

**Estrategias didácticas sustentadas en herramientas digitales
para fortalecer el hábito lector en educación básica media**

**Teaching strategies supported by digital tools to
strengthen the reading habit in basic secondary education**

Monica Sandra Peralta-Peralta ¹
Universidad Indoamerica - Ecuador
mperalta@ueee.edu.ec

doi.org/10.33386/593dp.2024.6.2762

V9-N6 (nov-dic) 2024, pp 996-1009 | Recibido: 01 de septiembre del 2024 - Aceptado: 17 de octubre del 2024 (2 ronda rev.)

¹ ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-3103-2373>

Peralta-Peralta, M., (2024). Estrategias didácticas sustentadas en herramientas digitales para fortalecer el hábito lector en educación básica media. 593 Digital Publisher CEIT, 9(6), 996-1009, <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.6.2762>

Descargar para Mendeley y Zotero

RESUMEN

El objetivo del presente trabajo fue proponer Estrategias didácticas sustentadas en herramientas digitales para fortalecer el hábito lector en los estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa Esperanza Eterna, Provincia de Pastaza, parroquia Puyo, sector la primavera, durante el año lectivo 2023-2024. En lo Metodológico, se circunscribió a una investigación cuantitativa, tipo descriptiva, donde se aplicó como técnica para recabar datos a la encuesta y como instrumento una escala de Likert a la muestra intencional de 31 niños de la institución. Los resultados dan cuenta de la necesidad de hacer la propuesta, dado que muchos de los estudiantes prefieren realizar las actividades con la ayuda de un dispositivo electrónico que tenga instalada alguna plataforma virtual, por lo que al jugar también leen y en consecuencia aprenden, fortaleciendo su hábito lector. Se concluyó que las herramientas digitales para el fomento y fortalecimiento del hábito lector en los niños son muy importantes, en virtud de que, a través de ella, se demuestra el interés que los estudiantes apuestan para empezar un hábito, en este caso el de la lectura.

Palabras claves: estrategias didácticas, herramientas digitales, hábito lector, educación básica media.

ABSTRACT

The objective of this work was to propose teaching strategies supported by digital tools to strengthen the reading habit in Basic Secondary students of the Esperanza Eterna Educational Unit, Province of Pastaza, Puyo parish, La Primavera sector, during the 2023-2024 school year. Methodologically, it was limited to a quantitative, descriptive research, where a Likert scale was applied as a technique to collect data to the survey and as an instrument to the intentional sample of 31 children from the institution. The results show the need to make the proposal, given that many of the students prefer to carry out the activities with the help of an electronic device that has some virtual platform installed, so when they play, they also read and consequently learn, strengthening their reading habit. It was concluded that digital tools for promoting and strengthening the reading habit in children are very important, since through them, the interest that students bet on starting a habit, in this case that of reading, is demonstrated.

Keywords: teaching strategies, digital tools, reading habit, basic secondary education.

Introducción

Hoy en día, la innovación tecnológica en los procesos educativos contribuye de manera directa y positiva en la enseñanza y el aprendizaje de los niños, cuyos beneficios se obtienen a través de la utilización de plataformas virtuales dinámicas y creativas. Al respecto, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, (UNESCO, 2015), menciona que la aplicación de este tipo de estrategias se encuentra en la sub-línea de aprendizaje puesto que, ante situaciones emergentes, se demanda facilitar tecnologías libres y de código abierto que estén a disposición del estudiante.

Asimismo, la UNESCO (2019), refiere que la educación ha sufrido varios cambios que se han producido por la implementación de nuevas tecnologías, mismos que han abierto las posibilidades del aprendizaje a otros procesos, lo que enfoca una vez más al quehacer educativo centrado en el educando, y en la potencialización de competencias que les faciliten la integración social, para llegar a ser personas que construyen su conocimiento a partir de sus experiencias propias.

Como resultado de ello, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), han ganado un papel importante en los procesos de enseñanza - aprendizaje, debido a que mediante diferentes dispositivos electrónicos los docentes se ayudan para mejorar su accionar en el ámbito de impartir conocimientos; esto ocurre, dado que en los currículos de enseñanza el empleo de herramientas tecnológicas es indispensable en los centros educativos. (Castillo, 2020).

Al respecto, Cueva, et al. (2020), señalan que la demanda en el uso de las tecnologías de las TIC se da por el acelerado desarrollo y evolución de la ciencia misma que se sustenta en el deseo del saber, dominar, conocer y buscar resultados idóneos en los diferentes procesos productivos del ser humano a lo largo de la historia. Sin embargo, existen aún debilidades en su utilización desde el punto de vista docente, en asunción del rol fundamental que desempeñan

al tener que capacitarse en el manejo de estas aplicaciones tecnológicas y con ello impartir cátedra en el aula escolar; de esta forma, estará en la capacidad de diseñar nuevos métodos para la enseñanza a través de la innovación, tornándolo así más atractivo para llamar la atención del estudiantado.

De lo anterior, se desprende que en los procesos de enseñanza- aprendizaje, los docentes mantienen diversos desafíos para lograr su objetivo educacional en la educación básica, que es cuando más trabajo y esfuerzo se requiere, ya que en la etapa de seis a diez años de edad es cuando los niños se empiezan a familiarizar con las vocales y el alfabeto completo en sí. Dichos procesos, se organizan y transmiten a través de los discursos orales y escritos, por lo que leer y escribir se convierte en herramientas principales para la formación académica de los estudiantes. No obstante, la lectura no se encierra solo dentro del contexto educativo, sino que también va más allá, en la vida diaria, lo que la constituye en una práctica social tan habitual como leer el periódico, un instructivo, una receta, el correo electrónico, las redes sociales, libros y revistas en formato impreso o electrónico, entre otros.

