



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

**ENTORNOS DIGITALES INTERACTIVOS COMO HERRAMIENTA
PARA EL MEJORAMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS
ESTUDIANTES DE PRIMERO DE B.G.U DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“REMIGIO GEO GÓMEZ GUERRERO”**

**MELENDRES CRUZ EVELYN YADIRA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**PLAZA AVELINO CARLOS ANDRES
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2025**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**ENTORNOS DIGITALES INTERACTIVOS COMO
HERRAMIENTA PARA EL MEJORAMIENTO DE LA
COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE
PRIMERO DE B.G.U DE LA UNIDAD EDUCATIVA "REMIGIO**

**MELENDRES CRUZ EVELYN YADIRA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**PLAZA AVELINO CARLOS ANDRES
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2025**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O
INTERVENCIÓN**

**ENTORNOS DIGITALES INTERACTIVOS COMO
HERRAMIENTA PARA EL MEJORAMIENTO DE LA
COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE
PRIMERO DE B.G.U DE LA UNIDAD EDUCATIVA "REMIGIO**

**MELENDRES CRUZ EVELYN YADIRA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**PLAZA AVELINO CARLOS ANDRES
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

CRUZ NARANJO SARA GABRIELA

**MACHALA
2025**



com MELENDRES-PLAZA

3%
Textos sospechosos



2% Similitudes
< 1% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
< 1% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: com MELENDRES-PLAZA.docx
ID del documento: baac083f17f54bc9db36e28bf8dd3abc4f601031
Tamaño del documento original: 68,54 kB

Depositante: CRUZ NARANJO SARA GABRIELA
Fecha de depósito: 18/7/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 18/7/2025

Número de palabras: 12.022
Número de caracteres: 81.756

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	alcance.unesum.edu.ec http://alcance.unesum.edu.ec/index.php/alcance/article/download/39/27 7 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (84 palabras)
2	Documento de otro usuario #f3dfe7 Viene de de otro grupo 7 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (85 palabras)
3	alcance.unesum.edu.ec https://alcance.unesum.edu.ec/index.php/alcance/article/view/39 5 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (55 palabras)
4	PROYECTO ACTUALIZADO STEFANY-DIANA.docx TESIS #779ac6 Viene de de mi grupo 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (50 palabras)
5	repositorio.unicartagena.edu.co https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15822/TGF_Diana_Pinto_Mer...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (40 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	dx.doi.org Estrategias metodológicas para el uso efectivo de libros interactivos e... http://dx.doi.org/10.46377/dilemas.v12i1.4271	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (34 palabras)
2	Tesis_Darlin Carrasco (1).docx Gamificación informática: Diseño de un ... #1b3ec5 Viene de de mi grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (28 palabras)
3	Documento de otro usuario #56efad Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (28 palabras)
4	dspace.utb.edu.ec Estrategias metodológicas y su influencia en la comprensión... http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/5355/6/P-UTB-FCJSE-EBAS-000263.pdf.txt	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (18 palabras)
5	dx.doi.org Infografías como recurso didáctico de comprensión lectora: Una exp... http://dx.doi.org/10.62452/vqmx6d75	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (21 palabras)

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Los que suscriben, MELENDRES CRUZ EVELYN YADIRA y PLAZA AVELINO CARLOS ANDRES, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado ENTORNOS DIGITALES INTERACTIVOS COMO HERRAMIENTA PARA EL MEJORAMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE B.G.U DE LA UNIDAD EDUCATIVA "REMIGIO GEO GÓMEZ GUERRERO", otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

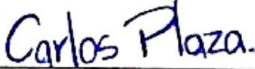
Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



MELENDRES CRUZ EVELYN YADIRA

0706186079



PLAZA AVELINO CARLOS ANDRES

0705825321

DEDICATORIA

Dedico de manera especial a mi madre Patricia Avelino pues ella fue el principal cimiento para la construcción de mi vida profesional, construyo en mi la responsabilidad y deseo de superación, en ella tengo el espejo en el cual me quiero reflejar pues posee grandes valores, virtudes infinitas y un gran corazón lo que me hace admirarla cada día más por todo lo que ha hecho por mí.

A mi familia, gracias por haber estado apoyándome en el proceso de toda mi formación académica como profesional ustedes fueron unos de los pilares esenciales en mi camino.

Gracias Dios por concederme la mejor de las madres.

Con amor y gratitud, dedico este logro primeramente a Dios, mi guía fiel, quien en cada paso me dio fortaleza, sabiduría y paz. A mis amados padres, Orlando Melendres y Charito Cruz, gracias por su amor incondicional, por su ejemplo de esfuerzo, por sus palabras de aliento y por creer en mí siempre. Este logro también es suyo.

A mi querido esposo, Maicoll Morán, gracias por tu paciencia, por tu apoyo constante, por tus abrazos en los días difíciles y por caminar a mi lado con tanto amor. Mis hermanos Juliana Melendres, Arelis Melendres y Orlando Melendres, gracias por ser mi alegría, mi fuerza en silencio, por sus palabras que me animaron y por compartir conmigo cada paso de este camino.

PLAZA-MELENDRÉS

AGRADECIMIENTOS

Con profunda estima extendiendo mi más sincero agradecimiento a tutora de tesis a la Ing., Sara Cruz su dedicación como guía han sido los pilares para llevar una correcta dirección y enriquecimiento de esta investigación.

Le agradezco a Dios por permitirme tener y disfrutar junto a mi familia de este gran logro en mi vida tanto social como profesionalmente, les agradezco por apoyarme en cada decisión y proyecto, gracias porque ustedes me hacen ver lo hermosa que es la vida.

Le agradezco a madre por permitirme cumplir con excelencia en el desarrollo de esta tesis, gracias por creer en mí, por permitirme vivir y disfrutar de cada día, aunque hubo momentos difíciles, hoy veo convertirse en realidad una de mis metas y con la seguridad que con su ejemplo poder enfrentar todos los retos difíciles.

Agradezco primeramente a Dios, quien ha sido mi refugio, mi fuente de sabiduría y mi fuerza en cada etapa de este camino. En los momentos de cansancio, el me dio aliento en los momentos de duda, me dio dirección, Sin su guía y su amor, este logro no habría sido posible.

Gracias a mi familia, por su apoyo constante y amor incondicional. A mis maestros y compañeros, por compartir conmigo sus conocimientos y experiencia. A cada persona que, con una palabra, un gesto o una oración, me impulso a seguir adelante.

“Porque Jehová da la sabiduría,

Y de su boca viene el conocimiento y la inteligencia.

El provee de sana sabiduría a los rectos;

Es escudo a los que caminan rectamente.”

-Proverbios 2:6-7

PLAZA-MELENDRÉS

RESUMEN

El presente proyecto de investigación se realizó en la Unidad Educativa “Remigio Geo Gómez Guerrero”, ubicado en Huaquillas, provincia de El Oro, Republica del Ecuador. Se tomo como población de estudio a los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado paralelo “A” (edades de 15 y 16 años). En esta aula se aplicó una evaluación pretest con la finalidad de conocer el nivel de la comprensión lectora de los estudiantes de la asignatura de Lengua y Literatura, los resultados de la evaluación demostraron que existen un bajo nivel académico por parte de los estudiantes en este campo. Como respuesta a esta problemática se planteó un estudio cuasi-experimenta implementando un entorno digital interactivo que permitan el mejoramiento de la comprensión lector. Una vez implementado se evidencio que hubo una mejoría mediante el uso de la herramienta “Zona Literaria” por tal razón se corrobora que se cumplió con el objetivo del proyecto.

Palabras claves:

Comprensión lectora, entorno digital, Lengua y Literatura, mejoramiento

ABSTRACT

This research project was carried out at the "Remigio Geo Gómez Guerrero" Educational Unit, located in Huaquillas, El Oro province, Republic of Ecuador. The study population was first-year students of Parallel Unified General Baccalaureate "A" (ages 15 and 16). A pretest assessment was applied in this classroom to determine the level of reading comprehension of students in the subject of Language and Literature. The results of the assessment showed a low academic level on the part of students in this field. In response to this problem, a quasi-experimental study was proposed, implementing an interactive digital environment that allows the improvement of reading comprehension. Once implemented, it was evident that there was an improvement through the use of the "Literary Zone" tool, thus corroborating that the project objective was met.

Keywords:

Reading comprehension, digital environment, language and literature, improvement

INDICE

INTRODUCCIÓN	8
CAPITULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS	10
1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.	10
1.1.1 Planteamiento del Problema.	10
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.	12
1.1.3 Problema central.	13
1.1.4 Problemas complementarios:	13
1.1.5 Objetivos de investigación.	13
1.1.5.1 Objetivo General.	13
1.1.5.2 Objetivos específicos.	13
1.1.6 Población y muestra.	14
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.	15
1.1.8 Descripción de los participantes.	15
1.1.9 Características de la investigación	15
1.1.9.1 Enfoque de la investigación.	15
1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación. Alcance correlacional	16
1.1.9.3 Método de investigación.	16
1.2 Establecimiento de requerimientos PONERLE SUB NIVEL	17
1.3 Justificación del estudio	18
1.4 MARCO REFERENCIAL	19
1.4.1 Referencias Conceptuales:	19
1.4.1.1 Entornos digitales.	19
CAPÍTULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO	29
2.1 Definición del prototipo	29
2.2 Fundamentación teórica del prototipo.	29
2.3 Objetivos del Prototipo	30
2.3.1 Objetivo General.	30
2.3.2 Objetivos específicos.	30
2.4 Diseño de la aplicación educativa	30
CAPÍTULO III. EVALUACION DEL PROTOTIPO	36
3.1 EXPERIENCIA 1	36
3.1.5 Resultados de la Experiencia I	40
3.2 EXPERIENCIA II	41
3.2.4 Resultados de las evaluaciones pretest y postest al estudiante:	44
3.2.5 Encuesta De Satisfacción	50
CONCLUSIÓN	57
RECOMENDACIONES	58

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Desarrollado en html, css y javascript.....	31
Figura 2. Inicio del entorno digital interactivo.	31
Figura 3. Unidades temáticas del entorno digital interactivo.	32
Figura 4. Presentaciones	32
Figura 5. Videos del entorno virtual interactivo	33
Figura 6. Ejercicios y actividades del entorno virtual interactivo	33
Figura 7. Evaluación Diagnostica del rendimiento académico en Lengua y Literatura (Pretest).....	38
Figura 8. Demostración del Prototipo de Pagina web Interactiva “Zona Literaria” a el docente del área de Lengua y Literatura	39
Figura 9. Interacción de los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado (BGU) con el prototipo “Zona Literaria”	42
Figura 10. Estudiantes realizando el Postest de los contenidos.....	43
Figura 11. Resultados de la pregunta 1	44
Figura 12. Resultados de la pregunta 2.....	44
Figura 13. Resultados de la pregunta 3.....	45
Figura 14. Resultados de la pregunta 4.....	46
Figura 15. Resultados de la pregunta 5.....	46
Figura 16. Resultados de la pregunta 6.....	47
Figura 17. Resultados de la pregunta 7.....	48
Figura 18. Resultados de la pregunta 8.....	48
Figura 19. Resultados de la pregunta 9.....	49
Figura 20. Encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 1	50
Figura 21. Encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 2	51
Figura 22. Encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 3	51
Figura 23. Encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 4.....	52
Figura 24. Encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 5	53
Figura 25. Encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 6	53
Figura 26. Encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 7	54
Figura 27. Encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 8	55
Figura 28. Encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 9	55

Figura 29. Encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 10	56
--	-----------

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cronograma.....	36
Tabla 2. Cronograma de Actividades y tiempo programados para la demostración del prototipo.....	37
Tabla 3. Descripción de los participantes.....	38

INTRODUCCIÓN

La revolución digital actualmente para la educación presentó un reto constante para adaptarse bajo la necesidad tecnológica que se dio en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Una de las competencias más importantes para el desarrollo social, académico y profesional de los estudiantes es la comprensión lectora ya que la misma le permite sintetizar, interpretar y analizar la información que contienen los textos; sin embargo, el rendimiento en esta área de los estudiantes de primero de bachillerato es bajo.

Este proyecto de investigación surgió en base a la necesidad que poseen los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Remigio Geo Gómez Guerrero” donde se presenció deficiencias en su comprensión lectora. Esta necesidad se intensificó debido a el método de enseñanza tradicional centradas en la memorización y la lectura mecánica, sin el uso de herramientas didácticas innovadoras como lo son los entornos digitales interactivos los cuales fomentan un aprendizaje significativo.

Los entornos digitales interactivos se evidencian como nueva mirada pedagógica, y se propone incidir en la forma en que los alumnos interactúan con los contenidos de la asignatura Lengua y Literatura. Permitir incorporar contenidos, vídeos y actividades interactivas, que favorezcan la motivación y la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La incorporación de las tecnologías de la información y comunicación “TIC” en el aula no solo actualizó la enseñanza tradicional, sino que respondió a las necesidades y estilos del aprendizaje en esta nueva era digital para los estudiantes del siglo XIX. El objetivo central de este proyecto de investigación fue determinar cómo los entornos digitales interactivos pueden contribuir al mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de Primero de Bachillerato.

Con el fin de lograr el objetivo, se diseñó un prototipo educativo digital denominado “Zona Literaria” el cual se implementó en la asignatura Lengua y Literatura, evaluando

con instrumentos cualitativos y cuantitativos que nos ayudarán a medir el impacto del uso de un entorno digital interactivo en los estudiantes.

En base a los resultados obtenidos en esta tesis se evidencio las ventajas del uso de herramientas digitales en el mejoramiento de la comprensión lectora, sino que también declaro una respuesta pedagógica educativa viable que podría ser replicada en otras materias educativas con características similares. En un sistema de enseñanza-aprendizaje en constante cambio, innovar las estrategias didácticas garantizan una educación inclusiva y de calidad.

CAPITULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.

1.1.1 Planteamiento del Problema. La comprensión lectora fue una habilidad fundamental que permitió a los estudiantes interpretar, analizar y aplicar información de los textos en diversos contextos académicos y cotidianos. Sin embargo, en la Unidad Educativa “Remigio Geo Gómez Guerrero” se identificó que los estudiantes de primero de Bachillerato enfrentaban dificultades en esta competencia, lo que impactaba negativamente en su rendimiento académico y en el desarrollo de un aprendizaje autónomo.

Estas deficiencias no solo limitaron su desempeño en asignaturas que requerían una interpretación precisa de conceptos, sino que también obstaculizaron su capacidad de reflexionar críticamente, una habilidad esencial en su formación educativa y personal. Uno de los factores que incidió en esta problemática fue que las estrategias de enseñanza de la comprensión lectora en el colegio estuvieron tradicionalmente centradas en métodos convencionales, como la lectura mecánica y la memorización, sin un enfoque suficiente en actividades que fomentaran una comprensión profunda y significativa de los textos.

A pesar de que estas estrategias mostraron resultados positivos en ciertos casos, muchos estudiantes no lograron desarrollar una comprensión lectora sólida, especialmente cuando se trataba de analizar o interpretar textos complejos. Esta situación planteó un desafío considerable para los docentes, quienes, en muchos casos, carecieron de herramientas y metodologías adaptadas a las necesidades cambiantes de los estudiantes en un entorno cada vez más digitalizado.

Los entornos digitales interactivos son una opción atractiva e innovadora para los estudiantes ya que nos permite abordar dificultades. La implementación de herramientas digitales utilizando recursos multimedia, actividades interactivas en tiempo real. Esta herramienta fomenta el aprendizaje activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sin embargo, aunque sus beneficios fueron destacados en diversos estudios, su uso en la Unidad Educativa “Remigio Geo Gómez Guerrero” no fue evaluado exhaustivamente. Por ello, su implementación careció de una base empírica sólida. Esta situación evidenció la necesidad de investigar su efectividad en dicho contexto. Además, es relevante

considerar que la integración de entornos digitales interactivos no solo implica la adquisición de tecnología, sino que también requiere de una adaptación pedagógica y de estrategias efectivas para que realmente se traduzcan en una mejora en la comprensión lectora.

La formación de los docentes es crucial en este aspecto, ya que ellos deben contar con las competencias necesarias para seleccionar y aplicar recursos digitales que respondan a las necesidades de sus estudiantes. En la actualidad, muchos profesores aún no están capacitados para aprovechar al máximo las herramientas digitales, lo que limita la efectividad de estos entornos en el desarrollo de habilidades de lectura crítica y comprensión en los estudiantes.

Otro aspecto que complica esta problemática es la variabilidad en los resultados obtenidos mediante el uso de entornos digitales interactivos en la enseñanza. Si bien estas herramientas tienen el potencial de mejorar la comprensión lectora, su efectividad depende en gran medida de factores como la motivación de los estudiantes, la calidad de los recursos empleados y el enfoque metodológico con el que se implementan.

Esto implica que, para que los entornos digitales sean verdaderamente efectivos en mejorar la comprensión lectora, es necesario que sean cuidadosamente diseñados y alineados con los objetivos pedagógicos. De lo contrario, existe el riesgo de que estas herramientas se conviertan en un recurso subutilizado o, en algunos casos, en una distracción más que en un apoyo significativo para el aprendizaje.

La falta de investigaciones en el contexto nacional, y particularmente en la Unidad Educativa “Remigio Geo Gómez Guerrero”, sobre el impacto de los entornos digitales interactivos en la comprensión lectora de estudiantes de Primero de Bachillerato, añade un desafío adicional. Es fundamental contar con datos empíricos que permitan evaluar si realmente estos entornos aportan mejoras significativas en la comprensión lectora, qué características de los mismos resultan más efectivas y cómo pueden integrarse de manera óptima en el currículo y en las estrategias docentes ya existentes.

Finalmente, la problemática también se ve influenciada por la diversidad en los niveles de comprensión lectora de los estudiantes, que, al encontrarse en distintas etapas de desarrollo cognitivo, requieren un enfoque diferenciado. Los entornos digitales interactivos ofrecen la flexibilidad para adaptar las actividades y el contenido según el

nivel de cada estudiante, pero sin una implementación adecuada, corren el riesgo de resultar ineficaces.

