

# UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

## POSGRADO



## MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

**“Estrategias didácticas en Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial”**

Trabajo de titulación previa la obtención del  
Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación

Autor: Luis Alberto Ayala Guerrón

Tutora: MSc. Adriana Elizabeth Prado Malte

Tulcán, 2024

## **CERTIFICADO DEL TUTOR**

Certifico que el maestrante Luis Alberto Ayala Guerrón con el número de cédula 0401231410 ha elaborado el trabajo de titulación: “Estrategias didácticas en Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en la Codificación del reglamento de Régimen Académico y de estudiantes de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi con RESOLUCIÓN N° 171-CSUP- 2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva

f.....

MSc. Adriana Elizabeth Prado Malte

**TUTORA**

Tulcán, octubre de 2024

## **AUTORÍA DE TRABAJO**

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación.

Yo, Luis Alberto Ayala Guerrón con cédula de identidad número 0401231410 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

f.....

Luis Alberto Ayala Guerrón

**AUTOR**

Tulcán, octubre de 2024

## **ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Luis Alberto Ayala Guerrón declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “Estrategias didácticas en Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

f.....

Luis Alberto Ayala Guerrón

**AUTOR**

Tulcán, octubre de 2024

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, quiero expresar mi más sincero agradecimiento a la MSc. Adriana Prado, mi tutora de tesis, por su inestimable orientación, apoyo y paciencia durante todo el proceso de investigación. Su experiencia y conocimientos han sido fundamentales para el desarrollo de este trabajo. Como guía una gran persona quien brinda su apoyo de manera responsable y dedicada, mi gratitud a su persona. Agradezco también a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, a sus directivos, en especial a la MSc. Maritza Méndez por sus valiosos comentarios y su apoyo incondicional, sus sugerencias han enriquecido profundamente esta investigación. A mis compañeros que compartimos actividades sociales y académicas programadas por nuestra querida Alma Mater. Grupo que espero éxitos en su labor dentro de la innovación educativa.

## **DEDICATORIA**

Este trabajo de titulación es dedicado con todo mi amor y mi cariño a mi esposa Moni que me ha apoyado en los triunfos y derrotas, al igual que mis queridas hijas Luci y Stefy que con su alegría y travesuras han dado alegría y motivo para seguir adelante. A mis padres que me dieron la vida y gracias a su esfuerzo y dedicación logré tener salud, educación y excelentes valores que me realizaron como persona formada y profesional ante la sociedad. A mis queridas hermanas Henry, Irma, Javier y Katy, por su amor fraternal, apoyo constante y confianza en mí. Su aliento y compañerismo han sido fundamentales en mi vida y me han inspirado a seguir adelante. A mis queridas sobrinas, sobrinos y ahijados por el empuje de jóvenes que me inyectaron su energía para luego volverla a recargar y buscar nuevas metas en mi vida. A mi suegra Neila y a mi cuñada Andrea, por su apoyo y amabilidad. Vuestra acogida y comprensión han sido un pilar de fortaleza durante este proceso, y siempre he valorado el aliento y la preocupación que me han brindado. Este es el reflejo de vuestro amor y dedicación. Con profunda gratitud y admiración, dedico este trabajo a todos ustedes.

## ÍNDICE

RESUMEN .....	XI
ABSTRACT .....	XII
CAPÍTULO I .....	14
PROBLEMA .....	14
1.1. Planteamiento del problema.....	14
1.2. Preguntas de investigación o hipótesis .....	16
1.3. Objetivos de investigación.....	16
1.3.1. Objetivo General.....	16
1.3.2. Objetivos Específicos.....	17
1.4. Justificación .....	17
CAPÍTULO II .....	19
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	19
2.1. Antecedentes de investigación.....	19
2.2. Marco Teórico .....	21
2.3. Marco Legal.....	35
CAPÍTULO III .....	39
METODOLOGÍA.....	39
3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio.....	39
3.2. Enfoque y tipo de investigación.....	40
3.3. Definición y operacionalización de variables .....	41
3.4. Procedimientos.....	46
3.5. Consideraciones bioéticas.....	48
CAPÍTULO IV .....	49
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	49
CAPÍTULO V .....	68
PROPUESTA.....	68
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	95
Conclusiones.....	95
Recomendaciones.....	95
REFERENCIAS.....	97
ANEXOS .....	102

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Operacionalización de variables .....	43
<b>Tabla 2.</b> Resultados de datos demográficos .....	50
<b>Tabla 3.</b> Análisis de estrategias didácticas de trabajo en equipo.....	50
<b>Tabla 4.</b> Análisis de estrategias didácticas medidas por la tecnología. ....	51
<b>Tabla 5.</b> Análisis de estrategias didácticas para promover enseñanza situada	52
<b>Tabla 6.</b> Resultados de datos socio demográficos de estudiantes .....	53
<b>Tabla 7.</b> Resultados de la prueba chi-cuadrado edad*estrategias mediadas por la tecnología .....	58
<b>Tabla 8.</b> Desarrollo de contenido en Story Jumper .....	62
<b>Tabla 9.</b> Datos informativos de propuesta .....	69

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Aportes que integran las TICs a la educación .....	28
<b>Figura 2.</b> Herramientas digitales.....	29
<b>Figura 3.</b> Tipos de estrategias .....	34
<b>Figura 4.</b> Ubicación Geográfica Unidad Educativa San Isidro .....	39
<b>Figura 5.</b> Análisis de estrategias didácticas de trabajo en equipo según estudiantes.....	54
<b>Figura 6.</b> Análisis de estrategias didácticas medidas por la tecnología según estudiantes.....	55
<b>Figura 7.</b> Análisis de estrategias didácticas para promover una enseñanza situada según estudiantes.....	56
<b>Figura 8.</b> Análisis de tablas cruzadas género*intervención .....	57
<b>Figura 9.</b> Gráfico de barras de tablas cruzadas de edad docente indicadores de las estrategias didácticas aplicadas por la tecnología.....	59
<b>Figura 10.</b> Estrategias cognitivas.....	76

## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo A.</b> Certificado del abstract por parte de idiomas.....	102
<b>Anexo B.</b> Encuesta dirigida a Docentes de Lengua y Literatura.....	103
<b>Anexo C.</b> Encuesta dirigida a estudiantes .....	110
<b>Anexo D.</b> Evaluación dirigida a estudiantes.....	116
<b>Anexo E.</b> Validación de expertos.....	118
<b>Anexo F.</b> Autorización para realizar la encuesta. ....	120

## RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo proponer estrategias didácticas que contemple el uso de Story Jumper, para mejorar habilidades de lectura inferencial en los estudiantes de octavo de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira. La metodología se centró en un enfoque mixto, de tipo descriptivo y de campo. La investigación se desarrolló en tres fases: 1) estrategias didácticas en la práctica de lectura inferencial de estudiantes, 2) contenido digital en Story Jumper para la práctica de lectura inferencial y 3) diseño de estrategias didácticas que contemple el uso de Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial. Se aplicaron encuestas a docentes y estudiantes a una muestra de  $n=94$ , los datos obtenidos fueron tratados en el software estadístico SPSS, mediante la prueba Chi Cuadrado de Pearson a las respuestas de los docentes y estudiantes, para determinar si existen relación entre las variables. Los resultados evidencian que existe incidencia en la aplicación de las estrategias didácticas según el género y la edad de los docentes, puesto que los valores valor sig. asintótica de la prueba estadística aplicada obtuvieron un recuento menor a 5, por lo que se evidencia que son los docentes de género masculino quienes aplican frecuentemente estrategias didácticas mediadas por las tecnologías. Se elaboró una guía de estrategias didácticas en Story Jumper, para mejorar habilidades de lectura inferencial en los estudiantes de octavo de Educación General Básica. Se concluye que en la actualidad existe desarrollo acelerado de la tecnología en el ámbito educativo; sin embargo, existen instituciones en donde no se aplica debido a la falta de infraestructura o desconocimiento de los Docentes, mientras la aplicación de estrategias didácticas no se aplica con el uso de la tecnología.

**Palabras clave:** Story Jumper, estrategias didácticas, lectura inferencial.

## ABSTRACT

The objective of the research was to propose teaching strategies that consider the use of Story Jumper, to improve inferential reading skills in eighth grade students of Basic General Education of the San Isidro Educational Unit, Espejo Mira District. The methodology focused on a mixed, descriptive and field approach. The research was developed in three phases: 1) teaching strategies in the practice of inferential reading of students, 2) digital content in Story Jumper in order to practice of inferential reading and 3) design of teaching strategies that take into account the use of Story Jumper to improve inferential reading skills. Surveys were applied to teachers and students as a sample of  $n=94$ , the data obtained were treated in the SPSS statistical software, using the Pearson Chi Square test to the responses of the teachers and students, to determine if there is a relationship between the variables. The results show that there is an impact on the application of teaching strategies according to the gender and age of the teachers, since the values sig. asymptotic test of the applied statistical test obtained a count of less than 5, which shows that it is male teachers who frequently apply didactic strategies mediated by technologies. A guide to teaching strategies was developed in Story Jumper to improve inferential reading skills in eighth grade students of Basic General Education. To summarize, nowadays there is accelerated development of technology in the educational field; however, there are institutions where it is not applied due to the lack of infrastructure or lack of knowledge of the teachers, while the application of teaching strategies is not applied with the use of technology

Keywords: Story Jumper, teaching strategies, inferential reading.



## **CAPÍTULO I**

### **PROBLEMA**

#### **1.1. Planteamiento del problema**

En la actualidad se considera que las estrategias didácticas que motiven el aprendizaje de la lectura o el desarrollo de hábitos lectores desde la primera infancia son fundamentales, éstas incrementan el progreso de aprendizaje y a la vez constituyen a la lectura como una de las bases para la comprensión de otras áreas de estudio (Maila y Bedón, 2022). Por ello, se busca fortalecer la lectura crítica en estudiantes de diferentes niveles educativos; sin embargo, se encuentra limitantes como el uso desmedido de dispositivos tecnológicos y herramientas que genera en los estudiantes bajo rendimiento académico (Torres y Niño, 2020).

En este contexto, las estrategias didácticas para fortalecer la lectura se implementan con diversas metodologías enfocadas a beneficiar a los estudiantes, puesto que aprender a leer correctamente elimina las falencias en el ámbito académico ya que ayuda a la comprensión, análisis y reflexión. A lo mencionado se aúna el uso de herramientas digitales que permiten ser aplicadas en el proceso de enseñar y aprender, generando ambientes de aprendizaje lúdicos, gamificados o activos que simulan diversas situaciones para buscar la solución de problemas referente al contenido de las asignaturas.

También el Equipo de Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo UNESCO (2023) afirma que tres de cada cuatro países presentan tasas mínimas de competencias en lectura, metas que se espera cumplir con los siete indicadores del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 hasta 2030; adicional el estudio evidencia que el impacto del uso de las tecnologías en la educación presenta desatención, puesto que la aplicación de herramientas digitales en la educación hace visible la falta de metodologías para la correcta introducción de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje.

No obstante, a pesar de los grandes avances que presenta cada ámbito de la sociedad aún existe un déficit de comprensión lectora o lectura crítica, por lo que constituye uno de los grandes desafíos para la educación actual (Pinchao, 2022). Así, los retos que se presentan respecto al desarrollo de la lectura en estudiantes hacen necesario integrar estrategias didácticas, junto con metodologías acordes a los avances de la sociedad para propiciar en los educandos un desarrollo integral e intelectual que provoque interpretación y comprensión de cada escenario social.

En Ecuador estudios anteriores evidencian bajos niveles de lectura que mejoran luego de la implementación de estrategias didácticas (Chonillo, 2021); así, instituciones educativas afrontan desafíos en la práctica educativa de manera diaria, mientras por otra parte existen limitantes en la praxis educativa como: resistencia de los docentes para generar el cambio, falta de motivación de los estudiantes, temor por integrar nuevas prácticas educativas (Moreira *et al.*, 2020).

Por consiguiente, la problemática planteada se agrava cuando en las instituciones educativas se obstaculiza procesos para la implementación de estrategias pedagógicas que mejore el proceso de adquisición de conocimientos. Por lo que se hace necesario trascender la enseñanza en áreas como la Lengua y Literatura que constituye el tronco común de la malla curricular del país; siendo ésta una de las bases para el desarrollo integral de los estudiantes, beneficiando su comprensión, análisis y reflexión ante la resolución de problemas o casos reales de cada contexto.

En este sentido, la falta de estrategias didácticas para enseñar y mejorar los niveles de lectura en los estudiantes genera una problemática de gran magnitud, puesto que existe también brechas geográficas, de género, falta de inclusión, limitaciones de acceso a internet que no permiten innovar la práctica de la enseñanza en lectura (UNESCO, 2023). A nivel provincial esta problemática se empeora aún más de acuerdo con el estado socio económico de las familias ya que con el avance tecnológico los estudiantes se interesan más en la utilización de los medios digitales o en otras actividades destructivas.

Adicional, estudios anteriores demuestran que existe bajos niveles de lectura en estudiantes y sus familias, por lo que se propone implementar el contenido digital en softwares como Story Jumper para fomentar la lectura (Villamizar, 2022). En este sentido y de acuerdo con los contextos en donde se desenvuelven los estudiantes, se ve reflejado la incomprensión y la falta de apoyo de las familias para mejorar los resultados académicos. Es así como se ocasiona también el desinterés de los estudiantes y bajos resultados académicos, por ello se hace necesario la implementación de estrategias didácticas factibles que propicien el aprendizaje espontáneo de la lectura.

Por otra parte, el fortalecimiento de lectura inferencial con el apoyo de contenido digital mitiga limitantes en la comprensión de la lectura y mejora resultados académicos, bajo estrategias didácticas con el uso de la tecnología (Montes *et al.*, 2023). Así, considerando que existe problemas en la enseñanza evidenciadas en relación con el desarrollo de las habilidades indispensables para la educación, la presente investigación plantea la siguiente problemática: ¿cuáles son las estrategias didácticas en la práctica de lectura inferencial de estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira Educación durante el año lectivo 2022-2023?

## **1.2. Preguntas de investigación o hipótesis**

- ¿Qué estrategias didácticas se utiliza para la práctica de lectura inferencial?
- ¿Qué contenido digital se desarrolla en Story Jumper para la práctica de lectura inferencial?
- ¿Cómo diseñar estrategias didácticas con Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial?

## **1.3. Objetivos de investigación**

### **1.3.1. Objetivo General**

Proponer estrategias didácticas que contemple el uso de Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial en los estudiantes de octavo de

Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira.

### *1.3.2. Objetivos Específicos*

- Determinar estrategias didácticas en la práctica de lectura inferencial de estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira.
- Producir contenido digital en Story Jumper para la práctica de lectura inferencial de estudiantes de octavo de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira.
- Diseñar estrategias didácticas que contemple el uso de Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira.

### **1.4. Justificación**

La importancia que tiene la presente investigación constituye un aporte al aprendizaje para estudiantes del octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Isidro”, del cantón Espejo, provincia del Carchi, reside en que mediante la propuesta de la implementación de una estrategia pedagógica mediante el uso de Story Jumper motivará al aprendizaje y fortalecimiento de la lectura comprensiva, en donde el estudiante sea capaz de desarrollar capacidades mediante la interpretación de textos.

El desarrollo de recursos educativos digitales como es Story Jumper, genera avances en el proceso educativo debido a que los estudiantes y docentes serán parte de una sociedad moderna, mejorando las metodologías aplicadas dentro del aula de clases. Es importante señalar que, debido a la ausencia de recursos educativos digitales, genera desmotivación en los estudiantes y que la presentación de una clase con actividades interactivas despierta el interés en los estudiantes, conlleva a contribuir eficazmente al cumplimiento de los objetivos curriculares en la lectura comprensiva.

Actualmente el Ministerio de Educación ha planteado el lanzamiento de varios proyectos para el fomento de la lectura al observar que los estudiantes presentan problemas en alcanzar habilidades. En ese mismo sentido se planteó estrategias para fomentar la lectura y fomentar su comprensión mediante proyectos como es la fiesta de la lectura durante el año escolar y actualmente en la malla curricular se ha incluido la asignatura animación a la lectura, de tal manera que existan ambientes que fomenten a la comprensión lectora dentro de las instituciones educativas. Sin embargo, los ambientes de lectura deben ser complementados con el uso de herramientas digitales las que son parte de la innovación educativa al permitir al estudiante profundizar en conocimientos.

El Plan Nacional de Desarrollo promueve la modernización y eficiencia de los modelos que se implementan en la educación, esto implementando herramientas tecnológicas para el desarrollo de la innovación en las instituciones que se involucran en la investigación (Secretaría Nacional de Planificación, 2021). Por estas razones se propone la utilización de la herramienta story Jumper para el aprendizaje y fortalecer la lectura comprensiva como parte de un proceso interactivo de aprendizaje en el que se instaure actividades de todo tipo que conlleven a mejorar las habilidades. Finalmente, la investigación se inscribe en la línea de investigación Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad.

## CAPÍTULO II

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 2.1. Antecedentes de investigación

En la educación actual los procesos para enseñar se innovan en cada territorio, así con el uso de la tecnología se realiza diferentes estrategias didácticas para el desarrollo de habilidades o capacidades en el estudiante, con el objetivo de prepararlo en el sentido de adaptarse a futuro en los ambientes sociales y laborales, adicional mediante la tecnología a nivel mundial se utiliza aplicaciones digitales que se centran beneficiar a niños y jóvenes.

La lectura tiene sus inicios juntamente con la escritura, desde que civilizaciones antiguas graficaban símbolos en arcilla, como uno de los legados de la humanidad era accesible para porcentajes pequeños de la población, el paso del tiempo logró su evolución del uso de códigos a letras y se interpreta como un proceso y técnicas que facilitan su comprensión. Así para su desarrollo en la actualidad el proceso de la lectura se aúna a la tecnología para motivar el aprendizaje en el ámbito escolar, de ello se han realizado investigaciones que evidencian en sus resultados cómo las herramientas digitales permiten el avance de los procesos de lectura y con ello mucho de los ámbitos en los que se desenvuelve el ser humano.

En países como Colombia se ha realizado investigaciones centradas en el desarrollo de comprensión lectora en niños y jóvenes, en tal sentido la investigación del autor Rengifo (2022) titulada “fortalecimiento de la comprensión lectora en niños de la primaria del Instituto Técnico Empresarial del Norte de Casanare sede El Boral empleando la herramienta digital Storyjumper “(p.1), presento como objetivo la implementación de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, a fin de aprovechar las bondades de las tecnologías de la información y comunicación en la mejora de la calidad

educativa; en los resultados deja la reflexión de la necesidad de innovar los espacios educativos en la escolaridad.

También Villamizar (2022) en la investigación “diseño de una estrategia didáctica mediada por las TIC para fomentar la lectura literal en los estudiantes de grado primero del Instituto Técnico De Sabana De Torres – Sede Villa Rosa” (p.1) determina plantear una estrategia en los niños de primer grado a fin de fomentar la lectura literal, mientras en el desarrollo una de las herramientas aplicadas es Storyjumper entre una diversidad de aplicaciones digitales, en los resultados reveló datos positivos en el nivel de lectura alcanzado por los estudiantes observados.

En la Universidad de Santander Torres y Vergara (2021) realizó la investigación “video juegos como estrategia didáctica para fortalecimiento de lecto escritura en estudiantes de grado tercero” (p.1) en ella se destaca que la comprensión lectora es uno de los procesos fundamentales para el desarrollo del ser humano desde los ámbitos escolares, hasta llegar al ámbito social en la etapa adulta; en el desarrollo del estudio implementa Storyjumper, evidenció como resultado que se favorece los objetivos de la lectura renovando los ambientes de aprendizaje con el uso de la tecnología.

En Perú Quispe (2021) en la tesis titulada “herramienta digital storyjumper para el desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes del nivel secundario de la provincia de Tayacaja, Huancavelica” (p.1) implementa Storyjumper a fin de especificar la eficiencia de la aplicación en el desarrollo de habilidades de comunicación en la asignatura de lenguaje, mientras los resultados verificaron la hipótesis planteada.

En Ecuador Esparza y Vásquez (2022) en la investigación “Cuento digital como estrategia didáctica y de motivación en el aprendizaje de los estudiantes de Educación Elemental” (p.1), desarrollada en la Universidad de Indoamérica planea como objetivo analizar el uso de Storyjumper para mejorar habilidades de lecto escritura en niños; se obtuvo como resultados mejor motivación para el aprendizaje del área.

