



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LINEA

TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Desarrollar recursos didácticos tecnológicos en CANVA para mejorar la lectura comprensiva en los niños de tercer año de educación básica de la ciudad de Nueva

Loja

Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Magíster en Tecnología e
Innovación Educativa

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e
idiomas

AUTOR:

Nancy Grace Cabanilla Valencia

DIRECTOR:

Reascos Paredes Irving Marlon

IBARRA - ECUADOR

2025

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a todos los niños y niñas que, con su curiosidad y deseo de aprender, nos inspiran a buscar nuevas formas de enseñar y a mejorar la educación. Que este esfuerzo contribuya a abrirles puertas hacia un futuro lleno de oportunidades y conocimientos.

También dedico este trabajo a mi amado esposo, Cesar Augusto Soto Yahuana, por su amor incondicional, apoyo constante y por ser mi compañero en cada paso de este camino. Su confianza en mí ha sido una fuente de motivación y fortaleza.

A mis queridos hijos, Kaleth Abdiel y Cesar Leandro Soto Cabanilla, quienes son la luz de mi vida. Su curiosidad y alegría me inspiran a seguir aprendiendo y creciendo cada día. Espero que este trabajo les sirva de ejemplo de que con esfuerzo y dedicación se pueden alcanzar los sueños.

A mis padres, Jorge Kleber Cabanilla Minuche y Enma Nancy Valencia Murillo, por su amor, sacrificio y enseñanzas. Gracias por inculcarme el valor de la educación y por siempre estar a mi lado, apoyándome en cada etapa de mi vida. Su fe en mí ha sido fundamental para lograr este objetivo.

Grace Cabanilla.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han sido parte fundamental en la realización de esta tesis. En primer lugar, agradezco a mis directores de tesis, PhD. Irving Marlos Reascos Paredes y Msc. Mauricio Rea Peñafiel, por su invaluable orientación, apoyo y motivación a lo largo de este proceso. Su experiencia y conocimientos han sido una guía constante que me ha permitido desarrollar este trabajo con rigor académico.

Agradezco también a los docentes y expertos que participaron en la validación de los recursos didácticos, quienes brindaron su tiempo y conocimientos para enriquecer este proyecto. Su retroalimentación ha sido crucial para asegurar la calidad y pertinencia de los materiales diseñados.

A mis compañeros de estudio, gracias por su apoyo y camaradería, así como por los momentos compartidos que hicieron de esta experiencia algo memorable.

Finalmente, quiero dedicar un agradecimiento especial a mi familia, por su amor incondicional, paciencia y aliento constante. Su apoyo ha sido mi mayor fortaleza en este camino.

Grace Cabanilla.

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

TÉCNICA DEL NORTE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE POSGRADO



AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

I. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO	
CÉDULA DE IDENTIDAD	2100242508
APELLIDOS Y NOMBRES	Cabanilla Valencia Nancy Grace
DIRECCIÓN	Sucumbios, Nueva Loja, Barrio El Mirador, calles progreso y cofanes
EMAIL	ngcabanilla@utn.edu.ec
TELÉFONO FIJO	TELÉFONO MÓVIL: 0981026353

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Desarrollar recursos didácticos tecnológicos en CANVA para mejorar la lectura comprensiva en los niños de tercer año de educación básica de la ciudad de Nueva Loja
AUTOR (ES):	Cabanilla Valencia Nancy Grace
FECHA: DD/MM/AAAA	09-03-2025
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA DE POSGRADO	MTIE III COHORTE
TÍTULO POR EL QUE OPTA	MAGISTER EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA
TUTOR	Pdh. Irving Marlon Reascos Paredes

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 09 días del mes de abril del año 2025

EL AUTOR:



NANCY GRACE
CABANILLA VALENCIA

Firma

Nombre: Nancy Grace Cabanilla Valencia



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE POSGRADO

Ibarra, 9 de marzo de 2025.

Dra. Lucía Yépez
Decana
Facultad de Postgrado

ASUNTO: Conformidad con documento final

Señora Decana:

Nos permitimos informar a usted que revisado el Trabajo final de Grado *Desarrollar recursos didácticos tecnológicos en CANVA para mejorar la lectura comprensiva en los niños de tercer año de educación básica de la ciudad de Nueva Loja* de la maestrante, Nancy Grace Cabanilla Valencia, de la Maestría de Tecnología e Innovación Educativa, certificamos que han sido acogidas y satisfechas todas las observaciones realizadas.

Atentamente,

	Apellidos y Nombres	Firma
Tutor/a	PhD. Irving Reascos Paredes	IRVING MARLON REASCOS PAREDES Firmado digitalmente por IRVING MARLON REASCOS PAREDES Fecha: 2025.03.09 21:17:16 -05'00'
Asesor/a	MSc. Mauricio Rea Peñafiel	 Firmado digitalmente por MAURICIO MAURICIO REA PEÑAFIEL

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPITULO I	13
1 EL PROBLEMA	13
1.1 Problema de investigación dentro de la formación	13
1.2 Formulación del problema	14
1.3 Objetivos de la investigación	14
1.3.1 Objetivo general	14
1.3.2 Objetivos específicos.....	14
1.4 Interrogantes.....	15
1.5 Justificación.....	15
1.6 Alcance.....	17
1.6.1 Identificación de personaje y escenarios.....	17
1.6.2 Secuencia de eventos.....	17
1.6.3 Comprensión de la trama.....	17
1.6.4 Inferencia.....	17
1.6.5 Contexto y vocabulario	17
2. MARCO REFERENCIAL	18
2.1. Marco teórico.....	18

2.1.1.	Teoría del procesamiento de la información textual (TPI)	18
2.2.	Etapas para elaborar el estado del arte.....	20
2.3.	Aplicación de las etapas para construir un estado del arte.	21
2.3.1.	Unidad de análisis y preguntas de investigación.	21
2.3.2.	Cadena de Búsqueda, Criterios de Inclusión / Exclusión y Artículos Científicos	22
2.4.	El estado del arte para desarrollar recursos didácticos tecnológicos.....	28
2.4.2.	Lectura comprensiva	30
2.4.3.	Estrategias para mejorar la comprensión lectora.....	31
2.4.4.	El uso de tecnología en la enseñanza de la lectura.....	32
2.4.5.	Canva como herramienta didáctica tecnológica	33
2.5.	Marco legal	
	Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011):	34
	CAPÍTULO III	36
3.	MARCO METODOLÓGICO	36
3.1.	Descripción del área de estudio / Descripción del grupo de estudio.....	36
3.2.	Enfoque y tipo de investigación	36
3.3.	Procedimiento de investigación	39
3.3.2.	Etapas de construcción de actividades y recursos didácticos:	39
3.3.3.	Etapas de validación de los recursos didácticos construidos con Canva: .	40

3.3.4.	Consideraciones bioéticas	40
CAPÍTULO IV		41
4.	RESULTADOS	41
4.1.	Diagnóstico de la lectura comprensiva.....	41
4.1.1.	Dimensión: Identificación de personajes y escenarios.....	44
4.1.2.	Dimensión: Secuencia de eventos	45
4.1.3.	Dimensión: Comprensión de la trama.....	45
4.1.4.	Dimensión: Inferencia.....	46
4.1.5.	Dimensión: Contexto y vocabulario.....	47
4.2	Construcción Del Material Educativo	47
4.2.1.	La leyenda "El Hijo de la Boa (Yala, Museo Abya Yala, 2017)"	48
4.2.2	Leyenda: el Héroe Cofán.....	60
4.2.3	La leyenda de pirarucú.....	72
4.3	Implementación y evaluación del material educativo	82
4.3.1	Evaluación Del Material Educativo	83
4.3.2	Valoración de la propuesta.....	88
CAPÍTULO V.....		94
5	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	94
5.1	Conclusiones	94
5.2	Recomendaciones.....	95

Referencias	96
ANEXOS	101

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Unidad de análisis y preguntas de investigación.....	22
Tabla 2 Base de datos y artículos científicos recolectados.....	24
Tabla 3 Matriz de temas relevantes para desarrollar recursos didácticos tecnológicos	27
Tabla 4 Diagnóstico tercero de básica	42
Tabla 5 <i>Identificación de personajes y escenarios</i>	54
Tabla 6 Secuencia de eventos.....	56
Tabla 7 Comprensión de la trama.....	57
Tabla 8 <i>Inferencia</i>	58
Tabla 9 Contexto y vocabulario.....	59
Tabla 10 Identificación de personajes y escenarios.....	62
Tabla 11 Secuencia de eventos.....	66
Tabla 12 Comprensión de la trama.....	67
Tabla 13 Inferencia.....	68
Tabla 14 Contexto y vocabulario.....	70
Tabla 15 Identificación de personajes y escenarios.....	75
Tabla 16 Secuencia de eventos.....	76

Tabla 17 Comprensión de la trama.....	78
Tabla 18 Inferencia.....	80
Tabla 19 Contexto y vocabulario.....	81
Tabla 20 Rúbrica de evaluación del material educativo.....	83

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Diagnóstico tercero de básica	43
Figura 2. Diagnóstico por dimensión	44
Figura 3. Personajes.....	50
Figura 4. Escenarios	50
Figura 5. Trama	51
Figura 6. Mapa conceptual	51
Figura 7. Pregunta cuestionario.....	52
Figura 8. Pregunta cuestionario.....	52
Figura 9. Glosario.....	53
Figura 10. Portada leyenda	54
Figura 11. Portada	61
Figura 12. Portada Pirarucú.....	74

RESUMEN

La investigación tiene como objetivo desarrollar recursos didácticos tecnológicos utilizando la plataforma CANVA para mejorar la comprensión lectora en niños de tercer año de educación básica en Nueva Loja, Ecuador. A lo largo del estudio, se identificó que la comprensión lectora es fundamental para el desarrollo académico, pero los estudiantes enfrentan serias dificultades en esta área, lo que afecta su rendimiento escolar. El problema radica en la falta de métodos efectivos y recursos didácticos atractivos en el aula, lo que limita la motivación y el interés de los niños por la lectura. Los objetivos de la investigación incluyen diagnosticar el nivel de comprensión lectora, construir recursos didácticos adecuados y validar su efectividad. Se empleó un enfoque metodológico mixto, comenzando con un diagnóstico cuantitativo a través de pruebas estandarizadas que revelaron que solo el 5,66% de los estudiantes alcanzaba un nivel superior en comprensión lectora. Para la construcción de recursos, se utilizó la metodología ADDIE, que abarca análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Se diseñaron actividades interactivas como infografías, mapas conceptuales y cuestionarios, todos validados por expertos en educación. Los resultados mostraron que la implementación de estos recursos no solo mejoró la comprensión lectora, sino que también incrementó la motivación de los estudiantes hacia la lectura. Las conclusiones destacan la efectividad de integrar tecnología en el aula y la necesidad de capacitar a los docentes en el uso de herramientas digitales. Se recomienda continuar desarrollando recursos didácticos y fomentar la lectura a través de actividades complementarias, asegurando así un aprendizaje significativo y duradero en los estudiantes.

Palabras claves: Comprensión lectora, Recursos didácticos, Tecnología educativa, CANVA, Educación básica.

ABSTRAC

The research aims to develop technological teaching resources using the CANVA platform to improve reading comprehension in third-year children of basic education in Nueva Loja, Ecuador. Throughout the study, it was identified that reading comprehension is essential for academic development, but students face serious difficulties in this area, which affects their academic performance. The problem lies in the lack of effective methods and attractive teaching resources in the classroom, which limits children's motivation and interest in reading. The objectives of the research include diagnosing the level of reading comprehension, building appropriate teaching resources, and validating their effectiveness. A mixed methodological approach was used, starting with a quantitative diagnosis through standardized tests that revealed that only 5.66% of students reached a higher level in reading comprehension. For the construction of resources, the ADDIE methodology was used, which encompasses analysis, design, development, implementation, and evaluation. Interactive activities such as infographics, conceptual maps, and questionnaires were designed, all validated by education experts. The results showed that the implementation of these resources not only improved reading comprehension, but also increased students' motivation towards reading. The conclusions highlight the effectiveness of integrating technology in the classroom and the need to train teachers in the use of digital tools. It is recommended to continue developing teaching resources and encourage reading through complementary activities, thus ensuring meaningful and lasting learning in students.

Keywords: Reading comprehension, Teaching resources, Educational technology, CANVA, Basic education.

CAPITULO I

1 EL PROBLEMA

1.1 Problema de investigación dentro de la formación

El desarrollo de la comprensión lectora desde el inicio de la educación formal es considerado de gran importancia, debido a que permite a los estudiantes adquirir habilidades esenciales para su desenvolvimiento en el entorno social (Gómez, 2011). Sin embargo, se ha observado que el progreso en el desarrollo de esta habilidad no se lleva a cabo de manera adecuada durante el proceso de aprendizaje, lo que tiene repercusiones negativas en el rendimiento académico futuro de los estudiantes. Por lo tanto, es crucial identificar las causas profundas de este problema con el objetivo de prevenirlo.

Los docentes de tercer grado de educación básica elemental en la ciudad de Nueva Loja, enfrentan un problema significativo que les preocupa: la baja comprensión lectora. Esta problemática se caracteriza por la dificultad de los niños para entender y retener información de los textos, lo cual se refleja en un bajo rendimiento académico en materias relacionadas con la lectura. Esto limita su desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y análisis de textos.

Existen diversos factores que contribuyen a esta baja comprensión lectora. En primer lugar, destaca la falta de métodos efectivos para mejorar la comprensión lectora en el aula (Rodríguez, 2018). Los maestros carecen de una capacitación adecuada en técnicas de enseñanza de la comprensión lectora, lo que impacta negativamente en su confianza y competencia para enseñar esta habilidad fundamental.

En segundo lugar, se evidencia la escasez de materiales didácticos atractivos y motivadores en el proceso de enseñanza de la lectura. La disponibilidad limitada de recursos educativos actualizados y de calidad dificulta la creación de un entorno de aprendizaje estimulante, lo que resulta en una falta de interés y participación de los estudiantes en las actividades de lectura (Mineduc Ecuador, 2023).

Además, se observa la ausencia de actividades interactivas y prácticas durante el proceso de lectura. El enfoque predominante es una lectura pasiva y la memorización, en

lugar de la comprensión activa, no promueve el desarrollo de habilidades de análisis, inferencia y reflexión crítica en los estudiantes (Villares-Valdez, 2024).

1.2 Formulación del problema

La insuficiente comprensión lectora entre los estudiantes de tercer año de educación básica resalta la necesidad de implementar estrategias tecnológicas que aborden de manera efectiva este problema. Por lo tanto, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿El uso de recursos tecnológicos educativos con Canva ayuda a los estudiantes de tercer año de educación básica a mejorar su comprensión lectora y superar las dificultades de la instrucción de lectura convencional?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Desarrollar recursos didácticos utilizando Canva para mejorar la lectura comprensiva en niños de tercer año de educación básica de la ciudad de Nueva Loja.

1.3.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar el nivel de habilidades de lectura comprensiva de los niños de tercer año de educación básica a través de pruebas y evaluaciones estandarizadas.
- Construir recursos didácticos utilizando Canva, que estén dirigidos a mejorar las habilidades de lectura comprensiva identificadas en el diagnóstico, asegurando que sean adecuados para la edad y el nivel de comprensión de los niños.
- Validar los recursos didácticos construidos con Canva para la comprensión lectora a través de expertos en el área.

1.4 Interrogantes

A través de la investigación, se busca obtener respuestas a las preguntas planteadas, como: ¿De qué manera los recursos didácticos pueden contribuir a promover estrategias efectivas de comprensión lectora? ¿Cómo se puede utilizar Canva para crear materiales didácticos atractivos y motivadores? ¿Cuál es el impacto de la implementación de Canva en las actividades interactivas y prácticas durante el proceso de lectura?

1.5 Justificación

La presente investigación tiene una relevancia significativa en el ámbito educativo, institucional, social y productivo debido a la importancia y necesidad de abordar la problemática de la baja comprensión lectora en los niños de tercer año de educación básica. Este nivel escolar desempeña un papel fundamental, sirviendo como cimiento para que los estudiantes forjen habilidades y destrezas cruciales en comprensión lectora (Quispe, 2022).

La problemática central no solo incide en el rendimiento académico de los niños, sino que también compromete su desarrollo integral y las oportunidades que se les presentan en el futuro (Pérez Roche, 2016). Esto es especialmente crucial en el tercer año de educación básica, ya que es en este período donde se establece la base fundamental para la adquisición de habilidades de comprensión lectora. Estas habilidades no solo son esenciales para su progreso académico, sino que también tienen repercusiones significativas en su vida diaria y en las perspectivas que se vislumbran a largo plazo.

En el ámbito educativo, esta investigación contribuye al conocimiento y a la práctica pedagógica al explorar el uso de Canva como herramienta didáctica tecnológica para mejorar la lectura comprensiva. El estudio brinda una oportunidad para investigar y desarrollar estrategias efectivas de enseñanza-aprendizaje que promuevan la comprensión lectora de manera innovadora y motivadora. Además, se busca explorar el potencial de la tecnología educativa en el contexto específico de la educación básica elemental y su impacto en el desarrollo de habilidades de lectura comprensiva.

Desde una perspectiva institucional, esta investigación puede contribuir al mejoramiento de las prácticas educativas y a la actualización de los recursos didácticos en la básica elemental de las instituciones educativas de la ciudad de Nueva Loja. Al utilizar Canva como herramienta tecnológica, se ofrece una alternativa atractiva y accesible para los docentes, lo que podría mejorar su competencia en la enseñanza de la lectura comprensiva. Esto se alinea con los objetivos del Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025, en particular con el objetivo siete, donde impulsa a mejorar la calidad de la educación y promover la incorporación de tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Planificación, 2021).

En el ámbito social, esta investigación tiene un impacto directo en los niños de tercer año de educación básica y en su desarrollo académico y personal. Al mejorar las habilidades de lectura comprensiva, se les proporciona una base sólida para su aprendizaje futuro y se fortalecen sus competencias comunicativas (Martinez Guadalupe, 2020). Esto contribuye a mejorar su calidad de vida y a su participación activa en la sociedad, fomentando la adquisición de conocimientos y habilidades relevantes.

En el contexto productivo, esta investigación también puede tener implicaciones importantes. Al mejorar las habilidades de lectura comprensiva en los niños, se están sentando las bases para su éxito académico y laboral en el futuro. Los individuos con fuertes habilidades de lectura y comprensión son más tendentes a acceder a oportunidades educativas y laborales de calidad, lo que puede contribuir al desarrollo regional y nacional (Arango Restrepo, 2016).

Es importante destacar que este trabajo de investigación no cuenta con financiamiento nacional o internacional. Se enmarca dentro de la línea de investigación de la Universidad Técnica del Norte (UTN) que contribuye a la gestión, calidad en la educación, procesos pedagógicos e idiomas. Este proyecto busca generar conocimiento y aportar herramientas prácticas para mejorar la lectura comprensiva en los niños de tercer año de educación básica, alineándose con los objetivos y la misión de la UTN en la formación de profesionales comprometidos con la educación de calidad (UTN, 2013-2018).

En conclusión, esta investigación sobre la integración de Canva como herramienta didáctica tecnológica para mejorar la lectura comprensiva en los niños de tercer año de educación básica es relevante e importante debido a sus aportes en el ámbito educativo, institucional, social y productivo. La investigación busca abordar la problemática de la baja comprensión lectora, contribuir al mejoramiento de las prácticas educativas, fortalecer las competencias de los niños y proporcionar una base sólida para su desarrollo académico y personal.

1.6 Alcance

Los temas a tratar para el aumento significativo en la comprensión lectora de los niños serán:

1.6.1 Identificación de personaje y escenarios

Enseñar a los niños a comprender y describir a los personajes de una historia y los lugares donde se realiza el evento es importante.

1.6.2 Secuencia de eventos

Ayudarles a entender cómo una historia tiene un principio, un medio y un final.

1.6.3 Comprensión de la trama

Enseñarles a identificar los detalles clave de una historia y a resumir lo que han leído en sus propias palabras.

1.6.4 Inferencia

Enseñarles a leer entre líneas y comprender información que no está específicamente escrita en el texto.

1.6.5 Contexto y vocabulario

A medida que leen, animarlos a identificar palabras que no conocen y adivinar su significado según el contexto.

CAPÍTULO II

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. Marco teórico.

2.1.1. Teoría del procesamiento de la información textual (TPI)

La Teoría del Procesamiento de la Información, propuesta inicialmente por autores como Atkinson y Shiffrin (Martín-Buro, 2023), se fundamenta en la forma en que las personas perciben, codifican, almacenan y recuperan información. Esta teoría, aplicada al ámbito educativo, ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar la comprensión lectora, al considerar el aprendizaje como un proceso activo en el que los estudiantes interpretan y estructuran el conocimiento que reciben según lo que indicó (Mijahuanca Cajusol, 2017).

