



Uleam
UNIVERSIDAD LAICA
ELOY ALFARO DE MANABÍ

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

Creada mediante Ley No. 010 Reg. Of 313 del 13 de noviembre de 1985

FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

“Presentaciones Interactivas Para El Mejoramiento De La Comprensión
Lectora”

Autor/a:

Suárez Pico Gabriel Bernardo

Docente tutor:

Lic. Castro Medranda César Iván

Manta - Manabí - Ecuador

2023



Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades
Licenciatura en Pedagogía de la Lengua y Literatura.

“Presentaciones Interactivas para el Mejoramiento de la Comprensión Lectora”

Trabajo de Integración Curricular presentado por: Suárez Pico Gabriel Bernardo
Titulación: Licenciatura Pedagogía de la Lengua y
Literatura.
Tutor: Lic. Castro Medranda César Iván, Mg.

CARTA DE APROBACIÓN DEL TUTOR

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A).	CÓDIGO: PAT-04-F-010
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 1 Página 1 de 1

CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor de la Facultad de Educación Turismo Artes y Humanidades de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido y revisado el trabajo de Integración Curricular bajo la autoría de la estudiante **Suárez Pico Gabriel Bernardo**, legalmente matriculada en la carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura, período académico 2023-1, cumpliendo el total de 384 horas, cuyo tema del proyecto es **“Presentaciones Interactivas para el mejoramiento de la Comprensión Lectora”**.

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, 31 de julio de 2023

Lo certifico,



Lic. Iván Castro Medranda Mg.
Docente Tutor

Agradecimiento

Quisiera agradece a Dios, por siempre levantarme en mis malos momentos, por guiarme cada día; también quisiera agradecer a mi familia, porque gracias a ellos, soy una persona de bien, ellos me han alentado a que siga estudiando, han sido mi compañía en momentos difíciles, por otro lado, están mis amigos y compañeros de clase, porque a pesar de la circunstancia y de los malos ratos, ellos están, dando su apoyo, ya sea en el ámbito personal o educativo.

Agradezco a los docentes que han pasado en mi vida educativa, desde la escuela, colegio y universidad, porque gracias a ellos aprendí no solo temas educativos, sino lecciones de vida que me han servido en este plano que llamamos vida.

También quisiera agradecer a mi tutor de tesis, porque ha estado pendiente en mi investigación, dándome ánimos, ideas, corrigiéndome, aconsejándome, gracias a él, este proyecto se realizó con éxito

Gabriel Bernardo Suárez Pico

Dedicatoria

Este es un logro muy importante en mi vida, por el cual le quiero dedicar aquello a mis abuelos, a mis padres, a las personas que me han dado ánimos y me han apoyado en este transcurso; a mis queridos docentes, por sus grades enseñanzas y consejos en todo el proceso de aprendizaje.

Hay una persona especial a la que, si quisiera mencionar, al doctor Tonny Suárez Acebo, una de las personas que estuvo conmigo en las buenos y malos momentos, y lamentablemente y por injusticia de la vida hoy no está conmigo, pero sé que donde este, él se siente orgulloso y todo esto se lo dedico a él.

Gabriel Bernardo Suárez Pico

Índice:

Resumen.....	1
1. Introducción	2
2. Marco Teórico.....	6
2.1. Marco Referencial.	6
2.2. Marco Conceptual.....	9
2.2.1. Gamificación.	9
2.2.2. La importancia de la gamificación dentro del aula de clase.	10
2.2.3. Presentaciones Interactivas.	11
2.2.4. Componentes de los recursos interactivos.	12
2.2.5. Herramientas para crear Presentaciones Interactivas.	13
2.2.6 Historia de Nearpod.	16
2.2.7 Funciones Principales de Nearpod.	17
2.2.8 Herramientas que se pueden encontrar en Nearpod.	18

2.2.9	Procesos de lectura:	18
2.2.10	Comprensión lectora.	20
2.2.11	Importancia de la comprensión lectora.	21
2.2.12	Niveles de la comprensión lectora.	22
2.2.13	Estrategias para comprender un textos.....	24
3.	Metodología:	31
4.	Resultados, hallazgos y discusiones.	34
5.	Conclusiones:	43
6.	Recomendaciones:	44
7.	Bibliografía	45
8.	Anexos	49

Resumen

El uso de la tecnología dentro de la educación es una de las herramientas más importantes, puesto que, ayuda a que los temas que se van a tratar sean captados con facilidad en los estudiantes, logrando que los educandos se sientan motivados, generando que la clase sea más dinámica y participativa.

Para comprender una lectura, un libro, un poema, hasta para entender las noticias del periódico se debe de desarrollar un nivel crítico y que el lector no se quede en una lectura superficial, es por eso por lo que, en el proceso de leer, se debe implementar las estrategias de comprensión lectora, para así se pueda inferir lo que el escritor quiere transmitir y no solo que el lector se quede en el nivel de la lectura básica.

El presente proyecto une estas dos características, la tecnología y las estrategias que se usan para alcanzar un nivel alto en la comprensión lectora; al fusionarlos se obtiene como resultado el interés del estudiante al momento analizar un texto, porque de la manera tradicional aburre al educando, puesto que, ellos están apegados a una cultura tecnológica, donde el uso de un lápiz y papel quedan obsoletos.

“Presentaciones Interactivas para el mejoramiento de la Comprensión Lectora”

1. Introducción

No es un secreto que los estudiantes de colegios públicos o privados odian la lectura, este problema se debe a que muchos educando no logran comprender lo leído; no pueden inferir el mensaje que el autor les quiere transmitir en cada palabra, en consecuencia, se ha desarrollado esta investigación con la intención de mejorar la comprensión lectora, por medio de la aplicación de una de las herramientas digitales, logrando que se pueda salir de lo monótono y que los estudiantes no se aburran en este proceso, sino que, puedan sentir ese amor hacia la lectura, puedan descubrir nuevas formas de pensar y de ver la vida, porque la realidad es que, el leer y analizar un libro ha ayudado que las personas vean de una forma diferente todo el proceso vital del ser humano, mejorar el lengua al momento de intercambiar ideas, ejercita el cerebro y hasta puede ayudar al desarrollo de la memoria; todo esto lo sé logrará si se aprende a leer de la manera correcto, con esto se quiere decir que se debe analizar e interpretar la información con la ayuda de las estrategias de la comprensión lectora. Este proyecto busca mejorar aquella comprensión lectora, con la ayuda de estrategias que se usa en el día a día en los estudiantes, pero no de una forma tradicional, sino de una forma más divertida, aprovechando y adaptando la tecnología.

En el presente documento se encontrará información relevante de cómo los docentes pueden aprovechar y crear un instrumento innovador para la solución de aquellos problemas de la comprensión lectora, en el cual se ha propuesto un objetivo general, con varios objetivos específicos, marco teórico, el procedimiento de la elaboración del proyecto, con metodología aplicada, también se ha adjuntado quienes serán los beneficiarios del proyecto, la situación

deseada, los resultados obtenidos, la conclusión y recomendación que ayudaran a cambiar las estrategias que los docentes usan en su día a día.

En la actualidad existe un gran déficit en la comprensión lectora en estudiantes de colegios; donde algunos jóvenes no sienten motivación al momento de leer, ya sea un libro, un poema o hasta lo más común de leer, que es el periódico; puesto que, han crecido con el pensamiento de que si leen es por reacción de algún mal comportamiento y no por pasión o entretenimiento; todo esto trae consigo el problema de que se no desarrolle o no se fortalezca la comprensión lectora en cada uno de los estudiantes.

Actualmente, todo ha cambiado, en donde se prefiere ver una película, que leer el libro, todo esto ocurre porque la lectura se ha desarrollado de una mala forma, ya sea por castigo o por deber, en otras palabras se lee por obligación y no por amor, ocasionando que la lectura se vuelva un momento de pura tormenta; por otro lado, los docentes prefieren realizar las estrategias de lectura de forma tradicional, con esto se quiere decir que, se sigue empleando un lápiz y una hoja, provocando que el proceso de lectura en los educandos se vuelva muy pesado y aburrido; más aún para aquellos que recién están entrando al mundo mágico de la lectura.

Este trabajo de investigación tiene como propósito dar a conocer a los docentes y estudiantes de cómo se puede sacar provecho a la tecnología, a las tic's; para así no aburrir a los educandos al momento de leer y así sea más fácil la comprensión de la lectura.

El mal uso de la lectura, el no adaptar las herramientas tecnológicas para comprender el texto, ha ocasionado que los educandos odien la lectura, provocando el no poder comprender lo que el texto quiere transmitir dentro de lo analizado.

Las presentaciones interactivas buscan mejorar el problema del mal uso de la comprensión; por el cual, a través de las diapositivas interactivas, se pueden realizar lecturas de una manera más participativas, aplicando las estrategias de la comprensión lectora, para generar lecciones en forma de juegos; ayudando a que el estudiante logre un mejor análisis en las lecturas y conseguir que el nivel crítico y reflexivo dentro de la sociedad sea excelente.

El actual proyecto tiene como objetivo principal crear presentaciones interactivas para el mejoramiento de la comprensión lectora en estudiantes de básica superior; los beneficiarios principales son los docentes y el educando, puesto que, con la aplicación de esta herramienta pueda innovar al momento de emplear las estrategias de la comprensión lectora en los jóvenes; como objetivos específicos se puede identificar los siguientes:

- Determinar los hábitos frecuentes en el proceso de la comprensión lectora en estudiantes de décimo año.
- Seleccionar la plataforma NEARPOD para la elaboración de presentaciones interactivas, que permita mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de décimo año.
- Proponer NEARPOD para mejorar la comprensión lectora.

Está diseñado bajo el planteamiento metodológico del enfoque mixto, (cuantitativo y cualitativo), el tipo de investigación es explicativo; se ha usado la triangulación, puesto que, este es el que se adapta mejor a las necesidades de la investigación realizadas y brindar un trabajo bien diseñado, con información importante y detallada en cada uno de los resultados obtenidos.

Este proyecto está basado en una investigación de campo, donde se han encuestado de forma anónima a los estudiantes de la básica superior, para ser específicos, la población investigada es el décimo año de educación básica superior, del paralelo “C” y al docente encargado de impartir clases de lengua y literatura en la institución educativa “Juan Montalvo”, que tiene como misión:

“Formar ciudadanos de pensamiento crítico, capaces de participar de manera activa de la sociedad del conocimiento, con mentalidad internacional y gestores de la cultura del dialogo y la paz en un mundo diverso y multicultural.”

- VISIÓN

“Ser una institución educativa integral, inclusiva con visión de mundo que promueve el emprendimiento la innovación educativa y la gestión del aprendizaje significativo para formar jóvenes con una profunda sensibilidad social y humana al servicio de la comunidad y el buen vivir.”

El análisis de los resultados obtenidos ha sido interpretado, en donde cada pregunta tabulada tendrá un gráfico con la interpretación de cada uno de ellos, para que el lector pueda analizar y ver la importancia que este tema tiene dentro de la investigación. Uno de los resultados obtenidos más importante a resaltar es que los estudiantes ven la aplicabilidad convencional de las estrategias de una manera muy aburrida, sugiriendo que se implemente el uso de la tecnología para que exista interés de parte de ellos.

2. Marco Teórico

2.1. Marco Referencial.

En la era tecnológica, los protagonistas principales son los niños y jóvenes puesto que, los educandos saben manejar las herramientas tecnológicas más que los docentes; anteriormente la educación utilizaba mucho los recursos convencionales o físicos, como por ejemplo, hojas, lápiz, cuadernos, entre otras cosas; pero como los tiempos cambian, algunas de esas herramientas han quedado desvaloradas, puesto que, han surgido nuevas formas, nuevos métodos hasta para la entrega de deberes, donde algunos docentes han tenido que adaptarse a aquellos cambios, pero otros, siguen atrapados en esa era, provocando que las clases sean aburridas para esta juventud que prefiere la tecnología en la vida cotidiana; entonces, los docentes deberían de apearse a aquellas demandas que la sociedad requiere. Neri, Vega, & Bravo (2017) indican que:

Está claro que estas capacidades tecnológicas van de la mano con las de tipo pedagógico, y es precisamente el apartado didáctico-pedagógico el que toma especial relevancia en el proceso de aprendizaje, ya que independientemente de la modalidad (virtual, presencial o semipresencial), y del tipo de medio que se utilice para lograr la comunicación entre estudiantes y profesores, el objetivo principal de la educación es que el estudiante adquiera conocimientos, habilidades, aptitudes y actitudes que les permitan ser mejores personas. (p. 132)

La tecnología puede ayudar a que las capacidades pedagógicas se fortalezcan, pero para lograr esto, el personal educativo debe de capacitarse, para así explotar todo el potencial que la tecnología puede llegar a brindar, por otro lado, la tecnología puede lograr que algunos temas de clases sean entendidos con mayor facilidad.