Dentro de ese marco de acción, debe destacarse que, en la actualidad, existe una potente conexión a internet, lo cual le facilita a una persona el acceso a textos que sean útiles, tanto en el ámbito educativo, laboral o personal. A pesar de ello, en muchas de las bibliotecas físicas no se tiene esta facilidad y esto puede ser causante de un gran vacío de información, lo cual dificulta los esfuerzos por ampliar los conocimientos e incide en la tendencia a convertirse en el motivo principal para que exista en el país poco interés por la lectura, dado que el 26,5% de los ecuatorianos no le dedica tiempo a esa actividad, según el Instituto Nacional de Estadística y Censo (INEC, 2012).

En cuanto al entorno educativo, Gudiño (2023), identificó que los estudiantes tenían falta de interés hacia esta actividad de índole académico, haciendo énfasis en el hecho de que existen ciertos condicionantes habituales que la hacen rechazarla, por lo que prefieren

realizarla a través del juego, el internet o incluso la televisión, lo que evidencia que los métodos tradicionales les llama poco la atención y que es necesario utilizar herramientas digitales para dinamizarla.

De allí, que se precisen estrategias didácticas que conlleven a transformar esta realidad en las aulas, para estructurar la enseñanza partiendo desde un punto de arranque donde se inicie el contenido de información curricular para ser desarrollado de manera secuencial hasta llegar al aprendizaje que se busca obtener, dándole cierre con un repaso de lo aprendido sobre el tema impartido, de acuerdo a lo que plantea Orellana (2017).

Ahora bien, la tarea de enseñar es una profesión con fines eminentemente sociales, por ser la que ofrece mayores y mejores oportunidades de beneficiar a los otros, por lo cual el enseñar implica una gran responsabilidad a la vez que reviste una gran importancia, en virtud de que la educación juega un papel fundamental en la producción y la dirección del cambio en este momento; y, en ese sentido la educación ha progresado, logrando así que las referencias didácticas se hayan modernizado.

Conforme a lo mencionado, se evidencia que el proceso de enseñanza - aprendizaje cada día se va optimizando en fondo y forma, con el objetivo de mejorar académicamente al estudiantado, por resta razón el uso de herramientas tecnológicas facilita la interacción docente y estudiante logrando mejores resultados, tal y como lo expresan Romo, et al. (2023), quienes exteriorizan que la colaboración entre estudiantes y docentes se fortalece, al posibilitar el intercambio de ideas como un acto de comunicación directo en tiempo real, lo cual permite la retroalimentación de forma inmediata, y eso conlleva a la adaptación de materiales y recursos para personalizar el proceso educativo.

Lo antedicho, se configura como una opción para mejorar la intención por la lectura, siendo pieza clave para el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de educación básica media, de modo que la

utilización de herramientas digitales para el fortalecimiento del hábito lector es pertinente. Su utilización representa un avance trascendental en los métodos educativos, lo cual quiere decir que el enfoque tradicional del profesor ayudado de una pizarra no es el único recurso que se puede utilizar en la praxis pedagógica y en ese aspecto es importante ampliar los escenarios, donde la red de internet puede ser efectiva para que los estudiantes puedan tener un mejor aprendizaje realizando acciones que les gusta, lo cual se conoce como aula invertida, según Ramos (2021).

Derivado de todo lo señalado, se plantea como objetivo del presente estudio el proponer estrategias didácticas sustentadas en herramientas digitales para fortalecer el hábito lector en los estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa Esperanza Eterna, Provincia de Pastaza, parroquia Puyo, sector la primavera, durante el año lectivo 2023-2024. Para ello, se utilizaron tres herramientas tecnológicas de importante valor que contribuyen en el desarrollo de actividades que facilitaron los procesos de enseñanza aprendizaje a través de plataformas de uso gratuito en el internet. Estos entornos virtuales permiten la creación de diversos tipos de acciones interactivas que facilitan la práctica y el refuerzo de la habilidad lectora en los niños.

Material y métodos

La presente investigación, se aboca al enfoque cuantitativo, cuyo fundamento es reflejar la realidad de los fenómenos sociales de forma cuantificada y sin alterar los valores obtenidos; es decir que busca indagar en los problemas de forma objetiva sistemática y organizada, siguiendo un proceso riguroso mediante recopilación de datos donde se pueda asegurar la confiabilidad de los mismos. (Calizaya, et al., 2020).

A su vez, el trabajo se decanta por ser meramente descriptivo, al identificar los factores que se encuentran en el entorno de las variables de interés, previa observación del fenómeno en estudio como un acto esencial que oriente su campo de acción, a fin de dimensionar los factores de caracterización que lo componen

mientras se interactúa con el contexto sin intervenir o modificarlo. (Ochoa y Yunkor, 2021).

El método utilizado fue el inductivo-deductivo, en el cual el investigador se permite en primer lugar observar el fenómeno de manera general para conocer sus características a través de la realidad estudiada; y, seguidamente determinar la generación de propuestas que se deriven de ella a través de los resultados que le son atribuidos y que conllevan a plantear las conclusiones del mismo. (Abreu, 2015).

La recolección de datos se hizo posible a través de la técnica de la encuesta, utilizando para ello un cuestionario tipo Likert, dirigido a los 31 niños que estudian en el quinto año de la Escuela General Básica de la Unidad Educativa Esperanza Eterna, por lo que, la muestra seleccionada es intencional. Sobre el análisis de los datos, éste se hizo con métodos de estadística descriptiva.

