Discusión de los Resultados**

En este análisis se han presentado los resultados de una encuesta centrada en la comprensión lectora, abarcando tres dimensiones fundamentales: comprensión literal, comprensión inferencial y comprensión crítica, así como la evaluación de la plataforma eXeLearning como herramienta educativa. Es por ello que a continuación, se discuten los hallazgos, integrando los resultados obtenidos y considerando su relevancia y posibles implicaciones para el aprendizaje de lectura.

### *1.23.1 Comprensión Literal*

La identificación de personajes principales es una habilidad fundamental para la comprensión lectora, ya que permite a los estudiantes entender la estructura y el contenido de un texto. En este estudio, se observó que el 51,9% de los estudiantes dominan esta habilidad, mientras que el 48,1% solo lo logra a veces. Esto muestra que algunos estudiantes podrían necesitar refuerzo en esta área. La plataforma eXeLearning puede ser una herramienta útil para abordar esta necesidad, ya que permite diseñar actividades interactivas que guíen a los estudiantes a reconocer y analizar a los personajes principales. Estos hallazgos pueden explicarse a partir de la teoría de Frank Smith (1983), quien señala que la comprensión literal depende en gran medida del conocimiento previo y del dominio del vocabulario por parte del lector. En este sentido, las dificultades observadas podrían deberse a la falta de familiaridad de los estudiantes con ciertos términos presentes en los textos.

La capacidad de recordar detalles específicos de un texto es un aspecto fundamental de la comprensión lectora, ya que refleja la habilidad del estudiante para retener y procesar información. Luego de realizar el diagnóstico, se observó que el 40,7% de los estudiantes siempre pueden recordar detalles, mientras que el 59,3% solo lo logra a veces, lo que indica que muchos estudiantes podrían necesitar estrategias adicionales para mejorar su memoria y atención durante la lectura. La plataforma eXeLearning puede ser una herramienta útil para abordar esta necesidad, ya que permite diseñar actividades interactivas que fomenten la identificación y el análisis de detalles clave, estos resultados tienen referencia desde la perspectiva de Keith Topping (1995), quien destaca que la retención de detalles específicos es un indicador del nivel de atención y procesamiento cognitivo durante la lectura. Topping señala que los estudiantes que no logran recordar detalles clave pueden estar enfrentando dificultades en la concentración o en la organización de la información.

Frank Smith (1983), quien enfatiza que la comprensión de palabras clave depende en gran medida del conocimiento previo y del dominio del vocabulario por parte del lector. Smith argumenta que los estudiantes con un vocabulario limitado tienden a tener dificultades para comprender textos complejos, lo que afecta su capacidad para inferir significados y conectar ideas, la comprensión del significado de las palabras clave es esencial para la comprensión lectora, ya que estas palabras suelen ser fundamentales para entender el mensaje principal de un texto, se observa que solo el 29,6% de los estudiantes siempre comprenden estas palabras, mientras que el

63% solo lo logra a veces y el 7,4% nunca lo consigue, esto indica que muchos estudiantes podrían necesitar refuerzo en el desarrollo de su vocabulario y en estrategias para inferir el significado de palabras desconocidas.

### ***1.23.2 Comprensión Inferencial***

Frank Smith (1983), quien enfatiza que la comprensión inferencial se basa en la capacidad del lector para conectar el contenido del texto con su conocimiento previo y sus experiencias personales, esto indica que la capacidad de predecir eventos en un texto basándose en pistas del autor es una habilidad que tiene relación con la comprensión inferencial, ya que requiere que el estudiante analice el contexto, identifique pistas y haga inferencias. Los resultados de la encuesta reflejan que el 37% de los estudiantes siempre pueden hacer predicciones, mientras que el 63% solo lo logra a veces, lo que indica estudiantes podrían necesitar refuerzo en estrategias de inferencia y análisis de textos. La plataforma eXeLearning puede ser una herramienta útil para abordar esta necesidad, ya que permite diseñar actividades interactivas que guíen a los estudiantes a identificar pistas del autor y hacer predicciones.

En relación a la habilidad de relacionar las ideas de un texto con las propias experiencias o conocimientos es fundamental para la comprensión lectora, ya que permite a los estudiantes contextualizar y dar significado personal a lo que leen. En esta investigación, se observó que el 51,9% de los estudiantes siempre pueden hacer estas conexiones, mientras que el 48,1% solo lo logra a veces. Esto indica que muchos estudiantes podrían necesitar estrategias adicionales para fortalecer esta habilidad. La plataforma eXeLearning puede ser una herramienta útil para abordar esta necesidad, ya que permite diseñar actividades interactivas que fomenten la reflexión personal y la conexión entre el texto y la vida real.

### ***1.23.3 Comprensión Crítica***

Isabel Solé (1992), quien destaca que la comprensión crítica implica ir más allá de lo explícito en el texto para analizar la intención del autor, su tono y su perspectiva. Según Solé, los estudiantes que no desarrollan esta habilidad tienden a tener una comprensión superficial del texto, lo que limita su capacidad para evaluar críticamente el mensaje y su relevancia.

El análisis crítico de los textos es otra dimensión importante evaluada en la encuesta y la capacidad de identificar el propósito del autor es fundamental para la comprensión lectora, ya que

permite a los estudiantes entender la intención detrás de un texto y contextualizar su contenido. Los resultados permiten observar que el 48,1% de los estudiantes siempre pueden identificar el propósito del autor, mientras que el 51,9% solo lo logra a veces, de esta manera muchos estudiantes podrían necesitar estrategias adicionales para mejorar esta habilidad, se debe diseñar actividades interactivas que guíen a los estudiantes a analizar el tono, la estructura y las pistas contextuales en un texto.

La capacidad de opinar sobre las acciones de los personajes o las ideas de un texto es un indicador de pensamiento crítico y reflexión, habilidades esenciales para la comprensión lectora profunda. En este caso, se observó que el 40,7% de los estudiantes siempre pueden opinar, mientras que el 51,9% solo lo logra a veces y el 7,4% nunca lo consigue. Esto sugiere que muchos estudiantes podrían necesitar estrategias adicionales para desarrollar su capacidad de análisis y expresión de opiniones. La plataforma eXeLearning puede abordar esta necesidad, ya que permite diseñar actividades interactivas que fomenten la reflexión crítica y la expresión de opiniones.

La capacidad de distinguir entre hechos y opiniones es fundamental para la comprensión lectora, ya que permite a los estudiantes analizar críticamente un texto y evaluar la información presentada, Topping argumenta que los estudiantes que no logran hacer esta distinción tienden a confundir la realidad con las interpretaciones personales, lo que afecta su capacidad para evaluar críticamente un texto, en este diagnóstico, se observó que el 40,7% de los estudiantes siempre pueden hacer esta distinción, mientras que el 59,3% solo lo logra a veces. Esto indica que muchos estudiantes podrían necesitar estrategias adicionales para mejorar esta habilidad. Las plataformas digitales permiten diseñar actividades interactivas que guíen a los estudiantes a identificar lenguaje objetivo y subjetivo, analizar ejemplos de hechos y opiniones, y practicar la distinción entre ambos.

