



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA

**IMPLEMENTACIÓN DE SECOND LIFE PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN
LECTORA EN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
AMAZONAS**

Autor/es:

**VERÓNICA MARILÚ CÉSPEDES VILLACÍS
RICARDA MARIELA SALINAS FUELA**

Tutor/a:

PhD. FIGUEROA CORRALES EUFEMIA

ECUADOR

2024



La Universidad para todos





DEDICATORIA

A Dios, por la oportunidad de poder estudiar un nuevo nivel académico y crecer profesionalmente.

A nuestras familias, por apoyar en todo momento y ser el soporte fundamental en este proceso formativo.

A los docentes de la Universidad Bolivariana del Ecuador, por la dedicación, los conocimientos y su entrega a la labor educativa.

A la tutora de Tesis, por sus orientaciones y el apoyo dentro del proceso de construcción de la presente investigación.

A la Unidad Educativa Particular “Amazonas”, por abrir sus puertas y brindar todo su contingente para el desarrollo de las actividades de investigación y propender el uso de tecnologías para mejorar la realidad del proceso de enseñanza...

VERÓNICA MARILÚ CÉSPEDES VILLACÍS

RICARDA MARIELA SALINAS FUELA





AGRADECIMIENTO

A nuestros padres

A nuestros esposos

A nuestros hijos

Son parte de este logro, por su paciencia y las horas de sacrificio, las ausencias en momentos importantes que fueron dedicados al proceso de formación y que ahora concluye lleno de satisfacción por el deber cumplido...

VERÓNICA MARILÚ CÉSPEDES VILLACÍS

RICARDA MARIELA SALINAS FUELA





RESUMEN

Los entornos digitales se presentan como una opción altamente eficiente para el desarrollo de conocimiento y las operaciones profesionales que se realizan en la actualidad, bajo esta consideración la formación académica debe integrar dentro de sus procesos formativos el uso de las herramientas, programas o sistemas que promuevan en las nuevas generaciones habilidades en estos entornos. La presente investigación, consideró a los estudiantes del octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Amazonas, desde la preocupación docente por ciertas dificultades observadas en el proceso de comprensión lectora que no se ha desarrollado plenamente en todos los estudiantes. Para obtener datos específicos se utilizaron diferentes instrumentos de recolección de datos que se basaron en la metodología mixta, porque está basado en el fenómeno educativo y es necesario observarlo desde diferentes enfoques, entre los hallazgos relevantes se observó que muy pocos estudiantes han desarrollado el nivel inferencial y crítico de comprensión lectora. Para atender esta necesidad se implementaron actividades en el entorno de realidad virtual “Second Life”, considerando la facilidad que tienen los estudiantes en el uso de plataformas en las que pueden realizar actividades de ocio y que, al ser utilizadas correctamente inciden significativamente en el proceso de enseñanza aprendizaje. Se contó con la participación activa de toda la comunidad educativa a través de un proceso arduo de socialización y para la implementación se utilizó la infraestructura con la que se cuenta y permitió guiar a los estudiantes para el uso responsable del tiempo que pasan en línea y que esto incida en sus habilidades de comprensión lectora. Se contó con la validación de la propuesta a través de la participación de expertos y de los docentes de área de Lengua y Literatura, en ambos casos se obtuvo valoraciones positivas.

Palabras clave: Realidad Virtual, Second Life, Comprensión Lectora, Educación, Lengua y Literatura





ABSTRACT

Digital environments are presented as a highly efficient option for the development of knowledge and professional operations that are currently carried out. Under this consideration, academic training must integrate into its training processes the use of tools, programs or systems that promote in new generations skills in these environments. The present investigation considered the students of the eighth year of basic general education of the Private Educational Unit “Amazonas”, from the teaching concern for certain difficulties observed in the reading comprehension process that has not been fully developed in all students. To obtain specific data, different data collection instruments were used that were based on mixed methodology, because it is based on the educational phenomenon and it is necessary to observe it from different approaches. Among the relevant findings, it was observed that very few students have developed the inferential level. and reading comprehension critic. To address this need, activities were implemented in the “Second Life” virtual reality environment, considering the ease that students have in using platforms in which they can carry out leisure activities and that, when used correctly, significantly impact the process. teaching learning. There was the active participation of the entire educational community through an arduous socialization process and for the implementation the existing infrastructure was used and allowed students to be guided in the responsible use of the time they spend online and that This affects their reading comprehension skills. The proposal was validated through the participation of experts and teachers in the area of Language and Literature, in both cases positive evaluations were obtained.

Keywords: Virtual Reality, Second Life, Reading Comprehension, Education, Language and Literature





ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
Presentación y Contextualización	1
Justificación del problema.....	2
Planteamiento del problema	3
Precisión del tema	3
Objeto de la investigación	3
Objetivo general	3
Preguntas científicas.....	3
Declaración de las variables de la investigación.....	3
Objetivos específicos de la investigación.....	4
Identificación de los métodos a emplear	4
Declaración de la población y muestra	6
Declaración del tipo de investigación	7
Principales aportes.....	7
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	8
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.....	9
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	11
1.1. Antecedentes investigativos del uso de plataformas digitales para fortalecer la comprensión lectora	11
1.2. Bases Legales del uso de plataformas digitales para fortalecer la comprensión lectora .	14
La educación en el Ecuador según la Constitución.....	14
La Ley Orgánica de Educación Intercultural - LOEI.....	15
Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural – LOEI	15
Uso de tecnologías en la educación en el Ecuador.....	16
Código de la Niñez y Adolescencia	16
1.3. Bases teóricas del uso de plataformas digitales para fortalecer la comprensión lectora .	17
Bases teóricas de la educación en el Ecuador	17
La lectura.....	18
Enseñanza de la lectura en la educación formal.....	19





La comprensión lectora	19
Los niveles de comprensión lectora	20
La Educación en el Ecuador	21
El currículo	21
Niveles y subniveles en el sistema nacional de educación.....	22
Concreción de conocimientos por niveles y subniveles	22
Habilidades y competencias en la educación general básica superior	23
Calidad Educativa	24
Estándares de calidad educativa en el Ecuador	24
El currículo de Lengua y Literatura	25
Estándares de calidad educativa en Lengua y Literatura en Ecuador	25
Las tecnologías en la educación	25
Recursos digitales.....	26
Herramientas y entornos digitales	27
Plataformas y recursos digitales para la educación.....	27
Second Life	28
Second Life y la práctica de la lectura	29
Second Life y la comprensión lectora	29
2. CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA	32
2.1. Conceptualización y operacionalización de categorías	32
2.1.1. Uso de actividades pedagógicas con la plataforma Second Life	32
2.1.2. Proceso de comprensión lectora en octavo grado de Educación Básica.....	32
Indicadores para el estudio diagnóstico	33
2.2. Enfoque de la investigación.....	33
2.3. Alcance de la investigación	33
2.4. Tipo de la investigación.....	34
2.5. Métodos empleados	34
2.5.1. Métodos teóricos	34
2.5.2. Métodos empíricos	35
2.5.3. Método matemáticos-estadísticos	36
2.6. Instrumentos derivados de la metodología	36





2.7.	Delimitación de la población y la muestra	36
2.8.	Estrategia metodológica investigativa	37
2.8.1.	Etapa de la concreción teórica.....	37
2.8.2.	Etapa de modelación de instrumentos	37
2.8.3.	Etapa del diagnóstico	39
2.8.4.	Etapa de diseño de actividades en la plataforma Second Life	39
2.9.	Presentación de los resultados del estudio.....	39
2.9.1.	Prueba pedagógica a los estudiantes para diagnosticar el estado de la comprensión lectora 40	
2.9.2.	Encuesta a padres de familia	44
2.9.3.	Guía de observación a clases de Lengua y Literatura	47
2.9.4.	Entrevista a docentes de Lengua y Literatura	49
3.	CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	52
3.1.	Presentación.....	52
3.2.	Propuesta	52
3.3.	Objetivo general	52
3.4.	Objetivos específicos.....	52
3.5.	Fundamentación.....	53
3.6.	Características.....	53
3.7.	Requisitos y condiciones que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance	54
3.8.	Formas de aplicación, implementación y evaluación.....	59
	Etapa 1: Socialización	59
	Etapa 2: Implementación.....	61
	Etapa 3: Evaluación.....	72
3.9.	Validación.....	74
	Validación teórica	74
	Validación empírica	75
	CONCLUSIONES	78
	RECOMENDACIONES	79
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	80
	ANEXOS.....	85





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Muestra: 8° año de Educación General Básica6





ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1</i> Pregunta N°1: ¿Cuál es el tema principal del texto?.....	40
<i>Figura 2</i> Pregunta N°2: ¿Qué eventos importantes suceden en la historia?	41
<i>Figura 3</i> Pregunta N°3: ¿Cómo termina la historia?.....	41
<i>Figura 4</i> Pregunta N°4: ¿Qué motivaciones tienen los espartanos para actuar de la manera en que lo hacen?.....	42
<i>Figura 5</i> Pregunta N°5: ¿Qué información no se menciona explícitamente sobre el interior del caballo de madera, pero puedes inferir a partir del contexto?.....	42
<i>Figura 6</i> Pregunta N°6: ¿Estás de acuerdo con las acciones de los personajes? ¿Por qué?	43
<i>Figura 7</i> Pregunta N°7: ¿Cómo podrías resumir el texto en una frase o párrafo breve?	43
<i>Figura 8</i> : ¿Practica usted la lectura en casa?	44
<i>Figura 9</i> : ¿Promueve usted la lectura en casa a su representado?	45
<i>Figura 10</i> : ¿Han compartido alguna lectura o cuento juntos, y luego, analizado los contenidos?	45
<i>Figura 11</i> : ¿Hace cuánto tiempo leyó usted su último libro completo?	46
<i>Figura 12</i> : ¿Hace cuánto tiempo su representado leyó su último libro completo - que no sea propuesto desde la escuela?.....	46
<i>Figura 13</i> Entorno de acceso a Second Life	55
<i>Figura 14</i> Entorno de creación de personaje en Second Life	56
<i>Figura 15</i> Configuración de perfil y datos personales Second Life	56
<i>Figura 16</i> Pantalla de inicio de sesión Second Life	57
<i>Figura 17</i> Pasos iniciales para instalar plataforma Second Life	57
<i>Figura 18</i> Pasos para instalar Second Life (2).....	57
<i>Figura 19</i> Pantalla de inicio de plataforma Second Life	58
<i>Figura 20</i> Menú de opciones plataforma Second Life.....	58
<i>Figura 21</i> Configuración de preferencias en plataforma Second Life.....	59
<i>Figura 22</i> Barra de direcciones de plataforma Second Life	59
<i>Figura 23</i> Dirección de inicio de actividades	62
<i>Figura 24</i> Punto de inicio de actividades programadas en plataforma Second Life.....	62
<i>Figura 25</i> Puntos de visita para las actividades programadas en plataforma Second Life	63
<i>Figura 26</i> Mensaje de error y solución	63
<i>Figura 27</i> Tutorial de uso en la plataforma Second Life	64
<i>Figura 28</i> Desarrollo de actividades en la plataforma Second Life.....	65
<i>Figura 29</i> Vista principal de lugares preseleccionados para visita guiada a estudiantes.....	65
<i>Figura 30</i> Visita guiada a Museo en plataforma Second Life	66
<i>Figura 31</i> Práctica de lectura en plataforma Second Life.....	66
<i>Figura 32</i> Visita guiada 2 en plataforma Second Life para práctica de lectura.....	67
<i>Figura 33</i> Práctica de lectura en plataforma Second Life.....	68
<i>Figura 34</i> Estudiante realizando instrucciones dentro de la plataforma Second Life	69
<i>Figura 35</i> Visita a Museo en plataforma Second Life	69



<i>Figura 36</i> Estudiante realizando actividad propuesta en plataforma Second Life	70
<i>Figura 37</i> Recorrido en la plataforma Second Life	71
<i>Figura 38</i> Espacio interactivo en plataforma Second Life	71
<i>Figura 39</i> Resumen de resultados aplicación de diagnóstico (1).....	73
<i>Figura 40</i> Resumen de resultados aplicación de diagnóstico (2).....	73





LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1: Prueba pedagógica a los estudiantes para diagnosticar el estado de la comprensión lectora.	85
Anexo 2: Encuesta a padres de familia.	88
Anexo 3: Guía de observación a clases de Lengua y Literatura.	90
Anexo 4: Entrevista a docentes de Lengua y Literatura.....	91
Anexo 5: Explicación del entorno Second Life en el aula	92
Anexo 6: Consulta a expertos.....	93
Anexo 7 Consulta a docentes del Lengua y Literatura.....	94





INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

La sociedad en la actualidad se encuentra inmersa en la era digital, la tecnología ha avanzado en todos los aspectos de la vida humana, incluyendo con particular forma en la educación. En este contexto, es importante que los docentes exploren cómo se puede aprovechar las herramientas y entornos digitales para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Es en esta línea, que surge el presente proyecto, con el objetivo de trabajar la comprensión lectora en estudiantes de octavo grado paralelo B de la Unidad Educativa Particular Amazonas, a través del uso de herramientas digitales en la asignatura de Lengua y Literatura.

La comprensión lectora es una habilidad fundamental que está relacionada con el desempeño académico de los estudiantes, también mejora las condiciones de éxito en lo personal y profesional. La era digital actual, presenta nuevos desafíos y oportunidades en cuanto a cómo enseñar y desarrollar esta habilidad.

La Unidad Educativa Particular “Amazonas”, reconoce la importancia de adaptarse a los cambios tecnológicos y pedagógicos, y, pretende atender la necesidad de fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de octavo grado. Este proyecto surge como respuesta a esta necesidad, proponiendo una intervención innovadora que integra herramientas digitales en el aula para la materia de Lengua y Literatura.

El proyecto incluye la revisión de la literatura relevante sobre comprensión lectora y tecnología aplicada en actividades educativas, el diseño de actividades pedagógicas basadas en herramientas digitales, la implementación de estas actividades en el aula y la evaluación de su impacto en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes.

Con la ejecución de este proyecto, se espera no sólo fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de octavo grado paralelo B con el uso de recursos digitales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en la materia de Lengua y Literatura, sino también, generar conocimiento, trabajar la motivación de los estudiantes y establecer prácticas que pueden ser compartidas y replicadas en otras instituciones educativas.





Se busca contribuir al mejoramiento continuo de la calidad educativa y al desarrollo integral de los estudiantes en la era digital, utiliza las competencias y habilidades que ya tienen para generar nuevos conocimientos.

Justificación del problema

La necesidad de llevar a cabo este proyecto de investigación surge ante las necesidades educativas en la materia de Lengua y Literatura, y, de fortalecer las habilidades de lectura en los estudiantes de octavo grado paralelo "B" de la Unidad Educativa Particular Amazonas, a través de la implementación de una herramienta digital. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) desempeñan un papel cada vez más importante en la educación, ofreciendo una amplia gama de actividades y herramientas que pueden mejorar significativamente el proceso de aprendizaje.

Países como Estados Unidos y Brasil, han implementado nuevas herramientas tecnológicas en el proceso educativo, invirtiendo en infraestructura adecuada para los procesos formativos, desarrollando políticas educativas, utilizando plataformas y recursos educativos digitales, innovando en el aula y fomentando la colaboración entre los sectores público y privado. Estas iniciativas reflejan el compromiso de dichos países con la preparación de los estudiantes para enfrentar los desafíos de una sociedad digitalizada (UNESCO, 2024).

En el contexto ecuatoriano, el uso de la tecnología y las plataformas para el desarrollo de las actividades educativas es relativamente nuevo, para la mayor parte de la población que tuvo sus primeras experiencias con el periodo de aislamiento de la pandemia del COVID-19, que evidenció dos grandes problemas en la educación: la brecha tecnológica entre instituciones públicas y privadas, y la falta de planificación en término de desarrollo tecnológico y sostenibilidad. Mientras algunas instituciones privadas se adaptaron rápidamente a la enseñanza en línea, muchas instituciones públicas enfrentaron dificultades, exacerbando las disparidades educativas. La falta de planificación dejó a muchas instituciones desamparadas frente a la crisis, profundizando aún más la brecha entre las que cuentan con recursos y las que no (García Aretio, 2021).

En la Unidad Educativa Particular "Amazonas", se ha observado que los estudiantes de la básica superior enfrentan dificultades para comprender textos complejos, analizar, argumentar e inferir información. Además, muestran desmotivación hacia la lectura, carecen de prácticas de estrategias de comprensión lectora y presentan limitaciones en cuanto al vocabulario. Aunque los docentes





intentan abordar la comprensión lectora, la colaboración por parte de los estudiantes es limitada debido a los diferentes factores, entre ellos las limitaciones propias de la aplicación de estrategias tradicionales.

Planteamiento del problema

¿Cómo contribuir al fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de octavo grado de la Unidad Educativa Particular “Amazonas”?

Precisión del tema

Implementación de Second Life para fortalecer la comprensión lectora en básica superior de la Unidad Educativa Particular "Amazonas"

Objeto de la investigación

Proceso de comprensión lectora en octavo grado de educación básica.

Objetivo general

Implementar actividades pedagógicas con la plataforma Second Life para fortalecer la comprensión lectora en octavo grado, de la Unidad Educativa Particular “Amazonas”.

Preguntas científicas

Fase 1: Fundamentación

¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de comprensión lectora apoyados en el uso de las tecnologías de aprendizaje y del conocimiento?

Fase 2: Exploración

¿Cuál es la situación inicial del proceso de comprensión lectora en el octavo grado paralelo B de la Unidad Educativa Particular “Amazonas”?

Fase 3: Definición

¿Qué actividades pedagógicas emplear en la plataforma Second Life para fortalecer la comprensión lectora en octavo grado, paralelo “B” de la Unidad Educativa Particular “Amazonas”?

Fase 4: Validación

¿Qué validez tienen las actividades pedagógicas con la plataforma Second Life para fortalecer la comprensión lectora en octavo grado, paralelo “B” de la Unidad Educativa Particular “Amazonas”?

Declaración de las variables de la investigación

Variable Independiente

Uso de actividades pedagógicas con la plataforma Second Life.





Variable Dependiente

Proceso de comprensión lectora en octavo grado de Educación Básica.

Objetivos específicos de la investigación

Fase 1: Fundamentación

Determinar los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de comprensión lectora apoyados en el uso de las tecnologías de aprendizaje y del conocimiento

Fase 2: Exploración

Caracterizar la situación inicial del proceso de comprensión lectora en el octavo grado paralelo B de la Unidad Educativa Particular “Amazonas”

Fase 3: Definición

Determinar las actividades pedagógicas que se pueden emplear en la plataforma Second Life para fortalecer la comprensión lectora en octavo grado, paralelo “B” de la Unidad Educativa Particular “Amazonas”.

Fase 4: Validación

Validar el resultado del uso de actividades pedagógicas en la plataforma Second Life para el fortalecimiento de la comprensión lectora en octavo grado, paralelo “B” de la Unidad Educativa Particular “Amazonas”.

Identificación de los métodos a emplear

Métodos teóricos

Análisis y síntesis: facilitó la recopilación los datos que se realizó a través de la revisión de documentos e información sobre el tema tratado y en la interpretación de los resultados. Los datos que se obtuvieron mediante los diferentes instrumentos de recolección de datos ameritaron un análisis en función de los procesos formativos y las necesidades de los estudiantes.

Método sistémico estructural funcional: las habilidades de comprensión lectora ameritan la aplicación de diferentes actividades dentro y fuera del aula, basados en fundamentos teóricos que tengan relación directa con la necesidad formativa a manera de propuestas metodológicas bien estructuradas considerando la realidad de los estudiantes.

Método Inductivo - deductivo: es un proceso lógico que parte de observaciones específicas para llegar a conclusiones generales desde una perspectiva objetiva. La experiencia en el contexto del aula por parte de las investigadoras, facilitó el proceso de análisis para obtener ideas claras y





objetivas sobre actividades pedagógicas que se ajustara a las características de los estudiantes de octavo año de educación general básica y los recursos disponibles.

Análisis documental: es la sustentación de información a través de los contenidos de material escrito, tales como libros, revistas, periódicos, publicaciones, etc. Para el desarrollo del marco teórico y esquematizar las actividades que se pueden implementar en las plataformas digitales, fue necesaria la revisión de otras investigaciones, libros, blogs y revistas científicas que permitieron a las investigadoras mejorar el enfoque y argumentar con bases corroborables los conceptos y la metodología propuesta.

Métodos empíricos

La entrevista: permite obtener datos contextualizados, lo que contribuye a una comprensión más profunda de los fenómenos investigados. Esta investigación consideró a los docentes para aplicar este método y obtener datos relevantes del grupo estudiado.

Encuesta: por este medio se puede obtener datos sobre temas específicos de forma eficiente, facilitando la interacción con los participantes con preguntas sencillas y respuestas de opción múltiple con las que se puede determinar factores asociados a la investigación. En esta parte se contó con la participación de los padres de familia para comprender factores en el hogar sobre la cultura de la lectura.

Observación: se busca entender la realidad tal y como sucede dentro del contexto del aula de clases, con esta técnica se obtuvo datos específicos de la interacción en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de una ficha de observación de clases.

Prueba pedagógica: Es un método para la recolección de uno o varios temas de interés para el investigador y que permite evidenciar el estado actual del conocimiento y la habilidad de comprensión lectora. Se utilizó en una actividad con los estudiantes, mediante la que se realizó la aplicación de un test en dos momentos diferentes, con el fin de determinar el estado inicial de los estudiantes a modo de diagnóstico y al final, luego de la aplicación del sistema de actividades pedagógicas para determinar su influencia en los estudiantes y si había mejoras en la comprensión lectora.

Criterio de especialistas: Implementar cambios específicos en el aula puede medirse de diferentes maneras, la comparación en los resultados de las calificaciones o patrones de conducta es un medio que se puede aplicar desde la perspectiva del mismo docente del aula, aunque esto tiene





implicaciones subjetivas, por lo que es necesario que exista la participación desde otras perspectivas, se buscó la participación de especialistas para obtener la validación objetiva del uso de la realidad virtual en actividades de aprendizaje y también para obtener información relevante desde la perspectiva de profesionales de la educación sobre las actividades propuestas en el entorno de Second Life.