Resultados

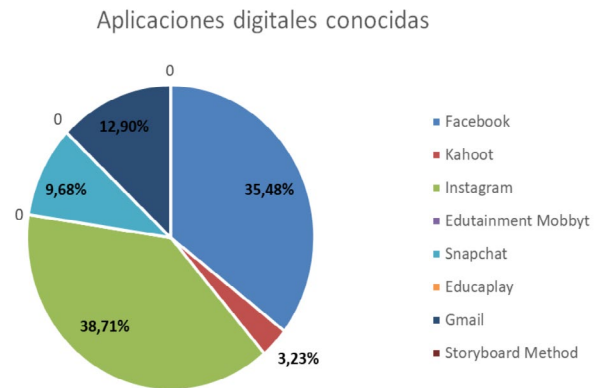
Tabla 1

Elija cuál de las siguientes aplicaciones digitales conoce usted

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Facebook	11	35.48 %
Kahoot	1	3.23 %
Instagram	12	38.71 %
Edutainment Mobbyt	0	0
Snapchat	3	9.68 %
Educaplay	0	0
Gmail	4	12.90 %
Storyboard Method	0	0
Total	31	100 %

Nota. La tabla 1 se construyó a partir de la aplicación de la encuesta realizada a los niños del quinto año de Educación General Básica, pertenecientes a la Unidad Educativa Esperanza Eterna.

Figura 1
Aplicaciones digitales conocidas



Nota. El gráfico 1 corresponde a la pregunta 1 que hace referencia la elección de las aplicaciones digitales conocidas por los niños

Para esta pregunta se consideraron varias respuestas por cada participante, donde el 38.71% conoce la aplicación Instagram, el 35.48% a Facebook, el 12.90% a Gmail, el 9.68% a Snapchat y el 3.23% a Kahoot.

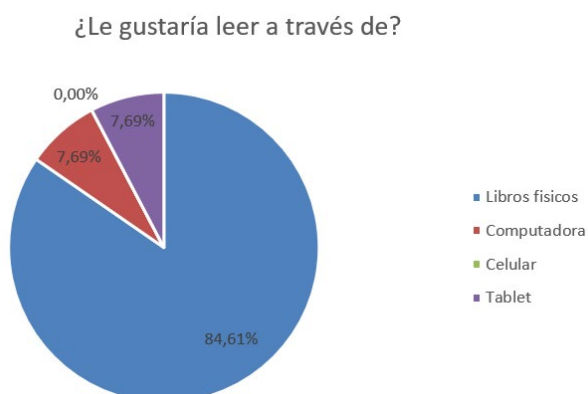
Tabla 2

¿Le gustaría leer a través de?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Libros físicos	11	84.61 %
Computadora	1	7.69 %
Celular	0	%
Tablet	1	7.69 %
Total	13	100 %

La tabla 2 se construyó a partir de la aplicación de la encuesta realizada a los niños del quinto año de Educación General Básica, pertenecientes a la Unidad Educativa Esperanza Eterna.

Figura 2
Gusto por la lectura a través de libros, computadora, celular y tablet



El gráfico 2 corresponde a la pregunta 2 que hace referencia al gusto por la lectura mediante libros, computadora, celular o Tablet.

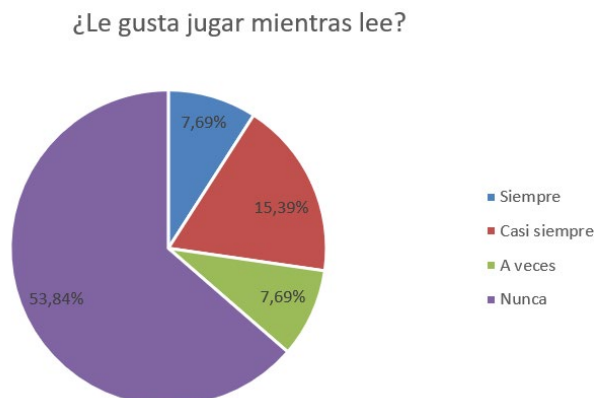
Se demuestra en este gráfico, que el 84.61% de los niños, manifiesta que les gustaría leer a través de libros físicos, mientras que el 7.69% mediante de una computadora, el 7.69 por medio de una Tablet y ninguno por el celular.

Tabla 3
¿Le gusta jugar mientras lee?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	7.69 %
Casi siempre	2	15.39 %
A veces	1	7.69 %
Nunca	7	53.84 %
Total	13	100 %

Nota. La tabla 3 se construyó a partir de la aplicación de la encuesta realizada a los niños del quinto año de Educación General Básica, pertenecientes a la Unidad Educativa Esperanza Eterna.

Figura 3
Le gusta jugar mientras lee



El gráfico 3 corresponde a la pregunta 3 que hace referencia al gusto de jugar mientras lee.

En este gráfico que precede, el 53.84% de los encuestado respondió que nunca le gusta jugar mientras lee; sin embargo, el 15.39% expresó que casi siempre le gusta jugar al leer, mientras que el 7.69% mencionó que a veces lo hace y el 7.69, opinó que siempre lo acostumbra.

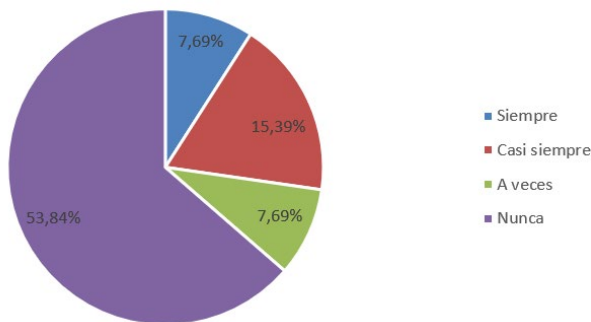
Tabla 4.
¿Qué temas le gusta leer?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Historia	3	17.65 %
Juegos	3	17.65 %
Turismo	1	5.89 %
Deportes	2	11.74 %
Cocina	5	29.41 %
Dibujos animados	1	5.89 %
Cuentos y poseía	2	11.74 %
Total	17	100 %

Nota. La tabla 4 se construyó a partir de la aplicación de la encuesta realizada a los niños del quinto año de Educación General Básica, pertenecientes a la Unidad Educativa Esperanza Eterna.

