



REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

PROYECTO DE TITULACIÓN CON COMPONENTES DE INVESTIGACIÓN

APLICADA Y/O DESARROLLO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

TEMA:

El uso de plataformas digitales como estrategia metodológica para el desarrollo de la competencia lectora desde la perspectiva docente.

Autores:

Cabrera Sánchez Náthaly Geomara

Hinojosa Tonato Lisseth Stefany

Director:

Msc. Castillo Heredia Luis Javier

Milagro, 2024

Derechos de autor

Sr. Dr.

Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, **Hinojosa Tonato Lisseth Stefany** en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este proyecto de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de **Magíster en educación con mención en Lingüística y Literatura**, como aporte a la Línea de Investigación **Didáctica del proceso de enseñanza aprendizaje** de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 21 de septiembre de 2024



Firmado electrónicamente por:
LISSETH STEFANY
HINOJOSA TONATO

Lisseth Stefany Hinojosa Tonato

C.I. 1726446980

Derechos de autor

Sr. Dr.

Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, **Nathaly Geomara Cabrera Sánchez** en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este proyecto de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de **Magíster en educación con mención en Lingüística y Literatura**, como aporte a la Línea de Investigación **Didáctica del proceso de enseñanza aprendizaje** de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 21 de septiembre de 2024



Firmado electrónicamente por:
**NATHALY GEOMARA
CABRERA SANCHEZ**

Nathaly Geomara Cabrera Sánchez

C.I. 1726446980

Aprobación del Director del Trabajo de Titulación

Yo, **Luis Javier Castillo Heredia** en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por las estudiantes **Nathaly Geomara Cabrera Sánchez** y **Lisseth Stefany Hinojosa Tonato**, cuyo tema es “**El uso de plataformas digitales como estrategia metodológica para el desarrollo de la competencia lectora desde la perspectiva docente**”, que aporta a la Línea de Investigación **Didáctica del proceso de enseñanza aprendizaje**, previo a la obtención del Grado **Magísteres en Educación mención en Lingüística y Literatura**, Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo **APRUEBO**, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa del proyecto de investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro 21 de septiembre de 2024



Msc. Luis Javier Castillo Heredia

0605110766

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
FACULTAD DE POSGRADO
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA**, presentado por **LYL CABRERA SANCHEZ NATHALY GEOMARA**, otorga al presente proyecto de investigación denominado "EL USO DE PLATAFORMAS DIGITALES COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA LECTORA DESDE LA PERSPECTIVA DOCENTE.", las siguientes calificaciones:

TRABAJO ESCRITO	69.73
DEFENSA ORAL	30.00
PROMEDIO	99.73
EQUIVALENTE	Excelente



KARLA MAGDALENA
GAME MENDOZA

Msc GAME MENDOZA KARLA MAGDALENA
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



KAREN LISSETTE
TORRES LARA

Msc TORRES LARA KAREN LISSETTE
VOCAL



ANA PRISCILA
GUILLEN RODRIGUEZ

Prof. GUILLEN RODRIGUEZ ANA PRISCILA
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
FACULTAD DE POSGRADO
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA**, presentado por **PSICÓL. HINOJOSA TONATO LISSETH STEFANY**, otorga al presente proyecto de investigación denominado **"EL USO DE PLATAFORMAS DIGITALES COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA LECTORA DESDE LA PERSPECTIVA DOCENTE."**, las siguientes calificaciones:

TRABAJO ESCRITO	69.73
DEFENSA ORAL	30.00
PROMEDIO	99.73
EQUIVALENTE	Excelente



firmado digitalmente por
KARLA MAGDALENA
GAME MENDOZA

Msc GAME MENDOZA KARLA MAGDALENA
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



firmado digitalmente por
KAREN LISSETTE
TORRES LARA

Msc TORRES LARA KAREN LISSETTE
VOCAL



firmado digitalmente por
ANA PRISCILA
GUILLEN RODRIGUEZ

Prof. GUILLEN RODRIGUEZ ANA PRISCILA
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

Resumen

El estudio surgió por el limitado uso de las plataformas virtuales en el desarrollo de la competencia lectora. Cabe destacar que, la competencia lectora es fundamental para el desarrollo académico y personal de los estudiantes, ya que, no solo facilita el aprendizaje en diversas áreas del conocimiento, sino que también fomenta las habilidades críticas y reflexivas esenciales para la vida diaria. De esa forma, este estudio favorece a la comprensión de cómo las plataformas digitales pueden integrarse de manera efectiva en el currículo educativo para mejorar la competencia lectora. Por lo tanto, esta investigación originó una guía didáctica con un listado detallado de aplicaciones y plataformas digitales, acompañadas de recomendaciones específicas para los docentes. El trabajo de investigación se desarrolló en base al enfoque cualitativo, es de tipo exploratorio y de campo, cuenta con un diseño temporal transversal, y con un paradigma interpretativo. En los resultados de la presente investigación se evidencia los múltiples beneficios que desencadenan el uso de plataformas virtuales para desarrollar la competencia lectora, pues, la mayoría de los docentes indicaron que estos recursos son efectivos para captar la atención de los jóvenes. No obstante, la propuesta queda sujeta a valoraciones y cambios necesarios según el contexto de la institución educativa.

Palabras clave: Plataformas digitales, competencia lectora, guía didáctica, estrategia metodológica

Abstract

The study emerged due to the limited use of virtual platforms in the development of reading competence. It is worth noting that reading competence is essential for the academic and personal development of students, as it not only facilitates learning in various areas of knowledge but also fosters critical and reflective skills crucial for daily life. Thus, this study contributes to understanding how digital platforms can be effectively integrated into the educational curriculum to enhance reading competence. Consequently, this research led to the creation of a didactic guide with a detailed list of applications and digital platforms, accompanied by specific recommendations for teachers. The research was conducted based on a qualitative approach, is exploratory and field-based, with a cross-sectional design and an interpretive paradigm. The results of this research demonstrate the multiple benefits that arise from using virtual platforms to develop reading competence, as most teachers indicated that these resources are effective in capturing the attention of young people. However, the proposal remains subject to necessary evaluations and adjustments according to the context of the educational institution.

Keywords: Digital platforms, reading competence, didactic guide, methodological strategy

Lista de Figuras

Figura 1	35
Figura 2	36
Figura 3	37
Figura 4	38
Figura 5	40
Figura 6	40
Figura 7	42

Lista de Tablas

Tabla 1	8
Tabla 2	15
Tabla 3	22
Tabla 4	39
Tabla 5	58

Índice / Sumario

Introducción	1
Capítulo I: El problema de la investigación	4
1.1. Planteamiento del problema	4
1.2. Delimitación del problema	6
1.3. Formulación del problema.....	6
1.4. Preguntas de investigación	7
1.5. Determinación del tema.....	7
1.6. Objetivo general	7
1.7. Objetivos específicos	7
1.8. Declaración de las variables (operacionalización).....	7
1.9. Justificación.....	8
1.10. Alcance y limitaciones	10
CAPÍTULO II: Marco teórico referencial.....	1
2.1. Antecedentes.....	1
2.1.1 Antecedentes históricos.....	1
2.1.2 Antecedentes referenciales	4
2.2 Contenido teórico que fundamenta la investigación.....	8
2.2.1. Plataformas Digitales	8
2.2.1.2. Beneficios de estas Plataformas Digitales en la Educación	19
2.2.1.3. Limitaciones de estas Plataformas digitales en la Educación.....	22
2.2.2. Competencia lectora	23
2.2.2.1 Competencia lectora literaria	24
2.2.2.2. Competencia lectora no literaria.....	25
2.2.3. Niveles de lectura.....	25
2.2.2.3.1 Nivel literal	25
2.2.2.3.2. Nivel Inferencial.....	26
2.2.4. Niveles de Competencia lectora	27

2.2.5. Evaluación de la competencia lectora	27
2.3. Propuesta (Guía didáctica).....	29
CAPÍTULO III: Diseño metodológico	30
3.1 Tipo y diseño de investigación	30
3.2 La población y la muestra.....	32
3.2.1 Características de la población	32
3.2.2. Delimitación de la población.....	33
3.2.3. Tipo de muestra.....	33
3.2.4. Proceso de selección de la muestra	33
3.3 Los métodos y las técnicas	33
CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados	35
4.1 Análisis de la situación actual.....	35
4.2 Análisis Comparativo	42
4.3 Discusión de Resultados	43
CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones	46
5.1 Conclusiones.....	46
5.2 Recomendaciones	46
Referencias bibliográficas	48
Anexos	55
Anexo 1: Instrumento de Recolección de Información	55
Anexo 2: Guía didáctica	58

Introducción

En esta era digital, la educación se va enfrentando a nuevos retos y posibilidades, especialmente en el desarrollo de la competencia lectora. Madueño (2020), indica que la educación se ha acelerado a la digitalización, teniendo que adaptar la educación a una nueva realidad, en donde se ha evidenciado la necesidad de reforzar la competencia lectora a través de herramientas digitales. Por lo tanto, la habilidad lectora es fundamental para el progreso académico y personal de los estudiantes, ya que no solo contribuye al aprendizaje en distintas áreas de conocimientos académicos, sino que también impulsa el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas esenciales para la vida cotidiana.

Gracias al avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) la educación ha logrado cambios significativos en las metodologías de enseñanza-aprendizaje, la aparición de estas herramientas no solo favorecen a la evolución de los enfoques pedagógicos tradicionales, sino que también ofrecen nuevas formas de interactuar con el contenido educativo. Según Cruz et al (2018) las Tics son herramientas muy importantes, puesto que, gracias a estas se llega a obtener una mejor metodología de enseñanza-aprendizaje para la adquisición de nuevos saberes al permitir variedad de contenidos e información en alfanumérica, imágenes, videos, sonidos, vibraciones, movimientos o acciones a distancia.