Método Matemáticos estadísticos

Análisis estadístico: Con los datos recolectados, se tabuló y presentó por medio gráficos la información, de este modo se facilita la condensación y análisis de los datos que sustentan la investigación. Los resultados que se obtuvieron a partir de los instrumentos de recolección de datos tuvieron que expresarse y analizarse para establecer características y conclusiones en cada caso.

Declaración de la población y muestra

Población

La Unidad Educativa Particular “Amazonas”, se encuentra ubicada en la ciudad de Nueva Loja – Cantón Lago Agrio – Provincia de Sucumbíos cuenta con 44 estudiantes legalmente matriculados en el 8° año de Educación General Básica, 10 docentes y 6 administrativos dando un total de 60 integrantes.

Muestra

Tabla 1

Muestra: 8° año de Educación General Básica

Muestra	Número
Estudiantes	21
Docentes	10
Padres de familia	21
Total	52

Nota: Esta estadística es tomada por secretaría de la Unidad Educativa Particular “Amazonas”

Es una muestra intencionalmente seleccionada, que está compuesta por 21 estudiantes, distribuidos en 10 hombres y 11 mujeres, pertenecientes al Octavo año de Educación General Básica, específicamente al paralelo “B” quienes fueron considerados por las investigadoras al ser el grado asignado a una de ellas y se comprende con mayor familiaridad la realidad de las habilidades de





comprensión lectora y existe afinidad con los padres de familia para implementar la investigación. Para sustentar lo relacionado al trabajo técnico educativo participaron 10 docentes del área de Lengua y Literatura. Se consideró también necesaria la participación de 21 padres de familia o representantes de los estudiantes, para evaluar lo relacionado a la cultura en el hogar sobre la lectura.

Declaración del tipo de investigación

Enfoque mixto

El desarrollo de esta investigación de alcance mixto, amerita el análisis de los factores desde diferentes perspectivas, se utiliza métodos cualitativos para obtener información subjetiva desde lo que entienden los docentes de la realidad que afecta a los estudiantes dentro del proceso formativa y su propia experiencia en el aula, los métodos cualitativos permiten explorar las experiencias, percepciones y significados subyacentes, aportando una comprensión detallada del tema. Se plantea como una investigación descriptiva según Hernández Sampieri y otros (2010, pág. 72): “se basa en la medición de uno o más atributos del fenómeno descrito” , con este método se busca identificar necesidades y características específicas de una población, así como evaluar el impacto de estrategias implementadas en los estudiantes utiliza también métodos cuantitativos para obtener datos numéricos y generar estadísticos que brinden una visión objetiva. Esta combinación de enfoques no solo enriquece la investigación, sino que también permite abordar la complejidad y la multidimensionalidad de la comprensión lectora de manera más holística y profunda.

Investigación aplicada

Según González citado por Vizcaíno y otros (2023, pág. 9737): “la investigación aplicada se basa en el conocimiento adquirido a través de la investigación básica y busca traducirlo en aplicaciones concretas”. Esta investigación considera el contexto de la comprensión lectora, se centra en la resolución de problemas prácticos mediante el desarrollo y la aplicación de estrategias específicas basadas en entornos digitales para fortalecer el proceso de la comprensión lectora de los alumnos.

Investigación de campo

La investigación de campo permite realizar un estudio práctico y significativo que puede tener un impacto real dentro del contexto vivencial (Guzmán, 2019), en el caso de la enseñanza y el aprendizaje de la comprensión de la lectura en los alumnos de octavo grado.

Principales aportes





En el contexto actual de la educación, la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje se ha vuelto fundamental para preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo digital. En este sentido, el presente proyecto se enfoca en la comprensión lectora en estudiantes de octavo grado paralelo B de la Unidad Educativa Particular “Amazonas” a través del uso de actividades pedagógicas con la plataforma Second Life.

La incorporación en el aula permite a los estudiantes familiarizarse y desarrollar habilidades prácticas necesarias para navegar eficazmente en entornos digitales, preparándolos para su participación activa en la sociedad actual. El proyecto trabaja directamente el proceso de comprensión lectora de los estudiantes, proporcionándoles herramientas necesarias para comprender y analizar textos en diversos contextos.

A través de la investigación y la práctica en el aula, el proyecto contribuye a la generación de conocimiento pedagógico sobre cómo integrar de manera efectiva herramientas digitales en la enseñanza de la comprensión lectora, ofreciendo pautas y ejemplos para otros docentes interesados en implementar prácticas innovadoras en sus clases. Al proponer una intervención innovadora que integra en el aula de Lengua y Literatura actividades pedagógicas basadas en la eficacia de prácticas de la comprensión lectora, se busca fomentar una cultura de mejora continua en la institución educativa, inspirando a otros docentes a explorar nuevas formas de enseñar y aprender utilizando entornos digitales.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

Importancia: Second Life proporciona un entorno virtual interactivo, que, al utilizarse como medio de aprendizaje para la materia de Lengua y Literatura, puede aumentar el compromiso de los estudiantes con la lectura al ofrecer una experiencia de aprendizaje más inmersiva y atractiva. Permite a los estudiantes explorar escenarios literarios, interactuar con personajes y participar en actividades relacionadas con la lectura de una manera que complementa y enriquece el proceso de aprendizaje tradicional a partir de la propuesta de “MI AVATAR LEE”.

Necesidad Social: Second Life es una plataforma en línea que ofrece una amplia variedad de actividades y talleres diseñados para que los estudiantes adquieran diferentes habilidades que, si se plantean dentro de un sistema de aprendizaje, con la guía adecuada, va a generar mejoras sustanciales en la comprensión lectora. Se trabaja también habilidades y competencias digitales que les permiten navegar y entender una amplia gama posibilidades de la realidad virtual y del





denominado metaverso. Brinda a los docentes la oportunidad de abordar esta necesidad social al integrar tecnología innovadora en el aula, preparando así a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo digital.

Novedad y Actualidad Científica: El uso de Second Life como medio para la enseñanza centrado en las habilidades de comprensión lectora, representa una novedad en el campo educativo, ya que aprovecha la tecnología reciente para mejorar los procesos de aprendizaje. Otras investigaciones han explorado el impacto de entornos para trabajar la comprensión lectora y han demostrado resultados prometedores en términos de aumento del interés, la motivación y la comprensión de los estudiantes hacia la lectura, sin embargo pocas veces ha sido Second Life, la cual desempeña un papel importante en el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de básica superior al proporcionar una experiencia de aprendizaje innovadora y relevante para el mundo digital en el que viven. Su utilización no solo aborda la necesidad social de desarrollar habilidades de lectura en un entorno digital, sino que también representa una novedad y una actualidad científica en el campo educativo.

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

La presente investigación se desarrolla por capítulos:

INTRODUCCIÓN: Trata sobre el problema, su planteamiento, contextualización, el análisis crítico, la formulación, las interrogantes se delimita el objeto de la investigación, la justificación y los objetivos, de igual manera las categorías, la importancia, necesidad y novedad del estudio y sus principales aportes al contexto científico.

CAPITULO I.- Se abordan los antecedentes investigativos y las fundamentaciones correspondientes que abordan el marco teórico, se consideró los antecedentes históricos - evolutivos del problema tratado, soluciones y aportes de otros autores, se integra el enfoque teórico – conceptual asumiendo posturas críticas basadas en la experiencia docente de las investigadoras para el tratamiento del problema.

CAPITULO II.- En este capítulo se describen los elementos metodológicos utilizados en el estudio, incluyendo la conceptualización y operacionalización de variables, el enfoque de investigación, el alcance del estudio, la declaración y justificación del tipo de investigación, los métodos empleados, los instrumentos derivados de la metodología seleccionada, la delimitación de la población y la





muestra, así como la estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación.

CAPITULO III.- En este capítulo se presenta la propuesta desarrollada en el marco del estudio, incluyendo la modelación, su estructura, originalidad y la validación por dos vías: teórica a través de la consulta a expertos y empírica con la aplicación de la propuesta en el grupo de estudiantes seleccionados en la muestra.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES. - Se exponen las conclusiones del estudio, así como de las indagaciones teóricas y empíricas realizadas. Además, se ofrecen recomendaciones de acciones a desarrollar en el futuro.





CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes investigativos del uso de plataformas digitales para fortalecer la comprensión lectora

La comprensión lectora es una de las preocupaciones que atiene la educación básica desde los primeros años de educación formal, pero, son evidentes las debilidades que deben atender los docentes en distintos niveles, en los estudiantes que no han desarrollado plenamente esta habilidad que es necesaria para los estudiantes y la concreción de los objetivos educativos y garantizar los estándares de calidad.

A nivel internacional existen estudios por parte de organismos relacionados a programas de desarrollo social como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2022), en América Latina y el Caribe, a través del Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (LLECE), basado en los contenidos curriculares de los países considerados en la investigación, entre los resultados se evidenció que aunque existen mejoras en ciertos países, en otros ha disminuido el rendimiento académico de forma alarmante, este organismo basado en estos datos busca que los estados promuevan programas o proyectos que se orienten al desarrollo de la comprensión lectora sobre todo en los niveles básicos de educación. En este mismo aspecto, la UNESCO (UNESCO, 2024), entre sus propuestas establece que es importante la innovación digital en la educación, se basa en que las tecnologías asociadas a cada componente de la vida humana se han convertido poco a poco en una necesidad social, las competencias digitales ahora no pueden verse como una opción, sino más bien, como un medio para fortalecer las potencialidades individuales en el aula y como la propia formación profesional a largo plazo. Se sugiere también que no se pierda de vista el enfoque humanista en las exigencias del aula, que sea la oportunidad de mejorar el acceso a los recursos digitales como un bien común y no como una posibilidad para pocos.

Colunga et al (2014), realizaron un trabajo en el que buscaban favorecer la comprensión lectora con el uso de herramientas digitales interactivas, el estudio se realizó en el estado de Veracruz, con estudiantes de escuelas urbanas del municipio de Tuxpan, aplicaron instrumentos de evaluación con los que basados en los contenidos del grado previamente aprobados, permitieran medir el desarrollo de la competencia lectora, con los resultados lograron establecer qué temas no





presentaban dificultades y aquellos que evidenciaron mayor dificultad. Para la autoridad educativa en México, en las aulas se trabaja y mide tres dimensiones: velocidad, fluidez y comprensión.

Este país, ha implementado varios programas y proyectos que orientan las prácticas y actividades en las aulas para fortalecer esta competencia, pero, no se observa el impacto esperado en las aulas, se señala la falta de motivación de los estudiantes con respecto a cómo se aborda la materia, o que el material que utilizan no tiene relación con la realidad de los niños.

Entre los aportes de este trabajo, señalan que los medios tecnológicos o el acceso a dispositivos de conexión a internet son muy comunes, pero no se los aprovecha para cuestiones educativas y los niños más bien se han acostumbrado a actividades de ocio y recreación, por lo que se determina que existen las suficientes habilidades digitales, sólo se debe establecer parámetros e impulsar a los estudiantes para mejorar el uso del tiempo de conexión.

Las tecnologías de la información y comunicación deben verse como un medio efectivo a través del cual, desde una perspectiva constructivista de la educación, facilite la aplicación de actividades prácticas que motiven a los estudiantes a leer y a seguir instrucciones precisas. El material digital debe considerar los estímulos propios de los entornos digitales, los intereses o gustos de los estudiantes y los objetivos del nivel académico, el diseño o uso de material disponible en el internet debe consensuarse con los docentes y padres de familia para que el impacto sea el mejor según las características de los estudiantes.

Otro caso en el que se evidencia el uso de las herramientas o entornos digitales para la atención de las necesidades de los estudiantes en mejorar la comprensión lectora, es el trabajo desarrollado por Rodríguez (2016), quien realizó un estudio con estudiantes de primero a quinto año, en el municipio de Entreríos, en Colombia, patrocinada por la Universidad Pontificia Bolivariana, utilizó encuestas, talleres de alfabetización digital para los padres de familia y análisis de contenidos del currículo en los cursos considerados para el estudio, este trabajo con la comunidad educativa facilitó los procesos comunicativos y la implementación de las actividades.

Realizó la revisión documental y el análisis de las competencias lectoras que define el Ministerio de Educación de Colombia y determina que los estándares consideran los siguientes lineamientos curriculares: comunicativa, interpretativa, argumentativa, propositiva, hipertextualidad, entre otros.





Bajo estos parámetros consideró necesario el uso de recursos digitales en diferentes entornos y herramientas, entre ellas: wordpress, blogs, cuentos ilustrados, laberintos de letras, etc. Estos espacios de educación que están disponibles en la red, son de acceso libre y proponen prácticas con textos fáciles de comprender, cumpliendo el fin o la preocupación que pretende atender el estudio. Entre los resultados argumenta que no hay mayor interés por parte de los padres de familia en practicar lectura en casa, entre los motivos están la falta de tiempo, las ocupaciones en el hogar y que no disponen de libros o material que sea de su interés, en este aspecto la autora establece la necesidad de crear espacios de información sobre la importancia de la participación activa de los padres en los procesos formativos.

En el caso de los estudiantes se evidencia una alta participación en las actividades propuestas, las competencias digitales que ya poseen los niños facilitaron las actividades como el uso de herramientas de los utilitarios de office, una de las actividades consistió en que debían escribir a detalle las actividades con un texto de corte narrativo, asimismo, en el caso del blog, los estudiantes publicaron su opinión sobre temas propuestos de diferente índole, facilitando los procesos creativos y el interés por leer lo que escribían sus compañeros.

Esto permite inferir que las nuevas generaciones tienen mejor relación con el uso de tecnologías que estas pueden utilizarse de forma práctica para inducir actividades académicas que ayudan a solucionar problemas en el aprendizaje o a atender aquellas debilidades observables en los estudiantes.

En el Ecuador, el estudio de la interacción entre los recursos digitales y la comprensión lectora, tiene también la atención de la comunidad científica, Cujilema y Castro (2022), en su trabajo “Herramientas digitales para el desarrollo de la comprensión lectora”, realizan un trabajo de diseño no experimental utilizando la herramienta Quizziz para mejorar las competencias de lectura. Se consideró para esto las características del sistema nacional de educación. Se centró la atención en el proceso relativamente acelerado de migración hacia lo digital en las aulas por el desarrollo de las tecnologías y cómo influyen en los procesos formativos.

Abordan lo relacionado a la brecha digital en gran parte del país y que, si bien es cierto que el uso de las herramientas tecnológicas genera ambientes motivadores en el proceso de enseñanza, aquella parte de la población que tiene conectividad limitada o dificultades en el acceso a dispositivos, quedan relegados de las actividades.





Realizaron el trabajo en la unidad educativa Dr. Juan Henríquez Coello”, en el grupo de estudiantes seleccionados como muestra no se evidencia el desarrollo pleno de las competencias digitales, una de las tareas planteadas fue la carga de información a una plataforma y los estudiantes no entendían cómo hacerlo, a pesar que, hubo explicaciones previas y socialización incluso con los padres de familia.

Explican la relevancia en la modernidad de la sociedad del conocimiento, sobre la lectura en el contexto digital y que, el internet ha revolucionado los procesos formativos en los lugares en los que se ha implementado con éxito y hay las condiciones de acceso, estructura e inversión en dispositivos en las escuelas, para que los estudiantes desarrollen las competencias digitales durante su proceso de enseñanza – aprendizaje desde los primeros años, aunque esto no se cumple en el Ecuador en todas las unidades educativas por las limitaciones en su infraestructura.

En el proceso de investigación, aplicaron una encuesta con la que midió: contenidos de las clases, juegos interactivos basados en las nuevas tecnologías, herramientas para comprensión lectora, uso de entornos digitales, motivación estudiantil, acceso a internet, etc. Entre los resultados llama la atención que el 53% de los docentes usa herramientas digitales, aunque se puede asumir que esto tiene relación con la brecha digital de sus estudiantes a cargo; y, el 79% de los estudiantes tienen el interés o usan en algún momento algún tipo de herramienta o entorno digital.

Esto evidencia que sí es posible utilizar las herramientas digitales en el contexto del aula y que, es responsabilidad de los docentes promover espacios de aprendizajes y actividades que faciliten la interacción de los estudiantes con la tecnología, aunque debe mediar de forma que no afecte negativamente a la población de estudiantes que no tiene acceso a dispositivos o el internet, esta es una realidad que afecta la educación en el Ecuador.

1.2. Bases Legales del uso de plataformas digitales para fortalecer la comprensión lectora **La educación en el Ecuador según la Constitución**

En Ecuador, la educación tiene como objetivo principal el desarrollo de las capacidades y potencialidades tanto individuales como colectivas. Este propósito se encuentra regulado por lo establecido en el artículo 26 de la Constitución de la República de 2008, donde se declara que es responsabilidad del Estado asegurar que todos los ciudadanos puedan acceder al sistema nacional de educación pública. Este mandato constitucional subraya la importancia de la educación como un derecho fundamental y un medio para promover la igualdad y la cohesión social en el país,





asegurando que ninguna persona quede excluida del acceso a la educación por razones económicas o sociales (Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador, 2008).

La Ley Orgánica de Educación Intercultural - LOEI

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), reconocida por la Asamblea Nacional del Ecuador en 2017, establece que la educación debe enfocarse en el ser humano, orientada hacia su desarrollo integral. Esta ley no solo define los objetivos educativos, sino que también plantea los criterios sobre los derechos y obligaciones de los diferentes actores en el proceso educativo, incluyendo estudiantes, docentes y padres de familia. Al centrarse en el desarrollo integral, la LOEI promueve una educación que abarca no solo el aspecto académico, sino también el emocional, social y cultural de los individuos, fomentando una formación completa y equilibrada (Asamblea Nacional del Ecuador, 2017).

Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural – LOEI

El Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, se encarga de instrumentar de forma detallada y organizada la aplicación de las normas vigentes en el ámbito educativo. Este reglamento establece procedimientos claros y específicos que deben seguirse para asegurar que las disposiciones de la ley se implementen de manera efectiva en todas las instituciones educativas del país. Al detallar los pasos y criterios necesarios, el reglamento proporciona una guía práctica tanto para los administradores educativos como para los docentes, asegurando que las políticas educativas se traduzcan en acciones concretas y medibles (Ministerio de Educación del Ecuador , 2017).

El objetivo principal de este reglamento es garantizar que los objetivos planificados en el sistema nacional de educación se cumplan de manera coherente y eficiente. Esto incluye la promoción de una educación inclusiva y de calidad, la mejora de los estándares académicos, y el fomento del desarrollo integral de los estudiantes. Además, el reglamento busca asegurar la equidad en el acceso a la educación, proporcionando un marco normativo que respalde las estrategias para reducir las desigualdades y atender las necesidades específicas de diversos grupos poblacionales. De esta manera, se pretende consolidar un sistema educativo robusto y equitativo que prepare a los estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro.





Uso de tecnologías en la educación en el Ecuador

El artículo 347 de la Constitución del Ecuador, en el inciso 8 declara (Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador, 2008):

“Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”.

La LOEI entre sus principios para la educación:

Artículo 2, en el inciso “h” de Interaprendizaje y multiaprendizaje, explica:

“...el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo”

Artículo 6 de las Obligaciones del estado, en el literal “j”:

“...Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo”

Código de la Niñez y Adolescencia

El Código de la Niñez y Adolescencia, en su artículo 8, destaca la corresponsabilidad del Estado, la sociedad y la familia en garantizar el cumplimiento de los derechos de los niños, niñas y adolescentes. Este enfoque de corresponsabilidad implica que no solo el gobierno, sino también las comunidades y las familias deben trabajar conjuntamente para asegurar el bienestar y el desarrollo de los menores.

Al promover una participación activa de todos los sectores, se busca crear un entorno favorable y protector que permita a los niños y adolescentes crecer y desarrollarse plenamente, tanto en el ámbito educativo como en otros aspectos de su vida (Asamblea Nacional del Ecuador, 2022).

El Ministerio de Educación es el principal responsable de la formación de los niños y niñas en Ecuador, y a través de diversas leyes y regulaciones, garantiza el adecuado desarrollo del proceso educativo. En el ámbito de la educación básica, se resalta la importancia de una mayor implicación de los padres de familia para optimizar los procesos formativos de los niños.





1.3. Bases teóricas del uso de plataformas digitales para fortalecer la comprensión lectora

Bases teóricas de la educación en el Ecuador

El constructivismo

El constructivismo, desarrollado por teóricos como Jean Piaget y Lev Vygotsky, es una base teórica clave en la educación ecuatoriana, especialmente en el enfoque de la enseñanza y el aprendizaje. Estos autores sostienen entre sus postulados que el conocimiento se construye activamente a través de la interacción del individuo con su entorno y con otros individuos. En Ecuador, el constructivismo se ha aplicado en el diseño de currículos y enfoques pedagógicos que fomentan la participación activa de los estudiantes, el trabajo colaborativo y la reflexión sobre el aprendizaje (Vygotski, 1978).

Según este autor, el aprendizaje es un proceso social y culturalmente mediado, y la educación debe proporcionar experiencias que permitan a los estudiantes construir su comprensión del mundo de manera significativa. Esta base teórica se refleja en prácticas educativas que promueven el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad en las aulas ecuatorianas.

Educación intercultural bilingüe

En Ecuador, la educación intercultural bilingüe es una base teórica fundamental para abordar la diversidad cultural y lingüística presente en el país. Esta perspectiva reconoce y valora las múltiples identidades culturales y lingüísticas de la nación, promoviendo el respeto y la igualdad entre diferentes grupos étnicos y lingüísticos. A través de este enfoque en la educación se busca garantizar el derecho a una educación de calidad para todos los grupos étnicos, incorporando sus lenguas y culturas en el proceso educativo (CEPAL, 2018).

Esta base teórica se refleja en la implementación de programas educativos que promueven la revitalización de las lenguas indígenas y la interacción respetuosa entre diferentes culturas en el contexto escolar, para la aplicación el estado considera la realidad y el entorno en el que se ubica geográficamente la unidad educativa, y, genera los espacios necesarios para que los estudiantes tengan acceso a formación de calidad en su propia lengua o dialecto.





El cognitivismo

Esta teoría ha desempeñado un papel fundamental en la comprensión del proceso de aprendizaje de los estudiantes en el Ecuador. Desarrollada por teóricos como Jean Piaget y Lev Vygotsky, se centra en el estudio de los procesos mentales internos involucrados en la adquisición de conocimiento y la resolución de problemas (Piaget, 1970, pág. 4). Es base de las estrategias de enseñanza que promueven el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, como el razonamiento lógico, la memoria y la metacognición. Además, se ha aplicado en la evaluación educativa para comprender mejor cómo los estudiantes procesan la información y construyen su comprensión del mundo.