La Teoría del Procesamiento de la Información Textual (TPI), según (Meece Judit L, 2000), se centra en cómo los individuos interactúan con el texto para comprender su significado. Esta teoría examina los procesos cognitivos específicos que tienen lugar durante la lectura, desde la identificación de palabras hasta la comprensión sintáctica y la inferencia de significado. Además, la TPI destaca la importancia de la elaboración activa y la organización de la información textual para una comprensión más profunda y significativa del contenido. La Teoría del Procesamiento de la Información Textual (TPI) de (Meece Judit L, 2000) es un marco teórico útil que explica cómo los lectores comprenden textos escritos. La TPI se basa en la idea de que la comprensión lectora es un proceso activo que implica la construcción de significado a partir de la información presente en el texto.

Según (Mijahuanca Cajusol, 2017) esta teoría también es particularmente útil en el desarrollo de estrategias psicopedagógicas dirigidas a mejorar la comprensión lectora en estudiantes de nivel secundario. En su estudio, se resalta que la lectura no solo implica decodificar palabras, sino también integrar y relacionar ideas para construir un significado coherente del texto.

2.1.1.1. Componentes clave de la TPI.

- Atención: El lector se concentra en el texto y selecciona la información relevante.
- Percepción: El lector identifica y decodifica las palabras y oraciones del texto.
- Comprensión: El lector construye una representación mental del significado del texto.
- Memoria: El lector almacena la información del texto en la memoria a largo plazo.
- Utilización: El lector utiliza la información del texto para completar tareas o responder preguntas.

2.1.1.2. Factores que influyen en la TPI.

- Características del texto: La dificultad del texto, la organización del contenido y la claridad del estilo pueden afectar la comprensión lectora.
- Características del lector: La edad, el conocimiento previo, las habilidades de lenguaje y las estrategias de lectura del lector pueden influir en la comprensión lectora.
- Contexto: El propósito de la lectura, el tiempo disponible y el entorno en el que se lee pueden afectar la comprensión lectora.

2.1.1.3. Aplicaciones de la TPI. La TPI se puede utilizar para:

- Mejorar la comprensión lectora: Los profesores pueden utilizar la TPI para identificar las dificultades de los estudiantes y desarrollar estrategias para mejorar su comprensión lectora.
- Evaluar la comprensión lectora: La TPI se puede utilizar para crear pruebas que midan diferentes aspectos de la comprensión lectora.
- Diseñar materiales de lectura: La TPI se puede utilizar para crear materiales de lectura que sean más comprensibles para los lectores.

2.2. Etapas para elaborar el estado del arte

La guía para construir estados del arte de (Palacios, O. L. L., Granados, L.F.M., & Villafañez, L.C.C, 2014) es un recurso valioso para investigadores que buscan realizar una revisión completa y actualizada de la literatura sobre un tema específico. Para realizar el estado del arte se guía por las siguientes etapas:

2.2.1. Formulación de la pregunta de investigación:

Definir el tema: Delimitar el tema de investigación de forma precisa y clara.

Especificar el objetivo: Establecer qué se quiere lograr con la revisión de la literatura.

2.2.2. Búsqueda y selección de fuentes:

Identificar fuentes relevantes: Utilizar diferentes estrategias para encontrar la mayor cantidad de información posible.

Seleccionar las fuentes más relevantes: Evaluar la calidad, confiabilidad y pertinencia de las fuentes.

2.2.3. Análisis y síntesis de la información:

Extraer la información clave: Identificar los conceptos, ideas y resultados más importantes de cada fuente.

Analizar la información: Interpretar y evaluar la información extraída.

Sintetizar la información: Integrar la información de las diferentes fuentes de manera coherente y organizada.

2.2.4. Escritura del estado del arte:

Introducción: Presentar el tema de investigación y el objetivo del estado del arte.

Desarrollo: Exponer la información de forma organizada y coherente, siguiendo un hilo conductor.

Conclusiones: Sintetizar los hallazgos de la revisión y discutir sus implicaciones.

2.2.5. Aspectos clave a tener en cuenta:

Precisión: Asegurar que la información sea precisa, veraz y actualizada.

- Objetividad: Presentar la información de manera neutral y sin sesgos.
- Claridad: Redactar el texto de manera clara, concisa y comprensible.
- Organización: Estructurar el contenido de forma lógica y coherente.

La guía de (Palacios, O. L. L., Granados, L.F.M.,& Villafañez, L.C.C, 2014) ofrece un marco metodológico sólido para construir estados del arte de alta calidad. Siguiendo las etapas y recomendaciones propuestas, los investigadores pueden realizar revisiones de la literatura exhaustivas y sistemáticas que contribuyan al avance del conocimiento en sus áreas de estudio.

2.3. Aplicación de las etapas para construir un estado del arte.

2.3.1. Unidad de análisis y preguntas de investigación.

Para el alcance de la búsqueda bibliográfica, se definió una unidad de análisis y se formularon preguntas que ayudaron a establecer los parámetros y el nivel de análisis de la información recopilada. A través de la investigación, se pretende encontrar respuestas a interrogantes como: **¿En qué medida los recursos didácticos pueden fomentar estrategias efectivas de comprensión lectora? ¿Cuál es el potencial de Canva para la creación de materiales didácticos atractivos y motivadores? ¿Cuál es el impacto de la integración de Canva en las actividades interactivas y prácticas durante el proceso de lectura?**

Tabla 1 Unidad de análisis y preguntas de investigación

Unidad de análisis y preguntas de investigación	
Unidad de análisis	
Desarrollar recursos didácticos tecnológicos en CANVA para mejorar la lectura comprensiva.	
Preguntas de investigación	Conceptos clave que se derivan
¿En qué medida los recursos didácticos pueden fomentar estrategias efectivas de comprensión lectora?	Recursos didácticos, estrategias efectivas para la comprensión lectora.
¿Cuál es el potencial de Canva para la creación de materiales didácticos atractivos y motivadores?	Canva, materiales didácticos, diseños creativos.
¿Cuál es el impacto de la integración de Canva en las actividades interactivas y prácticas durante el proceso de lectura?	Canva como herramienta de actividades de enseñanza, actividades interactivas, técnicas de lectura activa

Fuente: Elaboración Propia.

2.3.2. Cadena de Búsqueda, Criterios de Inclusión / Exclusión y Artículos Científicos

Crear una cadena de búsqueda efectiva es fundamental para encontrar la información relevante en bases de datos académicos. En la tabla 2 se encontrará la siguiente base de datos: Scopus, Google Académico, repositorio UTN, Dialnet. Tomando en cuenta los criterios de inclusión que son tales como:

- La cadena de búsqueda que se utilizó fue: lectura comprensiva, tecnología educativa, CANVA, recursos didácticos.
- Rango de fechas que fue entre el 2018 y 2023.

- Tipos de estudios como artículos de investigación cuantitativa, cualitativa o mixta, revisiones sistemáticas y estudios de caso que analizan el uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la lectura comprensiva en niños.
- Contexto educativo que se centra en la enseñanza de la lectura a estudiantes de educación básica, preferentemente en tercer grado.
- Relevancia temática: Investigaciones que hablan específicamente del uso de recursos didácticos tecnológicos, incluido Canva, como una estrategia para mejorar la comprensión lectora.

En los criterios de exclusión se tomó en cuenta lo siguiente:

- Fecha de publicación: Estudios publicados antes de 2018.
- Ámbito de aplicación: Artículos que no estén centrados en la educación básica tradicional, o que se enfoquen en niveles superiores, como educación secundaria o universitaria.
- Tipo de documento: Se excluyeron opiniones, reseñas, cartas al editor, editoriales y otros formatos no basados en estudios empíricos.
- Temática no pertinente: Se eliminaron estudios cuyo enfoque estuviera en tecnologías educativas, pero que no incluyeron Canva ni la mejora de la comprensión lectora.

Tomando en cuenta lo anterior, se obtuvo 13 documentos (tabla 2) con contenido relacionado al tema de investigación. Para el análisis de los conceptos más relevantes del tema y la consolidación del estado del arte, se elaboró una matriz de temas (tabla 3) en base a los artículos científicos recolectados.

Tabla 2 Base de datos y artículos científicos recolectados

Código de artículo	Base de datos	Título	Autor
<i>Art. 1</i>	Google Académico	Rasgos de un perfil del docente experto en enseñanza de una lectura comprensiva en niños de educación básica, desde una perspectiva de solución de problemas.	Georgina González Ávila Claudia Esperanza Castro Sierra Katherina Edith Gallardo Córdova
<i>Art.2</i>	Google Académico	Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores.	Judith L. Meece
<i>Art. 3</i>	Repositorio UTN	“Estudio de la tecnología (tics. power – point) en la lectura comprensiva para desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes de los segundos años de educación básica de las escuelas “Eloy Proaño” de Quiroga y General Juan Lavalle” de Quito durante el año lectivo 2012-2013”. propuesta alternativa.	AUTORAS: Correa Benavides Sandra Elizabeth Flores Chandi María Luisa DIRECTOR: Dr. Galo Álvarez Tafur

<i>Art. 4</i>	Google Académico	Hábitos de lectura y rendimiento académico en la educación general básica.	María Alexandra Guamán Oñate
<i>Art. 5</i>	Dialnet	La lectura: puerta de entrada a los bosques narrativos.	Diógenes Fajardo Valenzuela
<i>Art. 6</i>	Scopus	Reading Comprehension: An Essential Process for the Development of Critical Thinking.	Narcisa Medranda-Morales, Victoria Dalila Palacios Mieles, Marco Villalba Guevara.
<i>Art. 7</i>	Scopus	Children's Reading Comprehension Ability: Concurrent Prediction by Working Memory, Verbal Ability, and Component Skills.	Kate Cain Jane Oakhill Peter Bryant
<i>Art. 8</i>	Scopus	Estudio correlacional entre procesamiento temporal y la lectura, en niños/as escolares.	Claudia Vásquez Mercedes Muñetón-Ayala
<i>Art. 9</i>	Scopus	Challenges and Current Issues of Education in the Era	Andrea Lesková Zuzana Uličná

		of Digital and Technological Changes.	Hedviga Tkáčová Klodiana Leka Daniel Alvarez Mateo
<i>Art. 10</i>	Scopus	Agrupar la conducta de aprendizaje de los niños para identificar las necesidades de apoyo al aprendizaje autorregulado.	S.H.E. Dijkstra M. Hinne E. Segers I. Molenaar
<i>Art. 11</i>	Scopus	Mobile Assisted Language Learning: a study on affordances to the development of reading tasks in English.	Rui Li, Di Zou , Barry Lee Reynold and Boris Vazquez-Calvo
<i>Art. 12</i>	Dialnet	Teorías implícitas sobre comprensión textual y la competencia lectora de estudiantes de primer año de la Universidad de Magallanes.	Anna Soria Andurell

<i>Art. 13</i>	Google Académico	Canva como Herramienta Tecnológica para el Fortalecimiento de la Comprensión Lectora de los Estudiantes de Tercer Grado de Básica Primaria de la Institución Educativa Corazón de María Sede Lázaro Martínez Olier Cartagena, Bolívar.	Astrid Vélez Cerpa, Briseida Serrano López, Ignacia Camacho Pacheco y Sandra Patricia Mateus Ariza
----------------	------------------	--	--

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3 Matriz de temas relevantes para desarrollar recursos didácticos tecnológicos en Canva para mejorar la lectura comprensiva.

Artículos	Temas									
ART. 1	Lectura comprensiva	Estrategias para mejorar la comprensión lectora	El uso de tecnología en la enseñanza de la lectura.	Tecnología educativa y su impacto en la enseñanza	Canva como herramienta didáctica	tecnológica				
ART. 2										

ART. 3				X
ART. 4		X		
ART. 5	X			
ART. 6	X	X		
ART. 7	X			
ART. 8		X		
ART. 9				X
ART. 10				
ART. 11			X	
ART. 12		X		
ART. 13		X	X	X

Fuente: Elaboración Propia.

2.4. El estado del arte para desarrollar recursos didácticos tecnológicos.

2.4.1. Tecnología educativa y su impacto en la enseñanza

El estudio realizado por Lesková et al. (2023) resalta el impacto de la lectura selectiva y la disponibilidad de información condensada en línea en la transformación de los procesos cognitivos y su influencia en la educación convencional. Además, se subraya la importancia de fomentar el interés por la lectura y promover tanto obras clásicas como contemporáneas mediante la evaluación y calificación de libros. La tecnología se posiciona como una herramienta determinante en la configuración del entorno de lectura contemporáneo y en la creación de una demanda por la lectura en la sociedad digital actual.

Por otra parte, (Dos Santos & de Carvalho Fidelis Braga, 2023) aborda el tema de aprendizaje de idiomas asistido por dispositivos móviles (MALL por sus siglas en inglés), destacando su impacto pedagógico y los beneficios que ofrece en el proceso de enseñanza y aprendizaje de idiomas. Se menciona que las herramientas MALL refuerzan las habilidades de los estudiantes de idiomas, permitiéndoles superar limitaciones espaciales y temporales con una educación personalizada de alta calidad y bajo costo. Además, se resalta la importancia de explorar los últimos desarrollos y soluciones en este campo para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Se está resaltando la importancia de la tecnología en el ámbito educativo, ya sea en el contexto de la lectura comprensiva o del aprendizaje de idiomas. Mientras que el primero reflexiona sobre cómo la tecnología está afectando los procesos cognitivos y la forma en que nos relacionamos con la lectura, el segundo tema muestra cómo la tecnología puede ser una herramienta poderosa para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de idiomas al ofrecer acceso a recursos educativos personalizados y de alta calidad.

La tecnología educativa ha tenido un impacto profundo en la enseñanza, transformando la forma en que se diseñan e implementan las estrategias pedagógicas. Según Soria Andurell (2023), la tecnología educativa puede influir significativamente en la competencia lectora de los estudiantes universitarios. La tecnología no solo ofrece nuevas herramientas y recursos, sino que también facilita enfoques más personalizados y centrados en el estudiante, que pueden mejorar la eficacia de la enseñanza.

Uno de los principales beneficios de la tecnología educativa es su capacidad para proporcionar un aprendizaje personalizado (Doricelina, 2024). Las plataformas de aprendizaje adaptativo utilizan algoritmos para ajustar el contenido y las actividades a las necesidades individuales de cada estudiante, proporcionando desafíos adecuados y retroalimentación específica. Esto puede ayudar a los estudiantes a avanzar a su propio ritmo y a centrarse en las áreas donde necesitan más apoyo.

Además, la tecnología educativa facilita la creación de entornos de aprendizaje interactivos y colaborativos. Las herramientas de colaboración en línea, como foros de discusión, wikis y aplicaciones de trabajo en grupo, permiten a los estudiantes trabajar juntos en proyectos, compartir ideas y recibir retroalimentación de sus compañeros y docentes. Esto no solo mejora la comprensión del contenido, sino que también desarrolla habilidades importantes como la comunicación y el trabajo en equipo.

La tecnología también ofrece oportunidades para la gamificación del aprendizaje, que puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Castillo-Mora, 2022). Al integrar elementos de juego, como puntos, niveles y recompensas, en las actividades de aprendizaje, los docentes pueden hacer que el proceso educativo sea más atractivo y divertido.

Sin embargo, el impacto de la tecnología educativa en la enseñanza depende en gran medida de cómo se implementa. Es crucial que los docentes estén bien capacitados en el uso de estas herramientas y que las escuelas proporcionen el soporte técnico necesario. Además, es importante considerar los desafíos asociados con el acceso desigual a la tecnología, asegurando que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de beneficiarse de estos recursos.

2.4.2. Lectura comprensiva

La lectura comprensiva es un proceso complejo que involucra no solo la decodificación de palabras, sino también la capacidad de entender, interpretar y reflexionar sobre el significado de los textos (Hoyos, 2017). Este proceso es fundamental en el desarrollo académico y personal de los estudiantes, ya que les permite acceder al conocimiento, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y participar activamente en la sociedad. Según Medranda-Morales, Palacios Mieles y Villalba Guevara (2023), la comprensión lectora es esencial para el desarrollo del pensamiento crítico, ya que permite a los lectores evaluar y analizar la información presentada en los textos.

La lectura comprensiva implica varias habilidades interrelacionadas, como la capacidad de hacer inferencias, identificar ideas principales y secundarias, resumir información y evaluar la relevancia y veracidad de los contenidos. Estas habilidades no se desarrollan de manera automática, sino que requieren una enseñanza intencional y estrategias didácticas efectivas. Cain, Oakhill y Bryant (2014) destacan que la comprensión lectora depende de la memoria de trabajo, la habilidad verbal y las habilidades componentes, lo que sugiere la necesidad de un enfoque integral en la enseñanza de la lectura.

El contexto educativo actual, con la creciente presencia de la tecnología, plantea nuevos desafíos y oportunidades para el desarrollo de la comprensión lectora. La integración de herramientas digitales puede enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando recursos interactivos y atractivos que fomentan la participación activa de los estudiantes (Collantes-Lucas, 2024). Sin embargo, es crucial que los docentes cuenten con la formación y los recursos necesarios para integrar estas herramientas de manera efectiva en el aula.

2.4.3. Estrategias para mejorar la comprensión lectora

Las estrategias para mejorar la comprensión lectora son diversas y se basan en la premisa de que la lectura es una actividad dinámica y activa. Según Georgina González Ávila et al. (2018), un docente experto en la enseñanza de la lectura comprensiva debe utilizar una variedad de enfoques para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de comprensión profunda. Algunas estrategias clave incluyen:

Lectura en voz alta y modelado: Los docentes pueden leer en voz alta y modelar el pensamiento en voz alta para demostrar cómo se construye la comprensión. Esto incluye hacer preguntas, hacer conexiones con el conocimiento previo y hacer inferencias.

Preguntas antes, durante y después de la lectura: Formular preguntas en diferentes momentos de la lectura ayuda a los estudiantes a activar su conocimiento previo, mantener la atención y reflexionar sobre lo leído.

Mapas conceptuales y organizadores gráficos: Estas herramientas visuales ayudan a los estudiantes a organizar la información, identificar relaciones entre ideas y resumir el contenido de manera efectiva.

Técnicas de resumen y parafraseo: Enseñar a los estudiantes a resumir y parafrasear el texto les ayuda a identificar y retener las ideas principales y detalles importantes.

Estrategias de inferencia: Animar a los estudiantes a hacer inferencias basadas en el texto y en su conocimiento previo es fundamental para una comprensión más profunda.

Discusión en grupos pequeños: Las discusiones en grupos pequeños permiten a los estudiantes compartir ideas, hacer preguntas y clarificar dudas, lo que enriquece su comprensión del texto.

El uso de estas estrategias requiere una planificación cuidadosa y una implementación coherente. Es esencial que los docentes reciban formación continua y apoyo para aplicar estas técnicas de manera efectiva y adaptarlas a las necesidades específicas de sus estudiantes.

2.4.4. El uso de tecnología en la enseñanza de la lectura.

La integración de la tecnología en la enseñanza de la lectura ha transformado significativamente las prácticas educativas, ofreciendo nuevas oportunidades para mejorar la comprensión lectora. Según Lesková et al. (2023), los cambios digitales y tecnológicos han planteado retos y oportunidades en la educación actual. La tecnología no solo facilita el acceso a una amplia gama de recursos de lectura, sino que también permite el uso de herramientas interactivas que pueden personalizar y enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Una de las formas más efectivas de utilizar la tecnología en la enseñanza de la lectura es a través de aplicaciones y plataformas educativas que proporcionan textos interactivos, actividades de comprensión y retroalimentación inmediata (Ávila

M. , 2023). Estas herramientas pueden adaptarse al nivel de habilidad de cada estudiante, ofreciendo desafíos adecuados y soporte cuando es necesario. Por ejemplo, aplicaciones como "Reading Rockets" y "Raz-Kids" permiten a los estudiantes leer libros a su nivel de lectura, responder preguntas de comprensión y recibir retroalimentación instantánea.

La tecnología también permite a los docentes utilizar recursos multimedia, como videos, audios y animaciones, para complementar los textos escritos. Esto puede ser particularmente útil para los tipos de estudiantes visuales, auditivos y kinestésicos, que pueden beneficiarse de la información presentada en diferentes formatos (González, 2018). Además, el uso de plataformas de colaboración en línea, como Google Classroom, facilita la creación de actividades interactivas y proyectos en grupo, fomentando la colaboración y el aprendizaje activo (Neira, 2024).