#### **1.24 Plataforma eXeLearning**

Las preferencias de los estudiantes por ciertos tipos de textos reflejan sus intereses y posibles áreas de comodidad o dificultad en la lectura. En este estudio, se observó que los cómics o historietas son los más populares (66,7%), lo que podría deberse a su formato visual y narrativo, que facilita la comprensión y mantiene el interés. Los cuentos o novelas también son populares (51,9%), lo que sugiere que los estudiantes disfrutan de las historias con personajes y tramas desarrolladas. Por otro lado, los textos informativos (40,7%) y la poesía (22,2%) son menos preferidos, lo que podría indicar que los estudiantes encuentran estos géneros más difíciles o menos atractivos. La plataforma eXeLearning puede aprovechar estas preferencias para diseñar

actividades que combinen sus intereses con el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, como la inclusión de cómics interactivos o cuentos cortos.

La disposición de los estudiantes de la escuela 18 de Noviembre a utilizar eXeLearning refleja su apertura hacia herramientas digitales para mejorar su aprendizaje. En esta investigación, se observó que el 66,7% de los estudiantes está interesado en usar la plataforma, lo que indica una actitud positiva hacia la innovación educativa. Sin embargo, el 33,3% que no está seguro sugiere que algunos estudiantes podrían tener dudas sobre la efectividad de la plataforma o su capacidad para utilizarla. Un factor podría ser la falta de familiaridad con herramientas digitales o a la incertidumbre sobre cómo la plataforma podría beneficiarles. La plataforma puede aprovechar el interés del 66,7% de los estudiantes para implementar actividades motivadoras y efectivas, mientras que para el 33,3% restante, se podrían realizar sesiones de demostración y tutoriales para aumentar su confianza.

Las preferencias de los estudiantes por actividades digitales reflejan su interés en recursos visuales e interactivos, como videos educativos y juegos, en este caso, se observó que el 40,7% de los estudiantes prefieren ver videos educativos, lo que sugiere que este formato es efectivo para captar su atención y facilitar su aprendizaje. Por otro lado, solo el 7,4% prefiere leer textos en línea, lo que indica que este tipo de actividad podría ser menos atractiva para los estudiantes. La plataforma eXeLearning puede aprovechar estas preferencias para diseñar recursos más efectivos, como videos educativos cortos y juegos interactivos que refuercen las habilidades de comprensión lectora.

En resumen, los resultados sugieren que los alumnos tienen una base sólida en razonamiento literal, inferencia y razonamiento crítico, pero existen áreas de mejora. Las destrezas de razonamiento crítico e inferencia podrían beneficiarse de actividades que fomenten el razonamiento y la reflexión. Además, el uso de esta plataforma ha sido evaluado positivamente, lo que refuerza su eficacia como herramienta didáctica.

Estos resultados sugieren que es importante seguir utilizando plataformas como eXeLearning para mejorar las destrezas de comprensión lectora, al tiempo que se abordan las áreas en las que los alumnos tienen oportunidades de razonar críticamente y realizar inferencias.

**CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

**2 Modelación de la propuesta, destacando su estructura y originalidad.**

La propuesta se centra en el diseño e implementación de actividades dentro de una plataforma educativa diseñada específicamente para mejorar las habilidades de comprensión lectora en estudiantes de séptimo año de educación básica. Esta herramienta integra recursos digitales interactivos y actividades personalizadas que responden a las necesidades identificadas en el diagnóstico, como la motivación para leer, la preferencia por actividades visuales e interactivas, y las dificultades en la comprensión de textos complejos.

La propuesta se estructura en tres componentes principales:

***Tabla 27 Componentes de la propuesta***

<b>Componentes</b>	<b>Descripción</b>
Diseño de actividades interactivas	Incluye textos interactivos con preguntas de comprensión, videos explicativos y ejercicios de relacionar ideas, basados en las preferencias de los estudiantes identificados en el diagnóstico
Integración de recursos visuales y gamificación	Se incorporan elementos visuales, como imágenes, gráficos y videos, para apoyar la comprensión de textos, y se utiliza la gamificación para motivar a los estudiantes
Seguimiento y retroalimentación	La plataforma incluye un sistema de seguimiento que permite a los docentes monitorear el progreso de los estudiantes y ofrece retroalimentación inmediata para reforzar el aprendizaje.

*Elaborado por: Las Autoras (2025)*

Con la implementación de esta propuesta aumentó la motivación de los estudiantes para leer, mejoraron sus habilidades de comprensión lectora y fomentaron una mayor participación en el proceso de aprendizaje. La propuesta se implementó en tres fases (diseño, prueba y expansión)

- Se desarrolló actividades donde los estudiantes conecten conceptos, personajes o eventos dentro de un texto como el de la figura 4.

**Figura 4** Actividad de relacionar, cuento el conejo que quería volar



Nota: Captura de pantalla de proyecto eXeLearning

[https://proyectorpruebalenguayliteratura.on.driv.tw/PROYECTO/erizo\\_y\\_el\\_globo.html](https://proyectorpruebalenguayliteratura.on.driv.tw/PROYECTO/erizo_y_el_globo.html)

## 2.2 Integración de recursos visuales y gamificación

La imagen sobre habilidades de comprensión lectora fue incorporada como un recurso metacognitivo y de organización visual, alineado con los principios de diseño multimedia y las necesidades identificadas en el diagnóstico inicial. Su propósito es servir de mapa conceptual para los estudiantes, optimizando la navegación y la asimilación de destrezas dentro de la plataforma eXeLearning.

- La presente infografía (figura 5) da a los estudiantes una idea más clara de cómo se estructuran los cuentos, ya que dentro de la plataforma eXeLearning utilizamos cuentos para potenciar la lectura.

**Figura 5** Infografía sobre los cuentos y su estructura

Nota: recuperado de: [https://www.educaplay.com/learning-resources/22741314-desafio\\_del\\_diamante\\_perdido.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/22741314-desafio_del_diamante_perdido.html)

### 2.3 Seguimiento y retroalimentación

- La secuencia de las actividades fue de lo simple a lo complejo, permitiendo a los estudiantes construir su conocimiento de manera gradual como lo indica la figura 7 en la cual solamente arrastramos los personajes (nivel fácil)

Nivel básico:

**Figura 7** Actividad de arrastra en eXeLearning



Nivel avanzado como lo muestra la figura 8

**Figura 8** Indicaciones para Foro sobre el cuento *El erizo y el globo*



Nota: Captura de pantalla del Proyecto para mejorar las habilidades de comprensión lectora:

[https://proyectopruebalenguayliteratura.on.driv.tw/PROYECTO/erizo\\_y\\_el\\_globo.html](https://proyectopruebalenguayliteratura.on.driv.tw/PROYECTO/erizo_y_el_globo.html)

- Después de cada actividad, los estudiantes recibieron una explicación detallada de sus respuestas, tanto correctas como incorrectas.
- La plataforma será accesible desde computadoras, Tablet y celulares

La propuesta se sustenta en concepciones, enfoques y modelos que implican un nivel de teorización profundo, así como en sistemas que operan en niveles simples y complejos. A continuación, se detalla cómo estos elementos se integran en el diseño de la plataforma eXeLearning.

Nuestra propuesta está enmarcada en una categoría de docente/tecnológico ya que utiliza la plataforma eXeLearning como una herramienta para proponer diferentes actividades que mejoraron la comprensión lectora. Además, integra elementos pedagógicos, lúdicos e interdisciplinarios, como la gamificación, los recursos multimedia y las actividades interactivas, que están diseñadas para fomentar la participación activa de los estudiantes y adaptarse a sus necesidades de aprendizaje.