A pesar, de la incorporación de estas nuevas herramientas digitales siguen existiendo muchos desafíos para lograr un desarrollo de la competencia lectora. Uno de estos desafíos es la disminución del interés por la lectura de los jóvenes debido al consumo masivo de contenidos audiovisuales de corta duración.

Por lo tanto, los jóvenes cada vez más prefieren un contenido de información corto, que uno detallado y explicado, por lo cual, los educadores necesitan encontrar otras formas para integrar estas tecnologías en sus prácticas pedagógicas, y así revitalizar el interés por la lectura.

López et al. (2020) subraya la importancia de la formación continua para los docentes en el uso de herramientas digitales, ya que puede mejorar significativamente la calidad de la enseñanza y el aprendizaje al adoptar metodologías innovadoras que integren la tecnología de la información y la comunicación. Sin embargo, como educadores, se tiene la responsabilidad y la oportunidad de aprovechar la tecnología a nuestro favor. Integrando estratégicamente las plataformas digitales en nuestras prácticas pedagógicas y metodologías, se puede renovar el interés de los estudiantes por la lectura y mejorar sus habilidades de comprensión lectora.

En Ecuador, la comprensión lectora es uno de las principales falencias de los estudiantes, según los resultados evidenciados en las pruebas internacionales como el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes para Desarrollo (PISA-D) y el Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE). INEVAL (2018), menciona que los principales problemas están en la falta de recursos adecuados como un déficit de maestros calificados y el escaso tiempo dedicado a la lectura en el sistema educativo (p.117). La existencia de estos elementos ocasiona que el desarrollo de las habilidades lectoras de los estudiantes, afecte su rendimiento académico y su capacidad para comprender y analizar información compleja.

El uso de las plataformas digitales como estrategia metodológica para el desarrollo de la competencia lectora fomentará la participación activa de los estudiantes en la lectura a través del manejo de los recursos interactivos y dinámicos que nos ofrecen las plataformas digitales. Según Granda et al. (2019), el uso de herramientas digitales favorece la interacción con el contenido y fomenta el aprendizaje crítico y autónomo. Esto mejora la calidad educativa y

permite que las herramientas digitales se adapten a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, lo que posibilita una mejor comprensión y retención de la información. Desde el punto de vista docente, las plataformas digitales también facilitarán el seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes cada vez que utilicen estas tecnologías. Las herramientas permiten a los educadores identificar las áreas de mayor dificultad de sus estudiantes, y, por ende, pueden reformular su proceso de enseñanza y estrategias de enseñanza para apoyar a todos los estudiantes de manera más efectiva. El objetivo principal de esta investigación es analizar cómo el uso de plataformas digitales, como estrategia metodológica, contribuye al desarrollo de la competencia lectora desde la perspectiva de los docentes. Para lograr esto, se investigarán las características y funcionalidades de las plataformas digitales que los docentes consideran más efectivas para desarrollar la competencia lectora. Además, se explorarán las percepciones y experiencias de los docentes sobre el uso de estas plataformas en la mejora de la comprensión lectora de sus estudiantes. Como resultado de este análisis, se desarrollará una guía didáctica que incluirá un listado detallado de aplicaciones y plataformas digitales, acompañada de recomendaciones para los docentes, con el propósito de mejorar la comprensión lectora de los estudiantes.

La presente investigación busca que a través de la guía didáctica puedan utilizar plataformas que permitan desarrollar o mejorar la competencia lectora, facilitando a los docentes la selección y uso de estas herramientas que motiven a los estudiantes a hacer de la lectura su práctica diaria.

La investigación adoptará una metodología cualitativa, ya que se busca recopilar y analizar datos no numéricos para comprender las experiencias y opiniones de los docentes. Por lo cual se emplearán métodos teóricos como el análisis exploratorio-interpretativo, utilizando métodos empíricos como encuestas dirigidas a los docentes.

Capítulo I: El problema de la investigación

1.1. Planteamiento del problema

El desarrollo de la competencia lectora es una habilidad que a los estudiantes les cuesta adquirir, ya que esta consiste en una lectura en la que sea capaz de identificar ideas y argumentos de un texto, especialmente en la era digital en donde las TICs han transformado significativamente las metodologías de enseñanza-aprendizaje.

Según Durán et al. (2018) la implementación de herramientas tecnológicas en la educación primaria ha mostrado un incremento significativo en la comprensión lectora de los estudiantes. En ese sentido, este estudio se realizó en la Escuela Urbana Mixta San José de Plato en Colombia, la cual evidenció que la utilización de dispositivos como computadoras y tabletas, combinados con actividades de lectura crítica, mejoran considerablemente las competencias lectoras de los estudiantes al ser capaces de responder las preguntas correctamente con un contenido denso y coherente a lo formulado en el estudio.

Considerando que, la comprensión lectora es un proceso cognitivo complejo, ya que, implican operaciones mentales como la capacidad de interpretar y construir significados de un texto escrito, este proceso no solo se limita a la decodificación de palabras sino también a la habilidad de relacionar conceptos, ideas y reflexión de esta información. La integración de las plataformas digitales como herramienta de apoyo permite un aprendizaje significativo a los estudiantes, puesto que, estos ofrecen recursos interactivos y dinámicos que facilitan la implicación activa de los estudiantes en la lectura.

Rojas, G. (2022), menciona que la falta de comprensión lectora en estudiantes de educación básica se debe, en gran medida, a la ausencia de estrategias didácticas efectivas y motivadoras. La autora propone la implementación de plataformas digitales para fomentar el hábito lector y mejorar la comprensión lectora en estudiantes del

séptimo año de EGB. Este enfoque metodológico, basado en la investigación-acción, permitió evidenciar que los estudiantes mostraron un mayor interés y motivación hacia la lectura cuando se empleaban herramientas digitales, puesto que, al implementar nuevas estrategias didácticas, los estudiantes mejoraron su gusto por la lectura y comprenden lo que leen siendo capaces de emitir criterios a base de textos leídos que ampliará su vocabulario y léxico.

A nivel internacional, Lewin et al. (2019) indica que diversos estudios han abordado la problemática de la comprensión lectora y la efectividad de las plataformas digitales como herramientas educativas. Por ejemplo, en un estudio realizado en el Reino Unido, se encontró que el uso de aplicaciones de lectura digital en estudiantes de primaria no solo mejoró su habilidad para comprender textos, sino que también aumentó su motivación para leer fuera del entorno escolar, este efecto se relaciona con cómo se utiliza la tecnología en el aula.

La comprensión lectora en Ecuador enfrenta grandes desafíos, según INEVAL y OCDE (2018), se evidencian bajos resultados en las pruebas internacionales como PISA-D y ERCE. Entre las principales causas de este déficit lector está la falta de recursos adecuados, la poca capacitación docente a las nuevas metodologías y el escaso tiempo dedicado a la lectura en el sistema educativo. Estos factores limitan el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes. Para mejorar esta situación, se sugieren estrategias que incluyan el uso de herramientas digitales en los planes curriculares para fomentar un aprendizaje lúdico y significativo.

Las estrategias metodológicas o técnicas específicas que los docentes utilizan para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Rojas (2011) menciona “Para aplicar una adecuada estrategia metodológica, es necesario partir del siguiente postulado mientras más utilice el educando sus sentidos para aprender, mayor será el aprendizaje

significativo, está demostrado que el aprender haciendo es significativo” (pág. 2). Por ende, las plataformas digitales pueden utilizarse como estrategia metodológica siempre y cuando los educandos utilicen todos sus sentidos para obtener un mayor aprendizaje significativo.

1.2. Delimitación del problema

Limitado uso de plataformas digitales como estrategia metodológica para el desarrollo de la competencia lectora.

La variable independiente es: plataformas digitales. Mientras que la variable dependiente es la competencia lectora.

1.3. Formulación del problema

En el contexto ecuatoriano, el desarrollo de competencias lectoras se enfrenta a la limitación significativa del uso de recursos digitales en el ámbito educativo. Muchas instituciones carecen de infraestructura tecnológica adecuada y acceso a plataformas digitales, restringiendo el uso de estas herramientas como estrategia metodológica para desarrollar la macrodestreza de lectura. De igual forma, la falta de formación docentes en el uso de recursos digitales dificulta la óptima integración de estas herramientas en el salón de clases. Las desigualdades económicas también resultan en una brecha educativa significativa, afectando principalmente a los estudiantes de áreas rurales y de bajos recursos. La permanencia de las metodologías de enseñanza tradicionales en las instituciones educativas también produce que los estudiantes no lleguen a un aprendizaje significativo ni duradero para su vida diaria.

El Comercio, (2022) menciona que en las pruebas estandarizadas ERCE – 2019, Ecuador mostró desempeños variados. En Lectura, los estudiantes de cuarto de básica obtuvieron un promedio de 699 puntos, superando ligeramente el promedio regional de 697. Sin embargo, los estudiantes de séptimo de básica obtuvieron 684 puntos, 12

puntos por debajo del promedio regional de 696. Por lo tanto, la falta de mecanismo de enseñanza innovadores que promuevan un aprendizaje significativo dificulta a los estudiantes comprender la información estudiada.

1.4. Preguntas de investigación

¿Qué percepciones tienen los docentes sobre el uso de las plataformas digitales como estrategia metodológica para el desarrollo de la competencia lectora?

1.5. Determinación del tema

El uso de plataformas digitales como estrategia metodológica para el desarrollo de la competencia lectora desde la perspectiva docente.

1.6. Objetivo general

Analizar cómo el uso de plataformas digitales, como estrategia metodológica, contribuye al desarrollo de la competencia lectora desde la perspectiva de los docentes.