De esta manera, es esencial establecer un balance entre el uso de tecnología y las estrategias pedagógicas que aseguren una mejora real y medible en la comprensión lectora. Este proceso no solo involucra a los estudiantes, sino también a los docentes, quienes deben ser orientados para gestionar los entornos digitales de manera que se optimice el aprendizaje de sus alumnos.

En conclusión, la problemática identificada en los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Remigio Geo Gómez Guerrero” es compleja y multidimensional. La necesidad de mejorar la comprensión lectora, sumada al potencial de los entornos digitales interactivos, plantea la importancia de investigar y evaluar su efectividad en este contexto. No solo se trata de introducir tecnología en el aula, sino de comprender cómo estas herramientas pueden ser realmente aprovechadas para superar las dificultades actuales en comprensión lectora y transformar la experiencia educativa de los estudiantes.

1.1.2 Localización del problema objeto de estudio. La presente investigación se llevó a cabo en el Unidad Educativa “Remigio Geo Gómez Guerrero”, ubicado en la Provincia de El Oro en la ciudad de Huaquillas, en el contexto del sistema educativo ecuatoriano esta institución educativa atiende a estudiantes de diversos contextos socioeconómicos, ofreciendo un panorama representativo de los retos educativos actuales en el nivel de Bachillerato. El estudio se centrará específicamente en los estudiantes de Primero de Bachillerato, un grupo que enfrenta dificultades en el desarrollo de la comprensión lectora, una habilidad fundamental para su desempeño académico y personal.

Desde el punto de vista tecnológico, el colegio cuenta con acceso limitado a herramientas digitales interactivas. Aunque posee infraestructura básica, como un laboratorio de informática y acceso a internet, el uso de estas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje es aún incipiente. La mayoría de las estrategias pedagógicas utilizadas en la institución siguen modelos tradicionales, lo que no siempre resulta efectivo para captar el interés de los estudiantes y fomentar habilidades de lectura crítica y comprensiva.

En cuanto al entorno social y educativo, se observan desafíos relacionados con la formación docente en el uso de las TIC. Aunque los docentes han recibido capacitaciones básicas en tecnología, muchos no las integran de manera significativa en sus prácticas pedagógicas debido a la falta de recursos específicos o a barreras en la aceptación de

metodologías innovadoras. Por otro lado, los estudiantes, en su mayoría, están familiarizados con dispositivos digitales, pero su uso se limita principalmente a actividades recreativas, lo que evidencia una oportunidad para redirigir este interés hacia el aprendizaje.

En este contexto, el problema identificado radica en la necesidad de implementar y evaluar el impacto de entornos digitales interactivos como herramientas pedagógicas innovadoras. Esto permitirá abordar las barreras actuales y explorar oportunidades para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes, aprovechando los recursos tecnológicos disponibles y adaptándolos a las dinámicas de enseñanza y aprendizaje de la institución

1.1.3 Problema central. ¿Cómo los entornos virtuales interactivos contribuyen al mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Remigio Geo Gómez Guerrero”?

1.1.4 Problemas complementarios:

- ¿Cuáles son las prácticas actuales que utilizan los docentes para fomentar la comprensión lectora en los estudiantes?
- ¿Qué herramientas específicas de los entornos digitales interactivos resultan más efectivas para apoyar el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes?
- ¿Qué resultados se evalúan en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes tras implementar entornos digitales interactivos?

1.1.5 Objetivos de investigación.

1.1.5.1 Objetivo General. Estableció de qué manera los entornos virtuales interactivos contribuyeron al mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Remigio Geo Gómez Guerrero”.

1.1.5.2 Objetivos específicos.

- Analizar las prácticas y estrategias que aplican los docentes para la enseñanza de la comprensión lectora en el contexto educativo.
- Desarrollar un prototipo sobre entornos digitales interactivos que contribuyera al mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes.

- Evaluar los resultados obtenidos en la comprensión lectora de los estudiantes al implementar entornos digitales interactivos, destacando los beneficios y desafíos observados.

1.1.6 Población y muestra. “La población de estudio es un conjunto de casos, definidos, limitados y accesibles, que formara el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados” (Arias et al., 2016, p. 202). Por ello existe un carácter deductivo entre la población y la muestra, que va de lo general a lo particular, esperando que la parte observada en este caso la muestra sea representativa de la realidad, con el fin de garantizar los resultados generales y así mismo redactar las discusiones de todo el estudio.

Por tal razón y tomando en cuenta las características de este trabajo de investigación, el estudio se realizó en la Unidad Educativa “Remigio Geo Gómez Guerrero”, del cantón Huaquillas perteneciente a la provincia de El Oro, específicamente en los estudiantes de Primero de Bachillerato Informática, paralelo A, B y C, periodo lectivo 2024-2025.

Existe respectivamente en el Primero de Bachillerato paralelo (A) 33 estudiantes, en el paralelo (B) 35 estudiantes y en el paralelo (C) 31 estudiantes, el total de la población es de 99 alumnos. El 100% de la población es mestiza, siendo provenientes de la provincia del El Oro, pero de diversos cantones: Machala, Huaquillas, Arenillas y de la parroquia Rural Tenguel.

Muestra

En este estudio se utilizó el método de muestreo no aleatorio o no probabilístico por cuotas, “generalmente basado en el conocimiento de los estratos poblacionales y/o con fines de investigación, los individuos más representativos o suficientes” (Otzen & Manterola, 2017, p. 227), analizados previamente y no escogidos al azar.

El método de muestreo no aleatorio es una técnica para recolectar muestras a través de un proceso que no brinda las mismas oportunidades de selección para todos los individuos de la población. En este tipo de muestreo, la cuota se establece para que conste de varios individuos que cumplen determinadas condiciones.

La muestra definitiva estuvo conformada por 33 estudiantes, del paralelo “A”, durante las clases en donde preguntamos sobre los criterios se pudo evidenciar que cumplían con los requisitos (dispositivos propios y calificaciones menores a 8) para ser seleccionados.

1.1.7 *Identificación y descripción de las unidades de investigación.* En esta investigación, se han identificado las siguientes unidades de análisis:

- El docente de Primero de Bachillerato paralelo "A" que imparte las asignaturas de Lenguaje y Literatura en la Educación Educativa "Remigio Geo Gómez Guerrero".
- Los estudiantes de Primero de Bachillerato paralelo "A" de la Educación Educativa "Remigio Geo Gómez Guerrero", quienes serán objeto de estudio para analizar su comprensión lectora.

1.1.8 *Descripción de los participantes.* La investigación se centrará en el análisis de los datos recolectados a través de una encuesta aplicada a los estudiantes, considerando diferentes tipos de respuestas y obteniendo información adicional a través de entrevistas con los estudiantes. El tamaño de la muestra consiste en los estudiantes y el docente encargado de la asignatura de Lengua y Literatura al cual se le realizó una entrevista en base a sus conocimientos y puntos de vistas acerca de la comprensión lectora. Esto nos dio un total de 34 participantes para la realización del presente proyecto.

1.1.9 *Características de la investigación*

1.1.9.1 *Enfoque de la investigación.* La presente investigación se enmarca en un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos para analizar y abordar la problemática de la comprensión lectora en los estudiantes de Primero de Bachillerato del Colegio Remigio Geo Gómez Guerrero. Desde una perspectiva cualitativa, se explora el contexto educativo, las prácticas pedagógicas actuales y las necesidades específicas de los estudiantes, lo cual permite identificar barreras y oportunidades para la implementación de entornos digitales interactivos. Además, el desarrollo del prototipo de estas herramientas digitales se fundamenta en un análisis interpretativo de las características y demandas del entorno escolar, así como en las percepciones de los docentes y estudiantes involucrados

Por otro lado, el enfoque cuantitativo se emplea para medir de manera objetiva el impacto de los entornos digitales interactivos en la mejora de la comprensión lectora. Para ello, se recolectan y analizan datos numéricos relacionados con el desempeño académico de los estudiantes, evaluando los resultados obtenidos antes y después de la implementación de la propuesta tecnológica. Este enfoque permite obtener evidencia empírica que respalde

las conclusiones del estudio, garantizando un análisis integral de la problemática (Núñez-Valdés et al., 2019).

1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación. Alcance correlacional

El estudio tiene un alcance correlacional, ya que examina la relación entre el uso de entornos digitales interactivos y el mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes. A través de la recolección de datos cuantitativos, se busca identificar cómo la implementación de estos entornos influye en el desarrollo de habilidades de lectura crítica y comprensión. Este análisis permitirá determinar si existe una relación significativa entre las herramientas digitales y el desempeño de los estudiantes (Arias Gonzáles et al., 2020).

1.1.9.3 Método de investigación. Se integraron métodos del nivel teórico y empírico para abordar de manera integral la problemática relacionada con la comprensión lectora y garantizar la validez y confiabilidad de los resultados.

Métodos teóricos:

- **Análisis-síntesis:** Permitió descomponer la problemática de la comprensión lectora en sus elementos constitutivos para luego integrarlos en un diagnóstico general.
- **Inducción-deducción:** Ayudó a establecer generalizaciones basadas en observaciones concretas y a derivar conclusiones particulares a partir de teorías más amplias.
- **Abstracto-concreto:** Se utilizó para interpretar los conceptos relacionados con los entornos digitales interactivos y su impacto en el aprendizaje.
- **Histórico-lógico:** Permitió contextualizar el uso de tecnologías en la enseñanza a partir de sus antecedentes y su evolución.

Métodos empíricos:

Se emplearon métodos como la observación, encuestas, entrevistas y análisis documental para recopilar datos relevantes.

- **La observación directa:** Permitió identificar las prácticas pedagógicas actuales y las interacciones entre docentes y estudiantes en el aula.

- La encuesta: Permitió conocer cuanto conocimiento poseen los estudiantes acerca de la comprensión lectora y si los docentes lo ponen en práctica en el aula
- Entrevista: Se utilizaron para conocer las percepciones y necesidades de estudiantes y docentes respecto a la comprensión lectora y el uso de herramientas digitales.
- El análisis documental: permitió revisar planes de estudios, resultados académicos y recursos pedagógicos existentes.

1.2 Establecimiento de requerimientos

Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver

1.2.1 Requerimientos Técnicos:

- CPU: Procesador básico (Intel Pentium, Core i3 o ARM Cortex para móviles).
- Memoria RAM: Navegadores ligeros: 2 GB. Navegadores modernos como Chrome/Firefox: 4 GB o más para un rendimiento óptimo.
- Resolución de pantalla: Compatible con resoluciones desde 1024x768 hasta pantallas 4K.
- Almacenamiento: Espacio para caché del navegador (unos 500 MB es suficiente).
- Conectividad a Internet: Ancho de banda mínimo para páginas HTML simples: 256 kbps. Para contenido multimedia: 1-5 Mbps dependiendo de la calidad.
- Navegadores compatibles: Cualquier navegador moderno que soporte HTML5, CSS3 y JavaScript, como: Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge.

1.2.2 Requerimientos pedagógicos:

El prototipo se adaptará a el nivel y la necesidad del estudiante. Las actividades estarán diseñadas para desarrollar habilidades de análisis, síntesis e interpretación de textos. El entorno incluirá herramientas que permitan a los estudiantes recibir retroalimentación inmediata sobre su desempeño.

1.2.3 Requerimientos Tecnológicos:

El prototipo debe incorporar elementos multimedia como videos, audios e imágenes que enriquezcan el aprendizaje y se adapten a diferentes estilos de aprendizaje. Es necesario contar con una plataforma que permita gestionar y actualizar los contenidos de manera sencilla. Facilitando a los docentes la incorporación de nuevos materiales y actividades en el entorno digital.

1.3 Justificación del estudio

En el mundo actual, marcado por avances tecnológicos y cambios constantes en los métodos de enseñanza, el sistema educativo enfrenta el reto de actualizar sus estrategias para garantizar aprendizajes significativos. En este contexto, la comprensión lectora se presenta como una habilidad esencial para el desarrollo cognitivo y académico de los estudiantes, ya que permite no solo interpretar textos, sino también analizar, reflexionar y aplicar la información adquirida en diferentes ámbitos.

Sin embargo, los bajos niveles de comprensión lectora, evidenciados tanto en evaluaciones nacionales como internacionales, resaltan la necesidad de intervenir y fortalecer esta competencia en las aulas. Particularmente, en la Unidad Educativa “Remigio Geo Gómez Guerrero”, los estudiantes de Primero de Bachillerato muestran dificultades importantes para interpretar y comprender textos de diversa índole, lo que repercute negativamente en su rendimiento académico y en su capacidad de adquirir conocimientos de manera autónoma.

Esto plantea la necesidad de explorar herramientas innovadoras que permitan atender esta problemática de forma efectiva, dinámica y ajustada a las necesidades de los estudiantes. En este sentido, los entornos digitales interactivos se han consolidado como recursos pedagógicos de gran potencial, gracias a su capacidad para integrar elementos multimedia, actividades gamificadas y experiencias de aprendizaje personalizadas.

Estos entornos ofrecen una alternativa atractiva y motivadora para los estudiantes, permitiendo captar su atención y mantener su interés en el proceso de aprendizaje. Además, su flexibilidad y accesibilidad facilitan la adaptación a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, promoviendo una educación más inclusiva y equitativa. El uso de estas herramientas no solo beneficia a los estudiantes, sino que también contribuye a mejorar las prácticas docentes, ofreciendo nuevas estrategias para la enseñanza de la comprensión lectora y fomentando un cambio positivo en la dinámica del aula.

Al incorporar tecnologías digitales, los profesores pueden diversificar sus metodologías, optimizar el tiempo en el aula y monitorear el progreso de los estudiantes de manera más eficiente, lo que resulta en un proceso de enseñanza-aprendizaje más enriquecedor y eficaz. Este trabajo de investigación se justifica no solo por la necesidad de atender las deficiencias en comprensión lectora detectadas en los estudiantes, sino también porque plantea una solución que responde a las demandas del entorno actual.

En un país como Ecuador, donde el acceso a recursos educativos de calidad sigue siendo un desafío, implementar herramientas digitales interactivas podría marcar una diferencia significativa en la formación de los estudiantes y en el desarrollo de competencias clave que los preparen para enfrentar los retos del siglo XXI. Asimismo, el proyecto está alineado con los objetivos establecidos en el Plan Nacional de Desarrollo, que promueve la inclusión de tecnologías en el ámbito educativo como una forma de mejorar la calidad y la equidad del sistema.

Por estas razones, esta investigación es altamente pertinente, factible y oportuna, ya que aborda un problema crítico del ámbito educativo y propone una solución innovadora basada en la integración de tecnologías digitales, las cuales representan una herramienta transformadora para mejorar la comprensión lectora y, en consecuencia, el rendimiento académico de los estudiantes.

1.4 MARCO REFERENCIAL

1.4.1 Referencias Conceptuales:

1.4.1.1 Entornos digitales. Concepto y características de los entornos digitales interactivos.

Hay diversas herramientas como plataformas educativas y entornos digitales especializados tales como Edmodo y Red Estudiantes los cuales facilitan el aprendizaje. A pesar de ciertas limitaciones en la infraestructura, se optimizan los recursos disponibles y se fomenta de manera autónoma en los estudiantes. El aprendizaje también se ve impulsado por el uso del tiempo fuera del aula y entornos digitales, mientras que los padres tienen la posibilidad de mantenerse al tanto del desempeño académico de sus hijos a través de estos medios (José Javier et al., 2023).

Los entornos digitales dentro de la educación poseen un gran potencial para fortalecer los procesos de aprendizaje. Integrar la tecnología puede complementar la enseñanza tradicional individualmente y facilitar métodos más personalizados. Además, su implementación en contextos escolares permite superar limitaciones fuera del horario escolar, ofrece un soporte más allá del aula y fomenta el compromiso de los estudiantes al mismo tiempo que les dota con habilidades digitales esenciales (Bladimir Botello Dugarte, 2023).

Los primeros analistas de los fenómenos digitales anticiparon la eliminación absoluta de la distancia y la casi completa transformación del entorno físico y social en un entorno digital. En lugar de una sustitución completa, se plantea una integración simbiótica en donde el ciberespacio virtual emerge como una capa adicional que complementa al espacio urbano contemporáneo (Gentil Fernández, 2022)

1.4.1.2 Tipos De Entornos Digitales Utilizados En Educación

(Hernández, et al., 2022 y Mujica, 2019, como se citó en Pibaque Tigua & Larreal Bracho, 2023, p. 9270) Dentro del entorno virtual, enfocado en lo educativo, encontraremos cuatro tipos de áreas que permitirá el desarrollo y fortaleza del aprendizaje a los estudiantes junto al uso de las tecnologías, tics, las cuales son:

- Plataformas E-Learning: permite abordar el aprendizaje por módulos para la comprensión de contenidos más específica y sencilla de captar.
- Blogs educativos: abordar diversas temáticas importantes en relación al estudio vigente para que los alumnos puedan debatirlas de manera abierta.
- Wikis: se utilizan como herramientas pedagógicas, diseñadas como sitios web que permiten la creación y edición colaborativa de contenidos.
- Redes sociales: poseen un gran potencial como entornos de aprendizaje debido a su amplia capacidad para conectar con una extensa comunidad de usuarios.

1.4.1.3 Rol De La Tecnología En La Transformación De Los Procesos Educativos

A lo largo de la educación, los procesos de enseñanza se han reinventado significativamente gracias a la tecnología al convertirse en una herramienta clave en el sistema educativo y fundamental en el desarrollo cognitivo y lingüístico del estudiante.

En este caso, el rol que desempeña la tecnología dentro de este hábito es de promover dicha inclusión educativa, es decir, adaptar estrategias de aprendizaje ante a las necesidades individuales que presentan los estudiantes, y adquiriendo una educación igualitaria y equitativa que les permita desarrollar sus conocimientos (Parody & Isequilla, 2022, como se citó en Guaña, 2023, p. 395).