Sin embargo, la implementación efectiva de la tecnología en la enseñanza de la lectura requiere una formación adecuada para los docentes y un acceso equitativo a los recursos tecnológicos para todos los estudiantes (Toledo, 2024). Es fundamental que las escuelas inviertan en la capacitación continua de los docentes y en la infraestructura tecnológica necesaria para asegurar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de estas herramientas.

2.4.5. Canva como herramienta didáctica tecnológica

Canva es una herramienta de diseño gráfico en línea que permite a los usuarios crear una amplia variedad de materiales visuales de manera sencilla y accesible. En el contexto educativo, Canva puede ser una herramienta poderosa para mejorar la comprensión lectora al permitir a los docentes y estudiantes crear materiales didácticos atractivos y motivadores. Según Vélez Cerpa et al. (2023), Canva puede fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes al proporcionarles recursos visuales interactivos y personalizados.

Una de las principales ventajas de Canva es su facilidad de uso (Ibarra Cordero, 2022). Los docentes pueden utilizar Canva para crear presentaciones,

infografías, pósteres y otros materiales visuales que pueden ayudar a los estudiantes a comprender mejor los textos. Por ejemplo, las infografías pueden resumir información compleja de manera visualmente atractiva, facilitando la comprensión y retención de los conceptos clave. Las presentaciones interactivas pueden incluir enlaces, videos y cuestionarios que enriquecen el contenido y fomentan la participación activa.

Además, Canva permite a los estudiantes crear sus propios materiales visuales, lo que puede ser una actividad altamente motivadora y educativa (Hernández Reinoso, 2024). Al diseñar pósteres, mapas conceptuales y presentaciones, los estudiantes no solo refuerzan su comprensión del contenido, sino que también desarrollan habilidades importantes como el pensamiento crítico, la creatividad y la competencia digital. Este tipo de actividades puede ser particularmente útil para los estudiantes visuales y kinestésicos, que aprenden mejor a través de la manipulación y creación de materiales.

Canva también facilita la colaboración y el trabajo en grupo. Los estudiantes pueden trabajar juntos en proyectos de diseño, compartir sus creaciones y proporcionar retroalimentación a sus compañeros (Ramos, 2024). Esto no solo mejora la comprensión del contenido, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades sociales y de trabajo en equipo.

Para aprovechar al máximo el potencial de Canva en la educación, es importante que los docentes reciban formación en su uso y que se integren estas actividades de diseño en el currículo de manera coherente y planificada. Además, es crucial considerar el acceso equitativo a la tecnología, asegurando que todos los estudiantes puedan beneficiarse de estas herramientas.

2.5. Marco legal

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011):

Esta ley establece los principios, objetivos y normas que regulan el sistema educativo en Ecuador.

Artículo 5: Reconoce el derecho de los niños a una educación de calidad y a acceder a recursos tecnológicos que apoyen su aprendizaje.

Artículo 30: Establece la integración de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en los procesos educativos.

Plan nacional de tecnologías de información y comunicación para el buen vivir:

Este plan establece las políticas y estrategias para promover el uso de tecnologías de información y comunicación en diversos sectores, incluyendo la educación.

Contempla programas para la formación de docentes en el uso de tecnología en el aula y el acceso equitativo a recursos tecnológicos para todos los estudiantes (Planificación, 2021).

Ley de protección de datos personales (Datos, 2021):

Esta ley regula el tratamiento de datos personales y establece los derechos y deberes de las personas en relación con su información personal.

Es importante garantizar que cualquier plataforma tecnológica utilizada en la educación, como CANVA, cumpla con los estándares de protección de datos y respete la privacidad de los estudiantes.

Plan nacional de lectura y escritura "José de la Cuadra" (Cuadra, 2017):

Este plan tiene como objetivo promover la lectura y la escritura en todos los niveles educativos.

Incluye estrategias para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes, lo cual puede ser complementado con el uso de recursos tecnológicos como los desarrollados en CANVA.

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

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

El área de estudio para esta investigación se enfocó en las instituciones educativas ubicadas en la ciudad de Nueva Loja, cantón Lago Agrio, provincia de Sucumbíos. Las mismas que pertenecen al distrito 21D02 de la Zona Uno. Las Unidades Educativas que se tomarán en cuenta tienen con una población estudiantil total aproximada de 3000 alumnos, 130 docentes, seis administrativos y tres personas de apoyo del Departamento de Consejería Estudiantil.

El grupo de estudio en esta investigación fueron los niños de tercer grado de educación básica elemental. Estos niños enfrentan un problema: la baja comprensión lectora en sus estudiantes. La problemática se manifiesta en la dificultad para entender y retener la información de los textos, lo que se traduce en un bajo rendimiento académico en materias relacionadas con la lectura. Esta situación limita el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y análisis de textos en los estudiantes, lo que representa un desafío importante para los docentes en su labor educativa.

3.2. Enfoque y tipo de investigación

Para abordar la investigación sobre la mejora de la comprensión lectora en niños de tercer año de educación básica, se adoptó un enfoque mixto que combina tanto elementos cuantitativos como cualitativos en diferentes etapas del estudio.

3.2.1. Diagnóstico - Enfoque cuantitativo:

En la etapa de diagnóstico, se emplearon pruebas y evaluaciones estandarizadas para cuantificar de manera precisa el nivel de habilidades de lectura comprensiva. Se utilizaron instrumentos cuantitativos, como pruebas y evaluaciones estandarizadas específicas de comprensión lectora, para obtener datos numéricos que permitan una evaluación cuantitativa.

Población

La población que se investigó fue constituida por las principales tres instituciones educativas de la ciudad de Nueva Loja, las mismas que pertenecen al distrito 21D02 de la Zona Uno. Las Unidades Educativas cuentan con una población estudiantil aproximada de 3000 alumnos, 130 docentes, seis administrativos y tres personas de apoyo del Departamento de Consejería Estudiantil. La población total de estudiantes del tercer año EGB es de 366 alumnos.

Muestra

La elección del muestreo estratificado para la evaluación diagnóstica, se fundamenta en su capacidad para capturar de manera precisa las particularidades de cada institución educativa, las mismas que son Unidad Educativa Dr. Camilo Gallegos Domínguez, Unidad Educativa Napo, Unidad Educativa Consejo Provincial de Napo.

Tamaño de la muestra

El tamaño de la muestra total se calculó en 188 estudiantes, asegurando un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%. Cada estrato aportó aproximadamente 38 estudiantes a la muestra.

Procedimiento de selección aleatoria

Obtención de listas: Se obtuvieron listas completas de los estudiantes de tercer año para cada institución.

Asignación de números: A cada estudiante dentro de su institución se le asignó un número único.

Selección aleatoria: Se seleccionaron 38 números diferentes dentro de cada lista institucional utilizando un generador de números aleatorios.

Este enfoque permite considerar las características únicas y los contextos específicos de las cinco principales escuelas involucradas, asegurando una representación equitativa en la muestra. De esta manera, se busca garantizar que los resultados obtenidos reflejen de manera fiel las necesidades y realidades de cada grupo de estudiantes, facilitando así el diseño de intervenciones educativas más efectivas y personalizadas. Este método asegura que cada niño tenga la oportunidad

de beneficiarse de manera significativa, promoviendo un ambiente educativo inclusivo y centrado en mejorar la comprensión lectora desde sus cimientos.

3.2.2. Construcción de recursos didácticos:

Para la construcción de los recursos didácticos, se utilizó la metodología ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) como un enfoque estructurado para el diseño instruccional. Este enfoque es altamente efectivo para el desarrollo de materiales educativos y recursos didácticos.

Según Castellanos Altamirano (2020) menciona que el proceso ADDIE se divide en cinco fases:

Analizar: En esta etapa, se revisarán los hallazgos cualitativos del diagnóstico para identificar las áreas específicas que requieren enfoque. Se definirán los objetivos y resultados de aprendizaje deseados para los recursos didácticos.

Diseñar: Basándose en los resultados del análisis, se diseñarán actividades, materiales y recursos educativos que se alineen con los objetivos de mejora de la comprensión lectora. Esto puede incluir actividades interactivas, tarjetas de vocabulario, cómics, cuestionarios y otros elementos adaptados a las necesidades y nivel de los niños.

Desarrollo: En esta fase, se crearon los recursos didácticos utilizando herramientas como Canva. Los materiales serán diseñados de manera atractiva y efectiva, incorporando los principios de diseño instructivo.

Implementar: Los recursos se llevarán al aula y se aplicarán durante el proceso de enseñanza. Los maestros serán guiados en la implementación de estos recursos en sus lecciones diarias.

Evaluar: Se recopilarán datos a través de la retroalimentación detallada y las opiniones de expertos en el área.

3.2.3. Validación - Enfoque cualitativo:

Para la validación de las actividades construidas con Canva, se adoptó un enfoque cualitativo. Se recopiló datos a través de la retroalimentación detallada y las opiniones de expertos en el área. Este enfoque cualitativo permitió una comprensión

más profunda de la utilidad y pertinencia de las actividades desde la perspectiva de los expertos.

3.3. Procedimiento de investigación

El procedimiento de la investigación se llevó a cabo en tres etapas distintas para cumplir con los objetivos específicos planteados:

3.3.1. Etapa de diagnóstico:

En esta etapa, se procedió a diagnosticar el nivel de habilidades de lectura comprensiva de los niños de tercer año de educación básica a través de técnicas como:

- *Aplicación de Pruebas Estandarizadas:* Emplear pruebas estandarizadas de lectura comprensiva diseñadas para evaluar diferentes aspectos de la habilidad lectora. Recopila datos cuantitativos sobre el rendimiento de los estudiantes en estas pruebas.
- *Análisis Estadístico de Resultados:* Realiza un análisis estadístico de los resultados de las pruebas para identificar patrones, fortalezas y debilidades en la comprensión lectora. Utiliza medidas estadísticas descriptivas y comparativas.

3.3.2. Etapa de construcción de actividades y recursos didácticos:

Una vez identificadas las habilidades de lectura comprensiva que requieren mejorar, se procedió a construir recursos didácticos utilizando Canva. Estos recursos fueron creados de manera personalizada para abordar las dificultades encontradas en el diagnóstico. Se consideró la edad y el nivel de comprensión de los niños para asegurar la adecuación y relevancia de los materiales diseñados. Para garantizar que los recursos sean atractivos y comprensibles, se siguió la metodología ADDIE.

Se realizó una revisión interna para asegurarse de que sean claros, coherentes y relevantes para los objetivos de mejora. Y, por último, se realizaron ajustes y refinamientos en los recursos para asegurar su efectividad y utilidad en el objetivo propuesto.

3.3.3. Etapa de validación de los recursos didácticos construidos con Canva:

En esta etapa, los recursos y actividades construidos a través de Canva fueron sometidos a un proceso de validación por expertos en el área. Se solicitó la opinión y evaluación del experto sobre la utilidad, pertinencia y efectividad de los materiales creados para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. La retroalimentación del experto fue considerada para ajustar y mejorar los recursos didácticos.

De esta manera, el procedimiento de la investigación se organizó en tres etapas secuenciales: diagnóstico, construcción y validación de los recursos didácticos, asegurando un enfoque integral y riguroso para abordar la problemática de la baja comprensión lectora en los niños de tercer año de educación básica.

3.3.4. Consideraciones bioéticas

Las consideraciones bioéticas constituyen una piedra angular en toda investigación que involucre participantes humanos. En el presente estudio, se ha puesto especial énfasis en salvaguardar los derechos y el bienestar de los estudiantes de tercer año de educación básica participantes de la ciudad de Nueva Loja. Antes de llevar a cabo la investigación, se comunicó y pidió autorización a las respectivas autoridades de las instituciones educativas, se solicitó el consentimiento informado de los padres o tutores legales de los estudiantes, quienes serán debidamente informados acerca de los objetivos, procedimientos y potenciales beneficios de la investigación.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS

4.1. Diagnóstico de la lectura comprensiva

El capítulo cuatro presenta el desarrollo metodológico y práctico del proyecto, integrando las fases de diagnóstico, construcción de recursos y evaluación, bajo el enfoque de la metodología ADDIE. Este capítulo refleja cómo las estrategias implementadas buscan mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación básica en Nueva Loja.

En la fase de diagnóstico, se realizó una evaluación inicial para identificar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes, utilizando herramientas estandarizadas basadas en habilidades como la identificación de personajes y eventos, inferencias y comprensión del vocabulario. Los resultados indicaron que solo un 5.66% de los estudiantes alcanzaron un nivel superior, mientras que un 72.22% se ubicó en un nivel promedio, y un 22.22% en un nivel bajo. Este diagnóstico destacó la necesidad de una intervención pedagógica urgente.

En la fase de construcción, se diseñaron y desarrollaron recursos didácticos interactivos en Canva, alineados con los siguientes temas: identificación de personajes y escenarios, secuencia de eventos, comprensión de la trama, inferencia y vocabulario. Estos recursos se basaron en leyendas culturales de la Amazonía ecuatoriana, como El hijo de la boa, El Héroe Cofán y La Leyenda del Pirarucú, aprovechando su valor educativo y cultural para fomentar el interés de los estudiantes. Cada uno fue creado para ser visualmente atractivo, interactivo y adecuado para el nivel educativo.

Finalmente, en la fase de evaluación, los recursos fueron validados por expertos en educación y aplicados en un grupo de estudiantes. Los resultados indicaron una mejora en la comprensión lectora, especialmente en habilidades como la identificación de eventos principales y la inferencia. Los recursos demostraron ser efectivos para aumentar el interés por la lectura y reforzar las competencias lectoras.

En esta etapa, se procedió a diagnosticar el nivel de habilidades de lectura comprensiva de los niños:

Aplicación de Pruebas Estandarizadas: Las pruebas fueron adaptadas de la prueba diagnóstica de lectura “Conozcamos nuestros aprendizajes” del Ministerio de Educación de la República de Perú. La decisión de aplicar estas pruebas de manera presencial responde a la necesidad de observar directamente el desempeño de los estudiantes, lo que permitió obtener una visión clara y detallada de las insuficiencias en la comprensión lectora.

Se aplican estas pruebas en tres instituciones educativas de Nueva Loja, alrededor de 360 estudiantes en total. Este plan permitió abarcar una muestra representativa de la población estudiantil en la zona, brindando datos precisos sobre el estado actual de la comprensión lectora en los estudiantes. La elección de una prueba ya validada y utilizada en otros contextos educativos asegura la fiabilidad y validez de los resultados obtenidos.

Análisis Estadístico de Resultados: Es un análisis estadístico de los resultados de las pruebas para identificar patrones, fortalezas y debilidades en la comprensión lectora.

Utiliza medidas estadísticas descriptivas y comparativas que están detalladas a continuación:

Tabla 4 Diagnóstico tercero de básica

ESCALA CUANTITATIVA	DIAGNÓSTICO TERCERO DE BASICA				
	Inst. 1	Inst. 2	Inst.3	%	
8,00 - 9,00 - 10,00	2	0	3	5,56	SUPERIOR
5,00 - 6,00 - 7,00	26	22	16	72,22	MEDIO
-5,00	8	21	16	22,22	INFERIOR
8,00 - 9,00 - 10,01				0,00	
Total	36	36	28	100,00	

Diagnóstico tercero de básica

Fuente. Elaboración propia

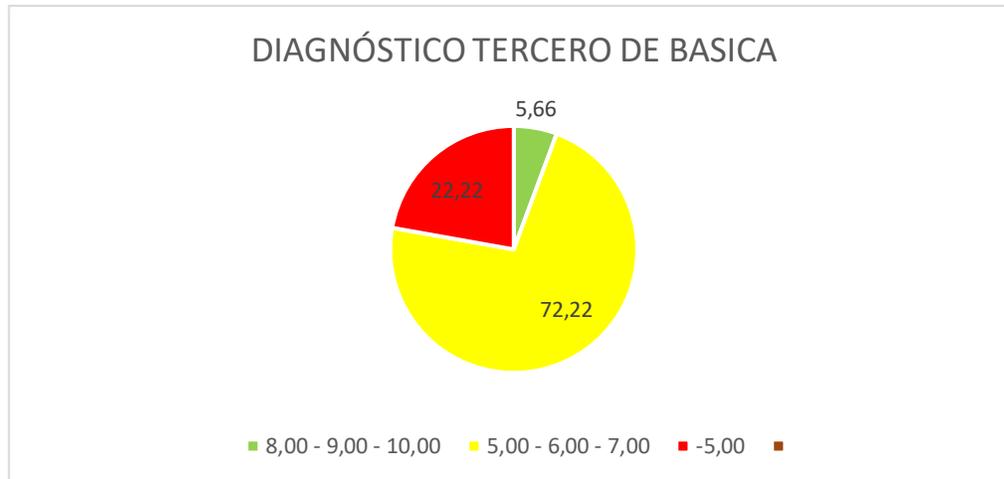


Figura 1. Diagnóstico tercero de básica
Fuente. Elaboración propia

La evaluación diagnóstica realizada a estudiantes de tercer año revela una situación preocupante en cuanto a las habilidades de lectura comprensiva. Los resultados obtenidos indican que solo un 5,66% de los estudiantes alcanzan un nivel superior (8, 9, 10) en comprensión lectora, que es considerado muy bajo. Este dato sugiere que una minoría de alumnos está dominando adecuadamente la lectura comprensiva.

Por otro lado, el 72,22% de los estudiantes presenta un nivel medio (5, 6, 7) en comprensión lectora. Aunque estos estudiantes demuestran una capacidad mínima para comprender textos, su rendimiento aún no cumple con los estándares deseados. Esta situación es preocupante para los docentes, debido a que no están logrando los objetivos del tercer año de básica.

Más preocupante es el hecho de que el 22,22% restante de los estudiantes presenta un nivel inferior en lectura comprensiva, lo que significa que no están alcanzando los aprendizajes requeridos. Este grupo de estudiantes muestra una brecha significativa en sus habilidades de lectura, lo que pone de manifiesto la urgencia de intervenir con estrategias efectivas para mejorar su rendimiento.

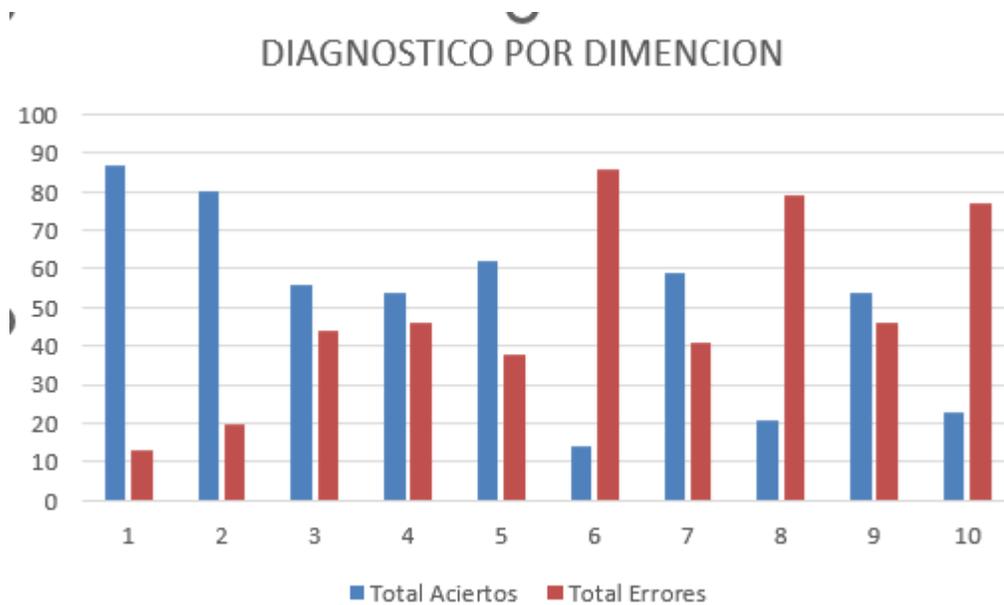


Figura 2. Diagnóstico por dimensión
Fuente. Elaboración propia

4.1.1. Dimensión: Identificación de personajes y escenarios

Preguntas evaluadas: 1 y 2

- Descripción: En esta dimensión se mide la capacidad de los estudiantes para identificar correctamente a los personajes principales y secundarios, así como los escenarios donde se desarrolla la historia.
- Indicadores de evaluación: Identificación de los personajes principales. Ubicación correcta de la historia (espacio físico, temporal, etc.).
- Análisis:

Fortalezas: El porcentaje promedio de aciertos (+80%) en estas preguntas es relativamente alto, lo que sugiere que la mayoría de los estudiantes pueden identificar personajes y escenarios.

Debilidades: Indica que un bajo porcentaje (-20%) de los estudiantes puede tener dificultades para distinguir a los personajes principales de los secundarios o no está comprendiendo el escenario en el que ocurre la trama. Con ellos se sugiere reforzar el uso de ilustraciones o mapas conceptuales donde los estudiantes visualizan los personajes y el contexto de la historia.