1.7. Objetivos específicos

- Investigar las características y funcionalidades de las plataformas digitales que los docentes consideran más efectivas para desarrollar la competencia lectora.
- Explorar las percepciones y experiencias de los docentes sobre el uso de plataformas digitales en la mejora de la competencia lectora de sus estudiantes.
- Desarrollar una guía didáctica que incluya un listado detallado de aplicaciones y plataformas digitales, acompañada de recomendaciones específicas para los docentes, con el propósito de mejorar la comprensión lectora de los estudiantes.

1.8. Declaración de las variables (operacionalización)

Tabla 1

Variables de Investigación

Tipo	Variables	Indicadores
1. Independiente	Plataformas Digitales Son entornos virtuales que facilitan diversas actividades a través de internet.	<ul style="list-style-type: none">● Concepto y Tipos de Plataformas Digitales● Beneficios de estas Plataformas Digitales en la Educación● Limitaciones de estas Plataformas Digitales en la Educación
2. Dependiente	Competencia lectora Son las habilidades y capacidades que una persona desarrolla para comprender, interpretar, analizar y utilizar la información contenida en diversos textos.	<ul style="list-style-type: none">● Competencia lectora● Competencia lectora literaria● Competencia lectora no literaria● Niveles de lectura● Nivel literal● Nivel Inferencial● Nivel crítico● Niveles de Competencia lectora● Evaluación de la competencia lectora

1.9. Justificación

En la actualidad, el uso de las aplicaciones tecnológicas como las plataformas digitales son cada vez más utilizadas para el proceso de aprendizaje, ya que, estas herramientas ofrecen una amplia gama de recursos interactivos y personalizados que se

van adaptando a las necesidades educativas de cada alumnado, permitiendo que los docentes puedan ofrecer un aprendizaje interactivo.

La competencia lectora es fundamental para el desarrollo académico e incluso personal de los estudiantes, ya que, no solo facilita el aprendizaje de las distintas áreas académicas, sino que también fomenta habilidades críticas y reflexivas. UNESCO (2019), indica en su estudio las deficiencias en los niveles de comprensión lectora de los estudiantes ecuatorianos, lo que ha generado preocupación entre educadores y autoridades educativas, por lo que sugieren un trabajo intensivo en vocabulario e inferencias, habilidades necesarias para la comprensión lectora, por lo cual, hacen un llamado a enseñar a comprender y diversificar las estrategias pedagógicas. Y entre estas estrategias que se recomienda se encuentra el uso de plataformas digitales que faciliten un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Desde una perspectiva teórica, este estudio contribuirá a la comprensión de cómo las tecnologías digitales pueden integrarse de manera efectiva en el currículo educativo para mejorar la competencia lectora. En la parte práctica, proporcionará un modelo y una serie de estrategias que pueden ser para mejorar la competencia lectora, facilitando a los docentes la selección y uso de estas herramientas en su práctica diaria, promoviendo así una mejora sistemática en la comprensión lectora.

Científicamente, proveerá datos cualitativos sobre la percepción y experiencias de los docentes en el uso de plataformas digitales, contribuyendo a futuras investigaciones y desarrollos en el campo de la educación y la tecnología educativa. Académicamente, permitirá a los docentes adoptar nuevas metodologías de enseñanza basadas en evidencia, mejorando la calidad educativa.

Desde una perspectiva social, al mejorar la competencia lectora, se potencia la capacidad de los estudiantes para participar de manera más activa y crítica en su

comunidad, contribuyendo al desarrollo cultural y democrático del país, y Banco Mundial, (2019) dice que una educación de mayor calidad promueve el desarrollo de capital humano más competente y adaptable, lo que es esencial para el crecimiento económico sostenible de Ecuador, puesto que, ahora los empleos actuales requieren una combinación de conocimientos tecnológicos, capacidad de resolver problemas u pensamiento crítico, habilidades que se consiguen a través de una buena comprensión lectora por parte de las personas.

La implementación de tecnologías digitales en la educación ha aumentado significativamente en diferentes áreas del mundo y es motivada por la necesidad de actualizar los métodos de enseñanza y mejorar los resultados académicos, es por esto que Ecuador no puede quedarse en la ignorancia considerando que el promedio de lectura en todos los subniveles ha disminuido desde el año lectivo 2020-2021. Por ejemplo, 7 de cada 10 estudiantes de Bachillerato requieren intervención inmediata para comprender las transformaciones de la cultura escrita en la era digital y sus implicaciones socioculturales (INEVAL, 2020).

Por lo tanto, el uso de plataformas digitales como estrategia metodológica para el mejoramiento de la competencia lectora se presenta como una iniciativa relevante y necesaria en el contexto educativo actual de Ecuador.

1.10. Alcance y limitaciones

La presente investigación se centra en un grupo específico de docentes, es decir, en los once docentes de Básica Superior de la Escuela de Educación Básica “Jorge Romero Pinto”. Al tener un grupo sumamente pequeño, la población y la muestra serán el mismo número de docentes. Además, abarcará una variedad de plataformas digitales recomendadas por los docentes estas pueden ser aplicaciones educativas plataformas de aprendizaje en línea, herramientas de colaboración y recursos multimedia. En cuanto a la competencia lectora, el

estudio evaluará qué plataformas digitales serán las más eficientes para desarrollar la competencia lectora mediante una investigación y selección de las plataformas más utilizadas por los docentes y posteriormente se analizará comparativamente dichas herramientas. También, se espera recopilar datos cualitativos sobre las percepciones y experiencias de los educadores con relación al uso de plataformas digitales para mejorar la competencia lectora, esto se cumplirá con la ayuda de una encuesta electrónica direccionada a los docentes de básica superior.

Por otro lado, las limitaciones que pueden presentarse primero es la generalización de resultados, ya que, pueden ser no generalizables a todas las poblaciones debido a la limitación geográfica, las adversidades socioeconómicas, la carencia de infraestructura tecnológica, etc. De igual forma, la variabilidad en las plataformas digitales utilizadas puede afectar a los resultados. Con respecto, a las percepciones del proyecto éstas son subjetivas y pueden estar influenciadas por factores personales como la familiaridad que tengan los docentes con respecto a la tecnología o su predisposición hacia el uso de recursos digitales, lo cual, puede introducir a sesgos en la investigación. Otras limitaciones están en los factores externos no controlados que pueden afectar el desarrollo de la competencia lectora, como el apoyo familiar, el contexto socioeconómico y la disponibilidad de recursos adicionales fuera del entorno escolar. Asimismo, la adopción de nuevas herramientas tecnológicas en el ámbito educativo puede encontrarse una resistencia en algunos docentes, lo cual, puede afectar a la implementación y a los resultados del estudio.

CAPÍTULO II: Marco teórico referencial

2.1. Antecedentes

2.1.1 Antecedentes históricos

El desarrollo de la competencia lectora ha sido un objetivo central en la educación desde épocas pasadas. La capacidad de leer y comprender textos no solo es fundamental para el aprendizaje académico, sino también para la participación plena en la sociedad. En este contexto, es crucial entender cómo las plataformas digitales han evolucionado y se han integrado en el proceso educativo para la competencia lectora desde la perspectiva docente. Según González (2019), la competencia lectora se desarrolla y se vuelve más compleja a lo largo de la vida. Esta habilidad es ilimitada en el ser humano y se actualiza a medida que la sociedad va cambiando. La competencia lectora se modifica, al igual que los textos, los formatos, el tipo de información y el perfil del lector.

Masó (2023) indica que la competencia lectora se remonta a la invención de la escritura alrededor del 3200 a.C. en Mesopotamia. Desde entonces, la habilidad de leer y comprender textos ha sido una piedra angular de las sociedades avanzadas. Durante la Edad Media, la práctica de la lectura estaba reservada principalmente para las élites religiosas y se limitaba a textos de carácter religioso. No obstante, con la invención de la imprenta por Johannes Gutenberg en el siglo XV, la lectura se volvió más accesible a un público más amplio, lo que facilitó la difusión del conocimiento más allá de los círculos cerrados de las élites. Este acontecimiento marcó el inicio de un proceso de democratización del saber, permitiendo un acceso más equitativo a la información y al aprendizaje.

Esta innovación permitió la reproducción masiva de textos en una época en la que la producción de libros estaba severamente restringida, transformando la cultura al aumentar considerablemente el número de lectores potenciales (Luzón, 2021).

A partir de los años 90, con la difusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), se inició la búsqueda de nuevas metodologías para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

En el siglo XX, la educación formal se expandió significativamente, y la competencia lectora, se estableció como un objetivo fundamental en los sistemas educativos de todo el mundo.

Con la proliferación de las TIC en las últimas décadas del siglo, la enseñanza de la lectura comenzó a experimentar cambios significativos. Según Carnerio et al. (2021) indica que la incorporación de las TIC a la educación tiene como objetivo educar a más y mejores ciudadanos en sociedades más justas y dinámicas, ya que, la integración de las TIC en el área educativa ha abierto grandes posibilidades para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La destreza de la lectura, siendo una competencia primordial, empezó a ser una de las áreas de interés para la aplicación de plataformas virtuales. Las primeras investigaciones se centraron en cómo las computadoras y el acceso a internet podían complementar las prácticas de lectura tradicionales. Sin embargo, estas herramientas eran limitadas y no siempre accesibles para todos los estudiantes. A partir de los 2000 hasta el 2010 comenzaron a surgir plataformas específicas para la lectura digital, como e-readers y aplicaciones de lectura.

Del 2010 para adelante el panorama tecnológico fue avanzando de manera abrupta lo cual benefició al ámbito educativo. Asimismo, la pandemia forzó una adopción masiva de plataformas digitales debido a la necesidad de un aprendizaje remoto. De esa forma, Guaña (2023) manifiesta “plataformas e-learning permiten el aprendizaje flexible y personalizado, facilita la colaboración y la retroalimentación, amplía el acceso a la educación” (pág. 427).