Figura 4
Temas de interés para leer

¿Le gusta jugar mientras lee?



El gráfico 4 corresponde a la pregunta 4 que hace referencia a los temas de interés para leer.

El 29.41% de los encuestados, manifiestan que el mejor tema de interés para leer son artículos sobre cocina, el 17.65% sobre historia y juegos, el 11.74% artículos sobre deportes, cuentos y poesía y el 5.89% sobre turismo y dibujos animados.

Discusión

El resultado obtenido en la pregunta 1, relacionada con las aplicaciones digitales que el encuestado conoce, demostró que los niños y niñas tienen un amplio conocimiento sobre los softwares vinculados a las redes sociales y muy poco a los o programas de índole educativo. En ese sentido, como menciona Rodríguez, et al. (2022), la implementación de las tecnologías de la información a través de herramientas digitales, despierta el interés y la motivación de los estudiantes para realizar prácticas educativas y, por ende, crear un hábito en la lectura. De esta forma, el nivel de entendimiento lector traerá consigo mejoría en su aprendizaje.

Las respuestas de la pregunta 2, con respecto al gusto por leer a través de libros, computadoras, celular o Tablet, evidencia un deseo por aprender a través de estos medios. De esta forma, se tiene altas expectativas por fomentar el hábito lector con la ayuda de herramientas tecnológicas como apoyo importante para lograr una formación creativa, crítica y científica, que

permitan al estudiante situarse entre su propio entorno y aprender de mejor manera, a juicio de Castañedo (2021).

Sobre la pregunta que indaga si al niño le gusta jugar mientras lee, se indica que, al momento de realizar lecturas éstos prestan atención a lo que hacen sin cometer distracciones, por lo que el realizar actividades lúdicas conlleva una acción positiva para el aprendizaje de los infantes; es por ello que, la utilización equipos electrónicos puede contribuir con el aprendizaje de los menores. De esta forma, se pueden agregar las herramientas digitales, lo cual revela que la estrategia didáctica diseñada con ellas contribuye a la mejora del proceso de lectura. Esta perspectiva coincide con la de Monroy, et al. (2018), quienes aseveran que la intervención del software para fortalecer el proceso de lectoescritura, denominado Leo con Grin, generó un impacto positivo en los estudiantes.

Por otra parte, en las respuestas de la pregunta cuatro se manifestó que los temas para leer por los cuales se interesan los encuestados son diversos, en el que los juegos alcanzaron un porcentaje de más de 17 puntos. De cualquier manera, independientemente del tópico temático, Laguna (2023), considera que expresión escrita es la base esencial para el desarrollo de destrezas por competencias, por lo tanto, el adquirir conocimientos a través de textos que incluyan actividades prácticas contribuyen al desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje eficazmente.

Propuesta

Título

Estrategias didácticas sustentadas en herramientas digitales como Edutainment Mobbyt, Educaplay y Storyboard para el fortalecimiento del hábito lector en los estudiantes de Básica Media.

Objetivo

Diseñar un entorno virtual a través de las plataformas Edutainment Mobbyt, Educaplay y Storyboard cuyo contenido académico

contribuya a la mejora del hábito lector de los niños de quinto año de educación básica media.

Sustentación teórica

Entorno virtual

En palabras de Aguilar y Otuyemi (2020), es un espacio informático que se asocia a una aplicación de software bajo una red de internet, caracterizada por facilitar el intercambio de información, la colaboración y la interactividad entre las personas aunque ésta se encuentre a una distancia remota, la flexibilidad gracias a que la interacción puede ser asincrónica, así como la ubicuidad, estandarización y la escalabilidad, lo cual optimiza la comunicación, beneficiando en sus usuarios en el desarrollo de sus habilidades interpersonales y profesionales.

Al hacer referencia al aprendizaje, castellanos y Castro (2015), sugieren que los entornos virtuales se sostienen a través de la aplicabilidad de la tecnología, incorporadas al proceso educativo debido a la accesibilidad que brinda, por lo que se considera un gran aporte que coadyuva a la calidad educativa, ofreciendo una diversidad de materiales y recursos que representan un mecanismo de motivación tanto para el docente al ejecutar los modelos pedagógicos como para el estudiante, dado que hace que el aprendizaje sea más dinámico.

Para Morales, et al., (2020), éstos constituyen espacios que el contexto educativo muy bien puede utilizar, en los cuales se incluye el uso de las herramientas TIC mientras se ejecuta el proceso de enseñanza y aprendizaje, al acceder al uso de recursos didácticos en cualquiera de las unidades curriculares que se imparten, mediante los cuales interactúa el profesorado y el estudiantado.

Educaplay

Educaplay es otra de las herramientas que hoy en día los docentes utilizan para el fomento de la enseñanza hacia el estudiantado. Esta plataforma colaborativa, está netamente ligada al ámbito tecnológico, mismo que genera cambios en la transformación de entornos

virtuales que permiten a los estudiantes obtener ideas innovadoras de manera significativa al momento de aprender.

Educaplay es una herramienta digital que colabora a que el estudiante, sienta una motivación por aprender a través de la creatividad y reflexión de los diferentes contenidos que puedan ser emitidos por parte del docente con el fin de llegar a captar una mejor cercanía con el “querer conocer algo más” por parte de los estudiantes. Es por ello, que Educaplay es considerado un recurso que permite diseñar innumerables actividades que contribuyen a una mejor interacción. (Jurado, 2022).