4.1.2. Dimensión: Secuencia de eventos

Preguntas evaluadas: 3 y 4

- Descripción: Esta dimensión evalúa la habilidad para reconocer el orden cronológico de los eventos dentro de la historia, lo que es esencial para la comprensión de la lectora.
- Indicadores de evaluación: Orden correcto de los eventos principales.
Comprensión de la relación causa-efecto en la historia.

- Análisis:

Fortalezas: Un poco más del 50% de los estudiantes responden correctamente, lo que demuestra que tienen una buena comprensión de la estructura temporal del relato, pudiendo seguir la progresión de los eventos sin dificultad.

Debilidades: El porcentaje de aciertos disminuye ligeramente en estas preguntas a comparación del componente anterior, indicando que los estudiantes podrían tener algunas dificultades para comprender la secuencia de eventos.

Intervención sugerida: Se podrían utilizar actividades interactivas, como ordenar tiras de eventos o reconstruir la historia con fichas, para practicar la secuenciación de eventos.

4.1.3. Dimensión: Comprensión de la trama

Preguntas evaluadas: 5 y 6.

- Descripción: En esta dimensión se mide si los estudiantes comprenden el argumento principal de la historia, incluyendo los problemas y las soluciones presentadas.
- Indicadores de evaluación: Identificación del problema central de la trama.
Comprensión de las acciones de los personajes y sus consecuencias.
- Análisis:

Fortalezas: Esta dimensión indica que los estudiantes (60%) son capaces de comprender no solo los eventos, sino también el conflicto y su resolución dentro de la trama.

Debilidades: Los estudiantes tienen dificultades (40%); puede ser que no estén comprendiendo los motivos de los personajes o cómo sus acciones afectan el desenlace de la historia.

Intervención sugerida: Se puede utilizar el resumen o la reformulación de la trama en palabras propias, ejercicios que ayudarán a los estudiantes a sintetizar los eventos clave y entender la resolución del conflicto.

4.1.4. Dimensión: Inferencia

Preguntas evaluadas: 7 y 8

- Descripción: Capacidad de ir más allá de la información explícita en el texto para comprender las implicaciones, causas, efectos y sentimientos.
- Indicadores de evaluación: Identifica correctamente las causas y consecuencias de los eventos. Inferencia los sentimientos y motivaciones de los personajes. Realiza predicciones basadas en la información del texto.
- Análisis:

Fortalezas: tenemos el 40% de estudiantes que razonan la lectura e identifican las pistas textuales.

Debilidades: tenemos el 60% de dificultad para identificar pistas textuales por la falta de práctica en la elaboración de inferencias.

Intervención sugerida: Modelado de la inferencia: Demostrar el proceso paso a paso. Preguntas abiertas: Fomentar la reflexión y la elaboración de hipótesis. Actividades de inferencia: Completar oraciones, hacer predicciones, identificar sentimientos. Uso de diferentes tipos de textos: Variar los géneros y niveles de complejidad.

4.1.5. Dimensión: Contexto y vocabulario

Preguntas evaluadas: 9 y 10

Descripción: Los estudiantes entienden el vocabulario específico de la historia y el contexto en el que este se utiliza.

Indicadores de evaluación:

Comprensión del significado de palabras en contexto.

Habilidad para inferir el significado de nuevas palabras a partir del contexto.

Análisis:

Fortalezas: Los estudiantes (40%) que tienen buenos resultados en esta dimensión muestran habilidad para inferir el significado de palabras desconocidas y comprender cómo el vocabulario se relaciona con el contexto de la historia.

Debilidades: El bajo rendimiento (60%), indica que los estudiantes necesitan mejorar su vocabulario o no están utilizando estrategias adecuadas de inferencia para deducir el significado de palabras nuevas.

Intervención sugerida: Se puede trabajar en la enseñanza de estrategias de inferencia de vocabulario y el uso de contextos visuales o juegos interactivos para asociar palabras con sus significados.

Todos estos datos estadísticos reflejan una necesidad urgente de implementar medidas que fortalezcan la comprensión lectora en Nueva Loja. Por tal razón, el desarrollo de recursos didácticos tecnológicos interactivos, como la utilización de herramientas como Canva para crear materiales educativos atractivos y efectivos, puede contribuir a mejorar las habilidades de lectura comprensiva de los estudiantes, facilitando un aprendizaje más dinámico y participativo.

4.2 Construcción Del Material Educativo

Se desarrollaron recursos didácticos interactivos basados en tres leyendas: "El Hijo de la Boa" (Yala, Museo Abya Yala, 2017), "El Héroe Cofán" (Yala, Museo Abya Yala, 2017) y "La Leyenda del Pirarucú" (Contributors, 2019)". Cada leyenda fue utilizada como base para crear actividades que abordan diferentes dimensiones de la comprensión lectora.

La construcción de los recursos se llevó a cabo siguiendo la metodología ADDIE, donde se identificaron las necesidades educativas de los estudiantes a través de pruebas diagnósticas, lo que permitió determinar las áreas específicas que requerían atención, como la identificación de personajes, secuencia de eventos, comprensión de la trama, inferencia y vocabulario. Se seleccionaron las leyendas y se diseñaron actividades interactivas en CANVA. Esto incluyó la creación de tarjetas visuales, infografías, mapas conceptuales y cuestionarios interactivos. Cada actividad fue diseñada para ser atractiva y adecuada para el nivel de los estudiantes. Se elaboraron los recursos didácticos, asegurando que fueran visualmente atractivos y fáciles de usar. Se incorporaron elementos multimedia, como narraciones en audio, para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Los recursos incluían actividades como arrastrar y soltar imágenes, cuestionarios de inferencia y juegos de palabras, lo que fomentó la participación activa de los estudiantes. Se utilizó un diseño visual atractivo, con ilustraciones y colores que captaron la atención de los estudiantes, lo cual es crucial para mantener su interés. Las leyendas seleccionadas no solo ayudaron a mejorar la comprensión lectora, sino que también promovieron la apreciación cultural entre los estudiantes.

A continuación, se describe cada una de las leyendas con sus respectivos procesos de elaboración.

4.2.1. La leyenda "El Hijo de la Boa (Yala, Museo Abya Yala, 2017)"

Se ha utilizado como base para diseñar recursos didácticos interactivos que mejoren la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado. A continuación, se detallan las fases de desarrollo de estos recursos:

a) ANÁLISIS

Identificación de necesidades: Se evaluó la comprensión lectora de los estudiantes mediante pruebas diagnósticas, identificando dificultades en áreas como la identificación de personajes y escenarios, secuencia de eventos, comprensión de la trama, inferencia, y contexto y vocabulario.

Se establecieron objetivos claros para mejorar la capacidad de los estudiantes para entender y analizar narrativas complejas, como las contenidas en leyendas y cuentos tradicionales.

b) DISEÑO

Selección de la leyenda: La leyenda "El Hijo de la Boa" fue seleccionada por su riqueza cultural y su estructura narrativa, que incluye elementos clave para la enseñanza de la comprensión lectora. Cabe recalcar que esta leyenda fue adaptada de la original a una versión más corta y adecuada para los niños, simplificando el lenguaje y la escritura, destacando los elementos claves que se quieren enseñar.

Se ha incorporado un archivo de audio con la narración de la leyenda para que los niños puedan escucharla mientras leen, fomentando así su interés por la lectura y facilitando la comprensión del mensaje transmitido.

Creación de actividades: Se diseñaron actividades específicas para abordar las áreas identificadas en el análisis. Estas actividades incluyeron:

- **Identificación de personajes y escenarios:**

Actividad: Creación de tarjetas visuales con descripciones y características de los personajes y escenarios.

Tarjetas visuales de personajes y escenarios

Objetivo: Ayudar a los estudiantes a visualizar y describir personajes y escenarios.

Diapositivas de tarjetas de personajes y escenarios: Cada diapositiva presenta una tarjeta con una imagen del personaje o escenario, el nombre y una breve descripción.

Usa ilustraciones o fotos de archivo para las imágenes. Agregue texto con descripciones claras.



Figura 3. Personajes

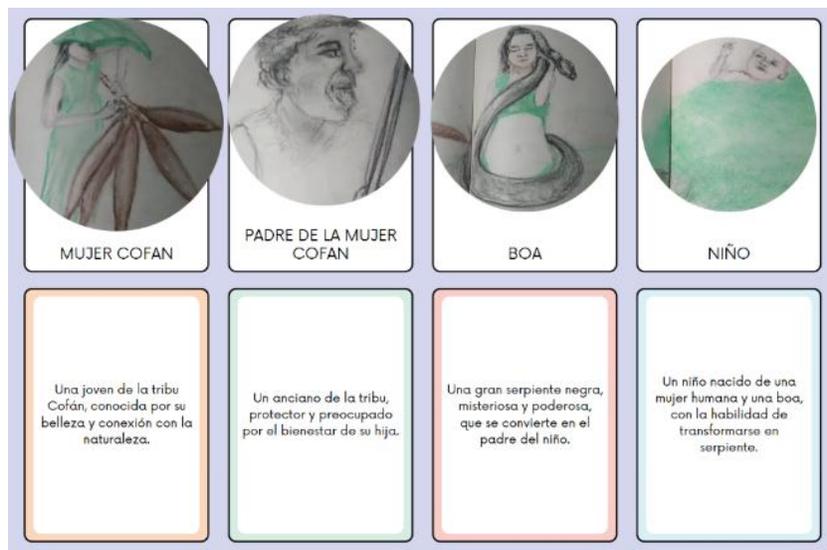


Figura 4. Escenarios

- **Secuencia de eventos:**

Actividad: Uso de infografías para representar la secuencia de eventos de la historia.

Objetivo: Enseñar a los estudiantes a reconocer el orden lógico de la historia.

Infografía de Secuencia de Eventos

Creará una línea de tiempo visual con nodos para cada evento clave. Utilice iconos o imágenes para representar visualmente cada evento. Agregue flechas o números para guiar la secuencia.

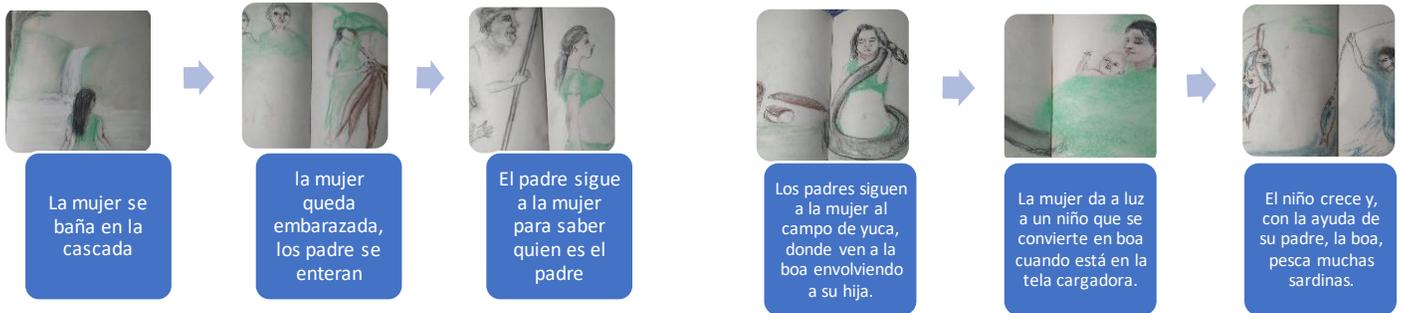


Figura 5. Trama

- **Comprensión de la trama:**

Actividad: Mapas conceptuales para resumir la historia en sus propias palabras.

Objetivo: Resumir la historia y entender su estructura.

Mapa Conceptual de la Trama

Diseño de un mapa conceptual con nodos principales (inicio, desarrollo, clímax, desenlace).

Usa líneas para conectar los nodos e incluye imágenes o iconos para ilustrar los conceptos

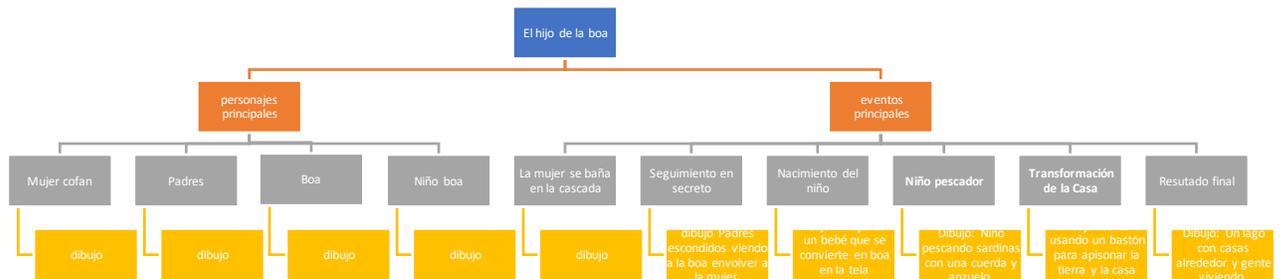


Figura 6. Mapa conceptual

Fuente. Elaboración propia

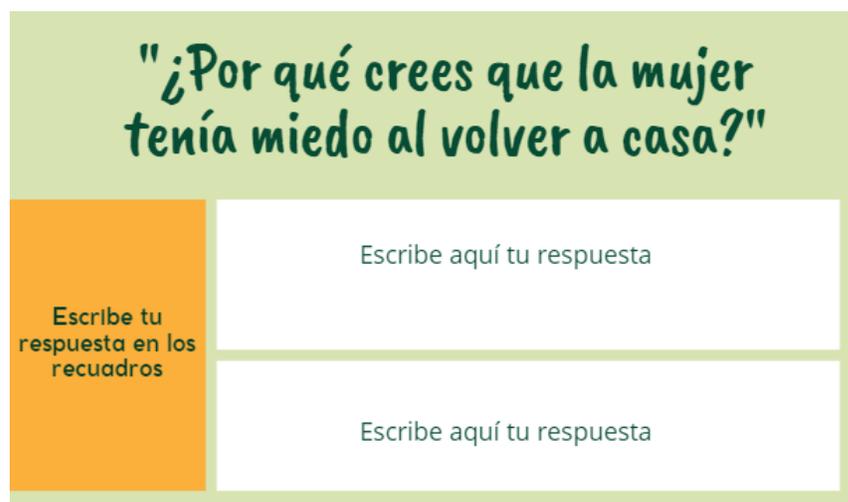
Inferencia:

Actividad: Cuestionarios interactivos con preguntas que inviten a leer entre líneas.

Objetivo: Desarrollar habilidades de inferencia y pensamiento crítico.

Cuestionario Interactivo de Inferencia

Incluye una serie de preguntas, con espacio para respuestas abiertas u opciones múltiples. Puedes usar plantillas de "Quiz" de Canva y adaptar el contenido. Considere agregar una diapositiva con respuestas sugeridas o comentarios.



¿Por qué crees que la mujer tenía miedo al volver a casa?"

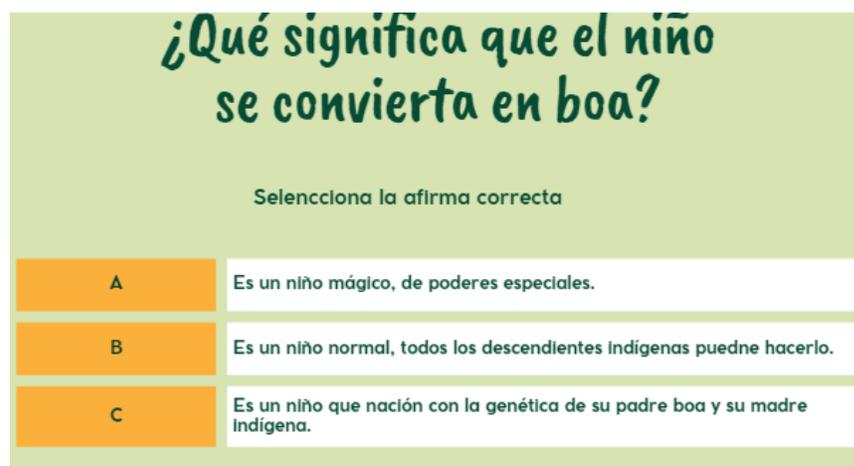
Escribe tu respuesta en los recuadros

Escribe aquí tu respuesta

Escribe aquí tu respuesta

Figura 7. Pregunta cuestionario

Fuente. Elaboración propia



¿Qué significa que el niño se convierta en boa?

Selecciona la afirmación correcta

A	Es un niño mágico, de poderes especiales.
B	Es un niño normal, todos los descendientes indígenas pueden hacerlo.
C	Es un niño que nació con la genética de su padre boa y su madre indígena.

Figura 8. Pregunta cuestionario

Fuente. Elaboración propia

- **Contexto y vocabulario:**

Actividad: Glosario visual de vocabulario nuevo con definiciones y ejemplos de uso.

Canva: Plantillas de glosarios con ilustraciones y espacios para definiciones.

Objetivo: Ampliar el vocabulario y comprender el contexto de palabras nuevas.

Glosario visual de vocabulario

Cada diapositiva del glosario incluye una palabra clave, su definición, una imagen ilustrativa y un ejemplo de uso en contexto.

Usa plantillas de "flashcards" para organizar la información.



Figura 9. Glosario
Fuente. Elaboración propia

c) DESARROLLO

En esta fase se desarrolla cada una de las fichas propuestas anteriormente, es decir, se da detalle del desarrollo de la ficha didáctica.

Empezamos con la primera leyenda:



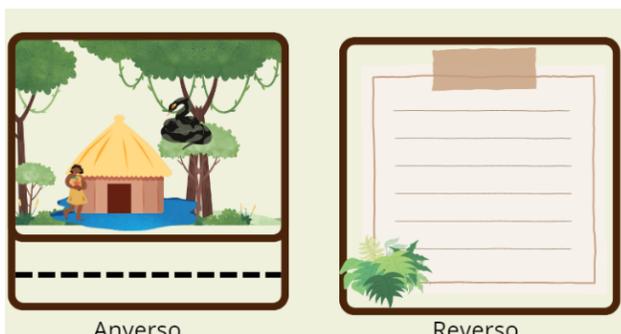
Figura 10. Portada leyenda
Fuente. Elaboración propia

Enlace donde puede observar la ficha: <https://n9.cl/8s0d9>



Tabla 5 *Identificación de personajes y escenarios*

Fichas	Descripción
	<p>Cada ficha diseñada en canva incluye:</p> <p>Una ilustración clara y atractiva del personaje o escenario. El nombre del personaje o del lugar.</p> <p>Presenta una serie de tarjetas visuales que ilustran a los</p>



personajes principales y los escenarios clave de la leyenda "El Hijo de la Boa".

Imagen: Una representación gráfica clara y atractiva del personaje o escenario, diseñada para captar la atención de los estudiantes.

Nombre: El nombre del personaje o del lugar, escrito en un formato destacado para facilitar su identificación.

Descripción Breve: Una breve descripción que resalta las características físicas y emocionales de los personajes, así como los detalles contextuales de los escenarios.

Estas fichas tienen como misión que el estudiante desarrollen su creatividad y describan en sus propias palabras los escenarios y la relevancia que tuvieron en la leyenda.

Estas fichas son visualmente atractivas y fáciles de comprender, lo cual es crucial para mantener la atención de los estudiantes jóvenes y facilitar el aprendizaje.



Esto ayuda a los estudiantes a conectar visualmente con la historia y a recordar la información de manera efectiva.



Fuente. Elaboración propia

Tabla 6 Secuencia de eventos

Ficha	Descripción
<p>LINEA DEL TIEMPO</p>	<p>Se realizan infografías para representar la secuencia de eventos de la leyenda. Se organiza de la siguiente manera:</p> <p>Línea de tiempo visual: Una representación gráfica que muestra los eventos clave en orden cronológico,</p>

utilizando iconos o imágenes para ilustrar cada evento.

Descripción de eventos: Breves descripciones que explican cada evento, permitiendo a los estudiantes comprender cómo se desarrolla la historia desde el inicio hasta el desenlace. Esta estructura ayuda a los estudiantes a visualizar la progresión de la trama y a entender la relación entre los diferentes eventos.