El buen manejo de las tecnologías dentro del aula de clase puede ayudar a que el estudiante pueda desarrollar aquellas habilidades, aptitudes y actitudes que se requieren en el tema a tratar.

Por otro lado, se puede usar las herramientas tecnológicas para fortalecer las debilidades que los estudiantes en pleno siglo XXI demuestran, en este caso sería mejorar la comprensión lectora en los estudiantes, puesto que, es una realidad que la mayoría de los educandos no puedan comprender un texto, ya sea porque este esté muy complejo o las estrategias que el docente usa ya son estrategias que han quedado obsoletas para las necesidades que ahora la sociedad requiere.

Las tecnologías de información y comunicación TIC, han transformado el papel del docente, llevándolo gradualmente de una posición en la cual imparte conocimiento, a una labor en la cual el uso de la tecnología, como herramienta para el manejo asertivo de los contenidos y de apoyo metodológico, por su capacidad de facilitar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades propias del diseño pedagógico, con base en el componente tecnológico, adquieren una importancia significativa a la hora de lograr los objetivos de aprendizaje propuestos. (Murcia, 2017, p. 10)

Las tics, han ayudado al docente al momento de impartir un tema nuevo en el salón de clase, todo esto sucede gracias a que las herramientas tecnológicas brindan que la clase sea más dinámica, además que cuyas herramientas se pueden adaptar a los objetivos de la clase, logrando que el objetivo principal de la clase se cumpla sin ningún tipo de problema en el ámbito de lo comprensión del tema que se ha impartido.

Por tal razón, se requiere mejorar las prácticas pedagógicas en las escuelas con la ayuda de los recursos tecnológicos disponibles a partir de las cuales se visibilice la enseñanza de

las estrategias de comprensión lectora tanto en formato impreso como digital desde el área de lenguaje y se intensifiquen estas prácticas en todas las áreas con actividades intensivas y extensivas para el diseño de los ambientes de aprendizaje. (Benítez & Barreto, 2021, p. 280)

Los recursos didácticos, pueden ayudar a mejorar la comprensión lectora de los estudiantes, adaptando los medios impresos a medios digitales, para así despertar la curiosidad en los educandos de la básica media y superior, que es donde la comprensión lectora es fundamental para la lectura de libros, cuentos o poemas; el uso de las tics no solo debe de ser implementado en el área de Lengua y Literatura, puesto que, en la mayoría de las asignaturas dentro de la malla curricular requieren el comprender las informaciones impartidas ya sea para las horas sincrónicas o asincrónicas. El uso de las tics es muy importante que deba de ser planteada en todas las áreas del conocimiento, generando que los estudiantes logren comprender lo que el autor quiere transmitir.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que pueden ayudar a mejorar la participación del estudiante dentro del aula de clase, por medio de actividades en forma de juegos donde el educando se sentirá motivado a participar; por eso es importante resaltar que en el actual proyecto se ha tomado en cuenta la gamificación como motor principal para que el estudiante logre desarrollar la comprensión lectora. En la investigación de Gaitán & Castro, (2020), señala lo siguiente:

El juego como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora dejó en evidencia, que cuando el estudiante realiza sus actividades con motivación, su interés por aprender es mayor y los resultados van a ser mejores en cada una de

las pruebas valorativas que se realicen; en este sentido, se puede destacar el avance que presentaron los estudiantes en comprensión lectora, al desarrollar cada una de las actividades propuestas. (p. 218)

Implementar los juegos dentro del salón de clases, es una técnica que puede ayudar a mejorar el rendimiento académico del estudiante, puesto que, el individuo va a sentir esa curiosidad por participar, por consiguiente, generaría que la clase sea más activa, más participativa, logrando que los temas que se han tratado sean entendidos por los educandos sin ningún problema.

2.2. Marco Conceptual.

2.2.1. Gamificación.

La palabra gamificación nació en 2002 de la mano de Nick Pelling, un desarrollador de juegos británico, refiriéndose al interés en aplicar conceptos de juego en las interfaces de usuario de las aplicaciones que creaba para hacer las transacciones electrónicas más agradables y rápidas. (Pelling, 2011, citado por Cornellà, Estebanell, & Brusi, 2020, p. 11)

La gamificación fue creada con el objetivo principal de la recepción de información más agradable ante el receptor, pero con el paso del tiempo cuyo término fue adaptado al ámbito educativo para así verificar que aquella gamificación también demostraría resultados positivos en los educandos.

“Como sustento teórico, se entiende la gamificación se entiende como “la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación” (Eixes,

2014, p. 23 citado por Sevillano, Casazola Cruz, & Aguilar, 2022, p. 639); por otro lado, Mora, Murillo, Murillo, & Moyano (2022) hace énfasis a:

“Los elementos de los juegos son un lenguaje familiar que hablan los niños y jóvenes a la vez que puede convertirse en un canal adicional para que los profesores puedan comunicarse con sus alumnos.”

Considerando los dos conceptos expuesto, se puede inferir que la gamificación es una técnica que se puede utilizar dentro del aula de clase, puesto que, ayuda a que el estudiante se anime a participar en la clase, teniendo como resultado que la clase sea interesante y no aburrida, todo esto es gracias a las característica principal de la gamificación que es el implementar actividades lúdicas, donde el educando pueda aprender de una forma divertida y jugando, estos juegos puede convertirse en una ventaja que el docente pueda sacar provecho, puesto que, lograría que el profesor explique un tema difícil y que los estudiantes recepten mejor la información.

2.2.2. La importancia de la gamificación dentro del aula de clase.

“El gran objetivo de la gamificación en el aula es conseguir aumentar la motivación propiciar un cambio en el comportamiento de los niños, por ejemplo, que los alumnos sean más participativos.” (Molinari, 2021, p. 18)

Otra de las características principales, como ya se ha mencionado es conseguir que los estudiantes se sientan motivados, todo eso gracias a los juegos que se puede implementar en las actividades lúdicas o también denominadas gamificación; al implementar esta estrategia dentro del salón de clase, el docente observará un mejor rendimiento en los estudiantes, logrando así una clase más activa.

Es importante que se implemente esta técnica en el aula de clases, puesto que, la catedra dejara de verse aburrida y monótona, pasando a una clase participativa y alegre, donde los estudiantes serían los actores principal de aquella enseñanza, teniendo en cuenta la inteligencias múltiples dentro del sistema educativo.

2.2.3. Presentaciones Interactivas.

Una presentación es el apoyo textual y gráfico con el que podemos ilustrar una comunicación oral, una conferencia, una clase, un debate, entre otros. Cuando aparecen los medios informáticos y los proyectores multimedia, surgen los programas que hacen posible este tipo de trabajo de la manera en que se conocemos en la actualidad. De tal forma que hoy es casi imposible asistir a un acto comunicativo sin la presencia de este tipo de documento proyectado sobre la pared o sobre una pantalla. (Daurbina, 2021), por otro lado, Nguyen (2022) argumenta que:

“Una presentación "interactiva" básicamente significa una conversación bidireccional entre el presentador y su audiencia.”

Al analizar estos dos conceptos, se puede inferir que una presentación es un recurso didáctico que se usa en diferentes ámbitos, ya sea en el laboral, educativo, entre otros..., todo esto ayudando a que el público o el estudiante pueda analizar lo que se está presentando, ahora si se enfoca en las presentaciones interactivas las cuales se basan en proyectar contenido que genere atención en la audiencia, ocasionando que el público no se aburra y así el emisor pueda emitir toda la información que se desea transferir al emisor.

2.2.4. Componentes de los recursos interactivos.

Cofre y Farinango, en su proyecto educativo, nos mencionan que existen tres componentes importantes que se debe de tener en cuenta al utilizar los recursos interactivos, los cuales son:

2.2.4.1 Componente cognoscitivo:

“El componente cognoscitivo se considera como la capacidad de pensar en términos abstractos, elaborar teorías y presentar una visión más crítica y flexible con respecto a su educación.” (Iván & Fidel, 2019, p. 18)

Uno de los aspectos importante puesto que el aspecto cognoscitivo es la aptitud para que el pensamiento abstracto se desarrolle sin ningún tipo de problema, además que gracias a aquello se puede adoptar una visión crítica y adaptable a su formación educativa.

2.2.4.2 Componente afectivo:

“Componente psicológico que pondera la relevancia de las interconexiones afectivas enfocadas directamente en el ámbito educativo, al respecto.” (Iván & Fidel, 2019, p. 18)

El componente afecto se encarga de evaluar la importancia de las conexiones emocionales que se puede encontrar dentro de todo el entorno educativo, ya sean emociones negativas, neutrales o positivas de cada uno de los estudiantes.

2.2.4.3 Componente conductual:

“El aspecto conductual enfocado al área educacional se relaciona a lo que el estudiante dice y hace.”

Es importante que el docente tenga en cuenta el comportamiento conductual de los estudiantes al momento de aplicar una herramienta tecnológica en el salón de clases, el saber si lo que se va a llevar al aula será de agrado o no.

Si el docente no tiene en mente estos tres aspectos importantes, los cuales son: el componente cognoscitivo, afecto y conductual, el objetivo de la clase no se cumplirá con éxito, o solo en partes.

2.2.5. Herramientas para crear Presentaciones Interactivas.

Para crear las presentaciones interactivas se necesita la ayuda de herramientas digitales, existen muchas plataformas para crear las presentaciones interactivas, cada una con funciones diferentes; a continuación, se adjunta información de las más reconocidas.

2.2.5.1. Prezi.

Un software innovador tipo “lienzo” con una interfaz visual no estructural que permite insertar texto, imágenes, audio, video y organizarlos con una ruta por medio de la función zoom para crear: esquemas, infograma, líneas del tiempo, entre otros organizadores gráficos. Se puede acceder con o sin conexión a internet. Además, el usuario de acuerdo a sus necesidades podrá publicar el Prezi en el aula, en conferencias, en la web o en las redes sociales. (Muro, 2018, p. 25)

Prezi es una herramienta dinámica que promueve el trabajo colaborativo, donde el estudiante puede crear diapositivas con archivos multimediales, también se pueden crear infografías, esquemas y cualquier trabajo educativo; toda la información adjuntada en el software, queda subida en la nube de la web, pero también se puede acceder en modo sin conexión, causando que sea una de las herramientas más usadas ya sea por estudiantes o docentes.

Por otro lado, Barcia-Zambrano & Mendoza-Vergara(2020) argumentan que “se utiliza como ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo realizar y presentar clases o proyectos interactivos donde la colaboran algunos estudiantes en grupos hasta de 10 y en tiempo real.” (p. 9)

Prezi, en el ámbito educativo es una de las herramientas que fortalece el trabajo colaborativo, puesto que, en la creación del recurso didáctico pueden trabajar más de diez grupos en tiempo real, generando que haya interactividad entre todos los usuarios.

2.2.5.2. Genially.

Genially permite explorar la información en capas gracias a etiquetas, ventanas, conexiones entre páginas del documento y enlaces. Es la mejor forma de captar el interés y la atención de nuestro alumnado, al convertir la información en un contenido que tiene que explorar. Los docentes conseguimos generar contenidos que cobran vida, desarrollando clases divertidas para nuestros alumnos mientras que las lecciones se vuelven más interesantes para nosotros. (Hierro, 2019, pág. 4)

Es importante resaltar esta herramienta, puesto que, ayuda a que el docente implemente las diapositivas interactivas en el salón, logrando que los estudiantes se sientan atraídos por el tema, todo esto gracias al interfaz de diseño que la plataforma brinda; dentro de este software no solo se puede crear herramientas para impartir una clase, sino que también es una herramienta donde se puede evaluar el aprendizaje que hayan adquirido los educandos en cada catedra.