#### **2.4 Presentación**

La comprensión lectora es una habilidad fundamental para el éxito de los estudiantes en su rendimiento académico y personal, hoy en día los alumnos del séptimo grado enfrentan dificultades significativas en el área de Lengua y Literatura; según los resultados del diagnóstico el 48,1% de los encuestados solo logran identificar las ideas principales en ciertas ocasiones, mientras que el 63% reporta que a veces puede predecir lo que sucederá en un texto basándose en pistas del autor lo que indica bajo nivel de inferencia y análisis crítico.

A esto se suma que el 29% de estudiantes consideran que su nivel de comprensión lectora es regular, lo que nos indica una falta de confianza en sus habilidades.

En este caso es urgente implementar herramientas innovadoras que no solo mejoren las habilidades de comprensión lectora, sino que también fomente el interés y la motivación por la lectura.

## **2.5 Propósitos u objetivos generales y específicos.**

### **2.5.1 Objetivo general.**

Fortalecer las habilidades de comprensión lectora a través del diseño e implementación de un conjunto de actividades educativas en la plataforma eXeLearning que le permita fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica 18 de Noviembre.

### **2.5.2 Específicos.**

1. Diagnosticar el nivel actual de comprensión lectora de los estudiantes para identificar sus principales dificultades.
2. Diseñar actividades interactivas en eXeLearning, integrando recursos visuales y estrategias de gamificación, para mejorar la motivación y participación activa.
3. Implementar las actividades en la plataforma, asegurando su funcionalidad y adaptación al contexto educativo.
4. Evaluar el impacto de las actividades mediante un sistema de seguimiento y retroalimentación, midiendo el progreso en la comprensión lectora.

## **2.6 Fundamentación**

La implementación de actividades dentro de la plataforma eXeLearning para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de séptimo año de educación básica se sustenta en una sólida base teórica y pedagógica. A continuación, se presentan los pilares fundamentales que respaldan esta iniciativa:

### **2.6.1 Enfoque centrado en los estudiantes**

El enfoque centrado en el estudiante prioriza las necesidades, intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes (Dewey, 1938). Se diseñó actividades que se adapten a los diferentes niveles de habilidad y preferencias de los estudiantes. Las actividades permiten a los estudiantes avanzar su aprendizaje a su propio ritmo. Además, la inclusión de recursos multimedia (videos, imágenes y audios) atiende a los diferentes estilos de aprendizaje (visual, auditivo y kinestésico), tal como lo sugiere Gardner en su teoría de las inteligencias múltiples.

### **2.6.2 Teorías Constructivistas.**

El constructivismo es una de las teorías más influyentes en el ámbito educativo, sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su conocimiento a través de la interacción con el contenido y las actividades (Piaget, 1977). En este sentido, las

actividades incluidas en la plataforma eXeLearning fomentaron la participación activa de los estudiantes mediante actividades interactivas que les permitieron explorar, analizar y relacionar conceptos. Como señala Vygotsky (1978), el aprendizaje es un proceso social que se ve potenciado por la interacción con herramientas y recursos que facilitan la construcción del conocimiento.

Esta propuesta integra textos interactivos, videos explicativos y ejercicios de relacionar ideas, se alinea con estos principios, permitiendo a los estudiantes construir su comprensión de manera significativa.

### ***2.6.3 Uso de Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)***

Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) son herramientas digitales diseñadas específicamente para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Área, 2010). Las actividades presentadas en la plataforma eXeLearning es un ejemplo de TAC, ya que permitió crear contenidos educativos interactivos y personalizados. Según Área (2010), el uso de TAC no solo mejora la motivación de los estudiantes, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas. En este caso, las actividades presentadas en la plataforma eXeLearning están diseñadas para fortalecer habilidades clave de comprensión lectora, como la identificación de ideas principales, la inferencia y el análisis crítico.

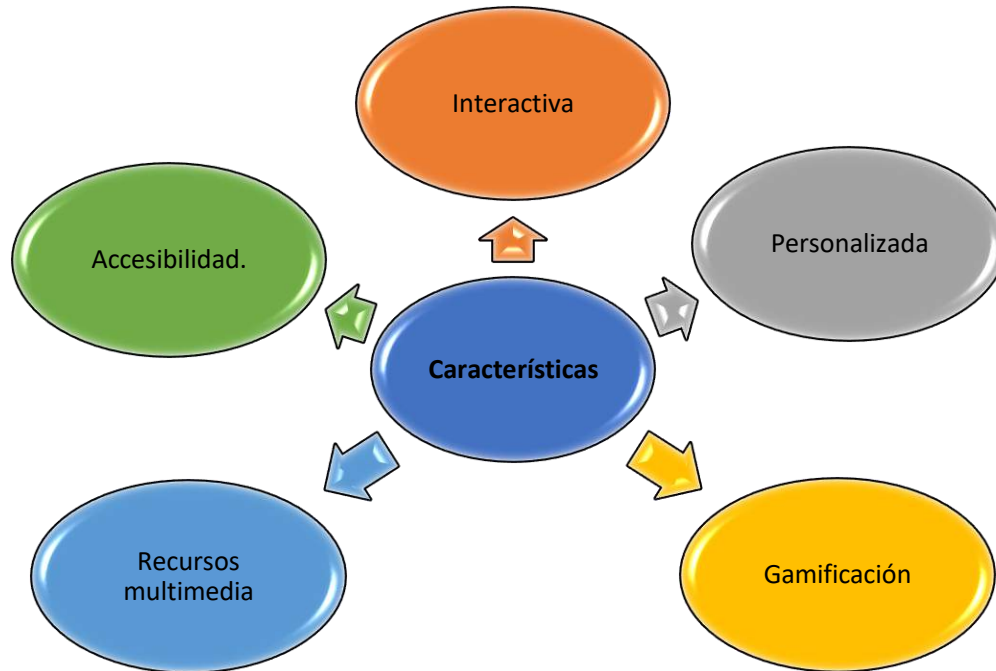
### ***2.6.4 Gamificación y Motivación***

La gamificación, definida como el uso de elementos lúdicos en contextos no lúdicos, ha demostrado ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011). En la plataforma eXeLearning, las actividades desarrolladas con un enfoque lúdico se implementan para mejorar la comprensión lectora y reforzar sus habilidades. Esta propuesta no solo hace el aprendizaje más atractivo, sino que también fomenta la persistencia y el esfuerzo, tal como lo señala Kapp (2012): "La gamificación puede transformar tareas aburridas en experiencias emocionantes y significativas".

## **2.7 Características de la propuesta.**

La propuesta de implementar actividades para mejorar las habilidades de comprensión lectora dentro de la plataforma eXeLearning se caracteriza por aspectos como los que se detallan en el siguiente gráfico.

***Figura 9*** Características de la propuesta



Elaborado por: Las Autoras (2025)

### 2.7.1 Interactiva.

Dentro de la plataforma eXeLearning se incluyeron actividades que fomentaron la participación activa de los estudiantes: textos con preguntas, relacionas ideas, identificar personajes, videos explicativos.

**Los textos con preguntas** son una herramienta fundamental para evaluar y fortalecer la comprensión lectora en sus tres niveles: literal, inferencial y crítico. Estas actividades permitieron a los estudiantes interactuar con el texto de manera activa, lo que favorece un aprendizaje más profundo y significativo.