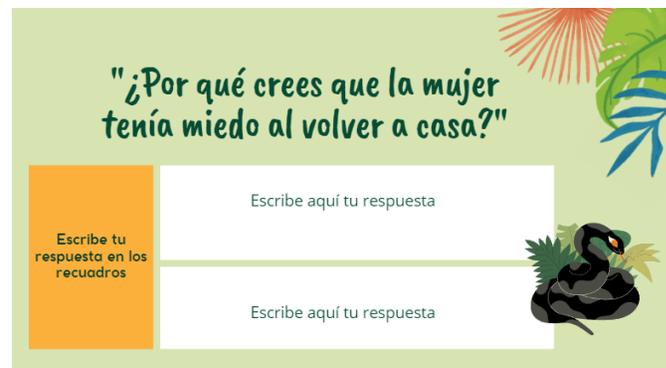
Tabla 7 Comprensión de la trama

Ficha	Descripción
<p>El diagrama de flujo de la trama de 'El hijo de la boa' se estructura de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none">El hijo de la boa (Título principal)<ul style="list-style-type: none">Personajes principales<ul style="list-style-type: none">Mujer cofán (con imagen)Padres (con imagen)Boa (con imagen)Niño (con imagen)Evento principales<ul style="list-style-type: none">La mujer se baña en la cascada (con imagen)Seguimiento en secreto (con imagen)Nacimiento del Niño (con imagen)Niño pescador (con imagen)Transformación de la casa (con imagen)Resultado final (con imagen)	<p>Preguntas guiadas: Preguntas que invitan a los estudiantes a reflexionar sobre los eventos principales y a identificar el problema central de la trama. Esto fomenta el análisis crítico y la capacidad de síntesis de los estudiantes.</p> <p>Está diseñada para ayudar a los estudiantes a resumir la trama de la leyenda en sus propias palabras.</p> <p>Incluye:</p>

Mapa Conceptual: Un esquema visual que organiza los elementos clave de la historia, como el conflicto, los personajes involucrados y la resolución.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 8 *Inferencia*

Ficha	Descripción
 <p>Inferencias sobre 'El hijo de la boa'</p> <p>Lee, analiza y responde</p>	<p>Es un cuestionario interactivo que desafía a los estudiantes a hacer inferencias basadas en la lectura. Contiene:</p>
 <p>"¿Por qué crees que la mujer tenía miedo al volver a casa?"</p> <p>Escribe aquí tu respuesta</p> <p>Escribe aquí tu respuesta</p>	<p>Preguntas abiertas: Preguntas que requieren que los estudiantes lean entre líneas y deduzcan información no explícita en el texto, fomentando el pensamiento crítico.</p> <p>Espacio para respuestas: Un área donde los estudiantes pueden escribir sus respuestas, lo que les permite expresar sus ideas y razonamientos de manera creativa.</p>
 <p>¿Qué significa que el niño se convierta en boa?</p> <p>Selecciona la afirmación correcta</p> <p>A Es un niño mágico, de poderes especiales.</p> <p>B Es un niño normal, todos los descendientes indígenas pueden hacerlo.</p> <p>C Es un niño que nació con la genética de su padre boa y su madre indígena.</p>	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 9 Contexto y vocabulario

Ficha	Descripción
 	<p>Incluye un glosario visual que ayuda a los estudiantes a comprender el vocabulario nuevo en el contexto de la leyenda. Se organiza de la siguiente manera:</p> <p>Palabras clave: Una lista de palabras desafiantes extraídas de la leyenda, presentadas de manera destacada.</p> <p>Definiciones y ejemplos: Cada palabra incluye su definición y un ejemplo de uso en contexto, junto con una imagen ilustrativa que facilita la comprensión. Esto ayuda a los estudiantes a ampliar su vocabulario y a relacionar las palabras con su significado en la historia.</p>

Fuente. Elaboración propia

4.2.2 Leyenda: el Héroe Cofán

a) ANÁLISIS

Necesidades educativas: Los estudiantes necesitan fortalecer la capacidad de identificar personajes y escenarios, secuenciar eventos, comprender la trama, hacer inferencias y utilizar el contexto para comprender vocabulario nuevo. Los estudiantes tienen dificultades para comprender textos complejos o para hacer inferencias. Por tal razón, se deben diseñar recursos accesibles, interactivos y visualmente atractivos para mantener su interés.

b) DISEÑO

Se va a utilizar la leyenda El héroe cofán como base para las actividades interactivas en Canva. Se desarrollan recursos visuales y actividades interactivas que guiarán a los estudiantes a través de cada una de las temáticas.

- **Identificación de personajes y escenarios**

Recurso: Un póster interactivo en Canva donde los estudiantes puedan arrastrar y soltar imágenes de los personajes y escenarios de la leyenda en su lugar correcto.

Descripción: Los estudiantes deben identificar los personajes principales (como el joven Cofán, su madre, el chamán, etc.) y los escenarios (el río, la aldea Tetete, la aldea Cofán). Pueden incluirse breves descripciones o pistas visuales para ayudar en la identificación.

- **Secuencia de eventos**

Recurso: Un libro interactivo en Canva donde los estudiantes ordenen las páginas con ilustraciones de los eventos principales en el orden correcto.

Descripción: Los estudiantes deben organizar las ilustraciones o descripciones breves de los eventos principales de la leyenda (captura por los Tetetes, crecimiento del joven Cofán, ataque a los Cofanes, etc.) para comprender cómo la historia tiene un principio, medio y final.

- **Comprensión de la trama**

Recurso: Una actividad de preguntas y respuestas interactivas en Canva.

Descripción: Los estudiantes responderán preguntas sobre la trama de la historia, con respuestas en formato de opción múltiple. Después de cada respuesta, recibirán retroalimentación inmediata, permitiéndoles reflexionar y aprender.

- **Inferencia**

Recurso: Un cómic interactivo en Canva donde los estudiantes completan los diálogos y pensamientos de los personajes basándose en las pistas de la historia.

Descripción: Los estudiantes deben inferir lo que los personajes podrían estar pensando o sintiendo en diferentes escenas, ayudándoles a leer entre líneas y comprender información implícita.

- **Contexto y vocabulario**

Recurso: Un juego de palabras en Canva donde los estudiantes adivinan el significado de palabras nuevas a partir del contexto.

Descripción: Los estudiantes seleccionarán palabras resaltadas del texto, intentarán adivinar su significado, y luego compararán su suposición con la definición real que aparece después.

c) **DESARROLLO**



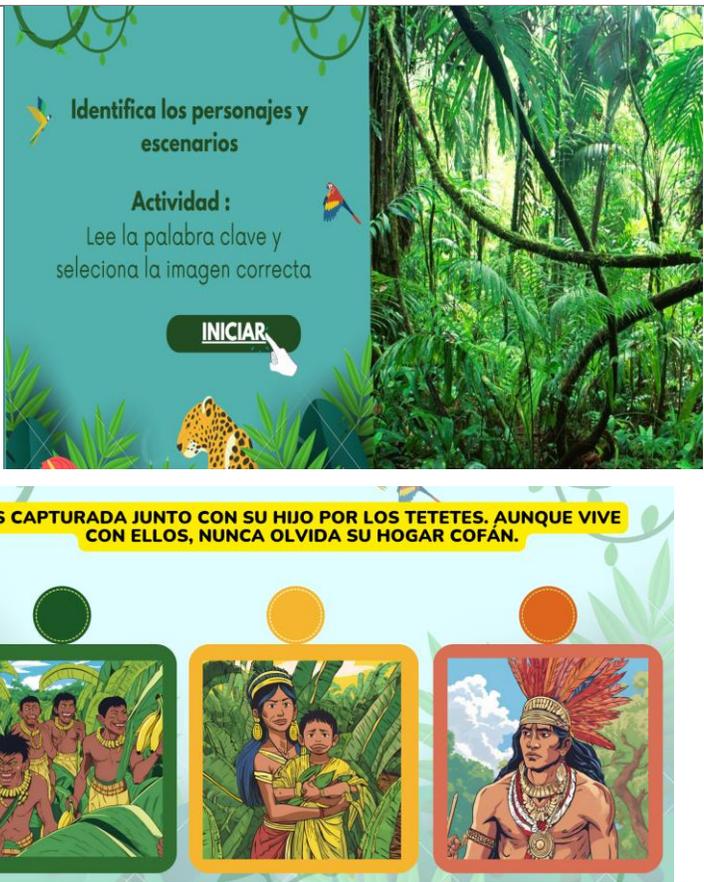
Figura 11. Portada
Fuente. Elaboración propia

Comparto el enlace de la ficha didáctica elaborada en Canva:

<https://n9.cl/elheroecofan>



Tabla 10 Identificación de personajes y escenarios

FICHA	DESCRIPCIÓN
 The image shows a digital interface for an activity. On the left, a teal panel contains the text: "Identifica los personajes y escenarios", "Actividad: Lee la palabra clave y selecciona la imagen correcta", and a button labeled "INICIAR" with a mouse cursor. To the right is a background image of a lush green jungle. Below the teal panel, a yellow banner reads: "ES CAPTURADA JUNTO CON SU HIJO POR LOS TETETES, AUNQUE VIVE CON ELLOS, NUNCA OLVIDA SU HOGAR COFÁN." Underneath the banner are three square image options: a group of indigenous people, a woman holding a child, and a man with a large feathered headdress.	<p>En esta actividad, los estudiantes explorarán los personajes principales y los escenarios clave de la leyenda El Héroe Cofán. Se presentarán tarjetas visuales que incluyen una imagen, el nombre del personaje o lugar y una breve descripción.</p> <p>Los estudiantes podrán asociar cada personaje con su rol en la historia y comprender el contexto cultural y natural en el que se desarrolla la leyenda. Esto les ayudará a formar una base sólida para la comprensión general del relato, entendiendo quiénes son los participantes y dónde ocurren los hechos.</p>

QUEDA DEVASTADO AL NO ENCONTRAR A SU ESPOSA E HIJO, Y CREE QUE HAN MUERTO. ES UN COFÁN PREOCUPADO POR SU FAMILIA.



TRIBU RIVAL QUE CAPTURA A LA MADRE Y AL JOVEN COFÁN.



LA MADRE Y EL JOVEN COFÁN SON CAPTURADOS POR LOS TETETES MIENTRAS RECOLECTAN PLÁTANOS.



ENSEÑA AL JOVEN COFÁN SUS HABILIDADES CHAMÁNICAS Y LO UTILIZA EN SU PLAN PARA ATACAR A LOS COFANES.



Propósito: Facilitar la identificación de los elementos centrales de la historia para que los estudiantes puedan conectarse emocionalmente con los personajes y contextualizar la relación dentro del entorno Cofán.

**UBICADO CERCA DE LA ALDEA COFÁN, ES DONDE LA MADRE Y EL HIJO CRUZAN PARA RECOGER PLÁTANOS ANTES DE SER CAPTURADOS.
LA ALDEA TETETE**



**CRECE ENTRE LOS TETETES Y SE CONVIERTE EN CHAMÁN, PERO FINALMENTE
DEFIENDE A SU PUEBLO COFÁN.**



**LÍDER ESPIRITUAL DE LOS TETETES ENSEÑA AL JOVEN COFÁN SUS HABILIDADES
CHAMÁNICAS Y LO UTILIZA EN SU PLAN PARA ATACAR A LOS COFANES.**



**ENSEÑA AL JOVEN COFÁN SUS HABILIDADES CHAMÁNICAS Y LO UTILIZA EN SU
PLAN PARA ATACAR A LOS COFANES.**



EL HOGAR ORIGINAL DEL JOVEN COFÁN Y SU FAMILIA, DONDE LOS COFANES VIVEN EN PAZ ANTES DEL ATAQUE DE LOS TETETES.



TRIBU RIVAL QUE CAPTURA A LA MADRE Y AL JOVEN COFÁN.



LUGAR DONDE LOS TETETES LLEVAN AL JOVEN COFÁN Y SU MADRE



Fuente. Elaboración propia

Tabla 11 Secuencia de eventos

Ficha	Descripción
	<p>En esta actividad interactiva, los estudiantes deberán organizar los eventos principales de la historia en el orden correcto para construir una secuencia lógica de los hechos. Se les proporcionarán descripciones breves de los momentos clave de la leyenda (inicio, desarrollo y desenlace) que deben colocar en una línea de tiempo.</p>
	<p>Esto les permitirá comprender cómo se desarrolla la acción a lo largo de la historia, reconociendo la estructura narrativa y los cambios en la situación del héroe Cofán.</p>
	<p>Propósito: Ayudar a los estudiantes a mejorar su comprensión de la estructura narrativa y reconocer la progresión de la historia, desarrollando así habilidades de organización y secuenciación de eventos.</p>
	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 12 Comprensión de la trama

Ficha	Descripción
	<p data-bbox="1122 342 1513 1249">Se presenta una serie de preguntas de opción múltiple que están diseñadas para evaluar la comprensión de los estudiantes sobre los aspectos centrales de la trama. Las preguntas se enfocan en las motivaciones de los personajes, los conflictos enfrentados y las decisiones clave que impulsan el desarrollo de la historia. Los estudiantes seleccionarán la respuesta que mejor refleje los eventos o intenciones de los personajes dentro del contexto cultural de la leyenda Cofán.</p> <p data-bbox="1122 1329 1513 1633">Propósito: Evaluar el entendimiento profundo de la trama y verificar si los estudiantes comprenden las relaciones de causa y efecto dentro de la historia.</p>

Pregunta 5



¿Qué aprendizaje podemos obtener de la historia del Héroe Cofán?

- A. Es importante olvidar nuestras raíces.
- B. La lealtad a nuestras raíces y comunidad es fundamental.
- C. Siempre debemos seguir lo que otros nos dicen.
- D. El poder viene solo de la fuerza física.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 13 Inferencia

Ficha	Descripción
	<p>En esta actividad, los estudiantes deberán leer entre líneas para inferir pensamientos o emociones de los personajes en diferentes escenas. Cada situación propuesta presenta una circunstancia o acción en la historia y les pide que deduzcan cómo podría sentirse un personaje o qué podría estar pensando en ese momento. Luego, se les invita a continuar la escena imaginando qué harían los personajes a partir de esas emociones o pensamientos.</p>
	<p>Propósito: Fomentar el desarrollo de habilidades inferenciales en los estudiantes, ayudándoles a leer más allá del texto explícito y a entender</p>

Al escuchar el nombre de su padre, el joven empezó a recordar su infancia hasta el día que llegó ante el chamán.

¡Ahora recuerdo!
Este es el lugar
donde
Escribe el texto

las emociones y motivaciones ocultas de los personajes.

CON ESTE RITUAL, PODRÁS HABLAR CON LOS ESPÍRITUS DE LA SELVA

Escribe el diálogo

El chamán instruye al niño con el objetivo que un día destruya a los cofanes. Los años han pasado, ya convertido en un joven aguerrido y valiente, fue enviado a la comunidad cofán para que traiga información y poder atacar a los enemigos.

Tú eres el hijo de
Escribe el texto
¡Te he reconocido!"

Fuente. Elaboración propia

Tabla 14 Contexto y vocabulario

Ficha	Descripción
	<p>En esta actividad de vocabulario contextual, se resaltarán palabras clave del texto que representan términos propios de la cultura Cofán o conceptos relevantes de la leyenda.</p>
	<p>Los estudiantes primero intentarán deducir el significado de cada palabra basándose en el contexto en el que aparece. Luego, se les proporcionará la definición exacta para que comparen su inferencia con el significado real, lo cual reforzará su habilidad para interpretar el lenguaje en contexto.</p>
	<p>Propósito: Ayudar a los estudiantes a ampliar su vocabulario y su comprensión de términos específicos, además de mejorar sus habilidades de deducción e interpretación del contexto.</p>

**BEBIDA
TRADICIONAL**

El padre Cofán bebía _____
mientras su esposa e hijo
cruzaban el río.



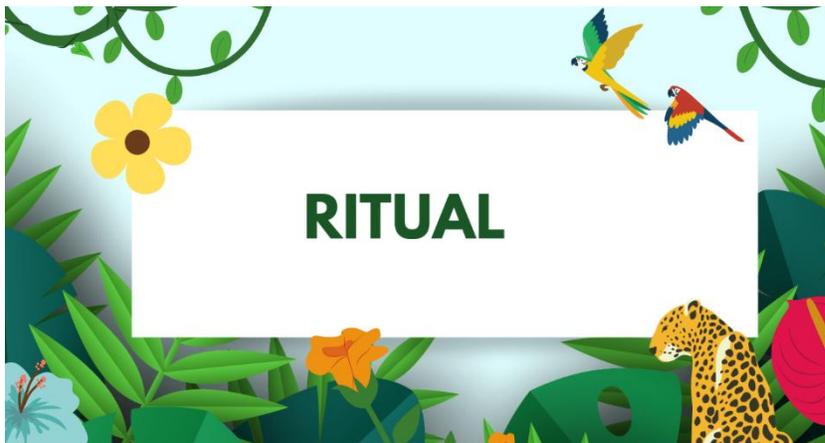
CHICHA

**TRIBU
RIVAL**

Los _____ se
escondieron entre las
plantas, listos para atacar.



TETETES



Fuente. Elaboración propia

4.2.3 La leyenda de pirarucú

a) ANÁLISIS

El objetivo de aprendizaje del siguiente recurso es que los estudiantes podrán identificar y describir los personajes y escenarios principales, organizar los eventos clave de una historia en orden cronológico, resumir la trama en sus propias palabras, hacer inferencias basadas en pistas contextuales dentro del texto. Y, por último, los estudiantes podrán deducir el significado de palabras desconocidas a partir del contexto en el que se encuentran.

Todo esto se logrará con el uso de la plataforma Canva para la creación de recursos interactivos y visuales que apoyen con los objetivos propuestos. Se aplicarán a estudiantes de tercer grado donde se ha detectado bajo rendimiento en la lectura comprensiva.

b) DISEÑO

- **Identificación de personajes y escenarios**

Diseñar una actividad en Canva donde los estudiantes arrastren y suelten etiquetas de personajes y escenarios en una ilustración de la leyenda "Pirarucu".

Incluir preguntas guiadas que les ayuden a describir las características físicas y emocionales de los personajes, así como los detalles de los escenarios.

- **Secuencia de eventos**

Crear un storyboard digital donde los estudiantes organizan ilustraciones de la leyenda en el orden correcto, desde el inicio hasta el final.

Incluir espacios para que los estudiantes escriban una breve descripción de cada evento.

- **Comprensión de la trama**

Desarrollar una plantilla en Canva donde los estudiantes completen un resumen de la historia. Proveer imágenes clave de la leyenda para ayudar a identificar los puntos más importantes.

- **Inferencia**

Crear una actividad en Canva donde los estudiantes respondan preguntas que requieran inferir información no explícita en el texto. Utilizar viñetas o escenas que permitan a los estudiantes hacer deducciones.

- **Contexto y vocabulario**

Diseñar tarjetas interactivas en Canva con palabras desafiantes de la leyenda, donde los estudiantes pueden arrastrar y soltar la definición correcta o escribir lo que creen que significa basado en el contexto.

c) **DESARROLLO**

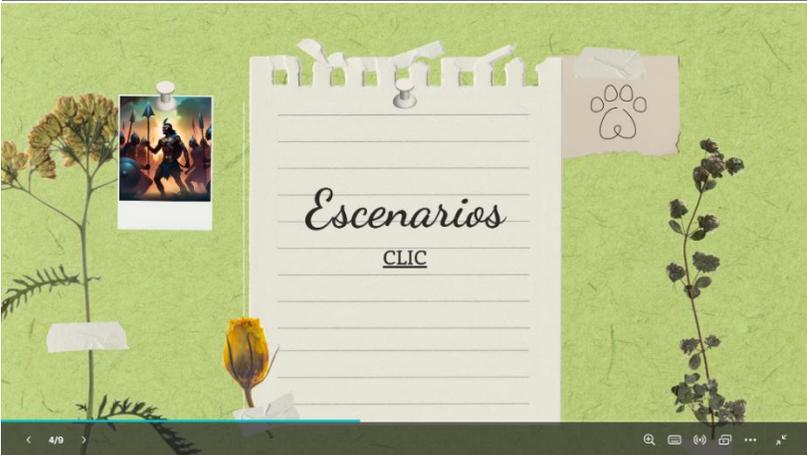


Figura 12. Portada Pirarucú
Fuente. Elaboración propia

Enlace de presentación: <https://n9.cl/elpirarucu>



Tabla 15 Identificación de personajes y escenarios

Ficha	Descripción
 <p>TOPworksheets Mi cuenta</p> <p>Previsualizar: Escenarios de la leyenda "Pirarucu":</p> <p>Idioma: Español Asignatura: Lengua y Literatura > Leyenda Curso: Ecuador > Educación General Básica > 3º grado Edad: 6 - 8</p> <p>Arrastra la imagen en el recuadro correcto de su descripción.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 20px;"> <div style="width: 30%; padding: 5px;"> <p>El río donde Pirarucu es transformado en pez. Escenario de la tormenta desatada por Tupã y el lugar de castigo para Pirarucu.</p> <div style="border: 1px solid #ccc; height: 100px; width: 100%;"></div> </div> <div style="width: 30%; padding: 5px;"> <p>Lugar donde Tupã y Lurururu açu observan y deciden castigar a Pirarucu. Es representado como un lugar de poder y justicia divina.</p> <div style="border: 1px solid #ccc; height: 100px; width: 100%;"></div> </div> <div style="width: 30%; padding: 5px;"> <p>Lugar donde Tupã y Lurururu castigaron a Pirarucu</p> <div style="border: 1px solid #ccc; height: 100px; width: 100%;"></div> </div> </div>	<p>Esta actividad invita a los estudiantes a conocer los personajes y escenarios esenciales de la leyenda El Pirarucú. A través de tarjetas visuales, se mostrarán imágenes acompañadas del nombre y una breve descripción de cada personaje y lugar importante.</p> <p>Los estudiantes explorarán la riqueza cultural del relato y aprenderán sobre el entorno amazónico, donde la historia cobra vida. De esta forma, podrán entender la influencia de la naturaleza y el contexto cultural en la trama y en las motivaciones de los personajes.</p> <p>Propósito: Ayudar a los estudiantes a relacionarse con los personajes y el ambiente de la leyenda, brindándoles un contexto</p>

que facilite la comprensión profunda de la narrativa.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 16 Secuencia de eventos

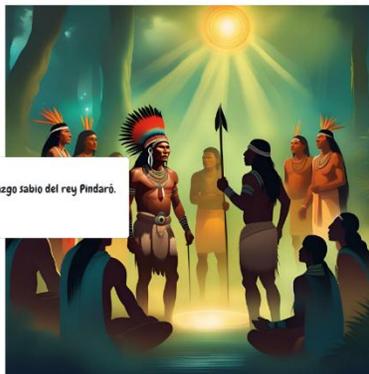
Ficha	Descripción
	<p>Los estudiantes trabajarán en la organización de los eventos principales de la leyenda. Se les proporcionarán tarjetas con descripciones breves de los momentos clave, que deberán ordenar para reflejar el desarrollo de la historia desde el principio hasta el final. Al organizar estos eventos, comprenderán la estructura narrativa y cómo cada momento lleva al siguiente, resaltando el flujo y la</p>

Secuencia de Eventos

Selecciona la respuesta correcta que identifica la escena.