Edutainment Mobbly

Esta herramienta digital nace con el fin de realizar actividades de carácter didáctico con el uso de las TIC, por lo que favorece la motivación hacia los estudiantes para aprender nuevos prospectos de forma atractiva a través del internet; de esta forma, se incentiva y mejora la competencia lectora de los educandos con el fin de fortalecer las diferentes destrezas que cada uno de ellos tienen. (Rodríguez, et al., 2021), lo cual permite desarrollar diversos tipos de recursos educativos en los estudiantes bajo la ayuda y acompañamiento de los docentes, donde la creación y participación en juegos sencillos que involucren al aprendizaje de forma directa y de manera sencilla.

Por tal razón, la herramienta digital *Edutainment Mobbly* es sin duda una de las que contribuyen a forjar el hábito de la lectura en los niños una vez que se asuma no solamente una responsabilidad sino también una necesidad por aprender cosas nuevas, lo cual se constituye en un reto para los educadores. Esta aplicación al ser un portal de videojuegos educativos en línea, puede llegar a mejorar la interacción docente-estudiante.

Storyboard Method

El Software denominado Storyboard Method, es utilizado para la realización de historias con movimiento (videos) o comics,

se considera como eficiente para el entorno educativo, gracias a que se pueden enmarcar diferentes contextos desde una forma básica de utilización hasta una más compleja de acuerdo al grado de aprendizaje del alumno, de esta forma se consolida el aprendizaje con el entretenimiento (Moreno y Muñoz, 2020).

Ha sido creada con el fin de reinventar cualquier tipo de presentaciones comunes elaboradas en un ordenador y transformarlas en historias tipo *comic*, esta tendrá un principio y un fin donde se puede realizar también en modo video contenido; es decir, permitirá al lector observar secuencialmente una narración previamente escrita, con lo cual se activan las partes visuales y verbales del cerebro haciendo al usuario participe de esta acción (Charreau y Jhonson, 2019). Adicionalmente, esta herramienta digital, permite al docente consolidar ideas con el fin de llegar de mejor manera al estudiante y con ello trabajar de una manera en la cual, los resultados puedan ser medibles contribuyendo así a la estructura de los procesos en el hábito lector, de esta forma se amplían los conocimientos de los estudiantes.

Justificación

Es importante manifestar que la digitalización en los nuevos procesos de enseñanza aprendizaje varían de manera constante y positiva, puesto que diversas herramientas digitales pueden ser utilizadas con el fin de incentivar en los educandos el deseo por aprender y entender de mejor manera. La innovación digital es considerada importante, ya que estas tecnologías se han convertido en una necesidad social para garantizar la educación como un derecho humano básico, especialmente en un mundo que debe hacer frente a crisis y conflictos cada vez más frecuentes. Durante la pandemia de COVID-19, los países que no contaban con una infraestructura de TIC suficiente ni con sistemas de aprendizaje digital adecuados sufrieron las mayores interrupciones educativas y retrocesos en el aprendizaje

Al elaborar una estrategia didáctica sustentada en herramientas digitales dirigida al

fortalecimiento del hábito lector en los estudiantes de básica media, el alcance aplicativo cumple con lo considerado en esta acción, puesto que se prevé generar conocimientos a través del uso de estos métodos de enseñanza aprendizaje. Por lo tanto, la utilización de Edutainment Mobbyt, Educaplay y Storyboard, permiten al docente desarrollar actividades académicas creativas con el fin de fortalecer el hábito lector de los niños y niñas del quinto grado de educación básica media, se prevé que los resultados se evidencien directamente en todas las asignaturas en las cuales son participes

Viabilidad de la propuesta

Dentro de la viabilidad social de esta propuesta, se menciona que la Unidad Educativa Esperanza Eterna es una institución de carácter privado con bases cristianas, que practica valores morales y éticos con todos los estudiantes y el personal docente y de servicio, por tanto esta propuesta que es aplicable, dado que los beneficiarios directos son los estudiantes al fomentar un hábito lector que beneficiará en los grados superiores con los diferentes temas de estudio dado que el objetivo es sentar bases académicas para un mejor manejo en el tema educativo.

Como viabilidad institucional, se menciona que la Unidad Educativa Esperanza Eterna cuenta con equipos tecnológicos, material lúdico y didáctico, así como aulas de clases totalmente equipadas con herramientas tecnológicas y digitales para el uso y aprovechamiento institucional de cada uno de sus estudiantes. Se debe mencionar, que esta institución cuenta con los avales necesarios del Ministerio de Educación para su funcionamiento por tanto la viabilidad jurídica es importante para el desarrollo educativo.

Por otro lado, la institución se estructura de la siguiente manera, la junta educativa, el rectorado, el vice rectorado, una secretaria, el DECE, una inspección general, una coordinación de niveles de estudio, el cuerpo docente compuesto por 28 profesores de los cuales 7 son varones y 21 son mujeres, personal de apoyo y

servicio, guardianía, a nivel tecnológico, cuenta con un equipo experto en temas de manejo de herramientas digitales para la diagramación de entornos virtuales como aulas educativas y/o plataformas escolares, esto en lo referente a la viabilidad técnica. Como viabilidad económica, se menciona que para esta propuesta no se necesitaran recursos económicos extra, pues la institución cuenta con los implementos necesarios para la puesta en marcha.