1.4.1.4 Beneficios del uso de herramientas digitales para la mejora de habilidades lectoras.

La importancia de las herramientas digitales proviene de su eficiencia para transformar y favorecer el proceso educativo de enseñanza y aprendizaje. Su flexibilidad permite una mayor adaptación a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje, lo cual resulta esencial para atender la diversidad en el aula. Además, promueven la interacción activa de los estudiantes con los contenidos de manera dinámica lo que incrementa su motivación y compromiso durante la clase. También ofrecen acceso a una amplia variedad de materiales e información educativa, contribuyendo a una educación más equitativa e inclusiva, especialmente para estudiantes con necesidades especiales o dificultades de aprendizaje (Tenecota et al., 2020 como se citó en Reyes Figueroa et al. 2023).

(Barajas-Vallejo et al., 2022, p. 16) A medida que la tecnología avanza, los beneficios obtenidos detrás de su desarrollo en el campo educativo se vuelven fundamental y un tema de importancia de analizar, es por ello, que involucrarlo en su enseñanza-aprendizaje a los estudiantes dentro de su comprensión lectora permitirá muchos beneficios a largo plazo y evitará la incomprensión a los textos presentados ante a ellos, como los cuales son:

- Una mayor interactividad con los recursos presentados para una experiencia más llevadera a la lectura. Convirtiéndola significativa para el estudiante y ayudando a su comprensión.
- Una mejor respuesta, es decir, retroalimentación inmediata. Una construcción progresiva.
- La creación de blogs educativos permitirá un intercambio de información en tiempo real y debates significativos que enriquecen el aprendizaje y conocimientos.

1.4.1.5 Estrategias pedagógicas basadas en tecnología para promover la lectura activa.

(Lavanda Marín et al., 2024, p. 813) Dentro de las estrategias didácticas basadas en los tics, tenemos:

- Lectura digital interactiva: Esta estrategia involucra la utilización de herramientas digitales interactivas, como libros tecnológicos (e-book), plataformas educativas o aplicaciones que contengan los contenidos a explorar de manera dinámica. Según estilos y ritmos, se asegurará una retroalimentación inmediata y comprensión.

- Redes de aprendizaje sociales: Involucra participaciones, activamente, en comunidades virtuales o grupos de lectura por vía online, donde los estudiantes podrán compartir sus lecturas, comentar, debatir e intercambiar información no conocida o datos nuevos.
- Evaluación formativa en tiempo real: Con el uso de recursos tecnológicos, es posible evaluar los conocimientos en tiempo real durante los procesos de lectura colectivo. Y a su vez que proporciona un ambiente donde obtienen una respuesta de manera asertiva e inmediata a su actividad. Evalúa el rendimiento del alumnado.
- Lectura en voz alta y audiolibro: Esta estrategia involucra incorporar secciones regulares de lectura en voz alta por parte del docente a cargo y explorar el uso y acceso a los audiolibros. El objetivo de esto es dar a conocer otras alternativas tecnológicas que agilicen el interés a la lectura.

1.4.1.6 Ejemplos de recursos interactivos para trabajar la comprensión lectora

Las narrativas digitales facilitan la personalización del proceso educativo, ofreciendo a los estudiantes experiencias significativas ajustadas a sus preferencias de aprendizaje y ritmo de comprensión lectora. Para que estas tecnologías se integren de manera efectiva en el ámbito educativo es fundamental que las instituciones dispongan del equipamiento tecnológico adecuado y que los docentes estén correctamente capacitados para aplicar estas estrategias en el aula de forma eficiente (Mora et al., 2020).

Los juegos de preguntas colocan a los estudiantes en contextos donde deben pensar, tomar decisiones acertadas, solucionar errores y volverlo a intentar. Como resultado, los estudiantes adquieren conocimientos mediante el juego y fortalecen habilidades cognitivas en su comprensión lectora. Además, el aprendizaje basado en juegos tiene la capacidad de captar el interés de los estudiantes, ya que les ofrece un entorno atractivo y divertido que les proporciona experiencias altamente motivadoras (Ruiz Villacrés & Paredes Rodríguez, 2023 cómo se citó en Tobar et al. 2017).

(Novoa-Castillo et al. 2021) afirma que los entornos digitales de aprendizaje están pensados para facilitar el proceso de adquisición y asimilación de conocimientos, de forma paralela al desarrollo de competencias tanto digitales como comprensivas, productivas y reproductivas que estimulen las potencialidades de los estudiantes. Para ello, estos entornos o plataformas emplean recursos digitales como hipervínculos,

interacciones, plantillas, correctores inteligentes y demás, para facilitar y agilizar los procesos.

1.4.1.7 Teoría constructivista: el aprendizaje significativo y la construcción activa del conocimiento.

El aprendizaje constructivista es una teoría que se enfoca en la creación activa de conocimiento en lugar de su simple reproducción. Un punto clave es su énfasis en problemas prácticos que tienen relevancia y aplicación en la vida cotidiana. Esta teoría sostiene que el aprendizaje es un proceso constructivo, en el que la mente humana asimila nuevos conceptos al integrarlos con conocimientos ya adquiridos (Carlos Alejandro Yoza Zambrano, María Elena Moya, 2019, como se citó en Ronquillo Murrieta et al., 2023, p. 260).

En este modelo constructivista, los estudiantes tienen total libertad para explorar y participar de manera activa en un aprendizaje significativo. Este enfoque promueve un aprendizaje autónomo, ya que los estudiantes trabajan con la información proporcionada por el docente o de la institución, formulan teorías basadas en ella y toman decisiones en base a ellas. Además, esta teoría destaca que cada persona aprende a su propio ritmo, adaptando la información que recibe a su propio proceso de asimilación (Ronquillo Murrieta et al., 2023, p. 260).

1.4.1.8 Diseño de Entornos Digitales para el Aprendizaje de la Comprensión Lectora

El diseño de un entorno digital está destinado a promover la lectura y mejorar la comprensión lectora, fundamentado en una revisión de investigaciones centradas en el uso de las TIC para facilitar estos procesos de manera eficaz promoviendo interés y satisfaciendo las necesidades lectoras de los estudiantes (Rodríguez, 2021).

La mediación pedagógica para el fomento de habilidades demanda la integración de elementos multimedia para apoyar la lectura de manera más dinámica, variada y creativa, enfocadas en el desarrollo integral de los estudiantes. El conocimiento previo es la base sobre la que se construyen nuevos aprendizajes por lo que el proceso de aprendizaje debe ser en su esencia constante (Villalobos Palma & Valverde Alfaro, 2022 como se citó en MEP, 2020).

1.4.1.9 Evaluación de la Comprensión Lectora y el Impacto de los Entornos Digitales

La integración de entornos digitales en la educación ha cobrado una gran relevancia, ya que no solo se limita al uso de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, sino que también requiere comprender la forma más adecuada de diseñar procesos de enseñanza-aprendizaje significativos que estén vinculados de manera efectiva con la tecnología (Abad Moriel et al., 2023).

(Padilla Murillo, 2020) indica que el entorno digital interactivo integra herramientas tecnológicas como simulaciones, presentaciones multimedia, cuestionarios en tiempo real y recursos visuales para mejorar la experiencia del usuario. Estas plataformas suelen centrarse en la retroalimentación instantánea y la adaptabilidad, lo que permite a los usuarios desarrollarse a su propio ritmo y de acuerdo con sus necesidades específicas

(Levano-Francia et al. 2019) comenta que, en el entorno digital, es necesario explorar los mecanismos que redireccionarán estos cambios. En este nuevo enfoque se crea un registro adaptado a los aspectos que abarcan todo lo relacionado con las habilidades digitales. Vale la pena señalar que este aspecto abarca muchas áreas de la actividad humana, tanto académica, gubernamental como social, e incluso ha cambiado las interacciones interpersonales y la forma en que percibimos la realidad ante nuestros ojos.

1.4.2 Medios digitales y tradicionales

(Rubio, 2014) señala que existe una fusión de medios digitales y tradicionales, un panorama de las formas en que las audiencias, especialmente niños y adolescentes, perciben e interpretan el mundo está en constante cambio, lo que lleva a cambios psicológicos progresivos a medida que se desarrolla la tecnología. El entorno es el centro desde donde se percibe e interpreta la realidad.

(Agudelo Contreras et al., 2022) comenta que es importante señalar que entre las diversas razones de lo anterior se incluyen las altas tasas de deserción, la preparación de los docentes para las prácticas docentes de tecnologías de la información y la comunicación digitales (TIC) y la estandarización del equipamiento de los estudiantes para intervenir activamente en el proceso de aprendizaje y las habilidades docentes que requiere. profesores. para trabajar en línea.

(Merino-Soto, 2023) indica que el uso de la tecnología en la educación crea nuevos canales de comunicación y con ellos muchas formas diferentes de interacción entre

objetos y contenidos. En este contexto, creemos que los recursos educativos digitales combinan componentes tecnológicos y mediáticos, convirtiéndose en sistemas de representación especiales o formas de comunicación pedagógica. mediar.

1.4.2.1 Introducción de las TIC (Arias Oliva et al. 2014) afirma que las universidades deben desempeñar un papel protagonista en la introducción de las TIC y herramientas Web 2.0 y 3.0 como parte del programa educativo. Por lo tanto, los estudiantes podrán adquirir las habilidades digitales necesarias para el trabajo una sociedad completamente digital o desarrollar tus habilidades tecnológicas en entorno digital. La introducción de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la sociedad ha cambiado por completo la percepción sobre el aprendizaje y la comunicación.

(Parrales et al. 2024) indica llevar las TIC al aula genera desafíos en términos de accesibilidad, capacitación docente, evaluación de impacto y sostenibilidad, lo que requiere planificación estratégica y previsión ética para garantizar el uso de tecnología responsable e informada en el proceso educativo. Llevar las TIC al aula genera desafíos en términos de accesibilidad, capacitación docente, evaluación de impacto y sostenibilidad, lo que requiere planificación estratégica y previsión ética para garantizar el uso de tecnología responsable e informada en el proceso educativo.

(Molas Castells & Rosselló, 2010) señala que las TIC abren la puerta a diferentes formas de trabajar en el aula, especialmente en la perspectiva constructivista del aprendizaje, en la que los estudiantes se convierten en los sujetos principales del proceso de aprendizaje y los profesores se convierten en una importante guía y apoyo para los estudiantes. Los docentes deben convertirse en guías, coordinadores y acompañantes durante todo el proceso educativo, proporcionando a los estudiantes los recursos necesarios para desarrollar sus habilidades

(Busón Buesa, 2013) comenta que la sociedad se enfrenta a un mundo en constante cambio que supera todas las expectativas de las generaciones anteriores. Vivimos en un mundo digital ubicuo y en constante evolución. Sin embargo, todavía hay resistencia a cambiar viejos dogmas para adaptarnos al nuevo entorno, lo que inevitablemente plantea preguntas sobre cómo aprendemos y nos comunicamos en una sociedad en red. Todos debemos adaptarnos a esta nueva realidad, permitiendo que los jóvenes aprendan a utilizar la tecnología de manera adecuada y crítica en el mundo que los rodea.

1.4.3 Comprensión Lectora (Gutiérrez, 2016) indica que la comprensión lectora es una habilidad fundamental para el aprendizaje, permitiendo a los individuos reflexionar, analizar e interpretar textos. A lo largo de la última década, se ha intensificado la evaluación educativa internacional a través de organismos como la OCDE y la IEA, enfocándose en aspectos como el currículo y el rendimiento estudiantil, pero, los resultados han sido preocupantes, revelando deficiencias en la capacidad lectora global.

(Guzmán et al., 2017) señala que la comprensión lectora ha sido definida de diversas maneras según el enfoque metodológico de los autores, y se puede entender tanto como un proceso como un producto. Como producto, es el resultado de la interacción entre el lector y el texto, almacenado en la memoria a largo plazo y evocado cuando se hacen preguntas sobre lo leído. Como proceso, es dinámico, no lineal, y se caracteriza por momentos de incomprensión y de mayor comprensión.

(CERVANTES-CASTRO et al. 2017) Comenta que la lectura y su comprensión son fundamentales en el aprendizaje escolar y en el desarrollo personal y social, ya que permiten a los estudiantes adquirir, discutir y aplicar nuevos conocimientos. Además de ser una herramienta clave para la educación, la lectura fomenta hábitos de reflexión y análisis, y es esencial para la socialización y la convivencia democrática. Autores como Barton y Peredo destacan que la lectura no solo es un proceso mecánico, sino una actividad compleja de interpretación.

(García Falcón, 2022) Afirma el proceso de comprensión lectora está influenciado por una serie de factores, tales como: lectura, definición. el tipo de lectura que elija y determine si es exploratoria o integral, luego proceda al comprender el texto seleccionado, esto puede suceder bajo las siguientes condiciones: el texto, el habla y el vocabulario hablado sobre el que se construye el vocabulario de lectura, la actitud del estudiante hacia la comprensión, el propósito de la lectura afecta. directamente a la comprensión lectora.

1.4.3.1 Estrategias de la comprensión lectora

(Monroy Romero et al. 2009) señala la necesidad de que las nuevas generaciones aprendan a desarrollar habilidades y estrategias cognitivas y metacognitivas que les ayuden a aprender. Lo más importante es la comprensión lectora, entendida como: comprender el texto que se lee, apoyar el pensamiento y la capacidad de buscar, analizar, combinar e interpretar lo leído, teniendo en cuenta los conocimientos que se tienen. Sin duda, estas pruebas internacionales proporcionan una base para observar y reflexionar

sobre las metas que los países se han fijado y sus logros, pero la cuestión sigue sin resolverse.

(Úbeda, 2016) indica que las estrategias de lectura permiten a profesores y estudiantes emprender juntos un viaje de aprendizaje para lograr los objetivos deseados, por lo que es importante comprender, reflexionar y aplicar estas estrategias como propias para poder utilizarlas para comprender mejor los textos escritos que es la comprensión de conocimiento previos, inferencias y la interacción textual.

Las estrategias metodológicas utilizadas se centran en presentar un producto, como un ensayo final, que requiere un fuerte componente procedimental-actitudinal capaz de estimular la metacognición de los estudiantes.

Uzho et al. (2023) comenta que esta estrategia permite a los estudiantes predecir el contenido que encontrarán mientras leen. Implica predecir acciones o recomendaciones basadas en experiencias y conocimientos previos. Los profesores pueden preseleccionar palabras en el texto y vocabulario en las oraciones que crean que pueden representar algún nivel de complejidad semántica, sintáctica o fonológica o que son importantes desde una perspectiva predictiva.

1.4.3.2 Característica de la comprensión lectora (Cuadrado Vaca et al., 2024) afirma que los estudiantes entienden el texto, lo cual es muy importante. No se trata sólo de lo que saben "en teoría", características de diversas estructuras textuales y sus funciones comunicativas, así como la importancia que le otorgan textos, diferentes recursos retóricos, necesitas acostumbrarte a este uso conocimiento al leer en la mayoría de los casos, esto es necesario que los estudiantes deben recibir una formación especial destinada a difundir el conocimiento de las características de las diversas formas de organización del texto.

(Palomino, 2011) afirma que a la hora de leer hay dos elementos esenciales: Por un lado, una publicación impresa que contiene los símbolos signos gráficos relacionados con un determinado sistema de lenguaje; y, por otro lado, el sujeto-sujeto activo acceder u oponerse a este documento percibir, registrar, decodificar o interpretar. Leer no se trata sólo de reproducir y repetición de comunicación escrita (texto), pero va más allá de crear escritura constructiva, lo que se logra bajo diferentes condiciones endógena y exógena; Entonces no tiene habilidades de lectura. Con eso es suficiente, pero hay que saber hacerlo bien. Número de palabras y posibilidad de alternarlas. sintácticamente.

Teresa et al. (2011) comenta que comprender un texto implica reconocer las ideas principales que presenta, pero estas ideas dependen fundamentalmente de los objetivos del lector al participar en el proceso. el lector y su conocimiento previo de lo que está leyendo. Esto se debe a que la comprensión del texto depende no sólo de lo escrito por el autor sino también de lo que el lector pueda resumir mientras lee, lo cual respuesta.

CAPÍTULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO

2.1 Definición del prototipo

El prototipo desarrollado para esta investigación fue un entorno virtual interactivo diseñada en “HTML” con el propósito principal de tener un mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes de Primero de Bachillerato del Colegio “Remigio Geo Gómez Guerrero”. Esta herramienta posee una estructura de interfaz accesible e intuitiva, que combina elementos visuales y textuales para garantizar una experiencia educativa interactiva y significativa.

La interfaz de nuestro virtual interactivo posee opciones que están alineadas con el objetivo que se propuso para este proyecto de investigación. Entre estas se pudo ver módulos interactivos para practicar estrategias de comprensión lectora, como el análisis crítico, ejercicios de vocabulario, además de evaluaciones interactivas que permitirán monitorear el mejoramiento de los estudiantes, así mismo, se integró un diseño un diseño que se adaptara a las necesidades pedagógicas del contexto estudiantil.

2.2 Fundamentación teórica del prototipo.

El desarrollo de este prototipo se fundamentó en las teorías pedagógicas y tecnológicas que respaldan el uso de las herramientas digitales para el mejoramiento de la comprensión lectora. Desde un enfoque constructivista se reconoció que los entornos interactivos potencian el aprendizaje permitiendo que los estudiantes puedan construir su propio conocimiento de manera interactiva.

Para la elaboración de esta herramienta digital se emplearon tecnología basadas en HTML, CSS y JavaScript, que proporcionaron un entorno más flexible y dinámico para la creación de un entorno digital interactivo. Un elemento clave para la elaboración de este entorno fue HTML ya que se tomó como base para diseñar la estructura del contenido, mientras que CSS nos permitió diseñar la interfaz de manera atractiva y accesible, por último, JavaScript nos permitió agregar funciones interactivas.

Estas herramientas no solo nos permitieron cumplir con el objetivo propuesto, sino que también ayudó a que los estudiantes puedan tener una experiencia fluida y adecuada en el contexto de enseñanza-aprendizaje.

2.3 Objetivos del Prototipo

2.3.1 Objetivo General. Favorecer al aprendizaje autónomo usando diferentes elementos interactivos y estrategias pedagógicas para el mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes de Primero B.G.U.