**Comprensión literal:** Las preguntas de este nivel se enfocaron en identificar información explícita en el texto, como hechos, detalles específicos o secuencias de eventos. Por ejemplo: "¿Quién es el personaje principal de la historia?" o "¿Qué sucedió en el primer capítulo?".

**Comprensión inferencial:** Las preguntas de este nivel estaban enfocadas para que los estudiantes deduzcan información implícita, como las motivaciones de los personajes o las causas de un evento. Por ejemplo: "¿Por qué crees que el personaje actuó de esa manera?".

**Comprensión crítica:** Las preguntas de este nivel fomentaron el análisis y la reflexión sobre el texto, permitiendo a los estudiantes expresar su opinión o evaluar la calidad del contenido. Por ejemplo: "¿Estás de acuerdo con la decisión del personaje? ¿Por qué?".

Las actividades de **relacionar ideas** buscaron que los estudiantes establezcan conexiones entre conceptos, personajes o eventos dentro de un texto. Este tipo de ejercicios fomentan la comprensión global del texto y ayuda a los estudiantes a organizar la información de manera lógica y coherente.

Ejemplos de actividades:

Relacionar personajes con sus acciones o características.

Conectar eventos con sus causas y consecuencias.

Asociar conceptos clave con su significado o función en el texto.

Los ejercicios de identificar personajes son esenciales para que los estudiantes comprendan la estructura y el contenido de un texto narrativo. Reconocer y analizar a los personajes principales y secundarios permite a los estudiantes entender sus roles, motivaciones y relaciones dentro de la historia.

Ejemplos de actividades:

Identificar al protagonista y al antagonista.

Describir las características físicas y psicológicas de los personajes.

Analizar cómo los personajes cambian a lo largo de la historia.

Los videos explicativos son recursos audiovisuales que complementan los textos y refuerzan los conceptos clave. Estos videos son especialmente útiles para los estudiantes que tienen dificultades con la lectura o que aprenden mejor a través de medios visuales y auditivos.

En eXeLearning, los videos explicativos se integran como parte de las actividades, proporcionando a los estudiantes una explicación clara y dinámica de los conceptos clave.

Por ejemplo, después de presentar un texto y solicitar a los estudiantes que dar lectura del mismo, ellos podrían ver un video que explique cómo identificar las ideas principales y luego aplicar lo aprendido en una actividad interactiva. Esto no solo refuerza su comprensión, sino que también hace el aprendizaje más atractivo y accesible.

### ***2.7.2 Personalizada.***

Las actividades estuvieron orientadas a mejorar las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes de la escuela 18 de Noviembre de acuerdo a sus intereses.

Se debe tener claro sus intereses, necesidades y niveles de aprendizaje. Esta personalización es un elemento clave para garantizar que las actividades sean significativas, motivadoras y efectivas, lo que facilita un aprendizaje más profundo y duradero.

### **Adaptación a los intereses de los estudiantes**

Uno de los principios fundamentales de la educación moderna es que el aprendizaje debe ser relevante y significativo para los estudiantes. Por ello, las actividades en eXeLearning estuvieron diseñadas para reflejar los intereses y experiencias de los estudiantes, lo que aumenta su motivación y compromiso con el proceso de aprendizaje. Esto se logra mediante:

#### **Selección de textos atractivos:**

Los textos utilizados en las actividades fueron cuidadosamente seleccionados para abordar temas que resulten interesantes y familiares para los estudiantes.

Esto no solo capta la atención de los estudiantes, sino que también les permite conectar los contenidos con su vida cotidiana, lo que facilita la comprensión y el análisis de los textos.

#### **Integración de recursos multimedia:**

Además de los textos, se incluyen recursos multimedia (videos, imágenes, audios) que complementan los contenidos y los hacen más atractivos. Varias imágenes usadas en la creación de las actividades han sido diseñadas en plataformas de IA para crear un aspecto dinámico en los estudiantes.

Estos recursos no solo refuerzan los conceptos, sino que también ayudan a los estudiantes a visualizar y comprender mejor los contenidos, especialmente aquellos que tienen dificultades con la lectura tradicional.

### **Adaptación a las necesidades y niveles de aprendizaje**

Reconocer que los estudiantes tienen diferentes niveles de habilidad y ritmos de aprendizaje es fundamental para diseñar actividades efectivas. Por ello, las actividades en eXeLearning están diferenciadas, es decir, se adaptan a las necesidades específicas de cada estudiante. Esto se logra mediante:

#### **Niveles de dificultad progresivos:**

Las actividades fueron organizadas en tres niveles de dificultad (básico, intermedio y avanzado), lo que permitió a los estudiantes avanzar a su propio ritmo.

Por ejemplo, en el nivel básico, los estudiantes pueden trabajar con textos cortos y preguntas de comprensión literal, mientras que, en el nivel avanzado, se incluyen textos más complejos y preguntas de comprensión inferencial y crítica.

#### **Retroalimentación personalizada:**

La plataforma ofrece retroalimentación inmediata y personalizada, lo que permitió a los estudiantes identificar sus errores y corregirlos de manera autónoma dependiendo de las actividades y recursos que estén utilizando.

Por ejemplo, si un estudiante responde incorrectamente una pregunta, las mismas actividades le muestran el error y como debió ser respondida dando una explicación detallada y le sugiere revisar el texto nuevamente.

### **Beneficios de la personalización**

La personalización de las actividades en eXeLearning ofrece múltiples beneficios para los estudiantes, entre los que se destacan:

#### **Mayor motivación y compromiso:**

Al trabajar con contenidos que les resultan interesantes y relevantes, los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos con el proceso de aprendizaje.

#### **Aprendizaje significativo:**

Las actividades diferenciadas y contextualizadas permiten a los estudiantes conectar los contenidos con sus experiencias y conocimientos previos, lo que facilita un aprendizaje más profundo y duradero.

#### **Desarrollo de la autonomía:**

La retroalimentación personalizada y la posibilidad de avanzar a su propio ritmo fomentan la autonomía de los estudiantes, lo que les permite tomar el control de su aprendizaje.

#### **Inclusión y equidad:**

Al adaptarse a las necesidades y niveles de aprendizaje de cada estudiante, las actividades garantizan que todos tengan la oportunidad de mejorar sus habilidades de comprensión lectora, independientemente de su punto de partida y permite el acceso a todos los estudiantes.

### **2.7.3 Gamificación.**

La gamificación es un componente clave dentro de nuestra propuesta, es por ello que las diferentes actividades de lecturas y su comprensión están diseñadas con diferentes grados de dificultad, buscan ir avanzando en sus aprendizajes y se orientan a mantener el interés de los estudiantes.

La gamificación en el aula adquiere cada vez más importancia en el proceso educativo. Los juegos son una parte fundamental en la enseñanza. A medida que va siendo más importante el

hecho de jugar, crece el potencial que los juegos tienen para transformar las experiencias de los alumnos en las escuelas.

Entre algunas actividades que nos permitieron incluir la gamificación dentro de nuestra propuesta se detalla:

- Actividades diseñadas como retos que los estudiantes deben superar para avanzar.
- Desafíos adaptados a los diferentes grados de dificultad, lo que permitió a los estudiantes avanzar progresivamente en sus aprendizajes.
- Las actividades estuvieron organizadas en niveles de progreso, lo que ayudó a los estudiantes avanzar de manera gradual y sentir una sensación de logro al superar cada etapa.
- Con la retroalimentación inmediata después de cada actividad, les permitió a los estudiantes conocer sus aciertos y errores en tiempo real.