En el contexto de las actividades que se proponen en el aula es importante entender cómo los individuos construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con su entorno, esta idea ha llevado a enfoques pedagógicos que no solo se centran en la transmisión de información, sino que también buscan desarrollar la capacidad de los estudiantes para pensar críticamente, resolver problemas y adaptarse a un mundo en constante cambio.

Se considera como base fundamental de la presente investigación los postulados de estos autores y fuentes de pensamiento porque actúan con fuente de la concreción de la educación en el Ecuador. Se toma partido por el constructivismo, porque establece ideas claras del uso de lo que ya conoce el estudiante y cómo se puede utilizar como base para la creación de conocimiento nuevo a través de prácticas pedagógicas que se ajusten a la realidad y a los recursos con los que se cuenta en la unidad educativa.

La lectura

Leer se puede entender como el proceso mental con el que se puede entender un símbolo dentro de una lengua y captar el mensaje de manera clara y coherente es un concepto que presenta cierta complejidad, ya que el nivel de comprensión puede variar según quién lo lea y cómo lo interprete (Quintero Gallego, 1985).

Esto significa que el mensaje puede ser percibido de manera diferente por diferentes personas dependiendo de las influencias formativas previas, esto se ve afectado por cuestiones como la cultura y factores como la práctica, el contexto social o el lugar de dónde proviene la persona, pueden influir en qué se entiende y cómo se interpreta. La comprensión está estrechamente ligada a la interpretación, que busca reflejar o aproximarse al entendimiento del autor por parte del lector.





Sin embargo, este proceso semiótico puede verse afectado negativamente por las diferencias de criterio.

Enseñanza de la lectura en la educación formal

Las competencias que se observan en la actualidad como derechos en la formación de los ciudadanos tiene enormes pasos a lo largo de la historia humana, la necesidad que los individuos aprendieran a leer y escribir se remonta al siglo XVIII, y con el avance social y tecnológico se evidenció con mayor fuerza en el siglo XIX y XX en los que se integró plenamente a los fines de la educación en un contexto técnico basado en teorías del aprendizaje y con esquemas prácticos de la escuela como un medio para el desarrollo individual y colectivo (Blanco y otros, 2022).

En el Ecuador este proceso se vivió de la misma forma que en todas partes del mundo, aunque no existió mayor inversión en educación o en infraestructura que garantizara el acceso con estándares educativos deseables como lo hicieran los países desarrollados. La política pública en educación y la inversión en el capital humano ha logrado avances significativos en los últimos 20 años. El fomento de la lectura se impulsó a través de programas y proyectos de alfabetización de adultos mayores o de adolescentes que no habían completado la educación general básica.

Una de las acciones que buscaban el fomento de la lectura se llevó a cabo en por medio del Ministerio de Educación del Ecuador (2021), a través del documento: Política educativa para el fomento de la lectura - Juntos leemos, con el que el estado estableció acciones concretas para impulsar dentro del sistema nacional de educación, para posicionar la lectura como una herramienta que garantiza el desarrollo pleno de los estudiantes y a través de esta se logre la adquisición de conocimientos, con esto se buscaba institucionalizar el fomento de la lectura. Se buscaba que la ejecución de proyectos, estrategias y metodologías efectivas impulsen la lectura en el ámbito educativo en beneficio de la comunidad en el territorio nacional.

La comprensión lectora

González Gómez (2019), explica que la lectura se puede considerar como el vínculo más evidente en los procesos formativos entre el alumno y el conocimiento, este puede ser mediado de acuerdo a las habilidades que haya desarrollado el individuo y su agilidad o cantidad de información logre adquirir se relacionan directamente con el tiempo, dedicación, condiciones físicas y/o mentales, cada individuo aprende a su propio ritmo e intensidad de interés.





Bajo estas consideraciones se puede entender que esta actividad cotidiana y desde cierta perspectiva sencilla, realmente implica un conjunto de procesos mentales complejos, es una habilidad que una vez se inicia puede mejorarse y dependiendo de la persona, va a integrar otros procesos complementarios para comprender, indagar y analizar lo que lee, es capaz de comprender otras realidades a través de la interpretación y la reflexión desde su perspectiva de lo que lee y contextualizarlo en su propia realidad, cada lector puede tener su propia visión de un mismo párrafo.

En los estudiantes, por ejemplo, se puede observar casos de lectores eficientes, motivados a aprender y de seguir indagando, en los que entender una orden escrita o el detalle de una actividad no amerita el mayor control por parte del docente, también es posible encontrar problemas en la comprensión, esto dificulta su habilidad para seguir instrucciones, a esto se le denomina analfabetismo funcional, tiene que ver con que la persona no ha desarrollado la habilidad para analizar, interpretar o relacionar textos, porque no tiene entre sus competencias las estrategias mentales que provee la práctica eficiente de la lectura.

Los niveles de comprensión lectora

Se entiende como “nivel de comprensión lectora” al grado que evidencia un individuo cuando lee y puede ser capaz de: obtener, procesar, evaluar y aplicar la información de un texto, este es un proceso complejo y que tiene diversos matices relacionados a las habilidades, edad mental y física, los estímulos cognitivos individuales y el nivel académico, en el estándar internacional se aceptan tres niveles de comprensión basado en lo que proponen Strang (1965), Jenkinson (1976) y Smith (1989), como menciona Cervantes Castro et al (2017):

Nivel de comprensión literal

Se lo considera el nivel más básico en la comprensión lectora, el individuo reconoce las frases y las palabras, la estructura base del texto, entiende lo que está explícitamente, información relevante como: las ideas principales, orden de las acciones, tiempos, lugares sucesos o secuencias de las acciones.

Tiene dos subniveles, clasificados en nivel primario y literal en profundidad, en este último el lector ahonda en la comprensión del texto y es capaz de reconocer las ideas y el tema principal.





Nivel de comprensión inferencial

El lector es capaz de establecer relaciones y significados en el texto, a esta habilidad se le suele llamar “leer entre líneas”, en este nivel el individuo integra información basado en experiencias o conocimientos previos sobre el tema y es capaz de formular hipótesis y sus propios planteamientos, cuestionamientos e incluso conclusiones acertadas.

El análisis tiene grados complejos pues suele apoyarse en diferentes campos de conocimiento, complementando posibles datos faltantes, el lector infiere ideas que no están incluidas, establece relaciones de causa y efecto, predecir posibles escenarios futuros e interpretar lenguaje figurativo dentro de los párrafos.

Nivel de comprensión crítico

El lector es capaz de emitir juicios de valor, realizar un análisis tan a profundidad que le permite aceptar o rechazar con argumentos lo que lee, evalúa de acuerdo a sus criterios y conocimientos previos el texto con exactitud, puede emitir juicios comparando con otras fuentes de información. Es el nivel más complejo de comprensión lectora.

La Educación en el Ecuador

Basados en la constitución que se encuentra vigente desde el 2008, en el Ecuador se persiguen fines específicos en el servicio de educación, que debe cumplir con parámetros deseables de calidad y calidez, considerando factores asociados por ejemplo a la diversidad cultural y étnica, y que se adapte a las necesidades de la población, garantizando el acceso a una educación inclusiva y con bases legales firmes (Ministerio de Educación Ecuador, 2021).

Esto se logra a través de la planificación de estándares de calidad que se organizan a partir de los ejes del plan nacional de desarrollo, mismo que obedece a la realidad nacional y facilita los procesos de creación y estructura de las políticas que se implementan, en el caso de la educación se rige por el eje social, y, mide sus resultados a través del Sistema Nacional de Evaluación (2022), la gestión educativa, el logro de objetivos y procesos de evaluación y mejora continua basados en los resultados periódicos.

El currículo

Se entiende como currículo al documento en el que se detalla y organiza las intenciones educativas basadas en las políticas educativas de un país, que tiene concordancia con la constitución y





garantiza el acceso a la educación, es una guía que deben considerar todas las instituciones públicas o privadas para la ejecución de los planes y proyectos en los que basarán el servicio de educativo (Ministerio de Educación Ecuador, 2021).

Este documento debe tener concordancia con las normas vigentes para la creación de los servicios educativos escolarizados y considerar lo que establece la LOEI, para cada materia que se imparte existe un detalle específico de objetivos generales y específicos que se espera que los estudiantes adquieran como competencias y deben medirse, con el fin de que tengan las bases suficientes para los niveles superiores.

Niveles y subniveles en el sistema nacional de educación

En el Ecuador, según lo que determina la Ley Orgánica de Educación Intercultural, el sistema nacional de educación se estructura con niveles y subniveles, entre ellos están: la educación inicial, que en el subnivel 1 atiende a niños y niñas desde 0 hasta los 3 años, el subnivel inicial 2 que brinda el servicio a niños y niñas desde los 3 hasta los 5 años, hay que aclarar que este periodo es no escolarizado, pero se orienta a la atención integral en espacios seguros y bajo la vigilancia de profesionales que facilitan el proceso de desarrollo físico, cognitivo, emocional y social.

El siguiente nivel es la educación general básica que se cumple en un periodo de 10 años, los subniveles son: preparatoria, que comprende el 1° de EGB y atiende a niños de 5 años (prioritariamente); básica elemental, en este subnivel están desde el 2° hasta el 4° de EGB y atiende a estudiantes desde los 6 hasta los 8 años respectivamente; básica media, comprende desde el 5° hasta el 7° EGB, con estudiantes desde los 9 hasta los 11 años; finalmente, está la básica superior, desde el 8° hasta el 10° EGB, que brinda el servicio a estudiantes desde los 12 hasta los 14 años de edad, hay que aclarar que las edades son referencias para la ubicación, aunque esto puede tener variación dependiendo de las habilidades, destrezas o situaciones individuales de los estudiantes que puedan afectar su desarrollo intelectual o físico (SITEAL, 2019).

Concreción de conocimientos por niveles y subniveles

Este sistema basado en niveles y subniveles, está diseñado con el propósito de garantizar una formación integral para los estudiantes, como se explicó previamente, cada nivel académico tiene sus propias características y objetivos en las materias que se imparten, esto busca que el aprendizaje y la adquisición del conocimiento se logre de forma progresiva, su implementación se basó en la experiencia en otros países, este tipo de organización se considera más eficiente y facilita la





atención de las necesidades educativas dependiendo de las edades, nivel de madurez y la ejecución de las prácticas pedagógicas que se necesitan en respuesta a las características de los estudiantes. La aprobación de un nivel o subnivel, facilita la transición gradual en las exigencias de las tareas o actividades que se basan en el conocimiento previo adquirido, esta oferta académica se media por la infraestructura que dispone el Ministerio de Educación e instituciones particulares, que dentro de la adaptación que realizan en el currículo, definen los objetivos considerando las diferentes realidades locales o regionales, características socioeconómicas y culturales en el territorio nacional (Ministerio de Educación del Ecuador , 2017).

Habilidades y competencias en la educación general básica superior

La concreción de la educación en este nivel, se orienta al desarrollo y fortalecimiento de la habilidad para la resolución de problemas basados en el razonamiento lógico y el pensamiento hipotético deductivo, la formación del ser, también incluye lo relacionado a la participación ciudadana desde un enfoque responsable de su entorno y de sí mismo, se atiende lo relacionado a las habilidades de comunicación racional y la comprensión de procesos sociales. En el campo de la inclusión, el estudiante aprende a cuestionar toda forma de discriminación y comprende la defensa de los derechos humanos (Ministerio de Educación Ecuador, 2021).

Para este nivel académico se asume que las competencias de lectoescritura ya están desarrolladas, por lo que, el enfoque del trabajo docente se orienta al uso de este conocimiento para que pueda resolver problemas o cumplir con actividades de mayor exigencia a nivel cognitivo. Aunque, es necesario mencionar que estos parámetros no se consiguen en todos los estudiantes y, existe una preocupación latente a nivel nacional por los problemas relacionados a la falta de interés de los estudiantes por la lectura y el desarrollo pleno de esta habilidad (Veloz-Segura y otros, 2023).

Desde la perspectiva de las autoras de esta investigación, basadas en la experiencia diaria de la labor docente, es evidente que la educación en el Ecuador amerita un amplio estudio sobre las debilidades observables, y, si las políticas y prácticas que se entienden como obligatorias, como el uso de material de apoyo que propone el estado, responden a las necesidades educativas y a la forma en la que aprenden los estudiantes, esta reflexión que debe darse desde la perspectiva del docente va a dotar de información eficiente que permita el mejoramiento de las prácticas en el aula y el uso de material que mejore la interacción con los estudiantes y con esto la consecución efectiva





de los objetivos de la educación y la adquisición del conocimiento, y el desarrollo de destrezas y habilidades.

Calidad Educativa

Dotar de características que permitan establecer un estándar alto en el servicio educativo es uno de los objetivos que persigue la gestión educativa y las políticas que rigen la educación en el Ecuador, pero, determinar qué implica la calidad dentro de los servicios de educación hace referencia a varios elementos que deben interactuar de forma dinámica, este juicio de valores, obviamente amerita un medio o término de referencia con el que se pueda comparar los resultados, esto, no siempre es dable porque la realidad de un centro educativo puede variar mucho con respecto a la infraestructura de otro, pero los docentes pueden tener mejores prácticas pedagógicas y con esto obtienen mejores resultados de aprendizaje.

Para medir estos resultados, se establecen los parámetros deseables a través de estándares de calidad educativa, responden a cuestiones como: qué debe aprender, cómo lo debe aprender, y, el fin propio, con las competencias que orienten al individuo a buscar una mejor calidad de vida y ser capaces de resolver problemas que se ajustan al nivel académico que cursa (Aliat Universidades, 2021).

Estándares de calidad educativa en el Ecuador

En el sistema nacional de educación del Ecuador, se entiende como estándar de calidad educativa a la descripción de los logros esperados correspondientes a los diferentes actores e instituciones (Ministerio de Educación Ecuador, 2013). Se las puede definir entonces como las metas educativas, destrezas del área curricular que se espera observar en el estudiante, los docentes son quienes asumen esta responsabilidad para asegurar que los estudiantes alcancen estos objetivos y para esto debe implementar estrategias que faciliten el proceso.

Hay que reconocer que este asunto de los estándares en la educación no tiene relativamente mucho tiempo desde su implementación en el Ecuador, con su creación se obtuvo definiciones claras que lo que se quiere lograr en cada subnivel y permite la evaluación de los indicadores de gestión y con eso el mejoramiento del sistema educativo. Para esto se debe observar el siguiente esquema funcional: Dimensión, proceso, estándar e indicador (Ampuero Ramírez, 2022).





El currículo de Lengua y Literatura

Para la materia de Lengua y Literatura existen parámetros específicos sobre la metodología que se debe aplicar, esta debe centrarse en la participación de los estudiantes de modo que se favorezca el pensamiento racional y crítico, con el uso de actividades en trabajo individual o cooperativo, motivando a la lectura y la investigación, entre los objetivos también se debe considerar la expresión y habilidades comunicativas eficientes, a través de procesos mentales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, etc., (Ministerio de Educación Ecuador, 2016).

También considera que el estudiante entiende sobre el respeto a sí mismo y a los demás, a crear discursos propios y honestidad académica, se plantea la comunicación oral, lectura y escritura, aprender sobre el uso de las herramientas de las tecnologías de la información y comunicación, como medio para el desarrollo del pensamiento lógico, crítico y creativo, asumiendo una postura sobre su propia realidad sociocultural.

Estándares de calidad educativa en Lengua y Literatura en Ecuador

Los Objetivos del área de Lengua y Literatura para el subnivel medio en la educación general básica comprende un conjunto de resultados de aprendizaje, en el currículo se observan 12 en total, para los fines específicos de esta investigación se consideran los siguientes (Ministerio de Educación Ecuador, 2016):

O.LL.3.6. Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo al tipo de texto.

Las destrezas con criterio de desempeño que se abordan con el uso de tecnologías en la educación, específicamente en Lengua y Literatura, de la presente investigación comprenden:

LL.3.3.2. Comprender los contenidos implícitos de un texto mediante la realización de inferencias fundamentales y proyectivo-valorativas a partir del contenido de un texto.

LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.

Las tecnologías en la educación

La forma en la que el ser humano aprende, no se limita a lo que ve en el aula o se esquematiza en un plan de estudios, sino que, desde los primeros años de vida la propia interacción con el entorno





genera experiencias que van sumando conocimiento y el desarrollo de habilidades prácticas que puede utilizar en situaciones posteriores.

En el caso de la educación formal, el uso de materiales o herramientas ha dado paso a cambios significativos en la interacción docente – estudiante y en la forma en la que se ejecuta la clase, los avances tecnológicos a lo largo de la historia han provocado que la dinámica de la forma de aprender cambie vertiginosamente, los nuevos dispositivos y la facilidad para el acceso de información científica presenta retos para los docentes porque los estudiantes suelen tener en ciertos temas de interés individual, incluso mayor conocimiento que todos en las aulas.

En las aulas, se ha visto por ejemplo, que se utilizan pizarras digitales, proyecciones de video y material multimedia, uso de plataformas y de herramientas digitales que diversifican las actividades y, captan de mejor forma la atención de los estudiantes y la forma en la que aprenden, estas experiencias se convierten en insumos para el desarrollo de competencias digitales que se estiman necesarias en la sociedad actual, las tecnologías de la información y la comunicación han llegado para transformar la educación facilitando la transmisión de contenidos y redimensionar el alcance de los objetivos en la educación si se aplican correctamente (Torres Cañizález & Cobo Beltrán, 2017).

Recursos digitales

Esta interacción de la tecnología en cada aspecto de la vida humana, ha dado paso al desarrollo de diferentes materiales que se encuentran disponibles para su uso sea en red o en un dispositivo, en términos generales se entiende como recurso digital a cualquier tipo de información que puede ser: una guía, un manual, imágenes, videos, textos, etc. que está en formato digital y puede ser manipulado desde una computadora o cualquier equipo de tipo electrónico (ISSUU, 2022).

En términos de interacción en el internet o en los archivos que se pueden generar, se puede decir que estos recursos enriquecen la comunicación o la presentación de la información permitiendo mayor precisión y que el observador, encuentre detalles exactos sobre su búsqueda, además, cuando se agregan opciones de interactividad permite que los usuarios encuentren mejores dinámicas en el uso y el desarrollo de habilidades digitales o nuevas competencias.

Estos recursos en el ámbito educativo tienen muchos beneficios y la comunidad educativa se ha adaptado con el tiempo a su uso diario, esto se debe a la facilidad de acceso al internet y a la masificación de los dispositivos con los que se puede acceder y manipularlos.





Herramientas y entornos digitales

Para la creación de los recursos digitales, se utiliza gestores que pueden ser programas o sistemas informáticos que permiten crear, organizar, editar, publicar o compartir estos archivos, los contenidos pueden elaborarse de forma individual o colaborativa, algo interesante que sucede con el uso de estas herramientas es que son altamente amigables con los usuarios, la facilidad de uso hace que no sea necesario grandes conocimientos para su uso, sus opciones intuitivas facilita el proceso creativo (Morán Borja y otros, 2021).

Cuando se utilizan de forma colaborativa, tienen la limitante de la necesidad de acceso a internet con conexión estable, o al menos con buena velocidad, pero los beneficios son mucho mayores, se rompe las barreras de la distancia, la interacción de varias personas en tiempo real o en diferido, y, el apoyo de expertos cuando se trata de temas complejos.

La creación de contenidos es un proceso sistemático que, con la ayuda de las herramientas digitales y la inteligencia digital, facilita los procesos para la elaboración y diseño, aunque es necesario aclarar que el docente no debe por obligación ser un experto, sino que, debe aprender a realizar búsqueda eficiente del contenido que se ajuste a lo que pretende enseñar o que le permita lograr la adquisición de competencias digitales en sus estudiantes.

Plataformas y recursos digitales para la educación

Se entiende como plataformas a los ambientes disponibles en la red, por medio de las que, se puede utilizar o gestionar proyectos en conjunto, que se basan en el uso de las herramientas o entornos digitales de forma colaborativa, su aplicación puede darse en cualquier área de conocimiento y mejorar el uso del tiempo, resultados a corto plazo y, sobre todo, integrar de mejor manera los aportes de todos los participantes.

Cuando se utilizan en educación se deben tomar en cuenta diferentes factores, tales como la precisión de la información, que debe ser contrastada y, sobre todo, que se ajuste a las necesidades formativas del grupo de estudiantes con quienes va a trabajar, y, que tenga concordancia con el currículo y los objetivos que se plantean para cada nivel educativo.

En el desarrollo de la presente investigación, se pudo encontrar datos interesantes sobre la forma que se utilizan en el mundo los recursos, herramientas, entornos y plataformas digitales para la educación. Un concepto interesante es el que utilizan en varias instituciones europeas en las que





posicional el uso de Recurso Educativo Abierto Digital – READ, patrocinado por el Gobierno de las Canarias (2023), en su apartado para impulsar la innovación educativa.

Trabajan con las denominadas licencias abiertas, en términos informáticos implica que su uso y posibilidad de modificación no están sujetas a costos operativos o la suscripción bajo demanda de un servicio a una empresa, sino que, los usuarios tienen la libertad para utilizar y modificar de acuerdo a las necesidades específicas de lo que pretenden implementar.

El Ministerio de Educación del Ecuador (2023), a través de su página oficial, promueve el uso de contenido digital y de la inteligencia artificial en las prácticas educativas diarias, el material que se presenta está diseñado de acuerdo a las políticas y normas vigentes. Las actividades propuestas tienen ambientes amigables y con colores llamativos para los estudiantes, aunque son limitados y la plataforma es lenta, por lo que los tiempos de respuesta para su uso, esto pone en ventaja las aplicaciones y empresas tecnológicas que ponen a disposición ambientes gratuitos o de pago con los que se pueden elaborar contenidos educativos.

Second Life

Second Life es una plataforma interactiva que integra un conjunto de recursos digitales para generar experiencias a través del internet y busca entre otras cosas que existan comunidades virtuales que compartan intereses comunes y generen interacción por medio de los ambientes virtuales, basa sus contenidos en la interacción social a través de avatares o personajes que pueden ser adaptados con las características de los usuarios. Está soportado por la empresa estadounidense Linden Research, Inc. (2024).