2.2.5.3. Cava.

“La herramienta cava es muy útil en el campo educativo, ya que facilita a docentes y estudiantes crear sus propios contenidos, de una manera distinta utilizando la innovación y creatividad.” (Gabriel & Ignacio, 2022, pág. 78)

Es una de las herramientas más conocido en el ámbito educativo, por las funciones que les ofrece a los estudiantes y profesores, dentro de cana se pueden hacer diapositivas que ayudan a captar toda la información del receptor al momento de impartir una clase o una exposición; por otro lado, ayuda a que el profesor sea innovador, implementando recursos audio visuales dentro de las presentaciones, generando que la catedra no sea tan monótona y así provocar que el estudiante entienda y participe.

2.2.5.4. Google Solides.

“Google Solides es una de las herramientas gratuitas y aplicaciones más útiles de Google. Con ella, puedes crear, modificar, editar y colaborar en presentaciones desde cualquier lugar del mundo y en cualquier momento.” (Gómez, 2021)

Google solides, es una herramienta de la familia de googlee, el cual permite crear presentaciones en línea, gracias a que las diapositivas quedan guardadas en la nube, el usuario puede acceder a la información de una forma más fácil, con el acceso a Internet.

“Google Slides es ideal para crear y realizar una presentación profesional. Las herramientas para presentadores incluyen notas del orador y la posibilidad de establecer una sesión de preguntas y respuestas durante la presentación.” (Spencer, 2019)

Permite que el usuario pueda realizar presentaciones de tipo profesional, puesto que, existen miles de plantillas que pueden ser usadas de una forma más fácil; el presentador puede agregar a las diapositivas, notas o una serie de preguntas; causando que el auditorio se interese en el tema que se esté presentando.

2.2.5.5. Nearpod

Es una herramienta que permite realizar una presentación guiada a través de dispositivos con capacidad de conectarse a internet, con capacidad de incorporar contenidos multimodales e interactuar con la audiencia/estudiantes a través de actividades que permiten el trabajo sincrónico o asincrónico. De esta forma se pueden crear situaciones de aprendizaje, para estimular la participación de los estudiantes mediando a través de las TIC. (Churches, 2020)

Nearpod es una de las plataformas más completa, donde se pueden realizar diapositivas interactivas, lecciones en forma de juegos y hasta brinda los reportes académicos de cada uno de los estudiantes; por otro lado, esta herramienta ayuda al docente cuando imparte algún tema determinado, puesto que, ayuda a que el estudiante se sienta motivado, generando que todos presten atención.

Esta herramienta puede ser usada en las clases sincrónicas o de la forma asincrónica.

Este proyecto está enfocado en mejorar el proceso de comprensión lectora, a continuación, se anexa información relevante de la plataforma que se ha adaptado.

2.2.6 Historia de Nearpod.

Emi Abramzon es el cofundador y COO de Nearpod. En el 2012, junto con sus cofundadores Felipe Sommer y Guido Kovalskys, Emi fundó Nearpod, una plataforma de aprendizaje móvil y un mercado de contenido que ayuda a los maestros a reimaginar la forma de enseñar utilizando dispositivos móviles en el aula. (Arias, 2020)

Nearpod surge por las necesidades que en ese momento la educación requería, estaba en pleno auge de las tics, lo que significaba que la educación debería de implementarlo, entonces Emi Abramzon cofundador de Nearpod decide crear una herramienta que implemente la

gamificación en las clases, pero no de una forma sincrónica, sino asincrónica, entonces con la ayuda de los cofundadores Felipe Sommer y Guido Kovalskys Nearpod lanzaron esta herramienta en el año 2012.

2.2.7 Funciones Principales de Nearpod.

A continuación, se muestra las funciones principales de Nearpod en la educación:

Utilice los recursos disponibles: los profesores pueden comenzar a desarrollar a partir del contenido ya creado utilizando la función de importación de un PDF guardado desde cualquier PowerPoint, KeyNote o SMART Notebook como base para una presentación Nearpod.

Feedback inmediato: los profesores reciben comentarios inmediatos sobre lo que los estudiantes han aprendido por medio de una Encuesta, Cuestionario o Pregunta Abierta. A medida que los estudiantes presentan sus resultados, el profesor puede ver inmediatamente lo que cada uno ha entendido.

Audio/Video: puede añadir audio y vídeo directamente desde BBC Worldwide Video, su unidad de almacenamiento (Dropbox, Google Drive, etc.), desde su ordenador, o utilizar la búsqueda integrada en YouTube. Lo que es aún mejor es que el profesor puede tener la opción, al presentar, de reproducir el vídeo en cada dispositivo del estudiante o en su propio dispositivo si no disponen de altavoces o auriculares. (EUEI, 2020)

Como se ha analizado, Nearpod es una herramienta que ayuda a que el docente este atento a las necesidades del estudiantes, puesto que, incluye un sistema que brinda analizar el rendimiento de cada uno de los educando en las actividades impartida, por otro lado, también se puede incorporar en las diapositivas los archivos multimedia, que serán reproducidos en los dispositivos de los estudiantes en el mismo instante que el docente le dé en iniciar, todas estas características logran que las diapositivas hechas aquí sean interactivas, involucrando al estudiante y profesores.

2.2.8 Herramientas que se pueden encontrar en Nearpod.

Esta herramienta es un gran complemento con el TDI ya que nos da la posibilidad de agregarle elementos para interactuar con los estudiantes al igual que el texto digital. Se pueden añadir “quizzes” (de opción múltiple), preguntas abiertas, encuestas, actividades para dibujar o subir fotografías. Además, se pueden agregar contenidos desde un pdf, vídeo de YouTube, archivo de audio, página web, etc. Y lo puedes incluir desde tu dispositivo, desde Google Drive, Dropbox o Box.

Nearpod brinda muchos elementos como, por ejemplo: preguntas abiertas, encuestas, actividades para dibujar, también se puede subir contenidos como pdf, archivos de audios, páginas web y hasta videos de YouTube; que serán reproducidos todo al mismo tiempo. Ayudando a que las clases sean más dinámicas y no aburridas.

2.2.9 Procesos de lectura:

Para conseguir una buena lectura, se debe de considerar los siguientes procesos de lectura, los cuales son:

2.2.9.1 Prelectura:

“La prelectura suele ser un proceso espontáneo, haciendo una lectura rápida del texto, viendo un poco por encima de qué va, mirando cuántas páginas y capítulos tiene el libro y otras acciones similares.” (Rubio, 2020)

La prelectura, es una de las tres fases de la lectura, en donde el lector, antes de empezar a leer, debe ser investigativo, saber quién es el autor, el contexto de la lectura, visualiza la portada, las páginas, y hasta se considera importante en este proceso, el leer el resumen. Este primer proceso es muy importante, porque así el lector, sabrá si lo que va a leer le gustará o no.

2.2.9.2 Lectura:

La lectura, es el segundo proceso, en donde el lector después de haber investigado profundamente el contenido, no solo se trata de leer, sino de ir captando la idea que el escritor nos quiere transmitir, La página de Micuento, sostiene que, “En este punto es cuando se desarrolla la historia, donde empiezan a florecer emociones y nos enganchan las tramas de los personajes.” (Micuento, 2019)

Si el lector cumple con la primera etapa, en esta fase él se sentirá enganchado, se transportará a un mundo mágico, pero si el lector se saltó la prelectura, tendrá una mala calidad en la lectura, no captando nada de lo que el autor le quiere transmitir.

2.2.9.3 Poslectura:

“Es la etapa en la que se proponen actividades que permiten conocer cuánto comprendió el lector.” (Yanchaliquín, 2020, p. 16)

Cuando el lector ha terminado de analizar el texto, se recomienda que se evalúe lo aprendido, esto ayudaría a analizar que buen nivel de comprensión lectora se tienen y si se

necesita mejorar o no, ahora, si el lector no recuerda nada de lo leído, es recomendable retroceder en el proceso que considera que no fue aplicado adecuadamente.

2.2.10 Comprensión lectora.

La comprensión lectora concibe la competencia lingüística por ello, el maestro es la clave para generar en los estudiantes aprendizajes significativos por medio de la comprensión de textos, para lograr esto es necesario que los docentes promuevan que los estudiantes expresen con movimientos gestuales o escenificación del contenido de lo que leen, por lo tanto la lectura debe ser de su interés con un vocabulario apropiado a su edad, también el uso del vocabulario pasivo, es decir el uso de imágenes para establecer conexiones entre el contenido del texto y los gráficos mejoran considerablemente la comprensión de textos. estas son las conclusiones a las que llegan las diferentes investigaciones de (Burbano Burbano, 2018; Leyva & Vaca, 2020; Novoa Lagos, 2019; Roldán, 2019, citado por Zavaleta, 2021, p. 967)

La comprensión lectura ayuda al estudiante a fortalecer la competencia lingüística, pero para lograr aquella fortaleza, el docente debe de implementar varias técnicas al momento de comprender un texto, puesto que, al usar mal las técnicas, ocasionaría que el estudiante odie leer, por lo tanto, algunos consejos son: seleccionar una lectura que mantenga un vocabulario que los educandos van a entender, también se debe de basar por medio de imágenes, logrando que el estudiante recree lo leído con las imágenes que se les presente.

La comprensión es el proceso de elaborar el significado mediante el aprendizaje de las ideas relevantes del texto y el relacionamiento con las ideas que ya se tienen (esquemas), por ende, es el proceso a través del cual el lector interactúa con el texto. Además, sin

importar la longitud o brevedad del párrafo, el proceso se da siempre de la misma forma.
(Asto, 2021)

La comprensión lectora, es el proceso donde el estudiante logra comprender un texto, por medio de las ideas expuestas en el mismo, por eso se menciona que la comprensión es la interacción que tiene el lector y el texto; el texto que se esté o se haya analizado puede ser con mucha información o poca, pero los procesos para inferirlos es el mismo.

Por otro lado, Romo (2019), indica que “La lectura y su comprensión están en permanente cambio. Los lectores a medida que maduran recurren a sus propios pensamientos y experiencias para la comprensión lectora.” (p. 168)

Es importante señalar que día a día el ser humano adquiere nuevos conocimientos, lo que significa que el estudiante va a inferir pero por medio de las experiencias que ha adquirido. Todo esto ayuda a que la comprensión se desarrolle de una forma más fácil.

2.2.11 Importancia de la comprensión lectora.

“Así que, debemos procurar que los niños desarrollen esta competencia desde pequeños, puesto que es un instrumento esencial para la comunicación oral y escrita, y para el conocimiento y la interpretación del mundo que nos rodea.” (Santillana, 2020)

La comprensión lectora se debe desarrollar desde niños, porque, el comprender, es uno de los instrumentos que se necesita no solo en el ámbito educativo, sino que, también es importante para poder interpretar todo lo que la vida nos proporcione. Jenny Plaza (2021), nos argumenta también que:

Otro objetivo es gozar de la lectura por entretenimiento, debido a que tal cual viajamos sin salir de vivienda, conocemos sitios e individuos reales o fantásticas, y

experimentamos sensaciones y emociones. Todos dichos fines solo son probables si sabemos lo cual leemos. (p. 2236)

Otra de las importancia que tiene el comprender un texto, es que, ayuda al estudiante a descubrir nuevos mundos dentro de la lectura, puesto que, ayuda a que el educando desarrolle la imaginación, que conozca lugares nuevos por medio de la lectura, pero todo esto se puede lograr si se practica la comprensión lectora en los estudiantes de una forma correcta.

2.2.12 Niveles de la comprensión lectora.

Jorge Alberto Guerrero Hernández (2020), profesor Universitario de México, señala los niveles de comprensión lectora de la siguiente forma:

Comprensión literal

En este nivel de comprensión el lector tiene la capacidad de reconocer y recordar información explícita, así como escenas tal cual aparecen en el texto. Esto le permite encontrar las ideas principales, el orden de las acciones, los personajes principales y secundarios e identificar los párrafos del texto.

Preguntas para explorar el nivel de comprensión literal: ¿Qué...? ¿Cuál es...? ¿Cómo es...? ¿Dónde...? ¿Quién...? ¿Cómo se llama...?

Comprensión inferencial

El lector reconstruye el significado del texto relacionándolo con sus experiencias personales y conocimientos previos, a partir de ello formula conjeturas e hipótesis y saca conclusiones.

Preguntas para explorar el nivel de comprensión inferencial: ¿Por qué...? ¿Cómo podrías...? ¿Qué otro título...? ¿Qué pasaría...? ¿Qué conclusiones...?

Comprensión crítica

En este nivel la lectura adquiere un carácter evaluativo, ya que el lector además de confrontar el significado del texto con sus experiencias e información previa, emite juicios y opiniones fundamentadas a partir de lo cual acepta o rechaza lo planteado por el autor.