#### **BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN:**

- Mayor motivación y compromiso, al transformar las actividades de lectura en juegos o retos, los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos con el proceso de aprendizaje.
- La gamificación fomenta la participación activa de los estudiantes, ya que les invita a interactuar con los textos y resolver problemas de manera lúdica.
- Al avanzar a su propio ritmo y recibir retroalimentación inmediata, los estudiantes desarrollan su autonomía y toman el control de su aprendizaje.

La gamificación es un componente clave dentro de la propuesta, ya que transforma las actividades de lectura y comprensión en una experiencia motivadora, interactiva y divertida. A través de elementos como retos, recompensas, niveles de progreso y feedback inmediato, los estudiantes no solo mejoran sus habilidades de comprensión lectora, sino que también desarrollan autonomía, perseverancia y pensamiento crítico.

#### **2.7.4 Recursos multimedia.**

Dentro de la plataforma eXeLearning se incluyen videos explicativos sobre la comprensión lectora, como encontrar la idea principal, inferir sobre los textos y recursos que apoyan el aprendizaje.

También tenemos imágenes y gráficos sobre diferentes lecturas que orienta a los estudiantes a realizar actividades de manera más llamativa.

Los recursos multimedia se integran de manera estratégica en las actividades de la plataforma eXeLearning para maximizar su impacto en el aprendizaje. Algunos ejemplos de cómo se utilizan son:

**Actividades con videos:**

Después de leer un texto, los estudiantes pueden ver un video explicativo que refuerce los conceptos clave. Luego, responden preguntas de comprensión basadas en el video y el texto.

Por ejemplo, después de leer un cuento, los estudiantes ven un video que explica cómo identificar la idea principal y luego aplican lo aprendido en una actividad interactiva, a su vez se integra actividades de preguntas y respuestas durante la reproducción de los videos.

**Actividades con imágenes y gráficos:**

Los estudiantes pueden realizar actividades en las que deben relacionar imágenes con eventos o personajes de un texto, o completar esquemas gráficos que resuman la información clave.

Por ejemplo, una actividad puede pedir a los estudiantes que organice una serie de imágenes según los personajes de los textos.

**Actividades combinadas:**

Las actividades pueden combinar videos, imágenes y textos para ofrecer una experiencia de aprendizaje más completa. Por ejemplo, los estudiantes pueden ver un video introductorio, leer un texto complementario y luego resolver actividades desarrolladas en diferentes softwares que existen en la Web para creación de actividades.

Dentro de los recursos a utilizar para la creación de actividades y plantearlas en la plataforma de eXeLearning se usó:

**2.7.4.1 Genially:**

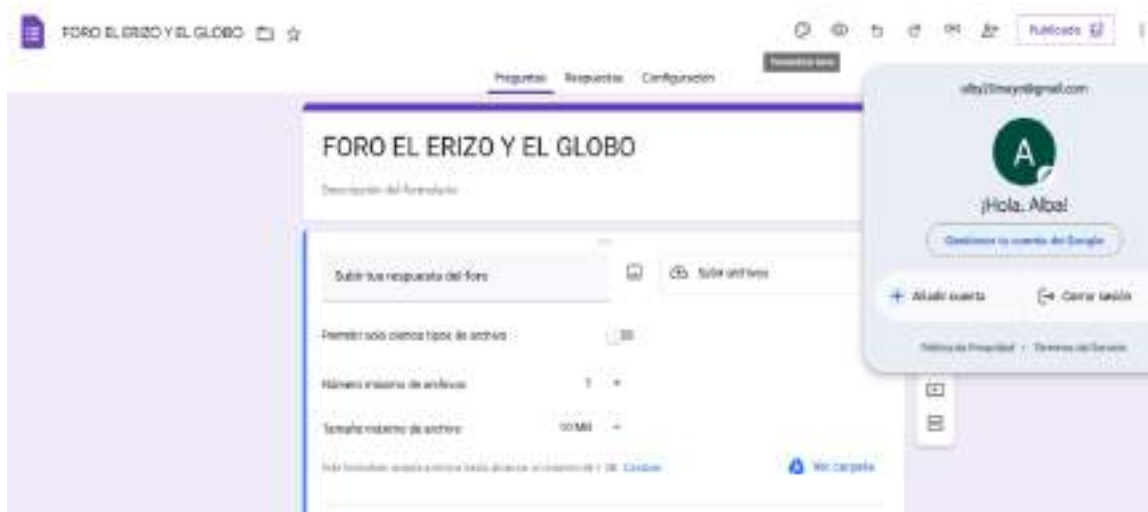
Genially es una herramienta digital de autor que permite crear contenidos interactivos y multimedia de manera sencilla e intuitiva. Según la propia plataforma, Genially es "la herramienta de creación de contenidos interactivos que permite a cualquier persona, sin necesidad de conocimientos técnicos, diseñar presentaciones, infografías, juegos, recursos educativos y otros materiales digitales atractivos y dinámicos" (Genially, 2023). Esta herramienta se ha posicionado como una de las más utilizadas en el ámbito educativo debido a su versatilidad y facilidad de uso.

### 2.7.4.3 Formularios de Google

Formularios de Google es una herramienta gratuita y en línea que permite crear encuestas, cuestionarios y formularios de manera rápida y sencilla. Según Google, esta herramienta está diseñada para "recopilar información de manera eficiente y organizada, con la posibilidad de analizar los datos en tiempo real" (Google, 2023). En el ámbito educativo, los Formularios de Google se han convertido en una herramienta esencial para la evaluación, la recopilación de datos y la retroalimentación.

Estos formularios permitieron recopilar información de tareas, foros o actividades solicitadas dentro de la plataforma eXeLearning tal como se indica en la figura 12.

**Figura 12** Captura de formulario sobre el foro del Erizo y el conejo



Nota: captura del Archivo de Google Drive de Alba Cumbicus, Elaborado por: Autoras (2025)

### 2.7.4.4 Kahoot

Kahoot es una plataforma de aprendizaje basada en juegos (gamificación) que permite crear cuestionarios interactivos, encuestas y debates en línea. Según la propia plataforma, Kahoot está diseñado para "hacer que el aprendizaje sea increíblemente divertido y atractivo, fomentando la participación activa de los estudiantes" (Kahoot, 2023). Esta herramienta se ha convertido en un recurso popular en el ámbito educativo debido a su capacidad para transformar la evaluación y el aprendizaje en una experiencia lúdica y motivadora.