En tal sentido la herramienta propuesta para la investigación se aplicó en diversos estudios en ámbitos escolares que permitieron motivar al estudiantado en la apropiación del aprendizaje, adicional mejora los procesos de enseñanza aprendizaje en los que se ha implementado incluso en la enseñanza del idioma inglés o asignaturas afines. Los resultados de cada investigación demuestran la validez que tiene la herramienta en la escolaridad.

## **2.2. Marco Teórico**

### **Estrategias didácticas, antecedente histórico en la educación**

“La historia de las tecnologías de la información y comunicación aplicadas a la enseñanza a estado fuertemente marcada por la búsqueda de la tecnología más eficaz; es decir, por la búsqueda de la súper tecnología que resolviera todos los problemas educativos” (Cabero y Román, p. 16).

Determinados autores, como Ortega y Chacón (2010, p. 26) y Chacón (2005, p.18), citando a Bartolomé y Sancho (1994) sitúan el origen de las tecnologías educativas “en torno a los años veinte y treinta del pasado siglo asociada al nacimiento y expansión de la radio”, la gran mayoría de investigadores consideran como la época de mayor desarrollo los años 40 en Estados Unidos durante la II guerra mundial en la que diseñaron cursos para militares apoyados en instrumentos visuales.

Podemos resumir que desde la creación de la radio, el proyecto de películas y el retroproyector de imágenes años tras años los avances tecnológicos han ido evolucionando conforme las necesidades de los usuarios, en la educación los avances tecnológicos no podían quedarse atrás siendo de ésta mara a por los años 90 con la creación del micro chip dando vida a las primeras computadoras personales, dando paso a las primeras pizarras interactivas con costos muy elevados, en por los años 2000 en donde comienza luego de acceder al ciber con la aparición de equipos con costos reducidos a las posibilidades educativas para su explotación en las nuevas didácticas del aprendizaje.

De acuerdo con (Abreu, 2018) la palabra didáctica proviene del griego didácticos que significa o es relativo a la enseñanza es una disciplina de la pedagogía inscrita en la ciencia de la educación que se encarga del estudio e intervención

en el proceso enseñanza aprendizaje con la finalidad de optimizar los métodos, técnicas y herramientas, con la finalidad de encontrar un equilibrio entre la manera de enseñar por parte de los educadores y el aprendizaje de los estudiantes, entre las principales ventajas se contemplan:

- Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración promoviendo la comunicación y el respeto entre los compañeros, aumenta la motivación y el compromiso de trabajar en conjunto.
- Fomentar el pensamiento crítico y analítico, así como la resolución de problemas, promover la autonomía y la responsabilidad permitiendo la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.
- Permite personalizar el aprendizaje fomentando la autonomía y responsabilidad, promoviendo el pensamiento crítico y la resolución de problemas permitiendo así el uso de efectivo de la tecnología.
- Aprendizaje basado en juegos fomenta la atención y la motivación de los estudiantes, la creatividad y la imaginación permitiendo el aprendizaje de una manera lúdica

Siendo las desventajas las siguientes:

- Es difícil de implementarse si los estudiantes no se encuentran acostumbrados a trabajar en equipo pueden existir desigualdades en la participación con aquellos que puedan acaparar mucho trabajo con los que puedan acaparar poco o simplemente tomar el trabajo de otros.
- Requiere de tiempo y de recursos que en muchas veces los alumnos no pudiesen acceder.
- Requiere planificación y diseño de los materiales que han de utilizarse en línea y sobre todo una desventaja fundamental es la falta de dispositivos electrónicos.
- Requiere de mayor tiempo para planificar o diseñar los juegos.

## **Estrategias didácticas con el uso de las TIC**

- **Formalismos:** la capacidad de planificar acciones y diferenciar entre las interacciones.
- **Interactividad:** es la capacidad de comunicación entre los seres humanos y las máquinas tienen la capacidad de acción y respuesta.
- **Dinamismo:** transfieren informaciones dinámicas que pueden ser transformadas en el tiempo.
- **Multimedia:** mediante la cual nos permite compartir todo tipo de contenido en muy buena calidad como fotografías, video, audio y animaciones e incluso textos digitalizados.
- **Hipermedia:** compleja, flexible y adaptable de la información a las necesidades de aprendizaje del alumno.
- **Inmaterialidad:** al ser dinámicas y ágiles las tecnologías de la información y comunicación hacen que los procesos comunicacionales entre las personas sean fáciles y retomem diferentes características como la inmaterialidad que no es de forma personal sino a través de computadores, tabletas y Smart.
- **Instantaneidad:** es la capacidad de compartir información inmediatamente sin importar distancias.
- **Interconexión:** es una característica que corresponde a la capacidad de comunicación de manera directa con una o diferentes personas a la vez.
- **Innovación:** es constante cambio que tienen las TIC ya que permiten siempre mejorar los procesos y más aún en la comunicación.
- **Elevamos parámetros de imagen y sonido:** por medio de las TIC y con la infinidad de herramientas que contamos en la actualidad nos permite mejorar la calidad en audio e imagen.
- **Vinculación con los ámbitos de la sociedad:** en la actualidad la sociedad con el incremento de las redes sociales ha interactuado con una mayor facilidad y crecimiento en varios aspectos y actividades.
- **Diversidad:** la utilidad de la tecnología en diversos campos desde la comunicación humana hasta el desarrollo de actividades referentes al ser humano que generan nuevos conocimientos.

- Tendencia a la automatización: con el avance de las TIC nos ha permitido a desarrollar diversa herramientas o aplicaciones que permiten la automatización de procesos o acciones en múltiples actividades.
- Agilización de procesos: por medio de las tecnologías de la información y la comunicación no ha permitido mejorar el rendimiento de proceso realizándolos en cortos tiempo.

### **Inconvenientes del uso de las TIC como estrategia Didáctica**

Las tecnologías de la información y la comunicación desde que llegaron a nuestras vidas han ganado muchos espacios entre ellos es la educación, podemos mencionar que existen algunos inconvenientes del uso de las TIC como estrategia didáctica entre ellas podemos mencionar.

- Equipamiento tecnológico: este es un limitante en el ámbito académico ya que no todas las instituciones educativas tienen los recursos económicos para potenciar los laboratorios y las aulas con tecnología informática.
- Información de baja calidad: una de las ventajas del uso de las tecnologías es la cantidad de información que podemos encontrar en el mundo digital, esto también se puede convertir en un inconveniente ya que no toda la información que obtenemos de estos medios no es confiable o fiable.
- Desigualdad digital: nuevamente el aspecto económico es un inconveniente en la utilización de las TIC como una estrategia educativa ya que los estudiantes con mayores recursos económicos tienen mayor acceso a recursos tecnológicos a diferencia de los estudiantes con escasos recursos.
- El uso de las TIC para el óseo: el mal uso de las herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes en actividades diferentes a las académicas es común entre los niños y jóvenes.
- El facilismo: otra forma de dar mal uso a las TIC es caer en la deshonestidad académica ya que para los estudiantes se le facilita aprovechar la información solo copiando y pegando sin proporcionar un aporte personal a sus trabajos.

Las desventajas son diversas y su constatación es importante para poder minimizarlas en la medida de lo posible. No existe un consenso por parte de los diversos autores, por lo que establece una clasificación con los aspectos mejorables que se señalan (Majo y Marqués, 2002; Cabero, 2002; Gargallo, 2003; Cabero y Romero, 2007; Coll y Monereo, 2008; Rodríguez, 2009; Gómez, 2011):

Las TIC además de lo que se ha mencionado anteriormente podemos mencionar los siguientes inconvenientes como: distracción, gran carga de información, los estudiantes seleccionan lo primero que ven, aislamiento, las tecnologías requieren de dedicación y esfuerzo, cansancio visual, no se dominan varios idiomas.

### **Efectivo uso de las TIC como estrategias didácticas en la educación**

Con el pasar de los años y los avances en la tecnología en especial con lo que refiere a las TIC se han generado debates sobre el correcto y efectivo de estas herramientas, con el correcto y adecuado método de recolección de información podemos obtener una gran cantidad de datos como libros, ensayos, videos, entre los principales.

Gracias al uso efectivo de las TIC las barreras de distancia han sido vencidas por medio de las herramientas adecuadas un docente puede impartir una clase a sus alumnos que se encuentren en diferentes ciudades o países. Por medio de las TIC permite el aprendizaje independiente y colaborativo mediante los recursos que se encuentran en el ciber espacio además de las herramientas colaborativas las mismas que permiten aprender y construir conocimientos con otros de forma más fácil, es importante destacar que gracias a las diferentes herramientas que nos ofrece las TIC podemos enviar mensajes en diferentes formatos permitiendo diferentes modalidades de comunicación.

Romper los escenarios formativos clásicos, limitados a las instituciones escolares como canales educativos en línea, entornos virtuales de aprendizaje, plataforma MOOC, es una pequeña muestra en que los estudiantes pueden tener el conocimiento ya que no se encuentra solamente en las instituciones educativas, sino que fluye a través de diversos medios. Es importante destacar

que existen dos ámbitos en la implementación de las TIC, la tradicional y constructivista. Las TIC es considerado por Benito (2002, p. 48) como una “oportunidad para repensar el papel del docente en los nuevos escenarios”

### **Herramientas digitales para el proceso de educación y desarrollo de aprendizaje**

En el proceso de la educación el desarrollo del aprendizaje hace inherente el uso de material didáctico para permitir a los docentes brindar facilidades al momento de enseñar los contenidos, por ello en el ámbito escolar también se incluye las herramientas digitales como recursos a la hora se enseñar. En este contexto escolar el objetivo es beneficiar a los niños y jóvenes el uso de herramientas y materiales acordes a la época en la que se desarrollan.

Vaillant *et al.* (2020) asocian a las herramientas digitales como uno de los aliados de los profesores para consolidar los conocimientos, evidenciando que existen iniciativas que se incrementan en los estudiantes para seguir investigando y así lograr mejorar los niveles de aprendizaje y consigo los resultados académicos son positivos.

### **Educación digital dentro del proceso de educación**

Los procesos de la educación mantienen la relación con la digitalización a la que se ha enfrentado la sociedad actual, es por ello por lo que en el contexto de la emergencia sanitaria por Covid 19 se demostró la necesidad de innovar los ámbitos en los que se desarrolla la humanidad; en este sentido la educación digital en época de pandemia presento un boom por su constante uso y la implementación en diversos contextos.

Así, también se demostró el complejo mundo al que solamente algunos de los docentes habían experimentado, mientras la mayoría se encontraba en etapas básicas de aprendizaje, para lo cual debieron prepararse de manera acelerada para su implementación. Sin embargo, Barbéra y Guerrero (2021) definen la educación digital como uno de los temas complejos pero que facilita la implementación de la evaluación con un impacto positivo en los procesos educativos.

Es por lo citado que en los diferentes contextos de la educación se ha provocado un proceso de transformación en las instituciones y requiere de la experimentación en las aulas, esto con el objetivo de construir diferentes escenarios en beneficio de la educación y no dejar de lado el más importante de los ejes de la calidad educativa.

### **Importancia de la educación digital en el aumento de herramientas y materiales**

El constante incremento de las herramientas y los materiales digitales ha provocado que la sociedad consiga innovación, como uno de los roles fundamentales del desarrollo de la sociedad (Sangrà *et al.*, 2022). Las diversas investigaciones conjugan la importancia de la educación con la digitalización de los procesos de enseñanza aprendizaje y el avance de la sociedad actual, identificando primero que es uno de los pasos necesarios e imprescindibles para la humanidad y como segundo apartado es uno de los procesos que incrementa la mejoría de la educación.

En el marco de lo citado se evidencia que la importancia de la educación digital es permanente y primordial para la actualidad ya que aporta a los procesos sin restar lo que hasta el momento se ha logrado, se implementa para mejorar procesos como uno de los apoyos significativos que tienen los docentes en la práctica educativa Figura 1.

## Figura 1.

*Aportes que integran las TICs a la educación*



Nota: Adaptado de Revista Pensamiento Udecino vol. 4, núm. 1, 2020.

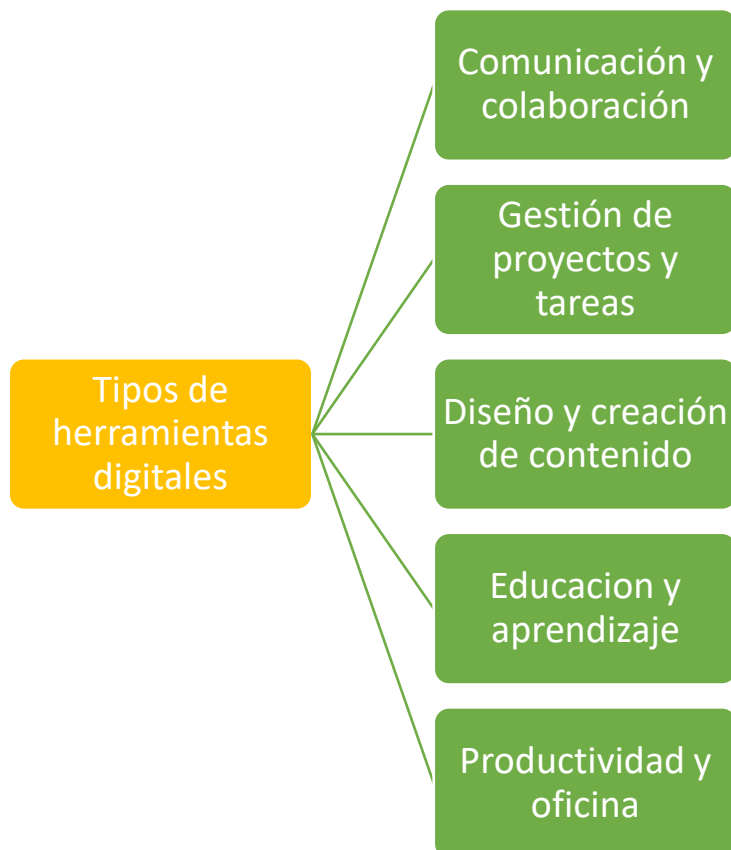
El autor de la investigación identifica los aportes de la figura uno como los aportes que se ha realizado en la educación, incrementando los beneficios a la comunidad educativa con el objetivo de crear ambientes propicios y en busca de la calidad, puesto que la sociedad en general implementa tecnología y sus herramientas, no obstante, la educación se suma a los cambios de la humanidad.

### **Tipo de herramientas digitales y su usabilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje**

Las herramientas digitales en la época moderna son diversos y constituyen una alta gama de usos, en el caso de la presente investigación el contexto educativo se hace testigo herramientas digitales en cada proceso en las cuales se puede emplear las etapas de la enseñanza y el aprendizaje. En este caso las herramientas se pueden identificar como se muestra en la Figura 2.

## Figura 2.

### Herramientas digitales



Nota: Adaptado de Revista internacional tecnológica para docentes. Fuente: <https://doi.org/10.37843/rted.v1i1.257>

En la figura dos se hace énfasis a los tipos de herramientas digitales que el autor define, que con el constante análisis y reflexión se comprende que todos los tipos determinados se aplican en la educación. Siempre desde diferentes contextos se hace uso de las herramientas digitales y en muchos de los casos se desarrollan por el mismo docente.

### **Factores de la educación digital en el desarrollo de las capacidades docentes.**

El estudio de Rojas *et. al.* (2020) describe los siguientes factores:

- Estilo de aprendizaje
- Trabajo colaborativo

- Competencias digitales

El estudio menciona que los factores identificados en la educación digital se aplican conjuntamente o se desarrollan según las capacidades digitales de los docentes, contexto en el que se aplica este tipo de educación y variables como también el ámbito geográfico en el que habita el estudiante. Así también la importancia radica en la calidad de herramientas que se implementa.

No obstante, se hace relevante los conocimientos y prácticas de la educación virtual, que difiere del sistema educativo ya que se enfoca en la presencialidad y por tiempos prolongados de deja de lado la virtualidad, así también la resistencia al cambio de los docentes, directivos y autoridades se enmarca mucho por llevar una educación tradicional que en muchos de los casos limita la digitalización de los procesos.

### **Objetos virtuales de aprendizaje y comprensión lectora**

Acevedo y Laguado (2021) en su investigación identifican resultados positivos con la implementación de OVA para el fortalecimiento de las competencias de lectura y su comprensión, no obstante, los resultados dependen de los contextos y de las metodologías de la aplicación, junto a los conocimientos empleados por los docentes en las aulas.

En este sentido los OVA se aplican a diferentes asignaturas para la enseñanza y el fortalecimiento de áreas necesarias para el desarrollo del aprendizaje en todos los subniveles de la educación, por ello se identifica que la comprensión lectora no se deja de lado y se propicia el uso de las herramientas digitales y tecnológicas en las instituciones educativas.

Por otra parte, también la enseñanza de la lectura y su fortalecimiento en otros idiomas se realiza mediante OVA integrados a la práctica de la educación y en el ámbito pedagógico de todos los niveles y subniveles de escolaridad, identificando a proximidad de los actores y los resultados que en la mayoría resultan como positivos según Regnier y Monterrosa (2021).

En la era donde la educación digital ha transformado lo rutinario en las escuelas, colegio y universidades Ordoñez *et. al.* (2023) citan la definición de un OVA como “conjunto de recursos digitales, auto contenibles y reutilizables, con un propósito educativo constituidos por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización” (p.4).

Por lo citado se identifica la existencia del objetivo de educar creando nuevos contenidos que se pueden utilizar algunas veces, esto por la capacidad de los OVAS para compartirse y ser utilizados por otros docentes. En ellos se puede mantener contenido que los Docentes pueden crear o a su vez utilizar de las redes sociales siempre y cuando se identifique la veracidad y aplicabilidad.

### **Story Jumper herramienta digital para el uso educativo**

Es una de las herramientas digitales gratuitas que permite crear libros online gratis a fin de mejorar escritura y lectura en los estudiantes, brinda a los docentes espacios para el trabajo creativo tanto del profesorado como del estudiantado con el objetivo de desarrollar ambientes divertidos donde el aprendizaje sea espontaneo.

Se presenta como una de las formas de interacción en el ámbito educativo y de presentación de contenido de manera creativa, logrando mejorar el rendimiento académico y los logros esperados en cada institución, no obstante, como toda herramienta digital presenta desafíos para el profesorado en las características de configuración y creación de contenido.

Es una plataforma de interfaz gratuito, sencillo de navegar y configurar con el objetivo de que los docentes mejoren la práctica de la educación en todos sus niveles, el proceso de creación se realiza con una inscripción del docente y los estudiantes así el docente tendrá acceso a su primera clase, seguido le permite agregar a los docentes.

La interfaz permite que los estudiantes se agreguen desde Google Classroom o se añaden de manera individual para lo que se requiere una cuenta de Gmail, la plataforma presenta también plantillas que pueden ser usadas para la creación de contenido acorde a la investigación.

## **Herramientas de Story Jumper para el uso educativo**

Las herramientas que se identifica en el interfaz son:

- Herramientas de texto
- Escenas
- Personajes
- Fotos
- Audio y grabación
- Insertar
- Diseño de personajes

Entre los beneficios se determina la gratuidad de uso para docentes y estudiantes, facilidad de navegación con interfaz intuitiva, permite que los docentes generen contenido, clases, presentación, elaboración de cuentos como recursos didácticos para la enseñanza de diferentes maneras según Coconas y Adoumieh (2021). El uso de la herramienta también permite la invitación de los usuarios mediante correo electrónico de Gmail.

Finalmente, permite publicar los libros elaborados de manera digital o guardar como archivo, adicional puede vender el libro y difundirlo en las clases, sin embargo, para imprimir pide un pago y así se adquiere el archivo en formato pdf. En este sentido, la herramienta beneficia al proceso educativo y hace que os estudiantes de manera natural obtengan nuevos conocimientos.

## **Comprensión lectora mediante la aplicación de TIC**

Castrillón *et al.* (2020) establecen que la comprensión lectora posee tres niveles: literal, inferencial y crítico para lo cual se desarrolla estrategias de intervención basadas en estrategias metacognitivas con tecnología, obteniendo como resultados el mejoramiento favorable del rendimiento de los estudiantes, así como también se establece estrategias de evaluación que evidencian el avance de los estudiantes. Previamente los procesos de enseñanza definen un proceso de diagnóstico de los niveles de lectura, la formación en un proceso de lecto escritura y un plan de evaluación, así se desarrolla habilidades de lectura que mejoran el desempeño de los estudiantes.