Preguntas para explorar el nivel de comprensión crítica: ¿Qué opinas...? ¿Qué piensas...? ¿Cómo podrías calificar...? ¿Por qué...? ¿Cómo debería...?

Comprensión apreciativa

Se refiere al impacto emocional que el contenido del texto causa en el lector, en este nivel existe una identificación con los personajes o incidentes así como con la estética o el uso del lenguaje del autor. Este nivel es propio de los lectores consumados o expertos.

Preguntas para explorar el nivel de comprensión apreciativa: ¿Qué emociones...? ¿Qué te evoca...? ¿Cómo te identificas...? ¿Qué sentiste cuando...? ¿Con qué personaje...?

Comprensión creativa

Se elaboran nuevos textos a partir de la lectura. Dichas creaciones se dan como resultado de una comprensión y reflexión profunda del texto.

Ejemplos de comprensión creativa: Elaborar una biografía de alguno de los personajes, modificar el final, escribir la continuación de la historia, transformar un cuento a obra de teatro. (Hernández, 2020)

La comprensión lectura tiene niveles que los educandos tienen que desarrollar para lograr la comprensión de la información. Como primer nivel está la comprensión literal, donde el lector logra reconocer el escenario, los personajes e ideas principales de la la lectura; como segundo nivel, tenemos el inferencial, el cual el estudiante es capaz de construir significados del texto, a través de la experiencia personal y conocimientos previos; como tercer punto, se ubica la

comprensión crítica, donde el educando es capaz de emitir juicios y opiniones personales, basandose en lo leído; como cuarto punto se encuentra el nivel de la comprensión apreciativa, donde hace referencia a las emociones que el lector obtuvo al momento de leer; en la última fase, encontramos el nivel denominado comprensión creativa, donde cada estudiante ya basandose en lo leído, debiera crear nuevos relatos, pero basandose en lo comprendido.

Cada una de las fases propuesta, tienen sus propias preguntas y conceptos, para que su aplicabilidad se desarrolle de una forma exitosa.

2.2.13 Estrategias para comprender un textos.

Para comprender un texto, debemos de analizar las estrategias de la comprensión lectora, el colegio “British School of Valencia”, ubicado en España, nos enlista una serie de estrategias para la comprensión lectora:

Vuelve a leer el texto

Normalmente al leer un texto por primera vez nos quedaremos con la idea principal. Si luego queremos profundizar, volver a leerlo es una de las mejores opciones ya que cuando sabemos de qué trata, los detalles que en un principio pudimos pasar por alto serán mucho más obvios tras la segunda lectura.

Usa tu conocimiento previo

La información que vamos aprendiendo en el transcurso de nuestra vida puede resultarnos de mucha ayuda para afrontar nuevas situaciones. De igual modo, cuando vayamos a leer un texto, estos conocimientos previos son de suma importancia pues pueden facilitar la comprensión del mismo.

Lee entre líneas, usa las pistas del contexto

Cuando nos encontramos inmersos en la lectura de un texto y tenemos problemas con el significado de una palabra, pero no disponemos de herramientas para averiguar su significado, debemos fijarnos en las partes del texto que la rodean.

De esto precisamente es de lo que hablamos cuando nos referimos a ‘las pistas del contexto’. Este método consiste en la comprensión de una palabra cuyo significado desconocemos ubicándola en contexto con el resto del texto. Debemos ser capaces de leer entre líneas, al final todo se basa en emplear la lógica.

Piensa en voz alta

Todo adquiere mayor sentido cuando lo decimos en voz alta puesto que es mucho más sencillo entender algo cuando se explica mediante la voz en lugar de leyendo para uno mismo. Si leemos algo y resulta que no lo hemos comprendido por completo, repetirlo en voz alta es una idea a tener en cuenta.

Haz un resumen

Cuando terminamos de leer puede que alguno de los detalles no haya quedado del todo claros. En este caso reunir los datos más importantes del texto tales como los personajes, el motivo, los problemas, los resultados... puede servir como ayuda para llenar esos pequeños huecos argumentales que no quedaron completamente claros durante la primera lectura.

Ubica las palabras claves

Afrontar un texto no es una tarea fácil. Ponerse a escribir sin seguir ningún tipo de estructura o sin tener en cuenta los elementos que forman parte del relato narrativo sería un error. Normalmente los escritores colocan palabras claves, palabras que

se repiten a lo largo del texto y que ayudan al lector a prestar mayor atención de manera inconsciente en eso que el autor quiere remarcar. Ubicar esas palabras clave puede resultar de gran ayuda para la comprensión del texto.

Haz predicciones

Algo que siempre está en nuestra mente es la expectativa, expectativa ante cualquier cosa. Hacer predicciones de cómo terminará el texto nos ayudará a involucrarnos en el mismo.

Visualiza

Una idea que verdaderamente puede ayudarnos a la hora de comprender un texto es crear nuestras propias imágenes mentales de eso que estamos leyendo.

Organizadores de texto

A la hora de estudiar o comprender un texto de mayor extensión, los organizadores de texto pueden convertirse en nuestros mayores aliados. Puede que los conozcamos como mapas conceptuales, algo muy parecido a un resumen del texto pero más ordenado. En estos mapas tomaríamos los datos más relevantes los cuales uniríamos mediante conexiones con sus respectivos conceptos. Si existe alguna relación entre un concepto y otro, resulta muy positivo hacer una conexión entre ellos o una jerarquía que ayude a ver de una manera gráfica cómo uno afecta al otro y viceversa.

Evalúa lo aprendido

Una vez hayamos leído el texto en cuestión, verificar si lo hemos entendido todo o si por el contrario existen partes que nos hayan costado más, es muy importante para lograr una total comprensión del texto. Si existe algo que no haya quedado

del todo claro y somos conscientes de ello desde un principio, es mucho mejor percatarse de ello a tiempo para poder corregirlo.

Cuestiona el texto

A medida que vayamos leyendo debemos tomarnos el tiempo que sea necesario para cuestionar el contenido. Realizar preguntas acerca de lo que estamos leyendo nos ayudará a comprender su planteamiento al mismo tiempo que puede proporcionarnos una nueva perspectiva. Si nos cuestionamos eso que hemos leído, seremos capaces de interpretar mucho mejor el relato.

¡Para!

No somos máquinas por lo que de la misma manera que nuestros músculos se cansan después de realizar una actividad física, nuestros ojos y nuestra mente también pueden sentir ese cansancio. Tras largos periodos de tiempo leyendo sin apenas descanso, lo más probable es que nuestra comprensión y atención disminuyan considerablemente. Lo más aconsejable en estos casos es parar y tomar un descanso realizando otro tipo de actividad que nada tenga que ver con la lectura.

Monitorea y repara tu entendimiento

Como lectores tenemos que estar concentrados en eso que estamos leyendo, poniendo toda nuestra atención en el relato para poder comprender su argumento. Si se diese el caso de que no acabamos de entender lo que hemos leído, debemos parar e intentar reparar esa falta de entendimiento. Podemos comenzar por releer eso que no ha quedado del todo claro y si todavía tenemos dificultades siempre

podemos buscar soluciones alternativas como pedir ayuda a alguien que sí entienda el contenido del texto.

Parafrasea

Una excelente idea que podemos llevar a cabo cuando no tenemos muy claro algún concepto de un texto, es tratar de repetir eso que acabamos de leer pero empleando nuestras propias palabras.

Toma apuntes

Los apuntes son una parte importante del aprendizaje puesto que nos sirven de repaso. Sirven para ubicar los puntos importantes del texto y para organizar la estructura del mismo. Unas notas realizadas a mano nos ayudarán a tener las ideas mucho más claras y ordenadas.

Ajusta el ritmo en el que lees

Es muy probable que cuando comencemos a leer un texto vayamos mucho más rápido, pero conforme avancemos en el relato el ritmo de lectura disminuya ya que nuestra mente se cansa antes. Llegados a este punto no debemos agobiarnos, la comprensión es más importante que la velocidad. Aquí el que comprende gana.

Ten prioridad por alguna información

Este es un punto importante ya que en algunas ocasiones los autores además de dar a conocer la idea principal de su relato también mencionan una serie de detalles que de una forma u otra sirven para complementar la idea principal, aunque no sean del todo relevantes para su comprensión. Esto puede terminar confundiendo al lector y para evitar que esto suceda, cuando nos encontremos ante un texto bastante extenso y lleno de información, lo más aconsejable es que nos

centremos en buscar lo que nos interesa y una vez hayamos comprendido la idea principal pasemos a prestar mayor atención a los pequeños detalles.

Proponte un objetivo como lector

Para muchos leer resulta apasionante y para otros es simplemente una actividad más. Lo que sí que es un hecho que puede afectar tanto a ávidos lectores como a personas que dediquen menos tiempo a la lectura, es que a la larga leer por leer no resulta nada placentero. Lo mejor que podemos hacer para no acabar hastiados por la lectura es marcarnos una serie de objetivos, escoger temas que nos interesen y saber cuándo tomar un descanso.

Conexiones textuales

Para tener una mayor comprensión del texto no es suficiente con leerlo. También es necesario detectar relaciones dentro del propio relato en el caso de que éste fuera bastante extenso. Los conectores ayudan mucho para llevar a cabo esta labor puesto que nos pueden resultar muy útiles a la hora de obtener una comprensión integral de lo que estamos leyendo.

Haz una lectura rápida

Una manera sencilla de interpretar y conocer la idea principal de un texto en un primer momento, es realizando una lectura rápida y superficial que sirva para obtener una idea general de lo que ocurre en la historia.

Para, Resume, Pregunta

Una vez hayamos concluido la lectura, debemos hacer tres cosas que nos servirán para averiguar si hemos entendido el texto en cuestión. Estos tres pasos consisten en detenerse a reflexionar lo que acabamos de leer, hacer un pequeño resumen del

contenido y finalmente pasar a plantearnos una serie de preguntas en relación al argumento. Esto se traduce en una mejor comprensión del texto puesto que durante su lectura hemos buscado soluciones para entender eso que un principio no acabábamos de ver con claridad. (BSV, 2017)

Existen diferentes estrategias que ayudan a la comprensión del texto, cada uno con una función diferente, como el de parafrasear, donde el estudiante deberá inferir con propias palabras que ha entendido del texto; otro es la visualización, el cual se da en la pre-lectura, donde el educando puede analizar la portada, el resumen del libro y hasta la información del autor, para inferir de que podría tratar el texto.

Se puede resaltar que el autor hace referencia a que debemos de tomar descanso en el proceso de lectura, puesto que, si al leer no se fija un tiempo determinado ocasionaría que el lector se aburra y abandone el proceso; también hace énfasis al tener en mano un diccionario, puesto que, el diccionario ayudaría a que el lector pueda identificar las palabras desconocidas; por otra parte, una de las técnicas más importante es hacernos pregunta de lo que estamos leyendo, gracias a aquello, se puede saber si está infiriendo el texto o no. Cada una de estas técnicas pertenece y se pueden agregar a cada una de las etapas de la lectura.

3. Metodología:

Los estudios explicativos son básicos o puros y buscan incrementar el conocimiento de determinados fenómenos y explicar cómo se produce el fenómeno, sea natural o social, utilizando una teoría robusta y consistente. Las investigaciones explicativas son deductivas, se sustentan en una teoría que pueda explicar el fenómeno estudiado y permita el desarrollo del pensamiento científico en un sustento teórico consistente.

(Ochoa & Yunkor, 2022, p. 98)

Para llevar a cabo la presente investigación se ha seleccionado la metodología mixta, con un nivel de estudio explicativo, puesto que, este proyecto intenta hallar el por qué los estudiantes se les hace difícil la comprensión lectora de algunos textos, ya que, al identificar el problema, se ha explicado cuáles son las razones de aquella deficiencia educativa:

Los datos obtenidos han sido analizados cada por categorías, por medio de gráficos (triangulación), acompañado de interpretación de los resultados obtenidos en el transcurso de la investigación.

Por otro lado, este proyecto tiene una causa y efecto o llamado en el ámbito investigativo las variables como son la dependiente y la independiente, cada uno con categorías que se ha pretendido recolectar, analizar y explicar.

El proyecto está dividido con dos variables, las cuales son:

- Variable independiente: “Presentaciones interactivas”, que abarca las categorías de como la tecnología pueden ayudar a la comprensión de textos, también se abarcan las herramientas que pueden ayudar a erradicar dichos problemas.