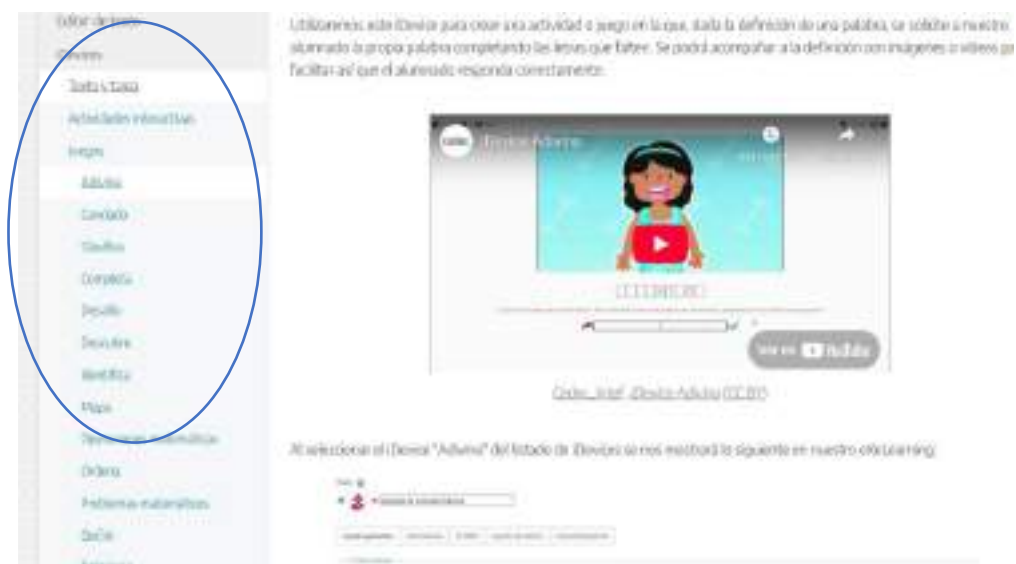
**Figura 13** Estructura de la plataforma Kahoot,

### 2.7.4.6 Recursos de eXeLearning

Para presentar propuestas de actividades interactivas de diversos tipos tendremos algunos iDevices como se observan en el gráfico.

eXeLearning es una herramienta de autor de código abierto que permite crear contenidos educativos digitales de manera sencilla y eficiente. Según la propia plataforma, eXeLearning está diseñado para "facilitar la creación de materiales educativos interactivos y multimedia, que pueden ser utilizados en entornos de aprendizaje virtual o presencial" (eXeLearning, 2023). Esta herramienta se ha convertido en un recurso valioso para docentes y estudiantes, ya que ofrece una amplia variedad de recursos y actividades que fomentan el aprendizaje activo y significativo.

*Figura 15 Captura entorno de trabajo de eXeLearning*



### 2.7.5 Accesibilidad.

La plataforma está diseñada para ser accesible para todos los estudiantes ya que se puede trabajar desde computadoras, Tablet y celulares, con un diseño educativo.

En lo referente al interfaz la navegación es intuitiva, con menús claros y botones de fácil acceso.

La plataforma está diseñada para ser accesible para todos los estudiantes, independientemente de los recursos tecnológicos que tengan a su disposición. Las características de accesibilidad incluyen:

Compatibilidad con múltiples dispositivos: Las actividades pueden realizarse desde computadoras, tabletas y celulares, lo que facilita el acceso a los estudiantes.

Interfaz intuitiva: La navegación dentro de la plataforma es sencilla, con menús claros y botones de fácil acceso, lo que permite a los estudiantes utilizar la herramienta sin dificultades.

Diseño educativo: La plataforma está diseñada con un enfoque pedagógico, lo que garantiza que los estudiantes puedan concentrarse en el aprendizaje sin distracciones.

## 2.8 Estructura dinámica de sus componentes.

La propuesta se estructura en tres componentes principales: diseño de actividades interactivas, integración de recursos visuales y gamificación, y seguimiento y retroalimentación. Cada componente está diseñado para abordar aspectos clave del aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

### 2.8.1 Diseño de actividades interactivas

Las actividades interactivas serán el núcleo de la propuesta ya que permite a los estudiantes mejorar sus habilidades de comprensión lectora.

La propuesta presentada en eXeLearning se basó en tres capítulos en los cuales se vió reflejado los diferentes niveles de comprensión lectora y las actividades se desarrollaron en textos cortos hasta lecturas completas aplicando las fases de la lectura.

Tomando en cuenta que se realizará una presentación de la propuesta, sus objetivos.

**Figura 16** *Presentación de la propuesta de eXeLearning*



por:

### **2.8.2 Integración de recursos visuales y gamificación.**

Las actividades incorporadas en la plataforma contienen diferentes recursos tanto visuales como de gamificación apoyadas por las herramientas que brinda eXeLearning dentro de su mismo Software.

Se integró breves videos que explican conceptos clave de comprensión lectora, como identificar la idea principal o hacer inferencias; así mismo, los estudiantes avanzaron su aprendizaje a su propio ritmo.

### **2.8.3 Seguimiento y retroalimentación.**

El seguimiento y retroalimentación permite a los docentes reforzar las habilidades de la comprensión lectora, los estudiantes pueden pedir asesoría al docente para una explicación sobre los errores dados en las actividades planteadas en la plataforma eXeLearning.

La retroalimentación inmediata ayuda a los estudiantes a identificar áreas de mejora y a los docentes a ajustar su enseñanza.

## **2.9 Exigencias/ requisitos / condiciones/ criterios que debe cumplir la propuesta.**

La implementación de actividades para la mejora de las habilidades de comprensión lectora en estudiantes de séptimo año de educación básica dentro de la plataforma eXeLearning requiere cumplir con una serie de exigencias, requisitos, condiciones y criterios que aseguren su efectividad y sostenibilidad. Estos se dividen en cuatro categorías principales:

### **a. Requisitos Técnicos**

Para garantizar el funcionamiento óptimo de la plataforma, es necesario cumplir con los siguientes requisitos técnicos: entre ellos los estudiantes y docentes deben contar con computadoras, Tablet o celulares compatibles con la plataforma, es indispensable contar con una conexión estable a internet para acceder a los recursos y actividades en línea; y sobre todo que las actividades sean con el uso de las herramientas propias de la plataforma para la exportación de las mismas.

### **b. Condiciones Pedagógicas**

Se debe asegurar la integración efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las actividades para lo cual se necesita que los docentes sean capacitados sobre el uso de la plataforma, incluyendo cómo diseñar actividades, monitorear el progreso de los estudiantes y utilizar los informes de seguimiento.

Otro aspecto se debe tener en cuenta que las actividades de la plataforma deben estar alineadas con los objetivos curriculares del séptimo año de educación básica, asegurando que contribuyan al desarrollo de las competencias establecidas.

### **c. Criterios de Implementación**

Para que la propuesta diseñada en esta investigación sea exitosa se debe realizar su implementación en diferentes fases: el diseño, una prueba piloto y luego su difusión.

Así mismo se debe realizar una evaluación continua del impacto de las actividades integradas en la plataforma para la mejora de las habilidades de comprensión lectora, utilizando pruebas estandarizadas, encuestas de satisfacción y análisis de los informes de progreso.

### **d. Condiciones Organizativas**

La propuesta tuvo un gran impacto, ya que se realizó una organización adecuada para asegurar su sostenibilidad, esto comprendió que la institución educativa se comprometió a proporcionar los recursos necesarios (humanos, técnicos y financieros) para la implementación y mantenimiento de la plataforma, involucrar a los docentes en el diseño y la implementación de las actividades, asegurando que estas se adapten a las necesidades de los estudiantes; y sobre todo un aspecto de gran relevancia es informar a las familias sobre los objetivos y beneficios del uso de la plataforma, así como sobre su papel en el apoyo al aprendizaje de los estudiantes.

## **2.10 Formas de aplicación, implementación y evaluación**

- La propuesta se implementó durante espacios de horas pedagógicas del área de Lengua y Literatura, así como fuera de horario escolar enviando actividades para que se desarrollen con el apoyo de los padres en los hogares con el fin de involucrar a toda la comunidad educativa.
- Se debe respetar los criterios de implementación y realizar una evaluación del impacto de la propuesta mediante pruebas de comprensión lectora a los estudiantes involucrados en su aplicación.