2.3.2 Objetivos específicos.

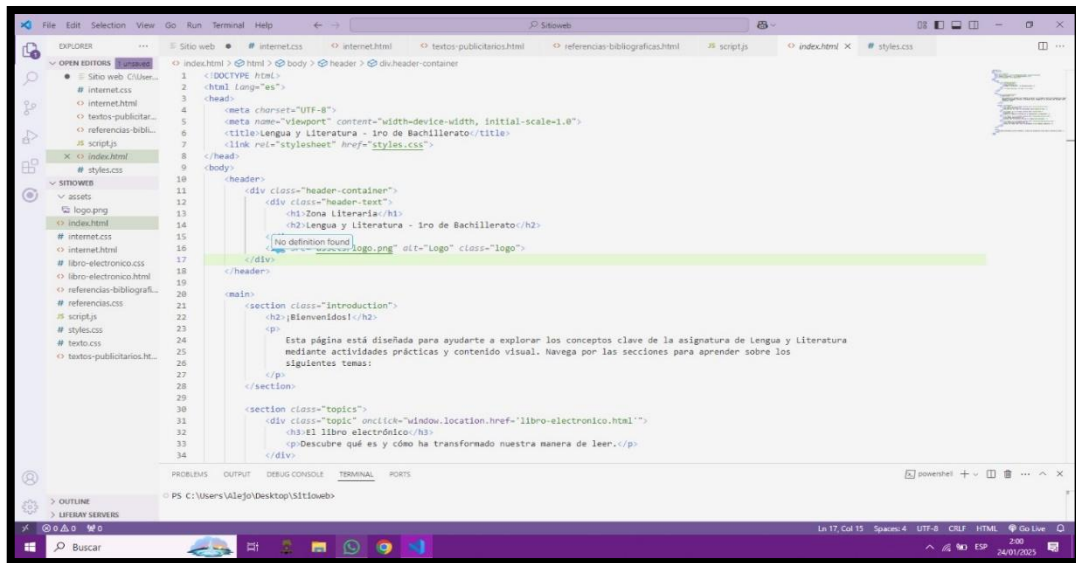
- Elaborar un entorno digital interactivo que incorpore herramientas y actividades interactivas orientadas al desarrollo de habilidades lectoras.
- Implementar un entorno digital interactivo con presentaciones, recursos multimedia, evaluaciones que motiven al mejoramiento de la comprensión lectora.
- Evaluar el progreso y la participación en los estudiantes durante y después del uso de la herramienta.

2.4 Diseño de la aplicación educativa

El entorno digital interactivo Zona Literaria ha sido diseñada como un entorno digital interactivo para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de Primero de Bachillerato. Su estructura se basa en una navegación intuitiva y accesible, organizada en las siguientes secciones principales:

Figura 1

Desarrollado en html, css y javascript, permitiendo una estructura modular, con estilos visualmente atractivos y funciones interactivas.



Nota. Diseño de código en html y css para la creación del entorno digital interactivo

Figura 2

Inicio del entorno digital interactivo.



Nota. Presenta la finalidad de la plataforma, destacando su enfoque en el desarrollo de la comprensión lectora.

Figura 3

Unidades temáticas del entorno digital interactivo.



Nota. Cada unidad aborda un aspecto clave de Lengua y Literatura, con recursos multimedia y ejercicios interactivos.

Figura 4

Presentaciones



Nota. Cada unidad posee presentaciones con acceso a textos literarios y académicos en distintos formatos.

Figura 5

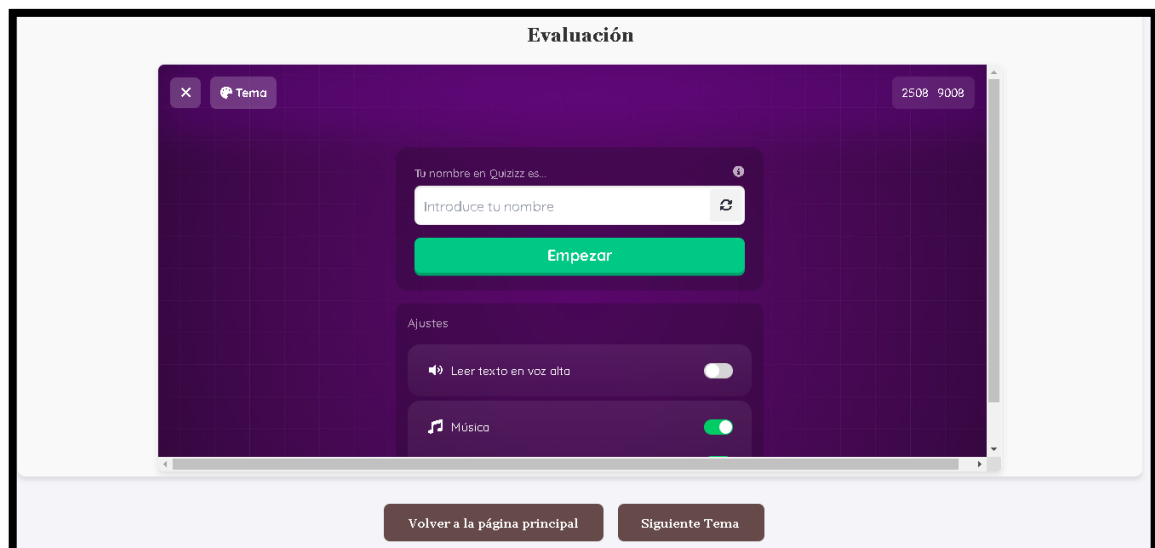
Videos del entorno virtual interactivo



Nota. Como material complementario para reforzar los temas de Lengua y Literatura.

Figura 6

Ejercicios y actividades del entorno virtual interactivo



Nota. Actividades dinámicas como cuestionarios, juegos y ejercicios de análisis de textos con el propósito de evaluar el progreso de los estudiantes.

Metodología Para La Elaboración Del Prototipo

Para la elaboración del prototipo Zona Literaria, se utilizó una metodología basada en el enfoque de desarrollo iterativo y el Modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), garantizando una planificación estructurada y una mejora constante del producto. Se aplicó un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos. Desde el punto de vista cualitativo, se realizó un análisis de necesidades educativas de los estudiantes de Primero de Bachillerato, identificando dificultades en la comprensión lectora y determinando estrategias interactivas digitales para abordarlas.

En la fase de desarrollo, se diseñó un entorno digital interactivo, implementado mediante HTML, CSS y JavaScript, permitiendo una interfaz accesible y adaptable a distintos dispositivos. Se incorporan elementos multimedia como vídeos explicativos, textos interactivos y cuestionarios de evaluación, promoviendo un aprendizaje autónomo y gamificado. Posteriormente, el prototipo fue sometido a un proceso de validación, donde se recopilaron observaciones de los usuarios, lo que permitió realizar ajustes en la estructura, diseño y funcionalidad. Este enfoque flexible y basado en la retroalimentación asegura que la herramienta se alinearé con las necesidades educativas de los estudiantes y favorecerá la mejora de la comprensión lectora de manera efectiva.

2.5 Fases de Desarrollo del Prototipo

2.5.1 Fase de Análisis y planificación. En esta fase se identifican las necesidades educativas de los estudiantes de Primero de Bachillerato en comprensión lectora, considerando sus dificultades y las oportunidades que ofrecen los entornos digitales para mejorar esta habilidad. Además, se definieron los objetivos pedagógicos y tecnológicos del prototipo, asegurando que la herramienta respondiera a los requerimientos del currículo. Finalmente, se realizó una revisión de referentes teóricos y estudios previos sobre la enseñanza de la lectura con tecnología.

2.5.2 Fase de Diseño del prototipo. El diseño del prototipo implicó la creación de la arquitectura del entorno digital interactivo, organizando sus secciones en un esquema lógico y estructurado. Se abordaron apartados clave como el inicio, unidades temáticas, ejercicios interactivos, libros electrónicos y referencias bibliográficas, con el fin de proporcionar un acceso claro y ordenado a los contenidos. Se diseñó una navegación

intuitiva que facilitara la interacción del usuario y optimizara la experiencia de aprendizaje.

2.5.3 Fase de Desarrollo e implementación. En esta fase se procedió a la codificación de la estructura del entorno digital interactivo, empleando HTML para organizar el contenido, CSS para definir su diseño visual y JavaScript para integrar funciones interactivas. Asimismo, se realizaron pruebas funcionales para garantizar la compatibilidad del prototipo con distintos dispositivos y navegadores, asegurando una experiencia óptima para todos los usuarios.

2.5.4 Fase de Evaluación y ajustes. Para medir la efectividad del prototipo, se llevaron a cabo pruebas piloto con estudiantes de Primero de Bachillerato, quienes utilizaron la plataforma y brindaron retroalimentación sobre su experiencia. Se recopilaron observaciones de docentes y alumnos respecto a la usabilidad, el diseño y el contenido, lo que permitió identificar posibles mejoras. Con base en estos comentarios, se realizaron ajustes en la interfaz, los materiales educativos y las funcionalidades interactivas, optimizando la plataforma para que respondiera mejor a las necesidades del usuario final.

2.5.5 Fase de Implementación final y validación. En la última fase, se realizó la versión final del prototipo con optimización de rendimiento y accesibilidad, asegurando que la plataforma funcionará de manera eficiente en diversos dispositivos. Se verificó la correcta implementación de las herramientas interactivas y se documentaron los resultados obtenidos en la evaluación del impacto del entorno digital en la comprensión lectora de los estudiantes. Este proceso permitió consolidar un recurso educativo innovador, listo para ser utilizado en el aula y en el aprendizaje autónomo de los alumnos.

CAPÍTULO III. EVALUACION DEL PROTOTIPO

3.1 EXPERIENCIA 1

En nuestro presente proyecto implementamos el prototipo el cual es un entorno digital interactivo para el mejoramiento de la comprensión lectora, se lo planea ponerlo en práctica en la clase de Lengua y Literatura con el docente de la asignatura presente para que pueda evaluar y darnos su punto de vista acerca del producto. Esto se hará con el fin de introducir las nuevas tecnologías como lo son las TIC en el ámbito educativo permitiendo que los estudiantes desarrollen sus habilidades y motivación con el uso de nuevas estrategias educativas.

3.1.1 Planeación. Este proyecto tiene como finalidad el mejoramiento de la comprensión lectora para esto implementamos fases al momento de presentar el prototipo, primero hacer que los estudiantes se familiaricen con el entorno digital interactivo explicando cuál es su función y como se usa, luego se realizará una evaluación sin el uso del prototipo, para finalizar se realizará una evaluación con el uso de los recursos del prototipo y se los comparará para ver si hay una mejora.

Tabla 1.

Cronograma

Fecha	Martes, 17 de junio del 2025
Hora	7:00 AM – 8:20 AM
Lugar	Unidad Educativa “Remigio Geo Gómez”
Modalidad	Presencial

Nota. Cronograma detallado para obtener información de la experiencia I

Para la presentación de este prototipo se tomará en cuenta los horarios y la autorización de las autoridades para el uso de los recursos tecnológicos en la institución, todo esto se llevará a cabo con el docente de la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad EDUCATIVA “Remigio Geo Gómez”. Como primera parte de la presentación el Docente a cargo de la asignatura de Lengua y Literatura interactuó con el entorno digital interactivo “Zona Literaria” donde se le explico de forma detallada sobre las

características, funcionalidades y el objetivo que tiene esta herramienta para los estudiantes.

Tabla 2.

Cronograma de Actividades y tiempo programados para la demostración del prototipo

Actividades	Duración
Indicaciones sobre el uso de la herramienta	10 minutos
Descripción del producto dentro de la educación	20 minutos
Obtención de información mediante entrevista a Docente.	15 minutos
Total	45 minutos

Nota. Cronograma que establece el tiempo de las actividades

En la segunda parte, se realizó una entrevista el Docente con la finalidad de recoger sugerencias, opiniones y críticas constructivas acerca del entorno digital interactivo. Para comenzar se explicó cuál es el objetivo de la entrevista para destacar su importancia en la mejora del proyecto y el prototipo. A continuación, se plantearon preguntas especialmente diseñadas para obtener información sobre la efectividad y el uso que puede tener en el aula la herramienta.

Descripción de los usuarios participantes:

La experiencia se realizó con estudiantes de Primero de Bachillerato de Educación General Básica y el Docente a cargo de la Asignatura de Lengua y Literatura. En esta experiencia pudimos comprender que los estudiantes poseen un nivel básico en lo que es comprensión lectora, mientras que el docente cuenta con un conocimiento elevado en este contexto educativo.

Tabla 3.

Descripción de los participantes

• Nombre del Participante	• Lcdo. Jefferson Steeven Tandazo Ullauri
• Recolección de Información	• Entrevista mediante cuestionario
• Perfil del Docente	• Docente del 1ero de BGU de la Unidad Educativa “Remigio Geo Gómez”
• Participante	• 1 Docente

Nota. Se detalla la institución y el docente encargado de la experiencia 1

Instrumentos y procedimientos de recolección de datos:

Para evaluar la usabilidad y eficiencia del entorno virtual interactivo “Zona Literaria”, se crearon los siguientes instrumentos.

Evaluación Sumativa para los estudiantes:

Para lograr medir el nivel de la comprensión de los temas que abordados en el entorno virtual interactivo que se utilizó como una herramienta para el mejorar la enseñanza-aprendizaje, se realizó una evaluación diagnostica a los estudiantes con el propósito de tener un conocimiento breve de su nivel académico (Anexo B).

Figura 7

Evaluación Diagnostica del rendimiento académico en Lengua y Literatura (Pretest)



Nota. Realización de prueba diagnóstica sobre los temas del entorno digital

Entrevista con el docente:

Con la presente entrevista se podrá recolectar las opiniones sobre el uso, relevancia pedagógica y posible áreas de mejora del prototipo ([Anexo A](#)).

Figura 8

Demostración del Prototipo de entorno digital interactivo “Zona Literaria” a el docente del área de Lengua y Literatura.



Nota. La imagen representa la presentación del prototipo “Zona Literaria” y la realización de la entrevista a el Docente de la Asignatura de Lengua y Literatura.

3.1.3. Experimentación. Antes de la demostración del prototipo, se le dio a la Docente una explicación detallada sobre el prototipo, explicando que objetivo se quiere llevar a cabo con él, sus ventajas y sus limitaciones dentro del aula. Este prototipo “Zona Literaria” diseñado específicamente para la asignatura de Lengua y Literatura, se centró en el mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes, mediante un espacio interactivo donde se incluyen presentaciones, videos y evaluaciones interactivas convirtiendo el aprendizaje en una experiencia más significativa.

Durante la demostración, se dio a conocer los puntos clave del prototipo, El Docente de Lengua y Literatura que interactuó con la herramienta pudo explorar un entorno digital interactivo donde se pueden gestionar contenidos, incorporar videos y diseñar evaluaciones orientadas al mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes.

El docente manifestó su aprobación hacia “Zona Literaria”, aunque también dio sus respectivas observaciones sobre que podíamos mejorar. Reconoció que el uso de un entorno digital interactivo en el aula puede mejorar la comprensión lectora, logrando su objetivo de manera eficiente.

3.1.4 Evaluación y Reflexión. Se selecciono un lugar más adecuado para llevar a cabo la entrevista con el Docente de Lengua y Literatura, en este caso se tuvo que usar los laboratorios de computo ya que es el plantel no permite que los estudiantes posean teléfonos en el aula. Esta estrategia nos permitió que todos los estudiantes de Primero BGU puedan tener acceso al prototipo, asegurando el cumplimiento de su evaluación completa con los estudiantes y verificando si se logra el objetivo a alcanzar.

3.1.5 Resultados de la Experiencia I

3.1.5.1 Entrevista al docente:

P1. ¿Cómo evaluaría la usabilidad general del prototipo? (Considere la facilidad de navegación, organización del contenido y lógica de uso para el usuario).

RD: El prototipo es accesible para trabajar unidades del libro en base a la flexibilidad del alcance de los recursos educativos

P2. ¿Qué aspectos del diseño visual le parecen más atractivos?

RD: La portada se debe de combinar ciertos colores y más ilustraciones graficas

P3. ¿Hay algún contenido o recurso que le parezca confuso o poco claro?

RD: El contenido es básico, no entra a las unidades del libro y el año donde se imparte la asignatura

P4. ¿Considera que los elementos interactivos integrados (evaluaciones, menús, diapositivas, videos) ayudaran a mejorar la comprensión lectora del estudiante?

RD: Si ayudan

P5. ¿Considera que el prototipo cumple con principios básicos de accesibilidad? (Uso de etiquetas, contraste de colores, navegación con teclado y accesibilidad en todo tipo de dispositivo).

RD: Si cumple, más etiquetas, más colores, más gráficos y añadir enlaces a recursos actualizados (IA), Genially.

P6. ¿Qué mejoras sugeriría para aumentar la usabilidad del prototipo y cumpla su objetivo?

RD: Lo adapten a la necesidad del docente y el grado, y sobre todo la parte en la que el docente pueda editar el contenido

P7: Desde su experiencia pedagógica, ¿cree que el prototipo fomenta la comprensión lectora en los estudiantes?

RD: Si, desde el punto pedagógico y tecnológico

P8: ¿Recomendaría este prototipo a otros? ¿Por qué si o por qué no?

RD: Si, porque es una manera innovadora de trabajar en clase con recursos interactivos

P9: ¿Qué estrategias utiliza en clase para fomentar la comprensión lectora en los estudiantes, y por qué considera que son efectivas?

RD: Aplicaciones innovadoras textos de lectura IA-por que captan la atención del estudiante

P10: ¿Qué métodos de enseñanza aplica para desarrollar la comprensión lectora en su aula y cómo evalúa su efectividad?

RD: Creación de contenidos y divulgación en clase

P11: ¿Qué modalidad de trabajo (individual, grupal o con apoyo de recursos digitales) considera más adecuada para fortalecer la comprensión lectora?

RD: Evaluación individual-Sincrónico y asincrónico – Trabajos- Talleres grupales (Sincrónico y asincrónico).