- Variable dependiente es el “mejoramiento de la comprensión lectora”, donde se abarca categorías como técnicas y niveles de la comprensión lectora.

Al fusionar estas dos variables, queda como título principal: “Presentaciones interactivas para el mejoramiento de la comprensión lectora.”

La Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo con más de 31 años de fundación, se encuentra ubicado en la provincia de Manabí, en el cantón Manta.

Es un centro educativo del Ecuador que pertenece a la Zona 4, según el INEC1308; con solo una modalidad la cual es la presencial, divididas en dos jornadas, en una jornada matutina y la otra vespertina.

La institución educativa cuenta con los siguientes niveles educativos: Inicial, Educación Básica y Bachillerato.

En el ámbito administrativo se puede encontrar con 16 integrantes, incluyendo el departamento del DECE con tres psicólogos y una trabajadora social, secretaria; ahora en la función docente, podemos encontrar un total de 52 docentes entre hombres y mujeres, dirigidos por la rectora Martha Cecilia Cedeño Alcívar y la vicerrectora Merced Flores Limongi.

El total de educandos que asiste cada día para adquirir nuevos conocimientos en la unidad educativa es de aproximadamente 1091 estudiantes, considerando el Inicial, la Educación Básica y el bachillerato.

Para llevar a cabo este proyecto, se tomó en cuenta la población de la básica superior; contando con estudiantes de octavo, noveno y décimo;

La muestra para el estudio de este caso fue el décimo año de básica superior del paralelo “C”, que cuenta con 35 alumnos. Antes de ser encuestados, se ha pedido al consentimiento de los padres de cada uno de los participantes, puesto que, aún son menores de edad.

El total de la muestra encuestada fue 30.

Por otro lado, se ha aplicado una entrevista al docente encargado de impartir clases de lengua y literatura de la básica superior.

La participación en cada uno de los encuestados y del entrevistado se ha desarrollado con éxito.

El instrumento que se ha utilizado para la recolección de datos en la investigación fue una encuesta aplicada a los estudiantes, el proceso fue de una forma anónima, para así no exponer ninguna información personal del participante, por otro lado, estas encuestas contenían un total de seis preguntas, todas basándose en el tema del proyecto; también se aplicó una entrevista, conformada por siete preguntas.

Los resultados que se han obtenido a lo largo del proceso investigativos, implementados en las encuestas, han sido analizada cada pregunta por medio de gráficos, para posteriormente interpretar cada gráfico con el respectivo resultado.

El resultado de la entrevista, han sido analizados por medio de un informe, detallando de forma clara, cada pregunta y lo que el docente ha explicado.

La interpretación en cada uno de los resultados, serán de gran ayuda para los docentes y futuros docentes, puesto que, ayudaría comprender por qué los estudiantes se les dificultad desarrollar o fortalecer esta destreza que tiene como nombre como la comprensión lectora,

calidad importante no solo en el ámbito educativo, puesto que es una herramienta que se va a utilizar a lo largo de la vida social en cada uno de los individuos.

4. Resultados, hallazgos y discusiones.

Encuesta:

El análisis de datos se ha basado en gráficos estadísticos y descriptivos en base a las encuestas realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, entre la edad de 13 a 14 años.

Las 6 preguntas que conformaron la encuesta fueron respondidas todas sin ningún inconveniente por los 30 estudiantes.

Los resultados son los siguientes:

A continuación, se mostrará cada una de las variables con sus respectivas categorías tabuladas y analizadas, teniendo en cuenta la información de cada uno de los estudiantes que han colaborado en la encuesta:

Variable dependiente: Presentaciones Interactiva.

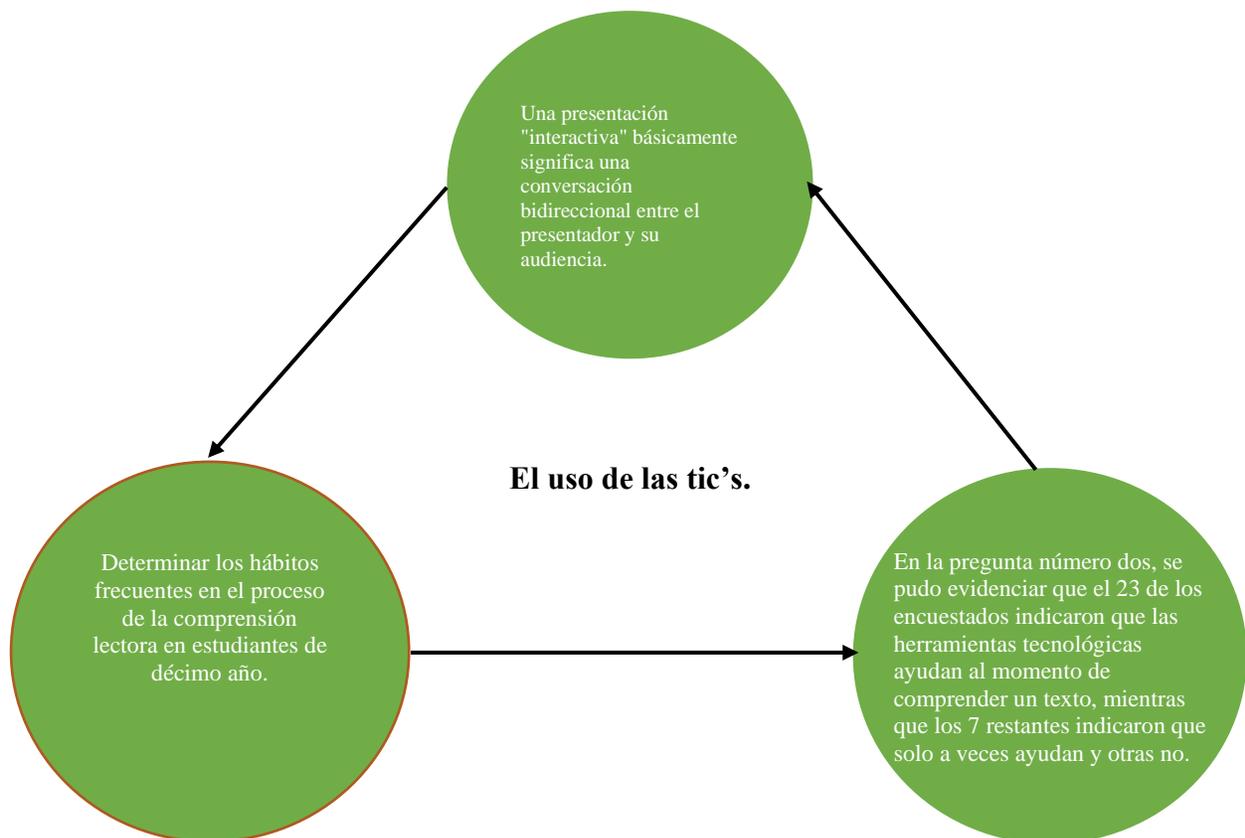
➤ **Gamificación:** En esta categoría se abarcó un indicador, que fue:

1. Monotonía en la aplicabilidad de las técnicas:



- **Presentaciones interactivas:** En esta categoría se abarcó un indicador importante puesto que, abarca la importancia del uso de la tecnología en la comprensión lectora

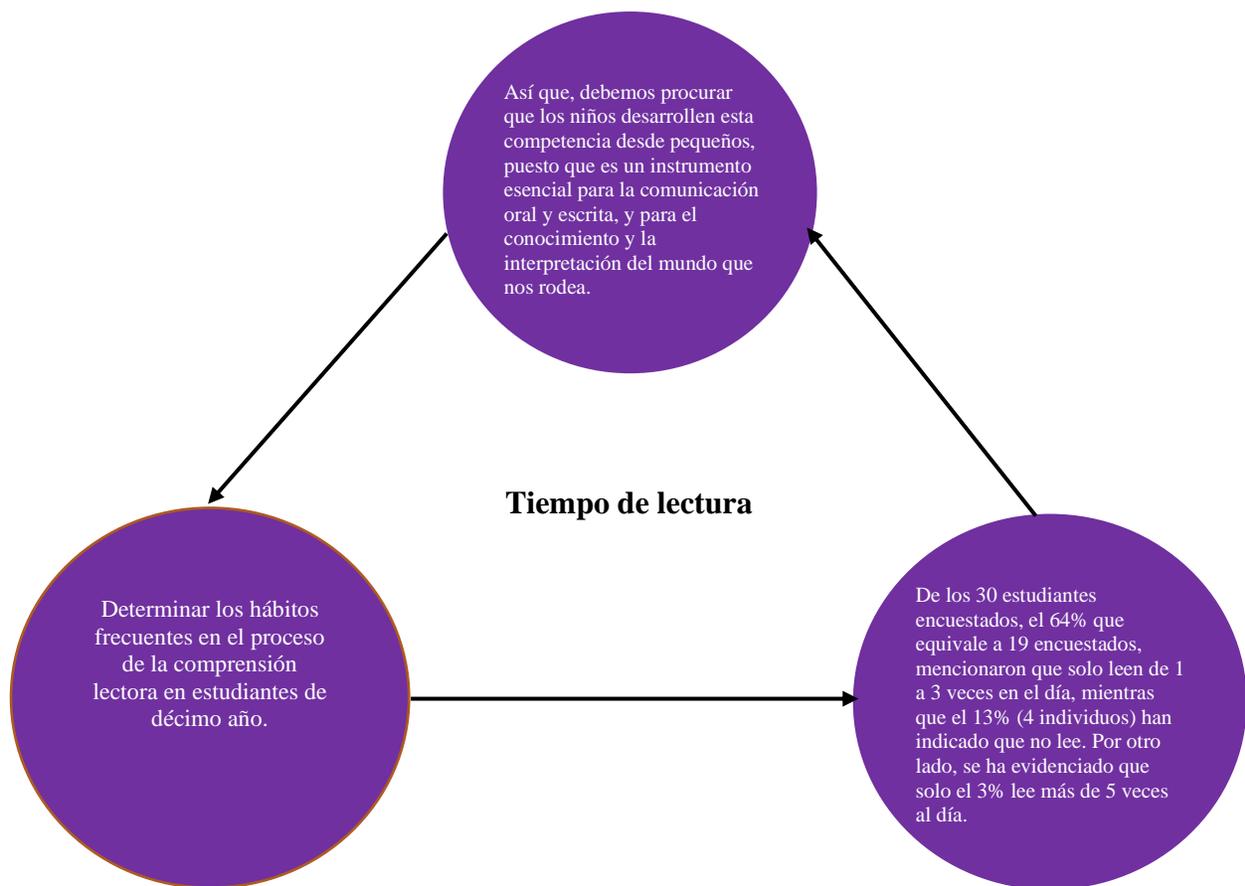
1. El uso de las tic's:



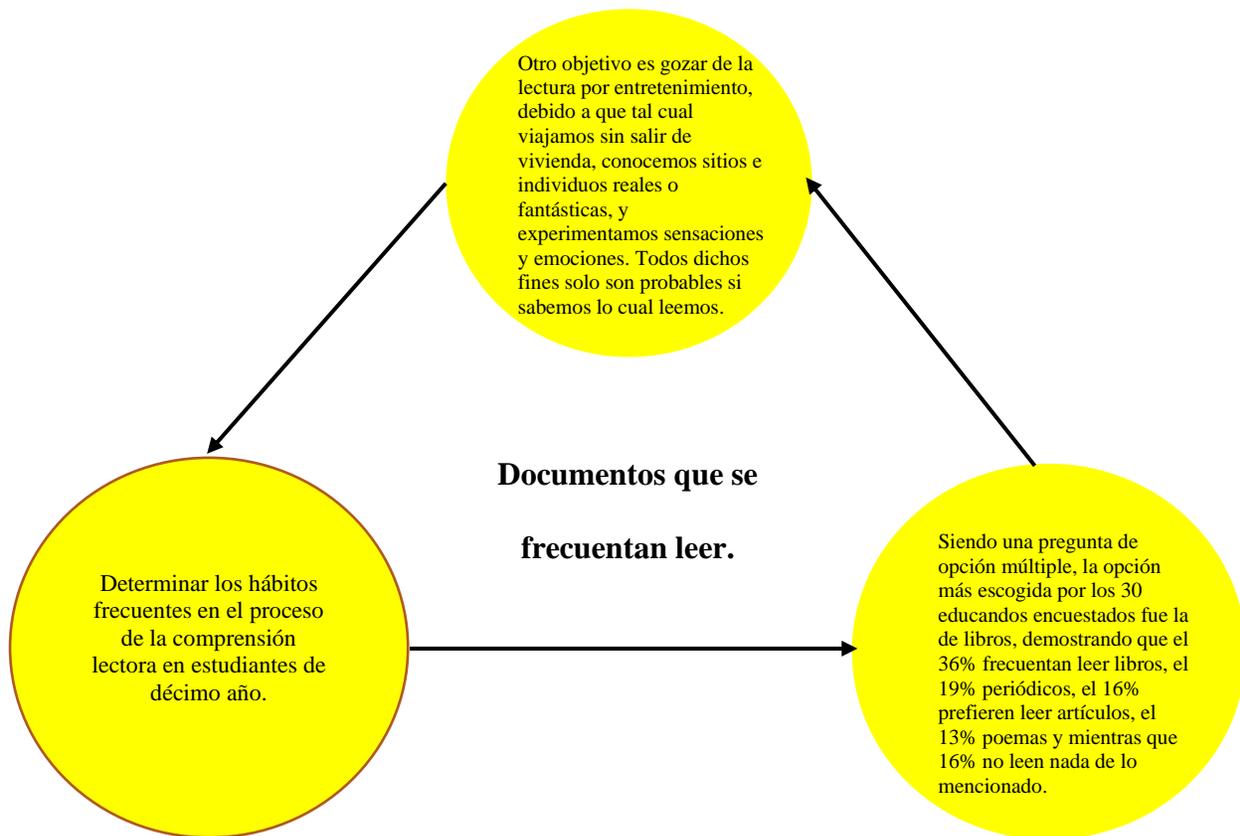
Variable dependiente: Mejoramiento de la comprensión lectora.