## **2.11 Recursos:**

### **2.11.1 Humanos**

#### **Directivos**

Los directivos de la Escuela "18 de Noviembre" desempeñan un papel fundamental en la implementación de la propuesta, ya que son los responsables de brindar el apoyo institucional necesario para su éxito. Su liderazgo es clave para gestionar los recursos tecnológicos y logísticos

requeridos, como la adquisición o actualización de equipos (computadoras, tabletas, proyectores) y el acceso a internet.

### **Docentes**

Son los principales facilitadores del proceso de enseñanza-aprendizaje y, por lo tanto, su participación es esencial para la implementación efectiva de la propuesta. Ellos son responsables de diseñar y adaptar las actividades en la plataforma eXeLearning, asegurándose de que estas estén alineadas con los objetivos curriculares y las necesidades de los estudiantes. Además, los docentes deben integrar las actividades en su planificación diaria, guiar a los estudiantes en el uso de la plataforma y proporcionar apoyo durante las actividades.

### **Estudiantes de los séptimos grados de Educación General Básica.**

son los protagonistas y principales beneficiarios de la propuesta, ya que su participación activa es esencial para lograr los objetivos planteados. A través de las actividades en la plataforma eXeLearning, los estudiantes tienen la oportunidad de mejorar sus habilidades de comprensión lectora (literal, inferencial y crítica) de manera interactiva y motivadora.

### **Padres de familia.**

Los padres de familia son aliados clave en el proceso educativo, ya que su apoyo y participación pueden reforzar el aprendizaje de los estudiantes tanto en la escuela como en el hogar. Su rol incluye fomentar hábitos de lectura en casa y crear un ambiente propicio para el aprendizaje, lo que complementa el trabajo realizado en la plataforma eXeLearning.

## **2.11.2 Tecnológicos.**

### **Dispositivos para conectividad (computador, Tablet, Celular)**

**Ordenadores y Tablet:** Es fundamental disponer de ordenadores de escritorio, portátiles o Tablet tanto para los estudiantes como para los docentes. Estos dispositivos son necesarios para acceder a la plataforma eXeLearning y realizar las actividades educativas.

**Proyectores y Pantallas Interactivas:** Para facilitar la enseñanza en el aula, es recomendable contar con proyectores o pantallas interactivas que permitan a los docentes mostrar contenido creado en eXeLearning de manera dinámica y participativa.

**Red de Internet Estable:** Es crucial contar con una conexión a Internet de alta velocidad y estable para permitir el acceso sin interrupciones a los recursos en línea de eXeLearning, tanto en el aula como fuera de ella.

**Wi-Fi en el Centro Educativo:** La infraestructura Wi-Fi debe ser adecuada para soportar el uso simultáneo por parte de múltiples estudiantes y docentes, garantizando la cobertura en todas las áreas necesarias

**Plataforma eXeLearning:** Este software de autor permite crear y gestionar contenidos educativos interactivos. Es esencial asegurarse de que todos los dispositivos tengan acceso a esta herramienta y que el personal esté capacitado para utilizarla de manera eficaz.

### **2.11.3 Material**

Video educativos.

Lecturas

Imágenes

## **2.12 Beneficiarios**

### **- Estudiantes de séptimo año:**

- Los estudiantes mejorarán sus habilidades de comprensión lectora mediante actividades interactivas que fortalecen la identificación de ideas principales, la inferencia y el análisis crítico. Además, la gamificación aumentará su motivación para leer, transformando la lectura en una experiencia lúdica y gratificante. La personalización de las actividades y la retroalimentación inmediata asegurarán que cada estudiante reciba el apoyo que necesita para avanzar a su propio ritmo.

### **- Docentes:**

- Los docentes contarán con herramientas innovadoras, como recursos digitales interactivos y un sistema de seguimiento del progreso de los estudiantes, que les permitirán enriquecer sus clases y adaptar sus estrategias de enseñanza. Además, la capacitación en el uso de la plataforma les brindará nuevas habilidades en el uso de tecnologías educativas.

### **- Institución educativa:**

La institución mejorará sus indicadores de rendimiento académico, especialmente en áreas como Lengua y Literatura, lo que se reflejará en mejores puntajes en pruebas estandarizadas. La implementación de la plataforma posicionará a la institución como un referente en innovación educativa, atrayendo a más estudiantes y familias. Además, la optimización de recursos y la escalabilidad de la plataforma asegurarán su sostenibilidad a largo plazo.

### **2.13 Validación de la propuesta**

La validación fue de manera empírica se realizó mediante una encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes, cuyos resultados revelaron una alta aceptación de la plataforma eXeLearning: el 63% calificó las actividades como "muy interesantes", el 59.3% señaló que "los motivó mucho" a participar en clase, y el 74% consideró que "les ayudó mucho" a mejorar su comprensión lectora. Los estudiantes destacaron como aspecto más valorado las actividades lúdicas, aunque sugirieron incorporar más ejercicios de este tipo para optimizar su experiencia. Estos hallazgos confirman que la herramienta resulta efectiva y motivadora, respaldando su implementación como recurso didáctico, con la recomendación de reforzar los componentes interactivos para potenciar su impacto en el aprendizaje, para una mayor profundidad se presentan los resultados de la validación en el Anexo 4.

## CONCLUSIONES

El diagnóstico inicial permitió identificar que los estudiantes presentaban dificultades recurrentes en la identificación de ideas principales, elaboración de inferencias y análisis crítico de textos. Estos hallazgos, obtenidos mediante cuestionarios, evidenciaron la necesidad de implementar estrategias focalizadas en dichas áreas, lo que fundamentó el diseño de las actividades en eXeLearning.

Se desarrollaron recursos didácticos en la plataforma, integrando elementos visuales (infografías, videos) y estrategias gamificadas (quizzes enlazar, clasificar), que incrementaron la motivación estudiantil, como lo reflejó la encuesta (63% consideró las actividades "muy interesantes" y 59.3% reportó mayor participación). La estructura modular y lúdica de las actividades respondió directamente a las preferencias de aprendizaje detectadas en el diagnóstico.

La puesta en práctica de las actividades demostró que eXeLearning es funcional para el contexto educativo de los estudiantes de la Escuela 18 de Noviembre de séptimo grado, aunque se enfrentaron desafíos técnicos, como la brecha digital (acceso limitado a dispositivos) y la necesidad de capacitación docente. A pesar de ello, la plataforma permitió una adaptación flexible, facilitando el aprendizaje autónomo y la retroalimentación inmediata, los resultados demuestran que la plataforma eXeLearning es percibida como una herramienta motivadora y efectiva para el desarrollo de la comprensión lectora, especialmente cuando integra elementos interactivos y gamificados.

Las actividades interactivas no solo fortalecieron habilidades lectoras, sino que también fomentaron el hábito de lectura, los estudiantes manifiestan sentirse más involucrados en el proceso de aprendizaje cuando pudieron interactuar con textos en formatos digitales, lo que sugiere que la integración de tecnología educativa en el aula no solo mejora la comprensión lectora, sino que también contribuye a la consolidación del hábito lector. destacándose como una alternativa eficaz frente a métodos tradicionales.