Sin embargo, la verdadera revolución llegó con la aparición del internet y las plataformas digitales a finales del siglo XX y principios del XXI. En el siglo XXI se ha visto

una integración masiva de las plataformas digitales orientadas a la educación. Estas diferentes plataformas ofrecen una variedad de recursos y herramientas que han transformado la enseñanza y el aprendizaje de la lectura. Algunas de las primeras plataformas digitales centradas en la lectura incluyen programas como "Reader Rabbit" y "Starfall", que proporcionaban actividades interactivas para fomentar la lectura en los niños. Dicho de otro modo, estos recursos han transformado la educación al permitir una variedad de beneficios educativos especialmente al momento de querer desarrollar una competencia lectora.

Desde la perspectiva docente, el uso de plataformas digitales como estrategia metodológica ha sido tanto un desafío como una oportunidad. En un principio, la adopción de estas tecnologías requirió capacitación y adaptación por parte de los docentes. Además, han demostrado ser especialmente útiles en contextos de aprendizaje remoto, como se evidenció durante la pandemia de COVID-19, según Alarcón y García (2022), el aislamiento social impuesto por la emergencia sanitaria significó un desafío importante para el sistema educativo, que no estaba preparado para enfrentarlo adecuadamente, reveló que muchos docentes carecían de las habilidades técnicas y pedagógicas necesarias para integrar eficazmente las tecnologías de la información y los recursos digitales en sus clases. No obstante, esta circunstancia también brindó nuevas oportunidades para el desarrollo y la reevaluación de las prácticas pedagógicas.

En los últimos años, el avance acelerado de la tecnología ha transformado significativamente el panorama de la enseñanza y el aprendizaje. Actualmente, las plataformas educativas virtuales facilitan la personalización del contenido y del ritmo de estudio, ajustándolos a las necesidades específicas de cada estudiante, lo que permite un enfoque más individualizado y eficaz en el proceso educativo. Por tal motivo, en las dos últimas décadas se han mejorado cada vez más las herramientas digitales, pues ahora se

puede encontrar una gama realmente significativa de plataformas virtuales para desarrollar innumerables destrezas en los educandos.

Estos desafíos que han ido apareciendo a lo largo de la historia, los cuales permiten a los docentes encontrar formas creativas y efectivas para utilizar las plataformas digitales y mejorar la competencia lectora. Actualmente, herramientas como Google Classroom y plataformas especializadas en lectura como Wattpad o Inkitt están permitiendo una personalización del aprendizaje y una mayor interacción con los textos.

No obstante, los países en vías de desarrollo, aún se ven limitados a acceder y utilizar los diversos beneficios que nos ofrece el avance tecnológico. Existen varias razones por las cuales se evidencia un limitado uso de herramientas tecnológicas, una de ellas es el desconocimiento de estas. En consecuencia, Pons et al (2019) expresan “Esta transformación digital se viene concretando en diferentes desarrollos, siendo el del uso de plataformas digitales uno de los más evidentes” (pág.60). Es decir, la transformación digital y el uso de plataformas digitales no solo son evidentes, sino esenciales para el crecimiento y la competitividad de varios ámbitos y entre ellos está la educación.

2.1.2 Antecedentes referenciales

En esta sección se examinan los estudios y trabajos previos que abordan el uso de plataformas digitales como estrategia metodológica para el desarrollo de la competencia lectora. La integración de entornos virtuales y recursos digitales ha demostrado ser una herramienta efectiva para fortalecer las habilidades de lectura y escritura en diferentes contextos educativos. Estos recursos permiten a los estudiantes practicar y desarrollar sus competencias de manera más dinámica y personalizada.

Muñoz (2022), en su investigación sobre la plataforma virtual Lesson Plans, demostraron cómo esta herramienta puede contribuir a mejorar la comprensión lectora en

estudiantes de educación básica. Para esto, emplearon un enfoque metodológico cuantitativo no experimental, que consiste en aplicar pruebas diagnósticas antes de comenzar la intervención y nuevamente después de haberla llevado a cabo. Los resultados muestran mejoras significativas en la comprensión lectora, validando la efectividad de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el contexto educativo. Además, subraya la importancia de integrar las TIC en el proceso educativo para hacer el aprendizaje más interactivo y personalizado, puesto que la plataforma cuenta con herramientas interactivas como diversidad de recursos digitales, videos, imágenes, cuestionarios, juegos educativos o material multimedia, esto permite al estudiante aprender su propio ritmo.

En un artículo titulado como “*Educación virtual para todos: una revisión sistemática*”, elaborada por Crisol Moya, Emilio; Herrera, Liliana Beatriz; Montes Soldado Rosana en el año 2020. Dicha investigación se apoyó del diseño documental y una revisión sistemática de la literatura. Los resultados obtenidos muestran el interés en analizar las posibilidades que ofrece la Educación Virtual Inclusiva, reconociendo la diversidad de participantes que se encuentran en los cursos en línea. Se ha enfatizado en la necesidad de diseñar y proveer plataformas y recursos educativos accesibles. Los autores concluyeron que es importante seguir las guías y estándares para garantizar la educación en línea, así como la importancia de ajustes razonables, que promueven el uso de tecnologías de asistencia, para estudiantes con o sin discapacidad/diversidad funcional.

Los autores destacan la relevancia de crear y ofrecer plataformas y recursos educativos que sean accesibles, cumpliendo con guías y estándares para asegurar una educación en línea efectiva. Además, subrayan la importancia de hacer ajustes adecuados y fomentar el uso de tecnologías de asistencia para apoyar a todos los estudiantes, sin importar sus capacidades.

Asimismo, Loja (2023), explora el uso de recursos digitales educativos como estrategia metodológica para mejorar el proceso lecto-escritor en la “Fundación Salesiana” PACES, su investigación propone la elaboración y uso de recursos digitales educativos para reforzar las habilidades de lectura y escritura en los estudiantes, mediante la plataforma Entorno Virtual de Aprendizaje Accesible (EVAAC). Los resultados obtenidos revelan que el uso de recursos digitales educativos puede tener un impacto positivo considerable en el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura. Estos recursos facilitan un aprendizaje autónomo y significativo al proporcionar estrategias prácticas y actividades interactivas. Su flexibilidad permite que puedan ser adaptados en diferentes contextos de investigación educativa, contribuyendo así a mejorar las prácticas pedagógicas y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En una tesis denominada como “Educación virtual interactiva como metodología para la educación: revisión de literatura”, realizada por Omar Bullón-Solís en el año 2020. Dicho trabajo empleó el enfoque cualitativo y el método de estudio fenomenológico. Los resultados identificaron que los docentes requieren dominar el uso de las TIC como herramientas educativas para brindar una enseñanza adecuada a los requerimientos de la sociedad moderna. De igual forma, el autor concluyó en que la metodología interactiva permite aprovechar las ventajas de las plataformas educativas, por lo que se sugiere como metodología adecuada para la educación virtual.

La investigación resalta la importancia de que los docentes dominen el uso de las TIC para satisfacer las demandas de la sociedad contemporánea. Este dominio no solo se presenta como una necesidad técnica, sino como una condición fundamental para brindar una enseñanza efectiva y relevante.

Además, investigaciones como las de Pérez y Lozoya (2020), en su artículo “*Estrategias para el desarrollo de la competencia lectora: Una propuesta lectora.*”, destacan estrategias metodológicas fundamentadas en la educación de Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas, que subrayan la importancia de incorporar la alfabetización tecnológica en el desarrollo de competencias lectoras. Estos estudios proponen estrategias metodológicas innovadoras que responden a las demandas educativas del siglo XXI, enfatizando la alfabetización funcional y el uso eficaz de la tecnología para desarrollar competencias lectoras.

En una tesis nombrada como “*Wordwall como recurso didáctico para mejorar la competencia lectora en niños peruanos*”, realizada por Vidnay Valero, Ruth Paricoto y Diany Carrizales en el año 2023. La investigación es cuasi experimental, la muestra se conformó con 72 estudiantes entre 7 y 8 años, no probabilísticamente. La técnica empleada fue la del examen, utilizando como instrumento una prueba escrita que se aplicó tanto al inicio como al final del experimento. Los resultados arrojados permitieron concluir que Wordwall como recurso didáctico es eficaz para el desarrollo de la capacidad infiere e interpreta información del texto. Los autores concluyeron que, la plataforma digital permite que a los estudiantes leer diversos tipos de textos en su lengua materna, ya que según la prueba W de Wilcoxon se obtuvo un p valor de 0.00 el cual indica que existe diferencia significativa entre los promedios de la prueba de entrada y prueba de salida del grupo experimental, elevando el nivel de comprensión lectora en las capacidades de reflexiona sobre el texto.

El estudio refleja que la herramienta digital no solo ayuda a los estudiantes a leer diversos tipos de textos en su lengua materna, sino que también mejora específicamente las habilidades de reflexión sobre el texto. Este recurso didáctico, por tanto, se presenta como una herramienta eficaz para el desarrollo de competencias lectoras en niños pequeños,

ofreciendo una metodología interactiva y accesible que puede ser integrada en el entorno educativo para potenciar el aprendizaje y la comprensión lectora.

El análisis de los estudios y propuestas metodológicas revisados demuestra que el uso de plataformas digitales y recursos educativos innovadores puede ser extremadamente eficaz para mejorar las habilidades de lectura en una variedad de contextos educativos. Estas investigaciones enfatizan que las estrategias digitales personalizadas y las actividades interactivas no solo refuerzan la capacidad de comprensión lectora, sino que también promueven un aprendizaje más autónomo y profundo. Al ofrecer herramientas y enfoques adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes, estas metodologías digitales facilitan el proceso educativo. Las evidencias recopiladas indican la importancia de integrar las TIC en las metodologías docentes para el desarrollo de la competencia lectora desde una perspectiva contemporánea y adaptada a las necesidades del siglo XXI.