- **Comprensión Lectora:** Esta categoría hace énfasis al tiempo que el encuestado dedica a la lectura, que tipos de documentos lee y si conocen el término comprensión lectora.

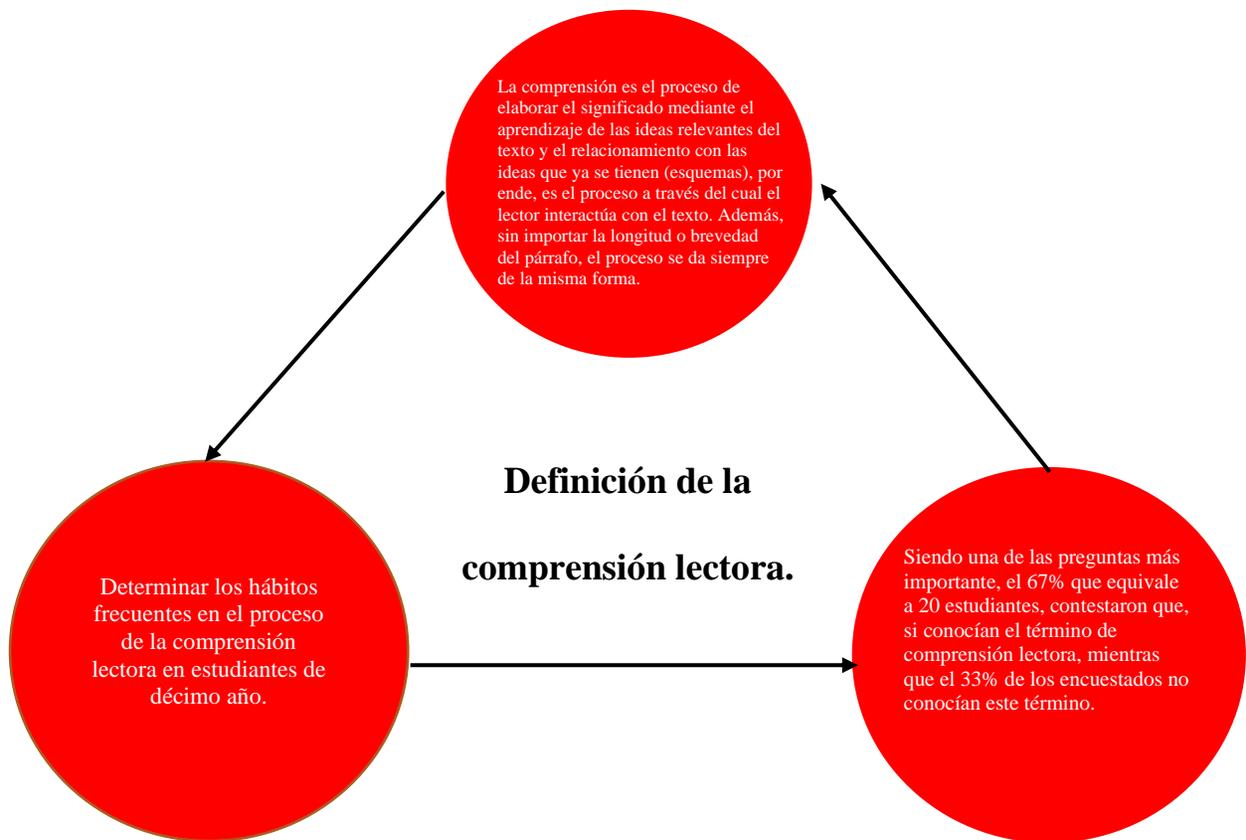
1. Hábito de lectura:



2. Documentos que se frecuentan leer:

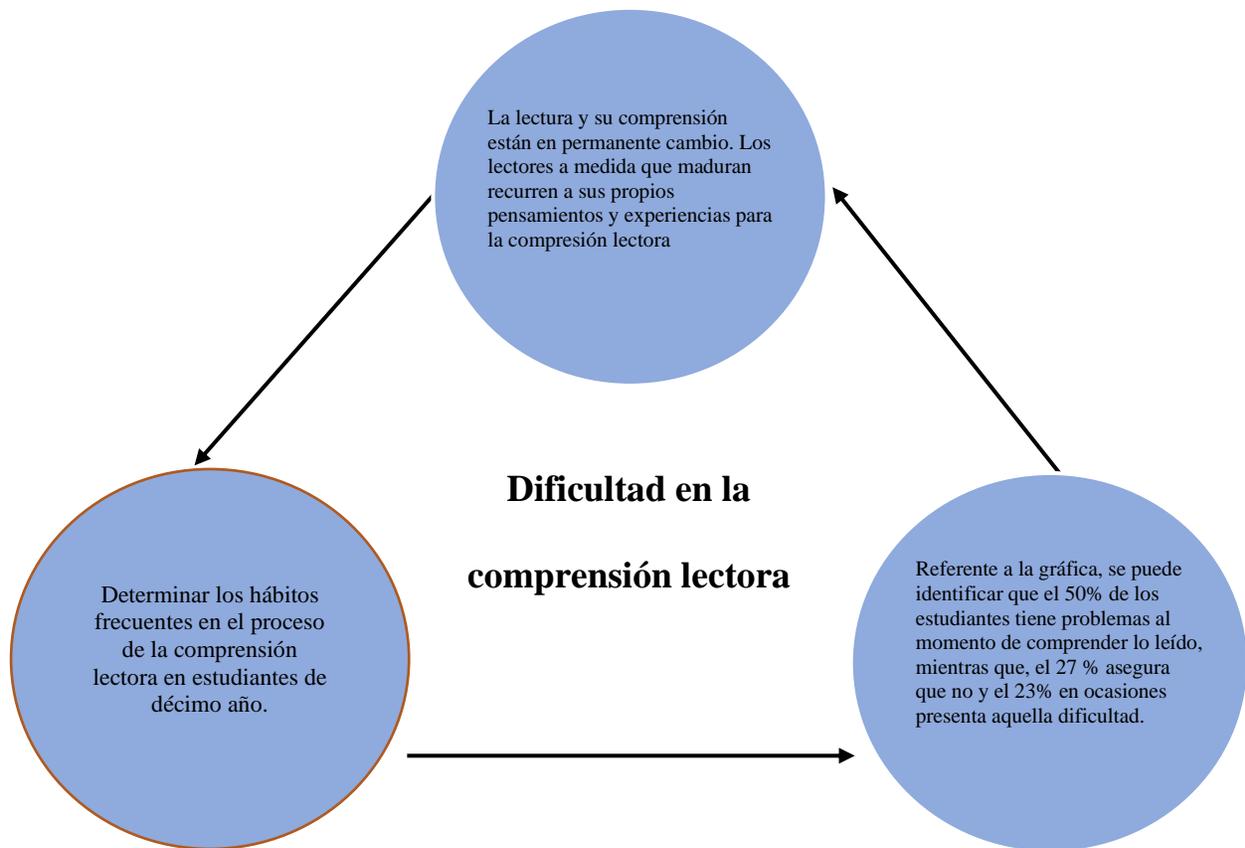


3. Definición de la comprensión lectora:



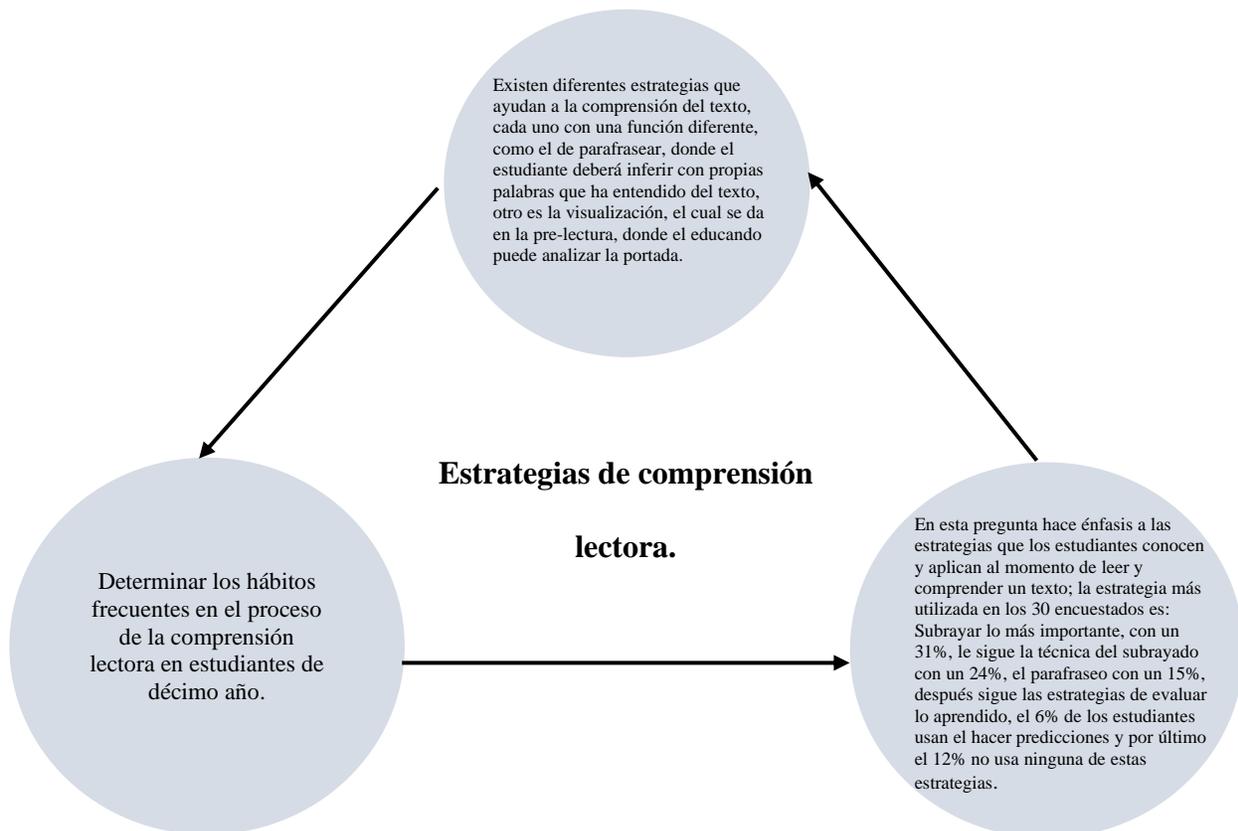
- **Importancia de la comprensión lectora:** En esta categoría se ha analizado con pregunta directa si el estudiante tiene dificultades al momento de comprender lo que lee:

1. Dificultad en la comprensión lectora:



- **Estrategias para la comprensión lectora:** En esta categoría se ha identificado que tipos de estrategias los estudiantes conocen para lograr una buena comprensión lectora:

1. Estrategias de comprensión lectora:



Entrevista:

Para conocer más sobre esta problemática, se aplicó una entrevista al docente encargado de impartir la materia de Lengua y Literatura en todo el décimo año de la básica superior, el entrevistado fue el docente Elvis Ronald Bailón Muñiz, con 12 años en la docencia, actualmente dando clases a la básica superior. La entrevista se desarrolló con éxito el día 05/06/2023, a las 20:30.