Con la revisión de la página oficial, llama la atención que presenta su entorno de forma divertida y con gráficos de alta calidad, dando énfasis a tres palabras: explorar, descubrir y crear. En el contexto de la educación esto cumple con los parámetros deseables en los estudiantes dentro de su formación y con las que se puede garantizar que aprendan mientras se divierten, claro que las actividades deben ser mediadas por el docente y controladas por los padres de familia, teniendo en cuenta que los espacios colaborativos tienen cierto nivel de riesgo por la fragilidad que implica su uso o el compartir información personal.

Estas prácticas educativas del uso de ambientes virtuales no son nuevas, ha ganado espacios en la comunidad educativa por el aprovechamiento de la tecnología, este entorno tridimensional potencia el aprendizaje visual, la expresión artística y la creatividad de los participantes, se suma a esto el





desarrollo de habilidades y la concreción de competencias digitales ligadas a la interacción en la realidad virtual.

En este espacio virtual, el docente tiene la posibilidad de crear una isla dedicada exclusivamente a temas concretos, se la podría definir como un campus para el desarrollo de las sesiones de trabajo, en los que puede incluir el uso de bibliotecas con información relevante desde diferentes fuentes o temas de interés académico que enriquecen el aprendizaje y los entornos que van a desarrollar los estudiantes (Olivera Santa-Catalina, 2015).

Second Life y la práctica de la lectura

En esta plataforma se puede crear comunidades que tengan fines específicos, la facilidad de uso, da paso a que exista un espacio seguro en el que el estudiante pueda expresarse libremente, puede compartir historias individuales o estar en contacto con sus compañeros o personas de todo el mundo. El docente puede aprovechar estos espacios virtuales para generar reuniones divertidas en las que genera discusiones sobre un tema académico o una historia que promueva la práctica de la lectura.

El uso de los denominados metaversos en la educación, debe verse como una oportunidad para que los estudiantes tengan contacto con el desarrollo de nuevas tecnologías que están condicionando la forma en la que funciona el mundo, y, eventualmente va a tener un impacto en la educación. El profesor Israel Márquez de la Universidad Complutense de Madrid (2022), explica que los mundos virtuales que se pueden generar en esta plataforma son aulas sin muros, Second Life, es uno de los espacios más conocidos y, si se desea potenciar las habilidades de lectura en los estudiantes se aprovecha los recursos disponibles y que no significan inversiones económicas que puedan golpear al docente o a los estudiantes en rubros no mayores a la necesidad del uso del internet en casa o en las instituciones.

Si las empresas comerciales las ven como una oportunidad de desarrollo económico, la comunidad educativa debe verlos como un espacio de comunicación efectiva, mejoramiento continuo y que los estudiantes ganen experiencias diversas desde la seguridad de sus hogares cumpliendo actividades educativas que fortalecen sus habilidades previas.

Second Life y la comprensión lectora

El uso responsable de la tecnología es un tema debatible y en el que debe existir la participación activa de toda la comunidad educativa. Las experiencias a nivel internacional sobre el uso en





términos del aprendizaje de lenguajes son varias, un estudio llevado a cabo por Sánchez Muñoz (2021), considera lo relacionado con la ansiedad que pueden padecer un porcentaje de los estudiantes mientras aprenden una nueva lengua, los relaciona con los factores afectivos y actitudinales a los que se enfrentan en las clases presenciales y que, pueden ser mediados en los entornos virtuales presentando mejores oportunidades para la adquisición de conocimiento con los estudiantes que no tienen habilidades sociales desarrolladas.

Aunque en el Ecuador este tipo de factores que influyen en la educación no tienen el interés que debería en la comunidad educativa, debe empezar a ser parte de las discusiones sobre lo que afecta el desarrollo y la consecución de los objetivos educativos.

La comprensión lectora es una habilidad que se desarrolla con la práctica, y se pueden diseñar actividades colaborativas en las que la interacción entre los estudiantes como grupos de discusión en línea, da paso a mejor expresividad y análisis de los contenidos, el escuchar diferentes posturas influye en los estudiantes de forma positiva pues los motiva a participar y a ser parte importante de los acuerdos o las diferencias que se pueden encontrar en las perspectivas sobre un tema tratado.

Existen varios autores que han estudiado el tema del uso de las tecnologías para mejorar la comprensión lectora, las herramientas digitales se convierten en un aliado estratégico para los procesos formativos a través de dispositivos electrónicos que de a poco transforman la interacción docente-estudiante, llegando a un punto bastante interesante en el que se puede pensar en la personalización de la enseñanza a través de recursos específicos en cada caso, la lectura activa y espacios de reflexión y de retroalimentación inmediata, la creación de espacios de colaboración en línea, entre otras posibilidades (Díaz Calle y otros, 2024).

Esta variedad de recursos y el acceso a información variada, tiene impacto en la acción docente y en la forma en la que prepara una clase, con las facilidades del internet, conseguir información relevante, casos prácticos para el aula e incluso los medios para la evaluación de los estudiantes se vuelven procesos un tanto más sencillos a medida que se gana práctica y conocimiento sobre plataformas útiles en cada caso específico.

El uso de la realidad virtual en el proceso de la comprensión lectora es un resultado natural de la sistematización de la educación a través del acceso a tecnología tanto en el aula o desde el hogar, el docente debe insertar a las actividades formativas medios novedosos para guiar la atención de los estudiantes, la existencia de bibliotecas digitales favorece la creación de escenarios diversos





para la participación estudiantil y el diseño de nuevas estrategias que busquen la mejora continua de las habilidades y destrezas.

En el caso de la lectura tomándolo como un proceso cognitivo, requiere que se ajuste a las nuevas características de la interacción de las nuevas generaciones y que tienen mejor resultado cuando se integran experiencias, expectativas, emociones y medios efectivos de motivación del lector, se debe buscar que exista una conexión subjetiva para que le busque un sentido a nivel personal con el que los nuevos aprendizajes o la información que recibe, logre un nivel de impacto mayor, asegurando en primer lugar el interés del estudiante y luego que desarrolle una postura crítica de lo que lee, logre discutir o compartir con sus compañeros lo que comprendió (Galindo Barón & Castillo Hernández , 2022).





2. CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA

Para el desarrollo de la presente investigación, fue necesaria la recolección de información dentro del contexto del grupo de estudiantes seleccionados como muestra, con la que se evidenció los aspectos relevantes del proceso de enseñanza aprendizaje y determinó factores que se relacionaran con los resultados observables en las habilidades de comprensión lectora y así poder determinar una propuesta que se ajuste a las necesidades formativas de los estudiantes. Se consideró el uso de actividades pedagógicas con la plataforma Second Life como la variable independiente y el Proceso de comprensión lectora en octavo grado de Educación Básica como la variable dependiente.

2.1. Conceptualización y operacionalización de categorías

2.1.1. Uso de actividades pedagógicas con la plataforma Second Life

Definición: El uso de la realidad virtual en procesos formativos es una opción viable en diferentes áreas de conocimiento, su uso está limitado sobre todo por el acceso a dispositivos de conexión en el aula y a internet, por su versatilidad puede ajustarse a diferentes necesidades educativas (Colunga Jiménez y otros, 2014), Second Life es una plataforma de realidad virtual en la que se pueden realizar diferentes actividades, al proponer dentro de la materia de Lengua y Literatura realizar tareas específicas en este entorno se buscó que exista el componente pedagógico para fortalecer las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes.

Indicadores para el estudio diagnóstico

Para guiar el desarrollo de esta investigación se consideran los siguientes parámetros:

- Acceso a dispositivos en el aula
- Diagnóstico del nivel de comprensión lectora de los estudiantes
- Habilidades en entornos de realidad virtual

2.1.2. Proceso de comprensión lectora en octavo grado de Educación Básica

Definición: Madero Suárez y Gómez López (2013) explican que es un proceso mental diverso, se basa en los estímulos cognitivos del individuo y se regula por la lengua, el entorno cultural y social, las capacidades individuales y los niveles de práctica diaria, se relaciona con lo que es capaz de entender el individuo sobre un texto, las ideas que comparte el autor, la intencionalidad y se da en diversos niveles, el más alto le permite al lector establecer relaciones conceptuales partiendo del conocimiento previo, determinar posturas individuales y de ser el caso refutar, aceptar o criticar de forma coherente y argumentada sus ideas.





Indicadores para el estudio diagnóstico

Con el fin de establecer parámetros específicos, se consideran los siguientes indicadores:

- Nivel de comprensión lectora literal
- Nivel de comprensión lectora inferencial
- Nivel de comprensión lectora crítico
- Actividades orientadas a practicar la lectura en el aula
- Actividades orientadas a fomentar la lectura fuera del aula

2.2. Enfoque de la investigación

Por las características propias de la educación, se considera necesario que se utilice el enfoque mixto en el tratamiento de la información, es una combinación explícita de técnicas que enriquecen la investigación al ofrecer una perspectiva más completa y profunda del fenómeno estudiado (Hernández Sampieri y otros, 2010). Al utilizar métodos cuantitativos, se pueden obtener datos numéricos y estadísticos que brinden una visión objetiva al evaluar la comprensión lectora de los estudiantes, los métodos cualitativos permiten explorar las experiencias, percepciones y significados subyacentes relacionados con la comprensión lectora.

2.3. Alcance de la investigación

El alcance es exploratorio. El estudio se explora lo relacionado con las habilidades que evidencian los estudiantes con respecto a la comprensión lectora cuando se implementa recursos digitales, se basa en las características propias de la sociedad actual y en las necesidades formativas de los estudiantes que deben incluir habilidades y competencias digitales como parte de la formación académica.

La muestra seleccionada corresponde a un grupo de estudiantes con los que trabajan las investigadoras, esto permite una mejor comprensión de la realidad previa y de implementar actividades que se ajusten a los intereses y capacidades de los niños.

Así mismo, se integra las características de una investigación descriptiva, según Hernández Sampieri y otros (2010) la investigación descriptiva se dedica a describir un fenómeno o situación de manera detallada, con este método se busca identificar necesidades y características específicas de una población, así como evaluar el impacto de estrategias implementadas en los estudiantes.





2.4. Tipo de la investigación

En atención a lo que ocurre en el aula se considera varias tipologías que integran métodos y enfoque que nutren de información valiosa a la recolección de la información.

Se presenta como una investigación mixta, porque utilizó procedimientos cualitativos para el análisis de factores subjetivos asociados a los criterios de los docentes, padres de familia y del proceder de los estudiantes, cada uno en su área de influencia y determinar cómo se asocia en las habilidades de comprensión lectora y determinar cómo se puede trabajar en el contexto de la educación básica superior, se utilizó técnicas cuantitativas para el tratamiento objetivo de los datos recolectados en función de los objetivos específicos planteados. Las investigadoras consideraron necesario presentar la realidad de lo que ocurre en el aula de forma precisa, por lo que se presentó como una investigación descriptiva, con la que se evidencia las características y necesidades del grupo de estudio.

Es una investigación aplicada, en el contexto del fortalecimiento de las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes de octavo año, para esto se estructuró actividades en un entorno virtual con el que se pretende influir positivamente y generar espacios de aprendizaje en el que los estudiantes aprovechen el tiempo de mejor manera.

Se concibe también como una investigación de campo porque permite realizar un estudio práctico y significativo que puede tener un impacto real dentro del contexto vivencial, en el caso de la enseñanza y el aprendizaje de la comprensión de la lectura en los alumnos de octavo grado, las docentes la realizan dentro de las actividades laborales diarias conociendo las características del grupo de estudiantes.

2.5. Métodos empleados

2.5.1. Métodos teóricos

Análisis y síntesis: Se realizó la revisión de investigaciones con similares características sobre el uso de la realidad virtual y las tecnologías en los procesos formativos, en especial sobre los que tienen incidencia en la materia de Lengua y Literatura y medios para fortalecer la comprensión lectora, bajo estos parámetros se logró argumentar diferentes subtemas que dieron sustento teórico a la presente investigación.

Método sistémico estructural funcional: Se analizó la realidad del grupo seleccionado como muestra y las necesidades formativas con las que se evidenció problemas en las habilidades de





comprensión lectora, bajo estos parámetros se pudo establecer vínculos entre las actividades que se ajustaron y garantizaron la participación activa de los estudiantes, para esto se determinó relaciones entre fundamentos teóricos que sustentan el uso de la realidad virtual e integrarla en la propuesta basada en actividades que fomenten la lectura y complementarlo con actividades en el aula con el acompañamiento docente.

Método inductivo - deductivo: Con toda la información recolectada era necesario realizar el análisis sistemático, dentro de un proceso ordenado que permitiera determinar la mejor forma para crear actividades útiles para la interacción docente – estudiante y con la que se pueden fortalecer las habilidades de comprensión lectora. Se consideró actividades en la plataforma Second Life por las facilidades que tienen los estudiantes con la interacción en entornos de realidad virtual y por las características de acceso y de uso de recursos diferentes que se pueden emplear como actividades didácticas.

Análisis documental: Se aplicó este método en la revisión de material de corte científico para la elaboración del marco teórico, se buscó fundamentar temas relacionados a la temática tratada, aclarar conceptos y definiciones y establecer una línea clara entre el uso de herramientas y plataformas digitales y el proceso de enseñanza aprendizaje, en la forma en la que la tecnología afecta la realidad del aula y como se pueden aplicar para fortalecer las habilidades de comprensión lectora.

2.5.2. Métodos empíricos

La entrevista: se realizó una entrevista a los docentes de Lengua y Literatura, en la que se trató temas relacionados al proceso de enseñanza aprendizaje, los métodos y estrategias que se utilizan, los recursos disponibles. Una de las preguntas se orientó a consultar sobre las características que se esperan de una propuesta útil para la realidad del centro y las características de los estudiantes.

La encuesta: Esta investigación busca fortalecer el proceso de comprensión lectora en los estudiantes, se asume desde una postura crítica de las investigadoras que, la participación de los padres de familia y el ejemplo que reciben en casa es importante, por lo que se planteó preguntas orientadas a determinar qué tanto influye los ejemplos que recibe en casa en estudiante favorecen la práctica de la lectura.

Observación: Se estructuró una guía de observación de clase para evaluar a través de indicadores sobre la forma en la que se desarrolla el proceso de enseñanza – aprendizaje, con esto se deja





evidencia sobre factores como el acceso a recursos digitales, el trabajo de la motivación y los medios de evaluación.

Prueba pedagógica: Fue necesario realizar un proceso de diagnóstico en los estudiantes para determinar la situación inicial, se planteó un documento con una lectura sencilla y los estudiantes respondieron a diferentes preguntas que se orientaban a medir los tres niveles de comprensión lectora, esta misma prueba se aplicó al final del proceso de investigación para evidenciar los posibles progresos.

Criterio de especialistas: Se buscó la participación de expertos para realizar la validación de expertos, esto con el fin de establecer un análisis objetivo de la propuesta. Los perfiles profesionales cumplen con características que avalan criterios suficientes como experiencia y formación académica tanto en educación como en el conocimiento de los entornos de realidad virtual.

2.5.3. Método matemáticos-estadísticos

Análisis estadísticos: Para el tratamiento de los datos recolectados fue necesario el uso de procedimientos matemáticos y estadísticos, tanto para la presentación a modo de resumen y para determinar características que facilitarían la toma de decisiones y la elaboración de una propuesta que se ajuste a la realidad de los estudiantes.

2.6. Instrumentos derivados de la metodología

- Prueba pedagógica a los estudiantes para diagnosticar el estado de la comprensión lectora (Ver anexo 1).
- Encuesta a padres de familia (Ver anexo 2).
- Guía de observación a clases de Lengua y Literatura (Ver anexo 3).
- Entrevista a docentes de Lengua y Literatura (Ver anexo 4).

2.7. Delimitación de la población y la muestra

La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Particular “Amazonas”, que se encuentra ubicada en la ciudad de Nueva Loja – Cantón Lago Agrio – Provincia de Sucumbíos, es una institución particular, con un total de 561 estudiantes y 30 docentes en las diferentes áreas de conocimiento. Se consideró como población a los estudiantes del octavo año de educación general básica dando un total de 44 estudiantes, realizando la selección intencional de la muestra a los 21





estudiantes del paralelo “B”, 21 padres de familia y a 10 docentes que imparten la materia de Lengua y Literatura, dando un total de 52 participantes.

El trabajo de investigación se direccionó a los estudiantes del paralelo “B” considerando que es uno de los cursos en los que imparte clase una de las investigadoras, existe las facilidades por la amplia participación de los padres de familia en las actividades formativas de los estudiantes.

El tipo de muestreo es no probabilístico de carácter intencional, porque se busca mejorar la concreción de la habilidad de comprensión lectora trabajando directamente con los estudiantes que están a cargo de las investigadoras.

2.8. Estrategia metodológica investigativa

Para realizar las actividades de investigación de forma ordenada y estructurada se planteó la necesidad de realizarlas en 4 etapas:

2.8.1. Etapa de la concreción teórica

Se consideró la realidad de los estudiantes y de la educación en el Ecuador en la actualidad, lo concerniente a la infraestructura de la unidad educativa y las necesidades formativas que son evidentes para mejorar los resultados en el desempeño en la materia de Lengua y Literatura, para esto se realizó la revisión documental del Proyecto educativo Institucional, el currículo en la materia de Lengua y Literatura, estudios e investigaciones actualizadas sobre el uso de las herramientas digitales y nuevas tecnologías como complemento para las actividades formativas, con el fin de entender de forma clara como estructurar respuestas efectivas para mejorar la realidad e incidir en el rendimiento académico de los estudiantes.

Fomentar la lectura es un proceso complejo, porque, partiendo del factor cultural y las costumbres en el Ecuador, no se realiza esta práctica en los hogares de forma regular y, por lo tanto, los estudiantes no se sienten interesados de forma general a esta actividad fuera del aula. Cabe recalcar que sí existen casos, pero se puede decir que son relativamente aislados.

2.8.2. Etapa de modelación de instrumentos

El periodo de aislamiento por la Pandemia CoVid-19, fue un verdadero reto para la comunidad educativa, que tuvo que migrar abruptamente a los entornos digitales, esto presentó retos en todo nivel, desde la adquisición de equipos y acceso a internet, tanto los padres de familia, estudiantes y docentes tuvieron que desarrollar habilidades digitales que facilitaron el proceso educativo en estos entornos.





Se puede argumentar que este periodo de cambios, dio paso a una sociedad que aprendió a manejar entornos y herramientas digitales de forma eficiente en una gran parte de la población, este conocimiento práctico debe aprovecharse, por esta razón se consideró que, basados en esos conocimientos y en las necesidades formativas de los estudiantes para mejorar la comprensión lectora, se puede incidir positivamente en ellos con el uso de entornos digitales con realidad virtual, para modificar el interés de los estudiantes hacia la práctica de la lectura fuera del entorno del aula. En el caso de la interacción con los padres de familia y docentes, se optó por indagar sobre los procesos propios de la interacción con los estudiantes, las regulaciones actuales del uso de los recursos digitales y su importancia, y, también se abordó lo relacionado al uso a nivel profesional de los entornos y herramientas digitales.

Se elaboraron 4 instrumentos de recolección de información que se aplicaron en diferentes momentos:

El primero fue una prueba pedagógica que consideró una lectura sobre la que se presentaron preguntas específicas a los estudiantes sobre lo que sucede y otras que indagaban criterios de los estudiantes sobre lo que condicionaba el desarrollo de la historia o información que no se presenta, pero es importante para la historia, las preguntas se enmarcaban en evaluar los niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítico, por la naturaleza de esta investigación se la aplicó en dos diferentes momentos, primero a modo de diagnóstico y con esto determinar el estado inicial de las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes y luego, al final de la investigación a modo de evaluación de los resultados de la implementación de las actividades pedagógicas en la plataforma de realidad virtual para evidenciar los posibles cambios en el desempeño de los estudiantes.

El segundo instrumento fue una encuesta dirigida a los padres de familia, al ser un proceso de indagación relativamente sencillo, se implementó a través de los formularios de Google y se envió el link para las participaciones, las preguntas se orientaron a determinar factores relacionados a la cultura de la lectura en el hogar y los posibles casos en los que los padres motivaran la lectura en casa y procesos de análisis en el contexto del hogar.

El tercer instrumento fue una guía de observación a clases de Lengua y Literatura, se diseñó para medir diferentes indicadores en el desarrollo de las actividades de enseñanza aprendizaje.





Finalmente se planteó una entrevista a los docentes del área de Lengua y Literatura con el que se buscó determinar opiniones e ideas con las que se comprenda de mejor manera la realidad del centro de educación y componentes específicos deseables desde el punto de vista de los docentes sobre las características de la propuesta.

2.8.3. Etapa del diagnóstico

Aprovechando la interacción diaria y el conocimiento previo del grupo de estudiantes con los que trabajan las investigadoras, se estructuró una actividad para medir de forma general las habilidades de comprensión lectora, esta se ejecutó luego de poner en conocimiento a las autoridades de la institución, los padres de familia y los mismos estudiantes del interés por medir estos conocimientos y explicar las motivaciones externas para ejecutarlo.

La actividad se diseñó para que se pueda realizarse en 30 minutos, con el fin de obtener datos precisos considerando la edad de los estudiantes, se pretende con esto obtener datos suficientes que permitan analizar el conocimiento y el estado de la comprensión lectora, bajo estos parámetros se buscará actividades específicas para mediar y/o motivar a los estudiantes para practicar la lectura aprovechando los entornos digitales.

2.8.4. Etapa de diseño de actividades en la plataforma Second Life

Second Life es una plataforma de acceso libre, con dos versiones de uso: gratuita y libre, esta investigación consideró la versión gratuita para la estructura de las actividades que debían desarrollar los estudiantes, a modo de motivación para practicar la lectura en este entorno y así fortalecer la comprensión lectora.

Se aprovecha las facilidades y conocimientos previos de los estudiantes en el uso de entornos digitales y de realidad virtual por el parecido que tienen en los juegos y actividades de ocio en línea que realizan de manera común, para promover las actividades de práctica de lectura, las investigadoras procedieron a crear sus propios perfiles e indagar sobre lugares previamente diseñados en los que se contara con actividades, edificios o situaciones relacionadas a la cultura, educación o recreación, en las que fuera necesario seguir instrucciones o tener acceso a murales con lecturas en las que los estudiantes practiquen la lectura y sobre esta información plantear preguntas con las que evidenciaran la comprensión de las ideas y que realizaran otras actividades que permitan fortalecer sus habilidades de comprensión lectora.