2.2 Contenido teórico que fundamenta la investigación

2.2.1. Plataformas Digitales

Las plataformas digitales han revolucionado el proceso educativo, al proporcionar herramientas interactivas y dinámicas que facilitan el aprendizaje y el desarrollo de competencias lectoras. En este apartado, se analizará de qué manera plataformas como Wordwall, Kahoot, Moodle, Menti y otras similares pueden usarse como herramientas útiles en la enseñanza, para mejorar las habilidades de lectura. Se examinará cómo los docentes pueden integrar estas plataformas en sus clases para hacer la enseñanza de la lectura más efectiva.

2.2.1.1. Concepto y Tipos de Plataformas Digitales.

Las plataformas digitales son medios virtuales creados para facilitar la interacción, enseñanza y aprendizaje mediante el uso de tecnología. Estas plataformas ofrecen herramientas que permiten diseñar actividades educativas interactivas, evaluaciones y juegos didácticos, lo que incentiva a los estudiantes a involucrarse de manera más activa en su proceso de aprendizaje.

- Canva

Es una herramienta en línea para diseño gráfico que permite a los usuarios crear una variedad de materiales visuales, tales como carteles, presentaciones, infografías y tarjetas de visita, entre otros. Conocida por su interfaz amigable y su extensa biblioteca de plantillas y recursos gráficos. Ofrece miles de plantillas profesionalmente diseñadas, facilitando la creación de diseños visualmente atractivos. Sus herramientas de edición permiten modificar fotos, agregar textos y gráficos, y personalizar colores y fuentes. La plataforma también permite la colaboración en tiempo real, lo cual es ideal para proyectos en equipo. Está disponible tanto en versión web como en aplicaciones móviles y se integra con herramientas como Google Drive, Dropbox y redes sociales, lo que facilita la importación y exportación de archivos.

- Dream English Stories

Proporciona recursos educativos en inglés a través de cuentos, canciones y actividades diseñadas para niños. Esta plataforma facilita el aprendizaje del idioma inglés de manera entretenida y atractiva. Ofrece una amplia variedad de cuentos animados que ayudan a mejorar las habilidades de escucha y comprensión, así como canciones educativas que enseñan vocabulario, gramática y pronunciación. Además, incluye juegos y actividades que refuerzan el aprendizaje de forma lúdica.

- Educaplay

Es una plataforma que permite a los educadores crear actividades educativas interactivas, como crucigramas, sopas de letras, adivinanzas y juegos de emparejamiento. Es una herramienta versátil que hace el aprendizaje más dinámico y atractivo. Educaplay ofrece diversas actividades que pueden adaptarse a diferentes temas y niveles educativos, permitiendo a los educadores personalizarlas según sus necesidades. Las actividades pueden ser compartidas fácilmente con estudiantes y otros educadores, y la plataforma proporciona herramientas para evaluar el rendimiento de los estudiantes y seguir su progreso.

- El Libro Total

Biblioteca digital que ofrece acceso gratuito a una extensa colección de obras literarias y documentos en diversos formatos. Es una herramienta valiosa para fomentar la lectura y el acceso a la literatura. La plataforma incluye libros de literatura clásica y contemporánea, ensayos y documentos históricos. Los usuarios pueden acceder a la colección sin costo y utilizar funciones de lectura como marcadores, notas y búsqueda de texto. Algunos libros también cuentan con características interactivas como audiolibros y comentarios.

- Genially

Plataforma que facilita la creación de contenido interactivo, como presentaciones, infografías y juegos. Mejora la experiencia visual de aprendizaje y hace que la información sea más atractiva e interactiva. Permite incluir elementos como enlaces, animaciones y vídeos en los contenidos. Ofrece una amplia variedad de plantillas personalizables que se adaptan a diferentes necesidades educativas y profesionales. Los usuarios pueden colaborar en tiempo real y el contenido creado puede integrarse fácilmente en sitios web y plataformas de aprendizaje.

- Kahoot

Plataforma de aprendizaje que permite a los docentes crear y compartir cuestionarios interactivos y encuestas. Estimula la participación y la motivación de los estudiantes a través de un formato de juego competitivo. Los docentes pueden diseñar cuestionarios con preguntas de opción múltiple, verdadero o falso, y más. Los estudiantes responden en tiempo real usando sus dispositivos, y los juegos cuentan con puntuaciones y tablas de clasificación que fomentan la competencia amistosa. Kahoot proporciona datos sobre el rendimiento y la participación de los estudiantes.

- Kialo

Herramienta en línea que facilita debates estructurados y colaborativos sobre una amplia gama de temas. Permite a los participantes presentar argumentos, votar y discutir de manera organizada y eficiente. Los argumentos se presentan de forma lógica, permitiendo una visualización clara de los puntos a favor y en contra. Facilita que múltiples usuarios participen en el mismo debate y ofrece una función de votación sobre la validez de los argumentos. Los debates pueden ser moderados para asegurar que se mantengan productivos y respetuosos.

- Kindle

Dispositivo y plataforma de lectura de libros electrónicos desarrollado por Amazon. Ofrece acceso a una extensa colección de eBooks y facilita la lectura en varios formatos, permitiendo el acceso a literatura digital. Los dispositivos Kindle tienen pantallas de tinta electrónica que son cómodas para la vista, y la plataforma también está disponible como aplicación para varios dispositivos. Los libros se sincronizan entre dispositivos, permitiendo continuar la lectura desde donde se dejó. Incluye funciones como diccionarios, marcadores, notas y opciones de personalización de la lectura.

- Lectópolis

Plataforma interactiva que promueve la lectura mediante recursos digitales y actividades literarias diseñadas para mejorar las habilidades lectoras y el amor por los libros. Ofrece una variedad de textos digitales y recursos relacionados, así como ejercicios y actividades que refuerzan la comprensión lectora. Permite a los estudiantes compartir sus lecturas y participar en comunidades de lectura, proporcionando herramientas para evaluar el progreso lector de los estudiantes.

- Leoteca

Plataforma de lectura que conecta a niños y jóvenes con libros y recursos literarios interactivos. Proporciona una comunidad en línea donde los estudiantes pueden compartir sus lecturas y experiencias literarias. Ofrece acceso a una amplia colección de libros adecuados para diferentes edades y niveles de lectura. Incluye herramientas para la interacción con otros lectores, como foros y grupos de discusión, y actividades relacionadas con la lectura para reforzar la comprensión y el análisis de los textos. Los docentes pueden seguir el progreso de sus estudiantes y proporcionar retroalimentación.

- Liveworksheets

Liveworksheets convierte hojas de trabajo tradicionales en ejercicios interactivos en línea. Esta plataforma facilita la evaluación y práctica de conceptos educativos de manera dinámica y atractiva para los estudiantes. Transforma hojas de trabajo en ejercicios interactivos que los estudiantes pueden completar en línea, incluyendo ejercicios de arrastrar y soltar, cuestionarios y ejercicios de selección múltiple. Permite la corrección automática de respuestas, facilitando la evaluación instantánea. Los estudiantes pueden acceder a los ejercicios desde cualquier dispositivo con conexión a internet.

- Loqueleo

Es una plataforma educativa que ofrece acceso a una amplia colección de libros y recursos didácticos para fomentar la lectura en niños y jóvenes. Incluye herramientas que permiten a los docentes guiar y evaluar el progreso lector de sus estudiantes. Ofrece libros en formato digital para diferentes niveles educativos y proporciona guías, actividades y materiales complementarios para apoyar la enseñanza de la lectura. Las herramientas de evaluación permiten seguir el progreso de los estudiantes en su desarrollo lector, y los recursos interactivos hacen la lectura más atractiva y dinámica.

- Menti

Herramienta en línea que permite a los usuarios crear presentaciones interactivas, encuestas y cuestionarios en tiempo real. Facilita la participación activa y la retroalimentación inmediata durante clases, reuniones y conferencias. Permite diseñar presentaciones que incluyen encuestas en vivo, preguntas de opción múltiple y sesiones de preguntas y respuestas. Los participantes pueden interactuar usando sus dispositivos móviles o computadoras, y los resultados de las encuestas y preguntas se muestran de inmediato en la pantalla.

- Moodle

Plataforma de gestión de aprendizaje que permite a los educadores crear cursos en línea, proporcionar recursos educativos, realizar evaluaciones y gestionar la interacción entre estudiantes y profesores. Facilita un entorno virtual flexible y dinámico para el aprendizaje colaborativo y personalizado. Permite crear cursos con módulos, actividades y recursos, y ofrece herramientas para crear y gestionar exámenes, cuestionarios y tareas. Facilita la comunicación entre estudiantes y docentes mediante foros de discusión, chats y otras formas

de interacción. La plataforma y los cursos pueden ser personalizados según las necesidades educativas.

- ReadEra

Aplicación de lectura que permite a los usuarios leer libros electrónicos y documentos en varios formatos sin necesidad de conexión a internet. Facilita la lectura de eBooks y documentos en formatos PDF, EPUB, MOBI, entre otros. Ofrece funciones de lectura como marcadores, notas y búsqueda de texto, y permite organizar eficientemente la biblioteca personal. La aplicación es gratuita y no requiere suscripciones, proporcionando una experiencia de lectura accesible y sin interrupciones.

- Stella

Plataforma de simulación que permite crear modelos dinámicos para enseñar y entender diversos conceptos a través de simulaciones interactivas. Es útil en campos como las ciencias, la economía y la ingeniería. Permite construir modelos que representan sistemas complejos y analizar sus comportamientos a lo largo del tiempo. Stella incluye herramientas para visualizar datos, crear gráficos interactivos y realizar experimentos virtuales, facilitando una comprensión profunda de los conceptos estudiados.