La primera pregunta fue, si consideraba que los estudiantes actualmente tienen una buena comprensión lectora, por lo que él indicó que no, puesto los chicos no les gusta leer, y él ve que este problema surgió desde la pandemia, porque los padres no obligaban sus hijos a leer. La segunda pregunta hacia énfasis a qué si la tecnología ayuda a la transferencia de conocimiento, por lo que el docente dedujo que sí, pero utilizándolo de una buena manera, la tercera pregunta hacia énfasis a si existe algún tipo de problemas pedagógicos, el licenciado señaló que sí, que los educandos no son autodidactas y tienen poco interés hacia los temas tratados, la cuarta pregunta era si la tecnología ayudaría a mejorar aquellos problemas, el pedagogo argumentó que sí, porque ellos son de una era tecnológica; la quinta pregunta era la siguiente: ¿Ha escuchado el término gamificación y sobre su aplicabilidad al proceso pedagógico? Por lo que dijo que sí, que es un aula invertida, en donde el joven aprende jugando; la sexta pregunta era si al aplicar la gamificación despertara a los estudiantes, por lo que aseguró que sí, porque se puede explicar tema por medio de esta nueva forma. La última pregunta era: ¿Qué programas, plataformas, o medios audiovisuales utiliza con mayor frecuencia para su práctica pedagógica?, la entrevistado manifestó que utilizaba Canva, Presi, Padlet, Quizizz y Kahoot.

5. Conclusiones:

En la investigación realizada dentro de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, se ha identificado que la mayoría de los estudiantes del décimo, paralelo “C”; se les dificulta la comprensión de textos, esto a causa de que la mayoría de los profesores, actualmente no se implementan el uso de los recursos didácticos; todo esto generando que se sientan abrumado al momento de analizar e interpretar los textos.

Otro problema que se evidencio en la encuesta hacia los estudiantes es que los profesores usan con frecuencia la estrategia del subrayado, siendo una de las más convencionales y muy monótonas, provocando que los educandos odien la lectura.

Otro tema muy importante que se reconoció en los resultados es que el entrevistado reconoce que el uso de los recursos tecnológicos si pueden ayudar a mejorar la comprensión lectora, considerando que los estudiantes podrían sentirse más motivados al momento que sean implementados.

Es importante destacar que las Tics dentro del ámbito educativo son muy importantes, puesto que, al implementar aquellas herramientas tecnológicas ayudan a que el estudiante comprenda de una manera más fácil; es por eso por lo que, este proyecto ha implementado el uso de aquello.

6. Recomendaciones:

Los centros educativos, en especial el “Juan Montalvo”, deberían implementar más aulas tecnológicas para que no solo se usen en ofimática, sino también ponerlas en práctica, en las demás ciencias del saber, ya sea en la Literatura, Sociales, Matemáticas y Naturales, esto ayudaría a que los profesores puedan realizar una clase más dinámica.

Por otro lado, los docentes deben de asistir a seminarios en donde puedan aprender el buen uso de los recursos tecnológicos dentro del aula de clase, en especial el uso de Nearpod, brindando una catedra más dinámicas; recordar que la pedagogía cambia y las metodologías dentro de clases también lo hacen; un docente debe de estar una constante evolución, y esto se logra gracias a la autoeducación en cada uno de ellos.

Por último, y el más importante dentro del ámbito educativo, es recordar que los estudiantes sean participativos, es por eso por lo que se recomienda el educando interactúe más en los salones de clases, que esté dispuesto a adquirir nuevos conocimientos por medio de nuevas formas de aprendizajes.

7. Bibliografía

Arias, E. (27 de Abril de 2020). *Audacy*. Obtenido de

<https://www.audacy.com/podcasts/maestros-de-mi-recreo-con-eddy-arias-25587/emi-abramzon-co-fundador-y-coo-de-nearpod-una-plataforma-de-aprendizaje-utilizando-dispositivos-moviles-en-el-aula-o-a-distancia-en-momentos-de-cuarentena-242190827>

Asto, J. L. (2021). Comprensión lectora y rendimiento académico. *Ciencias de la Educación*, VII(1), 626-645.

Barcia-Zambrano, A. S., & Mendoza-Vergara, G. M. (2020). PREZI, presentaciones dinámicas e innovadoras. *Dominio de las ciencias*, VI, 429-444.

Benítez, W. E., & Barreto, C. T. (2021). Características de los ambientes de aprendizaje enriquecidos con TIC para la comprensión lectora en el ciclo de la Educación Básica. *Revista Saber, Ciencia y Libertad*, 278-300.

BSV. (19 de Enero de 2017). *British School of Valencia*. Obtenido de

<https://www.bsvalencia.com/blog/21-estrategias-de-lectura-que-funcionan-en-todo-tipo-de-contenido/>

Churches, A. (2020). *Web del Maestro CMF*. Obtenido de

<https://webdelmaestrocmf.com/portal/que-es-nearpod-y-como-usarlo-para-crear-integrar-y-evaluar-experiencias-de-aprendizaje/>: <https://webdelmaestrocmf.com/portal/que-es-nearpod-y-como-usarlo-para-crear-integrar-y-evaluar-experiencias-de-aprendizaje/>

Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 5-19.

- Daurbina. (3 de Octubre de 2021). *Centro de educación virtual*. Obtenido de <https://puceapex.puce.edu.ec/web/cev/presentaciones-interactivas/>
- EUEI. (26 de Mayo de 2020). *Digital Wellbeing Educators*. Obtenido de <https://www.digital-wellbeing.eu/nearpod-es/>
- Gabriel, R. L., & Ignacio, I. R. (2022). EL USO DE LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA CANVA COMO ESTRATEGIA EN LA ENSEÑANZA CREATIVA DE LOS DOCENTES DE LA ESCUELA FISCAL LORENZO LUZURIAGA. *YACHASUN*, 75-90.
- Gaitán, I. C., & Castro, G. S. (2020). EL JUEGO INTERACTIVO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN EL GRADO QUINTO. Huila.
- Gómez, I. (20 de Octubre de 2021). *Future of people*. Obtenido de <https://www.crehana.com/blog/negocios/que-es-google-slides/>
- Hernández, J. A. (12 de Enero de 2020). *Docentes al día*. Obtenido de <https://docentesaldia.com/2020/01/12/niveles-de-compresion-lectora-definicion-y-ejemplos-de-preguntas/>
- Hierro, M. G. (2019). Genially. Libros interactivos geniales. *Observatorio de la tecnología educativa.*, 2-9.
- Iván, C. S., & Fidel, F. C. (2019). *LOS RECURSOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS EN EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN*

GENERAL BÁSICA. ELABORACIÓN DE UNA PIZARRA INTERACTIVA. Quito:
Universidad de Guayaquil.

José, O. P., & Yurela, Y. R. (2022). Los estudios explicativos en el campo de las Ciencias Sociales. *ACTA JURIDICA PERUANA*, 98.

Micuento. (9 de Octubre de 2019). *Micuento*. Obtenido de <https://micuento.com/blog/etapas-lectura-en-que-consisten/>

Molinari, L. (28 de Octubre de 2021). Análisis Pedagógico de la Práctica Docente. *Gamificación en el aula*. Uruguay.

Mora, M. J., Murillo, M. G., Murillo, R. d., & Moyano, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento.*, 686-701.

Murcia, D. d. (2017). Uso de la herramienta tecnológica “Exelearning” para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes del grado once de la institución educativa Antonio Ricaurte de Maito, municipio de Tarqui (Huila). Huila.

Muro, J. A. (2018). Uso del software educativo Prezi, para el Área de Ciencia y Ambiente de sexto grado de educación primaria del Colegio Parroquial Santa Rosa de Lima, Lince – UGEL 03. Lima: UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle.

Neri, A. I., Vega, J. G., & Bravo, J. P. (2017). Competencias docentes en las tecnologías de información y comunicación. En L. M. Cervantes, J. M. Beltrán, & E. S. Nieto, *Competitividad y gestión del conocimiento en organizaciones con proyecto internacional*. (págs. 129-154). Santiago de Querétaro: Universidad Autónoma de Querétaro.

- Nguyen, L. (20 de Septiembre de 2022). *AhaSlides*. Obtenido de <https://ahaslides.com/es/blog/what-is-interactive-presentation-software-and-how-should-you-use-it/>
- Plaza, J. C. (2021). Lectura y comprensión lectora en niños de primaria. *Polo del conocimiento*, VI(1), 2232-2245. doi:10.23857/pc.v6i3.2503
- Romo, P. (23 de Diciembre de 2019). La comprensión y la competencia lectora. Quito, Ecuador.
- Rubio, N. M. (8 de Julio de 2020). *Psicología y Mente*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/inteligencia/prelectura>
- Santillana. (28 de Julio de 2020). *Santillana (Impulsamos juntos la educación mexicana)*. Obtenido de <https://santillanacontigo.com.mx/importancia-la-comprension-lectora/>
- Sayago, R. A., Darwin, G. G., Carlos, M. Á., & Juan, C. E. (2020). Análisis de la prelectura en Educación Inicial. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, V(1), 692-710.
- Sevillano, L. M., Casazola-Cruz, O. D., & Aguilar, J. A. (2 de Marzo de 2022). Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios. *Horizontes*, 637-647. Obtenido de <https://www.becas-santander.com/es/blog/gamificacion-en-el-aula.html>
- Spencer, L. (7 de Junio de 2019). *Envatotuts+*. Obtenido de <https://business.tutsplus.com/es/articles/what-is-google-slides--cms-29560>
- Yanchaliquín, D. M. (2020). “*La poslectura en el desarrollo del pensamiento creativo*”. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Zavaleta, S. A. (2021). La comprensión lectora y los avances en la educación básica regular. *Polo del conocimiento*., VI(1), 963-977. doi:10.23857/pc.v6i1.2193

8. Anexos

Anexo 1: Consentimiento Informado.

 **Uleam**
UNIVERSIDAD LAICA
ELOY ALFARO DE MANABÍ

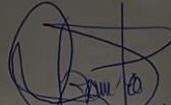
Pedagogía de la Lengua y la Literatura
Facultad Ciencias de la Educación

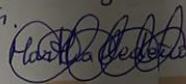
Manta, 29 de septiembre de 2022

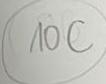
CARTA DE CONSENTIMIENTO

Yo Cesar Iván Castro Medranda con cédula de identidad número 1305953182, mayor de edad, como docente tutor del estudiante: SUAREZ PICO GABRIEL BERNARDO con cédula de identidad: 1317801569 quien cursa el 8vo. año, solicito que se autorice, a el estudiante de la universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, carrera de pedagogía de la Lengua y la Literatura para que realice el proceso investigativo para el desarrollo del Trabajo de integración curricular **Diapositivas interactivas para el mejoramiento de la Comprensión lectura**. Respetando el derecho de privacidad y todos aquellos que se encuentran determinados en las normativas vigentes en materia de niñez y adolescencia.

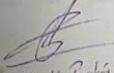
Sin más nada que referir, firmo la presente solicitud a los 29 días del mes septiembre en Manta.


Lic. Iván Castro Medranda
DOCENTE TUTOR

Lic. Mercedes Flores por favor coordinar acciones para el desarrollo del trabajo de investigación.




COLEGIO "JUAN MONTALVO" (C.O. MANABÍ)
RECIBIDO: 20/09/2022
HORA: 10:40
Ing. Jéssica Ramírez García
SECRETARIA


Lic. Elvis Bailón
Por favor atender la solicitud del docente tutor.
Mercedes Flores Almonji

523-740 ext 181 / 05-2613-453
Circunvalación Vía a San Mateo
www.uleam.edu.ec

Uleam

Anexo 2: Encuesta aplicada a los estudiantes, y foto de aplicación.