La investigación permitió evidenciar que la brecha digital sigue siendo un obstáculo para la democratización del aprendizaje digital, especialmente por las diferencias socio – económicas de las familias de los estudiantes de la escuela 18 de Noviembre. Estos hallazgos sugieren la necesidad de desarrollar políticas institucionales que garanticen la dotación de equipos tecnológicos y conectividad en las escuelas, asegurando que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de acceso a la educación digital.

## RECOMENDACIONES

Para optimizar el impacto de la plataforma eXeLearning en la enseñanza de la comprensión lectora, es imprescindible que los docentes reciban capacitación continua en el uso de esta y otras herramientas digitales. La formación debe enfocarse no solo en el manejo técnico de la plataforma, sino también en estrategias didácticas innovadoras que fomenten el aprendizaje autónomo y la participación activa de los estudiantes. Se recomienda que las instituciones educativas establezcan programas de actualización en tecnología educativa, que incluyan talleres, seminarios y acompañamiento pedagógico, permitiendo a los docentes integrar exitosamente estos recursos en su planificación y práctica docente.

A pesar de los beneficios que ofrece eXeLearning, su implementación efectiva requiere condiciones tecnológicas adecuadas. Se sugiere que las autoridades educativas trabajen en la reducción de la brecha digital mediante la implementación de políticas que promueven la dotación de dispositivos, la creación de laboratorios tecnológicos y el fortalecimiento de la conectividad en las instituciones.

Si bien la plataforma ha demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar la comprensión lectora, su uso debe combinarse con metodologías pedagógicas complementarias. Se recomienda a los docentes emplear estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, la lectura colaborativa, la evaluación formativa y el uso de recursos audiovisuales que refuercen la comprensión de los textos. La combinación de enfoques tradicionales con herramientas digitales permitirá atender la diversidad de estilos de aprendizaje, favoreciendo una educación más inclusiva y efectiva.

Se recomienda que la escuela de educación básica 18 de Noviembre establezca lineamientos claros para la integración de plataformas digitales en el currículo escolar. Esto incluye la planificación de recursos, la capacitación docente y la definición de criterios de evaluación para medir el impacto del uso de la tecnología en el aprendizaje, además, es necesario desarrollar estrategias que permitan la sostenibilidad de estos recursos educativos digitales.

Se recomienda realizar investigaciones que analicen el impacto de factores socioeconómicos en la adopción de herramientas digitales en el aula. Para diseñar estrategias inclusivas que aseguren oportunidades equitativas del aprendizaje, dado que la brecha digital sigue siendo un desafío al nivel mundial.

**Referencias bibliográficas**

- &Martínez, M., & Pérez, L. (2020). Uso de plataformas digitales para el desarrollo de la comprensión lectora en educación secundaria. *Revista Internacional de Educación y Tecnología*, 15(2), 88-102.
- Área, M. (2010). Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en el contexto educativo. *Revista de Educación*, 353, 19-40.
- Area-Moreira, M. (2018). La formación del profesorado en la era digital: ¿qué competencias son necesarias? *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 32(1), 17-26.
- Asamblea Constituyente. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Registro Oficial 449.
- Asamblea Nacional. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural. Registro Oficial 417.
- Asamblea Nacional. (2015). Ley Orgánica de Telecomunicaciones. Registro Oficial 572.
- Baker, L. (2017). Metacognition in comprehension instruction: What we've learned since NRP. *Reading Teacher*, 71(2), 145-151. <https://doi.org/10.1002/trtr.1588>
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Evaluación y aprendizaje en el aula. La evaluación en la educación: principios, políticas y prácticas, 5(1), 7-74. <https://doi.org/10.1080/0969595980050102>
- Campoverde, J. (2014). Desarrollo de habilidades para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado del subnivel básico elemental de la Escuela Fiscal Mixta "Miguel Riofrío" N° 1. Recuperado de: <https://dspace.unl.edu.ec/items/8fe76478-c405-4f85-bff8-9ff10f390e62>
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: sobre la lectura contemporánea*. Anagrama. Recuperado de: <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/295-tras-las-lneaspdf-WB5V4-articulo.pdf>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). De los elementos de diseño de juegos a la gamificación: definiendo la gamificación. Actas de los resúmenes ampliados de la conferencia anual de 2011 sobre Factores humanos en sistemas informáticos (pp. 2425-2428). ACM. <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>
- Dewey, J. (1938). *Experiencia y educación*. Macmillan.
- Díaz, F., & Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. McGraw-Hill. Pdf.

- Educaplay. (2023). Educaplay: Crea actividades multimedia educativas <https://www.educaplay.com>
- eXeAprendizaje. (2023). eXeLearning: Crea materiales educativos interactivos y multimedia . <https://www.eXeLearning.org>
- Genial.ly. (2023). Genialmente: La herramienta de creación de contenidos interactivos <https://www.genial.ly>
- Google. (2023). Formularios de Google: Recopila información y analiza datos en tiempo real . <https://www.google.com/forms>
- Kapp, KM (2012). La gamificación del aprendizaje y la instrucción: Métodos y estrategias lúdicas para la formación y la educación . Pfeiffer.
- Litwin, E. (2005). *Tecnologías educativas en tiempos de Internet*. Amorrortu Editores. [https://cdn.goconqr.com/uploads/media/pdf\\_media/11497569/80b9cc60-f924-4057-b14a-1f0972fbd2f5](https://cdn.goconqr.com/uploads/media/pdf_media/11497569/80b9cc60-f924-4057-b14a-1f0972fbd2f5)
- Gardner, H. (1983). Estados mentales: La teoría de las inteligencias múltiples . Libros básicos.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). Informe de resultados de las evaluaciones estandarizadas en educación básica. Quito: MinEduc.
- Ministerio de Educación. (2021). Agenda Educativa Digital. Quito: MinEduc. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/02/Agenda-Educativa-Digital-2021-2025.pdf>
- Armijos Uzho, A. ., Paucar Guayara, C., & Quintero Barberi, J. (2023). Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica. *Revista Andina De Educación*, 6(2), 000626. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.6>
- Naciones Unidas*. (2015). *Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). (2019). Resultados del programa PISA 2018: Evaluación de los estudiantes. OCDE.
- Piaget, J. (1977). *La construcción de la realidad en el niño*. Routledge.
- Prezi. (2023). Prezi: Crea presentaciones interactivas y visualmente atractivas. <https://www.prezi.com>

- Ramos Ramos, D. M., y García-Varela, B. (2024). Las plataformas virtuales de aprendizaje: una revisión sistemática (2017-2023). *Revista Actitud*, 20(1). <https://doi.org/10.54278/ra.v20i1.204>
- Rodríguez, F. (2019). La comprensión lectora y sus estrategias para el desarrollo de destrezas en los estudiantes: Un estudio de caso. Universidad Nacional Experimental de los Llanos.
- Rodríguez, F. (2021). Estrategias digitales para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica. Universidad Central de Quito.
- Rodríguez, F. (2022). El uso de eXeLearning como herramienta didáctica para mejorar la comprensión lectora en séptimo año. Universidad Técnica de Loja.
- Snow, C. (2002). Reading for understanding: Toward an R&D program in Reading comprehension. RAND Corporation.
- UNESCO. (2020). Informe mundial de seguimiento de la educación 2020: La educación en tiempos de la COVID-19. UNESCO.
- Universidad Andina Simón Bolívar. (2021). Brechas digitales y educación en Ecuador: desafíos y oportunidades. Quito: UASB.
- Vygotsky, LS (1978). *La mente en la sociedad*: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Harvard University Press.