La investigación de Medina y González (2021) establece que el acto de leer y la comprensión necesita de una perspectiva didáctica que le permite a los niños la construcción de diferentes sentidos, enfocándose a un camino de sentido por el hábito de leer, en el cual se espera exista un acercamiento del lector y el texto interpretado; por ello es importante que se oriente a los estudiantes en el proceso lector dentro de sociología de la lectura, de acuerdo a un proceso de que define un equilibrio importante entre el texto y el equilibrio citado por Giraldeño (2021) .

También, Anilema *et al.* (2020) establece la lectura y su comprensión como un proceso intelectual que requiere de la reflexión, se considera como una de las actividades de la humanidad presente en todos los escenarios del hombre y se define como una de las actividades determinantes para la trayectoria escolar.

### **Estrategias didácticas y calidad educativa**

Los procesos de enseñanza conllevan la aplicación de herramientas o material didáctico que contribuyen al desarrollo de habilidades proyectadas mediante estrategias didácticas de manera pedagógica, esto con el objetivo de cumplir con los objetivos, estándares o principios de la calidad educativa, el proceso para la implementación de estrategias se realiza bajo las guías metodológicas que cada una de las instituciones de educación implementa.

Bajo este contexto, las estrategias didácticas benefician a los estudiantes por la variedad de posibilidades que se les brinda en el aula de clase, no obstante, existe muchos limitantes según el entorno inmediato de los estudiantes y la institución, ya que la mayoría se ubican en el sector urbano, mientras algunas son el eje del desarrollo de los sectores rurales (Ribadeneira, 2020).

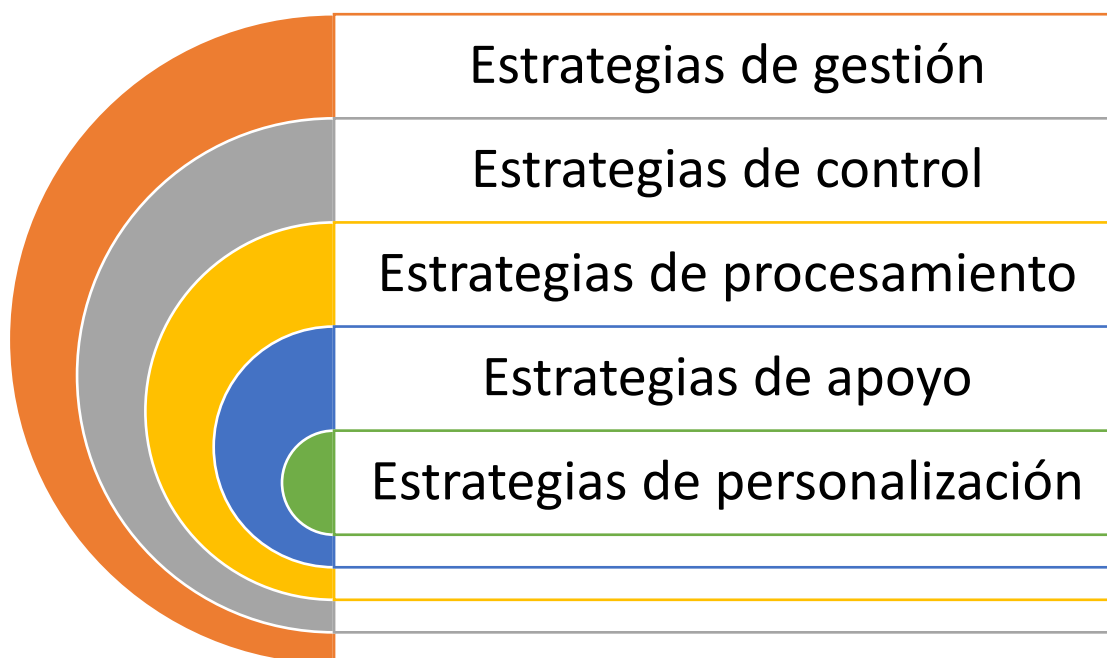
En tal sentido, la ruralidad presenta desventajas donde la práctica de la enseñanza por la situación geográfica deja en evidencia las brechas existentes en primer lugar por el limitado acceso al internet, facilidad y ágil navegación. Por lo expuesto es menester examinar el proceso educativo y especificar estrategias de acuerdo con las instituciones y su comunidad educativa.

## Estrategias digitales enfocadas en el mejoramiento de la calidad

Las políticas de cada país en la actualidad se enfocan en mejorar la calidad de los estudiantes como una de las estrategias en constante búsqueda de desarrollo, implementa en las políticas planes formativos que le permitan a los docentes prepararse para el manejo adecuado de las TICs, la implementación y la creación de contenido según Parody *et al.* (2023). En la Figura 3 se enmarcan los tipos de estrategias educativas que los docentes aplican al momento de las clases.

**Figura 3.**

*Tipos de estrategias.*



Nota: Adaptado de Revista de Investigación en Ciencias de la Educación. Fuentes. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>

### Teorías de aprendizaje

Hasta la actualidad se ha comprobado la existencia de teorías del aprendizaje que determina el proceso de enseñanza aprendizaje en la ciencia de la educación, así desde el siglo XX las teorías se asumen desde las ciencias de la educación para estudiar el proceso educativo de las cuales se asumen las siguientes:

- Conductismo
- Psicología cognitiva
- Constructivismo
- Aprendizaje social
- Constructivismo social
- Aprendizaje experiencial
- Inteligencias múltiples
- Aprendizaje situado
- Aprendizajes y habilidades del siglo XXI

Por otra parte, el Ministerio de Educación (2021) determina el constructivismo como el proceso para la enseñanza del país, donde el estudiante es el eje central del aprendizaje ya que mediante la interacción construye su propio aprendizaje siempre basado en los conocimientos adquiridos previamente.

### **2.3. Marco Legal**

La investigación legalmente se fundamenta en documentos emitidos por el gobierno nacional en el caso de país y estamentos gubernamentales como la Constitución de la República del Ecuador donde se define la educación como uno de los derechos que debe prevalecer en los niños y jóvenes y donde se fundamenta el derecho centrado en el ser humano para garantizar el pleno desarrollo, entendiéndose como académico, social y de manera primordial integral. Y la Ley Organiza de Educación Intercultural que busca intereses centrados en el estudiantado de manera holística, se considera:

Que, el Art. 27 de la Constitución de la República establece que la educación debe estar centrada en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional;

Que, el Artículo 38 de la Constitución de la República declara que el Estado establecerá políticas públicas y programas de atención a las personas adultas mayores, que tendrán en cuenta las diferencias específicas entre áreas urbanas y rurales, las inequidades de género, la etnia, la cultura y las diferencias propias de las personas, comunidades, pueblos y nacionalidades; asimismo, fomentará el mayor grado posible de autonomía personal y participación en la definición y ejecución de estas políticas. Y que, en particular, como lo establece su numeral primero, el Estado tomará medidas de atención en centros especializados que garanticen su, entre otras su educación en un marco de protección integral de derechos;

Que, el Artículo 44 de la Constitución de la República obliga al Estado, la sociedad y la familia a promover de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurar el ejercicio pleno de sus derechos; atendiendo al principio de su interés superior, donde sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas;

Que, el Art. 2.1.- Principios rectores de la educación de la última Reforma: Quinto Suplemento del Registro Oficial 561, 19-X-2021 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural de la normativa vigente. - (Agregado por el Art. 4 de la Ley s/n, R.O. 434-S, 19-IV-2021). - Además de los principios señalados en el artículo 2, rigen la presente Ley los siguientes principios:

a. Acceso universal a la educación: Se garantiza el acceso universal, integrador y equitativo a una educación de calidad; la permanencia, movilidad y culminación del ciclo de enseñanza de calidad para niñas, niños, adolescentes y jóvenes, promoviendo oportunidades de aprendizaje para todas y todos a lo largo de la vida sin ningún tipo de discriminación y exclusión;

b. No discriminación: Se prohíbe la discriminación, exclusión, restricción, preferencia u otro trato diferente que directa o indirectamente se base en los motivos prohibidos de discriminación y que tenga por objeto o por resultado

anular o menoscabar el reconocimiento, goce o ejercicio de los derechos reconocidos en la Constitución, los instrumentos de derechos humanos y la presente Ley;

c. Igualdad de oportunidades y de trato: Se garantizan entornos de aprendizaje accesibles y asequibles material y económicamente a todas las niñas, niños y adolescentes, respetando sus diversas necesidades, capacidades y características, eliminando todas las formas de discriminación. Se establecerán medidas de acción afirmativa para efectivizar el ejercicio del derecho a la educación.

Que, el Art. 2.2.- Principios de aplicación de la Ley de la última Reforma: Quinto Suplemento del Registro Oficial 561, 19-X-2021 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural de la normativa vigente.- (Agregado por el Art. 4 de la Ley s/n, R.O. 434-S, 19-IV-2021).- Para la aplicación de esta Ley y de las actividades educativas que de ella deriven, se observarán los siguientes principios:

a. Interés superior de los niños, niñas y adolescentes: El interés superior de niños, niñas y adolescentes es un derecho sustantivo, un principio de interpretación y una norma de procedimiento. Debe ser aplicado por las instituciones estatales, las autoridades educativas, docentes, servidoras, servidores, empleadas y empleados, instituciones educativas públicas, fiscomisionales, municipales y particulares y cualquier otra modalidad educativa. La aplicación de este debe contar con la escucha efectiva de la opinión de niños, niñas y adolescentes; la valoración de la situación concreta y las particularidades individuales que inciden en el ejercicio pleno de sus derechos, así como la consideración de los contextos, situaciones y necesidades particulares de un determinado niño, niña o adolescente o grupo de niños, niñas o adolescentes.

c. Equidad: La equidad asegura a todas las personas el acceso, permanencia, aprendizaje, participación, promoción y culminación en el Sistema Educativo. Garantiza la igualdad de oportunidades a comunidades, pueblos, nacionalidades, grupos de atención prioritaria, en situación de vulnerabilidad, mediante medidas de acción afirmativa fomentando una cultura escolar

incluyente, erradicando toda forma de discriminación, generando políticas y aplicando prácticas educativas inclusivas;

Adicionalmente, se promoverá y garantizará a toda persona, comunidades, pueblos, nacionalidades y grupos con necesidades educativas específicas el acceso de manera permanente a los servicios presenciales o virtuales de las bibliotecas escolares y a los materiales y herramientas pedagógicas que garanticen su efectiva inclusión;

g. Pertinencia: Se garantiza a las y los estudiantes una formación que responda a las necesidades de su entorno social, natural y cultural en los ámbitos local, nacional, regional y mundial. Que, el Art. 3.- Fines de la educación. - (Sustituido por el Art. 5 de la Ley s/n, R.O. 434-S, 19-IV-2021) de la Ley de la última Reforma: Quinto Suplemento del Registro Oficial 561, 19-X-2021 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural de la normativa vigente. - Son fines de la educación: a. El desarrollo pleno de la personalidad de las y los estudiantes, que contribuya a lograr el conocimiento y ejercicio de sus derechos, el cumplimiento de sus obligaciones y responsabilidades, el desarrollo, formación y promoción de una cultura de paz y ciudadanía mundial orientadas al conocimiento y reconocimiento de derechos propios y ajenos, la no violencia entre las personas, así como la paz entre los pueblos; y, una convivencia social intercultural, plurinacional, democrática y solidaria;

h. La consideración de la persona humana como centro de la educación y la garantía de su desarrollo integral, en el marco del respeto a los derechos educativos de la familia, la democracia y la naturaleza, m. El fortalecimiento y potenciación de los mecanismos de exigibilidad de derechos, la prevención protección y la restitución de derechos a las y los estudiantes, en todos los casos de violencia, amenaza, intimidación, abuso, maltrato, explotación y cualquier otro tipo de vulneración. Se promoverá el acompañamiento psicológico, legal y social a las víctimas de cualquier tipo de violencia en el sistema educativo nacional.

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio

El presente trabajo de estudio se realizará en la Unidad Educativa “San Isidro”, perteneciente al cantón Espejo, provincia del Carchi. El trabajo de investigación pretende desarrollar una herramienta que permita fortalecer la lectura en estudiantes de octavo año de educación general básica. La institución cuenta con un grupo de 23 Docentes y 243 estudiantes provenientes de los sectores aledaños a la institución, de manera predominante son de etnia mestiza y poseen características de la sociedad y cultura de la provincia.

La institución se encuentra en la Parroquia San Isidro de la Provincia del Carchi

#### Figura 4.

*Ubicación Geográfica Unidad Educativa San Isidro*



Fuente: Google maps

De acuerdo con la población de estudiantes que posee la institución y la necesidad de realizar un estudio a profundidad para obtener resultados bastante amplios, se realizó el muestreo intencional estratificado, empleando características probabilísticas e intencionales. En el proceso de investigación se tomó en cuenta los grupos de estudiantes del subnivel educativo de Educación General Básica Superior comprendido por, octavo, noveno y décimo de los cuales se consideró estratos en pequeños grupos; a fin de descubrir en detalle las similitudes o diferencias de cada grupo (Mucha *et al.*, 2021).

### **3.2. Enfoque y tipo de investigación**

Para el desarrollo de la investigación se considera un enfoque mixto debido a la en el tratamiento de los datos se realiza el tratamiento de datos de manera estadística, donde se consolidó resultados que registran las diferencias de los estudios realizados (Gutiérrez-Braojos *et al.*, 2020), así también se realizó la discusión y análisis de los datos que nos permiten dar relevancia es enfoque estadístico. Adicional, porque la investigación se integra al ámbito de la educación es prescindible realizar un estudio global de la problemática tratada por lo que fue necesario integrar las metodologías cuantitativas y cualitativas (Bagur-Pons *et al.*, 2021).

#### **Tipo de Investigación**

##### **Investigación de campo**

La presente investigación es de campo porque ya que es importante realizar la recopilación de información directamente desde el lugar de estudio de los estudiantes a quienes se aplicará esta investigación, por lo que recopiló nuevos datos en la institución involucrada, a fin de determinar eventos en el contexto natural (Leyva y Guerra, 2020). Lo mencionado con el objetivo de ampliar datos y que posteriormente fueron analizados para llegar a la comprensión de la interacción de las personas.

## **Investigación descriptiva**

La investigación descriptiva se la aplicó de manera clara y detallada para conocer el contexto en el cual se desarrolló la investigación, para así obtener nuevos hallazgos característicos de la población estudiada (Universidad Católica del Perú, 2022)

## **Investigación documental**

La investigación documental es importante en esta investigación para poder desarrollar un marco teórico adecuado, con el apoyo de los diferentes artículos científicos que se encuentran alojados en la red, al igual de revistas digitales, entre otros. La importancia de esta información permitirá tener una idea clara y un conocimiento idóneo de los procesos para cumplir los objetivos establecidos (Reyes-Ruíz y Carmona, 2020).

## **Investigación correlacional**

Se buscó a través del desarrollo de la investigación determinar explicaciones a los problemas a los que se enfrenta la institución involucrada en la investigación, por lo que fue necesario buscar explicaciones a la falta de fortalecimiento de los niveles de lectura de los estudiantes específicamente de los octavo grados de educación general básica (Ramos-Galarza, 2020).

### **3.3. Definición y operacionalización de variables**

#### **Variable dependiente**

Para el desarrollo de investigación se define como variable dependiente las estrategias didácticas, tomando en cuenta que estudios anteriores la definen como las acciones de alto grado de complejidad que los docentes aplican en el desarrollo de la práctica educativa, dando respuesta a las características específicas de los estudiantes y necesidades curriculares a fin de lograr aprendizajes significativos según Martínez y Bonachea (2006); definición que concuerda con Zavala y Zavala (2021) donde se determina como dimensiones

las estrategias didácticas de trabajo en equipo, estrategias didácticas medidas por la tecnología y estrategias didácticas para promover una enseñanza situada.

Es este sentido las estrategias didácticas buscan mejorar la calidad intelectual de los estudiantes, generar un ambiente propicio de aprendizaje y conexiones significativas en su vida para obtener un correcto aprendizaje (Killen y Mitch, 2023). Así la variable se constituye para la investigación como variable tipo ordinal por permitir clasificar las estrategias didácticas según las dimensiones (López, 2020).

### **Variable Independiente**

Habilidades de lectura inferencial se definió en la investigación como variable independiente de tipo nominal ya que actuó como factor condicionante de la variable dependiente, esto para explicar los cambios que suceden en la investigación *op. cit.* Se considera como dimensiones de la variable el nivel local que se integra por características de tipo causal, correferencias y léxico; junto con el nivel global de la lectura inferencial caracterizado por causas, títulos y resúmenes (Castillo, 2020) .

En este sentido, la variable independiente será observada para registrar los cambios que suceden en la investigación luego de haber trabajado en el aula de clase con la propuesta de investigación.

**Tabla 1.**

*Operacionalización de variables*

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES/ÍTEMS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
VD. Estrategias didácticas	Actividades pedagógicas que permiten estimular y promover nuevos conocimientos o capacidades en los estudiantes (Núñez-Lira <i>et al.</i> , 2020).	<p><b>Estrategias didácticas de trabajo en equipo</b></p> <p>Actividades que permiten realizar actividades en grupos, con facilidad de habilidades, compromiso, respeto para alcanzar la meta colectiva (Soria-Barreto y Cleveland-Slimming, 2020)</p> <p><b>Estrategias didácticas mediadas por la tecnología.</b></p>	<p>Resolución de problemas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha activa</li> </ul> <p>Ítems 5,6</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación</li> </ul> <p>Ítem 7, 8</p> <p>Participación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intervención</li> </ul> <p>Ítem 9</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interacción</li> </ul> <p>Ítem 10, 11</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Toma de decisiones</li> </ul> <p>Ítem 12</p> <p>Multimedia e hipermedia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Facilidad de uso</li> </ul> <p>Ítem 13, 14</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptabilidad</li> </ul> <p>Ítem 15</p>	Encuesta	Cuestionario

		<p>Actividades con apoyo tecnológico a fin de que el estudiante sea cocreador de su conocimiento (Campos, 2020).</p> <p><b>Estrategias didácticas para la enseñanza situada.</b></p> <p>Actividades congruentes al aprendizaje significativo para la clara comprensión de contenido en sentido y propósito (Resa, 2020).</p>	<p>Dinamismo e interactividad</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica eventos</li> </ul> <p>Ítem 16</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximiza resultados</li> </ul> <p>Ítem 17</p> <p>Simulaciones contextualizadas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imita aspectos de la realidad</li> </ul> <p>Ítem 18</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretación</li> </ul> <p>Ítem 19</p> <p>Aprendizaje in situ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en problemáticas sociales</li> </ul> <p>Ítem 20</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza el problema en el lugar</li> </ul> <p>Ítem 21</p>		
VI. Habilidades de lectura inferencial	Vincula al lector con el texto, da lugar a que se genere	<b>Nivel local</b> Son estrategias complejas denominadas de abajo-arriba ya que permiten la	Causal	Observación	Rúbrica de evaluación

---

inferencias para comprender información que no aparece en el texto (Chumbe Mejía, 2023).	comprensión de palabras y análisis de grafemas, fonemas y características sintácticas (Herrera-Núñez y Dapelo, 2022).	Correferencias
	<b>Nivel global</b>	Léxico
	Son estrategias didácticas complejas arriba-abajo que permiten de las tres partes más grandes de un texto (Herrera-Núñez y Dapelo, 2022).	Causal
		Títulos
		Resúmenes

---

### 3.4. Procedimientos

**Fase 1:** Determinar estrategias didácticas en la práctica de lectura inferencial de estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira Educación, mediante una encuesta realizada en Google Forms para facilitar y agilizar la recolección de los datos, la encuesta es dirigida a tres docentes del área de Lengua y Literatura y a los estudiantes de 8vo, 9no y 10mo grado de Educación General Básica que constituyen una muestra de  $n=94$ , previa validación de tres expertos en el área. La encuesta se centra en las características que poseen las estrategias didácticas y el nivel de lectura que alcanzan los estudiantes, constituyendo para los docentes cuatro ítems sobre datos socio demográficos, 16 ítems enfocados en las estrategias didácticas que utiliza y 25 ítems para evidenciar el nivel de lectura inferencial de los estudiantes.

Por otra parte, la encuesta realizada a los estudiantes permitió contrastar las respuestas obtenidas por los docentes, el cuestionario se elaboró con seis ítems para revelar datos socio demográficos, 16 preguntas sobre las estrategias didácticas que emplean los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura y finalmente 25 preguntas rápidas sobre las características de los niveles de lectura. En los dos casos las encuestas se emplean en la mayoría respuestas en base a la escala de frecuencias de Likert, basado en las repuestas muy frecuentemente, frecuentemente, ocasionalmente, raramente, nunca; donde se numera de uno a cinco las respuestas para facilitar el análisis de datos.