- Wordwall

Permite a los educadores crear actividades interactivas, como juegos de emparejamiento, cuestionarios y ejercicios de arrastrar y soltar. Es una herramienta útil para hacer el aprendizaje más interactivo y atractivo. Ofrece una variedad de plantillas que los docentes pueden personalizar según sus necesidades. También permite la evaluación automática de respuestas y proporciona retroalimentación inmediata a los estudiantes.

- YouTube

Plataforma de video que permite subir, compartir y ver contenido educativo, tutoriales y entretenimiento. Es un recurso versátil para educadores y estudiantes para acceder a una amplia gama de contenidos audiovisuales. Los usuarios pueden crear canales para organizar sus videos y utilizar herramientas como listas de reproducción, anotaciones y enlaces interactivos para mejorar la experiencia de visualización.

Tabla 2

Tipo de plataformas

Logo	Plataforma	Tipo de Plataforma	Descripción	Herramientas
	Canva	Plataforma de diseño gráfico	Herramienta de diseño gráfico en línea que permite a los usuarios crear diversos materiales visuales, incluyendo posters, presentaciones, infografías, tarjetas de visita y más. Es conocida por su interfaz intuitiva y su amplia biblioteca de plantillas y recursos gráficos.	<ul style="list-style-type: none"> • Biblioteca de plantillas • Herramientas de edición • Colaboración en tiempo real • Versión web y aplicaciones móviles • integraciones (Google Drive, Dropbox, redes sociales).
	Dream English Stories	Plataforma de aprendizaje de idiomas	Ofrece recursos educativos en inglés a través de cuentos, canciones y actividades diseñadas para niños. Esta plataforma facilita el aprendizaje del idioma inglés de manera divertida y atractiva.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuentos animados • Canciones educativas • Juegos y actividades interactivas, accesibilidad: recursos disponibles en línea.
	Educaplay	Plataforma de creación de	Plataforma que permite a los educadores crear actividades educativas interactivas como	<ul style="list-style-type: none"> • Variedad de actividades: interactivas



actividades educativas

crucigramas, sopas de letras, adivinanzas y juegos de emparejamiento. Es una herramienta versátil para hacer el aprendizaje más dinámico y atractivo.

- Personalización de actividades
- Seguimiento y evaluación del rendimiento de los estudiantes.

El libro Total Biblioteca Digital

Biblioteca digital que ofrece acceso gratuito a una amplia colección de obras literarias y documentos en varios formatos. Es una herramienta útil para promover la lectura y el acceso a la literatura.

- Colección extensa (literatura clásica, contemporánea, ensayos, documentos históricos)
- Acceso gratuito
- Herramientas de lectura (marcadores, notas, búsqueda de texto)
- Interactividad (audiolibros, comentarios).



Genially Plataforma de creación de contenido interactivo

Plataforma que permite la creación de contenido interactivo, como presentaciones, infografías y juegos. Mejora la experiencia de aprendizaje visual y hace que la información sea más atractiva e interactiva.

- Contenido interactivo (enlaces, animaciones, vídeos)
- Plantillas personalizables
- Colaboración en tiempo real
- Integración en sitios web y plataformas de aprendizaje.

Kahhot Plataforma de aprendizaje gamificado

Plataforma de aprendizaje gamificado que permite a los docentes crear y compartir cuestionarios interactivos y encuestas. Fomenta la participación activa y la motivación de los estudiantes a través de un formato de juego competitivo.

- Quizzes interactivos (opción múltiple, verdadero o falso)
- Tiempo real: respuesta desde dispositivos
- Gamificación: puntuaciones Y tablas de clasificación
- Analíticas: datos sobre rendimiento y participación de los estudiantes.



Kialo Plataforma de debate y

Plataforma en línea diseñada para facilitar debates

- Debates estructurados

	discusión en línea	estructurados y colaborativos sobre una amplia gama de temas. Permite a los participantes presentar argumentos, votar y discutir de manera organizada y eficiente.	<ul style="list-style-type: none"> • Colaboración (múltiples usuarios) • Votación • Moderación: debates productivos y respetuosos.
	Kindle Plataforma de lectura de eBooks	Es un dispositivo y plataforma de lectura de libros electrónicos desarrollado por Amazon. Ofrece acceso a una vasta colección de eBooks y permite la lectura en múltiples formatos, facilitando el acceso a la literatura digital.	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones de lectura: diccionarios, marcadores y notas
	Lectópolis Plataforma de fomento de la lectura	Es una plataforma interactiva que promueve la lectura mediante recursos digitales y actividades literarias diseñadas para mejorar las habilidades lectoras y el amor por los libros.	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos digitales (variedad de textos) • Actividades literarias (ejercicios de comprensión lectora), • Interacción (comunidades de lectura) • Evaluación (progreso lector de los estudiantes).
	Leoteca Plataforma de fomento de la lectura	Es una plataforma de lectura que conecta a niños y jóvenes con libros y recursos literarios interactivos. Proporciona una comunidad en línea donde los estudiantes pueden compartir sus lecturas y experiencias literarias.	<ul style="list-style-type: none"> • Biblioteca digital (amplia colección de libros) • Actividades con foros o grupos de discusión • Actividades relacionadas con la lectura • Seguimiento del progreso de los estudiantes).
	Liveworksheets Plataforma de ejercicios interactivos	Convierte hojas de trabajo tradicionales en ejercicios interactivos en línea. Esta	<ul style="list-style-type: none"> • Interactividad (ejercicios en línea, arrastrar y soltar, cuestionarios)

loqueleo

Loqueleo

Biblioteca digital y plataforma educativa

plataforma facilita la evaluación y práctica de conceptos educativos de manera dinámica y atractiva para los estudiantes.

- Auto-corrección
- Evaluación instantánea

Plataforma educativa que proporciona acceso a una amplia colección de libros y recursos didácticos para fomentar la lectura en niños y jóvenes. Incluye herramientas para que los docentes puedan guiar y evaluar el progreso lector de sus estudiantes.

- Biblioteca digital (libros para diferentes niveles educativos)
- Recursos didácticos: guías, actividades, materiales complementarios
- Evaluación: seguimiento del progreso lector
- Interactividad: recursos atractivos y dinámicos.



Menti

Plataforma de encuestas y presentaciones interactivas

Herramienta en línea que permite a los usuarios crear presentaciones interactivas, encuestas y cuestionarios en tiempo real. Facilita la participación activa y el feedback inmediato durante clases, reuniones y conferencias.

- Presentaciones, encuestas en vivo, preguntas y respuestas
- Participación desde dispositivos móviles o computadoras
- Resultados en tiempo real.



Moodle

Entorno virtual de aprendizaje

Plataforma de gestión de aprendizaje que permite a los educadores crear cursos en línea, proporcionar recursos educativos, realizar evaluaciones y gestionar la interacción entre estudiantes y profesores.

- Cursos en línea: módulos, actividades y recursos
- Evaluaciones: exámenes, cuestionarios y tareas.
- Foros de discusión, chats y personalización de cursos y plataforma.



ReadEra

Aplicación de lectura de eBooks

Aplicación de lectura que permite a los usuarios leer libros electrónicos y

- Funciones de lectura: marcadores, notas y búsqueda de texto



Stella

Plataforma de simulación y modelado

documentos en varios formatos sin necesidad de conexión a internet. Facilita la lectura de eBooks y documentos PDF, EPUB, MOBI y otros.

- Organización de la biblioteca personal
- Gratuita, sin suscripciones.

Plataforma de simulación que permite la creación de modelos dinámicos para enseñar y entender diversos conceptos a través de simulaciones interactivas. Es útil en áreas como las ciencias, la economía y la ingeniería.

- Modelos dinámicos: sistemas complejos y análisis de comportamientos
- Visualización de datos (gráficos interactivos),
- Experimentos virtuales: comprensión profunda de conceptos.



Wordwall

Plataforma de creación de actividades educativas

Permite a los educadores crear actividades interactivas como juegos de emparejamiento, cuestionarios y ejercicios de arrastrar y soltar. Es una herramienta útil para hacer el aprendizaje más interactivo y atractivo.

- Plantillas para actividades
- compartir actividades con estudiantes
- Retroalimentación inmediata.



Youtube

Plataforma de video y contenido multimedia

Plataforma de video que permite subir, compartir y visualizar contenido educativo, tutoriales y entretenimiento. Es un recurso versátil para educadores y estudiantes para acceder a una amplia variedad de contenidos audiovisuales.

- Creación de canales
- Listas de reproducción
- Herramientas de gestión de contenido.

2.2.1.2. Beneficios de estas Plataformas Digitales en la Educación.

Las plataformas digitales se han convertido en instrumentos esenciales en el campo de la educación, transformando significativamente la manera en que se enseña y se aprende.