3.2 EXPERIENCIA II

3.2.1 Planeación. Para la segunda experiencia, se corrigieron todos los errores, además de que se implementaron mejoras en base a la sugerencia del Docente de “Lengua y Literatura” para un entorno digital interactivo “ZONA LITERARIA” el cual posee contenido dirigido para que los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado (BGU) puedan mejorar su comprensión lectora mediante diapositivas, videos y evaluaciones.

En esta experiencia se centró en lo que es poder verificar que los recursos estén disponibles para todos los estudiantes y que se encuentren en total funcionamiento para su utilización. Esta fase se realizó de modo presencial en la Unidad Educativa “Remigio Geo Gómez” con la participación de 33 estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado (BGU) en el aula de clases. Se utilizó un proyector y una laptop por el cual se presentó “ZONA LITERARIA” además se tomaron medidas para que todos los participantes puedan visualizar y seguir con todo el contenido y las actividades.

3.2.2 Experimentación. Como inicio de realizo una breve introducción sobre la página “ZONA LITERARIA” explicando a todos los presentes su funcionalidad y el objetivo educativo que se quiere lograr mediante la implementación de este prototipo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. Los estudiantes y el Docente visualizaron todo lo que ofrece el entorno digital interactivo mediante la proyección de los contenidos, videos y códigos con los que se creó.

Figura 9

Interacción de los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado (BGU) con el prototipo “Zona Literaria”



Nota: Presentación del entorno digital interactiva “ZONA LITERARIA” a los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado (BGU) mediante el uso de una laptop.

Del mismo modo se desarrolló la explicación de la función del prototipo, se explicó todos los puntos sobre los cuales los alumnos les permitirán un manejo y manipulación adecuado de los ejercicios relaciones con la comprensión lectora en la asignatura de “Lengua y Literatura”. Estas actividades les permitirán adentrarse en un sistema educativo más interactivo promoviendo el aprendizaje activo mediante el uso de “ZONA LITERARIA”.

3.2.3 Evaluación y reflexión. Para poder evaluar si el prototipo cumple su propósito el cual es el mejoramiento de la comprensión lectora, se aplicó un pretest en base a los temas de impartidos por el Docente de Lengua y Literatura y un postest después de que los estudiantes interactuaran con el prototipo “ZONA LITERARIA”. Estas evaluaciones nos

ayudaron a medir el nivel y también si luego del uso del prototipo se logró una mejora en el nivel de la comprensión de los alumnos sobre los contenidos abordados.

Figura 10

Estudiantes realizando el Postest de los contenidos



Nota: La presente imagen muestra a los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado realizando el postest de Lengua y Literatura después de interactuar con el prototipo “ZONA LITERARIA”.

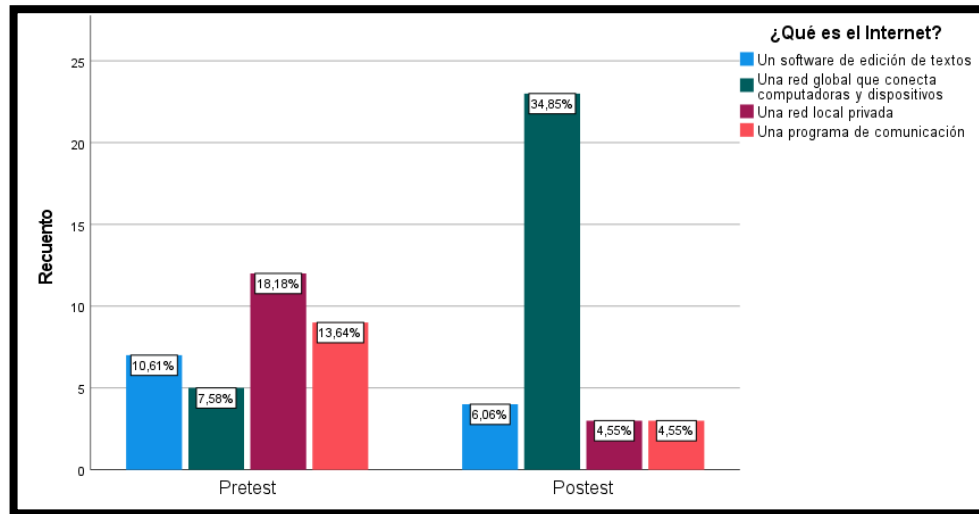
Después de realizar el postest procedimos a hacer una encuesta de satisfacción para conocer la opinión de los estudiantes los cuales fueron los que utilizaron el entorno digital interactivo. En la encuesta se plantearon preguntas relacionadas, con el diseño, contenidos, adaptabilidad, facilidad de usar y como “ZONA LITERARIA” puede mejorar la comprensión lectora en los temas tratados de la asignatura de Lengua y Literatura ([Anexo C](#)).

En conclusión, tanto la experiencia 1 y 2 nos permitió identificar puntos de mejora y refuerzo en el prototipo, así como poder verificar y validar su valor como un recurso educativo para el proceso de enseñanza-aprendizaje fomentando el aprendizaje activo mediante recursos interactivos.

3.2.4 Resultados de las evaluaciones pretest y postest al estudiante:

Figura 11

Gráfico de los resultados de la pregunta 1

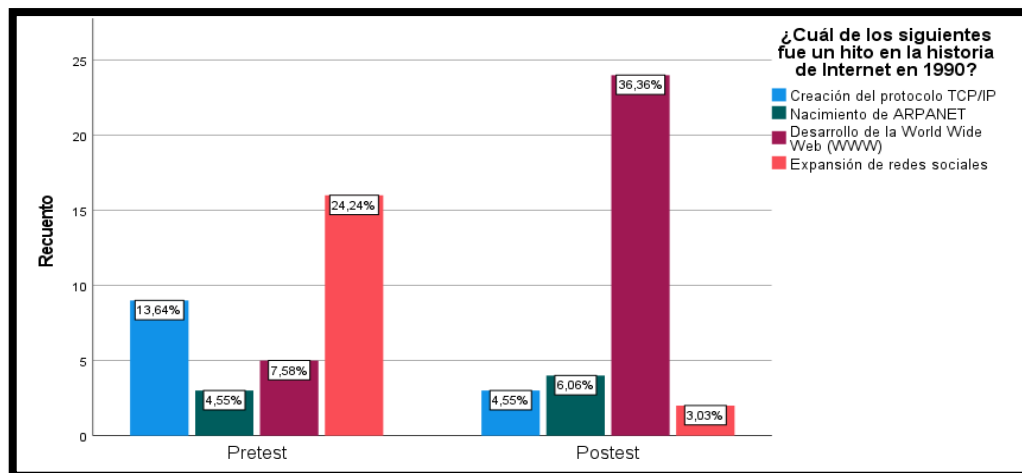


Nota. Gráfico de los resultados de la pregunta 1. Fuente propia.

En la presente tabla se puede presenciar que el pretest, la mayoría (36,36%) confundió una red local privada, y solo el (15,16%) acertó en la respuesta correcta. Tras la evaluación “postest”, el (69,7%) respondió correctamente, mostrando una mejora notable. Las respuestas incorrectas disminuyeron, especialmente la opción de una red local privada a un (9,1%). Esto demuestra claramente un mejoramiento al interactuar con “ZONA LITERARIA” (Barberà & García, 2022).

Figura 12

Gráfico de los resultados de la pregunta 2

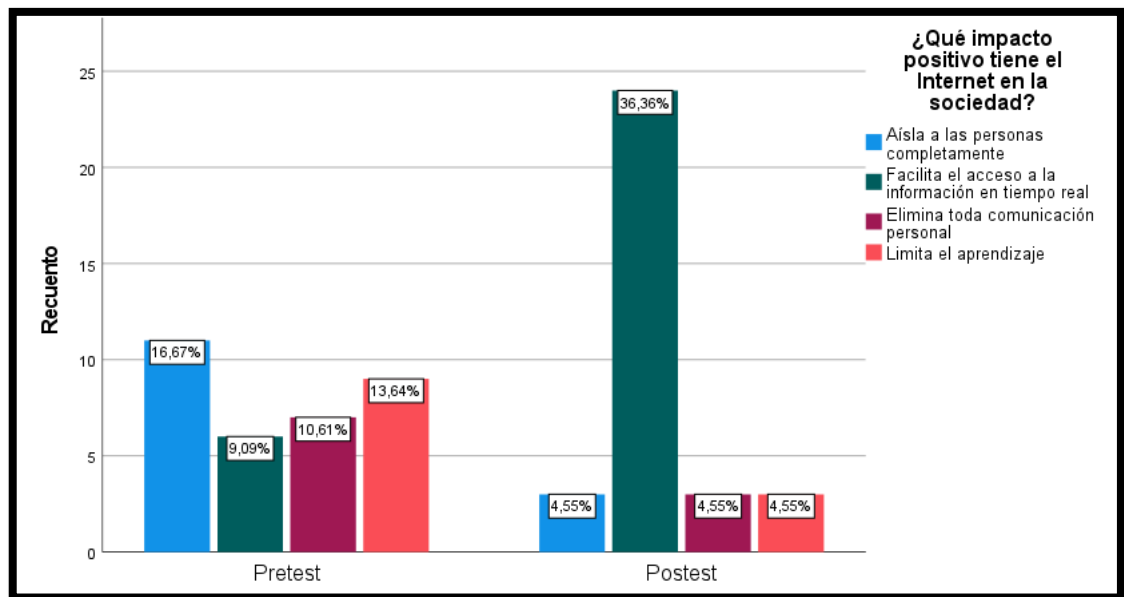


Nota. Gráfico de los resultados de la pregunta 2. Fuente propia.

En la presente tabla se puede presenciar que el “pretest”, la mayoría (48,48%) respondió erróneamente “Expansión de redes sociales”, y solo el (15,16%) acertó en la respuesta correcta. Tras la evaluación “postest”, el (72,72%) respondió correctamente, mostrando una mejora notable. Las respuestas incorrectas disminuyeron, especialmente la opción de “Expansión de redes sociales” a un (6,06%). Esto demuestra claramente un mejoramiento desde de que los estudiantes interactuaran con “ZONA LITERARIA” (De Miguel Zamora, 2024).

Figura 13

Gráfico de los resultados de la pregunta 3

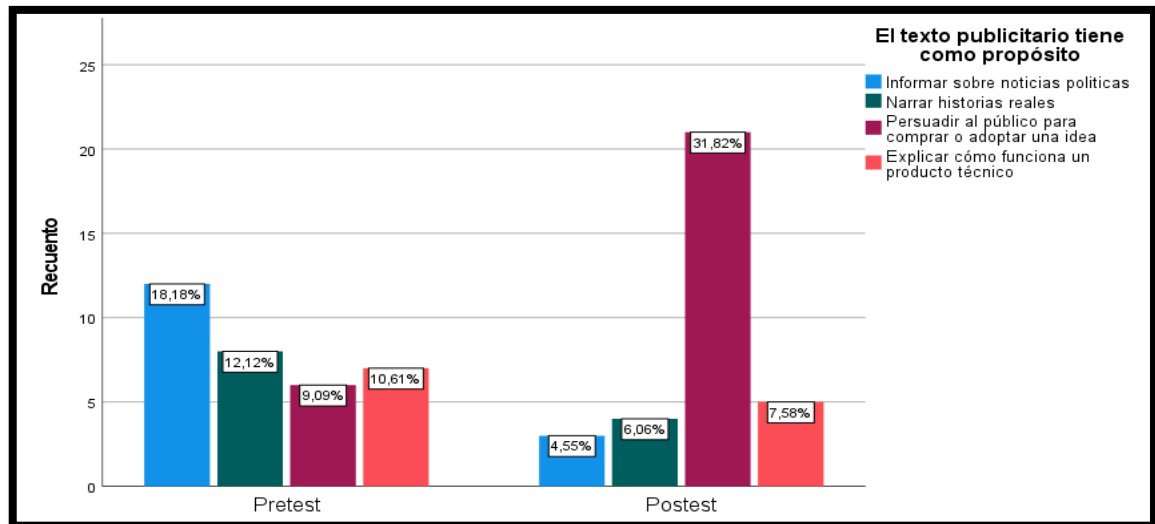


Nota. Gráfico de los resultados de la pregunta 3. Fuente propia.

En la presente tabla se puede presenciar que el “pretest”, la mayoría (33,34%) respondió erróneamente “Aísla a las personas completamente”, y solo el (18,18%) acertó en la respuesta correcta. Tras la evaluación “postest”, el (72,72%) respondió correctamente, mostrando una gran mejora. Las respuestas incorrectas disminuyeron, especialmente la opción de “Aísla a las personas completamente” a un (9,1%). Esto demuestra que el entorno digital interactivo tuvo un buen impacto en los estudiantes (Siantuba et al., 2023).

Figura 14

Gráfico de los resultados de la pregunta 4

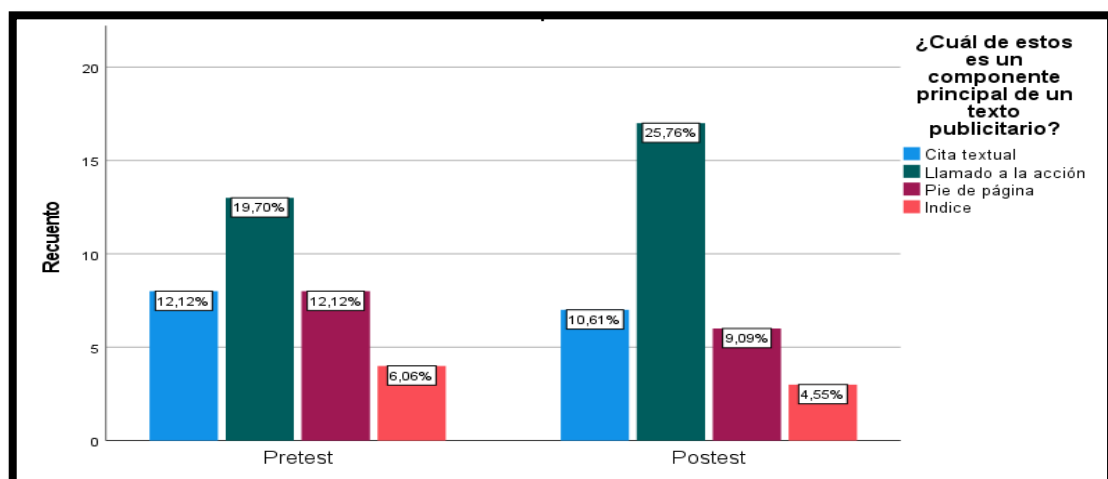


Nota. Gráfico de los resultados de la pregunta 4. Fuente propia.

En la presente tabla se puede presenciar que el “pretest”, la mayoría (36,36%) respondió erróneamente “Informar sobre noticias políticas”, y solo el (18,18%) acertó en la respuesta correcta. Tras la evaluación “posttest”, el (63,64%) respondió correctamente, mostrando una mejoría en la comprensión del tema. Las respuestas incorrectas disminuyeron, especialmente la opción de “Informar sobre noticias políticas” a un (9,1%) mostrando que tuvo un buen impacto en los estudiantes (Esther et al., 2021).

Figura 15

Gráfico de los resultados de la pregunta 5

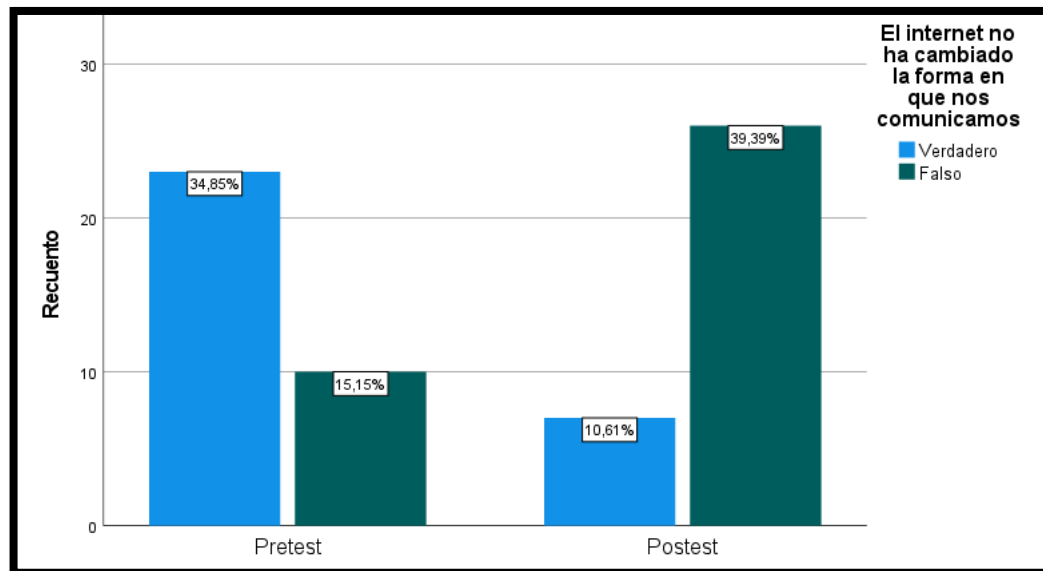


Nota. Gráfico de los resultados de la pregunta 5. Fuente propia.

En la presente tabla se puede presenciar que el “pretest”, la mayoría (39.4%) respondió correctamente a la evaluación y en lo que respecta al “postest” se pudo ver una mejoría a (51,52%) lo que nos ayudó a confirmar que después de que los estudiantes interactuaran con el entorno digital el resto de los estudiantes que respondieron incorrectamente lograron comprender los temas mediante su uso (Ortiz & Bermúdez, 2022).