Selecciona la oración correcta.

- *Presentación de la tribu Uaiás, su respeto por la naturaleza y los dioses, y el liderazgo sabio del rey Pindaró.
- *Respeto por la naturaleza.
- *Alianza de líderes.



* Valiente guerrero.
a Pirarucu, el hijo del rey Pindaró, conocido por su valentía, pero también por su corazón malvado y su desprecio hacia las creencias de su pueblo.
* Dios de la guerra.

Selecciona la oración correcta.



Selecciona la respuesta correcta que identifica la escena.

Selecciona la oración correcta.



- *Presentación de la tribu Uaiás
- *Presentación de la tribu Uaiás, su respeto por la naturaleza
- *Presentación de la tribu Uaiás, su respeto por la naturaleza y los dioses, y el liderazgo sabio del rey Pindaró.



Selecciona la respuesta correcta que identifica la



Selecciona la respuesta correcta que identifica la

- Los dioses Tupã y Lururu açu observan las acciones de Pirarucu y deciden castigarlo por su maldad.
- Mientras Pirarucu pesca en el río Tocantins, Tupã desata una tormenta furiosa.
- Los jefes de las aldeas deciden castigarlo por su maldad.

Selecciona la respuesta correcta que identifica la escena.

Selecciona la oración correcta.



- Tupã desata una tormenta furiosa, con rayos y truenos que oscurecen el cielo.
- Mientras Pirarucu pesca en el río Tocantins, Tupã desata una tormenta furiosa.
- Mientras Pirarucu pesca en el río Tocantins, Tupã desata una tormenta furiosa, con rayos y truenos que oscurecen el cielo.



progresión de las acciones que dan forma a la historia del Pirarucú.

Propósito: Desarrollar en los estudiantes habilidades de secuenciación y comprensión de la estructura narrativa, permitiéndoles ver cómo los eventos se conectan entre sí para construir el diseño.



Selecciona la respuesta correcta que identifica la escena.

El pez Pirarucu sigue habitando las aguas del Amazonas, y su historia se cuenta como una advertencia para aquellos que desafían.
El pez Pirarucu sigue habitando las aguas del Amazonas.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 17 Comprensión de la trama

Ficha

Descripción

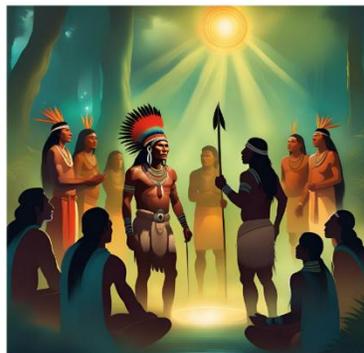


Comprensión de la trama

Completa el siguiente resumen utilizando las imágenes clave y tus propias palabras para describir la historia.

Inicio

Describe el escenario inicial, los personajes principales, y el contexto de la historia.



Se presentaron preguntas de opción múltiple sobre los elementos centrales de la trama, diseñadas para evaluar si los estudiantes comprenden el desarrollo de la historia y las motivaciones de los personajes. Las preguntas abordan temas como los deseos y decisiones del protagonista, los conflictos que enfrenta y los resultados de sus acciones. Los estudiantes deberán elegir la opción que mejor represente los aspectos de la historia, lo cual les ayudará a reflexionar

sobre los temas y mensajes que transmite la leyenda.



Propósito: Evaluar la comprensión de los estudiantes sobre los detalles de la trama y ayudarles a relacionar las acciones de los personajes con las lecciones y moralejas implícitas en la historia.

Climax

Describe el momento más emocionante o crucial de la historia, que en este caso sería la transformación de Pirarucu en pez.

Desarrollo

Describe los eventos clave que llevan al conflicto, incluyendo las acciones de Pirarucu y la reacción de los dioses.



Fuente. Elaboración propia



Al pedir a los estudiantes que interpreten los pensamientos y sentimientos de los personajes en distintos momentos de la historia se está fomentando la inferencia. Se les plantearán situaciones donde deberán deducir cómo podría sentirse un personaje o qué podría estar pensando, basándose en los eventos que ocurren y en el contexto cultural de la leyenda. Luego, los estudiantes serán incentivados a imaginar y continuar la historia a partir de esa emoción o pensamiento, desarrollando así la capacidad de interpretar información implícita.



¿Por qué los dioses decidieron castigar a Pirarucu en lugar de perdonarlo? ¿Qué mensaje querían enviar al resto de la tribu?



¿Qué lección se puede aprender de la transformación de Pirarucu? ¿Por qué crees que los dioses eligieron convertirlo en un pez gigante?



¿Qué simboliza el pez Pirarucu en la leyenda? ¿Qué podrían pensar los aldeanos cada vez que lo ven?

Propósito: Ayudar a los estudiantes a ir más allá el texto literal ya desarrollar habilidades de interpretación y empatía, entendiendo las emociones de los personajes y conectándolas con el desarrollo de la trama.

Tabla 19 Contexto y vocabulario

Ficha	Descripción
 <p style="text-align: center;"><i>Contexto y vocabulario</i></p> <p style="text-align: center;"><u>CLIC</u></p> <p style="text-align: center;">Contexto y vocabulario</p> <p style="text-align: center;">Selecciona la definición correcta.</p> <p>Selecciona la definición correcta.</p> <p><input type="checkbox"/> Que ha sido castigado con una pena por haber cometido un delito</p> <p><input type="checkbox"/> Un estado de calma y paz</p> <p><input type="checkbox"/> El proceso de cambiar de forma o apariencia."</p> <p>Selecciona la definición correcta.</p> <p style="text-align: center;"><i>condenado</i></p> <p><input type="checkbox"/> El acto de causar daño o sufrimiento intencionadamente.</p> <p><input type="checkbox"/> Un sentimiento de respeto y admiración.</p> <p><input type="checkbox"/> Sanción, una pena o una reprimenda que se impone a una persona que ha incurrido en algún tipo de falta</p> <p>Selecciona la definición correcta.</p> <p><input type="checkbox"/> El acto de causar daño o sufrimiento intencionadamente.</p> <p><input type="checkbox"/> El proceso de cambiar de forma o apariencia</p> <p><input type="checkbox"/> Sanción, una pena o una reprimenda que se impone a una persona que ha incurrido en algún tipo de falta</p>	<p>En esta actividad de vocabulario, los estudiantes trabajarán con palabras claves seleccionadas del texto que tienen un significado cultural o que son relevantes en el contexto de la leyenda. Se les pedirá que intenten adivinar el significado de cada palabra usando el contexto en que aparece en la historia. Posteriormente, se les proporcionará la definición exacta, lo que les permitirá comparar sus inferencias iniciales con el significado real. Esta actividad ayuda a los estudiantes a fortalecer su habilidad para entender palabras en contexto, especialmente cuando se encuentran con términos desconocidos.</p> <p>Propósito: Facilitar la expansión del vocabulario</p>

de los estudiantes y mejorar su habilidad para deducir significados a partir del contexto, aumentando así su capacidad para comprender textos con terminología específica o cultural.

Fuente. Elaboración propia

4.3 Implementación y evaluación del material educativo

La implementación del material educativo en el tercero de básica de la Unidad Educativa Dr. Camilo Gallegos Domínguez se llevó a cabo con el objetivo de mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. El proceso comenzó con la presentación del material educativo elaborado, el cual fue revisado y aprobado por el docente de grado antes de ser socializado con los alumnos. La leyenda del "Pirarucú" fue seleccionada como el contenido principal, ya que se demostró adecuada para captar la atención de los estudiantes y trabajar habilidades de comprensión lectora a través de una narrativa culturalmente rica.

La exposición del material a los estudiantes se realizó mediante dispositivos móviles, donde pudieron seguir la lectura con un apoyo auditivo. Esta integración de recursos tecnológicos permitió que los estudiantes se involucraran activamente en el proceso, facilitando su comprensión y fomentando el uso de herramientas digitales en el aula. Tras escuchar la leyenda, los estudiantes participaron en actividades diseñadas para reforzar los conceptos clave y desarrollar la comprensión lectora.

La actividad fue recibida con entusiasmo, y al final de la sesión se les pidió a los estudiantes que compartieran sus impresiones sobre el material. La mayoría expresó agrado por la modalidad interactiva de la lectura y el uso del audio, destacando lo novedoso de la experiencia. Sin embargo, también hubo comentarios sobre aspectos que podrían mejorarse, como el ritmo de la narración o el nivel de

dificultad de algunas actividades. Esta retroalimentación permitió ajustar los materiales educativos, asegurando que se alineen aún más con las necesidades y preferencias del estudiantado.

4.3.1 Evaluación Del Material Educativo

Tabla 20 Rúbrica de evaluación del material educativo

Rúbrica de evaluación del material educativo
Objetivo: Evaluar la calidad del material educativo elaborado para la mejora de la lectura comprensiva mediante el uso de tecnologías.

Criterio	Insuficiente	Apto	Bueno	Excelente	Puntu
	(1)	(2)	(3)	(4)	
<p>Contenido y calidad de la lectura</p> <p>Relevancia del contenido</p>	El contenido no es adecuado para el nivel educativo y los objetivos de comprensión.	El contenido es parcialmente adecuado, pero tiene dificultades para motivar la comprensión.	El contenido es apropiado y relevante, pero tiene algunos puntos de mejora.	El contenido es totalmente adecuado, relevante y adecuado para el nivel educativo.	
<p>Claridad de la lectura</p>	El material es confuso y difícil de seguir.	La lectura es clara en algunas partes, pero en otras es confusa o poco comprensible.	La lectura es en su mayoría clara y comprensible para los estudiantes.	La lectura es perfectamente clara y comprensible, sin dificultades de entendimiento.	

<i>Enfoque en la comprensión</i>	No hay elementos abordables claves de la comprensión lectora (personajes, secuencia, trama, etc.).	Aborda elementos de comprensión lectora, pero de forma superficial o incompleta.	Abarca adecuadamente los aspectos esenciales de la comprensión lectora.	Abarca profundamente todos los aspectos esenciales de la comprensión lectora.
Usabilidad tecnológica				
<i>Facilidad de uso</i>	El uso de la tecnología es complicado y confuso para los estudiantes.	El uso de la tecnología es algo intuitivo, pero aún genera algunas dificultades.	La tecnología es fácil de usar, con pocas complicaciones técnicas.	El uso de la tecnología es intuitivo, fácil y promueve una experiencia de aprendizaje fluido.
<i>Accesibilidad</i>	El material no está disponible en múltiples dispositivos o es difícil de acceder.	El material es accesible, pero presenta limitaciones en algunos dispositivos.	El material es accesible en la mayoría de dispositivos con una dificultad mínima.	El material es accesible en múltiples dispositivos y plataformas, sin barreras.
<i>Integración de tecnología</i>	No se utiliza de manera efectiva la	La tecnología se utiliza, pero	La tecnología se utiliza	La tecnología está

	tecnología para mejorar la comprensión lectora.	su integración no siempre es coherente o efectiva.	adecuadamente para reforzar la comprensión lectora.	perfectamente integrada para facilitar y mejorar la comprensión lectora.
<i>Adecuación pedagógica</i>				
<i>Alineación con objetivos</i>	El material no está alineado con los objetivos pedagógicos de la lectura comprensiva.	El material está parcialmente alineado con los objetivos pedagógicos.	El material está alineado con los objetivos pedagógicos, aunque con algunos ajustes.	El material está completamente alineado con los objetivos pedagógicos de la comprensión lectora.
<i>Adaptabilidad al nivel</i>	El material no se ajusta al nivel de los estudiantes (demasiado difícil o fácil).	El material se adapta en algunas partes, pero hay elementos que no corresponden al nivel.	El material se adapta bien al nivel, aunque puede mejorarse en algunas áreas.	El material está completamente adaptado al nivel de los estudiantes.
<i>Evaluación formativa</i>	No hay retroalimentación	La evaluación está presente,	Hay evaluación	Hay evaluación continua y clara

	ni formas de evaluar el progreso de los estudiantes.	pero no permite un seguimiento adecuado del progreso.	formativa que permite medir el progreso de manera efectiva.	que permite medir y retroalimentar el progreso de manera eficaz.
--	--	---	---	--

Atractivo visual e interacción

<i>Diseño visual</i>	El material tiene un diseño visual poco atractivo y no capta la atención de los estudiantes.	El diseño es funcional, pero no es lo suficientemente atractivo visualmente.	El diseño visual es atractivo y adecuado, aunque puede mejorarse en ciertos aspectos.	El diseño visual es muy atractivo, motivante y capta la atención de los estudiantes de manera efectiva.
----------------------	--	--	---	---

<i>Interactividad</i>	El material no ofrece oportunidades de interacción para los estudiantes.	El material ofrece alguna interactividad, pero es limitada o poco efectiva.	El material tiene una buena dosis de interactividad que motiva el aprendizaje.	El material es altamente interactivo, motivador y promueve un aprendizaje activo.
-----------------------	--	---	--	---

<i>Motivación del usuario</i>	El material no motiva a los estudiantes a	El material motiva en algunas partes,	El material es motivador y fomenta la	El material es altamente motivador,
-------------------------------	---	---------------------------------------	---------------------------------------	-------------------------------------

participar activamente.	pero no de manera consistente.	participación de los estudiantes.	mantiene la atención y promueve una participación constante.
----------------------------	--------------------------------------	---	--

Fuente. Elaboración propia

Instrucciones para la evaluación:

- **Escala:** Califique cada criterio en una escala de 1 a 4.
- **Total de puntos:** Suma los puntajes de cada dimensión.
- **Observaciones adicionales:** Sección opcional para comentarios y recomendaciones de los evaluadores.

La metodología de evaluación que se realizará consiste en que los expertos llenarán las fichas antes indicadas. En el cual deberá calificar el material educativo expuesto acorde a los calificativos que son: insuficiente (1 punto), apto (2 puntos), bueno (3 puntos) y excelente (4 puntos).

La rúbrica tiene como objetivo:

- Determinar la calidad pedagógica del material.
- Verificar la efectividad del material en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora.
- Evaluar el uso y la accesibilidad tecnológica del material.
- Analizar el diseño visual y la interacción.
- Recoger retroalimentación cualitativa de expertos en tecnología y comprensión lectora.
- Asegurar la alineación del material con los estándares educativos.

Esta rúbrica nos ayudó a evaluar si este material educativo es lo suficientemente efectivo para cumplir con los objetivos de aprendizaje. Como también permitió identificar los aspectos específicos del contenido, diseño o tecnológico que necesitaban ser mejorados para que su impacto sea óptimo.

4.3.2 Valoración de la propuesta.

La valoración se realizó por medio de criterio de evaluación por expertos mediante una ficha de evaluación que fue desarrollada por profesionales tales como Maira Sandra Carrasco, Magister en Educación mención en Enseñanza de la Lengua y Literatura, que cuenta con 12 años de experiencia y actualmente se desempeña como docente en la Unidad Educativa Dr. Camilo Gallegos Domínguez; Mgs. Ludís Landázuri Olmedo, con maestría en gestión educativa, cuenta con más de 25 años de experiencia y actualmente labora como docente de educación básica en la Unidad Educativa Dr. Camilo Gallegos Domínguez. Mgs. Estela Ochoa Bustamante, magíster en tecnología educativa con más de 15 años de experiencia laborando en educación básica.

La valoración de la propuesta de los materiales educativos consiste en analizar el contenido del mismo y determinar si la propuesta es precisa y factible. Esta valoración la realizarán los especialistas antes indicados.

La evaluación que realizaron los especialistas en Educación con mención en Lengua y Literatura:

Calidad del contenido (claridad, precisión y relevancia)

Puntuación estimada: 4/4

Comentarios: La selección de leyendas, como "El Hijo de la Boa", "El Héroe Cofán" y "La Leyenda de Pirarucu", es adecuada para el objetivo educativo, ya que proporciona una rica base cultural y narrativa que facilita la enseñanza de habilidades de comprensión lectora. Las adaptaciones de los textos son claras, accesibles y adecuadas para la edad de los estudiantes de tercer grado. El contenido se presenta de forma precisa y simplificada, sin perder los elementos esenciales de las historias.

Interactividad y accesibilidad

Puntuación estimada: 4/4

Comentarios: El uso de recursos interactivos en Canva, como tarjetas visuales, infografías de secuencia de eventos, cuestionarios de inferencia y glosarios visuales, es excelente para captar el interés de los estudiantes. Las actividades permiten la participación activa de los niños, como arrastrar y

soltar elementos y responder preguntas en contexto, lo cual es muy positivo para el desarrollo de habilidades de comprensión de manera lúdica. Además, el uso de audio en la narración de leyendas facilita el acceso a estudiantes que pueden tener dificultades de lectura.

Alineación con los objetivos de aprendizaje

Puntuación estimada: 3.5/4

Comentarios: Las actividades diseñadas están alineadas de manera adecuada con los objetivos de aprendizaje, que incluyen la identificación de personajes y escenarios, secuenciación de eventos, comprensión de la trama, inferencia y desarrollo de vocabulario. La estructura de las actividades facilita que los estudiantes trabajen sobre los aspectos específicos de la comprensión lectora que necesitan mejorar. Sin embargo, una sugerencia sería incluir un mayor número de preguntas de reflexión abierta que fomenten aún más el pensamiento crítico.

Estética y atractivo visual

Puntuación estimada: 4/4

Comentarios: El diseño en Canva es visualmente atractivo, con ilustraciones claras y coloridas que captan la atención de los estudiantes. Cada ficha tiene una estructura ordenada y un uso adecuado del espacio y los colores, lo cual es importante para que los estudiantes jóvenes se sientan motivados a participar en las actividades. El atractivo visual de los recursos ayuda a mantener el interés de los estudiantes y mejorar la experiencia de aprendizaje.

Calidad de las instrucciones y guiado

Puntuación estimada: 3.5/4

Comentarios: Las instrucciones proporcionadas en cada actividad son claras y específicas, lo que facilita que los estudiantes comprendan lo que se espera de ellos en cada tarea. Los recursos de Canva también incluyen pistas visuales que ayudan en la identificación de personajes y escenarios, lo cual es útil. Para mejorar, se podría considerar agregar retroalimentación automática más detallada en los cuestionarios interactivos para reforzar el aprendizaje.

Innovación y creatividad en el diseño de actividades

Puntuación estimada: 4/4

Comentarios: La elección de actividades interactivas y visualmente innovadoras muestra un uso creativo de la plataforma Canva. Actividades como los cómics interactivos para trabajar la inferencia y el juego de palabras para contexto y vocabulario son originales y apropiadas para el nivel de desarrollo de los estudiantes. Este enfoque novedoso para la enseñanza de la comprensión lectora contribuye a un aprendizaje significativo.