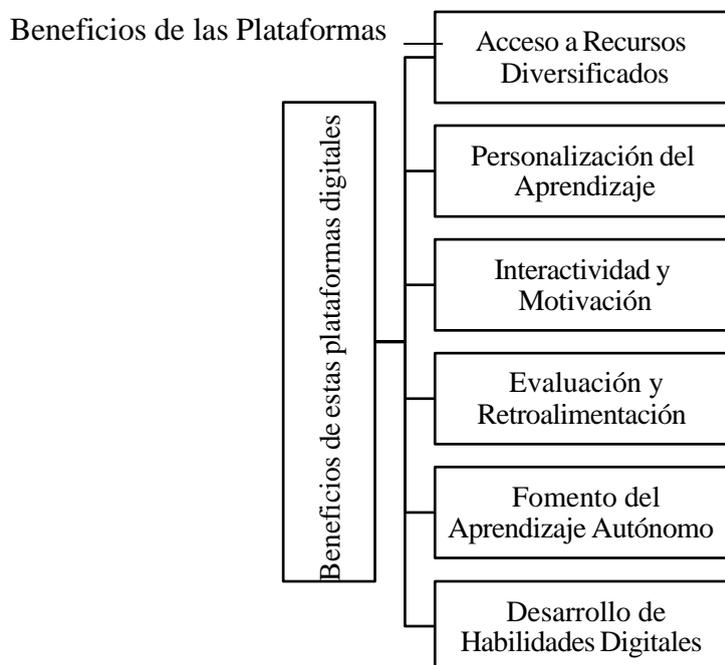
Estas tecnologías han mejorado el acceso a una amplia variedad de recursos educativos,

permitiendo a los estudiantes progresar a su propio ritmo y ajustarse a sus necesidades particulares.

Además, incrementan la interactividad y el compromiso, personalizando la experiencia de aprendizaje y promoviendo la colaboración y comunicación entre alumnos y docentes. La capacidad de las plataformas digitales para monitorear de manera continua el progreso académico y su potencial para disminuir costos hacen que la educación sea más accesible y eficaz. Por tanto, es fundamental examinar los beneficios que estas herramientas brindan al proceso educativo para entender su impacto y potencial en la mejora de la competencia lectora y otras habilidades académicas.

Según Ridge (2023), “la flexibilidad que ofrecen las plataformas digitales permite a los estudiantes adaptar su aprendizaje a sus propios horarios y necesidades”.

Ilustración 1



- **Acceso a Recursos Diversificados**

Plataformas como Lectópolis, Loqueleo, Leoteca, Kindle, ReadEra y El libro total permiten a los estudiantes acceder a una amplia gama de libros y recursos literarios. El uso de estas herramientas enriquece la experiencia lectora y facilita la exposición a diferentes géneros, estilos y autores, promoviendo así el hábito lector y la diversidad en el aprendizaje.

- **Personalización del Aprendizaje**

Las herramientas como Moodle y Wordall destacan por su capacidad para personalizar actividades educativas según las necesidades individuales de los estudiantes. Esta personalización es crucial para atender a distintos niveles de habilidad y estilos de aprendizaje, mejorando la comprensión lectora al adaptar el contenido a cada estudiante.

- **Interactividad y Motivación**

Plataformas como Educaplay, Liveworksheets, Kahoot y Genially fomentan una mayor participación de los estudiantes mediante actividades interactivas y lúdicas. Esta interactividad no solo hace el aprendizaje más atractivo y dinámico, sino que también incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje.

Evaluación y Retroalimentación

Menti y Educaplay al contar con la opción de realizar evaluaciones en tiempo real y proporcionar retroalimentación inmediata. Facilita la identificación rápida de áreas que necesitan refuerzo, permitiendo a los docentes ajustar sus estrategias de enseñanza y mejorar la eficiencia del proceso de aprendizaje.

- **Fomento del Aprendizaje Autónomo**

Aplicaciones como Kindle, ReadEra y Leoteca promueven el aprendizaje autónomo al ofrecer acceso a recursos de lectura en cualquier momento y lugar. Esto fomenta la

autodisciplina y la responsabilidad en los estudiantes, contribuyendo al desarrollo de un hábito lector duradero.

- **Desarrollo de Habilidades Digitales**

Genially, Canva y Stella no solo mejoran la comprensión lectora, sino que también desarrollan habilidades digitales esenciales para el siglo XXI. La utilización de estas herramientas prepara a los estudiantes para los desafíos del mundo digital, integrando la competencia lectora con la alfabetización tecnológica.

2.2.1.3. Limitaciones de estas Plataformas digitales en la Educación.

Tabla 3

Limitaciones en las plataformas digitales

Plataformas	Limitaciones
Moodle	<ul style="list-style-type: none"> - Requiere habilidades técnicas para administrar y configurar lo que puede ser un desafío a los docentes sin una instrucción de su manejo. - Menos interactivo comparado con plataformas gamificadas.
Lectópolis	<ul style="list-style-type: none"> - Requiere suscripción para acceder a todos los recursos. - Efectividad de la plataforma depende del uso continuo y el compromiso del usuario.
Loqueleo	<ul style="list-style-type: none"> - La personalización del contenido para necesidades específicas de los estudiantes puede ser limitada, lo que reduce la capacidad de adaptar los contenidos a los diferentes estilos de aprendizaje
Menti	<ul style="list-style-type: none"> - Más adecuado para evaluaciones rápidas que para un análisis profundo. - Puede ser complejo de usar sin una formación adecuada.
Stella	<ul style="list-style-type: none"> - Enfocado principalmente en simulaciones técnicas, lo que puede no ser adecuado para todos los contextos educativos - Requiere habilidades previas de debate y argumentación.
Kialo	<ul style="list-style-type: none"> - Puede ser difícil mantener la participación activa de todos los estudiantes durante los debates, especialmente en grupos grandes
ReadEra	<ul style="list-style-type: none"> - Falta de herramientas interactivas para mejorar la comprensión.

	- No ofrece funciones de seguimiento del progreso lector.
Kahoot	- Enfocado en evaluaciones rápidas, puede no ser adecuado para análisis profundos.
Educaplay	- Efectividad depende de la calidad del contenido creado.
Liveworksheets	- Puede ser limitado en la variedad de actividades disponibles, lo que puede afectar la motivación del estudiante.
Leoteca	- Participación activa depende del compromiso del usuario con la plataforma.
Kindle	- Costos asociados con la compra de libros electrónicos, lo que puede limitar el acceso a algunos recursos
Wordwall	- Efectividad depende de la calidad y relevancia de las actividades creadas.
Dream English	- Enfocado principalmente en inglés.
Stories	- Requiere supervisión para asegurar la relevancia del contenido.
Genially	- Puede requerir habilidades de diseño para maximizar su uso, lo que puede ser una barrera para algunos usuarios
Canva	- Enfocado en diseño visual, no directamente en la lectura. - Suele requerir una suscripción para acceder a todas las funcionalidades.
Youtube	- Puede ser distractora debido a la presencia de contenido no educativo y publicidad, lo que puede interferir con el aprendizaje
El libro Total	- La efectividad depende del compromiso del lector con la plataforma y su disposición a utilizar los recursos disponibles

2.2.2. Competencia lectora

La competencia lectora es una acepción muy utilizada en los últimos años en el área de Lengua y Literatura, pero en múltiples ocasiones los docentes aun confundimos la competencia con la comprensión lectora. Por ello, Romo (2019), manifiesta “La competencia lectora incluye los conocimientos, destrezas y estrategias que los seres humanos desarrollamos a lo largo de nuestra vida y la capacidad de aplicar estos en los distintos contextos en los que se presenta la cotidianidad.” (pág. 163). Es decir, la competencia lectora es una habilidad compleja y multifacética que va más allá de la simple decodificación de palabras. Es una herramienta

esencial para el desarrollo personal y social, y se adquiere y perfecciona a lo largo de toda la vida de los seres humanos, a través de la práctica constante y de la exposición a una variedad de textos. Por otro lado, la comprensión lectora es de carácter individual y esta se lleva a cabo cuando los estudiantes desarrollan la capacidad para utilizar diferentes estrategias de pensamiento de carácter cognitivo y metacognitivo para poder enfrentarse a un texto y comprenderlo.

2.2.2.1 Competencia lectora literaria.

El término competencia lectora literaria ha sido mencionado en diversos contextos educativos. Sin embargo, es importante aclarar y explicar de que trata este término. Pues bien, López, Tinajero y Pérez (2006) señalan “la competencia literaria se define como la identificación de algunos aspectos formales del texto, el conocimiento de ciertos datos importantes del autor y una incipiente capacidad para inferir significados e interpretar el texto” (pág.17). Es decir, la competencia literaria va mucho más lejos de la simple comprensión del mensaje emitido, ya que, reclama la recreación de los mundos ficcionales que integran el verdadero referente del mensaje literario. Por tanto, no es textualmente lo mismo leer que leer obras literarias. Además, analizar la literatura requiere un nivel más avanzado de desarrollo de capacidad lectora. Ya que, esto es un componente de actuación estratégica de carácter específico que se relaciona con la configuración de un intertexto lector de carácter literario. En definitiva, la competencia literaria se puede considerar como el proceso de desarrollo de capacidades, habilidades y destrezas conseguidas por los estudiantes; esto se deriva de la conexión entre sus conocimientos literarios, bagaje cultural, habilidades expresivas y comprensivas, hábitos y actitudes del dominio cognitivo, lingüístico y emocional, gracias al contacto directo y del deleite de los textos literarios, para poder crear valoraciones y asociaciones en el orden de lo literario. De ello resulta necesario decir que el principal beneficio a futuro es formar un hablante y lector crítico y proficiente de la lengua castellana.

2.2.2.2. Competencia lectora no literaria.

Por otra parte, se define a la competencia no literaria como la capacidad de comprender, analizar y utilizar textos que no pertenecen al ámbito literario. Es decir, si los estudiantes utilizan las estrategias cognitivas y metacognitivas para enfrentarse a un texto y entenderlo, pero este texto no siempre pertenecerá al contexto literario, por el contrario, pueden ser textos de tipo instructivos, publicitarios, periodísticos, científicos, entre otros. En consecuencia, Romo (2019) expresa “los saberes, estrategias, experiencias lectoras, mecanismos cognitivos específicos o adecuados para la lectura no son los mismos entre los textos no literarios y aquellos que tienen una intención estética”. (pág. 166). Por lo tanto, la distinción entre competencia lectora literaria y no literaria es fundamental para comprender las diversas habilidades y estrategias que se requieren para leer de manera efectiva diferentes tipos de textos. Reconocer esta diferencia permite diseñar estrategias de enseñanza y aprendizaje más adecuadas para cada tipo de texto.