Los resultados fueron tratados en el software estadístico SPSS para analizar frecuencias de respuestas de manera descriptiva, adicional se analizará previa autorización las planificaciones de los docentes y receptorá los datos en fichas para su posterior análisis. Finalmente, se realizará la prueba Chi Cuadrado de Pearson a las respuestas de los docentes y estudiantes para determinar si existen relación entre las variables (Sami *et al.*, 2022), así como también se realizó un estudio de tablas cruzadas para conocer si existen diferencias significativas en los datos obtenidos, y finalmente se realizó el análisis de tablas cruzadas para ampliar resultados.

**Fase 2:** Elaboración de contenido digital en Story Jumper para la práctica de lectura inferencial de estudiantes de octavo de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira, el contenido se desarrolló en base a las necesidades que se detectó de la fase 1. Las actividades se basan en el objetivo de subnivel de Educación General Básica 4.6 del área de conocimiento de Lengua y Literatura que plantea el currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, donde Ministerio de Educación (2021) manifiesta “leer de manera autónoma textos no literarios con fines de creación, información y aprendizaje, aplicando estrategias cognitivas de comprensión, según el propósito de la lectura” (p. 14).

En este sentido, las actividades se enfocan en las destrezas por criterio de desempeño LL.4.3.4., LL.4.3.5., LL.4.5.3., los criterios de evaluación CE. LL.4.5., CE. LL.4.6., CE. LL.4.8 y los indicadores de evaluación acordes a lo planteado en el currículo priorizado con énfasis en competencias *op.cit.* se utiliza el software Story Jumper considerando la facilidad de navegación para el uso de docentes y estudiantes por su interfaz y la sencillez para leer textos de manera interactiva, creativa, motivadora, innovadora y dinámica (Del Campo, 2020) . Así, se elaboró cinco libros de cada destreza planteado que los docentes podrán hacer uso posteriormente, obteniendo un total de 15 libros como contenido digital para la investigación.

**Fase 3:** Diseño de estrategias didácticas que contemple el uso de Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira, las estrategias se constituyeron en una propuesta innovadora que se presentó mediante una guía que les facilite a los docentes la implementación de los contenidos elaborados en fase 2. Se realiza una aplicación de la propuesta como plan piloto durante un total de seis horas pedagógicas de manera semanal en los estudiantes de 8vo grado, durante cuatro semanas que conforman el segundo trimestre del año lectivo 2023-2024.

Finalmente se desarrolló una evaluación cualitativa a los estudiantes mediante observación estructurada a fin de determinar el nivel de mejora en la lectura que

determine factores importantes en el proceso educativo, los datos recabados se registraron de manera sistémica mediante una rubrica de evaluación. Se realizó también pruebas estadísticas para verificar si existen beneficios posteriores a la aplicación de la propuesta.

### **3.5. Consideraciones bioéticas**

En consideración de los órganos regulares de las Instituciones Educativas y dar cumplimiento con las normativas, el desarrollo de la investigación, recolección de información y datos relevantes para la misma. se procederá luego de emitir la respectiva solicitud de permiso y su oportuna autorización por parte de la autoridad de la Unidad Educativa “San Isidro”, considerando así la parte ética al desarrollo de la investigación.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

**Fase 1:** Determinar estrategias didácticas en la práctica de lectura inferencial de estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro,

Para determinar de estrategias didácticas en la práctica de lectura inferencial de estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira Educación, se realizó una encuesta aplicada en Google Forms para facilitar y agilizar la recolección de los datos, la encuesta es dirigida a tres docentes de la asignatura de Lengua y Literatura, previa validación de tres expertos en el área. La encuesta se centra en las características que poseen las estrategias didácticas y el nivel de lectura que alcanzan los estudiantes, constituyendo cuatro ítems sobre datos socio demográficos, 16 ítems enfocados en las estrategias didácticas que utiliza y 25 ítems para evidenciar el nivel de lectura inferencial de los estudiantes.

Para dar inicio al análisis de datos se revisa que no exista datos perdidos que afecten los resultados, evidenciando que no existen para la investigación se procedió a evidenciar los resultados de los datos demográficos que se exponen en la Tabla 2. Los datos más relevantes que se ha obtenido dejan evidencias de que los tres docentes se identifican como mestizos; no obstante, también ninguno de ellos ha obtenido un grado académico de cuarto nivel que le permita actualizar conocimientos o implementar procesos de innovación en la enseñanza de la asignatura o el fortalecimiento de los conocimientos.

**Tabla 2.***Resultados de datos demográficos.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Edad</b>	30-40	1	33,3	33,3	33,3
	45-50	1	33,3	33,3	66,7
	55-60	1	33,3	33,3	100,0
<b>Género</b>	Femenino	1	33,3	33,3	33,3
	Masculino	2	66,7	66,7	100,0
<b>Etnia</b>	Mestiza	3	100,0	100,0	100,0
<b>Grado académico</b>	Licenciatura	3	100,0	100,0	100,0

Sobre las características que poseen las estrategias didácticas y su aplicación en el aula se realiza el análisis en tres apartados definidos por las dimensiones de: estrategias didácticas de trabajo en equipo, estrategias didácticas medidas por la tecnología y estrategias didácticas para promover una enseñanza situada. Por tanto, se evidencia en la Tabla 3 que las actividades según la perspectiva de los Docentes se aplican en la práctica frecuentemente y muy frecuentemente. Sin embargo, la intervención de los estudiantes en los trabajos en equipo se realiza ocasionalmente para un encuestado y nunca para otro docente.

**Tabla 3.***Análisis de estrategias didácticas de trabajo en equipo.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Eficacia</b>	Frecuentemente	1	33,3	33,3	33,3
	Muy frecuentemente	2	66,7	66,7	100,0
<b>Escucha activa</b>	Frecuentemente	1	33,3	33,3	33,3
	Muy frecuentemente	2	66,7	66,7	100,0
<b>Escucha activa</b>	Frecuentemente	1	33,3	33,3	33,3
	Muy frecuentemente	2	66,7	66,7	100,0
<b>Comunicación</b>	Frecuentemente	2	66,7	66,7	66,7
	Muy frecuentemente	1	33,3	33,3	100,0

<b>Comunicación</b>	Frecuentemente	2	66,7	66,7	66,7
	Muy frecuentemente	1	33,3	33,3	100,0
	Muy frecuentemente	1	33,3	33,3	33,3
<b>Intervención</b>	Nunca	1	33,3	33,3	66,7
	Ocasionalmente	1	33,3	33,3	100,0
<b>Interacción</b>	Muy frecuentemente	3	100,0	100,0	100,0
	Frecuentemente	1	33,3	33,3	33,3
<b>Toma de decisiones</b>	Muy frecuentemente	2	66,7	66,7	100,0
	<b>Total</b>	3	100,0	100,0	

En este sentido, el nivel de intervención de los estudiantes en trabajos grupales se aplica de manera incipiente, sin considerar la bidireccionalidad de los componentes de intervención y los actores involucrados que dejan de lado la parte afectiva que permite la retención escolar, estrategias que se integran en el sistema educativo de países desarrollados (Leyton *et al.*, 2021).

En la Tabla 4 se muestra las características de las estrategias didácticas medidas por la tecnología evidenciando que los tres docentes no tienen inconvenientes para la aplicación de herramientas digitales o recursos tecnológicos en el aula. Constituyendo una de las partes importantes para fundamentar la investigación, ya que se realizó un plan piloto sobre estrategias didácticas en Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial.

**Tabla 4.**

*Análisis de estrategias didácticas medidas por la tecnología.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Facilidad de uso</b>	Frecuentemente	1	33,3	33,3	33,3
	Muy frecuentemente	2	66,7	66,7	100,0
<b>Adaptabilidad</b>	Frecuentemente	2	66,7	66,7	66,7
	Muy frecuentemente	1	33,3	33,3	100,0

<b>Identifica eventos</b>	Frecuentemente	2	66,7	66,7	66,7
	Muy frecuentemente	1	33,3	33,3	100,0
<b>Maximiza resultados</b>	Frecuentemente	2	66,7	66,7	66,7
	Muy frecuentemente	1	33,3	33,3	100,0
	Total	3	100,0	100,0	

En la Tabla 5 se presenta el análisis de los resultados de las estrategias didácticas para promover una enseñanza situada, evidenciando que se implica las estrategias de manera frecuente y muy frecuente; no obstante, el análisis de los problemas del contexto limita al desarrollo de actividades de manera ocasional por dos de los docentes.

**Tabla 5.**

*Análisis de estrategias didácticas para promover una enseñanza situada.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Imita aspectos de la realidad</b>	Frecuentemente	1	33,3	33,3	33,3
	Muy frecuentemente	2	66,7	66,7	100,0
<b>Interpretación</b>	Frecuentemente	1	33,3	33,3	33,3
	Muy frecuentemente	2	66,7	66,7	100,0
<b>Participa en problemáticas sociales</b>	Frecuentemente	2	66,7	66,7	66,7
	Muy frecuentemente	1	33,3	33,3	100,0
<b>Analiza el problema en el lugar</b>	Frecuentemente	1	33,3	33,3	33,3
	Ocasionalmente	2	66,7	66,7	100,0
	Total	3	100,0	100,0	

Según Collazos *et al.*, (2020) es importante que los docentes conozcan el contexto en el que se desarrollan los estudiantes para que genere actividades que impliquen la resolución de problemas en beneficio de la sociedad. Por lo cual, es necesario la implementación de estrategias que permitan el análisis del problema en el lugar que se desarrolla la institución y la comunidad educativa.

Por otra parte, la encuesta realizada a los estudiantes y a los estudiantes de 8vo, 9no y 10mo que constituyen una muestra de n=94 permitió contrastar las respuestas obtenidas por los docentes, el cuestionario se elaboró con seis ítems para revelar datos socio demográficos, 16 preguntas sobre las estrategias didácticas que emplean los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura y finalmente 25 preguntas rápidas sobre las características de los niveles de lectura.

En la Tabla 6 se evidencia los resultados de los datos socio demográficos que hacen relevante que existe educandos con edades cronológicas mayores que implica que existe en estos grados rezago educativo o perdidas de grado. El género se distribuye exactamente igual, se identifican como mestizos, tienen internet y poseen libros; no obstante, existe un porcentaje con 1 o más de un libro y 8 no saben si tienen libros.

**Tabla 6.**

*Resultados de datos socio demográficos de estudiantes.*

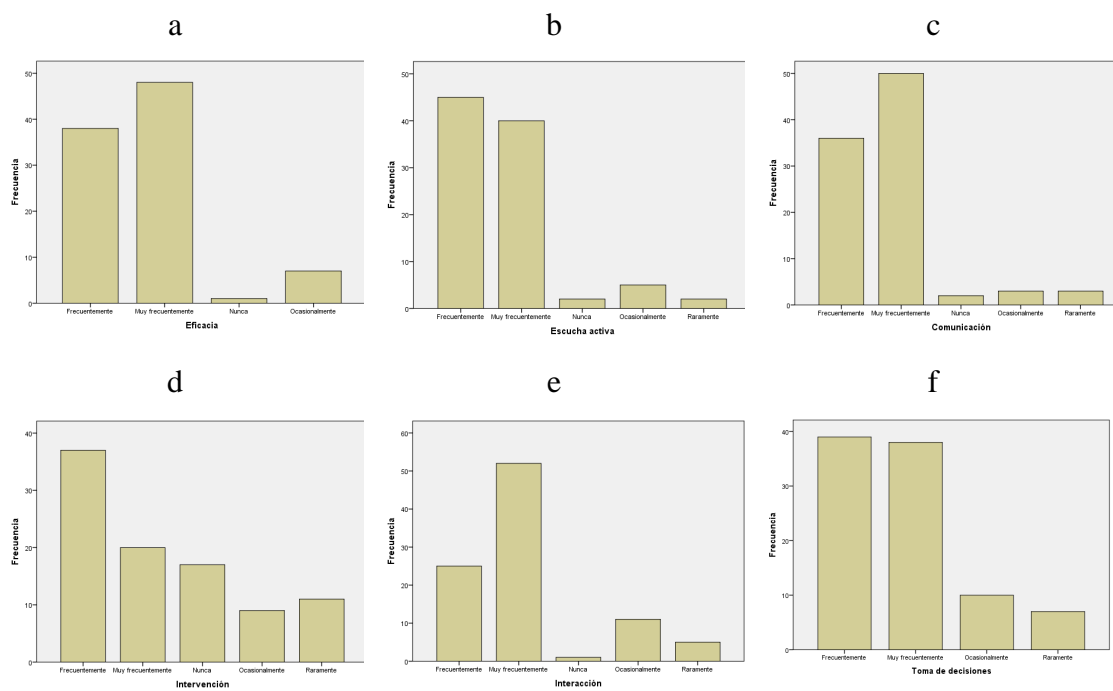
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Edad</b>	11-12	7	7,4	7,4	7,4
	12-13	32	34,0	34,0	41,5
	13-14	31	33,0	33,0	74,5
	14-15	18	19,1	19,1	93,6
	15-16	5	5,3	5,3	98,9
	16-17	1	1,1	1,1	100,0
<b>Género</b>	Femenino	47	50,0	50,0	50,0
	Masculino	47	50,0	50,0	100,0
<b>Etnia</b>	Afro ecuatoriana	3	3,2	3,2	3,2
	Indígena	4	4,3	4,3	7,4
	Mestiza	83	88,3	88,3	95,7
	Otra	4	4,3	4,3	100,0
<b>Grado</b>	10mo Educación General Básica	29	30,9	30,9	30,9
	8vo Educación General Básica	38	40,4	40,4	71,3
	9no Educación General Básica	27	28,7	28,7	100,0

<b>Acceso a internet</b>	Datos	9	9,6	9,6	9,6
	Internet prestado	8	8,5	8,5	18,1
	Wifi	77	81,9	81,9	100,0
	0-1	16	17,0	17,0	17,0
	1-2	25	26,6	26,6	43,6
<b>Libros</b>	2-3	20	21,3	21,3	64,9
	3-4	10	10,6	10,6	75,5
	4-5	5	5,3	5,3	80,9
	Más	10	10,6	10,6	91,5
	No sabe	8	8,5	8,5	100,0
<b>Total</b>	<b>94</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

En la Tabla 7 se muestra las frecuencias según la perspectiva de los estudiantes en cuanto al uso de estrategias didácticas separadas en tres grupos,

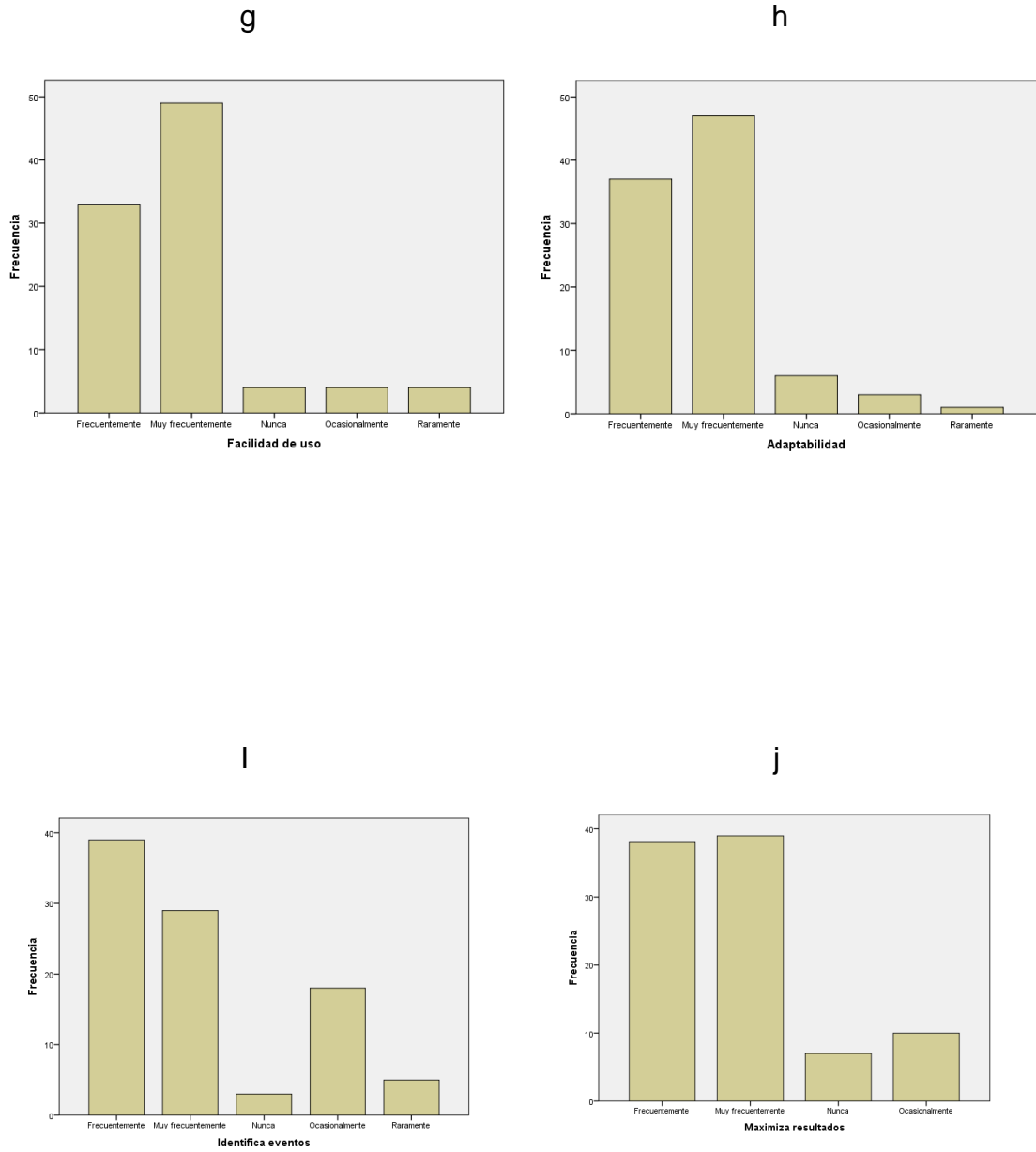
### Figura 5.

*Análisis de estrategias didácticas de trabajo en equipo según estudiantes.*



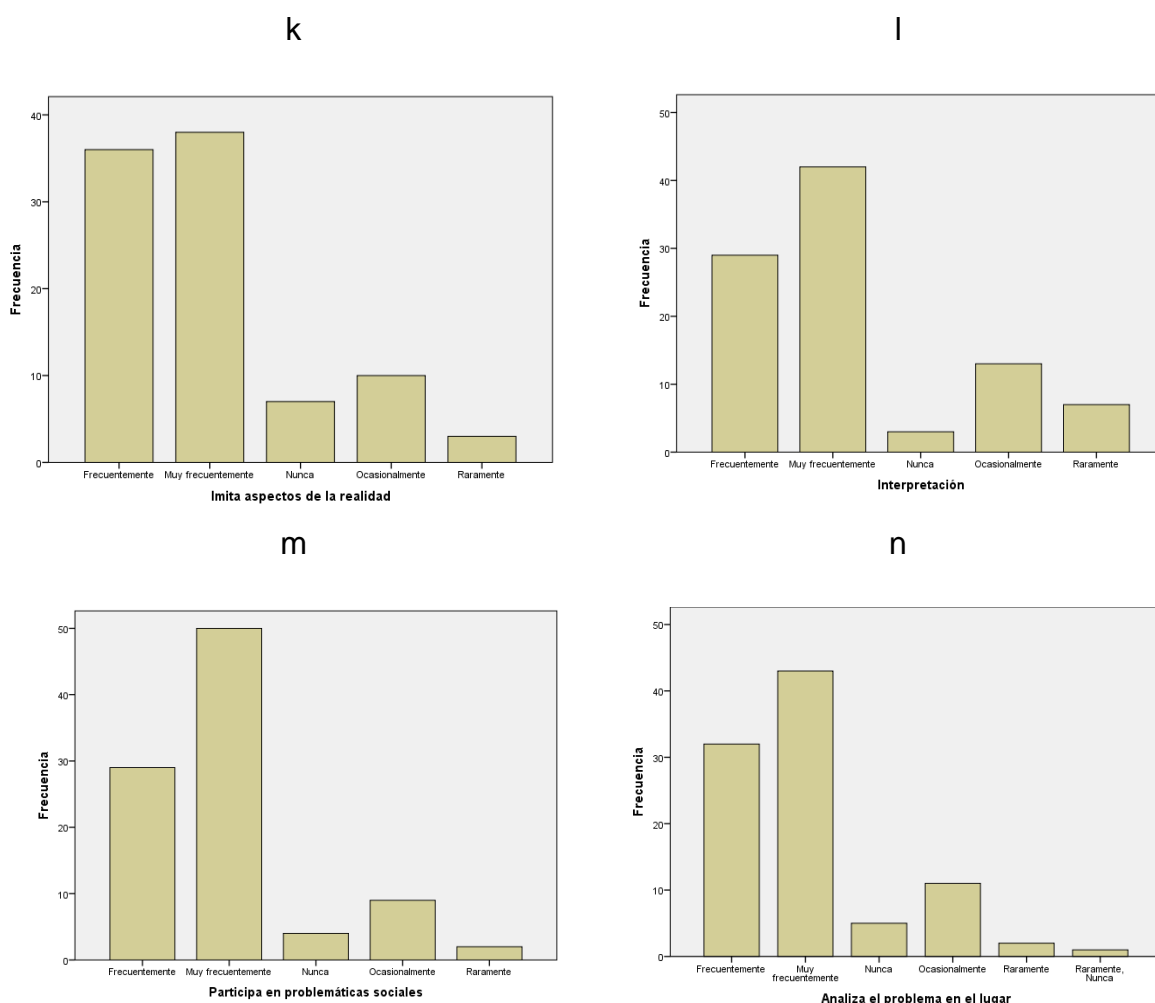
**Figura 6.**

Análisis de estrategias didácticas medidas por la tecnología según estudiantes.