Secuencias de la estrategia

Para el inicio se busca laborar una estrategia didáctica a partir de la utilización de herramientas digitales en la aplicación *Eduainment Mobbyt*, *Educaplay* y *Storyboard* para el fortalecimiento del hábito lector de los niños de quinto año; y, con base a juegos académicos desarrollar actividades acordes a los niveles de aprendizaje, cuyo nivel de afianzamiento y utilización se ejecutará mediante las aplicaciones móviles y a través de dispositivos electrónicos.

Durante el desarrollo, se busca difundir las diferentes actividades que se realizan en las plataformas digitales de uso gratuito, en la elaboración de actividades prácticas en las plataformas; juegos, videos cortos, completar frases, entre otros. Para la consecución de metas y objetivos, se pondrán calificaciones obtenidas en las actividades.

En el cierre se evalúan los conocimientos adquiridos a través de prácticas concatenadas realizadas directamente en las diferentes plataformas educativas, a efectos de conseguir los objetivos de cada una de las actividades ofrecidas en las diferentes plataformas educativas, con el fin de lograr las metas y objetivos, momento en el cual, se deberán calificar.

Objetivos de aprendizaje

Crear un ambiente de confianza y seguridad para que los estudiantes puedan expresar emociones y vivencias de su vida cotidiana de cara a los objetivos que se esperan en este nuevo año lectivo; y, con ello

mejorar los aprendizajes adquiridos a través del refuerzo académico, que a su vez posibilite el fortalecimiento de destrezas, con la intención de registrar cualitativa y cuantitativamente el logro de los aprendizajes y los avances de su desarrollo integral.

Actividades establecidas

Para la narración de anécdotas, se utiliza a la plataforma de *Educapaly*, en la cual se parte de las destrezas con criterio de desempeño el estudiante debe participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural, por lo que se le gira la instrucción para que observe el siguiente video y reflexione al respecto; <https://www.youtube.com/watch?v=pQhrxCMOvx8>. Una vez hecho esto, debe responder las siguientes preguntas: ¿De qué manera se representa la creatividad en el video juego? ¿Qué relación hay entre la creatividad y la imaginación? Seguidamente, deberá compartir con los compañeros algunos ejemplos de trabajos creativos que has realizado.

Asimismo al interactuar acerca de los videojuegos por medio del juego de palabras en la herramienta digital de *Educa play* en el *Link*: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7590474-juegos-virtuales.html>, debe leer el texto de la página 44 del libro de estudio de lengua y literatura para luego subrayar lo más importante, conversar sobre la lectura, remachar las palabras desconocidas, formular preguntas para que puedan responder cada compañero, y definir ¿Qué son los videojuegos y finalmente realizar las actividades del texto que se encuentra en la página 45. Para ello, se utilizará texto de didáctica editorial, cuaderno, hojas, resaltador, goma, cartulinas, gráficos, tijera, computadora y proyector.

De igual forma, por medio de la herramienta *educa play* observará el párrafo y reflexionará al respecto, dirigiéndose al *Link*: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12788345-frases-positivas.html> para contestar las siguientes interrogantes: ¿Qué mensaje transmite este texto? ¿Qué intención

tiene el texto? ¿Por qué puede transmitir cultura un texto? Al terminar, deberá exponer sus comentarios y leer el texto de las páginas 46-47 del libro de estudio de lengua y literatura, subrayar lo más importante, conversar sobre la lectura, marcar las palabras desconocidas, y formular preguntas para que puedan responder cada compañero. Después, deberá definir: ¿Qué es lengua escrita? ¿Qué texto informativo? ¿Qué es texto persuasivo? ¿Qué es texto expresivo? Y, escribir sobre la finalidad de cada texto escrito, por lo que deberá copiar en el cuaderno el mapa conceptual, realizar las actividades del texto página 48-49 y formar grupos para aplicar lo aprendido en torno a los tipos de textos en la herramienta digital *educa play*.

Por su parte, para trabajar los textos expositivos, se hará uso de *Eduainment Mobbyt*, a fin de establecer las relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, comparar y contrastar fuentes, autorregular la comprensión de textos mediante el uso de estrategias cognitivas de comprensión tales como: parafrasear, releer, formular preguntas, leer selectivamente y consultar fuentes adicionales.

En primer lugar, se le ofrecen las instrucciones al estudiante para que, mediante el juego de la herramienta de Mobbyt identifique: ¿qué tipo de texto es una noticia? A través del enlace: <https://mobbyt.com/videojuego/educativo/play.php?Id=28086>. Asimismo, realizar las actividades del texto página 58-59. Para ello, se utilizará el texto de didáctica editorial, cuaderno, hojas, resaltador, goma, cartulinas, gráficos y tijera.

El estudiante debe observar la imagen y escribir correctamente las respuestas relacionadas con: ¿Qué diferencia hay entre las siguientes palabras: Ambato-Alicia- mono? ¿Qué tienen en común las palabras? ¿Por qué es importante que las palabras estén escritas correctamente en una oración? De igual forma, se les recuerda que son oraciones unimembres. Seguidamente, deberán leer el texto de las páginas 60-61 del libro de estudio de lengua y literatura para subrayar lo más importante, conversar sobre la lectura, remarcar

las palabras desconocidas y formular preguntas para que puedan responder cada compañero.

Acto seguido, se denirá: ¿Qué es el sustantivo? Al conocer las clases de sustantivos propios y comunes en el *Link: <https://mobbyt.com/videojuego/educativo/play.php?Id=41927>* determinarán las clases de artículos. Una vez culminado, responderá lo siguiente: ¿Qué es el adjetivo? -Clases de adjetivos. -Escribir ejemplos. -¿Qué es palabra aguda? ¿Qué es palabra grave? ¿Qué es palabra esdrújulas? -Conocer reglas para el uso de la tilde. -Copiar en el cuaderno de materia el contenido. -Realizará igualmente las actividades del texto página 64-65. Para lo descrito, se utilizará el texto de didáctica editorial, cuaderno, hojas, resaltador, goma, cartulinas, gráficos y tijera.