Figura 16

Gráfico de los resultados de la pregunta 6

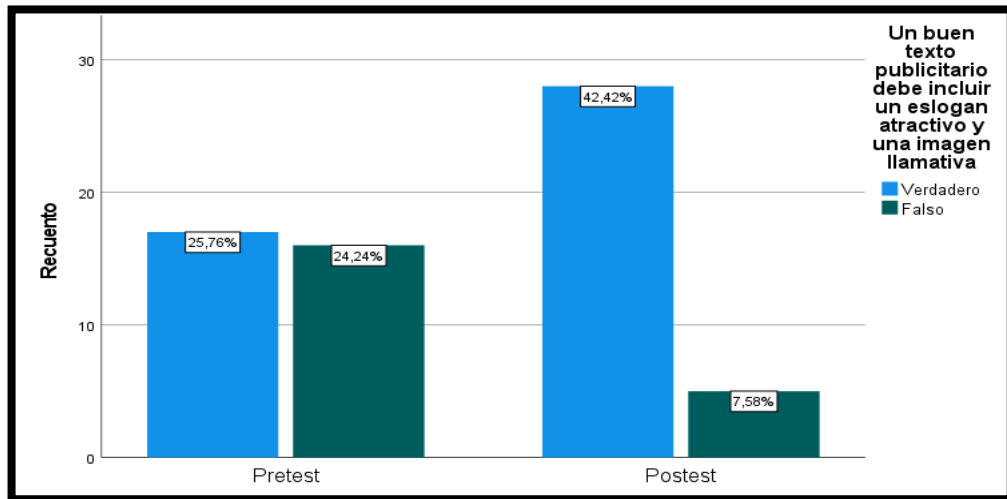


Nota. Gráfico de los resultados de la pregunta 6. Fuente propia.

En la presente tabla se puede presenciar que el “pretest”, la mayoría (69,7%) respondió incorrectamente a la evaluación y un (30,3%) respondió correctamente. En lo que respecta al “postest” se pudo ver una mejoría a (78,78%) respondieron correctamente en comparación con la evaluación anterior, y en lo que respecta al (21,22%) son los estudiantes que respondieron incorrectamente durante la evaluación después de la interacción con el entorno digital lo que demostró que el producto si ayudo a comprender sobre el tema (Calle et al., 2024).

Figura 17

Gráfico de los resultados de la pregunta 7

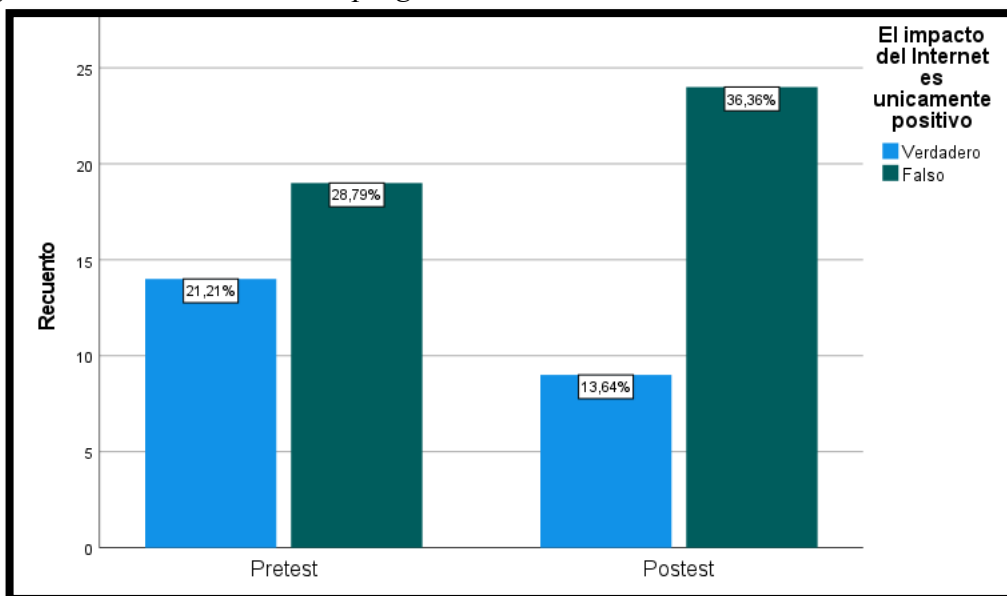


Nota. Gráfico de los resultados de la pregunta 7. Fuente propia.

En la presente tabla se puede presenciar que el “pretest”, la mayoría (51,52%) respondió correctamente a la pregunta y el (48,48%) respondió incorrectamente. En el “posttest” se pudo presenciar una mejora en lo que es la respuesta correcta con un (84,84%) lo que nos dio a saber que “ZONA LITERARIA” ayudo a los estudiantes a mejorar su comprensión sobre el tema en especial cuando se trata de la disminución de las repuestas incorrectas con un (15,16%) (De Lima & Rondón, 2021).

Figura 18

Gráfico de los resultados de la pregunta 8

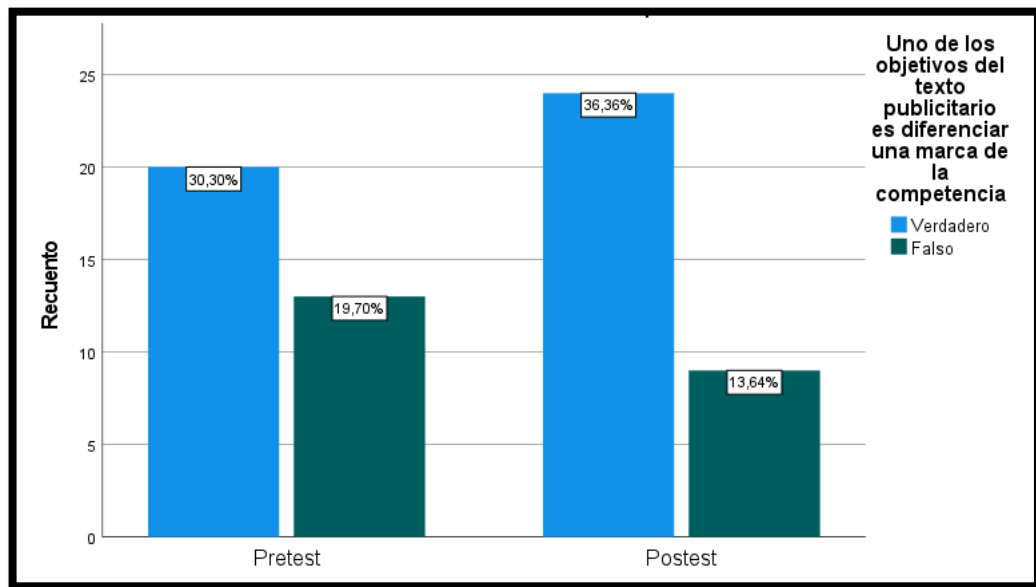


Nota. Gráfico de los resultados de la pregunta 8. Fuente propia.

En la presente tabla se puede presenciar que el “pretest”, la mayoría (57,58%) respondió correctamente la pregunta mientras el (42,42) respondió incorrectamente a la evaluación. Después de que los alumnos interactuaran con “ZONA LITERARIA” se pudo evidenciar un aumento en los estudiantes que respondieron correctamente con un (72,72%), lo que nos dio a conocer que el entorno digital si ha cumplido su objetivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Wladimir, 2021).

Figura 19

Gráfico de los resultados de la pregunta 9



Nota. Gráfico de los resultados de la pregunta 9. Fuente propia.

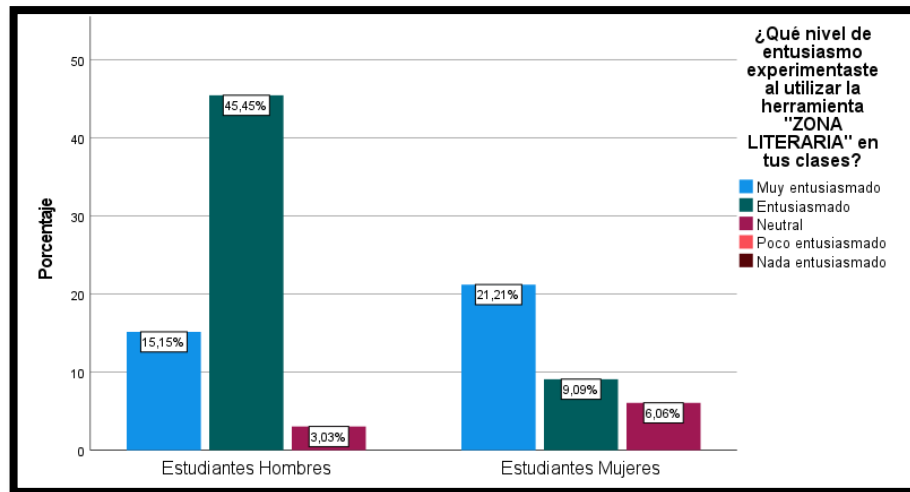
En la presente tabla se puede presenciar que el “pretest”, la mayoría (60,6%) respondió correctamente a la pregunta y un (39,4%) respondió incorrectamente a la evaluación. Después de la evaluación “posttest” se pudo evidenciar una disminución en las respuestas incorrectas con un (27,28%) y un aumento en los estudiantes que respondieron correctamente con un (72,72%) por lo que pudimos evidenciar una leve mejora con el uso de “ZONA LITERARIA” (Marvin, 2022).

3.2.5 Encuesta De Satisfacción

Mediante el análisis de datos y la implementación del prototipo se realizó una evaluación de satisfacción sobre el entorno digital interactivo “Zona Literaria” para ver si llena las expectativas de los estudiantes de los estudiantes de Primero de Bachillerato.

Figura 20

Gráfico de la encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 1

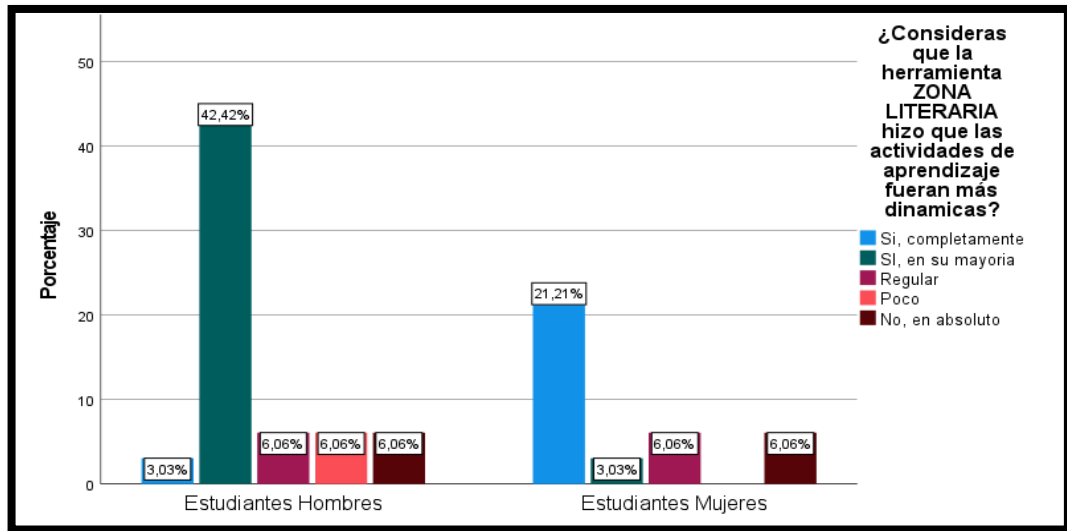


Nota. Gráfico de los resultados de la pregunta 1. Fuente propia.

La tabla refleja el nivel de entusiasmo de los estudiantes al utilizar "ZONA LITERARIA" para adquirir nuevos conocimientos, diferenciada entre hombres y mujeres. En total, el 54.54% de los participantes se sienten "Entusiasmados", mientras que el 36.36% se declaran "Muy entusiasmado". Esto evidencia una percepción general positiva hacia la aplicación en ambos géneros. Estos resultados sugieren que "ZONA LITERARIA" tiene un impacto significativo en el mejoramiento de la comprensión lectora, independientemente de su género (Henríquez-Coronel et al., 2023).

Figura 21

Gráfico de la encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 2

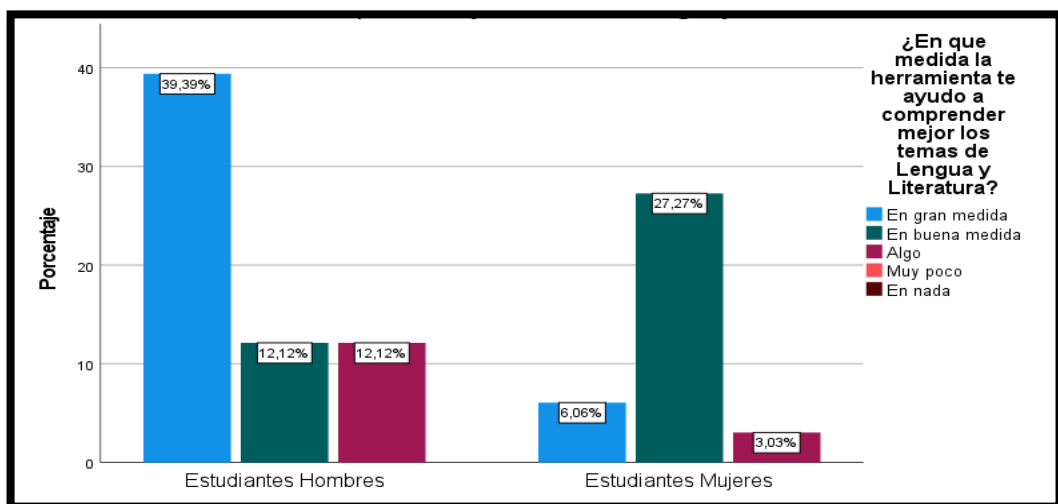


Nota. Gráfico de los resultados de la pregunta 2. Fuente propia.

La tabla refleja las opiniones de los estudiantes respecto a si las actividades de aprendizaje fueron dinámicas en "ZONA LITERARIA". En total, el 45.45% de los participantes considera que el entorno digital "Sí, en su mayoría", mientras que el 24.24% la califica como "Sí, completamente". Esto indica que, tanto hombres como mujeres reconocen las actividades como dinámicas en la herramienta (Martínez et al., 2022).

Figura 22

Gráfico de la encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 3

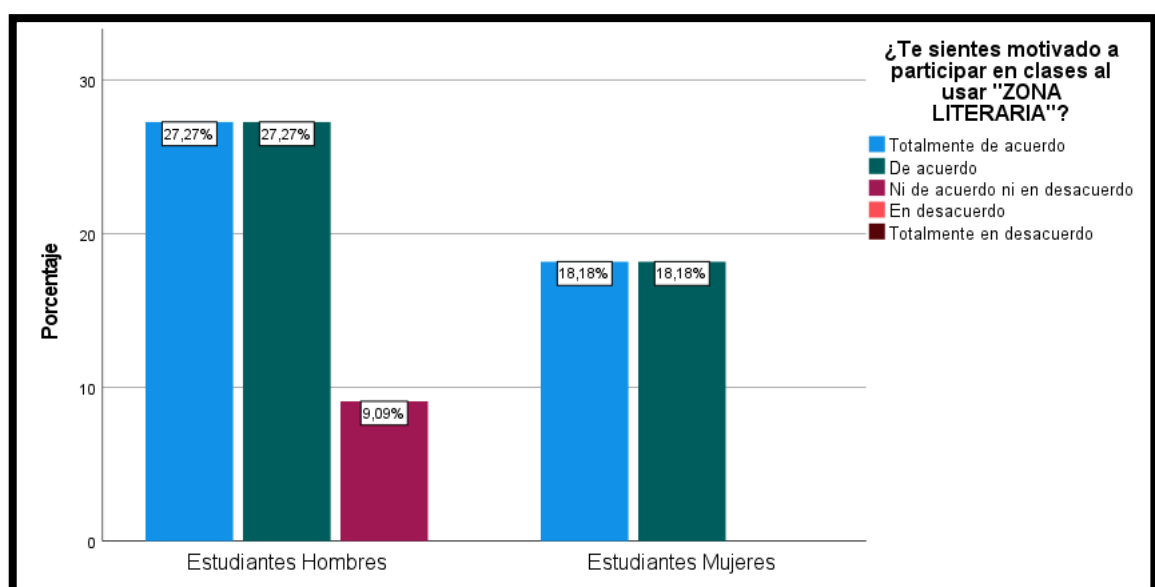


Nota. Gráfico de los resultados de la pregunta 3. Fuente propia.

La tabla muestra en qué medida ayuda a comprender los temas de la asignatura a los estudiantes mediante el uso de "ZONA LITERARIA". En general, el 45,45% de los estudiantes considera que "En gran medida" la aplicación cumple con comprender mejor los temas, mientras que el 39,39% opina "En buena medida". Esto indica que no hay diferencias de género en la percepción de la efectividad del entorno digital interactivo, y ambos grupos coinciden en valorar positivamente su capacidad para facilitar la comprensión en los temas de Lengua y Literatura (Del Rosario, 2023).

Figura 23

Gráfico de la encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 4

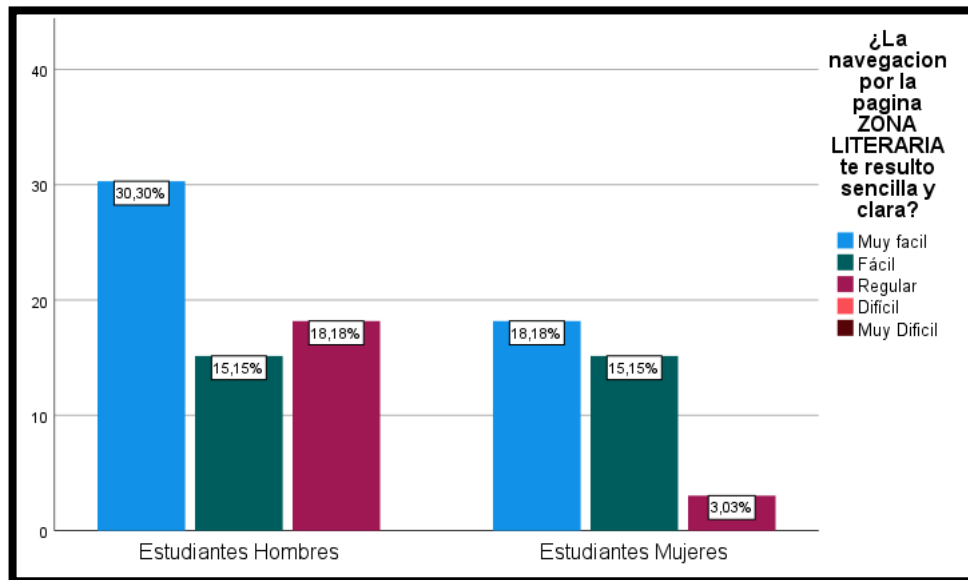


Nota. Gráfico de los resultados de la pregunta 4. Fuente propia.