**Figura 7.**

*Análisis de estrategias didácticas para promover una enseñanza situada según estudiantes.*



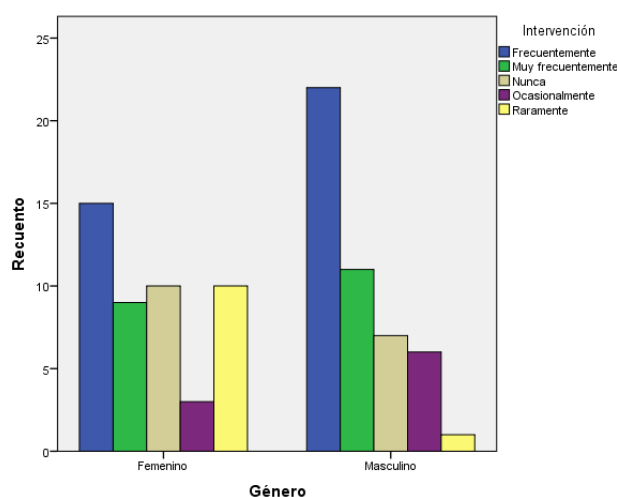
Adicional se analizó previa autorización las planificaciones de los docentes en los cuales se puede evidenciar que en base a las teorías de enseñanza institucionales que se enfocan en el Constructivismo, los docentes generan estrategias para que el estudiante sea el centro de las actividades y construya su conocimiento. Las planificaciones se centran en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación 2016, es evidente que para los docentes es imperativo implementar estrategias que motiven el aprendizaje de los estudiantes. Finalmente, se realizó la prueba Chi Cuadrado de Pearson a las respuestas de los docentes y estudiantes para determinar si existen relación entre las variables (Sami *et al.*, 2022). También se realizó un estudio de tablas cruzadas para

conocer si existen diferencias significativas en los datos obtenidos, y finalmente se realizó el análisis de tablas cruzadas para ampliar resultados.

En los resultados de la prueba chi-cuadrado se observa un valor sig. Asintótica 0,034 entre el análisis de los estadísticos de género de los Docente y las estrategias que implementa para general intervención en el aula, 2 casillas (20,0%) han esperado un recuento menor que 5 (Figura 8). El recuento mínimo esperado es 4,50, de lo cual se determina que existe incidencia según el género de los Docentes para la ejecución de estrategias que beneficien a los estudiantes en cuanto a la intervención de trabajos grupales. También, de lo que antecede se observa las medidas simétricas de la prueba Phi V de Cramer de los 94 casos válidos para el estudio, de lo cual se obtuvo un valor aprox. sig. 0.034.

**Figura 8.**

*Análisis de tablas cruzadas género\*intervención*



En el análisis se hace pertinente el estudio de según la edad de los docentes obteniendo para el valor sig. asintótica de la prueba Chi-cuadrado de Pearson igual a 0.14, 24 casillas (80,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,01. Adicional la prueba Phi V de Cramer de los indicadores nominal por nominal de edad del docente y las estrategias que aplica mediadas por la tecnología de acuerdo con la mayoría de los indicadores finalmente el análisis de todos permite observar los resultados de la tabla 7.

**Tabla 7.**

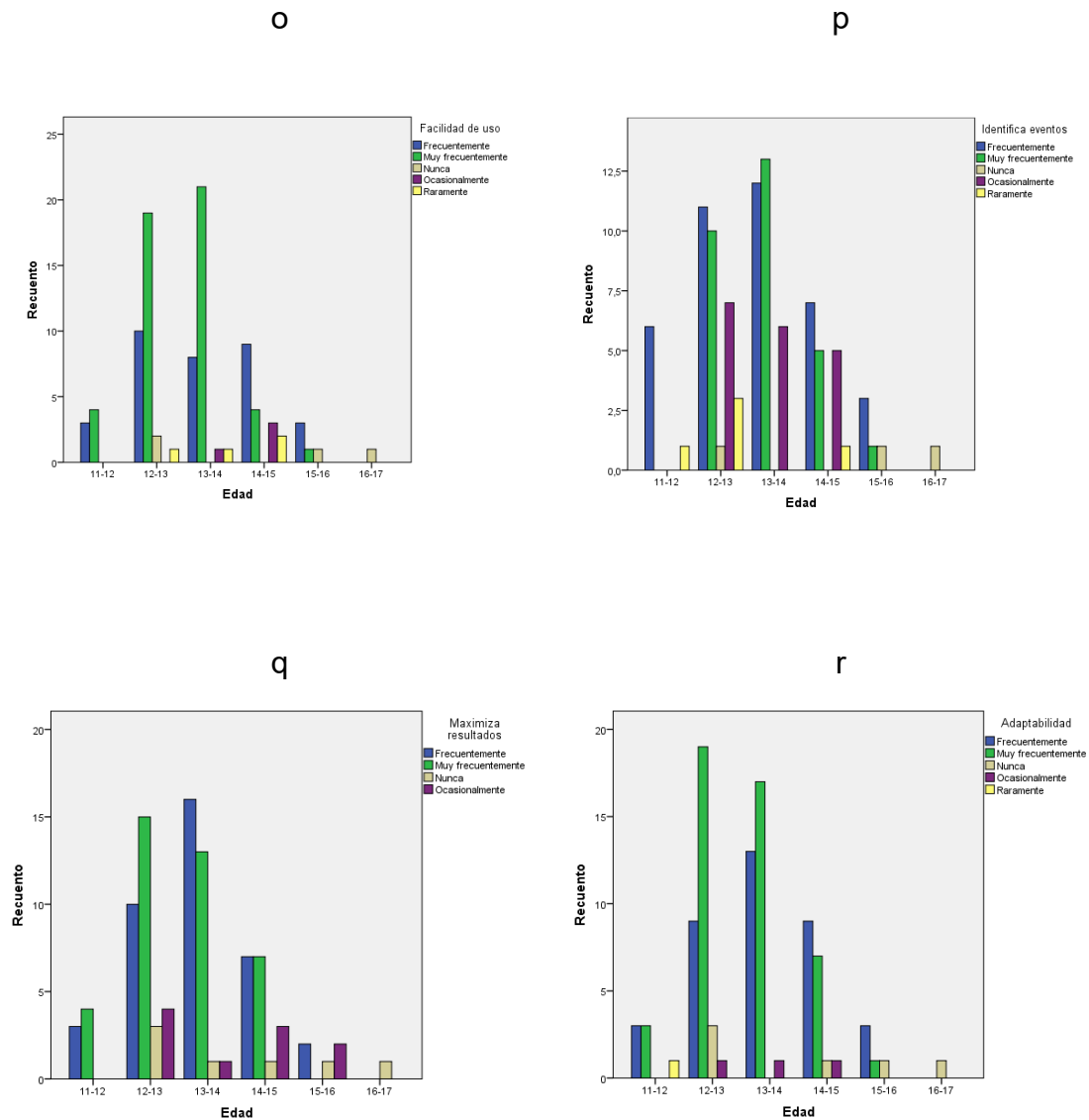
*Resultados de la prueba chi-cuadrado edad\*estrategias mediadas por la tecnología.*

		Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Facilidad de uso	Chi-cuadrado de	51,466 <sup>a</sup>	20	,14
	Pearson			
	Razón de verosimilitud	32,728	20	.0.36
	N de casos válidos			
24 casillas (80,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,01				
Adaptabilidad	Chi-cuadrado de	48,156 <sup>a</sup>	20	,000
	Pearson			
	Razón de verosimilitud	32,728	20	,036
	N de casos válidos	94		
a. 24 casillas (80,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,04.				
Identifica eventos	Chi-cuadrado de	51,466 <sup>a</sup>	20	,000
	Pearson			
	Razón de verosimilitud	32,226	20	,041
	N de casos válidos	94		
a. 22 casillas (73,3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,03.				
Maximiza resultados	Chi-cuadrado de	26,502 <sup>a</sup>	15	,033
	Pearson			
	Razón de verosimilitud	21,217	15	,130
	N de casos válidos	94		
a. 18 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,07.				

Para finalizar el análisis de datos se muestra los gráficos de cada estudio relacionado a la incidencia que tiene la edad de los docentes con los indicadores de las dimensiones de las estrategias didácticas que los Docentes aplican y son mediadas por la tecnología en el ejercicio de la práctica diaria.

**Figura 9.**

*Gráfico de barras de tablas cruzadas de edad docente \* indicadores de las estrategias didácticas aplicadas por la tecnología.*



## Discusión

De acuerdo con el análisis realizado se ha determinado que los Docentes aplican estrategias didácticas en la práctica de lectura inferencial de estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira de manera incipiente. No obstante, existe luces de actividades que hacen uso de estrategias mediadas por la tecnología sin embargo la ejecución depende mucho de la edad o genero de los Docentes,

siendo así que existe la necesidad de cambiar el pensamiento docente para mejorar la práctica de las estrategias que si permita a los estudiantes avanzar.

En este sentido, las actividades didácticas de trabajo en equipo, las medidas por la tecnología y las estrategias didácticas para la enseñanza situada permiten que los indicadores planteados en la investigación se desarrollen en las aulas. No obstante, existen puntos que dejan en evidencia la falta de nuevas actividades con herramientas acordes a la actualidad para que los estudiantes se sientan motivados a generar conocimientos nuevos.

Al producir contenido digital en Story Jumper para la práctica de lectura inferencial de estudiantes de octavo de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira, se realiza actividades que se basan en la búsqueda de nuevos niveles de lectura inferencial. El contenido se basa en materiales multimedia e hipermedia que le permitan facilidad de uso, adaptabilidad, en conjunto con actividades dinámicas e interactividad que generan en el aula la ágil identificación de eventos y maximiza resultados de aprendizaje.

En el diseño de estrategias didácticas que contemple el uso de Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira, se realiza cuentos que los estudiantes pueden revisar como práctica para la lectura.

Finalmente se desarrolló una evaluación cualitativa a los estudiantes mediante observación estructurada a fin de determinar el nivel de mejora en la lectura que determine factores importantes en el proceso educativo, los datos recabados se registraron de manera sistémica mediante una rubrica de evaluación. Se realizó también pruebas estadísticas para verificar si existen beneficios posteriores a la aplicación de la propuesta y se encuentra que en efecto las actividades mejoran la motivación de los estudiantes para seguir practicando y así mejorar el nivel de lectura inferencial.

**Fase 2:** Elaboración de contenido digital en Story Jumper para la práctica de lectura inferencial de estudiantes de octavo de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro

Para la ejecución de la fase dos se elaboró contenido digital en Story Jumper para la práctica de lectura inferencial de estudiantes de octavo de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira, el contenido se desarrolló en base a las necesidades que se detectó de la fase 1 que determina que en la institución se aplican estrategias didácticas en la práctica de lectura inferencial de manera incipiente; adicional, se implementa estrategias mediadas por la tecnología, trabajo en equipo, enseñanza situada; sin embargo la ejecución depende mucho de la edad o genero de los Docentes, evidenciando de esta manera la necesidad de cambiar el pensamiento docente para mejorar la práctica de las estrategias que si permita a los estudiantes avanzar en su aprendizaje.

**Tabla 8.**

*Desarrollo de contenido en Story Jumper*

<b>Destrezas con criterio de desempeño del Currículo de octavo de Educación General Básica</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Contenido digital en Story Jumper</b>	<b>Enlace</b>
<p>LL.4.3.4. Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas de comprensión autoseleccionadas, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas.</p>	<p>Compara, bajo criterios preestablecidos, las relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos y contrasta sus fuentes; autorregula la comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas autoseleccionadas, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas. (Ref. I.LL.4.5.1.)</p>	<p><b>1. Libros Infantiles Digitales</b> Se creó libros ilustrados utilizando una serie de plantillas que facilitan el diseño de las páginas. Esto incluye la opción de agregar texto, imágenes y personalizar personajes.</p> <p><b>2. Audiolibros Personalizados</b></p> <p>Además de los libros digitales, Story Jumper permitió la</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174639391">https://www.storyjumper.com/book/read/174639391</a></li> <li>2. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174639461/66b92b7acf47b">https://www.storyjumper.com/book/read/174639461/66b92b7acf47b</a></li> <li>3. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174639541">https://www.storyjumper.com/book/read/174639541</a></li> <li>4. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174641901/66b9994f4721c">https://www.storyjumper.com/book/read/174641901/66b9994f4721c</a></li> <li>5. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174641921">https://www.storyjumper.com/book/read/174641921</a></li> <li>6. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174641951/66b9a231616a5">https://www.storyjumper.com/book/read/174641951/66b9a231616a5</a></li> <li>7. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174642011/66b9a5aa11832">https://www.storyjumper.com/book/read/174642011/66b9a5aa11832</a></li> </ol>

<p>LL.4.3.2. Construir significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto.</p>	<p>Construye significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto y elabora criterios crítico-valorativos acerca de las diferentes perspectivas sobre un mismo tema en dos o más textos. (Ref. I.LL.4.5.2.)</p>	<p>grabación de narraciones, lo que convierte las historias en audiolibros, ya que los usuarios pueden narrar sus cuentos utilizando su propia voz.</p> <p style="text-align: center;"><b>3. Cuentos Interactivos</b></p> <p>La plataforma ofrece</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174642041">https://www.storyjumper.com/book/read/174642041</a></li> <li>2. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174642351">https://www.storyjumper.com/book/read/174642351</a></li> <li>3. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174642471">https://www.storyjumper.com/book/read/174642471</a></li> <li>4. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174642761">https://www.storyjumper.com/book/read/174642761</a></li> <li>5. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174642831">https://www.storyjumper.com/book/read/174642831</a></li> </ol>
<p>LL.4.5.3 Elegir lecturas basándose en preferencias personales de autor, género, estilo, temas y contextos socioculturales, con el manejo de diversos</p>	<p>Consulta bibliotecas con capacidad para comparar y valorar textos en función del propósito de lectura, la calidad de la información (claridad, organización, actualización, amplitud, profundidad) recogiendo, comparando y organizando la información consultada en esquemas de diversos tipos. (Ref. I.LL.4.6.1.)</p>	<p>herramientas para crear cuentos interactivos donde los lectores pueden participar activamente en la historia, lo que fomenta un aprendizaje más dinámico y atractivo.</p> <p style="text-align: center;"><b>4. Proyectos Educativos</b></p> <p>Story Jumper es utilizado en entornos educativos para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades lingüísticas y</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174643201">https://www.storyjumper.com/book/read/174643201</a></li> <li>2. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174643231">https://www.storyjumper.com/book/read/174643231</a></li> <li>3. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174643321">https://www.storyjumper.com/book/read/174643321</a></li> </ol>

		<p>creativas. Los docentes pueden registrar aulas y guiar a los alumnos en la creación de cuentos, lo que promueve la colaboración y el trabajo en equipo.</p> <p><b>5. Modificación de Obras Existentes</b></p> <p>Los usuarios tienen la opción de modificar cuentos ya publicados en la plataforma, adaptándolos a sus necesidades o preferencias, lo que permite una personalización significativa del contenido.</p>	
--	--	---	--

Destrezas con criterio de desempeño del Currículo de octavo de Educación General Básica	Criterios de evaluación	Contenido digital en Story Jumper	Enlace
<p>LL.4.3.4. Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas de comprensión autoseleccionadas, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas.</p>	<p>Compara, bajo criterios preestablecidos, las relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos y contrasta sus fuentes; autorregula la comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas autoseleccionadas, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas. (Ref. I.LL.4.5.1.)</p>	<p><b>6. Libros Infantiles Digitales</b> Se creo libros ilustrados utilizando una serie de plantillas que facilitan el diseño de las páginas. Esto incluye la opción de agregar texto, imágenes y personalizar personajes.</p> <p><b>7. Audiolibros Personalizados</b> Además de los libros digitales, Story Jumper permitió la grabación de narraciones, lo que convierte las historias en audiolibros, ya que los usuarios</p>	<p>8. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174639391">https://www.storyjumper.com/book/read/174639391</a> 9. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174639461/66b92b7acf47b">https://www.storyjumper.com/book/read/174639461/66b92b7acf47b</a> 10. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174639541">https://www.storyjumper.com/book/read/174639541</a> 11. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174641901/66b9994f4721c">https://www.storyjumper.com/book/read/174641901/66b9994f4721c</a> 12. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174641921">https://www.storyjumper.com/book/read/174641921</a> 13. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174641951/66b9a231616a5">https://www.storyjumper.com/book/read/174641951/66b9a231616a5</a> 14. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174642011/66b9a5aa11832">https://www.storyjumper.com/book/read/174642011/66b9a5aa11832</a></p>
<p>LL.4.3.2. Construir significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las</p>	<p>Construye significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto y elabora</p>	<p>Además de los libros digitales, Story Jumper permitió la grabación de narraciones, lo que convierte las historias en audiolibros, ya que los usuarios</p>	<p>6. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174642041">https://www.storyjumper.com/book/read/174642041</a> 7. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174642351">https://www.storyjumper.com/book/read/174642351</a> 8. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174642471">https://www.storyjumper.com/book/read/174642471</a></p>

<p>motivaciones y argumentos de un texto.</p>	<p>criterios crítico-valorativos acerca de las diferentes perspectivas sobre un mismo tema en dos o más textos. (Ref. I.LL.4.5.2.)</p>	<p>pueden narrar sus cuentos utilizando su propia voz.</p> <p><b>8. Cuentos Interactivos</b></p>	<p>9. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174642761">https://www.storyjumper.com/book/read/174642761</a>  10. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174642831">https://www.storyjumper.com/book/read/174642831</a></p>
<p>LL.4.5.3 Elegir lecturas basándose en preferencias personales de autor, género, estilo, temas y contextos socioculturales, con el manejo de diversos</p>	<p>Consulta bibliotecas con capacidad para comparar y valorar textos en función del propósito de lectura, la calidad de la información (claridad, organización, actualización, amplitud, profundidad) recogiendo, comparando y organizando la información consultada en esquemas de diversos tipos. (Ref. I.LL.4.6.1.)</p>	<p>La plataforma ofrece herramientas para crear cuentos interactivos donde los lectores pueden participar activamente en la historia, lo que fomenta un aprendizaje más dinámico y atractivo.</p> <p><b>9. Proyectos Educativos</b></p> <p>Story Jumper es utilizado en entornos educativos para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades lingüísticas y creativas. Los docentes pueden registrar aulas y guiar a los alumnos en la creación de</p>	<p>4. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174643201">https://www.storyjumper.com/book/read/174643201</a>  5. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174643231">https://www.storyjumper.com/book/read/174643231</a>  6. <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174643321">https://www.storyjumper.com/book/read/174643321</a></p>

		<p>cuentos, lo que promueve la colaboración y el trabajo en equipo.</p> <p><b>10.Modificación de Obras Existentes</b></p> <p>Los usuarios tienen la opción de modificar cuentos ya publicados en la plataforma, adaptándolos a sus necesidades o preferencias, lo que permite una personalización significativa del contenido.</p>	
--	--	--	--

**Fase 3:** Diseño de estrategias didácticas que contemple el uso de Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro.