Otra de las actividades, es observar cada una de las palabras mediante un juego en la herramienta de Mobbyt en el *Link: <https://mobbyt.com/videojuego/educativo/play.php?Id=12224>* y responder: ¿Crees que el juego de palabras puede ser muy divertidas? ¿Conoces algún juego de palabras que te hacen divertir? ¿Qué piensas acerca de juego de palabras? ¿Cómo crees que ayudan a tu imaginación el juego de palabras?

Después leerá el texto de las páginas de la 66-67-68 del libro de estudio de lengua y literatura para subrayar lo más importante, se deberá conversar sobre la lectura, remarcar las palabras desconocidas, y formular preguntas para que puedan responder cada compañero. Finalmente deberá definir: ¿Qué es una adivinanza? ¿Qué son los acertijos? ¿Qué son los palíndromos? -Copiar en el cuaderno el contenido. -Escribir ejemplos.

En Story Board Indaga se indagará sobre las influencias lingüísticas y culturales que explican los dialectos del castellano en el Ecuador, así como de las características de los pueblos y nacionalidades que residen en el país y tienen otras lenguas, por lo que se brindan las orientaciones a los estudiantes para crear un comic con el tema nacionalidades indígenas de Pastaza. Luego, deberá realizar las actividades

del texto encontradas en las páginas 84-85. Se utilizará texto de didáctica editorial, cuaderno, resaltador, hojas, cartulinas, goma, gráficos, y tijera.

Al observar una imagen responderán lo siguiente: ¿Qué lenguas se hablan en Ecuador? ¿Por qué es importante conservar la diversidad lingüística del país? Exponer ideas. Asimismo, leerán el texto de la páginas 82-83 del libro de estudio de lengua y literatura, con el fin de subrayar lo más importante, conversar sobre la lectura, remachar las palabras desconocidas y formular preguntas para que puedan responder cada compañero. Por último, se hará preciso definir: ¿Qué son lenguas originarias? ¿Qué importancia tienen las lenguas originarias? Así como exponer ideas. También, deben escribir un poema en kichwa, previa investigación del significado de las palabras en kichwa: Yaku-Warmi – Tamia.

Conclusiones

A raíz de una paralización mundial de las actividades presenciales, el uso de la tecnología se volvió una actividad común e indispensable para llevar de manera correcta el proceso de enseñanza aprendizaje. Por tal razón, el desarrollo y uso de la tecnología ha sido fundamental para evidenciar un crecimiento en varios ámbitos en los cuales el ser humano se ve inmerso; y, la educación no es la excepción, por lo que, las estrategias didácticas sustentadas en varias herramientas digitales son hasta la actualidad utilizadas para mejorar procesos educativos entre ellos el hábito lector.

Por consiguiente, los sistemas educativos actuales han instaurado aspectos específicos que deben ser tomados en cuenta al momento de educar para el cumplimiento de los objetivos propuestos en el currículo; y, en ese sentido, busca incorporar un cambio de paradigma en los docentes de manera que la formación de los estudiantes se enfoque en el desarrollo de habilidades que atienden las necesidades reales que la sociedad tiene en la actualidad, de manera que responda a las nuevas ideologías, ejes y principios que se han instaurado para el desarrollo

de las competencias propias de cada nivel, a fin de establecer un cambio en la gestión del docente de manera que se enlace la organización del proceso áulico con los cognitivos y que los lleven a la puesta en práctica de lo aprendido.

Por otra parte, cabe destacar que esta propuesta de trabajo puede ser aplicada a los estudiantes de quinto año, pero muy bien podrá también adaptarse a otros niveles de educación básica, dado que como **método de enseñanza** y aprendizaje tiene el fin de inculcar en los niños el hábito de la lectura desde temprana edad, tomando en cuenta que las TIC, vienen aportando un proceso positivo en el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje, al aprovechar el interés por el estudiantado en manejar un dispositivo electrónico para distintos fines, entre los cuales debe estar la educación.

A ese tenor, en la presente investigación se trabajó con los estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Esperanza Eterna, luego de haber diseñado estrategias didácticas sustentadas en herramientas digitales como *Edutainment Mobyt*, *Educaplay* y *Storyboard*, en la cual se pudo conocer que muchos de los estudiantes prefieren realizar las actividades con la ayuda de un dispositivo electrónico, por lo que al jugar también leen y en consecuencia aprenden, fortaleciendo su hábito lector.

Finalmente, puede afirmarse, que con la investigación se analizó la importancia que tiene las herramientas digitales para el fomento y fortalecimiento del hábito lector en los niños, en virtud de que el diseño de una propuesta con estrategias y actividades didácticas tomando en cuenta las aplicaciones de *Edutainment Mobyt*, *Educaplay* y *Storyboard* demuestran el interés que los estudiantes apuestan para empezar un hábito, en este caso el de la lectura.

Referencias bibliográficas

Abreu, J. L. (2015). Análisis al Método de la Investigación analysis to the research method. Daena: International journal of good conscience, 10(1), 205-214.