En general, el material educativo diseñado a través de Canva es de alta calidad, con una excelente alineación de los recursos con los objetivos de aprendizaje propuestos. Los recursos son interactivos, accesibles y están diseñados de manera visualmente atractiva, lo cual es ideal para estudiantes de tercer grado que necesitan mejorar sus habilidades de comprensión lectora. La inclusión de audios, ilustraciones y actividades participativas permite que los estudiantes se sientan motivados y comprometidos con el aprendizaje, logrando así una experiencia enriquecedora y efectiva.

El uso de la metodología ADDIE en el desarrollo de estos recursos ha permitido crear un conjunto de actividades bien estructuradas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes, con un enfoque sistemático en la mejora de la comprensión lectora. El proyecto no solo contribuye a mejorar las habilidades de lectura, sino que también fomenta la apreciación cultural a través de la inclusión de leyendas tradicionales.

Evaluación realizada por especialista experto en innovación educativa:

Relevancia y pertinencia del contenido (5/5)

El material educativo seleccionado es altamente relevante y pertinente para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en estudiantes de tercer grado. Las leyendas escogidas, como "El Hijo de la Boa", "El Héroe Cofán" y "La Leyenda del Pirarucú" (Yala, Museo Abya Yala, 2017), son culturalmente significativas, lo cual no solo enriquece la comprensión lectora, sino también el aprendizaje intercultural. Al adaptar estas leyendas para una

audiencia joven, el contenido resulta accesible y está alineado con el nivel de comprensión de los estudiantes, además de ser relevante para su contexto.

Diseño y creatividad de los recursos (4/4)

Los recursos están diseñados de manera visualmente atractiva, empleando herramientas como Canva para crear fichas didácticas, infografías y actividades interactivas. La elección de un diseño visual intuitivo facilita la navegación y comprensión del material por parte de los estudiantes. Sin embargo, se podría considerar la incorporación de elementos de gamificación, como puntos de logro o retroalimentación visual más llamativa, para incrementar el engagement y la motivación de los estudiantes al interactuar con los recursos. Esta sería una adición que alinearía aún más el material con principios de diseño centrados en el usuario, que son clave en innovación educativa.

Interactividad y participación estudiantil (4/4)

El nivel de interactividad del material es sobresaliente. Las actividades como el uso de fichas de arrastrar y soltar para identificar personajes y escenarios, los cuestionarios interactivos para la inferencia, y los storyboards digitales para la secuencia de eventos están muy bien diseñados para fomentar una participación activa y una exploración autónoma por parte de los estudiantes. Estas estrategias son innovadoras y apropiadas para la edad, y ayudan a fomentar habilidades cognitivas superiores como el análisis y la inferencia de manera atractiva y significativa.

Adaptabilidad y accesibilidad (3/4)

El uso de herramientas digitales como Canva proporciona flexibilidad para que el material sea adaptado o modificado fácilmente por los docentes para cubrir distintas necesidades. El uso de audios para la narración de las leyendas es un acierto, ya que ofrece accesibilidad a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje. Sin embargo, sería recomendable agregar opciones de personalización, como ajustes de tamaño de fuente y una versión descargable en PDF para situaciones con acceso limitado a Internet. Esto aumentará la

accesibilidad y garantizará que todos los estudiantes puedan beneficiarse del material, incluso en contextos de menor conectividad.

Potencial de impacto en la comprensión lectora (4/4)

La estructura y el enfoque pedagógico de los recursos tienen un alto potencial para impactar positivamente en la comprensión de la lectora. Al cubrir dimensiones clave como la identificación de personajes y escenarios, la secuencia de eventos, y la inferencia, el material aborda de manera integral las competencias necesarias para una lectura comprensiva. La selección de actividades progresivas y de apoyo visual permite que los estudiantes desarrollen una comprensión profunda y estructurada de las narrativas, lo cual es esencial para su desarrollo lector.

Calidad de audio y recursos visuales (4/4)

La inclusión de audios en la narración y la alta calidad de los recursos visuales utilizados en las fichas y actividades demuestran un cuidado especial en la presentación del material. La claridad de los audios contribuye a la comprensión del texto y permite que los estudiantes se involucren de manera auditiva, visual y cinestésica. Además, el uso de imágenes y elementos gráficos relacionados con las leyendas ayuda a los estudiantes a hacer conexiones contextuales y visualizar mejor el contenido. La coherencia estética y funcionalidad de los elementos visuales es un aspecto positivo que favorece la experiencia educativa.

Innovación y originalidad (3/4)

Este material demuestra una integración creativa de tecnología y narrativas culturales para fomentar la comprensión lectora, lo cual es innovador en un contexto educativo donde el uso de leyendas tradicionales rara vez se combina con herramientas tecnológicas interactivas. Sin embargo, para elevar aún más el nivel de innovación, se podría explorar el uso de tecnologías emergentes, como la realidad aumentada (AR) para visualizar a los personajes o escenarios, o incorporar pequeños módulos de aprendizaje adaptativo que ajusten la dificultad de las preguntas en función del rendimiento de los estudiantes. Estas estrategias podrían diferenciar aún más

el material y posicionarlo como un referente de innovación en la educación básica.

En general, el material educativo desarrollado es sobresaliente y muestra un enfoque innovador y adaptado para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado. La combinación de leyendas tradicionales con recursos visuales y tecnológicos ha sido muy bien lograda y tiene un alto potencial para impactar en el aprendizaje de los estudiantes. La inclusión de actividades interactivas y accesibles fomenta un aprendizaje activo y contextualizado, permitiendo que los estudiantes desarrollen su lectura comprensiva.

Recomendaciones finales de los expertos.

Retroalimentación extendida: Considere la posibilidad de agregar comentarios adicionales en las actividades del cuestionario, para que los estudiantes puedan aprender de sus respuestas incorrectas.

Aumento de preguntas abiertas: Incluir más preguntas de reflexión en las actividades de inferencia y comprensión de la trama, lo cual ayudará a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y a reflexionar en profundidad sobre los textos.

Diversificación de recursos: Continuar explorando otras herramientas interactivas y multimedia para enriquecer aún más el aprendizaje, como la integración de videos o actividades de realidad aumentada para dar mayor contexto a las leyendas.

Gamificación: Incluir elementos de gamificación (recompensas, niveles o logros) para mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Ajustes de accesibilidad: Proporciona ajustes para personas con discapacidades visuales o auditivas, como opciones de texto en tamaño ajustable y subtítulos en los audios.

Tecnología avanzada: Considere el uso de realidad aumentada o aprendizaje adaptativo para enriquecer la experiencia de aprendizaje y personalizarla según las necesidades de cada estudiante.

CAPÍTULO V

5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Efectividad de los recursos didácticos: en la exposición a los estudiantes de los recursos didácticos construidos con CANVA ha demostrado que materiales visuales son atractivos y facilitaron el interés y la motivación de los alumnos hacia la lectura.
- Validación por expertos: La etapa de validación de los recursos por parte de expertos en educación confirmó la pertinencia y utilidad de los materiales diseñados, lo que respalda su uso en el aula como una estrategia didáctica viable.
- Importancia de la tecnología en la educación: La integración de herramientas tecnológicas como CANVA en el proceso educativo no solo mejora la comprensión lectora, sino que también fomenta habilidades digitales en los estudiantes, preparándolos para un entorno educativo y laboral cada vez más digitalizado.
- Consideraciones bioéticas: Se ha garantizado el respeto a los derechos y el bienestar de los participantes, lo que es fundamental en cualquier investigación que involucre a niños. Esto refuerza la importancia de la ética en la investigación educativa.
- La tesis tiene una estructura bien fundamentada y responde a una necesidad clara dentro del sistema educativo. La implementación de recursos didácticos en Canva es una solución prometedora que puede mejorar significativamente la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado. Los recursos, al estar alineados con el enfoque ADDIE y centrados en habilidades clave de comprensión, tienen el potencial de desarrollar competencias esenciales en los estudiantes y aumentar su interés por la lectura.

No obstante, es importante que el proyecto no solo se enfoque en los recursos tecnológicos, sino también en factores externos y socioemocionales que afectan el aprendizaje. La integración de elementos culturales y el contexto específico de los estudiantes enriquecerán los resultados y harán que la intervención sea aún más significativa.

5.2 Recomendaciones

- Capacitación docente: Se recomienda ofrecer talleres de capacitación para docentes sobre el uso de herramientas tecnológicas como CANVA, para que puedan integrar estas estrategias en su práctica pedagógica de manera efectiva.
- Ampliación del estudio: Se sugiere realizar estudios adicionales que incluyan un mayor número de instituciones educativas y diferentes contextos, para evaluar la efectividad de los recursos didácticos en una población más amplia.
- Desarrollo de nuevos recursos: Se recomienda continuar el desarrollo de recursos didácticos utilizando CANVA, explorando diferentes temáticas y enfoques que puedan enriquecer el aprendizaje de los estudiantes en otras áreas del conocimiento.
- Evaluación continua: Implementar un sistema de evaluación continua de los recursos didácticos utilizados, para realizar ajustes y mejoras basadas en la retroalimentación de los estudiantes y docentes, asegurando así su relevancia y efectividad a lo largo del tiempo.
- Fomento de la lectura: Promover actividades complementarias que incentiven la lectura, como clubes de lectura o concursos literarios, que puedan acompañar el uso de los recursos didácticos y fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes.

Referencias

- Arango Restrepo, M. B. (2016). *El Mundo Mágico de la lectoescritura y yo*. Colombia : repositorio libertadores.edu.co.
- Ávila, G. G. (s.f.).
- Ávila, M. (2023). Aplicaciones tecnológicas para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a estudiantes de educación media. *Universidad del Azuay*.
- Castellanos Altamirano, H. &. (2020). Castellanos Altamirano, H., Aplicación de ADDIE en el proceso de construcción de una herramienta educativa distribuida b-learning. . *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, Castellanos Altamirano, H., & Rocha Trejo, E. H. (2020). Aplicación de ADDIE en el proceso de construcción de una herramienta educati(26), 10-19.
- Castillo-Mora, M. J.-M.-M.-M. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento*, 7(1) 686-701.
- Collantes-Lucas, M. A.-J.-C. (2024). Estrategia Didáctica para la Enseñanza de Matemáticas en Educación Inicial II: Integración de Wordwall. *MQRInvestigar*, 8(3), 5340-5362.
- Contributors, E. (17 de 04 de 2019). *Leyenda del Arapaima*. Obtenido de https://www.ecured.cu/index.php?title=Leyenda_del_Arapaima&oldid=3348710
- Cuadra, J. d. (Octubre de 2017). *PNPL Jose de la Cuadra*. Obtenido de Plan de lectura: https://cerlalc.org/wp-content/uploads/2018/09/42_Plan_Nacional_Lectura_Ecuador-1.pdf
- Datos, L. O. (2021). *Ley organica de protección de datos personales*. Obtenido de <https://www.registrospublicos.gob.ec/programas-servicios/servicios/proyecto-de-ley-de-proteccion-de-datos/>

- Doricelina, R. R. (2024). Aportes de la Tecnología al Aprendizaje Personalizado: Una revisión a la literatura. . *Diá-Logos*, 9-29.
- Gómez, P. J. (2011). Comprensión lectora y rendimiento escolar: Una Ruta para mejorar la comunicación. *Revista de investigación en comunicación y desarrollo*, 2.
- González, H. T. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos. *Sincronía*, (74), 617-669.
- Hernández Reinoso, M. M. (2024). Fortalecer los hábitos y estilos de vida saludable, a través de una estrategia didáctica mediante la plataforma Classroom y los recursos educativos digitales; Canva, Educaplay, Genially a estudiantes del grado once dos. *Universidad de Cartagena*.
- Hoyos, M. P. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (51), 23-45.
- Ibarra Cordero, F. F. (2022). Uso de la plataforma Canvas y su contribución al desempeño docente desde la perspectiva de los estudiantes del vi ciclo de la carrera de Computación e Informática de un instituto superior público de Lima durante el período 2021-2. *UTP*.
- LOEI. (2011). *Ministerio de educación del Ecuador*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Martín-Buro, M. D. (2023). *Glosario de Psicología de la Memoria*.
- Martinez Guadalupe, T. M. (2020). El contexto familiar y su vinculación con el rendimiento académico. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, Vol 11 p.p 1-17.

- Meece Judit L. (2000). Las teorías del procesamiento de la información. En M. J. L, *Child and Adolescent Development for Educators* (págs. 164-160). México: Primera reimpresión SEP McGraw-Hill Interamericana, 2001.
- Mijahuanca Cajusol, L. (2017). Teoría del Procesamiento de la Información como Estrategia Psicopedagógica en la Comprensión Lectora de los Estudiantes del Primer año de Educación Secundaria en la I. E “San Martín” de Lambayeque en el año 2016. *repositorio.unprg.edu.pe*.
- Mineduc Ecuador. (2023). Estrategias para abordar los efectos de la falta de recursos en la educación. *Revista INVECOM*, Vol.3#2.
- Neira, I. A. (2024). Aprendizaje Colaborativo mediante la Plataforma Google Classroom. *Dominio de las Ciencias*, 10(1), 1345-1361.
- Palacios, O. L. L., Granados, L.F.M., & Villafañez, L.C.C. (2014). *Guía para contruir estados de arte*. Bogotá: American Psychological Association Apa.
- Pérez Roche, M. G. (2016). *La recuperación pedagógica y su incidencia en el rendimiento académico del área de lengua y literatura de los niños y niñas del tercer grado de educación general básica Elemental del “Liceo Cristiano Emanuel”*. Ambato: Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Educación Básica.
- Planificación, S. N. (2021). *Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025*. Obtenido de <https://www.planificacion.gob.ec/plan-de-creacion-de-oportunidades-2021-2025/>
- Quispe, R. P. (2022). *Textos narrativos en la comprensión lectora de cuarto de primaria de la Institución Educativa José Cardó*. Savez Editorial.

- Ramos, S. M. (2024). Canva como herramienta para promover el aprendizaje significativo en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-19.
- Rodriguez, P. (2018). *Causas pedagógicas que inciden en la comprensión lectora*. Ibarra: Universidad Tecnica del Norte.
- Sánchez Silva, M. (2005). La metodología en la investigación cualitativa. *Mundo Siglo XXI. Revista del Centro de Investigaciones Económicas, Administrativas y Sociales del Instituto Politécnico Nacional*, 115-118.
- Toledo, E. R. (2024). Análisis de la implementación de tecnologías educativas en el aula y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. *Revista Imaginario Social*, 7(2).
- UTN. (2013-2018). *UTN*. Obtenido de <https://www.utn.edu.ec/mision-vision/>
- Villares-Valdez, A. R.-V.-C.-C. (2024). Diseño de “Breakout Educativo” para el desarrollo de competencias de lectura crítica en estudiantes de una escuela unidocente de Ecuador. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 3(3), 157-172.
- Yala, M. A. (20 de octubre de 2017). *Museo Abya Yala*. Obtenido de <https://museoabyayala.wordpress.com/2017/10/20/el-hijo-de-la-boa-leyenda-cofan/>
- Yala, M. A. (21 de 07 de 2017). *Museo Abya Yala*. Obtenido de <https://museoabyayala.wordpress.com/2017/07/21/el-heroe-cofan-que-fue-criado-por-los-tetetes/>
- Arcentales-Fajardo, M. C., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *Cienciamatria*, 6(3), 115-138.

Jiménez, L. (2020). Impacto de la investigación cuantitativa en la actualidad. *Convergence Tech*, 4(IV), 59-68.

Recalde Torres, F. I. (2022). El cuento tradicional en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de primero de bachillerato (Master's thesis).

Ruiz-Loor, L. G., & Intriago-Romero, W. I. (2022). El uso de la herramienta tecnológica Canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la Escuela Fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Revista científica multidisciplinaria arbitrada yachasun-ISSN: 2697-3456*, 6(11), 75-90.

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta de diagnóstico a estudiantes de tercero de básica.

ÁREA: LENGUA Y LITERATURA		ASIGNATURA: COMPRENSIÓN LECTORA	NIVEL: EDUCACION GENERAL B ASICA ELEMENTAL	AÑO LECTIVO 2023 - 2024
CURSO: TERCERO EGB	ESCUELA:	TRIMESTRE: PRIMERO		
ESTUDIANTE:		BLOQUE / UNIDAD CURRICULAR: 0		
OBJETIVO DE EVALUACIÓN: Diagnosticar el nivel de habilidades de lectura comprensiva de los niños de tercer año de educación básica a través de pruebas y evaluaciones estandarizadas.				

INSTRUCCIONES:

- Dispone del tiempo suficiente para realizar la evaluación. (60 minutos).
- Utilice lápiz, no realice manchones.
- Encerrar en un círculo la respuesta correcta
-

Un monito muy especial

Raquel quiere conocer cuáles son los animales más pequeños del mundo. Ella investigó y encontró el siguiente texto. El tití pigmeo es famoso por ser el mono más pequeño del mundo. Por eso, también es conocido como “mono de bolsillo”. Es tan pequeño que cabe en la mano de una persona. El tití pigmeo tiene dedos delgados que terminan en garras muy pequeñas. Con ellas, puede sujetarse de las ramas de los árboles. Su cuerpo está cubierto con pelos suaves y esponjosos. Además, tiene una cola delgada y larga. Este diminuto mono vive en la selva del Perú. Hace sus nidos en las partes altas de los árboles. Allí, utiliza las hojas de los árboles para esconderse de águilas, halcones y otros animales que se lo pueden comer. La alimentación del tití pigmeo es variada. Trepa hasta lo alto de los árboles para alcanzar las hojas más tiernas, que son sus favoritas. También, se alimenta de insectos, frutas y de la savia, un líquido que se



encuentra dentro de las plantas. Este animalito se encuentra en peligro de desaparecer. Muchas personas están cortando los árboles de la selva. Si no cuidamos la naturaleza, pronto el tití pigmeo no tendrá dónde vivir.

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA HABILIDADES DE LECTURA

COMPRENSIVA

Identificación de Personaje y Escenarios

1. ¿Cuál es el animal principal del texto?
 - a) Águila
 - b) Halcón
 - c) Tití pigmeo
 - d) Mono araña

2. ¿Dónde vive el tití pigmeo?
 - a) En el desierto
 - b) En la selva del Perú
 - c) En la ciudad
 - d) En el océano

Secuencia de Eventos

3. ¿Qué usa el tití pigmeo para esconderse de los depredadores?
 - a) Ramas de los árboles
 - b) Piedras
 - c) Hojas de los árboles
 - d) Nidos de otros animales

4. ¿Qué come el tití pigmeo primero, según el texto?
- a) Insectos
 - b) Frutas
 - c) Hojas tiernas
 - d) Savia

Comprensión de la Trama

5. ¿Por qué el tití pigmeo está en peligro de desaparecer?
- a) Porque hay muchos depredadores
 - b) Porque las personas están cortando los árboles de la selva
 - c) Porque no encuentra comida
 - d) Porque no tiene agua
6. ¿Qué hace el tití pigmeo con sus dedos delgados y garras pequeñas?
- a) Construye su nido
 - b) Se sujeta de las ramas de los árboles
 - c) Acaricia a otros animales
 - d) Cava en la tierra

Inferencia

7. ¿Por qué crees que el tití pigmeo es conocido como “mono de bolsillo”?
- a) Porque vive en los bolsillos de las personas
 - b) Porque es muy pequeño

- c) Porque le gusta guardar cosas en su bolsillo
 - d) Porque tiene una forma de bolsillo en su cuerpo
8. ¿Qué podría pasar si la selva sigue desapareciendo?
- a) El tití pigmeo encontrará un nuevo lugar para vivir
 - b) El tití pigmeo podría desaparecer
 - c) El tití pigmeo se hará más grande
 - d) El tití pigmeo se mudará a la ciudad

Contexto y Vocabulario

9. ¿Qué significa “savia” en el texto?
- a) Un tipo de fruta
 - b) Un líquido dentro de las plantas
 - c) Un insecto
 - d) Una hoja de árbol
10. ¿Qué palabra describe mejor el cuerpo del tití pigmeo según el texto?
- a) Suave y esponjoso
 - b) Duro y áspero
 - c) Peludo y seco
 - d) Liso y brillante

Anexo 2. Validación de recursos educativos evaluados por expertos.