UNIDAD EDUCATIVA SAN ISIDRO

# AVENTURAS DE LECTURA

---

“Estrategias didácticas en Story Jumper  
para mejorar habilidades de lectura  
inferencial”

Por: Ing. Luis Ayala

Tulcán, 2024

**Tabla 9.**

*Datos informativos de propuesta.*

---

<b>Título de propuesta</b>	Guía de estrategias didácticas en Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial
<b>Institución</b>	Unidad Educativa San Isidro – Distrito Espejo Mira Educación 04D03.
<b>Beneficiarios</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Docentes del área de Lengua y Literatura</li><li>• Estudiantes de 8vo grado de Educación General Básica</li></ul>
<b>Cobertura geográfica</b>	Parroquia San Isidro
<b>Tiempo de ejecución</b>	Un trimestre académico
<b>Equipo técnico</b>	Desarrollo en territorio directamente con el investigador Ingeniero Luis Ayala.
<b>Factibilidad de recursos</b>	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Suministros de oficina</li><li>• Herramientas tecnológicas</li></ul> <p>Humanos</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Autoridades</li><li>• Docentes</li><li>• Estudiantes</li><li>• Padres de Familia</li><li>• Agentes externos</li></ul> <p>Económicos</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Costos asumidos por el investigador</li></ul>

---

## **Introducción**

Los estudiantes del subnivel de Educación General Básica Superior inician el octavo grado con una serie de cambios que afectan en todos sus aspectos, por ejemplo, cambios físicos, emocionales o psicosociales es por ello que las estrategias didácticas que se apliquen en el aula facilitan el aprendizaje y acceso a la información para que se convierta en nuevos conocimiento o aprendizaje significativo.

La presente guía se centra en el desarrollo de lectura inferencial en el aula que se considera como uno de los procesos cognitivos para que los estudiantes reflexionen, extraigan conclusiones y a la vez formulen hipótesis del texto; consiguiendo de este modo el aprendizaje de nuevas palabras, aplicar conocimientos previos y deduzcan información de lo que se relata en las lecturas.

Las actividades que se presentan se desarrollaron tomando en cuenta objetivos, destrezas con criterios de desempeño, criterios de evaluación del currículo que implementa el Ministerio de Educación Ecuador para el área de conocimiento de Lengua y Literatura, específicamente de los bloques concernientes a lectura y literatura.

Para el diseño de las estrategias didácticas que se hace uso del software Story Jumper, en el cual se desarrolló libros que permiten a los estudiantes la práctica de lectura y la ejecución de ejercicios que permiten el desarrollo de lectura inferencial mediante: definiciones, desarrollo de procesos cognitivos, estrategias de comprensión, llegando a obtener resultados de comprensión profunda y conexión del lector con los textos.

## **Antecedentes**

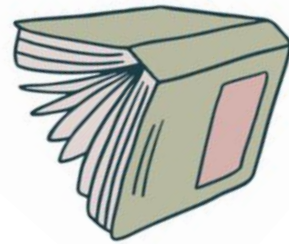
En la Unidad Educativa San Isidro hasta el momento no se ha realizado proyectos que permitan mejorar la lectura innovar o mejorar los procesos de enseñanza en el aula, de manera específica no se ha centrado en trabajar una de las problemáticas que necesita ser resuelta, como lo es el desarrollo de las habilidades lectoras y mucho menos en lectura inferencial.

Por tanto, hasta el momento en la institución se enseña haciendo uso de textos escolares que se entregan de parte del Ministerio de Educación y se estandarizan para todos los estudiantes a nivel nacional, recurso que se encuentra muy adecuado, sin embargo, solo su uso sin herramientas que motiven a los estudiantes, no permitirá beneficiarlos o mejorar resultados de aprendizaje ni de rendimiento académico. Por ello, la presente guía contempla el uso de material didáctico mediante la tecnología, que, a evidenciada mejora de los aprendizajes, hasta convertirlos en significativos.

## **Justificación**

El desarrollo de la tecnología de la información y comunicación ha permitido que a nivel global se integren en todos los ámbitos que se desarrolla el ser humano, por lo que en educación ha permitido ser una de las herramientas que aporta al cumplimiento de objetivos educativos y contribuyen al perfil de salida de los estudiantes de los centros de educación; todo a fin de prepararlos para que se integren en la sociedad y en el campo laboral.

Por ello se consideró factible la elaboración de la guía ya que permite a los docentes y estudiantes mejorar e innovar las actividades que se realiza en el aula, por la constante búsqueda de mejorar aspectos que motiven a los estudiantes a ser constantes en el aprendizaje, consiguiéndolo de manera espontánea y autónoma.



### **Objetivo General**

Elaborar una guía de estrategias didácticas en Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial en los estudiantes de octavo de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira.

### **Objetivos específicos:**

- Identificar estrategias didácticas en Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial en los estudiantes de octavo de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira.
- Diseñar estrategias didácticas en Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial en los estudiantes de octavo de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira.
- Aplicar estrategias didácticas en Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial en los estudiantes de octavo de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira

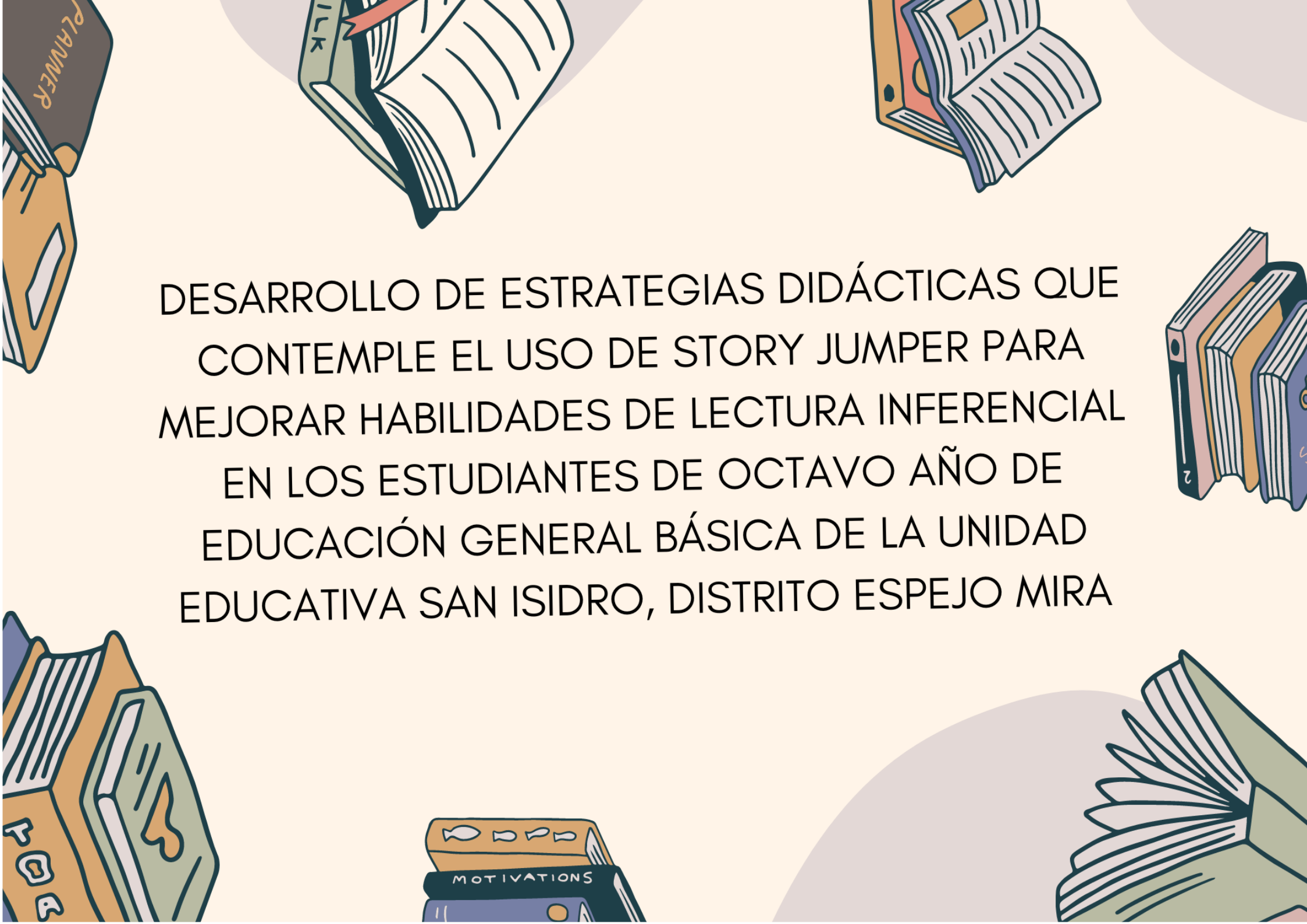
## **Contenidos**

Se diseñó estrategias didácticas que contemple el uso de Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro como tercera fase de la investigación, las actividades se basan en el objetivo de subnivel de Educación General Básica Superior O.LL.4.6 del área de conocimiento de Lengua y Literatura que plantea el currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, donde Ministerio de Educación (2021) que manifiesta “ Leer de manera autónoma textos no literarios con fines de recreación, información y aprendizaje, aplicando estrategias cognitivas de comprensión, según el propósito de lectura” (p. 14).

Por ello las actividades se enfocan en dos destrezas por criterio de desempeño del bloque curricular de lectura y una destreza correspondiente al bloque de Literatura y los indicadores de evaluación acordes a lo planteado en el currículo priorizado con énfasis en competencias *op.cit.* se utiliza el software Story Jumper considerando la facilidad de navegación para el uso de docentes y estudiantes por su interfaz y la sencillez para leer textos de manera interactiva, creativa, motivadora, innovadora y dinámica (Del Campo, 2020) . Así, se elaboró cinco libros de cada destreza planteado que los docentes podrán hacer uso posteriormente, obteniendo un total de 15 libros como contenido digital para la investigación.

### **Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar:**

- LL.4.3.4. Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas de comprensión autoseleccionadas, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas.
- LL.4.3.2. Construir significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto.
- LL.4.5.3 Elegir lecturas basándose en preferencias personales de autor, género, estilo, temas y contextos socioculturales, con el manejo de diversos

The background features several stylized illustrations of books and planners. In the top left, a planner with 'PLANNER' written on its cover is shown. Next to it is an open book with 'MILK' on its spine. In the top right, another open book is depicted. On the right side, there is a stack of three books. At the bottom left, a stack of books is shown, with 'FOR' visible on the spine of the top one. In the bottom center, a stack of three books is shown, with 'MOTIVATIONS' on the spine of the middle one. At the bottom right, a large, open book is shown, partially overlapping a light grey circular shape. The text is centered in the middle of the page.



DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS QUE  
CONTEMPLE EL USO DE STORY JUMPER PARA  
MEJORAR HABILIDADES DE LECTURA INFERENCIAL  
EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE  
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA SAN ISIDRO, DISTRITO ESPEJO MIRA





DESTREZA CON CRITERIO DE  
DESEMPEÑO

## *Bloque curricular de Lectura*

**LL.4.3.4. Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas de comprensión autoseleccionadas, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas.**



Ministerio de Educación (2021)



## Descripción 1

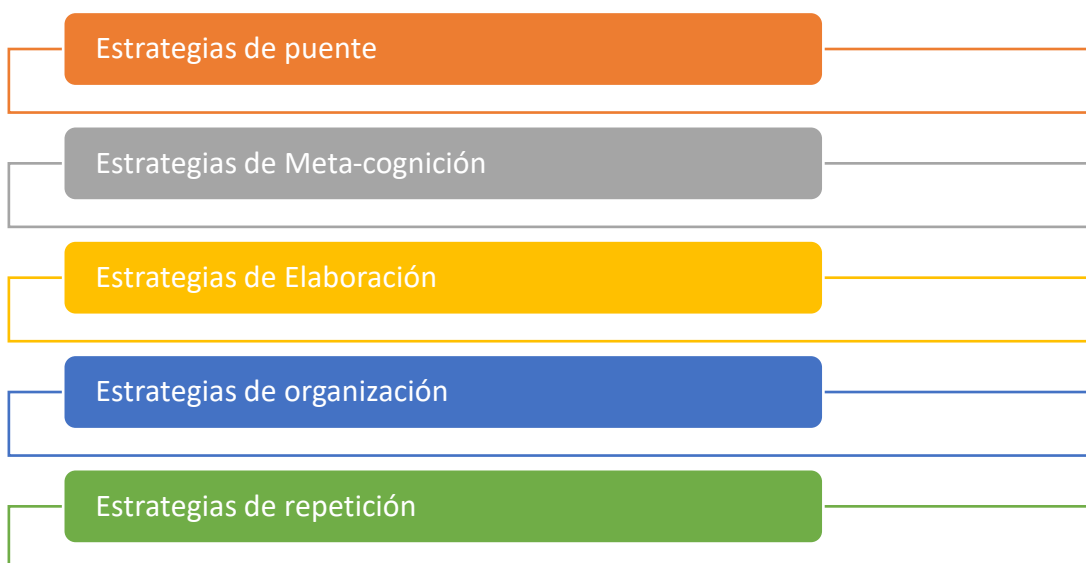
En el bloque curricular de Lectura los estudiantes desarrollan destrezas con criterio de desempeño que le permiten practicar la lectura, específicamente en este apartado se desarrolló estrategias cognitivas que le permiten mejorar la capacidad de comprender situaciones y analizarlas en su contexto inmediato. Así se busca aportar el cumplimiento de particularidades del lenguaje en la diversidad de cada una de las instituciones educativas y sus radios de acción.

En este contexto se deja a los estudiantes escoger los textos a leer a fin de crear autonomía en los hábitos de lectura, tanto en el aula como en el hogar, explorando diferentes temáticas que contribuyen a mejorar sus conocimientos, seleccionar información de manera correcta y en fuentes adecuadas de acuerdo a sus conocimientos previos.

En este sentido las estrategias cognitivas de la figura permitieron desarrollar conceptos y relacionarlos en base a sus propias experiencias y conocimientos, luego aplicarlos en sus actividades cotidianas y reforzarlos esencialmente para retener información de manera efectiva ya que son fundamentales para promover en los estudiantes aprendizajes significativos.

### Figura 10.

*Estrategias cognitivas.*



Estrategia de puente

Tema: Ciclos de preguntas

Temporalización: 40 minutos



Objetivo didáctico: leer textos no literarios con fines de recreación aplicando estrategias cognitivas de comprensión.

---

### Recursos

#### Materiales

Computador

r

Textos

Hojas y

esferos

#### Digitales

Software Story Jumper

#### Humanos

Docente

Estudiantes

---

### Actividad

**Inicio** Observar el recurso 1 de story jumper y responder las preguntas  
Una vez comprendido el tema tratado sobre el trabajo infantil y

**Desarrollo** responder las preguntas del libro digital; los estudiantes leen el  
recurso dos sobre el trabajo infantil

Los estudiantes junto con el docente reflexionan sobre el tema

**Final** tratado y la creación de las preguntas y responden a la pregunta  
¿Para qué más puede ayudarnos la creación de preguntas?

1.- <https://www.storyjumper.com/book/read/174639391>

**Enlace de** 2.-

**recurso** <https://www.storyjumper.com/book/read/174639461/66b92b7acf47b>

---

Código QR

Recurso 1



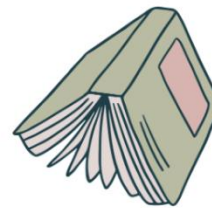
Recurso 2



Estrategia de meta cognición

Tema: La entrevista

Temporalización: 40 minutos



Objetivo didáctico: leer textos no literarios con fines de recreación aplicando estrategias cognitivas de comprensión.

---

<b>Recursos</b>		
<b>Materiales</b>	<b>Digitales</b>	<b>Humanos</b>
Computador		Docente
Textos	Software Story Jumper	Estudiantes
Hojas y esferos		

---

<b>Actividad</b>	
<b>Inicio</b>	Leer el texto del recurso 1 sobre la entrevista Los estudiantes desarrollan un dialogo con los compañeros sobre el tema tratado y se reflexiona sobre lo que quisiera saber sobre trabajo infantil y responde a las preguntas
<b>Desarrollo</b>	¿A quién podríamos entrevistar? ¿Qué podríamos preguntar sobre el tema?
<b>Final</b>	Los estudiantes desarrollan una entrevista con una guía de 10 preguntas sobre trabajo infantil.
<b>Enlace de recurso</b>	Recurso <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174639541">https://www.storyjumper.com/book/read/174639541</a>

---

Código QR



Estrategia de organización

Tema: Un niño en defensa de la niñez

Temporalización: 40 minutos



Objetivo didáctico: leer textos no literarios con fines de recreación aplicando estrategias cognitivas de comprensión.

---

### Recursos

#### Materiales

Computador

r

Textos

Hojas y

esferos

#### Digitales

Software Story Jumper

#### Humanos

Docente

Estudiantes

---

### Actividad

#### Inicio

Leer el texto del recurso 1 sobre la importancia de ser activista

Expone en grupos sobre dos aspectos importantes de la lectura,

#### Desarrollo

piensa en dos preguntas que hubiera realizado en esta entrevista.

Lee nuevamente el texto y escribe la idea principal guiándose de las preguntas:

#### Final

- ¿Por qué es importante ser activista?
- ¿Cuál es el concepto de la infancia según el autor?
- ¿Qué mensaje deja el autor a los adultos?

#### Enlace de recurso

Recurso

<https://www.storyjumper.com/book/read/174641901/66b9994f47>

21c



Código QR

Estrategia de repetición

Tema: ¿Cómo estructuro mi entrevista?

Temporalización: 40 minutos



Objetivo didáctico: leer textos no literarios con fines de recreación aplicando estrategias cognitivas de comprensión.

---

<b>Recursos</b>		
<b>Materiales</b>	<b>Digitales</b>	<b>Humanos</b>
Computador		Docente
Textos	Software Story Jumper	Estudiantes
Hojas y esferos		

---

<b>Actividad</b>	
<b>Inicio</b>	Leer sobre el tema estructura de la entrevista
<b>Desarrollo</b>	Identificar en grupos las partes de una entrevista comparamos el trabajo anterior con la estructura
<b>Final</b>	Responde a las preguntas del recurso digital
	Recurso
<b>Enlace de recurso</b>	<a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174641921">https://www.storyjumper.com/book/read/174641921</a>

---

Código QR



Estrategia de meta cognición

Tema: Noticias

Temporalización: 40 minutos



Objetivo didáctico: leer textos no literarios con fines de recreación aplicando estrategias cognitivas de comprensión.