2.9. Presentación de los resultados del estudio



Para determinar de forma sistemática y de acuerdo a la realidad del grupo de estudiantes seleccionados para la muestra, fue necesario aplicar varios instrumentos de recolección de datos, entre ellas están:

2.9.1. Prueba pedagógica a los estudiantes para diagnosticar el estado de la comprensión lectora

Este instrumento (Anexo 1) se diseñó para poner a prueba los 3 niveles de comprensión lectora, buscando que el estudiante pueda evidenciar sus habilidades y con respuestas sencillas demostrar el dominio en los siguientes parámetros:

- Nivel de comprensión literal: preguntas del 1 al 3.
- Nivel de comprensión inferencial: preguntas 4 y 5.
- Nivel de comprensión crítico: preguntas 6 y 7.

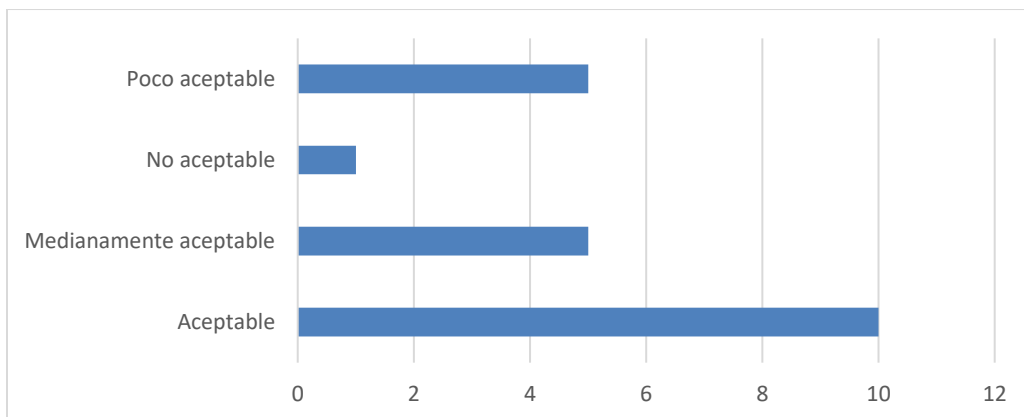
Para facilitar el análisis se utilizó la valoración en escala Likert, según el criterio profesional de los docentes del área de Lengua y Literatura con el siguiente detalle:

- Aceptable.
- Medianamente aceptable.
- Poco aceptable.
- No aceptable.

Resultados de la aplicación de la prueba pedagógica:

Figura 1

Pregunta N°1: ¿Cuál es el tema principal del texto?

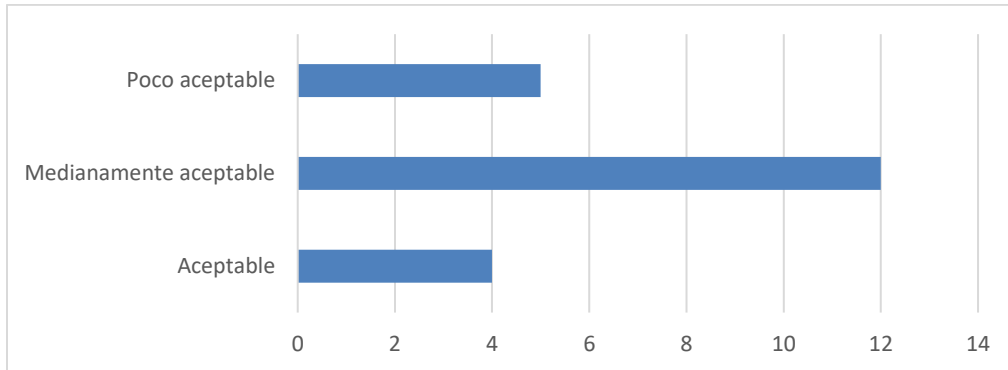


En la pregunta N°1, se puede evidenciar que existe una amplia diferencia en la valoración “aceptable”, esto implica que el nivel literal está desarrollado en 10 de los estudiantes, mientras

que las otras opciones están segmentadas, se debe realizar actividades concretas que permitan mejorar este nivel en todos los estudiantes.

Figura 2

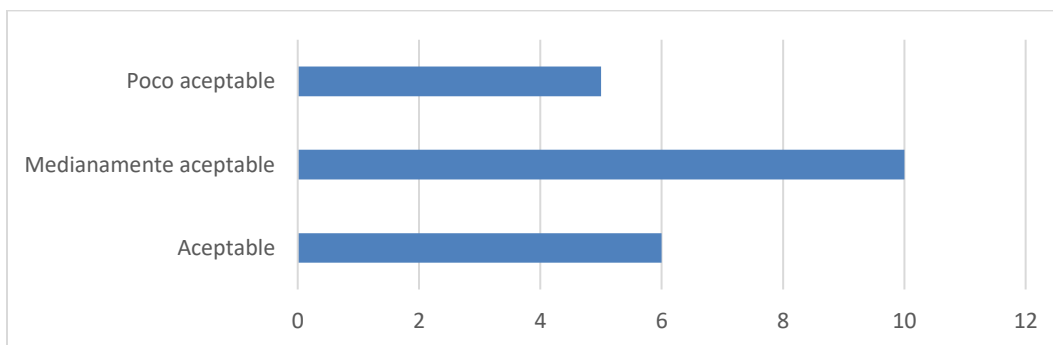
Pregunta N°2: ¿Qué eventos importantes suceden en la historia?



En la pregunta N°2, se solicita un análisis un tanto más complejo, se evidencia una mayor dificultad en los estudiantes y, la valoración con más selecciones es “medianamente aceptable”. Mientras que las respuestas “aceptable” fueron únicamente 4, esto implica que la exigencia de la lectura si les resultó un nivel algo complejo.

Figura 3

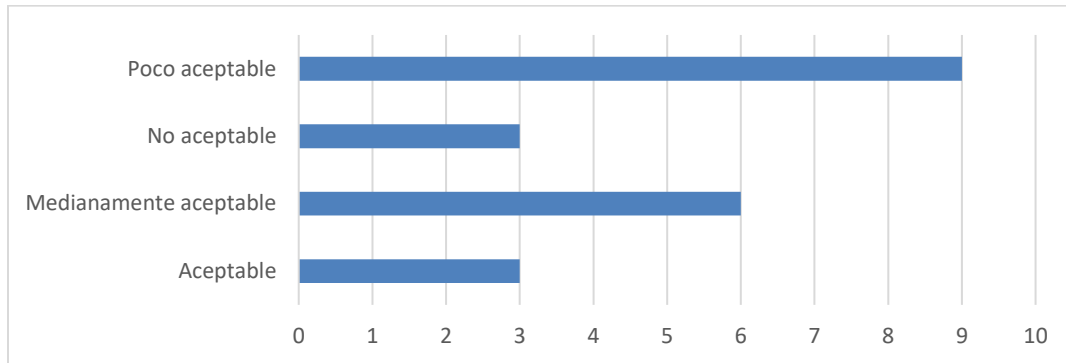
Pregunta N°3: ¿Cómo termina la historia?



En la pregunta N°3 se evidencia un mejor desarrollo de las respuestas de los estudiantes, las opciones de valoración “medianamente aceptable” y “aceptable”, tienen un total de 16 selecciones, y “poco aceptable” únicamente 5, los estudiantes evidencian que la comprensión literal se encuentra desarrollada, pero, es necesario realizar trabajos específicos de comprensión lectora para que todos lleguen al mismo nivel.

Figura 4

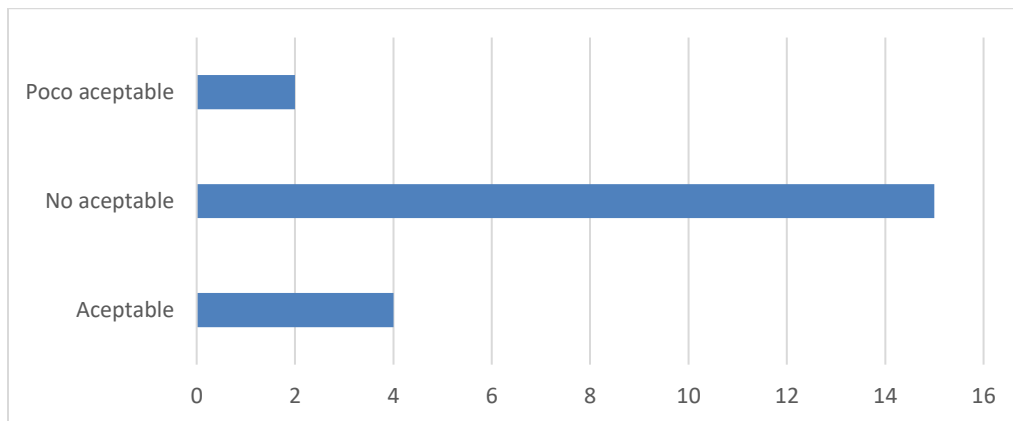
Pregunta N°4: ¿Qué motivaciones tienen los espartanos para actuar de la manera en que lo hacen?



En la pregunta N°4 se realiza la primera evaluación del nivel inferencial, se obtuvo un total de valoraciones en la selección “poco aceptable” de 9 y “no aceptable” 3, esto evidencia que más de la mitad de los estudiantes no lograron responder de forma adecuada esta pregunta.

Figura 5

Pregunta N°5: ¿Qué información no se menciona explícitamente sobre el interior del caballo de madera, pero puedes inferir a partir del contexto?

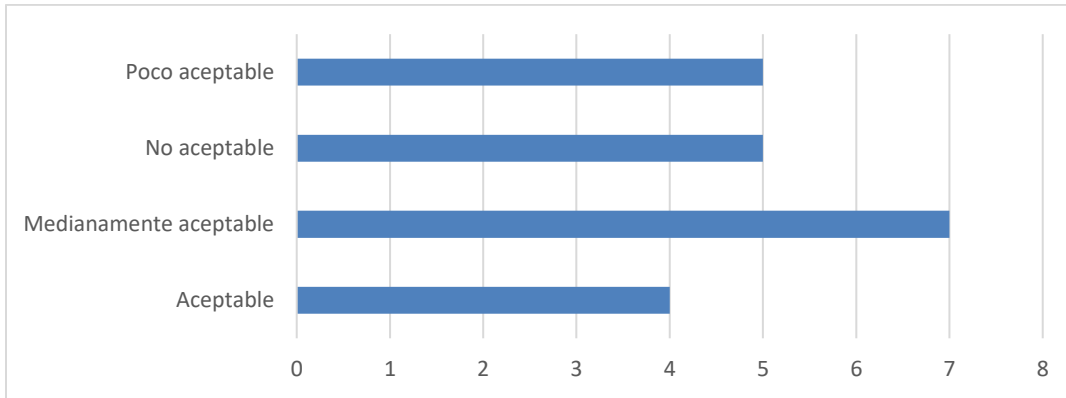


En la pregunta N°5, se realizó un planeamiento en el que se buscaba evidenciar la capacidad de evaluar objetivamente la situación, llamó la atención las respuestas de 4 estudiantes que respondieron con situaciones de las necesidades vitales del ser humano, materiales de construcción y tiempo de permanencia dentro del caballo de madera de los soldados, esto implica que tienen altamente desarrollado el nivel inferencial, pero, la mayor cantidad de valoraciones están en “poco

aceptable” con dos selecciones y “no aceptable” con 15, que debe considerarse seriamente como una alerta dentro de la concreción del desarrollo de la habilidad de comprensión lectora.

Figura 6

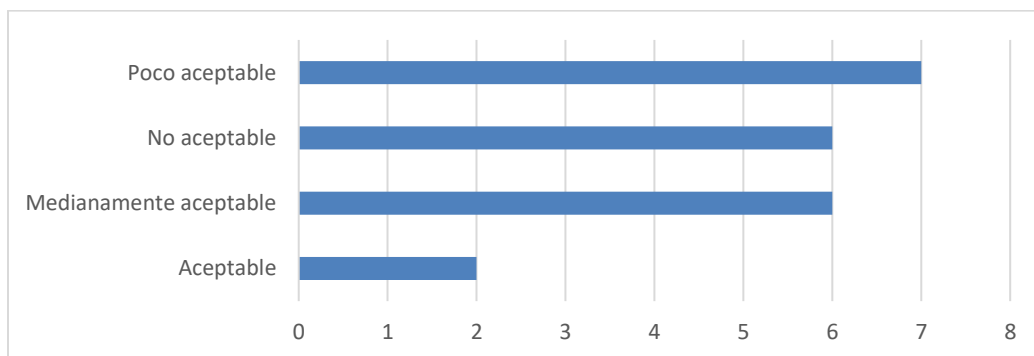
Pregunta N°6: ¿Estás de acuerdo con las acciones de los personajes? ¿Por qué?



En el desarrollo de la pregunta N°6, pasó algo realmente interesante, las posturas sobre la situación presentada en el texto fueron variadas, y, los análisis de los estudiantes llegaron a diferentes tópicos de la interacción social, desde la defensa de la libertad de elegir pareja, las relaciones entre estados, el pensamiento dominante del hombre sobre la mujer y otros, la valoración con mayor número de selecciones fue “medianamente aceptable” y “aceptable” con un total de 11.

Figura 7

Pregunta N°7: ¿Cómo podrías resumir el texto en una frase o párrafo breve?



En la pregunta N°7, se buscó que los estudiantes realizaran dentro de su propia expresión una frase que resumiera lo que habían entendido, se obtuvo valoraciones de las respuestas con mayor número en “poco aceptable” y “no aceptable” con 13 selecciones, y, únicamente 2 aceptables.

Esto evidencia que el nivel crítico de comprensión lectora no se ha desarrollado en el grupo de estudiantes, en respuesta a esta realidad se deben establecer actividades académicas que motiven la práctica de la lectura y el análisis de la información.

2.9.2. Encuesta a padres de familia

Se diseñó un cuestionario con 5 preguntas (Anexo 2), para agilizar la participación de los padres de familia se envió a través de un enlace en Formulario de GOOGLE, con selección múltiple, de modo que se puede realizar un análisis de la realidad sobre la cultura de la lectura en las familias de los estudiantes en el entorno de la convivencia en el hogar.

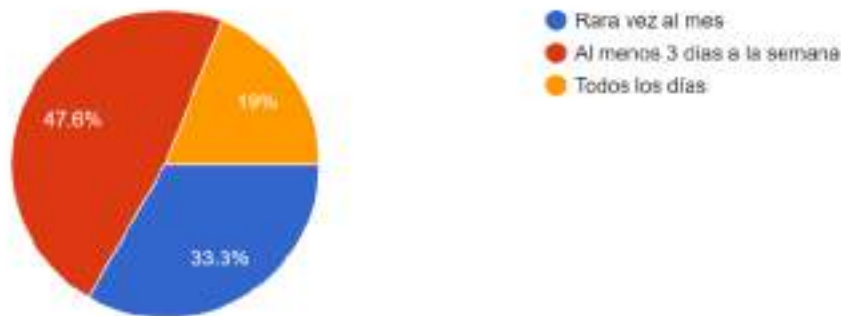
Se contó con la participación de 16 madres, 1 abuela y 4 padres de familia, quienes cumplen el rol de representantes de los estudiantes en la unidad educativa, dando un total de 21.

Las facilidades que ofrece los utilitarios en línea de los formularios permiten resumir y presentar los datos desde la misma página con presentaciones variadas.

Figura 8:

¿Practica usted la lectura en casa?

21 responses

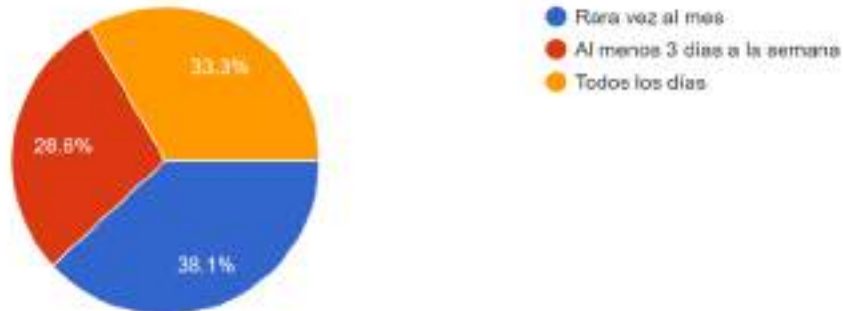


En esta primera pregunta, se puede evidenciar que existe un interés por parte de los padres de familia en la práctica de la lectura, llama la atención que existe un 19% que practica la lectura a diario, mientras que un 47% al menos 3 veces a la semana, implica que existe ejemplo en el hogar en la mayor parte de los casos para fomentar actividades de lectura.

Figura 9:

¿Promueve usted la lectura en casa a su representado?

21 responses

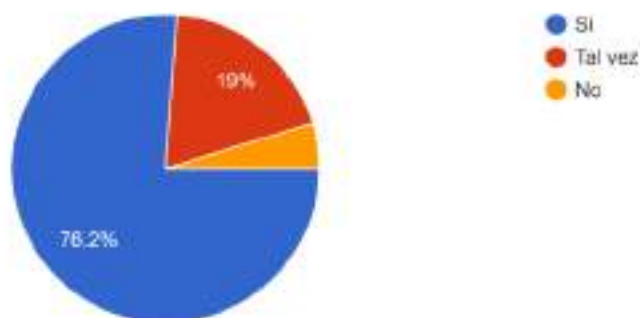


En la pregunta N°2 se puede evidenciar que se promueve en la mayor parte de los hogares la lectura a los estudiantes, sólo un 38.1% de los padres de familia seleccionó la opción “rara vez”, hay que determinar qué tipo de lectura están practicando los estudiantes y analizar si es lo suficientemente estimulante a nivel intelectual o si está en concordancia con la edad, en esta parte se debe asumir posturas críticas objetivas sin que esto entre en debate con creencias o factores culturales que generen problemas hacia la escuela o el docente.

Figura 10:

¿Han compartido alguna lectura o cuento juntos, y luego, analizado los contenidos?

21 responses



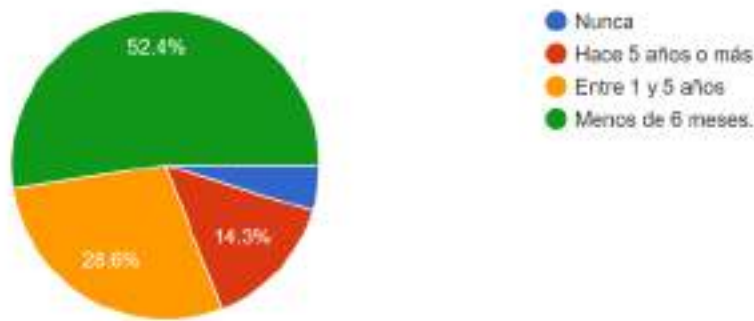
En la pregunta 3, se buscó identificar el tiempo de calidad que se tiene en el hogar y si alguna actividad se relaciona con la lectura, se obtuvo un 76.2% de selecciones en la opción que indica que sí se comparte algún tipo de lectura y posterior análisis entre padres e hijos. Aunque esto entra

en conflicto con los resultados del diagnóstico de los estudiantes, se debe considerar qué se lee en el hogar y si esto está favoreciendo el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Figura 11:

¿Hace cuánto tiempo leyó usted su último libro completo?

21 responses

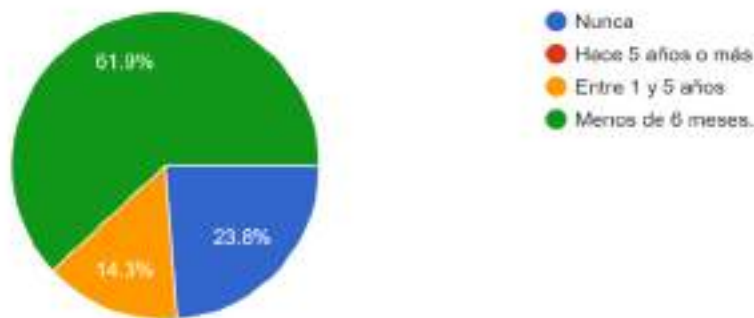


En la pregunta 4 se realiza una consulta a nivel personal, que se direcciona para poder analizar la cultura de la lectura en el hogar por parte de los padres de familia y la frecuencia en la que lo practican, se evidencia que el 52.4% leyó un libro completo en los últimos 6 meses. Esto implica que los estudiantes sí tienen un ejemplo en casa.

Figura 12:

¿Hace cuánto tiempo su representado leyó su último libro completo - que no sea propuesto desde la escuela?

21 responses



En la pregunta N°5, se consultó sobre la posibilidad de que los estudiantes terminaran de leer un libro completo que no sea de los que se propone en la escuela, resalta el número de respuestas en



la opción “menos de 6 meses” con el 61.9%, se debe analizar qué tipo de libros están leyendo y si estas propuestas consideran los intereses de los estudiantes para que lo realicen motivados.

2.9.3. Guía de observación a clases de Lengua y Literatura

Para el desarrollo de esta parte se trabajó exclusivamente con la docente a cargo del grado seleccionado para la presente investigación y se realizó la observación de clase (Ver anexo 3) en tres ocasiones distintas, con el fin de establecer posibles relaciones entre las habilidades en la comprensión lectora y el trabajo que se realiza dentro del aula. La información recolectada es la siguiente:

- El estudiante es el protagonista en el PEA.

Se pudo evidenciar que la docente realiza actividades con las que permite que el estudiante sea activo en todo momento del desarrollo de la clase, trabaja sobre todo con prácticas grupales basadas en los contenidos del libro de texto, aunque existe interacción a nivel grupal, es complejo que en la hora de clase se logre la participación activa individual de todos los estudiantes.

- Estrategias de enseñanza que emplea el docente para practicar la lectura en el aula se orientan a mejorar la habilidad de comprensión lectora.

Se promueve la lectura a nivel grupal, y en ciertas secciones la docente va indicando el nombre de los estudiantes según el orden de lista para hacerlos participar, esta estrategia implica el uso del tiempo de la clase para que el docente tenga una idea exacta sobre la forma en la que lee el estudiante sobre una sección exclusiva del texto, si bien es cierto esto le permite trabajar el nivel literal, no tiene mayor incidencia el nivel inferencial o el nivel crítico, para poder realizar esta parte, el docente plantea preguntas al final de la clase sobre lo que leyeron, tanto a modo de resumen y opiniones sobre lo que se entiende y si está relacionado con otras clases.