- [http://www.spentamexico.org/v10-n1/A14.10\(1\)205-214.pdf](http://www.spentamexico.org/v10-n1/A14.10(1)205-214.pdf)
- Aguilar Vargas, L. R. I. y Otuymi Rondero, E. O. (2020). Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. *Tecnología, Ciencia. Revista Tecnología, Ciencia Y Educación*, (17), 57–77. <https://doi.org/10.51302/tce.2020.485>
- Calizaya-Lopez, J. M. C., Medina, R. S. B., Vilca, Y. A., Palao, B. M., Alvarez, G. I. M., & Bejarano, F. E. C. (2020). Capítulo 2: Planteamiento del problema y marco teórico en la investigación cuantitativa. *Universidad Ciencia y Tecnología*, 24(107), 88-105. DOI: 10.47460/uct.v24i107.418
- Castanedo Alonso, J. M. (2021). Aplicación del aprendizaje dialógico en el área de Educación Física: Modelo inclusivo “Retos interactivos con Responsabilidad Compartida”. Barcelona: Tesis Doctoral. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/177026>
- Castellanos Santiago, E. del R., & Castro Capitulo, J. J. (2018). Aproximación Teórica para el uso de los Entornos Virtuales en el Proceso de Aprendizaje de los Estudiantes Universitarios. *Revista Scientific*, 3(7), 99–120. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2018.3.7.5.99-120>
- Castillo Lopez, D. (2020). Las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados por maestros tutores de Educación Primaria en la Región de Murcia. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*. ISSN: 2529-9638 DOI: <https://doi.org/10.6018/riite.432061>, 1-14.
- Charreau, M., & Jhonson, J. (2019). Piensa y comunica tus ideas con The Storyboard Method. Barcelona: Conecta. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=VvCjDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA7&q=Charreau,+M.,+%26+Jhonson+,+J.,+\(2019\).+Piensa+y+comunica+tus+ideas+con+The+Storyboard+Method.+Barcelo](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=VvCjDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA7&q=Charreau,+M.,+%26+Jhonson+,+J.,+(2019).+Piensa+y+comunica+tus+ideas+con+The+Storyboard+Method.+Barcelo)
- na:+Conecta+.&ots=OLVtfmDaE7&sig=xLYsvvmL9PcSIW78ItbFqkwA4tg#v=onepage&q&f=false
- Cueva Delgado, J., García Chavez, A., & Martínez Mooína, O. A. (2020). La influencia del conectivismo para el uso de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. Año: VII Número: 2 Artículo no.:21 <http://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/>, 1 27.
- Gudiño, A. O. (2023). Factores que generan desinterés por la lectura: un estudio descriptivo. *Aula de Encuentro*, 25(2), 90-110. <https://doi.org/10.17561/ae.v25n2.7829>
- Jurado, E. L. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior* RNPS: 2418 • ISSN: 2518-2730 • No 2 • Vol 41 • mayo-agosto 2022. <http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142022000200012&script=sciabstract&tlng=pt>
- Lagua Chimborazo, M. M. (2023). Estrategia sustentada en el trabajo colaborativo para el desarrollo de la expresión escrita en estudiantes de séptimo año. *Ambato-Ecuador*.
- Monroy Vega, L. V. (2018). Incidencia del software “Leo Con Grin” en el aprendizaje de la lectoescritura del grado transición, en la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria Siachoque-Boyacá. <https://repositorio.uptc.edu.co/server/api/core/bitstreams/02ae5799-0ccc-44b4-8360-7354b7604dff/content>
- Morales Torres, M., Bárzaga Quesada, J., Morales Tamayo, Y., Cárdenas Zea, M. P., & Campos Rivero, D. S. (2021). Entornos virtuales desde la ontología de los nuevos saberes de la educación superior en tiempos de pandemia Covid-19. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 301-307.

- Moreno Filigram , Y. I., & Muñoz Rondon, D. N. (2020). Storyboard como elemento integrador para la Enseñanza del Género Lírico en Quinto de Básica Primaria del Colegio los Portales Municipio de Restrepo – Meta. Villavicencio: Trabajo como requisito para optar al título de Especialización en Investigación e Innovación Educativa. https://rraae.cedia.edu.ec/Record/UTI_60768789ecfd3234a7ba4f3aed5dcf5a
- Ochoa, J., & Yunkor, Y. (2021). El estudio descriptivo en la investigación científica. ACTA JURÍDICA PERUANA, 2(2). Recuperado a partir de <http://201.234.119.250/index.php/AJP/article/view/224>
- Orellana Guevara, C. (2017). La estrategia didáctica y su uso dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de las bibliotecas escolares. E-Ciencias de la Información, 7(1), 1-23. DOI: <https://doi.org/10.15517/eci.v7i1.27241>
- Ramos, J. (2021). Herramientas digitales para la educacion. Verlag GD Publishing Ltd. ISBN: 978 3 96931 413 5. Ramos, J. (2021). Herramientas digitales para la educacion. Verlag GD Publishing Ltd. ISBN: 978 3 96931 413 5
- República del Ecuador. Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (2012). Hábitos de lectura en Ecuador. Quito: INEC. https://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/presentacion_habitos.pdf
- Rodriguez Gomez, E., Villamil Sarmiento , M. J., & Rodriguez Castellanos , R. E. (2022). El blog digital como estretegia didactica para el fortalecimiento de la comprension lectora en los estudiantes del grado segundo de la IED Colegio Paulo VI. . Cartagena de Indias - Colombia : Tesis de estudios universitarios de maestria . <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16417>
- Rodriguez, M., Sosa, M., & Suarez , S. (2021). Desarrollar la competencia lectora en el grado tercero mediante el uso de secuencias didácticas diseñadas desde el enfoque comunicativo mediadas por recursos educativos digitales elaboradas en wix, ardora, mobbyt, kahoot en la institución educativa Gustav. Tunja: Tesis de grado. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/14770>
- Romo- Padilla, G. M., Caicedo, C. C. R., Gómez, V. G., & Cornejo, A. N. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 8(10), 313-344. DOI: 10.23857/pc.v8i10.6127
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO, 2015) UNESCO ICT Competency Framework for Teachers; 2018; ISBN 978-92-3-100285-4. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265721>