---

### Recursos

#### Materiales

Computad

or

Textos

Hojas y

esferos

#### Digitales

Software Story Jumper

#### Humanos

Docente

Estudiantes

---

### Actividad

#### Inicio

Leer los temas de los recursos que se presentan en el recurso uno

#### Desarrollo

Desarrollar las actividades que metacognición propuestas  
Leer el recurso dos sobre el código de la niñez y la adolescencia

#### Final

- Establecer conclusiones
- Expresar opiniones
- Relacionar las lecturas con las entrevistas analizadas en el bloque

#### Enlace de recurso

Recurso

<https://www.storyjumper.com/book/read/174641951/66b9a231616a5>

<https://www.storyjumper.com/book/read/174642011/66b9a5aa11832>

---

Código QR

Recurso 1



Recurso 2









DESTREZA CON CRITERIO DE  
DESEMPEÑO

## *Bloque curricular de Lectura*

**LL.4.3.2. Construir  
significados implícitos al  
inferir el tema, el punto de  
vista del autor, las  
motivaciones y argumentos de  
un texto.**

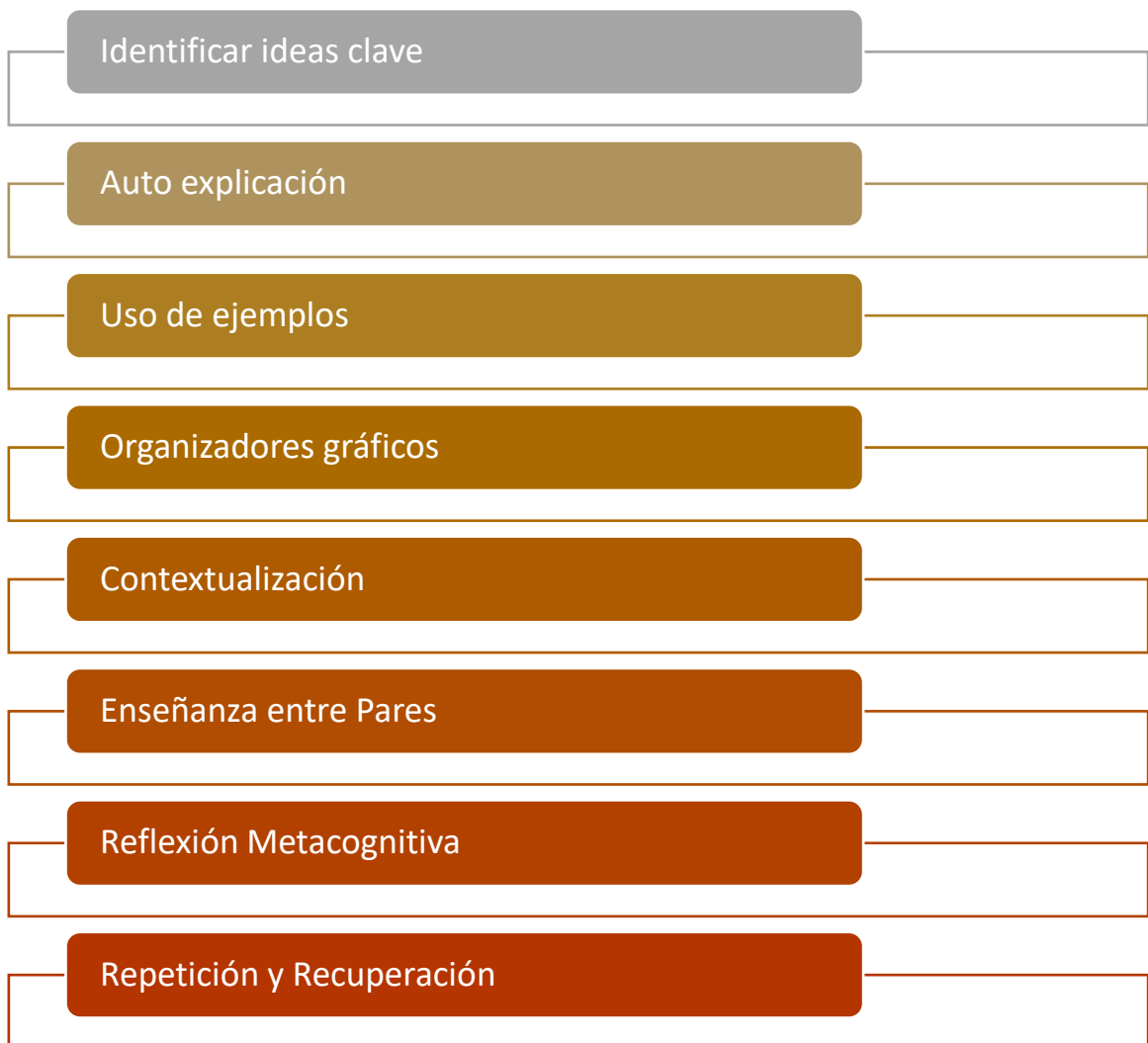


Ministerio de Educación (2021)



## Descripción 2

Para construir significados de manera efectiva durante el aprendizaje, se pueden emplear diversas estrategias didácticas que fomentan la comprensión y la interpretación activa de los textos. A continuación se presentan algunas de estas estrategias:



Estrategia: Identificar ideas clave

Tema: Describiendo imágenes

Temporalización: 40 minutos



Objetivo didáctico: Describir críticamente significados implícitos en la lectura para reflexionar sobre los puntos de vista y argumentar el texto.

Recursos		
Materiales	Digitales	Humanos
Computador Textos Hojas y esferos	Software Story Jumper	Docente Estudiantes
Actividad		
<b>Inicio</b>	Analizar las imágenes del recurso digital y seguir las instrucciones	
<b>Desarrollo</b>	Revisar si las respuestas están correctas Comentar con los compañeros de clase cuales fueron los aciertos. Lee nuevamente para verificar respuestas Explica con sus palabras en que consiste pico y placa Elije su propia definición	
<b>Final</b>	Concluye sobre el contenido y explica a los compañeros	
<b>Enlace de recurso</b>	<a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174642041">https://www.storyjumper.com/book/read/174642041</a>	

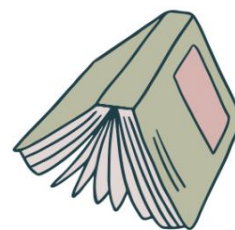
Código QR



Estrategias de auto explicación

Tema: Mi opinión

Temporalización: 40 minutos



Objetivo didáctico: Describir críticamente significados implícitos en la lectura para reflexionar sobre los puntos de vista y argumentar el texto.

<b>Recursos</b>		
<b>Materiales</b>	<b>Digitales</b>	<b>Humanos</b>
Computador Textos Hojas y esferos	Software Story Jumper	Docente Estudiantes
<b>Actividad</b>		
<b>Inicio</b>	Leer nuevamente las lecturas sobre una semana para fomentar la movilidad sostenible	
<b>Desarrollo</b>	Responder las preguntas Seleccionar la definición Responder nuevas preguntas	
<b>Final</b>	General definiciones sencillas sobre movilidad sostenible y escribir conceptos con sus propias palabras para comprender	
<b>Enlace de recurso</b>	<a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174642351">https://www.storyjumper.com/book/read/174642351</a>	

Código QR



Estrategia uso de ejemplos

Tema: Explicando mi respuesta



Temporalización: 40 minutos

Objetivo didáctico: Describir críticamente significados implícitos en la lectura para reflexionar sobre los puntos de vista y argumentar el texto.

<b>Recursos</b>		
<b>Materiales</b>	<b>Digitales</b>	<b>Humanos</b>
Computador Textos Hojas y esferos	Software Story Jumper	Docente Estudiantes
<b>Actividad</b>		
<b>Inicio</b>	Explico mi opinión a los compañeros de clase sobre los objetivos de la semana de la movilidad sostenible	
<b>Desarrollo</b>	Revisa en el recurso digital los ejemplos de movilidad sostenible Lee las noticias Analiza y responde a las preguntas	
<b>Final</b>	En parejas leen las noticias e identifican el tema de cada una, apoyados de las siguientes preguntas ¿De qué persona, realidad o situación se habla? ¿Qué se dice de esa persona, realidad o situación?	
<b>Enlace de recurso</b>	<a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174642471">https://www.storyjumper.com/book/read/174642471</a>	

Código QR



Estrategia con organizadores gráficos

Tema: Ideas principales

Temporalización: 40 minutos



Objetivo didáctico: Describir críticamente significados implícitos en la lectura para reflexionar sobre los puntos de vista y argumentar el texto.

<b>Recursos</b>		
<b>Materiales</b>	<b>Digitales</b>	<b>Humanos</b>
Computador Textos Hojas y esferos	Software Story Jumper	Docente Estudiantes
<b>Actividad</b>		
<b>Inicio</b>	Revisar en el recurso digital la definición de idea principal	
<b>Desarrollo</b>	Identifica y escribe las ideas principales en un organizador gráfico	
<b>Final</b>	Leo el artículo Nueve problemas de movilidad tiene el Centro Histórico, publicado por el diario Primicias de Cuenca, en el recurso digital. Identifico el tema de la noticia y elaboro un esquema con las ideas principales del artículo.	
<b>Enlace de recurso</b>	<a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174642761">https://www.storyjumper.com/book/read/174642761</a>	

Código QR



Estrategia de contextualización

Tema: Movilidad en mi Cantón



Temporalización: 40 minutos

Objetivo didáctico: Describir críticamente significados implícitos en la lectura para reflexionar sobre los puntos de vista y argumentar el texto.

<b>Recursos</b>		
<b>Materiales</b>	<b>Digitales</b>	<b>Humanos</b>
Computador Textos Hojas y esferos	Software Story Jumper	Docente Estudiantes
<b>Actividad</b>		
<b>Inicio</b>	Leer sobre la vialidad en el cantón el ángel en el recurso digital	
<b>Desarrollo</b>	En base a las actividades anteriores comparamos y respondemos a las preguntas ¿En qué se parecen?, ¿En qué se diferencian? ¿Quién emite cada noticia?, ¿Qué alternativa de movilidad presenta el primer texto? ¿Qué alternativa presenta el segundo texto? ¿Se complementan los objetivos de ambas iniciativas? ¿Por qué?	
<b>Final</b>	Elabora conclusiones y relaciones que existen a nivel nacional sobre movilidad sostenible.	
<b>Enlace de recurso</b>	<a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174642831">https://www.storyjumper.com/book/read/174642831</a>	

Código QR



### Descripción 3

Seleccionar textos adecuados para la enseñanza y el aprendizaje es crucial para facilitar la comprensión y el interés de los estudiantes. A continuación, se presentan estrategias efectivas para la selección de textos:

Definir objetivos

Complejidad

Relevancia y conexión

Diversidad de género textual

Prelectura

Reflexión crítica

Grupos pilotos

Estas estrategias no solo facilitan la selección de textos adecuados, sino que también promueven un entorno de aprendizaje más efectivo y atractivo para los estudiantes.



Estrategia prelectura

Tema: Relatos de terror

Temporalización: 40 minutos

Objetivo didáctico: Seleccionar lecturas de manera adecuada para reflexionar sobre su contenido.

<b>Recursos</b>		
<b>Materiales</b>	<b>Digitales</b>	<b>Humanos</b>
Computador Textos Hojas y esferos	Software Story Jumper	Docente Estudiantes
<b>Actividad</b>		
<b>Inicio</b>	Lee el texto sobre que es un relato de terror	
<b>Desarrollo</b>	Elaboramos un mapa de ideas sobre las características de los relatos de terror Explica sobre las diferencias de los textos de terror con otros. Relaciona el título de los relatos de terror y busca las diferencias con otros títulos.	
<b>Final</b>	Lee el título el gato negro de Edgar Allan Poe Escribe una predicción del cuento.	
<b>Enlace de recurso</b>	<a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174643201">https://www.storyjumper.com/book/read/174643201</a>	

Código QR



Estrategia reflexión crítica

Tema: EL gato negro – parte I

Temporalización: 40 minutos

Objetivo didáctico: Seleccionar lecturas de manera adecuada para reflexionar sobre su contenido.



<b>Recursos</b>		
<b>Materiales</b>	<b>Digitales</b>	<b>Humanos</b>
Computador Textos Hojas y esferos	Software Story Jumper	Docente Estudiantes
<b>Actividad</b>		
<b>Inicio</b>	Leer la lectura del gato negro en el recurso digital	
<b>Desarrollo</b>	Comprueba si fue correcta la predicción Identifica nuevo vocabulario Analiza expresiones Explica ideas Analiza fragmentos	
<b>Final</b>	Responde a las preguntas ¿A qué parte de la estructura corresponde la lectura? ¿Como se relaciona el autor con el relato? ¿Por qué el narrador cambia de carácter? ¿Como muere el gato?	
<b>Enlace de recurso</b>	<a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174643231">https://www.storyjumper.com/book/read/174643231</a>	

Código QR



Estrategia grupos piloto

Tema: EL gato negro – parte II

Temporalización: 40 minutos

Objetivo didáctico: Seleccionar lecturas de manera adecuada para reflexionar sobre su contenido.



<b>Recursos</b>		
<b>Materiales</b>	<b>Digitales</b>	<b>Humanos</b>
Computador Textos Hojas y esferos	Software Story Jumper	Docente Estudiantes
<b>Actividad</b>		
<b>Inicio</b>	Leer la segunda parte de la lectura del gato negro en el recurso digital	
<b>Desarrollo</b>	En grupos los estudiantes ordenas las ideas según como se desarrolla el relato <ul style="list-style-type: none"><li>• El protagonista agrade al gato</li><li>• El narrador encuentra un gato en la taberna</li><li>• El narrador habla de su gusto por los animales</li><li>• El gato se convierte en el mejor amigo del protagonista</li><li>• Aparece la imagen del gato en la pared</li></ul>	
<b>Final</b>	En grupo elaborar un organizador grafico sobre los protagonistas del relato para cumplir lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"><li>• Reflexiono, Comento</li><li>• Identifico y Redacto</li></ul>	
<b>Enlace de recurso</b>	<a href="https://www.storyjumper.com/book/read/174643321">https://www.storyjumper.com/book/read/174643321</a>	

Código QR





[luis.ayala@upec.edu.ec](mailto:luis.ayala@upec.edu.ec)

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

- Las estrategias didácticas que se identificó en la fase uno de la investigación evidencian una práctica educativa fuera del alcance de la tecnología educativa, la lectura inferencial en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira se desarrolla con estrategias básicas y estandarizadas que en ocasiones generan desmotivación en los estudiantes, específicamente se encuentra la estrategia de repetición esperando que los estudiantes retengan el contenido de las lecturas, dejando de lado también la motivación del estudiantado.
- El contenido digital en Story Jumper para la práctica de lectura inferencial de estudiantes de octavo de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira se desarrolló mediante libros digitales, tomando como base el texto escolar de los estudiantes para que exista coherencia en lo trabajado en el aula y la revisión de los recursos digitales, adicional el software permite crear agregar clases, importar desde Google classroom y archivar contenido.
- Las estrategias didácticas que contemplaron el uso de Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira, poseen estrategias de metacognición que permite a los estudiantes reflexionar sobre el proceso de aprendizaje, motivando y propiciando un aprendizaje espontaneo; generando adicional autonomía para reflexionar sobre los conocimientos adquiridos y tomar decisiones para mejorarlo o reforzarlo según lo requiera.

### Recomendaciones

- Integrar en las planificaciones curriculares estrategias didácticas en la práctica de todos los niveles de lectura inferencial y de ser necesario en todos los niveles educativos que innoven el proceso educativo, para que los estudiantes se motiven a leer y encontrar objetivos específicos a

cumplir en el aprendizaje, tomando en cuenta que las generaciones de estudiantes se encuentran totalmente ligados a la tecnología y su desarrollo las estrategias deben ser desarrolladas con herramientas tecnológicas para mantener la atención del estudiantes, actitud de búsqueda constante para mejorar niveles de aprendizaje y así el rendimiento académico.

- Desarrollar clases en Story Jumper para la práctica de lectura inferencial que permitan a Docentes y estudiantes interactuar en clases virtuales y a la vez posea el contenido aprendido para que se revise las veces necesarias hasta llegar a la comprensión, de este modo se desarrollara habilidades tanto de lectura como el manejo de la tecnología a fin de dar cumplimiento y aportar al perfil de los estudiantes en sus trayectoria educativa y al perfil de salida de los Bachilleres en busca de una correcta inserción al ámbito laboral y universitario.
- Aplicar estrategias didácticas que contemple el uso de Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial en los estudiantes de todos los niveles educativos, puesto que permite mejorar la motivación y generar nuevos saberes en ambientes adecuados.

## REFERENCIAS

- Acevedo, J., & Laguado, M. (2021). *Desarrollo de la comprensión lectora a través de la implementación de un objeto virtual de aprendizaje como estrategia didáctica para la enseñanza de cuentos y leyendas en estudiantes de grado Quinto de la Institución Educativa el Rubí*. Universidad de Cartagena.
- Anilema, J., Moreta, R., & Mayorga, M. (2020). Diagnóstico de la comprensión lectora en estudiantes del cantón Colta, Ecuador. *Universidad Ciencia Y Tecnología*, 24(100), 56–65.
- Bagur-Pons, S., Rosselló-Ramon, M. R., Paz-Lourido, B., & Verger, S. (2021). El enfoque integrador de la metodología mixta en la investigación educativa. *RELIEVE - Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 27(1), 1–21. <https://doi.org/10.30827/relieve.v27i1.21053>
- Barbéra, E., & Guerrero, C. (2021). Evaluación de la educación digital y digitalización de la evaluación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), 33–40.
- Campos, Y. (2020). *Estrategias didácticas apoyadas por la tecnología*. México: Dgenamdf.
- Castillo, L. (2020). La lectura inferencial como estrategia para fortalecer el pensamiento crítico. *Revista neurom*, 6(3), 187–194.
- Castrillón, E., Morillo, S., & Restrepo, L. (2020). Diseño y aplicación de estrategias metacognitivas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de secundaria. *Ciencias Sociales y Educación*, 9(17), 203–231.
- Chonillo, R. (2021). *Estrategias didácticas para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de la IE Antonio Neumane, Ecuador, 2021*. Universidad Cesar Vallejo.
- Chumbe Mejía, A. (2023). La leyenda como recurso didáctico que motiva la lectura inferencial. *Pucara*, 1(34), 113–123. <https://doi.org/10.18537/puc.34.01.10>
- Coconas, & Adoumieh. (2021). La didáctica de la lengua mediada por las TIC Storyjumper como propuesta innovadora en la creación de cuentos. *Revista Perspectivas*, 6(1), 101–116.
- Collazos, M., Hernández, B., Molina, Z., & Ruiz, A. (2020). El pensamiento crítico y las estrategias metodológicas para estudiantes de Educación Básica y

- Superior: una revisión sistemática. *Journal of Business and Entrepreneurial Studie*, 199–223.  
<https://www.journalbusinesses.com/index.php/revista/article/view/141/381>
- Del Campo, A. (2020). *Percepción de docentes sobre la importancia del software Story Jumper en la enseñanza de la producción de textos en el 2do grado de educación primaria*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Equipo del Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo UNESCO. (2023). *2023 GEM Report Summary: Technology in education: A tool on whose terms?* GEM Report UNESCO. <https://doi.org/10.54676/HABJ1624>
- Esparza, C., & Vásquez, P. (2022). *Cuento digital como estrategia didáctica y de motivación en el aprendizaje de los estudiantes de Educación Elemental*. Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Giraldello, P. (2021). Compreensão leitora: Retrospectivas e perspectivas acerca da (re)construção do sentido textual. *Cadernos De Pós-Graduação Em Letras*, 21(3), 96–109.
- Gutiérrez-Braojos, C., Montejo-Gámez, J., Poza-Vilches, F., & Marín-Jiménez, A. (2020). Evaluation of research on the Knowledge Building pedagogy: A mixed methodological approach. *RELIEVE - Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 26(1), 1–22.  
<https://doi.org/10.7203/relieve.26.1.16671>
- Herrera-Núñez, Y., & Dapelo, B. (2022). Estrategias de lectura y rendimiento académico en la transición a la educación superior. *Praxis & Saber*, 13(32).
- Killen, R., & Mitch, O. (2023). *Effective Teaching Strategies* (Cengage AU, Ed.; 8ª ed.).
- Leyton, C., Mella, C., Salum-Alvarado, S., Saracostti, M., Sotomayor, B., De-Toro, X., & Labrín Muñoz, L. (2021). Estrategias de Intervención Socioeducativas para Promover el Compromiso Escolar. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación - e Avaliação Psicológica*, 2(59), 191–205.
- Leyva, J., & Guerra, Y. (2020). Objeto de investigación y campo de acción: componentes del diseño de una investigación científica. *EDUMECENTRO*, 12(3), 241–260. <http://www.revedumecentro.sld.cu>
- López, S. (2020). Operacionalización de variables. *Hacia la promoción de la salud*, 5, 19–28.

- Maila, C., & Bedón, A. (2022). Estrategias didácticas para la animación a la lectura: análisis de aplicación en las prácticas pre-profesionales. *Revista Vínculos ESPE*, 7(2), 107–122.
- Martínez, R., & Bonachea, O. (2006). ¿Estrategias de enseñanza o Estrategias de aprendizaje? *Revista Valera*, 6(13), 1–8.
- Medina, I., & González, C. (2021). La construcción de inferencias en la comprensión lectora: una investigación correlacional. *Educativo Siglo XXI*, 39(1), 167–188.
- Ministerio de Educación. (2021). *Currículo Priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales*.
- Montes, A., Morales, G., & Alarcón, A. (2023). Lectura Inferencial y mediaciones tecnológicas en la básica primaria en Colombia. *Revista Oradores*, 1(18), 12–26.
- Moreira, C., Abuzaid, J., Elisondo, R., & Melgar, M. (2020). Innovaciones educativas: perspectivas de Docentes y Estudiantes de la Universidad Nacional de Río Cuarto (Argentina) Y la Universidad del Atlántico (Colombia). *Panorama*, 14(1(26)), 33–50.
- Mucha Hospinal, L. F., Chamorro Mejía, R., Oseda Lazo, M. E., & Alania-Contreras, R. D. (2021). Evaluación de procedimientos que se toman para la población y muestra en trabajos de investigación. *Desafíos*, 12(1). <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.253>
- Núñez-Lira, L. A., Gallardo Lucas, D. M., Aliaga-Pacore, A. A., & Diaz-Dumont, J. R. (2020). Estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. *Eleuthera*, 22(2), 31–50. <https://doi.org/10.17151/eleu.2020.22.2.3>
- Ordoñez, I., Garrido, M., Yllobre. Brian, & Gómez, M. (2023). Objeto virtual de aprendizaje para las prácticas virtuales de “Redes de tuberías” en Ingeniería hidráulica de la CUJAE. *Ingeniería Hidráulica Y Ambiental*, 44(1), 47–61.
- Parody, L., Leiva, J., Santos, M., & Matas, A. (2023). Formación Inicial Docente en la Adquisición de Estrategias Didácticas Inclusivas con TIC. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 16(2), 73–89.
- Pinchao, L. (2022). Estrategia pedagógico-didáctica para promover la lectura crítica. *Educación*, 29(56), 146–169.