Es evidente que si bien es cierto esto tiene incidencia con los estudiantes que ya tienen previamente desarrollados todos los niveles de comprensión lectora no son un medio eficiente para aquellos que presentan dificultades.

- Se realizan actividades que facilitan la construcción del conocimiento por los estudiantes.

En el proceso de observación, fue posible identificar que sí se realizan actividades con las que se promueve la construcción del conocimiento, los estudiantes se ven estimulados por actividades que toman en cuenta sus conocimientos previos y con los que se pretende que ellos puedan mejorar y desarrollar nuevas habilidades y conocimientos.





- Se trabaja correctamente la motivación de los estudiantes durante el desarrollo de la clase. Se pudo observar que la docente utiliza su experiencia para trabajar la motivación de los estudiantes, trabajando de forma grupal e individual desde el momento de la presentación del tema y los objetivos de la clase, algo interesante, radica en que, los ejemplos los plantea en la pizarra a modo de apoyo visual, dando fuerza a lo que se encuentra en el libro de texto.
- Se emplea estrategias metodológicas para orientar a los estudiantes para realizar prácticas de lectura fuera del horario de clases.

Dentro del desarrollo de la clase la docente planteó lecturas complementarias, tienen dentro del material didáctico un libro de texto en el que cuentan con lecturas con un buen nivel de exigencia, aunque en esto existe la limitante que la docente no puede hacer seguimiento a todos los estudiantes que cumplan la tarea, se puede plantear actividades complementarias al día siguiente o conversatorios, pero tendrá incidencia en el uso del tiempo de la hora clase.

- Los estudiantes participan activamente de las actividades propuestas por el docente.

En las actividades que propone la docente se puede evidenciar que existe la participación activa de los estudiantes de forma grupal, expone correctamente los objetivos, las tareas y lo concerniente a lo que deben realizar, por lo que los estudiantes logran interiorizar y cumplir correctamente. Por el número de estudiantes es de entender que estas participaciones grupales no permiten medir quiénes comprenden plenamente lo que se indica hasta el periodo de evaluación o a través de participaciones individuales.

- El aula cuenta con acceso a recursos didácticos digitales que benefician la adquisición de competencias digitales.

En el aula cuentan con la estructura adecuada para realizar actividades basadas en las tecnologías y entornos digitales, se cuenta con un proyector, conexión a internet y portátil, el desarrollo o diseño de las actividades que se proponen a los estudiantes, deben estar en concordancia del tema tratado en la clase y también, debe considerar las habilidades y destrezas de los estudiantes, el día de la observación, se mostró a los estudiantes un video que tenía subtítulos, la docente invitó a los estudiantes que leyeran atentamente y al final, planteó preguntas para promover la interacción grupal sobre el contenido observado previamente.

- Se incorporan actividades tipo evaluación para medir la concreción del conocimiento.





La docente en la etapa de cierre sí propone actividades que le permiten valorar los aprendizajes, así mismo en las interacciones individuales logra determinar si existe la concreción del conocimiento, esta etapa la realiza de acuerdo al orden de lista, y aunque no puede hacer participar a todos, puede hacer anotaciones y retroalimentación de los temas que les sirve a los otros estudiantes que pueden tener el mismo tipo de dudas.

2.9.4. Entrevista a docentes de Lengua y Literatura

Con el fin de determinar factores asociados al desarrollo de la clase, desde la perspectiva de los docentes del área, se planteó preguntas abiertas a los docentes del área (Ver anexo 4), con el fin de facilitar su interacción y de poder obtener datos relevantes de la realidad del centro de educación, se evaluó las respuestas y se ponen a consideración las coincidencias o aquellas que a criterio de las investigadoras tienen mayor relevancia en el contexto de la presente investigación.

1. ¿Cómo usted integra a los estudiantes en sus clases de Lengua y Literatura?

Los entrevistados sostienen que cada grupo de estudiantes es diferente, no es posible determinar un medio efectivo que funcione con todos los estudiantes o en todo el grupo, porque depende de muchos factores, desde el estado anímico, las situaciones que los afectan desde el entorno familia, el día, la hora clase que les corresponda e incluso las calificaciones o tareas de las materias previas. El proceso de enseñanza media entre los intereses del estudiante y su estado anímico, una forma de hacerlos es a través de actividades de inicio que tengan que ver con lluvia de ideas, o actividades de motivación a tipo motriz o incluso basarse en interacciones individuales para facilitar la atención de los estudiantes que parecen algo dispersos.

Los docentes consideran que trabajar con los estudiantes amerita el análisis de su estado anímico al inicio de la clase, para esto, ellos desarrollan la habilidad de conocer a cada grupo, de identificar sus intereses y de promover actividades de inicio que sean ajustadas a estos aspectos, de modo tal, que son capaces de integrarlos o al menos de llamar la atención de los estudiantes de forma eficiente.

2. ¿Qué estrategias de enseñanza usted aplica para desarrollar las habilidades de comprensión lectora?

Los docentes explican que se basan en los contenidos que propone el libro de texto con el que trabaja la institución, adicional a esto realizan actividades de lectura grupal apoyados en ciertos recursos tecnológicos que disponen en el aula como el proyector, con el que proponen actividades





de tono interactivas con los que motivan a los estudiantes para mejorar el tiempo de atención en la explicación de contenidos o conceptos, a través de esto hacen practicar la lectura en clase, aunque esto no es un factor suficiente para que existan progresos en los procesos mentales de la comprensión lectora.

Existe una preocupación por parte del cuerpo docente para que los estudiantes tengan motivación suficiente para practicar la lectura y el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora, es evidente que los estudiantes tienen desarrollada la lectura literal, en la mayor parte de los casos respetan los signos de puntuación y logran entender indicaciones directas de los textos, pero, pocos casos son aquellos que logran análisis eficientes de los textos y que están de acuerdo al nivel académico y edad. Se deben buscar medios eficientes para motivarlos y promover mayor tiempo de práctica de la lectura fuera de las aulas y que estas tengan algún tipo de actividad asociada con la que se practique la comprensión o análisis de los textos.

3. ¿Qué recursos didácticos digitales usted utiliza en clase para promover la práctica de la lectura?

En el aula se dispone de un proyector con el que se realiza ciertas actividades complementarias a la clase que se desarrolla con el fin de facilitar la comprensión de conceptos o de conocimientos con cierto grado de dificultad cuando se explica sin material didáctico físico, en el caso de las clases de Lengua y Literatura estos se limitan a textos o videos con subtítulos con los que se practica en el aula, para luego realizar actividades como el análisis o la crítica, aunque esto se realiza sobre todo de forma grupal por lo que no es posible en todos los casos determinar quiénes están concretando el conocimientos, los procesos de evaluación individual ameritan tiempo, que suele ser limitado a las horas clases.

4. ¿Considera usted que los recursos que utiliza para mejorar las habilidades de comprensión lectora en sus estudiantes son efectivos? ¿Por qué?

Los recursos con los que cuenta el docente tienen gran utilidad, y dentro del desarrollo de la clase sí permiten prácticas grupales e individuales, por el número de estudiantes se debe entender que no es posible realizarlo a diario a todos, de forma centrada, sino que, se busca la participación general, evitando sesgos de discriminación, o que algún estudiante se sienta señalado, sino que, se plantea actividades que los integre de forma grupal, muchos estudiantes se sienten más en confianza cuando le preguntan a sus compañeros de aula que consultando al docente, esta interacción entre





pares tiene a veces mejores resultados que una explicación basada en el conocimiento pleno del docente.

Los docentes evidencian que tienen diferentes recursos y métodos con los que pretenden mejorar las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes, queda claro que estas interacciones se ven limitadas por el tiempo que tienen en cada hora clase y por qué deben cumplir con los objetivos planteados en cada materia, los temas que deben cumplir y lo que está planificado para cada periodo suele presentar dificultades para los estudiantes que aprenden a diferente ritmo y que va dejando ciertos vacíos que tienen incidencia en otros temas.

5. ¿Qué características considera usted que debe tener una propuesta aplicable en su aula, con las que se puede ayudar a sus estudiantes para mejorar las habilidades de comprensión lectora?

Los entrevistados resaltaron que no existe un modo único con el que se puede atender a todos los estudiantes, que toda idea que sea aplicable y que mejore los niveles de atención va a tener buenos resultados. Coincidieron también que los estudiantes evidencian mayor atención con el material interactivo con el que pueden buscar opciones y con el que se identifican dentro de los intereses del uso de tecnología, ambientes o herramientas digitales con las que ellos tienen muchas facilidades y conocimientos.

Bajo estos parámetros se puede argumentar que el uso de una plataforma de realidad virtual en la que los estudiantes se sientan en confianza de investigar y de utilizar la cualidad innata del ser humano de la curiosidad, sea un medio por el que a través de instrucciones precisas en las que la lectura se convierta en la base del aprendizaje, se facilite los procesos mentales para comprender temas diversos y promover otras actividades complementarias como el análisis crítico, la comprensión de ideas principales o secundarias y que los estudiantes planteen inferencias basadas en lo que leen previamente.





3. CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Presentación

Con los datos recolectados en el proceso de evaluación es posible determinar factores específicos que inciden en la realidad que se observa con respecto a la comprensión lectora de los estudiantes de educación básica superior, que llama la atención puesto que existe una relativa interacción positiva desde el docente, los materiales que dispone como apoyo, el entorno familiar impulsa la lectura en casa en la mayoría de los casos, pero en el diagnóstico, se pudo evidenciar que los estudiantes no han desarrollado plenamente estas habilidades y destrezas como deberían de acuerdo al nivel académico que cursan, es posible que esto tenga que ver con la motivación.

Por las propias dinámicas de la sociedad actual, las instituciones educativas entienden que se debe tomar más atención en implementar cambios sistemáticos que se basen en los entornos digitales o material multimedia que se ajuste a las necesidades estudiantiles y por qué no a espacios de interacción en los que se pueden expresar libremente a través de actividades propuestas por los docentes, pero que incluyen entornos de realidad virtual en los que los estudiantes se sienten de forma natural al estar relacionados con videojuegos o actividades de ocio que realizan a diario mientras tienen acceso a internet en sus hogares.

3.2. Propuesta

En respuesta a esta realidad, se considera que los entornos virtuales, presentan una oportunidad de desarrollo de habilidades y destrezas que van a beneficiar a los estudiantes en el mejoramiento de la capacidad de comprensión lectora en todos los niveles. Se basa en el aprovechamiento de las facilidades que presentan las tecnologías de la información y comunicación aplicables en entornos educativos.

La propuesta lleva el siguiente nombre: **“Mi avatar lee”**.

3.3. Objetivo general

Implementar actividades pedagógicas de acceso libre en la plataforma Second Life para mejorar la comprensión lectora.

3.4. Objetivos específicos

- Crear una guía didáctica dirigida a la comunidad educativa para uso de la plataforma Second Life que facilite su implementación.





- Estructurar actividades en la plataforma Second Life orientadas a que los estudiantes fortalezcan sus habilidades de comprensión lectora.

3.5. Fundamentación

Se considera lo que determina la constitución del Ecuador, cuando establece el derecho a la educación dentro del sistema nacional de educación, y, lo que dice la LOEI sobre implementar actividades basadas en el uso de las tecnologías de la información y comunicación con respecto a su uso en beneficio de la comunidad educativa, con el fin específico de desarrollar habilidades y destrezas en el ámbito digital que promueven su formación de forma holística, ayudando a su adaptación a los nuevos esquemas y facilidades del internet y el denominado metaverso.

Considera las premisas de las corrientes del pensamiento que son base de los componentes del currículo, por ejemplo lo que determina el constructivismo, a través de la presente propuesta se utiliza las habilidades previas tanto de los docentes como de los estudiantes para que en un entorno digital, se logre la interacción con la realidad virtual y todas sus facilidades, orientando a los estudiantes para que realicen actividades que van a incidir en sus habilidades de comprensión lectora, con el diseño de actividades guiadas, sencillas y estructuradas de modo tal que cumplan con tareas complementarias basadas en las lecturas y lugares que visitarán en el entorno de “Second Life”.

Aunque se desarrolle en un ambiente digital, se basa en la interacción social y el trabajo colaborativo, utiliza los recursos del metaverso para que el estudiante descubra cómo en otras partes del mundo se generan oportunidades de aprendizaje y de desarrollo de grupos de trabajo colaborativo a nivel mundial. Implica la teoría del constructivismo social adaptado a entornos digitales que beneficia a toda la comunidad educativa.

3.6. Características

Por las particularidades específicas de esta investigación se plantea con las siguientes características:

Innovadora: Integra el uso de la realidad virtual en actividades de aprendizaje con las que se pretende mejorar las habilidades de comprensión lectora en un grupo de estudiantes en los que se evidencia debilidades, utilizando para esto un entorno dinámico y con acceso gratuito. Las actividades se pueden realizar desde cualquier dispositivo con acceso a internet y usa los conocimientos previos de los estudiantes.





Contextualizada: Busca integrar a los estudiantes a modelos de aprendizaje basados en las tecnologías de la información y comunicación, partiendo desde los conocimientos que evidencian en la prueba pedagógica y orientándolos a actividades que los obligue a leer en un entorno agradable, y con este conocimiento generar tareas sencillas.

Tecnológica: Integra la realidad virtual al proceso formativo de los estudiantes para mejorar la comprensión lectora, en entornos dinámicos basados en la lectura como medio de aprendizaje, con instrucciones precisas que son de fácil cumplimiento y estimula el interés por la lectura en los estudiantes.

Adaptable: Se puede plantear como medio de aprendizaje de otras áreas de conocimiento, especialmente aquellas que tienen que ver con diseño, creatividad, interacción, planeación y trabajo en equipo.

3.7. Requisitos y condiciones que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance

Los entornos virtuales son espacios libres para la interacción a nivel mundial, se puede aprovechar estos espacios para generar conocimiento y prácticas educativas, para esto el estudiante debe contar con un equipo con las siguientes características:

Requisitos Mínimos:

Para que se pueda ejecutar estas actividades en el entorno de Second Life, los estudiantes y el docente debe tener una computadora de escritorio que cumpla con ciertos parámetros técnicos que garanticen el rendimiento y la ejecución de las opciones. Se debe tomar en cuenta que la realidad virtual presenta un avance tecnológico que se puede aprovechar en cada aspecto de la vida humana, y en el caso de la educación, amerita que se tomen estas consideraciones para que los estudiantes puedan cumplir con las actividades educativas y se logren los objetivos planteados en cada materia.

Sistema Operativo: Windows 8.1 o superior, Mac OS X 10.9 o superior, o la distribución de Linux correspondiente.

- **Procesador:** CPU dual-core de 2 GHz o superior.
- **Memoria RAM:** Al menos 4 GB.
- **Tarjeta Gráfica:**
 1. NVIDIA: GeForce 8600 o superior
 2. ATI: Radeon HD 2600 o superior
 3. Intel: HD Graphics 3000 o superior





- **Almacenamiento:** Al menos 3 GB de espacio libre en el disco duro.
- **Conexión a Internet:** Banda ancha (DSL, cable).

Requisitos Recomendados

Sistema Operativo: Windows 10, Mac OS X 10.13 o superior.

Procesador: CPU quad-core de 2.5 GHz o superior.

Memoria RAM: 8 GB o más.

Tarjeta Gráfica:

1. NVIDIA: GeForce 960 o superior
2. ATI: Radeon HD 5800 o superior

Almacenamiento: Al menos 5 GB de espacio libre en el disco duro SSD para mejor rendimiento.

Conexión a Internet: Conexión de banda ancha de alta velocidad (preferiblemente fibra óptica).

Para que el estudiante pueda empezar a utilizar la plataforma debe realizar el siguiente procedimiento:

Instrucciones para la creación de una cuenta

1. Ve al sitio web de Second Life (<https://secondlife.com/>)
2. Haz clic en "Inscríbete".

Figura 13

Entorno de acceso a Second Life



3. Personaliza tu avatar.



Figura 14

Entorno de creación de personaje en Second Life



Nota: La personalización se reduce a modelos de cuerpo preestablecidos gratuitos, si se desea un modelo de cuerpo distinto, se debe acceder a contenido de pago.

4. Una vez personalizado el avatar, clic en “Continue”.

Ingresa la información requerida:

Nombre de usuario (tu nombre en Second Life)

- Contraseña
- Correo electrónico
- Fecha de nacimiento
- Pregunta de seguridad
- Lea y acepte los términos de servicio y la política de privacidad.

Figura 15

Configuración de perfil y datos personales Second Life



Haga clic en "Crear mi cuenta"

Debe verificar su cuenta a través del correo electrónico.

Una vez verificado su correo, deberá volver a la página oficial de Second Life (<https://secondlife.com/>) y descargar la aplicación dando clic en “DESCARGAR”.

Figura 16

Pantalla de inicio de sesión Second Life

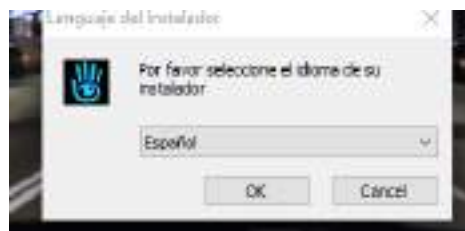


Instalación

Una vez descargado el instalador, debe dar doble clic, seleccionar el idioma de su preferencia

Figura 17

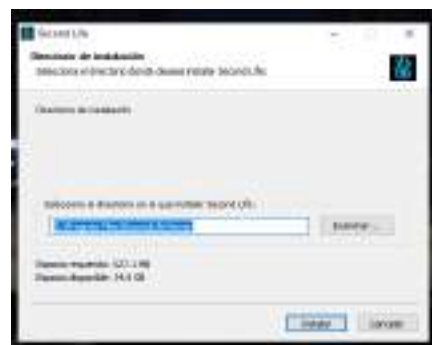
Pasos iniciales para instalar plataforma Second Life



Dar clic en OK, en la siguiente ventana escoger la dirección en la que se instalará la aplicación y clic en Instalar.

Figura 18

Pasos para instalar Second Life (2)





Inicio del mundo

Abrir la aplicación instalada e ingresar con los datos registrados, el nombre de usuario y la contraseña.

Figura 19

Pantalla de inicio de plataforma Second Life



Una vez cargado el mundo, su avatar aparecerá en un sitio aleatorio, como primer paso, debe configurar las preferencias generales, para ello, en la pantalla inicial debe darle clic al botón “Yo” ubicado en la parte superior izquierda de la barra de herramientas superior.

Figura 20

Menú de opciones plataforma Second Life



Seleccionar Preferencias, aquí seleccione configurar en General, la sección de “Quiero acceder a contenido:”, se debe dar clic y seleccionar “General” y luego clic en OK.



Figura 21

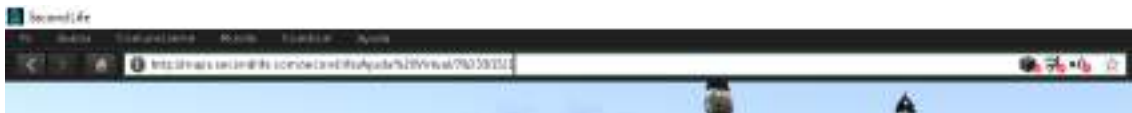
Configuración de preferencias en plataforma Second Life



Una vez configuradas las preferencias, se debe copiar el siguiente enlace (<http://maps.secondlife.com/secondlife/Ayuda%20Virtual/79/233/1511>) en la barra de búsqueda y presionar la tecla “Enter”.

Figura 22

Barra de direcciones de plataforma Second Life



Second Life le teletransportará al mundo en donde se podrá realizar el recorrido.

3.8. Formas de aplicación, implementación y evaluación

Para el desarrollo de las actividades de aprendizaje en este entorno se deben tomar un conjunto de acciones previas y complementarias en las que hace falta la participación de toda la comunidad educativa, para esto se propone 3 etapas con las que se busca que exista información suficiente con la que el trabajo que se pretende realizar con los estudiantes no tenga dudas en ningún momento.

Se consideran las siguientes:

Etapas:
Etapas 1: Socialización

Comprende poner a consideración de toda la comunidad educativa el proyecto, sus características, los periodos, los alcances y las implicaciones tanto del entorno como de los aprendizajes que se pretenden lograr. Se realiza en tres momentos o actividades:

Actividad 1: Socialización con directivos y docentes de la institución

Se plantea al menos dos reuniones en las que se debe exponer:



La realidad sobre el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes seleccionados para esta muestra, con los resultados de la prueba pedagógica, se debe poner al corriente lo que sucede con los estudiantes y cuáles son las necesidades urgentes que se deben trabajar.

Los alcances del uso de las plataformas de realidad virtual, considerando que los estudiantes en la actualidad tienen mayor facilidad para comprender estos entornos y bajo este conocimiento práctico que adquieren a través de actividades de ocio y recreación es posible generar algún tipo de conocimientos, más aún cuando se ha evidenciado debilidades en la comprensión lectora.

Explicar que el uso de esta plataforma permitirá al docente captar la atención plena del estudiante, que use sus habilidades digitales para completar actividades sencillas con las que se verán a practicar lectura para cumplir pequeñas actividades o tareas que llegan a reforzar la habilidad de comprensión lectora y que orienta al uso del tiempo de ocio en los entornos virtuales para mejorar sus competencias.

Se debe lograr el compromiso de los directivos para apoyar estos requerimientos y de los docentes para que se explique qué se busca y como esto puede afectar positivamente a los estudiantes. Esto considerando que los padres de familia o los mismos estudiantes pueden comentar que se usan juegos o plataformas de juego para las clases y esto puede significar problemas para la institución si no se explica correctamente.

Actividad 2: Socialización con los padres de familia

Para garantizar que exista el entendimiento pleno de la actividad y el alcance del uso de las plataformas digitales en la educación, el docente que decida utilizar esta estrategia, debe realizar la explicación a los padres de familia de forma coherente y responsable.

Se debe tomar en cuenta que muchos de los padres de familia ven los entornos de realidad virtual, solamente como espacios de ocio, entonces, se debe explicar que es posible utilizarlos para mejorar el rendimiento académico y el mejoramiento de las competencias estudiantiles dentro de los logros y objetivos que tiene el currículo.