La tabla refleja los datos de si los estudiantes se sienten motivados en clase al usar "ZONA LITERARIA". En total, el 45,45% de los estudiantes afirmó estar "Totalmente de acuerdo", de igual manera el 45,45% consideró estar "De acuerdo". Y un 9,09% poseen una opinión de "Ni de acuerdo, ni en desacuerdo" Estos resultados indican una aceptación generalizada en el uso de la herramienta en clases (Niño, 2023).

Figura 24

Gráfico de la encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 5

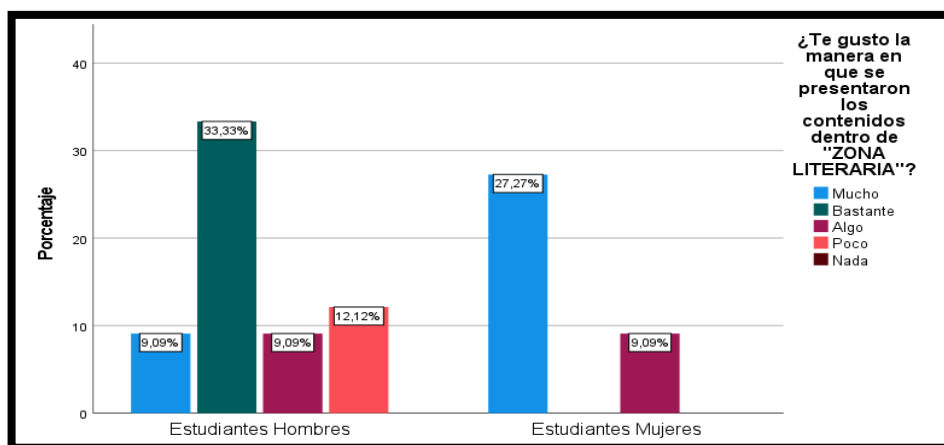


Nota. Gráfico de los resultados de la pregunta 5. Fuente propia.

La tabla muestra que la mayoría de los estudiantes considera que la aplicación "ZONA LITERARIA" le resultó sencilla y clara, con un 48.48% de los encuestados indicando que la navegación fue "Muy fácil", mientras que el otro 30.30% lo ve de manera "Fácil", también tenemos un 21.21% que reacciona de manera "Regular". Estos datos sugieren que, aunque existen ligeras diferencias de percepción entre hombres y mujeres, ambos grupos valoran positivamente la navegación del entorno digital interactivo (Robert, 2023).

Figura 25

Gráfico de la encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 6

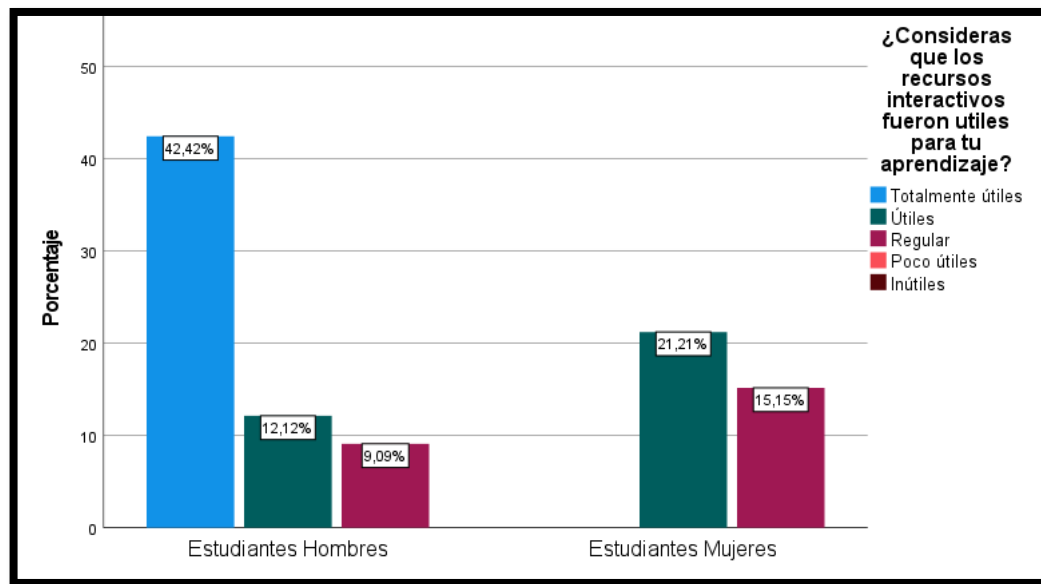


Nota. Gráfico de los resultados de la pregunta 6. Fuente propia.

La tabla muestra si a los estudiantes les gusta la manera en la que se presentaron los contenidos en "ZONA LITERARIA". En el caso de los estudiantes hombres hubo una increíble aceptación con un 33.33% respondiendo a “Bastante” a la pregunta, y un 27.27% en “Mucho” a la opinión de las estudiantes mujeres. Esto nos dio a conocer que a los estudiantes de manera general le gusta la manera en que se presentaron los contenidos (Molina & Fernández-Reina, 2022).

Figura 26

Gráfico de la encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 7

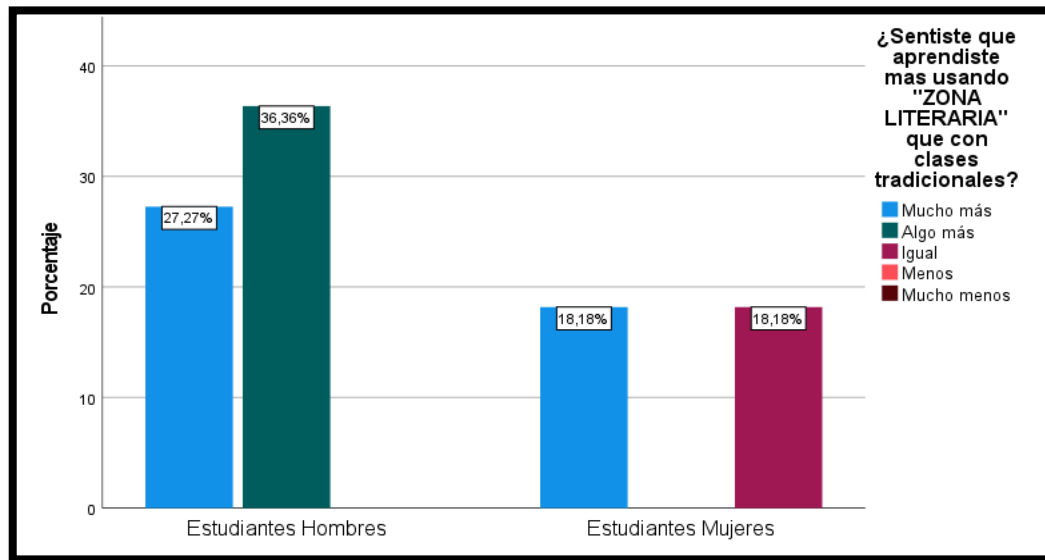


Nota. Gráfico de los resultados de la pregunta 7. Fuente propia.

La presente tabla muestra si los recursos interactivos de "ZONA LITERARIA" fueron útiles para su aprendizaje. En el caso de los estudiantes hombres hubo una increíble aceptación en los recursos interactivos con un 42.42% respondiendo “Totalmente útiles” a los recursos, y en general un 33.33% consideran “Útiles” los recursos en especial el caso de las estudiantes mujeres (David et al., 2023).

Figura 27

Gráfico de la encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 8

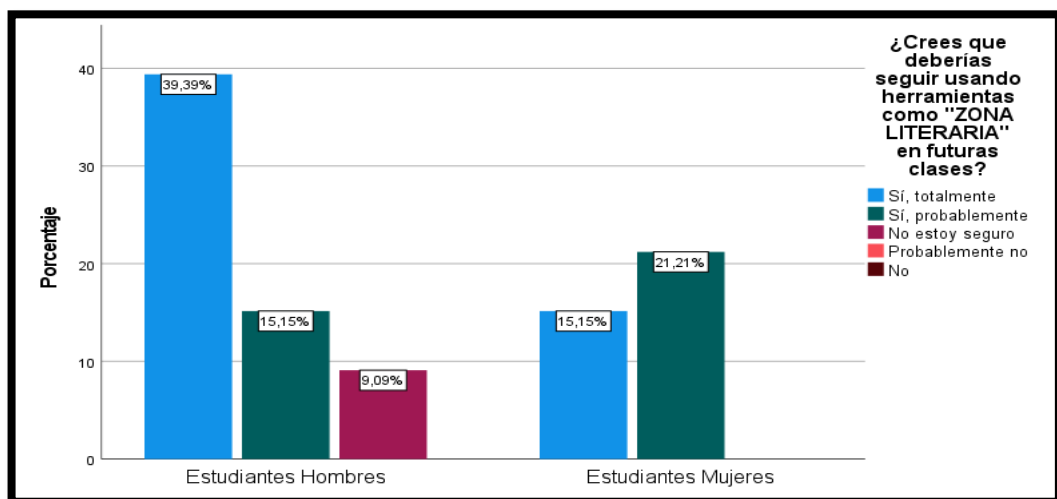


Nota. Gráfico de los resultados de la pregunta 8. Fuente propia.

La tabla muestra si a los estudiantes aprendieron más usando el entorno digital interactivo "ZONA LITERARIA" que en clases tradicionales. En un análisis general el 45.45% respondió que "Mucho más", también se pudo observar una gran respuesta positiva por parte de los estudiantes hombres con 36.36% respondiendo "Algo más" y una respuesta de "Igual" por parte de un porcentaje de las estudiantes mujeres. Esto nos dio a entender que los entornos digitales interactivos pueden reforzar el conociendo de los estudiantes (Castillo-Torres & Bastardo-Contreras, 2021).

Figura 28

Gráfico de la encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 9

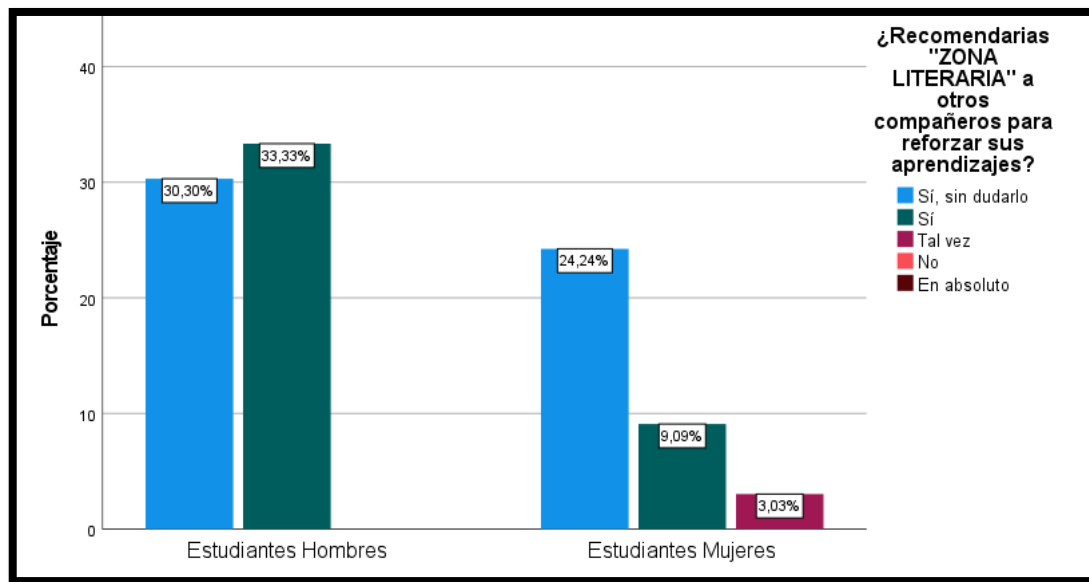


Nota. Gráfico de los resultados de la pregunta 9. Fuente propia.

La tabla muestra la opinión de los estudiantes con respecto a si deberían seguir usando "ZONA LITERARIA" en clase. En un análisis general el 54.54% respondió que "Si, totalmente", también se pudo observar una respuesta positiva con 36.36% respondiendo "Si, probablemente" y una respuesta de "No estoy seguro" con un 9,09%. Esto nos dio a entender que los estudiantes si desean seguir usando el entorno digital interactivo en clases (Javier, 2024)

Figura 29

Gráfico de la encuesta de satisfacción, resultados de la pregunta 10



Nota. Gráfico de los resultados de la pregunta 10. Fuente propia.

La tabla muestra si los estudiantes recomendasen "ZONA LITERARIA" a sus compañeros. En un análisis general el 54.54% respondió que "Si, sin dudarlo", también se pudo observar una gran respuesta positiva por parte de los estudiantes hombres con 42.42% respondiendo "Si" recomendarían la página. Esto nos dio a entender a los estudiantes les gustaría recomendar esta herramienta a sus compañeros con el fin de mejorar la comprensión lectora (Vinicio, 2024).

CONCLUSIÓN

El análisis de las prácticas y estrategias de los docentes para la enseñanza de la comprensión lectora permitió evidenciar que, en su mayoría, se continuaba aplicando un enfoque tradicional centrado en la lectura mecánica y la memorización, lo cual limitaba el desarrollo profundo de habilidades lectoras críticas e interpretativas. La información obtenida a través de entrevista docente justificó la necesidad de integrar metodologías más activas y tecnológicas que respondieran a los intereses de los estudiantes del siglo XXI.

Se desarrolló del prototipo digital interactivo denominado “Zona Literaria” como una propuesta pedagógica innovadora, diseñada con base en principios de interactividad, dinamismo y accesibilidad. Este entorno digital integró recursos multimedia, actividades de comprensión lectora y retroalimentación inmediata, generando un espacio de aprendizaje más atractivo, autónomo y motivador para los estudiantes.

Por último, la evaluación de los resultados obtenidos tras la implementación del entorno digital demostró una mejora significativa en el nivel de comprensión lectora de los estudiantes según mostraron los datos de pretest y posttest aplicados. El uso de “Zona Literaria” facilitó el paso de una comprensión superficial a una más profunda, evidenciando beneficios como el aumento en la motivación, la participación activa y el desempeño en pruebas de comprensión. También se identificaron algunos desafíos, principalmente relacionados con la conectividad y el acceso equitativo a los dispositivos tecnológicos, aspectos que deben ser considerados en futuras implementaciones.

En conclusión, se logró establecer que los entornos virtuales interactivos contribuyeron de manera positiva y efectiva al mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Remigio Geo Gómez Guerrero”, cumpliendo con el objetivo general planteado en esta investigación.

RECOMENDACIONES

Se recomienda fomentar el uso sistemático de entornos virtuales interactivos en el área de Lengua y Literatura, como herramientas complementarias a la enseñanza presencial. Las autoridades educativas y docentes deben considerar la integración de plataformas educativas digitales que permitan desarrollar de forma progresiva la comprensión lectora, priorizando el aprendizaje significativo, el pensamiento crítico y la autonomía del estudiante.

Se sugiere a los docentes revisar y actualizar sus estrategias metodológicas, incorporando enfoques pedagógicos centrados en el estudiante, apoyados por recursos tecnológicos que promuevan la participación activa y el análisis profundo de los textos. Además, sería pertinente organizar jornadas de capacitación docente en el uso pedagógico de TIC aplicadas a la comprensión lectora.

Se recomienda adaptar y mejorar continuamente el prototipo “Zona Literaria” u otros similares, considerando las sugerencias y necesidades detectadas en los estudiantes durante su uso. Es importante garantizar que este tipo de entornos digitales sean accesibles, intuitivos y atractivos, para que puedan ser utilizados de manera efectiva en diferentes instituciones educativas, tanto públicas como privadas.