- Quispe, E. (2021). *Herramienta digital story jumper para el desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes del nivel secundario de la provincia de Tayacaja, Huancavelica*. Universidad Nacional del Centro de Perú.
- Ramos-Galarza, C. A. (2020). Alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1–6. <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Regnier, L., & Monterrosa, M. (2021). *Integración de un objeto virtual de aprendizaje como recurso digital para el fortalecimiento de la comprensión lectora de inglés en estudiantes de Licenciatura en Lenguas Extranjeras del CCAV-Cúcuta*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD .
- Rengifo, J. (2022). *Fortalecimiento de la comprensión lectora en niños de la primaria del Instituto Técnico Empresarial del Norte de Casanare sede El Boral empleando la herramienta digital Storyjumper*. Universidad de Cartagena.
- Resa, M. (2020). Tecnología y Enseñanza Situada. *Revista Internacional Tecnológica - Educativa Docentes 2.0*, 8(1), 33–40.
- Reyes-Ruíz, L., & Carmona, F. (2020). *La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio*. Universidad Simón Bolívar .
- Ribadeneira, F. (2020). Estrategias didácticas en el proceso educativo de la zona rural. *Revista Conrado*, 16(72), 242–247.
- Rojas, O., Vivas, A., Mota, K., & Quiñonez, J. (2020). El liderazgo transformacional desde la perspectiva de la pedagogía humanista. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 28, 237–262.
- Sami, I., Domínguez, A., & Rivas Díaz, L. H. (2022). Learning Strategies and Achievement of Generic Competencies in Nursing Students. *Revista Cubana de Enfermería*, 38(4), 53–90. <https://orcid.org/0000-0001-7645-5907>
- Sangrà, A., Deborah, A., & Gallifa, J. (2022). Liderazgo Y Tensiones En La Universidad: El Reto De Integrar La Educación Digital. *American Journal of Distance Education*, 36(1), 70–83.
- Secretaría Nacional de Planificación. (2021). *Plan de creación de oportunidades 2021-2025*.
- Soria-Barreto, K. L., & Cleveland-Slimming, M. R. (2020). Perception of first year commercial engineering students on critical thinking and teamwork

- competencias. *Formacion Universitaria*, 13(1), 103–114.  
<https://doi.org/10.4067/S0718-50062020000100103>
- Torres, N., & Vergara, L. (2021). *Video Juegos Como Estrategia Didáctica Para Fortalecimiento de Lecto Escritura en Estudiantes de Grado Tercero*. Universidad de Santander .
- Torres, Y., & Niño, J. (2020). Estrategia didáctica mediada por memes para el fortalecimiento de la lectura crítica. *Revista Boletín Redipe*, 9(10), 62–74.
- Universidad Católica del Perú. (2022). *La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación*.  
<https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/182854>
- Vaillant, D., Zidán, E., & Biagas, G. (2020). Uso de plataformas y herramientas digitales para la enseñanza de la Matemática. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, 28(108), 718–740.
- Villamizar, A. (2022). *Diseño de una estrategia didáctica mediada por las TIC para fomentar la lectura literal en los estudiantes de grado primero del Instituto Técnico De Sabana De Torres – Sede Villa Rosa*.
- Zavala, F., & Zavala, L. (2021). *Estrategias didácticas y desarrollo de las competencias genéricas de los estudiantes de un centro de formación profesional técnica, San Juan de Lurigancho 2018*. Universidad Peruana Cayetano Heredia.

## ANEXOS

### Anexo A. Certificado del abstract por parte de idiomas



#### UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE CENTER

#### Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o Investigación.

**Autoras:** Luis Alberto Ayala Guerrón

**Fecha de recepción del abstract:** 21 de octubre de 2024

**Fecha de entrega del informe:** 21 de octubre de 2024

El presente informe validará la traducción del idioma español al inglés si alcanza un porcentaje de: 9 – 10 Excelente.

Si la traducción no está dentro de los parámetros de 9 – 10, el autor deberá realizar las observaciones presentadas en el ABSTRACT, para su posterior presentación y aprobación.

#### Observaciones:

Después de realizar la revisión del presente abstract, éste presenta una apropiada traducción sobre el tema planteado en el idioma Inglés. Según la rúbrica de evaluación de la traducción en Inglés, ésta alcanza un valor de 9,5; por lo cual se valida dicho trabajo.

Atentamente



M<sup>sc</sup>. María Viveros  
Docente responsable del  
CIDEN

## **Anexo B.** Encuesta dirigida a Docentes de Lengua y Literatura



**Universidad Politécnica Estatal del Carchi**  
**Posgrado**  
**Maestría de Educación Tecnología e Innovación**

### **Encuesta dirigida a Docentes de Lengua y Literatura**

**Objetivo:** Determinar estrategias didácticas en la práctica de lectura inferencial de estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira.

**Indicaciones:** Estimados Docentes por favor seleccionar la respuesta de la pregunta considerando que, muy frecuentemente equivale a 5 como valoración máxima y nunca equivale a 1 como la menor valoración

#### **Sección 1: Datos socio demográficos**

**1. Seleccione su rango de edad**

25-30	45-50
30-40	50-55
40-45	55-60

**2. Seleccione el género con el que se identifica**

Masculino  
Femenino  
Otros

**3. Seleccione la etnia con la que se identifica**

Mestiza  
Afro ecuatoriana  
Indígena  
Awa

Otra

**4. Seleccionar el grado académico más alto que se ha obtenido**

- Bachiller
- Tecnología
- Licenciatura
- Maestría
- Doctorado

**Sección 2: Estrategias Didácticas**

**5. ¿Considera usted que la aplicación de estrategias didácticas hace el aprendizaje de la lectura inferencial más eficaz en cuanto a la escucha activa?**

1	2	3	4	5
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca

**6. ¿Las estrategias didácticas que usted emplea favorecen a que los estudiantes adquieran autonomía en la práctica de lectura inferencial?**

1	2	3	4	5
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca

**7. ¿Las estrategias didácticas que usted aplica en el aula mejora la comunicación entre docente y estudiantes para el desarrollo de la lectura inferencial?**

1	2	3	4	5
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca

**8. ¿Usted con qué frecuencia crea espacios educativos diseñados para motivar la curiosidad de los estudiantes, reflexión y el diálogo en el proceso de desarrollo de la lectura inferencial?**

1	2	3	4	5
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca

**9. ¿Con que frecuencia usted solicita la participación de los estudiantes durante el desarrollo del aula de clase?**

1	2	3	4	5
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca

**10. ¿Para motivar la lectura inferencial con qué frecuencia los estudiantes trabajan con otro compañero?**

1	2	3	4	5
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca

**11. ¿Usted con qué frecuencia motiva la lectura inferencial mediante la participación social?**

1	2	3	4	5
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca

**12. ¿Para la resolución de problemas reales sobre lectura en el aula, usted que estrategia utiliza?**

1	2	3	4	5
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca

**13. ¿Usted con qué frecuencia hace uso de herramientas tecnológicas para desarrollar estrategias didácticas que desarrollen la lectura inferencial?**

1	2	3	4	5
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca

**14. ¿Usted con qué frecuencia hace uso de makerspace para transformar el aula de clase que motive la práctica de la lectura inferencial?**

1	2	3	4	5
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca

**15. Seleccione de las siguientes las estrategias didácticas que más utiliza**

- Simulación
- Aula invertida
- Gamificación
- Aprendizaje activo
- Aprendizaje situado
- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje basado en problemas
- Makerspaces
- Ambientes de aprendizaje
- Flipped Classroom

**16. ¿Usted con qué frecuencia planifica actividades para que el estudiante desarrolle habilidades de lectura mediante la práctica?**

1	2	3	4	5
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca

**17. ¿Con que frecuencia considera usted que la tecnología de la información y comunicación mejora los resultados de aprendizaje en loes estudiantes?**

1	2	3	4	5
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca

**18. ¿Con que frecuencia utiliza juegos para el desarrollo de habilidades de lectura para simular aspectos de la realidad?**

1	2	3	4	5
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca

**19. ¿Con que frecuencia los estudiantes interpretan el aprendizaje mediante actividades contextualizadas?**

1	2	3	4	5
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca

**20. ¿Con qué frecuencia las estrategias didácticas que se aplica en cada sector hacen que los estudiantes participen en las problemáticas sociales de su sector o comunidad?**

1	2	3	4	5
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca

**21. ¿Con qué frecuencia las estrategias didácticas que usted utiliza permiten que los estudiantes analicen problemas de su sector o comunidad?**

1	2	3	4	5
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca

### Sección 3: Habilidades de lectura inferencial

Seleccione la frecuencia con que los estudiantes demuestran las siguientes habilidades

Habilidades de lectura		Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca
		5	4	3	2	1
1	El estudiante Identifica detalles					
2	El estudiante precisa espacio, tiempo y personajes					
3	El estudiante secuencia suceso y hechos					
4	El estudiante capta palabras y oraciones					
5	El estudiante recuerda pasajes o detalles del texto					
6	El estudiante encuentra el sentido a las palabras con más de un significado					
7	El estudiante identifica sinónimos, antónimos y homófonos					
8	El estudiante reconoce prefijos					
9	El estudiante predice resultados de la lectura					
10	El estudiante deduce enseñanzas y mensajes					
11	El estudiante propone títulos para un texto					
12	El estudiante crea textos con hechos y lugares					
13	El estudiante infiere el significado de las palabras					
14	El estudiante deduce el tema de un texto					
15	El estudiante elabora resúmenes					
16	El estudiante crea con facilidad finales diferentes					
17	El estudiante interpreta el lenguaje figurativo					

<b>18</b>	El estudiante elabora de manera rápida organizadores gráficos					
<b>19</b>	El estudiante juzga el contenido de un texto					
<b>20</b>	El estudiante distingue un hecho de una opinión					
<b>21</b>	El estudiante capta sentidos implícitos					
<b>22</b>	El estudiante analiza la actuación de los personajes					
<b>23</b>	El estudiante reflexiona sobre la intención del autor					
<b>24</b>	El estudiante emite juicio de comportamiento					
<b>25</b>	El estudiante juzga la estructura de un texto					

## Anexo C. Encuesta dirigida a estudiantes



**Universidad Politécnica Estatal del Carchi**  
**Posgrado**  
**Maestría de Educación Tecnología e Innovación**

### Encuesta dirigida a Estudiantes

**Objetivo:** Determinar estrategias didácticas en la práctica de lectura inferencial de estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, Distrito Espejo Mira.

**Indicaciones:** Estimados estudiantes por favor seleccionar la respuesta de la pregunta considerando que, muy frecuentemente equivale a 5 como valoración máxima y nunca equivale a 1 como la menor valoración

### Sección 1: Datos socio demográficos

#### 1. Seleccione su rango de edad

11-12	13-14	15-16
12-13	14-15	16-17

#### 2. Seleccione el género con el que se identifica

Masculino	Femenino	Otros
-----------	----------	-------

#### 3. Seleccione la etnia con la que se identifica

Mestiza  
Afro ecuatoriana  
Indígena

Awa

Otra

**4. Seleccionar el grado en el que encuentra**

8vo Educación General Básica

9no Educación General Básica

10mo Educación General Básica

**5. ¿Por qué medios tiene internet?**

Wifi

Datos

Cyber

Internet prestado

**6. ¿Cuántos libros posee y los ha leído?**

0-1

1-2

2-3

3-4

4-5

Más

No sabe

## Sección 2: Estrategias Didácticas

Seleccione la frecuencia con que se realiza las siguientes actividades en el aula de clase de la asignatura de lengua y literatura.

Desarrollo de cuestionario		Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca
		5	4	3	2	1
1	¿Con que frecuencia se trabaja la escucha activa en el aula de Lengua y Literatura?					
2	¿En el aula se realizan actividades para que los estudiantes adquieran autonomía en la práctica de lectura inferencial?					
3	¿Existe en el aula de Lengua y Literatura comunicación entre docente y estudiantes para el desarrollo de la lectura inferencial?					
4	¿Existe en el aula de Lengua y Literatura espacios educativos diseñados para motivar la curiosidad de los estudiantes, reflexión y el diálogo en el proceso de desarrollo de la lectura inferencial?					
5	¿Existe en el aula de Lengua y Literatura participación de los estudiantes durante el desarrollo del aula de clase?					
6	¿Existe en el aula de Lengua y Literatura actividades donde los estudiantes trabajan con otro compañero?					
7	¿Existe en el aula de Lengua y Literatura motivación a la lectura inferencial mediante la participación social?					
8	¿Existe en el aula de Lengua y Literatura actividades para la resolución de problemas reales?					

<b>9</b>	¿Existe en el aula de Lengua y Literatura el uso de herramientas tecnológicas para desarrollar estrategias didácticas que desarrollen la lectura inferencial?					
<b>10</b>	¿Existe en el aula de Lengua y Literatura el uso de makerspace para transformar el aula de clase que motive la práctica de la lectura inferencial?					
<b>11</b>	<p>Seleccione de las siguientes las estrategias didácticas que más utiliza en la clase de Lengua y Literatura.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulación</li> <li>• Aula invertida</li> <li>• Gamificación</li> <li>• Aprendizaje activo</li> <li>• Aprendizaje situado</li> <li>• Aprendizaje colaborativo</li> <li>• Aprendizaje basado en problemas</li> <li>• Makerspaces</li> <li>• Ambientes de aprendizaje</li> <li>• Flipped Classroom</li> </ul>					
<b>12</b>	¿Existe en el aula de Lengua y Literatura actividades para que el estudiante desarrolle habilidades de lectura mediante la práctica?					
<b>13</b>	¿Con que frecuencia considera usted que la tecnología de la información y comunicación mejora los resultados de aprendizaje en los estudiantes?					
<b>14</b>	¿Con que frecuencia utiliza juegos para el desarrollo de habilidades de lectura para simular aspectos de la realidad, en la clase de Lengua y Literatura?					
<b>15</b>	¿Con que frecuencia los estudiantes interpretan el aprendizaje mediante actividades contextualizadas?					
<b>16</b>	¿Con qué frecuencia las estrategias didácticas que aplica el docente hacen que los estudiantes participen en las problemáticas sociales de su sector o comunidad?					
<b>17</b>	¿Con qué frecuencia las estrategias didácticas que utiliza el docente permiten que los estudiantes analicen problemas de su sector o comunidad?					

### Sección 3: Habilidades de lectura inferencial

Seleccione la frecuencia con que usted realiza las siguientes actividades durante la lectura.

Habilidades de lectura		Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca
		5	4	3	2	1
1	Identifica detalles					
2	Precisa espacio, tiempo y personajes					
3	Secuencia suceso y hechos					
4	Capta palabras y oraciones					
5	Recuerda pasajes o detalles del texto					
6	Encuentra el sentido a las palabras con más de un significado					
7	Identifica sinónimos, antónimos y homófonos					
8	Reconoce prefijos					
9	Predice resultados de la lectura					
10	Deduce enseñanzas y mensajes					
11	Propone títulos para un texto					
12	Crea textos con hechos y lugares					
13	Infiere el significado de las palabras					
14	Deduce el tema de un texto					
15	Elabora resúmenes					
16	Crea con facilidad finales diferentes					
17	Interpreta el lenguaje figurativo					
18	Elabora de manera rápida organizadores gráficos					

19	Juzga el contenido de un texto					
20	Distingue un hecho de una opinión					
21	Capta sentidos implícitos					
22	Analiza la actuación de los personajes					
23	Reflexiona sobre la intención del autor					
24	Emite juicio de comportamiento					
25	Juzga la estructura de un texto					

## Anexo D. Evaluación dirigida a estudiantes



**Universidad Politécnica Estatal del Carchi**

**Posgrado**

**Maestría de Educación Tecnología e Innovación**

### Evaluación dirigida a Estudiantes

**Objetivo:** Identificar niveles de lectura en estudiantes de 8vo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Isidro, para determinar si existe fortalecimiento de las habilidades de lectura después de aplicar la propuesta mediada por Story Jumper.

Habilidades de lectura		Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca
		5	4	3	2	1
1	El estudiante Identifica detalles					
2	El estudiante precisa espacio, tiempo y personajes					
3	El estudiante secuencia suceso y hechos					
4	El estudiante capta palabras y oraciones					
5	El estudiante recuerda pasajes o detalles del texto					
6	El estudiante encuentra el sentido a las palabras con más de un significado					
7	El estudiante identifica sinónimos, antónimos y homófonos					
8	El estudiante reconoce prefijos					
9	El estudiante predice resultados de la lectura					
10	El estudiante deduce enseñanzas y mensajes					

11	El estudiante propone títulos para un texto					
12	El estudiante crea textos con hechos y lugares					
13	El estudiante infiere el significado de las palabras					
14	El estudiante deduce el tema de un texto					
15	El estudiante elabora resúmenes					
16	El estudiante crea con facilidad finales diferentes					
17	El estudiante interpreta el lenguaje figurativo					
18	El estudiante elabora de manera rápida organizadores gráficos					
19	El estudiante juzga el contenido de un texto					
20	El estudiante distingue un hecho de una opinión					
21	El estudiante capta sentidos implícitos					
22	El estudiante analiza la actuación de los personajes					
23	El estudiante reflexiona sobre la intención del autor					
24	El estudiante emite juicio de comportamiento					
25	El estudiante juzga la estructura de un texto					





**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN  
JUICIO DE EXPERTOS**



Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación que responde al tema: **Estrategias didácticas en Story Jumper para mejorar habilidades de lectura inferencial**, le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación. Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala.

1	2	3	4	5
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					X		
Validez de criterio metodológico					X		
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					X	Definir preguntas sobre el uso de las Tics	
Las preguntas responden a los objetivos de investigación				X			
<b>Total parcial</b>							
<b>TOTAL</b>					19		

**PUNTUACIÓN**

- De 4 a 11: No Válida Reformular
- De 12 a 14: No Válida Modificar
- De 15 a 17: Válida mejorar
- De 18 a 20: Válida Aplicar

<b>Nombres y apellidos</b>	Erika Alexandra Herrera Cruz
<b>Grado Académico</b>	Cuarto nivel

.....  
**Firma**  
 C. I. 1718830217

**Anexo F. Autorización para realizar la encuesta.**

San Gabriel 19 de febrero del 2024

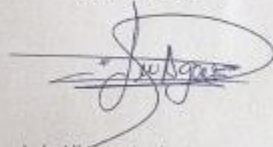
Magíster  
Elba Cumandá flores Calcedo  
Presente.

Cordial saludo.

Por medio del presente, en calidad de docente de 8vos años de Educación General Básica y en cumplimiento de las normas establecidas por la LOEI, tengo a bien informar a su autoridad que me encuentro en proceso de culminación de la maestría en Educación, Tecnología e innovación en la Universidad Politécnica Estatal del Carchi "UPEC"

Con este antecedente, me permito solicitar a usted, se autorice la aplicación y recolección de información en la unidad educativa San Isidro, para el desarrollo de estrategias didácticas en Story Jumper para mejorar habilidades de lectura diferencial en estudiantes de 8vos años como parte de del trabajo final de grado previo a la obtención del título de magister en educación.

Atentamente:



Luis Alberto Ayala Guerrón  
CC: 0401231410  
Telf: 0988160769

*Au. Cumandá*  
19-02-2024  
*[Signature]*



UNIDAD EDUCATIVA  
"SAN ISIDRO"  
SAN ISIDRO - ESPE  
RECTORADO