Es necesario que los padres de familia sean conscientes que el uso de los recursos tecnológicos ofrecen una amplia gama de beneficios para los estudiantes, pero que también se debe tomar en cuenta los riesgos de la sociabilización en estos entornos, se abre la puerta para el contacto con personas de todo el mundo, modos de pensar diferente y de actuar, de diferentes edades e intereses,





al igual que el uso de toda red social por ejemplo, debe estar mediada y controlada por un adulto que pueda analizar riesgos o situaciones que pueda significar algo negativo para la estabilidad emocional del niño.

Esto no implica que no se debe usar, sino que, se deben tomar todas las medidas de precaución y enseñar a los estudiantes los límites y la responsabilidad de la información que comparten en un entorno digital. Estas precauciones son las que se deben tomar en todo espacio de interacción social, al igual que las recomendaciones que se les da a los niños cuando salen de casa y las normas de convivencia que se espera que cumplan incluso cuando no están siendo observados por los padres de familia.

Actividad 3: Socialización con los estudiantes

Por las características de la realidad virtual, los estudiantes van a encontrar facilidades en la comprensión de la plataforma Second Life, es necesario que el docente realice en el aula el proceso de registro e instalación en su computador personal y la creación del avatar, se debe tomar mayor atención en los parámetros de seguridad. Explicar a los estudiantes del cuidado de su información personal, de no compartir datos y que al igual que en la vida diaria, no conversar con extraños (Ver anexo 5).

Este proceso de socialización se debe realizar al menos por dos días en los que se debe permitir que los estudiantes hagan todas las preguntas del caso, establecer reglas claras y determinar que estas actividades están siendo monitoreadas por el docente y los padres de familia.

Etapas 2: Implementación

Este proceso de información a los estudiantes va a garantizar que puedan realizar los pasos sin errores y también los va a motivar para que realicen los primeros pasos.

Las actividades están planificadas para que se puedan desarrollar en 4 semanas con tiempos no mayores a 30 minutos en la plataforma dos días a la semana, se seleccionan los días de actividad en plataforma los martes y jueves, y, las actividades complementarias en el aula de clase los miércoles y viernes.

Se pretende que los estudiantes se familiaricen con la realidad virtual, los controles y los medios de interacción, la docente debe realizar la práctica o llegar al punto de cada visita en la mañana mientras desarrolla la clase, para que los estudiantes puedan desarrollarlo en sus hogares por la tarde, con esta modalidad se trabaja la retentiva de los estudiantes y que pongan en práctica las



habilidades y destrezas en entornos digitales, así mismo se trabaja con la curiosidad y el descubrimiento de las posibilidades que trae el metaverso.

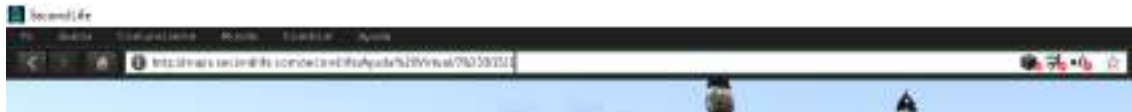
Se propone las siguientes actividades.

Inicio del recorrido

Una vez abierta la aplicación, copiamos el siguiente enlace (<http://maps.secondlife.com/secondlife/Ayuda%20Virtual/111/123/23>) en la barra de búsqueda y presionamos la tecla Enter.

Figura 23

Dirección de inicio de actividades



Second Life te teletransportará al mundo en donde se realizará el recorrido, una vez en el mundo, se verá algo como la imagen a continuación, lo siguiente que se debe hacer es dirigirse al cuadro blanco de la derecha.

Figura 24

Punto de inicio de actividades programadas en plataforma Second Life



Seleccionar el recuadro donde dice “Tutorial”, al dar clic, aparecerá un mensaje indicando si se desea teletransportar, se debe seleccionar “Teleportar”.

Figura 25

Puntos de visita para las actividades programadas en plataforma Second Life



Nota: Si no ocurre nada, es necesario volverlo a intentar hasta que aparezca el siguiente recuadro.

Figura 26

Mensaje de error y solución



En el recuadro siguiente seleccionar la opción SI y el personaje se teletransportará al tutorial.

Nota: El teletransporte puede no funcionar, en caso de que suceda, repetir el proceso dándole clic al recuadro de “Tutorial”.

Una vez teletransportados al sitio del tutorial, se encuentran las instrucciones y explicaciones, que se deben leer, esto para comprender el funcionamiento de la aplicación Second Life y hacer el recorrido más fácil.

Figura 27

Tutorial de uso en la plataforma Second Life



Actividad 1:

Los estudiantes deberán seguir el tutorial y familiarizarse con los controles, el docente podrá hacer preguntas referentes a esto, como:

- ¿Qué tecla se presiona para volar?

Respuesta: Tecla f

- ¿Cuáles teclas sirven para mover al personaje?

Respuesta: Las teclas w a s d

- ¿Cómo abrir el chat?

Respuesta: Tecla Enter o clic en Chat de la barra inferior

- ¿Cómo interactuar con los objetos?

Respuesta: Con clic izquierdo.

- ¿Cómo ingresar al inventario? ¿Cuál es la combinación de teclas?

Respuestas: 1. Dando clic al botón de la mochila en la barra de la izquierda. 2. Ctrl + i.

Una vez terminado el tutorial, puede volver a la sala principal por este puente y debe dirigirse nuevamente al cuadro de Teletransportaciones.

Figura 28

Desarrollo de actividades en la plataforma Second Life



Seleccionar el recuadro donde dice “Museo Civilizaciones Maya-Inca”, y aparecerá un mensaje indicando teletransportar, se debe seleccionar “Teleportar”.

Figura 29

Vista principal de lugares preseleccionados para visita guiada a estudiantes



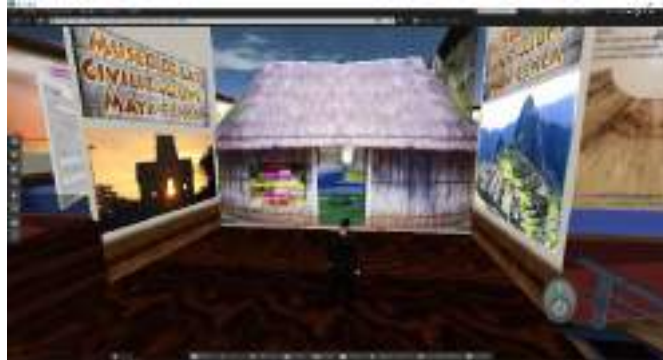
Nota: Si no ocurre nada, volverlo a intentar hasta que aparezca el siguiente recuadro.

Una vez teletransportados verá el siguiente sitio:

Actividad 2:

Figura 30

Visita guiada a Museo en plataforma Second Life



Al ingresar, del lado izquierdo hay un cuadro con una lectura, los estudiantes deberán leer y analizar el extracto.

La maestra podrá hacer preguntas acerca del extracto leído. Esta interacción se realiza en el aula, al día siguiente como actividad complementaria y con la que se trabaja la retentiva.

Estas actividades complementarias en el aula deben promoverse en un espacio interactivo y colaborativo en el aula, permitiendo que los estudiantes complementen ideas y comenten las experiencias en el entorno digital, si bien es cierto esto puede no parecer importante brindará un espacio de aprendizaje positivo y agradable.

Actividad 3:

Siguiendo el recorrido de mano izquierda, se podrá ver una línea de tiempo, en una imagen, los estudiantes deberán analizar y comprender las etapas que tuvo la Civilización Maya.

Figura 31

Práctica de lectura en plataforma Second Life



El docente hará preguntas acerca de la línea de tiempo, se puede plantear hacer esta actividad dentro de la plataforma Second Life o al día siguiente dentro de las actividades de refuerzo en el aula.

Para trabajar los diferentes niveles de comprensión lectora es necesario que el docente plantee diferentes actividades que se ajusten a la realidad de su grupo de estudiantes, se recomienda las siguientes preguntas:

Nivel de comprensión literal:

¿Cuál es el nombre del sitio visitado?

¿Cuáles son los periodos que se mencionan?

¿Cuántos años transcurren entre estos periodos?

Nivel de comprensión inferencial:

¿Qué características tenía cada periodo?

¿Qué piensa usted sobre las construcciones y las creencias mencionadas en cada periodo?

¿Considera usted que los datos son reales?

Nivel de comprensión crítico:

¿Cómo cree usted que sería la sociedad Maya en la actualidad?

¿Considera usted que la cultura Maya tiene influencia en la sociedad actual?

Actividad 4:

Luego del ver la línea de tiempo, hacia la derecha se encuentra el Códice Maya de México, los estudiantes deberán leer el extracto en español ubicado en la parte inferior y a su derecha estará la Estela Maya, los estudiantes deberán reconocer cada nivel de la estela relacionando los niveles con los colores, verde amarillo, morado y rojo.

Figura 32

Visita guiada 2 en plataforma Second Life para práctica de lectura



Se puede plantear preguntas sobre las características específicas de esta parte del recorrido, para esta parte se sugiere que las preguntas sean enviadas a modo de tarea, esto le dará tiempo al estudiante para realizar la visita al lugar y prestar atención a los detalles:

Nivel de comprensión literal:

- ¿Cómo se llama el lugar que estás visitando?
- Describe a detalle el lugar y lo que más te llama la atención

Nivel de comprensión inferencial:

- ¿De qué se trata el código Maya?
- ¿Qué es la estela Maya?
- ¿Cuáles son las similitudes o diferencias entre el código y la estela Maya?

Nivel de comprensión crítico:

- ¿Cómo influía el código Maya en el desarrollo de las relaciones sociales de esa sociedad?
- ¿Qué características integrarías a la estela Maya para aplicarlo a la sociedad actual?
- ¿Cómo fue elaborada la estela Maya? ¿Consideras que puedes hacer algo similar?

Actividad 5

Siguiendo con el recorrido, hacia la izquierda, se encuentran las instrucciones de un juego, los estudiantes deberán leer las instrucciones del juego para a continuación explicarlo en sus propias palabras.

Figura 33

Práctica de lectura en plataforma Second Life



Más adelante de ese recuadro, se encuentra una estructura simulando el juego explicado, aquí, un estudiante seleccionado por la maestra explicará el juego.

Figura 34

Estudiante realizando instrucciones dentro de la plataforma Second Life



Y aquí, se dará fin al recorrido del museo Maya.

Actividad 6:

Al salir del museo encontrará unas escaleras, debe bajarlas y el estudiante se encontrará en el segundo lugar del recorrido, es un Museo dedicado a las Malvinas.

Figura 35

Visita a Museo en plataforma Second Life



La tarea consiste en observar el primer cuadro de la derecha, los estudiantes deberán leerlo, y analizarlo.

La maestra pedirá a los estudiantes:

- Corregir los errores ortográficos que encuentren. Esto tiene relación con el nivel de comprensión lectora literal.
- Explicar las ideas que comparte el autor y si tiene relación con la imagen que se puede observar – Nivel de comprensión inferencial.
- Comentar a la clase cuáles fueron los sentimientos que le genera el escrito, qué idea quiso compartir el autor – Nivel de comprensión crítico.

Figura 36

Estudiante realizando actividad propuesta en plataforma Second Life



Actividad 7:

El docente va a dar una serie de instrucciones para que el estudiante pueda llegar al siguiente punto del recorrido, con esto se busca fortalecer la comprensión lectora:

- El estudiante debe salir del museo.
- Debe tomar el camino de adoquines hasta la primera intersección
- Girar a la izquierda, siguiendo el camino de adoquines en línea recta
- Se encontrará de frente con otro museo.

Figura 37

Recorrido en la plataforma Second Life



Los estudiantes deben dirigirse a la entrada y visualizarán los cuadros de la muestra, cada estudiante deberá seleccionar uno y analizarlo.

Figura 38

Espacio interactivo en plataforma Second Life



Se sugiere que se planteen las siguientes preguntas y que los estudiantes las desarrollen por escrito, de modo que puedan expresarse libremente y con tiempo suficiente al realizar la actividad:

Nivel literal:

- Indica el nombre del cuadro que seleccionaste



- Describe la obra, colores, objetos, situaciones.

Nivel inferencial:

- ¿Cuál es la idea principal que el autor quiso representar en esta imagen?

Nivel crítico:

- ¿Qué lo motivó a seleccionar la imagen?
- ¿Considera usted que puede hacer una obra similar?
- ¿Qué tema elegiría en su obra? (Explique la razón)

Actividad 8:

Al día siguiente el docente debe realizar una actividad grupal en el aula, preguntará a los estudiantes que considere, qué pudo interpretar del arte observado.

A estas actividades se pueden sumar otras complementarias, por ejemplo, plantear preguntas generadoras al grupo de estudiantes para que comenten sus primeras experiencias, impresiones y expectativas dentro de la plataforma y todas las posibilidades que ofrece la realidad virtual tanto en las actividades educativas como en las actividades de ocio. Si bien es cierto que esto se plantea como un medio de aprendizaje los estudiantes pueden buscar otras aplicaciones prácticas formativas.

Este mundo virtual ofrece una gama de medios de interacción que, utilizadas de forma responsable dotan de oportunidades de desarrollo en diferentes áreas de conocimiento.

Etapas 3: Evaluación

Con el fin de determinar los resultados de la implementación de las actividades prácticas del uso de la plataforma Second Life, se aplicó nuevamente la misma prueba de diagnóstico a los estudiantes obteniendo los siguientes resultados, para realizar las inferencias se presentan los datos en dos cuadros resúmenes en histogramas.

En la figura 39, se muestra los resultados de la primera aplicación de la prueba en un cuadro resumen, se puede observar que los valores que corresponden a poco aceptable y no aceptable que están con los colores verde y morado respectivamente, tienen observaciones en todas las preguntas que van entre 0 hasta 15, esto implica que un buen número de los estudiantes no lograron responder correctamente las preguntas planteadas.



Figura 39

Resumen de resultados aplicación de diagnóstico (1)

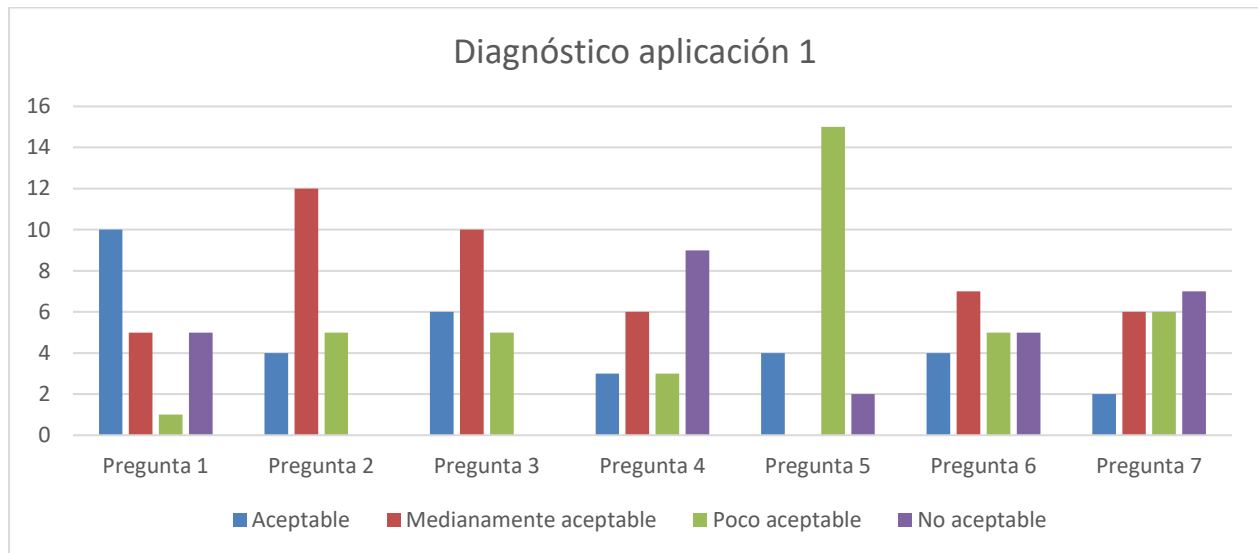
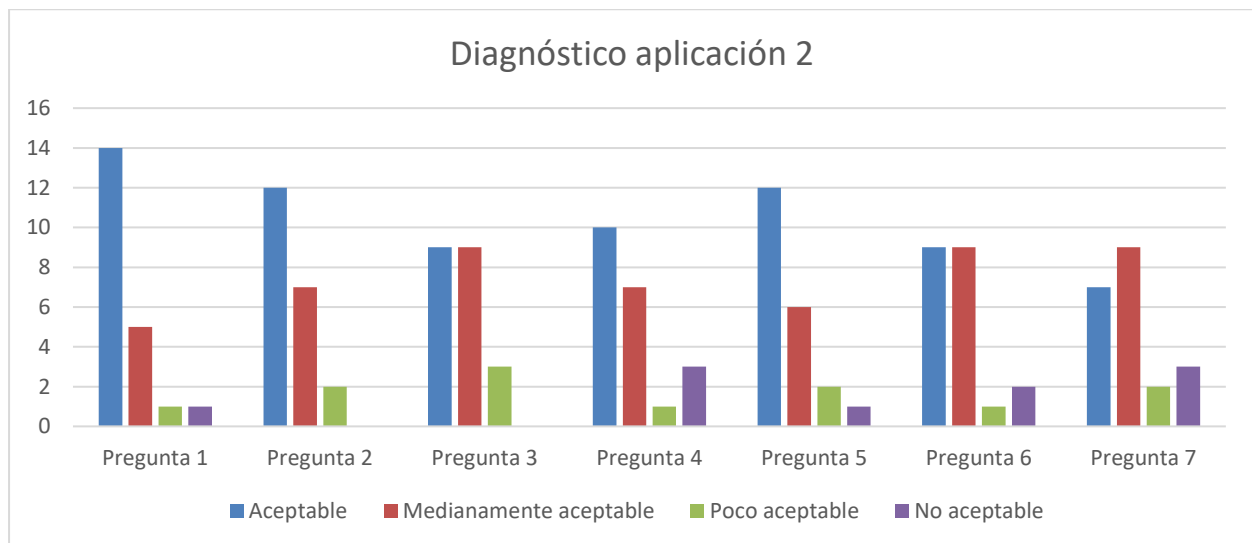


Figura 40

Resumen de resultados aplicación de diagnóstico (2)



En la figura 40, se puede observar una disminución significativa en las opciones poco aceptable y no aceptable, y se evidencia un incremento en la opción aceptable, esto implica que el trabajo realizado con la aplicación de las actividades didácticas en la plataforma Second Life tuvieron un impacto positivo en el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes.



Al realizar la comparación de los resultados de la aplicación del diagnóstico se puede evidenciar que existen mejoras sustanciales en el desempeño de los estudiantes, la habilidad de comprensión lectora en los niveles inferencial y crítico tienen mejores resultados, así también lo relacionado al desarrollo de los textos en los que los estudiantes describen sus respuestas, con argumentos más sólidos y con ideas claras, persiste un grupo de estudiantes con los que no se logra concretar el desarrollo pleno del conocimiento, pero en estos casos es necesario realizar un análisis centrado y con el que se genere información específica sobre los posibles motivos por los que no logran concretar estas habilidades, se debe considerar que cada niño aprende a su ritmo y estimulado por diferentes factores que condicionan como aprenden.

3.9. Validación

Con el fin de determinar de forma sistemática la aplicación de esta propuesta, es necesario ponerla a consideración para su evaluación desde otra perspectiva que no sea la de los autores, con el fin de determinar esto se utilizó dos vías, en la primera se considera un parámetro relacionado con la aplicación, ejecución y seguridad informática, para esto se buscó un profesional en el área de sistemas que verificara los pasos y las consideraciones que se detallan para la implementación y uso de la plataforma Second Life. Para la validación empírica se procedió a consultar a los docentes del área de Lengua y Literatura para que revisen las actividades planteadas en todo el proceso de la propuesta y que opinaran sobre las facilidades de implementarlas en sus grupos de trabajo, así mismo se puso a consideración los resultados de la aplicación del diagnóstico para obtener sus apreciaciones a nivel de docencia.

Validación teórica

Es un medio de validación con el que se busca la opinión de especialistas en determinada rama de conocimiento que tienen incidencia con un proyecto de investigación, para que este proceso tenga mayor realce y condiciones específicas, para el análisis del entorno de la realidad virtual “Second Life” y su aplicación en este grupo de estudiantes, se buscó un profesional con el siguiente perfil:

- Título de 3° o 4° nivel relacionados a la Ingeniería en Informática o afines.
- Conocimientos en Tecnologías de la Información y Comunicación.
- Conocimientos en seguridad en entornos digitales.
- Conocimientos en el uso de plataformas de realidad virtual.
- Experiencia en programación o configuración de servidores o programas multiusuarios.





Para realizarlo se elaboró un documento en el que se plantean 3 preguntas de carácter técnico y con afinidad a los procesos educativos (Ver anexo 6) para un mejor detalle de lo explicado por el experto se procedió a realizar un resumen en el que se explica las ideas expresadas:

- La propuesta integra un detalle sobre los requerimientos técnicos para el funcionamiento del entorno de realidad virtual, el proceso de instalación y las indicaciones generales para su uso, esta información en formato digital, se aborda de forma específica lo relacionado al entorno “Second Life”, las necesidades técnicas en los equipos informáticos en los que se va a instalar, los pasos para el uso en el caso que los usuarios no tengan conocimientos suficientes en estos entornos, esto facilita el uso y finalmente se explica paso a paso como navegar en el entorno.
- El uso de las plataformas digitales en forma general se puede aplicar a todas las áreas de conocimiento, si es posible utilizarlos en entornos de aprendizaje formal, pero requiere el interés tanto del docente, dedicando tiempo para la preparación del material o las actividades que se vayan a realizar y debe analizar los posibles riesgos y complicaciones. Y también debe existir la madurez mental en los estudiantes o un control estricto en el aula porque el acceso a internet debe estar mediado siempre, son muchos los riesgos en línea para los menores de edad.
- Es necesario acotar que los entornos con acceso a internet tienen múltiples beneficios, pero también riesgos, los niños deben conocer que, no deben publicar información personal, datos relevantes a extraños con quienes eventualmente van a interactuar y considerar los parámetros de la configuración que proponen los docentes.
- La propuesta tiene una amplitud de beneficios en el aula, es aplicable en diferentes contextos y a modo de investigación va a presentar información interesante para la comunidad educativa.