Criterio	Insuficiente (1)	Apto (2)	Bueno (3)	Excelente (4)	Puntuación
 <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE POSGRADO </div> <div style="text-align: right;">  Facultad de POSGRADO </div> </div> <p style="text-align: center;">Rúbrica de Evaluación del Material Educativo</p> <p>Objetivo: Evaluar la calidad del material educativo elaborado para la mejora de la lectura comprensiva mediante el uso de tecnologías.</p>					
1. Contenido y Calidad de la Lectura					
1.1 Relevancia del contenido	El contenido no es adecuado para el nivel educativo y los objetivos de comprensión.	El contenido es parcialmente adecuado, pero tiene dificultades para motivar la comprensión.	El contenido es apropiado y relevante, pero tiene algunos puntos de mejora.	El contenido es totalmente adecuado, relevante y adecuado para el nivel educativo.	4
1.2 Claridad de la lectura	El material es confuso y difícil de seguir.	La lectura es clara en algunas partes, pero en otras es confusa o poco comprensible.	La lectura es en su mayoría clara y comprensible para los estudiantes.	La lectura es perfectamente clara y comprensible, sin dificultades de entendimiento.	4
1.3 Enfoque en la comprensión	No hay elementos abordables claves de la comprensión lectora (personajes, secuencia, trama, etc.).	Aborda elementos de comprensión lectora pero de forma superficial o incompleta.	Abarca adecuadamente los aspectos esenciales de la comprensión lectora.	Abarca profundamente todos los aspectos esenciales de la comprensión lectora.	4
2. Usabilidad tecnológica					
2.1 Facilidad de uso	El uso de la tecnología es complicado y confuso para los estudiantes.	El uso de la tecnología es algo intuitivo, pero aún genera algunas dificultades.	La tecnología es fácil de usar, con pocas complicaciones técnicas.	El uso de la tecnología es intuitivo, fácil y promueve una experiencia de aprendizaje fluido.	4
2.2 Accesibilidad	El material no está disponible	El material es accesible, pero	El material es accesible en la	El material es accesible en	



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO



	en múltiples dispositivos o es difícil de acceder.	presenta limitaciones en algunos dispositivos.	mayoría de dispositivos con una dificultad mínima.	múltiples dispositivos y plataformas, sin barreras.	3
2.3 Integración de tecnología	No se utiliza de manera efectiva la tecnología para mejorar la comprensión lectora.	La tecnología se utiliza, pero su integración no siempre es coherente o efectiva.	La tecnología se utiliza adecuadamente para reforzar la comprensión lectora.	La tecnología está perfectamente integrada para facilitar y mejorar la comprensión lectora.	3
3. Adecuación Pedagógica					
3.1 Alineación con objetivos	El material no está alineado con los objetivos pedagógicos de la lectura comprensiva.	El material está parcialmente alineado con los objetivos pedagógicos.	El material está alineado con los objetivos pedagógicos, aunque con algunos ajustes.	El material está completamente alineado con los objetivos pedagógicos de la comprensión lectora.	4
3.2 Adaptabilidad al nivel	El material no se ajusta al nivel de los estudiantes (demasiado difícil o fácil).	El material se adapta en algunas partes, pero hay elementos que no corresponden al nivel.	El material se adapta bien al nivel, aunque puede mejorarse en algunas áreas.	El material está completamente adaptado al nivel de los estudiantes.	4
3.3 Evaluación formativa	No hay retroalimentación ni formas de evaluar el progreso de los estudiantes.	La evaluación está presente, pero no permite un seguimiento adecuado del progreso.	Hay evaluación formativa que permite medir el progreso de manera efectiva.	Hay evaluación continua y clara que permite medir y retroalimentar el progreso de manera eficaz.	4
4. Atractivo Visual e Interacción					



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO



Facultad de
POSGRADO

4.1 Diseño visual	El material tiene un diseño visual poco atractivo y no capta la atención de los estudiantes.	El diseño es funcional, pero no es lo suficientemente atractivo visualmente.	El diseño visual es atractivo y adecuado, aunque puede mejorarse en ciertos aspectos.	El diseño visual es muy atractivo, motivante y capta la atención de los estudiantes de manera efectiva.	4
4.2 Interactividad	El material no ofrece oportunidades de interacción para los estudiantes.	El material ofrece alguna interactividad, pero es limitada o poco efectiva.	El material tiene una buena dosis de interactividad que motiva el aprendizaje.	El material es altamente interactivo, motivador y promueve un aprendizaje activo.	4
4.3 Motivación del usuario	El material no motiva a los estudiantes a participar activamente.	El material motiva en algunas partes, pero no de manera consistente.	El material es motivador y fomenta la participación de los estudiantes.	El material es altamente motivador, mantiene la atención y promueve una participación constante.	4

Instrucciones para la evaluación:

- **Escala:** Califique cada criterio en una escala de 1 a 4.
- **Total de Puntos:** Suma los puntajes de cada dimensión.
- **Observaciones adicionales:** Sección opcional para comentarios y recomendaciones de los evaluadores.

Firma del Evaluador

CI: 1103225338

Apellidos y nombres	Estela Ochoa Bustamante
Título académico	Msc. Tecnologías Educativas
Institución de educación superior	Tech
Correo electrónico	estelaococha_2012@hotmail.com
Teléfono	0990589979



Rúbrica de Evaluación del Material Educativo

Objetivo: Evaluar la calidad del material educativo elaborado para la mejora de la lectura comprensiva mediante el uso de tecnologías.

criterio	Insuficiente (1)	Apto (2)	Bueno (3)	Excelente (4)	Puntuación
1. Contenido y Calidad de la Lectura					
1.1 Relevancia del contenido	El contenido no es adecuado para el nivel educativo y los objetivos de comprensión.	El contenido es parcialmente adecuado, pero tiene dificultades para motivar la comprensión.	El contenido es apropiado y relevante, pero tiene algunos puntos de mejora.	El contenido es totalmente adecuado, relevante y adecuado para el nivel educativo.	4
1.2 Claridad de la lectura	El material es confuso y difícil de seguir.	La lectura es clara en algunas partes, pero en otras es confusa o poco comprensible.	La lectura es en su mayoría clara y comprensible para los estudiantes.	La lectura es perfectamente clara y comprensible, sin dificultades de entendimiento.	4
1.3 Enfoque en la comprensión	No hay elementos abordables claves de la comprensión lectora (personajes, secuencia, trama, etc.).	Aborda elementos de comprensión lectora pero de forma superficial o incompleta.	Abarca adecuadamente los aspectos esenciales de la comprensión lectora.	Abarca profundamente todos los aspectos esenciales de la comprensión lectora.	4
2. Usabilidad tecnológica					
2.1 Facilidad de uso	El uso de la tecnología es complicado y confuso para los estudiantes.	El uso de la tecnología es algo intuitivo, pero aún genera algunas dificultades.	La tecnología es fácil de usar, con pocas complicaciones técnicas.	El uso de la tecnología es intuitivo, fácil y promueve una experiencia de aprendizaje fluido.	4
2.2 Accesibilidad	El material no está disponible	El material es accesible, pero	El material es accesible en la	El material es accesible en	



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

	en múltiples dispositivos o es difícil de acceder.	presenta limitaciones en algunos dispositivos.	mayoría de dispositivos con una dificultad mínima.	múltiples dispositivos y plataformas, sin barreras.	4
2.3 Integración de tecnología	No se utiliza de manera efectiva la tecnología para mejorar la comprensión lectora.	La tecnología se utiliza, pero su integración no siempre es coherente o efectiva.	La tecnología se utiliza adecuadamente para reforzar la comprensión lectora.	La tecnología está perfectamente integrada para facilitar y mejorar la comprensión lectora.	4
3. Adecuación Pedagógica					
3.1 Alineación con objetivos	El material no está alineado con los objetivos pedagógicos de la lectura comprensiva.	El material está parcialmente alineado con los objetivos pedagógicos.	El material está alineado con los objetivos pedagógicos, aunque con algunos ajustes.	El material está completamente alineado con los objetivos pedagógicos de la comprensión lectora.	3,5
3.2 Adaptabilidad al nivel	El material no se ajusta al nivel de los estudiantes (demasiado difícil o fácil).	El material se adapta en algunas partes, pero hay elementos que no corresponden al nivel.	El material se adapta bien al nivel, aunque puede mejorarse en algunas áreas.	El material está completamente adaptado al nivel de los estudiantes.	3
3.3 Evaluación formativa	No hay retroalimentación ni formas de evaluar el progreso de los estudiantes.	La evaluación está presente, pero no permite un seguimiento adecuado del progreso.	Hay evaluación formativa que permite medir el progreso de manera efectiva.	Hay evaluación continua y clara que permite medir y retroalimentar el progreso de manera eficaz.	3
4. Atractivo Visual e Interacción					



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO



4.1 Diseño visual	El material tiene un diseño visual poco atractivo y no capta la atención de los estudiantes.	El diseño es funcional, pero no es lo suficientemente atractivo visualmente.	El diseño visual es atractivo y adecuado, aunque puede mejorarse en ciertos aspectos.	El diseño visual es muy atractivo, motivante y capta la atención de los estudiantes de manera efectiva.	3,5
4.2 Interactividad	El material no ofrece oportunidades de interacción para los estudiantes.	El material ofrece alguna interactividad, pero es limitada o poco efectiva.	El material tiene una buena dosis de interactividad que motiva el aprendizaje.	El material es altamente interactivo, motivador y promueve un aprendizaje activo.	4
4.3 Motivación del usuario	El material no motiva a los estudiantes a participar activamente.	El material motiva en algunas partes, pero no de manera consistente.	El material es motivador y fomenta la participación de los estudiantes.	El material es altamente motivador, mantiene la atención y promueve una participación constante.	4

Instrucciones para la evaluación:

- **Escala:** Califique cada criterio en una escala de 1 a 4.
- **Total de Puntos:** Suma los puntajes de cada dimensión.
- **Observaciones adicionales:** Sección opcional para comentarios y recomendaciones de los evaluadores.

Firma del Evaluador

CI: 0801268103

Apellidos y nombres	Landazuri Olmedo Ludis
Título académico	Msc. Gestión Educativa
Institución de educación superior	U. Yacambu de Venezuela
Correo electrónico	ludisolmedo196@hotmail.com
Teléfono	



Rúbrica de Evaluación del Material Educativo

Objetivo: Evaluar la calidad del material educativo elaborado para la mejora de la lectura comprensiva mediante el uso de tecnologías.

criterio	Insuficiente (1)	Apto (2)	Bueno (3)	Excelente (4)	Puntuación
1. Contenido y Calidad de la Lectura					
1.1 Relevancia del contenido	El contenido no es adecuado para el nivel educativo y los objetivos de comprensión.	El contenido es parcialmente adecuado, pero tiene dificultades para motivar la comprensión.	El contenido es apropiado y relevante, pero tiene algunos puntos de mejora.	El contenido es totalmente adecuado, relevante y adecuado para el nivel educativo.	A
1.2 Claridad de la lectura	El material es confuso y difícil de seguir.	La lectura es clara en algunas partes, pero en otras es confusa o poco comprensible.	La lectura es en su mayoría clara y comprensible para los estudiantes.	La lectura es perfectamente clara y comprensible, sin dificultades de entendimiento.	A
1.3 Enfoque en la comprensión	No hay elementos abordables claves de la comprensión lectora (personajes, secuencia, trama, etc.).	Aborda elementos de comprensión lectora pero de forma superficial o incompleta.	Abarca adecuadamente los aspectos esenciales de la comprensión lectora.	Abarca profundamente todos los aspectos esenciales de la comprensión lectora.	A
2. Usabilidad tecnológica					
2.1 Facilidad de uso	El uso de la tecnología es complicado y confuso para los estudiantes.	El uso de la tecnología es algo intuitivo, pero aún genera algunas dificultades.	La tecnología es fácil de usar, con pocas complicaciones técnicas.	El uso de la tecnología es intuitivo, fácil y promueve una experiencia de aprendizaje fluido.	A
2.2 Accesibilidad	El material no está disponible	El material es accesible, pero	El material es accesible en la	El material es accesible en	



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO



	en múltiples dispositivos o es difícil de acceder.	presenta limitaciones en algunos dispositivos.	mayoría de dispositivos con una dificultad mínima.	múltiples dispositivos y plataformas, sin barreras.	4
2.3 Integración de tecnología	No se utiliza de manera efectiva la tecnología para mejorar la comprensión lectora.	La tecnología se utiliza, pero su integración no siempre es coherente o efectiva.	La tecnología se utiliza adecuadamente para reforzar la comprensión lectora.	La tecnología está perfectamente integrada para facilitar y mejorar la comprensión lectora.	4
3. Adecuación Pedagógica					
3.1 Alineación con objetivos	El material no está alineado con los objetivos pedagógicos de la lectura comprensiva.	El material está parcialmente alineado con los objetivos pedagógicos.	El material está alineado con los objetivos pedagógicos, aunque con algunos ajustes.	El material está completamente alineado con los objetivos pedagógicos de la comprensión lectora.	3
3.2 Adaptabilidad al nivel	El material no se ajusta al nivel de los estudiantes (demasiado difícil o fácil).	El material se adapta en algunas partes, pero hay elementos que no corresponden al nivel.	El material se adapta bien al nivel, aunque puede mejorarse en algunas áreas.	El material está completamente adaptado al nivel de los estudiantes.	3
3.3 Evaluación formativa	No hay retroalimentación ni formas de evaluar el progreso de los estudiantes.	La evaluación está presente, pero no permite un seguimiento adecuado del progreso.	Hay evaluación formativa que permite medir el progreso de manera efectiva.	Hay evaluación continua y clara que permite medir y retroalimentar el progreso de manera eficaz.	3
4. Atractivo Visual e Interacción					



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

UTN
IBARRA - ECUADOR
Facultad de
POSGRADO

4.1 Diseño visual	El material tiene un diseño visual poco atractivo y no capta la atención de los estudiantes.	El diseño es funcional, pero no es lo suficientemente atractivo visualmente.	El diseño visual es atractivo y adecuado, aunque puede mejorarse en ciertos aspectos.	El diseño visual es muy atractivo, motivante y capta la atención de los estudiantes de manera efectiva.	3,5
4.2 Interactividad	El material no ofrece oportunidades de interacción para los estudiantes.	El material ofrece alguna interactividad, pero es limitada o poco efectiva.	El material tiene una buena dosis de interactividad que motiva el aprendizaje.	El material es altamente interactivo, motivador y promueve un aprendizaje activo.	4
4.3 Motivación del usuario	El material no motiva a los estudiantes a participar activamente.	El material motiva en algunas partes, pero no de manera consistente.	El material es motivador y fomenta la participación de los estudiantes.	El material es altamente motivador, mantiene la atención y promueve una participación constante.	4

Instrucciones para la evaluación:

- **Escala:** Califique cada criterio en una escala de 1 a 4.
- **Total de Puntos:** Suma los puntajes de cada dimensión.
- **Observaciones adicionales:** Sección opcional para comentarios y recomendaciones de los evaluadores.

Firma del Evaluador

CI: 2100031620

Apellidos y nombres	Barranco Pae Jaime Sandro
Título académico	Didáctico de la lengua.
Institución de educación superior	Fac. Mexico Universidad Zoológica.
Correo electrónico	Sandurra1973@hotmail.com
Teléfono	0996266229

Anexo 3: Solicitud para evaluación diagnóstica a estudiantes

	UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE POSGRADO	 IBARRA - ECUADOR Facultad de POSGRADO
---	--	--

Nueva Loja, 18 de julio de 2024.

Licenciada.
AIDA JUDITH MAGNO ARBOLEDA
Directora del Distrito 21D02 Zona 1
Presente.

Estimada directora:

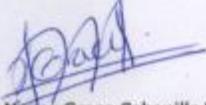
Espero que este mensaje le encuentre bien. Mi nombre es Nancy Grace Cabanilla Valencia, estudiante de maestría en Universidad Técnica Del Norte, Facultad De Posgrado: Maestría En Tecnología E Innovación Educativa. Me dirijo a usted para solicitar su permiso para realizar pruebas estandarizadas de diagnóstico de lectura comprensiva a niños de tercer grado de Educación General Básica (EGB) elemental en las siguientes instituciones educativas fiscales del cantón Lago Agrio: Unidad Educativa Dr. Camilo Gallegos Domínguez, Unidad Educativa Consejo Provincial de Napo, Unidad Educativa Napo.

El objetivo de esta investigación es evaluar y diagnosticar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes, con el fin de identificar áreas de oportunidad y diseñar estrategias pedagógicas que contribuyan a mejorar su rendimiento académico. Las pruebas se llevarán a cabo en un ambiente controlado y respetando todas las normativas y protocolos establecidos por el Ministerio de Educación.

Solicitamos su colaboración para coordinar con las instituciones educativas del cantón Lago Agrio y permitimos llevar a cabo estas pruebas. Nos comprometemos a compartir los resultados obtenidos y a presentar un informe detallado sobre los hallazgos y recomendaciones.

Agradecemos de antemano su atención y apoyo a esta solicitud, y quedamos a su disposición para cualquier consulta o requerimiento adicional que pueda surgir.

Atentamente,



Nancy Grace Cabanilla Valencia
Maestrante de la Universidad Técnica Del Norte
Facultad De Posgrado: Maestría En Tecnología E Innovación Educativa
Correo electrónico: ngcabanilla@utn.edu.ec
teléfono: 0981026353

Anexo 4: Modelo carta de autorización para uso de imagen de los estudiantes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO



Carta de autorización para publicación de trabajos, videos o fotografías del estudiante

Estimado/a padre/madre o representante legal:

Me dirijo a usted para solicitar su autorización para que como practicante (estudiante docente) de la Universidad Técnica del Norte (UTN), que realiza sus prácticas en la institución, pueda tomar fotografías y/o videos de su representado/a dentro del aula, únicamente con fines educativos y de investigación.

Si da su autorización, la UTN podría publicar en diversos formatos las fotografías, videos, muestras del trabajo que haya realizado su representado/a. Las publicaciones podrían ser: documentos académicos, repositorios digitales, sitios web intranet, revistas y periódicos locales.

Al firmar el presente consentimiento usted estará de acuerdo con lo siguiente:

1. La UTN puede publicar videos o fotografías de su representado/a y muestras de su trabajo tantas veces como sea necesario en las formas anteriormente mencionadas.
2. Se puede reproducir la fotografía de su representado/a ya sea en color o en blanco y negro.
3. La UTN no usará los videos o fotografías para ningún fin que no sea la educación de los practicantes, la promoción general de la educación pública o de la UTN, en los trabajos realizados en las prácticas y de investigación, es decir, no lo utilizará con fines comerciales y publicitarios.
4. Todas las fotografías tomadas se conservarán solo por el tiempo que sea necesario para los fines anteriormente mencionados y serán guardadas y desechadas en forma segura.
5. Se hará todo lo posible por proteger la identidad del niño/a.
6. La UTN puede garantizar que no se le podrá identificar por su fotografía o trabajo al niño/a.
7. Aún en los casos permitidos por la ley, no se podrá utilizar públicamente la imagen de un adolescente mayor de quince años sin su autorización expresa; ni la de un niño/a o adolescente menor de dicha edad, sin la autorización de su representante legal, quien solo la dará si no lesiona los derechos de su representado.

Si está de acuerdo en permitir que la UTN tome fotografías, videos o muestras de trabajo de su representado/a y las publique de la manera detallada anteriormente, sírvase completar el formulario de consentimiento.

Este consentimiento, si está firmado, estará vigente hasta el momento que usted informe a la escuela de lo contrario.

Formulario de Consentimiento para Publicación de Trabajos o Fotografías del Alumno

De conformidad a lo dispuesto en el inciso final del articulo 52 del Código de la Niñez y Adolescencia, estoy de acuerdo, sujeto a las condiciones establecidas antes expuestas, en que se tomen fotografías o videos de mi representado durante actividades escolares, para ser usadas por la UNAE en la educación de los alumnos y promoción de la UTN y educación pública. Así mismo, estoy de acuerdo en la publicación de fotografías y muestras de trabajos de mi representado/a. Por lo que no exigiré retribución alguna por su uso.

Comunicaré a la UTN si decido retirar esta autorización.

Nombre del/la estudiante:

Nombre completo padre/madre/representante legal:

Cedula de ciudadanía:

Firma del padre/madre/representante legal:

Fecha:

Anexo 5: Exposición a los estudiantes con las fichas elaboradas.



Se inicia la exposición del cuento El héroe cofán a los niños de tercer grado de la Unidad Educativa Dr. Camilo Gallegos Domínguez.



Se procedió a socializar a los estudiantes las fichas elaboradas, en este caso se esta explicando el respectivo orden de cronológico del cuento para el respectivo entendimiento de los niños.



Los estudiantes participan con comentarios sobre el tema expuesto y lo que mas le gusto de la ficha.

Anexo 6: Desarrollo de los estudiantes de las fichas didácticas



Las estudiantes están escuchando el cuento para poder contestar las actividades propuestas en las fichas.



Las estudiantes están contestando las actividades propuestas en las fichas.