Se sugiere replicar la implementación del entorno digital en otras asignaturas o niveles educativos, con el fin de evaluar su aplicabilidad en diferentes contextos. Además, se recomienda establecer mecanismos de seguimiento y evaluación continua para medir el progreso de los estudiantes y detectar posibles limitaciones, como problemas de conectividad o disponibilidad de equipos, proponiendo soluciones institucionales que aseguren la equidad en el acceso a la tecnología.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Abad Moriel, J. E., Sánchez Bautista, J. E., & Figueroa Corrales, E. (2023). Evaluación del aprendizaje en entornos digitales para estudiantes de tercero de bachillerato. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(6). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1510>
- Agudelo Contreras, Ó. H., & Castro Cifuentes, J. D. (2022). Hacia una educación musical superior en entornos digitales. *Nómadas*, 56(56), 211–227. <https://doi.org/10.30578/NOMADAS.N56A11>
- Arias Gonzáles, J. L., Covinos Gallardo, M. R., & Cáceres Chávez, M. (2020). Formulación de los objetivos específicos desde el alcance correlacional en trabajos de investigación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 4(2), 237-247. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v4i2.73
- Arias Oliva, M., Torres Coronas, T., & Yañez Luna, J. C. (2014). El desarrollo de competencias digitales en la educación superior. *Historia y Comunicación Social*. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.44963
- Barberà, M. B., & García, J. B. H. (2022). *Aplicación de recursos tecnológicos digitales para mejorar el nivel de comprensión lectora de lengua catalana. Un estudio de caso*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8404131>
- Bladimir Botello Dugarte. (2023). La educación mediada con tic en la era postpandemia. *dialéctica*, 2(20). <https://doi.org/10.56219/dialectica.v2i20.2137>
- Busón Buesa, C. (2013). La importancia de la formación de los nativos e inmigrantes en entornos digitales en la era de la conectividad. *COMMONS - Revista de Comunicación y Ciudadanía Digital Vol.2 No2 Pp.128-152*, 2(2), 128–152. <https://doi.org/10.25267/COMMONS.2013.V2.I2.05>
- Calle, Z. D., Aliaga, V. M. N., & Molina, M. a. B. (2024). Comprensión lectora en la era digital: Una revisión sistemática. *Revista Andina De Educación*, 7(2), 000721. <https://doi.org/10.32719/26312816.2024.7.2.1>

- Castillo-Torres, Y. E., & Bastardo-Contreras, X. J. (2021, December 20). *Estrategias metodológicas de comprensión lectora para estudiantes de bachillerato, contexto ecuatoriano en tiempo de pandemia*. Castillo-Torres | Polo Del Conocimiento. https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3426/html?utm_source
- Cervantes-Castro, R. D., Pérez-Salas, J. A., & Pérez-Salas, M. D. (2017). *niveles de comprensión lectora. sistema conalep: caso específico del plantel n° 172, de ciudad victoria, tamaulipas, en alumnos del quinto semestre*. <https://sociotam.uat.edu.mx/index.php/SOCIOTAM/article/view/86>
- Cuadrado Vaca, J. G., Mendoza Loor, N. J., Santillán Vaca, H. S., Villegas Quishpe, S. V., Delgado Aza, T. S., & Cáceres Cartagena, G. E. (2024). El impacto de la lectura comprensiva en el desempeño académico de estudiantes de educación básica. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 5(2). <https://doi.org/10.60100/RCMG.V5I2.325>
- David, T. R. R., Doménica, C. P. A., & Mauricio, C. C. M. (2023). *Comprensión lectora en estudiantes de educación básica superior: estudio de caso de una unidad educativa del cantón Cuenca*. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/entities/publication/f0900991-36c8-4300-8a99-5d85a2be9949>
- De Lima, D., & Rondón, M. (2021). Desarrollo de la comprensión lectora del Nivel Primario en contextos virtuales. *Congreso Internacional Ideice*, 11, 72–77. <https://doi.org/10.47554/cii.vol11.2020.pp72-77>
- De Miguel Zamora, M. (2024). Evaluación mediante pretest y postest del aprendizaje basado en proyectos sobre el proceso creativo publicitario en una clase universitaria. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1–21. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-955>
- Del Rosario, O. a. E. (2023, January 1). *Estrategias metodológicas para la comprensión de textos escritos de los estudiantes del proyecto NAP, de la Unidad Educativa Luis A. Martínez paralelos A, B, C*. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/64c34b4b-78ac-4d95-a04a-e91276c93db6>
- Esther, P. L. V., Isabel, R. P. J., & Lucía, V. R. M. (2021). *Moodle como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora nivel crítico en los estudiantes de grado décimo IE Nuestra Señora del Carmen*. Biblioteca Digital Universidad De Cartagena.

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/46098b94-b2f9-4497-9171-d2b6aaf2a5f4>

Fernández, M. G. “(s. f.)”. Ground attached net: hacia un universo virtual diverso en el territorio. *UNIVERSITAT POLITECNICA DE CATALUNYA BARCELONA TECH*, 799-810. <https://doi.org/10.5821/ctv.7603>

García Falcón, F. (2022). La comprensión lectora en la producción de textos en los estudiantes del primer ciclo de una universidad particular – 2019. *IGOVERNANZA*, 5(18), 269–294. <https://doi.org/10.47865/IGOB.VOL5.N18.2022.196>

Gutiérrez, R. (2016). Efectos de la lectura dialógica en la mejora de la comprensión lectora de estudiantes de educación primaria. *Revista de Psicodidáctica*, 21(2), 303–320. <https://doi.org/10.1387/revpsicodidact.15017>

Guzmán, B., Véliz, M., Reyes, F., Guzmán, B., Véliz, M., & Reyes, F. (2017). Memoria operativa, comprensión lectora y rendimiento escolar. *Literatura y Lingüística*, 35, 377–402. <https://doi.org/10.4067/S0716-58112017000100377>

Henríquez-Coronel, M. A., P., Tubay-Zambrano, F., & Triviño-Sabando, J. R. (2023). Satisfacción estudiantil respecto a las actividades y contenidos curriculares de la educación en línea ecuatoriana. *Revista De Ciencias Sociales*, 29, 17-24. <https://doi.org/10.31876/rcs.v29i.40951>

Javier, G. M. E. (2024, August 1). *Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante el uso de un blog interactivo en estudiantes de quinto de básica*. https://repositorio.ister.edu.ec/handle/68000/356?utm_source

José Javier, M. L., Cabascango Bolaños, C. A., Orlen Ismael, A. S., & Sosa Calero, S. M. (2023). Importancia de las redes sociales en el ámbito educativo La Concordia. *Boletín Científico Ideas y Voces*. <https://doi.org/10.60100/bciv.v3ie1.116>

Levano-Francia, L., Sánchez Díaz, S., Guillén-Aparicio, P., Tello-Cabello, S., Herrera-Paico, N., & Collantes-Inga, Z. (2019). Competencias digitales y educación. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 569–588. <https://doi.org/10.20511/PYR2019.V7N2.329>

- Martínez, J. M. G., Gómez, Y. J. O., & Ordoñez, B. P. R. (2022). *La lectura en voz alta, como propuesta para mejorar la lectura crítica en los estudiantes de grado séptimo*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8736417>
- Marvin, B. L. Y. (2022). *Programa de lecturas interactivas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de educación primaria*. https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/7241?utm_source
- Merino-Soto, C. (2023). Editorial. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 17(2), e1847. <https://doi.org/10.19083/RIDU.2023.1847>
- Molas Castells, N., & Rosselló, M. (2010). Revolución en las aulas: llegan los profesores del siglo. La introducción de las TIC en las aulas y el nuevo rol docente. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, 19, 0001–0009. <https://ddd.uab.cat/record/64935>
- Molina, R. L. Z., & Fernández-Reina, M. (2022). Comprensión lectora en estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado en una institución. . . *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/369912182_Comprension_lectora_en_estudiantes_del_segundo_ano_de_Bachillerato_General_Unificado_en_una_institucion_educativa_de_Ecuador
- Monroy Romero, J. A., & Gómez López, B. E. (2009). Comprensión lectora. *Revista Mexicana de Orientación Educativa*, 6(16), 37–42. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-75272009000100008&lng=pt&nrm=iso&tlng=es
- Mora, F., Yance, J., Criollo, G., Vega, E., Abad, L., & Masapanta, B. (2020). Integración de la Narrativas Digitales para Potenciar la Comprensión Lectora. *Ciencia Latina Internacional*, 8. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.14493
- Niño, A. L. C. (2023). Intervención educativa para la comprensión lectora. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 8576–8600. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5975
- Novoa-Castillo, P. F., Uribe-Hernández, Y. C., Garro-Aburto, L. L., Cancino-Verde, R. F. (2021). Estrategias metacognitivas en entornos digitales para estudiantes con baja

- comprensión lectora. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 23. <https://doi.org/10.24320/REDIE.2021.23.E28.3953>
- Núñez-Valdés, K., Medina-Pérez, J. C., & González-Campos, J. (2019). Impacto de las habilidades de comprensión lectora en el aprendizaje escolar: Un estudio realizado en una comuna de la región metropolitana, Chile. *Revista Electrónica Educare*, 23(2), 1–22. <https://doi.org/10.15359/ree.23-2.2>
- Ortiz, W. W. M., & Bermúdez, I. E. C. (2022). *Las imágenes como recurso visual para potenciar la comprensión lectora en los niños de 4-5 años*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8667913>
- Padilla Murillo, L. E. (2020). *Fortalecimiento de las competencias de lectura y escritura en los estudiantes del grado primero de educación básica primaria de la Institución Educativa “San José de Bellacohita” a través de la implementación de un entorno digital de aprendizaje*. Panamá : (Tesis de Licenciatura, Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología). <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/2967>
- Palomino, J. G. (2011). Comprensión lectora y rendimiento escolar: una ruta para mejorar la comunicación. *comuni@ccion: Revista de Investigación En Comunicación y Desarrollo*, 2(2), 27–36. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=449845038003>
- Parrales, R. A. Á., Alcívar, H. A. G., Parrales, A. B. Á., & Nazareno, A. V. V. (2024). Filosofía de la educación en los entornos digitales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 1137–1165. https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V8I4.12348
- Robert, P. M. C. (2023). *Implementación de estrategias de comprensión lectora para mejorar el nivel inferencial en los estudiantes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular Thomas Russell Crampton de la Provincia de Pichincha, año lectivo 2022-2023*. https://dspace.utpl.edu.ec/handle/123456789/51361?utm_source
- Rodríguez, D. (2021). *Diseño de un Entorno Virtual de Aprendizaje para el fomento de la lectura y desarrollo de la comprensión lectora ...* ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/360586612_Diseño_de_un_Entorno_Virtual_de_Aprendizaje_para_el_fomento_de_la_lectura_y_desarrollo_de_la_comprension_l lectora

- Rubio, A. B. (2014). El Comunicador en el Entorno Digital. *Cuadernos.Info*, 34(34), 165–181.
<https://doi.org/10.7764/CDI.34.519>
- Ruiz Villacrés, G. E., & Paredes Rodríguez, L. A. (2023). Aprendizaje basado en juegos para el desarrollo de la comprensión lectora en adolescentes. *Ciencia Digital*, 7(3).
<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v7i3.2588>
- Siantuba, J., Nkhata, L., & De Jong, T. (2023). The impact of an online inquiry-based learning environment addressing misconceptions on students' performance. *Smart Learning Environments*, 10(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00236-y>
- Tenecota, E., Vargas, G., Santos Baranda, J., & Toapanta, C. (2020). Recursos Digitales para la Enseñanza de la Comprensión Lectora en Niños de Educación Básica Media. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 8(1), 9254–9255.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13068
- Teresa, M. C. A., Milagro, S. C., & Jairo, C. C. (2011). *Potenciar la comprensión lectora desde la tecnología de la información*. <http://repositorio.uac.edu.co/handle/11619/1619>
- Úbeda, G. A. F. (2016). Estrategias metodológicas para fomentar la comprensión lectora. *Revista Científica Estelí*, 20, 5–19. <https://doi.org/10.5377/FAREM.VOI20.3064>
- Uzho, A. A., Guayara, C. P., & Barberi, J. Q. (2023). Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica. *Revista Andina De Educación*, 6(2), 000626. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.6>
- Villalobos Palma, B., & Valverde Alfaro, E. (2022). Desarrollo de habilidades comunicativas: la pregunta como propuesta de mediación pedagógica para el análisis literario. *Pensamiento Actual*, 22(38). <https://doi.org/10.15517/pa.v22i38.51405>
- Vinicio, P. N. M. (2024, August 1). *Tecnologías del aprendizaje y conocimiento TAC para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del séptimo año*. https://repositorio.ister.edu.ec/handle/68000/309?utm_source
- Wladimir, R. R. Y. (2021, September 13). *Aplicaciones web para comprensión lectora como apoyo a las actividades didácticas en séptimo año de EGB, de las instituciones*

educativas de General Villamil-Playas, año 2021.

<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6191>

Anexos

Anexo A

Entrevista al Docente



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
D.L. No. 69-04 DE 14 DE ABRIL DE 1969 PROVINCIA DE EL ORO – REPUBLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES
“Calidad, pertinencia y calidez”

ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA IPP COMO PARTE DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN DE LA TESIS DE GRADO “Entornos digitales Interactivos como herramienta para el mejoramiento de la comprensión lector”

Objetivo: Recabar información cualitativa en base a la opinión y punto de vista del Docente de la asignatura de Lengua y Literatura sobre el uso pedagógico, diseño, calidad de los recursos y su funcionalidad dentro del aula, con el propósito de identificar falencias y puntos de mejora para tener una mejor implementación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Preguntas:

1. ¿Cómo evaluaría la usabilidad general del prototipo?
(Considere la facilidad de navegación, organización del contenido y lógica de uso para el usuario).
2. ¿Qué aspectos del diseño visual de la página web le parecen más atractivos?
3. ¿Hay algún contenido o recurso que le parezca confuso o poco claro?
4. ¿Considera que los elementos interactivos integrados (evaluaciones, menús, diapositivas, videos) ayudaran a mejorar la comprensión lectora del estudiante?
5. ¿Considera que el prototipo cumple con principios básicos de accesibilidad?
(Uso de etiquetas, contraste de colores, navegación con teclado y accesibilidad en todo tipo de dispositivo).
6. ¿Qué mejoras sugeriría para aumentar la usabilidad del prototipo y cumpla su objetivo?
7. Desde su experiencia pedagógica, ¿cree que el prototipo fomenta la comprensión lectora en los estudiantes?
8. ¿Recomendaría este prototipo a otros? ¿Por qué si o por qué no?
9. ¿Qué estrategias utiliza en clase para fomentar la comprensión lectora en los estudiantes, y por qué considera que son efectivas?
10. ¿Qué métodos de enseñanza aplica para desarrollar la comprensión lectora en su aula y cómo evalúa su efectividad?
11. ¿Qué modalidad de trabajo (individual, grupal o con apoyo de recursos digitales) considera mas adecuada para fortalecer la comprensión lectora?

Nota: Esta Entrevista se realizó de forma presencial al docente de Primero (BGU)

Anexo B

Evaluación pretest y postest



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
D.L. No. 69-04 DE 14 DE ABRIL DE 1969 PROVINCIA DE EL ORO – REPUBLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES
“Calidad, pertinencia y calidez”

Nombre del estudiante:

Curso: Primero de Bachillerato **Paralelo:**

Fecha:

Instrucciones: Lee cada pregunta cuidadosamente y marca la respuesta correcta o completa lo que se pide.

Opción múltiple (1 punto cada pregunta)

1. ¿Qué es el Internet?

- a. Un software de edición de textos
- b. Una red global que conecta computadoras y dispositivos
- c. Una red local privada
- d. Un programa de comunicación

2. ¿Cuál de los siguientes fue un hito en la historia de Internet en 1990?

- a. Creación del protocolo TCP/IP
- b. Nacimiento de ARPANET
- c. Desarrollo de la World Wide Web (WWW)
- d. Expansión de redes sociales

3. ¿Qué impacto positivo tiene el Internet en la sociedad?

- a. Aísla a las personas completamente
- b. Facilita el acceso a la información en tiempo real
- c. Elimina toda comunicación personal
- d. Limita el aprendizaje

4. El texto publicitario tiene como propósito:

- a. Informar sobre noticias políticas
- b. Narrar historias reales
- c. Persuadir al público para comprar o adoptar una idea
- d. Explicar cómo funciona un producto técnico



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

D.L. No. 69-04 DE 14 DE ABRIL DE 1969 PROVINCIA DE EL ORO – REPUBLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES *“Calidad, pertinencia y calidez”*

5. ¿Cuál de estos es un componente principal de un texto publicitario?

- a. Cita textual
- b. Llamado a la acción
- c. Pie de página
- d. Índice

Seleccione Verdadero o Falso (1 punto cada una)

6. El Internet no ha cambiado la forma en que nos comunicamos.

- Verdadero
- Falso

7. Un buen texto publicitario debe incluir un eslogan atractivo y una imagen llamativa.

- Verdadero
- Falso

8. El impacto del Internet es únicamente positivo.

- Verdadero
- Falso

9. Uno de los objetivos del texto publicitario es diferenciar una marca de la competencia.

- Verdadero
- Falso

Nota. Esta evaluación se aplicó de forma pretest y postest a los estudiantes de Primero (BGU)

Anexo C

Evaluación de Satisfacción



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

D.L. No. 69-04 DE 14 DE ABRIL DE 1969 PROVINCIA DE EL ORO – REPUBLICA DEL
ECUADOR

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES *“Calidad, pertinencia y calidez”*

Nombre del estudiante:

Curso: Primero de Bachillerato **Paralelo:**

Fecha:

Instrucciones:

- Lee con atención cada pregunta y marca la opción que mejor refleje tu experiencia con la herramienta digital.
- 1. **¿Qué nivel de entusiasmo experimentaste al utilizar la herramienta “ZONA LITERARIA” en tus clases?**
 - Muy entusiasmado
 - Entusiasmado
 - Neutral
 - Poco entusiasmado
 - Nada entusiasmado
- 2. **¿Consideras que la herramienta “ZONA LITERARIA” hizo que las actividades de aprendizaje fueran más dinámicas?**
 - Sí, completamente
 - Sí, en su mayoría
 - Regular
 - Poco
 - No, en absoluto
- 3. **¿En qué medida la herramienta te ayudó a comprender mejor los temas de Lengua y Literatura?**
 - En gran medida
 - En buena medida
 - Algo
 - Muy poco
 - En nada
- 4. **¿Te sentiste motivado a participar en clase al usar “ZONA LITERARIA”?**
 - Totalmente de acuerdo
 - De acuerdo
 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - En desacuerdo
 - Totalmente en desacuerdo

5. **¿La navegación por la página “ZONA LITERARIA” te resultó sencilla y clara?**
 - Muy fácil
 - Fácil
 - Regular
 - Difícil
 - Muy difícil
6. **¿Te gustó la manera en que se presentaron los contenidos dentro de “ZONA LITERARIA”?**
 - Mucho
 - Bastante
 - Algo
 - Poco
 - Nada
7. **¿Consideras que los recursos interactivos (videos, actividades, lecturas) fueron útiles para tu aprendizaje?**
 - Totalmente útiles
 - Útiles
 - Regular
 - Poco útiles
 - Inútiles
8. **¿Sentiste que aprendiste más usando “ZONA LITERARIA” que con clases tradicionales?**
 - Mucho más
 - Algo más
 - Igual
 - Menos
 - Mucho menos
9. **¿Crees que deberías seguir usando herramientas como “ZONA LITERARIA” en futuras clases?**
 - Sí, totalmente
 - Sí, probablemente
 - No estoy seguro
 - Probablemente no
 - No
10. **¿Recomendarías “ZONA LITERARIA” a otros compañeros para reforzar sus aprendizajes?**
 - Sí, sin dudarlo
 - Sí
 - Tal vez
 - No
 - En absoluto

Nota. Esta encuesta tuvo como objetivo evaluar el entorno digital interactivo “ZONA LITERARIA”