Validación empírica

El análisis de la información generada por la presente investigación fue socializada a la comunidad educativa en uno de los procesos previos, por lo que los 5 docentes de área de Lengua y Literatura que participaron en la entrevista, tenían conocimiento previo sobre los alcances y las características específicas. Fueron seleccionados según las siguientes características:

- Título de 3° o 4° nivel relacionados a educación o afines.





- Conocimientos en Tecnologías de la Información y Comunicación.
- Experiencia docente de al menos 10 años.
- Experiencia docencia impartiendo la materia de Lengua y Literatura.
- Conocimientos en el uso de plataformas de realidad virtual.

Para obtener datos precisos desde el punto de vista docente se elaboró un instrumento de recolección de información para la validación (Ver anexo 7), en que se aborda temas tanto técnicos como pedagógicos con los que se pretende evidenciar la aplicabilidad y el enfoque práctico en el aula en el proceso de enseñanza.

Es necesario mencionar que no se había realizado este tipo de actividades en la unidad educativa y presentó retos específicos para la instalación y uso al menos en los primeros pasos por parte de los docentes, mientras que en el caso de los estudiantes tuvieron una facilidad casi innata para la interacción y el uso de las características de la plataforma porque lo relacionan al menos en la interfase y controles con juegos a los que están acostumbrados, las respuestas fueron analizadas y condensadas en el siguiente resumen:

- El documento presenta un detalle interesante sobre la forma de instalar la plataforma Second Life y un paso a paso de las actividades, esto funciona a forma de manual tanto para los docentes y padres de familia que suelen estar desvinculados de este tipo de actividades, en el caso de los estudiantes van a hacerlo casi de forma natural.
- Los entornos de realidad virtual no son algo nuevo para la sociedad, es evidente que esta forma de interacción social va a tomar fuerza a medida que las facilidades de conexión permitan a más personas utilizarlas, la escuela debe orientarse a propender su uso y aprovecharlas para generar cambios específicos, si hay estudiantes en esos ambientes se debe hacer algo por mediar su uso y sacarle el mayor provecho posible.
- Las actividades propuestas son objetivas, claras y persiguen que el estudiante practique la lectura y luego se aplique actividades de concreción de los conocimientos, es posible que al estar en un entorno que parece un juego los niños que incluso no participan en clase se sientan más cómodos, si se aplica correctamente se puede usar en todas las materias que necesitan instrucciones o actividades de corte lúdico o recreativo e incluso en las ciencias que ameritan el uso de material específico.





De forma general los docentes coincidieron que la plataforma ofrece muchas facilidades en los recorridos, es intuitiva y permite a los estudiantes explorar otros contenidos útiles para su formación, el metaverso como se denomina, es un mundo nuevo, en el que las nuevas generaciones no sólo interactúan, han aprendido a hacer negocio y vivir de estos entornos.

Se planteó al final que realizaran la calificación de la propuesta a través de una tabla que consideró indicadores como: la aplicabilidad de la propuesta, el trabajo de los niveles de comprensión lectora y el uso eficiente de los recursos tecnológicos, en todos los casos se obtuvo calificaciones mayores a 9.

Se asume una postura de apoyo a los resultados y sobre todo a cómo los estudiantes demuestran interés y facilidad de adaptación, evidencia que la sociedad está cambiando y que los docentes deben encontrar en este tipo de comportamientos un impulso para actualizar conocimientos y buscar medios de aprendizaje sobre estos contenidos y como crear espacios de interacción en la realidad virtual y el uso de material multimedia en el aula.





CONCLUSIONES

- A través de los instrumentos de recolección de información fue posible caracterizar la situación actual de los estudiantes de octavo grado paralelo B de la Unidad Educativa Particular “Amazonas” en el proceso de comprensión lectora, se pudo establecer inferencias relacionadas a la participación o importancia de las actividades que realizan en casa y el ejemplo que reciben por parte de los padres de familia, se obtuvo datos sobre el desarrollo de la clase y los docentes realizaron aportes sustanciales que permiten entender la realidad del centro, sus habilidades de enseñanza, los métodos y recursos en el aula y, comprender que los estudiantes de forma individual y grupal tienen características que deben analizarse de forma específica para poder guiar el proceso educativo.
- Las actividades pedagógicas planteadas para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes octavo grado, paralelo “B” de la Unidad Educativa Particular “Amazonas”, con el uso de “Second Life”, evidenciaron la facilidad de adaptación de los estudiantes a estos entornos.
- El proceso de validación teórica y empírica, se puede argumentar que el uso de la plataforma seleccionada fue altamente eficiente y que, por sus características es posible que se pueda utilizar como medio de motivación en otras áreas de conocimiento.





RECOMENDACIONES

- El uso de la plataforma “Second Life” abre la posibilidad en la educación formal para su implementación en diferentes áreas de conocimiento, pero, los resultados de esta investigación evidencian que no todos los estudiantes pueden adaptarse plenamente a esta forma de aprendizaje, por lo que, se debe establecer las motivaciones específicas como otra investigación con la que se atienda a este porcentaje de la comunidad educativa y se garantice el desarrollo de sus habilidades y competencias.
- Establecer mecanismos de socialización del uso de otras plataformas de realidad virtual como medio efectivo para conseguir resultados óptimos en el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura.





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aliat Universidades. (2021). *¿Qué es la calidad educativa y su finalidad?* Obtenido de <http://online.aliat.edu.mx/adistancia/Calidad/Unidad1/lecturas/s1Lect3.pdf>
- Alvarado, L., & García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: Su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens - Revista Universitaria de Investigación*, 2, 187 - 202.
- Ampuero Ramírez, N. (2022). Enseñanza aprendizaje: Síntesis del análisis conceptual desde el enfoque centrado en procesos. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/280/28073815009/html/>
- Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de www.defensa.gob.ec: https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2017). *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*. Obtenido de educacion.gob.ec: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2022). *Código de la niñez y adolescencia*. Obtenido de <https://biblioteca.defensoria.gob.ec/bitstream/37000/3365/1/C%c3%b3digo%20de%20la%20Ni%c3%bllez%20y%20Adolescencia%202817-01-2022%29.pdf>
- Blanco, M., Ocaño, P., & Esteva, L. (2022). *La importancia de la lectura en la escuela*. Obtenido de <https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/2085/Blanco%2C%20M.%2C%20La%20importancia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- CEPAL. (2018). *Educación intercultural bilingüe y enfoque de interculturalidad en los sistemas educativos latinoamericanos*. Obtenido de <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/23ffb0bf-cfff-4546-83cc-a132182f507f/content>
- Cervantes Castro, R., Perez Salas, J., & Alanis Cortina, M. (2017). *Niveles de comprensión lectora. Sistema CONALEP: caso específico del plantel n° 172, de Ciudad Victoria, Tamaulipas, en alumnos del Quinto Semestre*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/654/65456039005/html/>





- Colunga Jiménez, C., Hernández Torres, E., Hernández Andrade, M., & López Hernández, A. (2014). *Favoreciendo la comprensión lectora a través de herramientas digitales interactivas*. Obtenido de <https://www.repo-ciie.dfie.ipn.mx/pdf/692.pdf>
- Cujilema Mullo, R., & Castro Salazar, A. (2022). *Herramientas digitales para el desarrollo de la comprensión lectora*. Obtenido de <https://revistapacha.religacion.com/index.php/about/article/view/131/188>
- Díaz Calle, Z., Noria Aliaga, V., & Buendía Molina, M. (2024). *Comprensión lectora en la era digital: Una revisión sistemática*. *Revista Andina de Educación*. <https://doi.org/https://doi.org/10.32719/26312816.2024.7.2.1>
- Galindo Barón, A., & Castillo Hernández, J. (2022). *Comprensión lectora a través de realidad virtual y realidad aumentada*. En *Pensamientos y saberes contemporáneos en educación* (págs. 125 - 146). Universidad Santiago de Cali.
- García Aretio, L. (2021). *COVID-19 y educación a distancia digital: preconfinamiento, confinamiento y posconfinamiento*. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 1 -25.
- Gobierno de Canarias. (2023). *¿Qué es un Recurso Educativo Abierto Digital?* Obtenido de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/>
- González Gómez, L. A. (2019). *La comprensión lectora y su importancia para estudiantes de la Universidad Mundo Maya, campus Campeche*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4778/477865646004/html/>
- Guzmán, J. (2019). *Técnicas de Investigación de Campo. Unidades de Apoyo para el Aprendizaje. CUAED/Facultad de Contaduría y Administración*. Obtenido de https://repositorio-uapa.cuaieed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/2796/mod_resource/content/1/UAPA-Tecnicas-Investigacion-Campo/index.html
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2010). *Metodología de la investigación*. México D.F.: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- ISSUU. (2022). *Los recursos digitales en la Red*. Obtenido de https://issuu.com/atftecno/docs/tema_1_-_recursos_digitales_en_la_red
- Linden Research. (2024). *Second Life*. Obtenido de <https://secondlife.com/>
- Madero Suárez, I., & Gómez López, L. (2013). *El proceso de comprensión lectora en alumnos de tercero de Secundaria*. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 113-139. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/140/14025581006.pdf>





Márquez, I. (2022). *La educación en la nueva era de los metaversos: de Second Life a Meta*. Obtenido de <https://www.educaweb.com/noticia/2022/10/04/educacion-nueva-era-metaversos-second-life-meta-21015/>

Ministerio de Educación del Ecuador . (2017). *REGLAMENTO GENERAL A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACION INTERCULTURAL*. Obtenido de educacion.gob.ec: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Reglamento-General-a-la-Ley-OrgAnica-de-Educacion-Intercultural.pdf>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Política Educativa para el Fomento de la Lectura "Juntos Leemos"*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/04/politica_educativa_de_fomento_de_la_lectura_juntos_leemos.pdf

Ministerio de Educación Ecuador. (2013). *Estándares de Calidad Educativa*. Obtenido de Aprendizaje, gestión escolar, desempeño profesional e infraestructura: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/estandares_2012.pdf

Ministerio de Educación Ecuador. (2016). *Currículo de EGB y BGU*. Obtenido de Lengua y Literatura: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>

Ministerio de Educación Ecuador. (2021). *Currículo*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo/>

Ministerio de Educación Ecuador. (2021). *Educación General Básica Superior*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo-superior/>

Ministerio de Educación Ecuador. (2022). *Sistema Nacional de Evaluación*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/sistemas-nacional-evaluacion/>

Ministerio de Educación Ecuador. (2023). *Recursos Educativos*. Obtenido de <https://recursos.educacion.gob.ec/>

Morán Borja, L. M., Camacho Tovar, G. L., & Parreño Sánchez, J. D. (2021). *Herramientas digitales y su impacto en el desarrollo del pensamiento divergente*. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-78902021000700032#:~:text=Las%20herramientas%20digitales%20son%20gestores,Internet%20como%20en%20una%20intranet.





- Olivera Santa-Catalina, M. (2015). *Uso del mundo virtual Second Life en educación: una propuesta de formación para el profesorado*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/235861009.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2022). *Estudio ERCE 2019 y los niveles de aprendizaje en Lectura*. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382747>
- Piaget, J. (1970). *Psicología y Pedagogía*. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicologia-y-Pedagogia.PDF>
- Quintero Gallego, A. (1985). *Hacia un concepto de Lectura*. *Revista española de Pedagogía*. Obtenido de <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/14-Hacia-un-Concepto-de-Lectura.pdf>
- Rodríguez Muñera, M. (2016). *Herramientas digitales para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de los grados de primero a quinto del C.E.R Yerbabuena Sede Potrero Grande de la Vereda el Filo del municipio de Entreríos*. Obtenido de <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2914/Trabajo%20de%20grado%20Marta%20Cecilia%20Rodri%cc%81guez%20%282%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez Muñoz, G. (2021). *Second life: un entorno virtual para reducir la ansiedad de los estudiantes de lenguas extranjeras*. *VivatAcademia*. <https://doi.org/https://doi.org/10.15178/va.2021.154.e1369>
- SITEAL. (2019). *Ecuador*. Obtenido de El sistema educativo: https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_informe_pdfs/dpe_ecuador-_25_09_19.pdf
- Torres Cañizález, P., & Cobo Beltrán, J. (2017). *Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35652744004.pdf>
- UNESCO. (2024). *La Lectura*. Obtenido de <https://biblioteca.defensoria.gob.ec/handle/37000/3365>
- UNESCO. (2024). *Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación*. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>
- Veloz-Segura, V., Veloz-Segura, E., & Veloz-Segura, J. (2023). *Recursos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje*. *Polo del conocimiento*. <https://doi.org/DOI: 10.23857/pc.v8i8>





Vizcaíno Zúñiga, P., Cedeño Cedeño, R., & Maldonado Palacios, I. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

Vygotski, L. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=RxjjUefze_oC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false





ANEXOS

Anexo 1: Prueba pedagógica a los estudiantes para diagnosticar el estado de la comprensión lectora.

Esta prueba fue aplicada en dos momentos diferentes a los estudiantes para evidenciar posibles avances en las habilidades de comprensión lectora.

TEST DE COMPRENSIÓN LECTORA

Datos del participante:

Nombre: _____ Grado: _____

Edad: _____

Objetivo: La presente actividad tiene como fin realizar un diagnóstico sobre tu habilidad de **comprensión lectora**, por favor, lee atentamente el texto siguiente, y, responde las preguntas que se plantean, tienes la opción de dejar en blanco los espacios, **esta actividad no es calificada, ni significará algún problema en tu aprovechamiento**, pero, permitirá analizar el desarrollo de tus habilidades individuales.

Lectura propuesta:

El caballo de Troya

Había una vez, una ciudad en la costa de Turquía llamada Troya. Estaba ubicada al otro lado del mar Egeo, frente a la ciudad griega de Esparta. Una ciudad que habían intentado conquistar una y otra vez sin éxito.

Un buen día, el rey de Esparta, Menelao, supo que su esposa, la bella, había huido a Troya con Paris, un Heleno príncipe troyano.

Menelao, lleno de ira ante aquella afrenta, intentó recuperarla uniendo su ejército al de otras ciudades





griegas. Miles de soldados se unieron a Esparta y partieron en sus barcos hacia Troya llenando el mar de cientos de naves.

La ciudad de Troya, hasta el momento inexpugnable estaba protegida por un alto muro construido alrededor de la ciudad. Esta enorme y altísima muralla, les dio a los ciudadanos troyanos un lugar relativamente seguro donde vivir, y a los soldados, una estupenda posición desde la que disparar flechas a sus enemigos sin ser alcanzados.

Para el momento en el que el rey de Esparta quiso recuperar a su esposa Helena, los griegos habían estado tratando de derribar el muro de Troya durante unos diez años. Los griegos no pudieron encontrar una manera de entrar, pero los troyanos no parecían capaces de alejar a los griegos.

La empresa de entrar en Troya parecía imposible, hasta que Ulises, un famoso general griego, ideó un ingenioso truco. En aquella época era costumbre dejar una ofrenda de paz para admitir la derrota. Y Ulises, sugirió a los griegos, que construyeran un enorme, pesado y hermoso caballo de madera y lo dejaran en las puertas de Troya. Para entonces, el ejército griego fingiría irse, como si se dirigieran a casa.

Pero aquello sería un truco, el caballo estaría hueco por dentro y treinta hombres se esconderían en su interior para poder penetrar en Troya y desde ahí poder abrir las puertas de la ciudad.

Los mejores artistas griegos se dedicaban a tallar el caballo gigante de madera, añadiendo gran detalle y cuidado. Cuando terminaron, dejaron el caballo frente a las puertas de Troya y los guerreros griegos fingieron alejarse.

Los troyanos salieron a aplaudir al ver la derrota de su rival, procedieron a abrir las puertas de la ciudad y arrastraron el pesado caballo hacia el mismo corazón de Troya.

Esa noche, mientras los troyanos dormían, los hombres escondidos dentro del caballo de madera salieron y abrieron las puertas. El ejército griego que esperaba entró en Troya. Y, aquella misma noche, Troya cayó ante el ejército griego.

1. ¿Cuál es el tema principal del texto?

2. ¿Qué eventos importantes suceden en la historia?

3. ¿Cómo termina la historia?





4. ¿Qué motivaciones tienen los espartanos para actuar de la manera en que lo hacen?

5. ¿Qué información no se menciona explícitamente sobre el interior del caballo de madera, pero puedes inferir a partir del contexto?

6. ¿Estás de acuerdo con las acciones de los personajes? ¿Por qué o por qué no?

7. ¿Cómo podrías resumir el texto en una frase o párrafo breve?





Anexo 2: Encuesta a padres de familia.

La lectura en mi casa

La presente encuesta dirigida a los padres de familia del 8° Año EGB de la "Unidad Educativa Particular "Amazonas", busca entender la realidad sobre la importancia de la lectura en los hogares. Escoja la opción que mejor se ajuste a sus costumbres o actividades diarias, esta información será utilizada exclusivamente para fines investigativos y no influye en el rendimiento académico de sus representados.

1. Practica usted la lectura en casa

Elija una opción.

- Rara vez al mes
- Al menos 3 días a la semana
- Todos los días

2. Promueve usted la lectura en casa a su representado

Elija una opción.

- Rara vez al mes
- Al menos 3 días a la semana
- Todos los días

3. Han compartido alguna lectura o cuento juntos, y luego, analizado los contenidos

Elija una opción.

- Si
- Tal vez
- No

4. Hace cuanto tiempo leyó usted su último libro completo (si no lo ha hecho, seleccione la opción "nunca") *Elija una opción*





- Nunca
- Hace 5 años o más
- Entre 1 y 5 años
- Menos de 6 meses.

5. Hace cuanto tiempo su representado leyó su último libro completo - que no sea propuesto desde la escuela (si no lo ha hecho, seleccione la opción "nunca") *Elija una opción.*

- Nunca
- Hace 5 años o más
- Entre 1 y 5 años
- Menos de 6 meses.





Anexo 3: Guía de observación a clases de Lengua y Literatura.

Objetivo: Identificar las causas que han generado limitaciones en el desarrollo de la habilidad de comprensión lectora.

Datos generales:

- Lugar
- Hora
- Fecha

Ficha de observación (lista de cotejo)

Indicadores	Si cumple	No cumple	Detalles de la observación
El estudiante es el protagonista en el PEA.			
Estrategias de enseñanza que emplea el docente para practicar la lectura en el aula se orientan a mejorar la habilidad de comprensión lectora.			
Se realizan actividades que facilitan la construcción del conocimiento por los estudiantes.			
Se trabaja correctamente la motivación de los estudiantes durante el desarrollo de la clase			
Se emplea estrategias metodológicas para orientar a los estudiantes para realizar prácticas de lectura fuera del horario de clases			
Los estudiantes participan activamente de las actividades propuestas por el docente			
El aula cuenta con acceso a recursos didácticos digitales que beneficien la adquisición de competencias digitales			
Se incorporan actividades tipo evaluación para medir la concreción del conocimiento.			





Anexo 4: Entrevista a docentes de Lengua y Literatura.

Objetivo: Identificar las causas que inciden en el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora.

Datos generales:

- Años de experiencia
- Fecha

Estimado compañero, la presente entrevista es parte de una investigación que aborda el tema de la comprensión lectora en los estudiantes de básica superior, se busca entender desde la perspectiva del docente posibles factores que inciden en su desarrollo o las problemáticas que se observan en este tema, responda las preguntas con total sinceridad, los datos e información que brinde se utilizarán de forma responsable exclusivamente para el proceso investigativo.

Cuestionario:

1. ¿Cómo usted integra a los estudiantes en sus clases de Lengua y Literatura?
2. ¿Qué estrategias de enseñanza usted aplica para desarrollar las habilidades de comprensión lectora?
3. ¿Qué recursos didácticos digitales usted utiliza en clase para promover la práctica de la lectura?
4. ¿Considera usted que los recursos que utiliza para mejorar las habilidades de comprensión lectora en sus estudiantes son efectivos? ¿Por qué?
5. ¿Qué características considera usted que debe tener una propuesta aplicable en su aula, con las que se puede ayudar a sus estudiantes para mejorar las habilidades de comprensión lectora?





Anexo 6: Consulta a expertos

Objetivo de la entrevista: Obtener una validación desde el punto de vista técnico de la propuesta “Mi avatar lee” que plantea una el uso de la herramienta Second Life para fortalecer las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa Particular Amazonas.

Datos generales

Años de experiencia:

Institución Educativa/ empresa:

Comente basado en su experiencia:

1. ¿El detalle que se explica en el documento es suficiente para que cualquier usuario pueda instalar y utilizar la plataforma Second Life?
2. ¿Considera usted que los entornos de realidad virtual pueden ser utilizados de forma eficiente en el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación formal?
3. ¿Qué consideraciones prácticas en temas de seguridad se debe tomar en cuenta por parte de los padres de familia y docentes mientras los estudiantes usan una plataforma como Second Life?





Anexo 7 Consulta a docentes del Lengua y Literatura

Objetivo de la entrevista: Obtener una validación desde el punto de vista docente de la propuesta “Mi avatar lee” que plantea una el uso de la herramienta Second Life para actividades pedagógicas fortalecer las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa Particular Amazonas.

Datos generales

Años de experiencia:

Institución Educativa:

Comente basado en su experiencia:

1. ¿El detalle que se explica en el documento es suficiente para que usted pueda instalar y utilizar la plataforma Second Life para realizar alguna actividad pedagógica?
2. ¿Considera usted que los entornos de realidad virtual pueden ser utilizados de forma eficiente en el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación formal?
3. ¿Considera usted que las actividades pedagógicas propuestas pueden aplicarse en diferentes contextos de otras materias para mejorar alguna debilidad observable en los estudiantes?

Indicaciones para la calificación: Puntuación del 1 al 10 (en la que 1 es el más bajo y 10 la calificación más alta).

Indicador	Calificación
Aplicabilidad de la propuesta	
Trabaja los niveles de comprensión lectora	
Uso eficiente de los recursos tecnológicos	





TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN

(Permite dejar constancia de los miembros del tribunal)

Nombre y Apellidos
Presidente

Nombre y Apellidos
Secretario(a)

Nombre y Apellidos
Profesor(a) tutor(a)
Del Proyecto de Titulación