Nombre del encuestador: Suárez Pico Gabriel Bernardo

CI: 131780156-9

Nivel: Octavo Semestre “A”

Tema del proyecto de titulación: PRIMECOLECT “*Presentaciones Interactivas para el Mejoramiento de la Comprensión Lectora*”

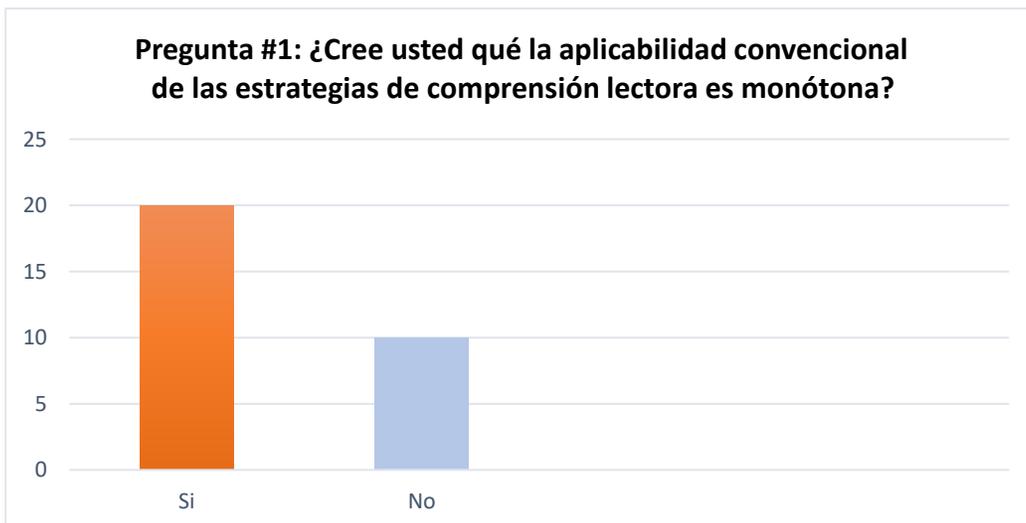
PRIMECOLECT busca mejorar el problema del mal uso de la comprensión, por el cual, a través de las diapositivas interactivas, se pueden encontrar las lecturas participativas, estrategias de la comprensión lectora, lecciones en forma de juegos; ayudando a que el estudiante logre una mejor comprensión en las lecturas y así conseguir que el nivel crítico y reflexivo dentro de la sociedad sea excelente.

Objetivo de la encuesta: La presente encuesta tiene como objetivo principal analizar la comprensión lectora en cada uno de los estudiantes seleccionados, la información obtenida solo se utilizará para el ámbito educativo e investigativo. Conteste la pregunta en base a su perspectiva personal.

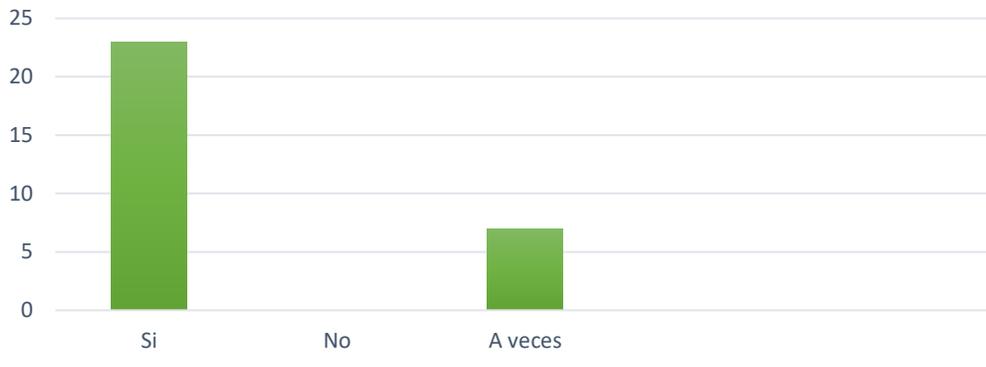
1. ¿Cuántas veces al día usted lee; ya sea algún libro, poema o el periódico?
 - a. 1 a 3 veces al día
 - b. 4 a 5 veces al día
 - c. 5 o más veces al día
 - d. No leo
2. ¿Qué tipo de documentos usted lee?
 - a. Libros
 - b. Periódicos
 - c. Artículos
 - d. Poemas
 - e. Ninguna de las anteriores.
3. ¿Usted ha escuchado el término “Comprensión Lectora”?
 - a. Si
 - b. No
3. Al momento de leer, ¿Usted presenta dificultades en la comprensión de la información?
 - a. Si
 - b. No
 - c. A veces
4. ¿Qué estrategias usted conoce para lograr una buena comprensión lectora?
 - a. Visualiza lo que lees
 - b. Evalúa lo aprendido
 - c. Parafrasea
 - d. Haz predicciones
 - e. Subraya lo más importante
 - f. Ninguna de las anteriores
5. ¿Cree usted que la aplicabilidad convencional de las estrategias de comprensión lectora es monótona?
 - a. Si
 - b. No
6. ¿Considera usted que las Herramientas tecnologías nos podría ayudar a comprender un texto?
 - a. Si
 - b. No
 - c. A veces



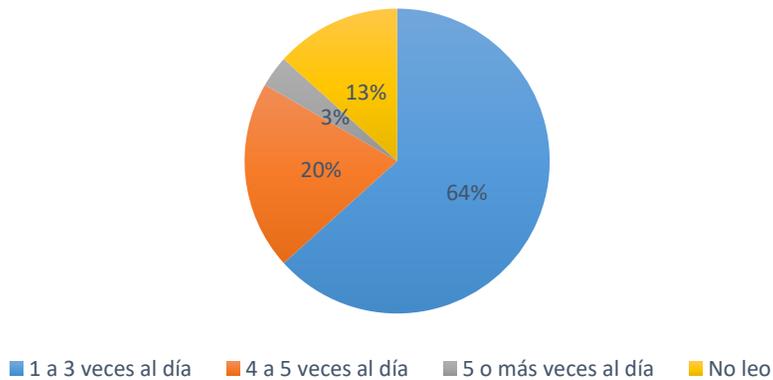
Anexo 3: Tabulación de la encuesta.



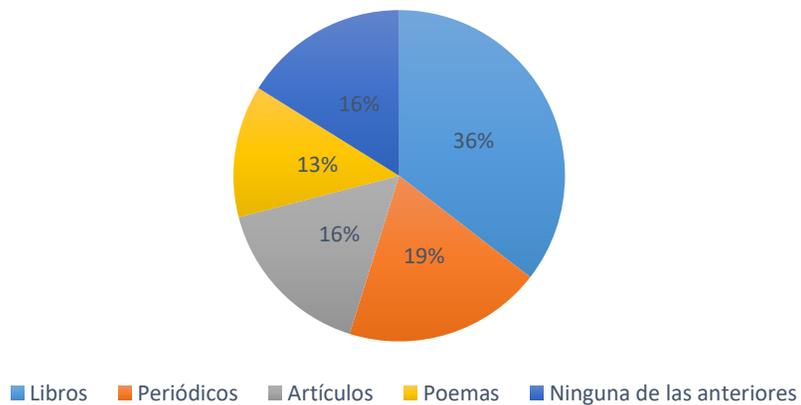
Pregunta #2: ¿Considera usted que la aplicabilidad convencional de las herramientas tecnológicas nos podría ayudar a comprender un texto?



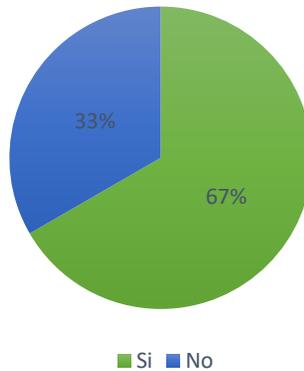
Pregunta #3: ¿Cuántas veces al día usted lee?; ya sea algún libro, poema o el periódico.



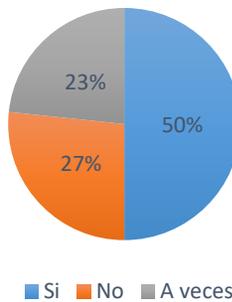
Pregunta #4: ¿Qué tipo de documentos usted lee?



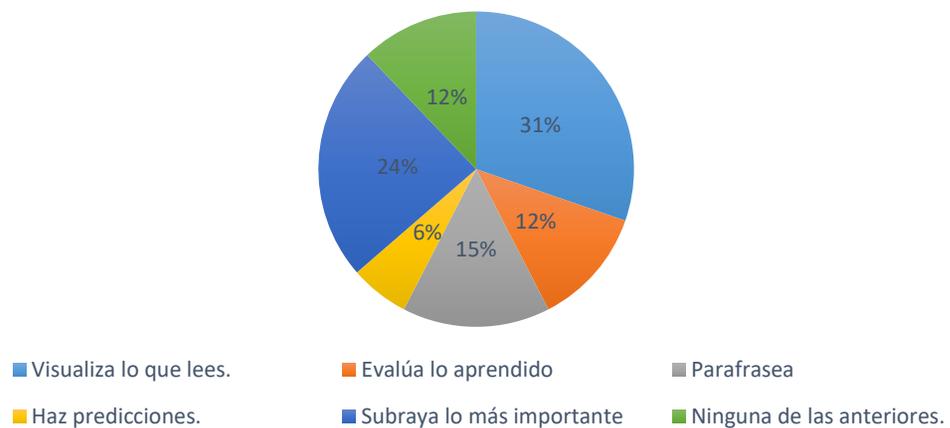
Pregunta #5: ¿Usted ha escuchado el término “Comprensión Lectora”?



Pregunta #6: Al momento de leer, ¿Usted presenta dificultades en la comprensión de la información?



Pregunta #7: ¿Qué estrategias usted conoce para lograr una buena comprensión lectora?



Anexo 5: Banco de preguntas para la entrevista y evidencia de la entrevista.

1. **¿Considera que los estudiantes en la actualidad tienen una buena comprensión lectora?**
2. **¿Considera usted que las herramientas tecnológicas permiten a los estudiantes la transferencia de los conocimientos, facilitándoles su aplicabilidad?**
3. **¿Qué problemas pedagógicos existen en el salón de clase?**
4. **¿Las tecnologías de la información y comunicación ayudarían a mejorar ciertos problemas pedagógicos existentes?**
5. **¿Ha escuchado el término gamificación y sobre su aplicabilidad al proceso pedagógico?**
6. **¿Considera usted que, al implementar el proceso pedagógico con elementos de gamificación, se conseguirá motivar a los estudiantes?**
7. **¿Qué programas, plataformas, o medios audiovisuales utiliza con mayor frecuencia para su práctica pedagógica?**



Elvis Bailon



ULEAM Gabriel Suárez

Anexo 6: Pasos para crear una presentación interactiva.

¿CÓMO CREAR UNA PRESENTACIÓN INTERACTIVA?

1 Primero debes de crear una cuenta en Nearpod, con la ayuda de google y llenar toda nuestra información personal.



2 Al crear nuestra cuenta de Nearpod, nos saldrá la siguiente pantalla principal.



3 Ahora debemos de ir a presentaciones de google y elegir la presentación que vamos a utilizar; en la parte de arriba donde dice extensiones debemos de seleccionar y presionar en donde dice agregar.



Es importante destacar que al agregar Nearpod como complemento, debemos de hacer el mismo procedimiento y asegurarnos que se agrego correctamente.

4 Cuando agreguemos correctamente este complemento nos saldrá una pantalla en el lado derecho, con todas las actividades que Nearpod nos brinda.



Recordemos que las presentaciones interactivas se basan en agregar a cada diapositiva una actividad.

Fragmento a analizar. →

Actividad. →



5 Cuando tengamos lista nuestra presentaciones, debemos de presionar donde dice guardar e ir a nearpod.



¿CÓMO PRESENTAR NUESTRAS DIAPOSITIVAS INTERACTIVAS?

6 Después de haber guardado nuestra presentación debemos de dirigirnos a la página de inicio de nearpod y asegurarnos que nuestro trabajo se guardó.



1 Debemos de presionar la dispositiva que vamos a presentar y seleccionar presentar en vivo.



La página nos dará un código que debemos de compartir con nuestros estudiantes, por consiguiente, ellos tienen que ingresar el código en la sección de estudiantes.

2



However you teach,
it's in Nearpod



3 El estudiante debe de llenar un cuadro con todos los datos de él, mientras que el docente esta en la pantalla de espera, donde se ve quién va ingresando a la clase. Cuando ya estemos seguros le damos en la flecha azul y nuestra clase comenzará.



4 Listo, ¡Que comience la clase!
Desde la pantalla del profesor.



Desde la pantalla del estudiante.