2.2.3. Niveles de lectura

La competencia literaria y la competencia no literaria abarcan una gran gama de destrezas y habilidades que deben aplicarse al momento de enfrentarse a un texto, es decir, los niveles de lectura. Estos se refieren a la progresión en la que un lector se adentra en un texto, desde una comprensión superficial hasta llegar a una interpretación más profunda y crítica. Dichos niveles no son aislados, sino que se entrelazan y se complementan a medida que se perfecciona la capacidad de comprensión lectora.

2.2.2.3.1 Nivel literal.

El nivel literal es aquel donde el lector recuerda y reconoce la información de un texto, en otras palabras, cuando el lector extrae la información de un texto a pie de la letra. Dicho nivel es el más básico de todos y por ende el menos complejo. Por eso, se puede definir a este

nivel como “la información que se extrae conforme a la letra del texto, o al sentido propio y exacto de las palabras empleadas en él” (RAE.D, 2013). Por tanto, la lectura de nivel literal se centra en la comprensión de la información explícita presente en el escrito. Se puede dar un ejemplo que es como leer las instrucciones de un juego: siguiendo las palabras al pie de la letra. Las destrezas o habilidades que involucra pueden ser identificar palabras, frases, ideas principales y secundarias, personajes, lugares y eventos tal cuál aparecen en el texto.

2.2.2.3.2. Nivel Inferencial.

Po otra parte, el nivel inferencial el estudiante suele deducir las ideas de un texto de manera lógica, o sea, desarrolla la capacidad de encontrar ideas que no se encuentran al pie de la letra del texto. De esa forma, Cervantes et al (2017) mencionan “Este nivel puede incluir las siguientes operaciones: Inferir detalles adicionales que, según las conjeturas del lector, pudieron haberse incluido en el texto para hacerlo más informativo, interesante y convincente” (pág. 78). Por lo tanto, en este nivel, al inferir detalles, se llena los vacíos que el autor deliberadamente deja en el texto y crea una imagen más completa y significativa. Esto facilita una mejor comprensión de las intenciones del autor y las motivaciones de los personajes.

2.2.2.3.3. Nivel crítico.

El nivel crítico va más allá de entender las ideas expuestas en un texto. Este nivel requiere un análisis detallado en el que el lector evalúa y cuestiona la información presentada. La criticidad se asemeja a un proceso investigativo, en el que el lector busca evidencias, detecta patrones y forma sus propias evaluaciones y juicios. Por eso, Manrique et al (2019) expresan “en éste el lector no solo lee, también emite juicios sobre el texto, para aceptarlo o rechazarlo, pero con argumentos. El lector busca evaluar el texto, se permite leer detrás de líneas” (pág. 267). En resumen, a diferencia de una lectura pasiva, en la cual el lector simplemente absorbe

la información, la lectura crítica implica una participación activa. El estudiante no se limita a decodificar las palabras, sino que se involucra en un diálogo constante con el texto.

2.2.4. Niveles de Competencia lectora

Isabel Solé una destacada investigadora en el campo de la lectura, propone una visión más integrada y compleja de la competencia lectora, enfatizando la interacción entre el lector, el texto y el contexto. Para Solé, (2012, p. 51), la competencia lectora plantea cuatro niveles, ya aportados por Wells (1987) y matizados por Freebody y Luke (1990): nivel ejecutivo, nivel funcional, nivel instrumental y nivel epistémico. El nivel ejecutivo según Solé manifiesta que este se relaciona estrechamente con el conocimiento del código escrito. Por otro lado, el nivel funcional es mediante el cual la lectura permite responder a las exigencias que plantea la vida cotidiana; en cambio el nivel instrumental, que enfatiza en el poder de la lectura para obtener información y finalmente, el nivel epistémico es aquel nivel que se utiliza la lectura para pensar.

2.2.5. Evaluación de la competencia lectora

La gran interrogante que invade a los docentes es ¿cómo podemos evaluar la competencia lectora? En primera instancia, la evaluación debe basarse principalmente en las habilidades básicas de la capacidad lectora. Generalmente, la evaluación suele ofrecer resultados de valoración estadística de los individuos o los grupos evaluados eficaces y significativos. Asimismo, esta debe centrarse en la evolución o progreso en el desarrollo de la capacidad lectora del alumnado en una clase.

Por eso, los docentes deben establecer la información que es capaz de identificar, reconocer, valorar y asumir en función de las habilidades lectoras. Las evaluaciones más comunes para valorar la comprensión lectora tradicional son las pruebas de lectura y trabajos en relación con la estructura de un texto. Uno de los mayores errores del profesorado es querer

evaluar a la obra leído y no las habilidades, capacidades y destrezas del lector. Actualmente, no se ha logrado establecer instrumentos capaces de desarrollar mecanismos realmente novedosos en las prácticas de evaluación de la competencia lectora del estudiantado. Entonces, es importante encontrar instrumentos de evaluación que puedan medir realmente las destrezas del estudiantado. Pues, leer adecuadamente un texto significa esencialmente ser capaz de reconocer, identificar, valorar y asumir cognitivamente la información que interesa al lector. Para lograr este objetivo es realmente esencial centrarse en dos aspectos fundamentales el interés o la necesidad de buscar una información determinada y la proyección del intertexto del lector sobre el discurso leído. En definitiva, la actividad lectora es individual y que por ello no es pertinente determinar de antemano la información que un lector debe encontrar (la perífrasis es de carácter imperativo) para realizar una lectura adecuada.

Sin embargo, como docentes con participación activa en el contexto educativo, es primordial, buscar y probar estrategias metodológicas para poder perfeccionar y mejorar la competencia lectora. Por esta razón, es fundamental enfocarse en las siguientes áreas:

Comprensión literal: Habilidad para obtener información directa y explícita del texto.

Comprensión inferencial: Capacidad para deducir significados implícitos, identificar relaciones causales y entender las intenciones del autor.

Comprensión crítica: Potencial para analizar la información, reconocer posibles sesgos y formular juicios bien fundamentados.

Vocabulario: Conocimiento del significado de las palabras y expresiones.

Fluidez y expresión oral: Capacidad para leer con rapidez y precisión y habilidad para comunicar lo comprendido a través del lenguaje oral.

2.3.Propuesta (Guía didáctica)

Se va a desarrollar una propuesta de guía didáctica dirigida a los docentes, la cual incluirá un listado detallado de aplicaciones y plataformas digitales enfocadas en mejorar la comprensión lectora de los estudiantes a través de herramientas como las lecturas interactivas, recursos educativos, gamificación y ejercicios. Además del listado, la guía ofrecerá recomendaciones específicas sobre cómo integrar estas herramientas en el aula para maximizar su efectividad. Es decir, se contemplará una planificación con las plataformas recomendadas. El objetivo es proporcionar a los docentes recursos prácticos y estrategias que faciliten el proceso de enseñanza y mejoren las habilidades de comprensión lectora de sus alumnos y de esa manera poder desarrollar la competencia lectora. La propuesta puede visualizarse en la sección de anexos (Anexo N° 2)

CAPÍTULO III: Diseño metodológico

3.1 Tipo y diseño de investigación

El presente estudio se enmarca en una investigación cualitativa, cuyo objetivo fue explorar y comprender las percepciones y experiencias de los docentes respecto al uso de plataformas digitales como estrategias metodológicas para mejorar la competencia lectora. Este estudio es de tipo fundamental, también conocido como básica o teórica, puesto que según Enciclopedia Concepto (*s.f*), la investigación fundamental tiene como objetivo ampliar el conocimiento y la comprensión de los fenómenos sin una aplicación práctica inmediata, centrándose en aumentar el conocimiento teórico en una determinada área sin preocuparse por su utilidad inmediata. En este caso, la finalidad es comprender cómo los docentes perciben y experimentan el uso de plataformas digitales para mejorar la competencia lectora.

Este estudio se clasificó como exploratorio, debido a que es útil para establecer una base inicial y suelen preceder a otros tipos de investigaciones. Se utilizan principalmente cuando se busca investigar un tema o problema que ha sido poco estudiado o que no ha sido previamente abordado, destacándose por su flexibilidad y amplitud metodológica (Batthyány y Cabrera, *s.f*, p. 33). Por lo tanto, en esta investigación, donde solo existen algunos estudios previos sobre el uso de plataformas digitales para mejorar la competencia lectora desde la perspectiva docente y la cantidad de investigaciones es limitada, un enfoque exploratorio permite descubrir nuevas percepciones, prácticas y experiencias de los docentes, proporcionando la flexibilidad metodológica necesaria para adaptar y refinar las preguntas y métodos a medida que avanza el estudio.

Se realizó en un contexto de campo, dado que se lleva a cabo en entornos educativos reales donde los docentes utilizan plataformas digitales en su práctica diaria. No se manipularon variables de manera controlada; se observaron y analizaron las experiencias y percepciones de los docentes en su entorno natural, por lo que el estudio es no experimental.

El diseño de la investigación fue de tipo transversal, ya que se recopilaban datos en un solo punto en el tiempo. Este enfoque permitió captar las percepciones y experiencias de los docentes en el instante en que se llevó a cabo el estudio. Optar por un diseño transversal fue una elección práctica, ya que es eficiente para identificar y describir variables y relaciones sin necesidad de un seguimiento a largo plazo. Este método es ideal cuando se quiere obtener una visión clara y detallada de la situación actual sin observar cómo cambia con el tiempo. Según Vega et al. (2020), “los estudios transversales permiten a los investigadores recopilar datos de una población en un momento específico, facilitando la descripción y el análisis de las variables tal como existen en el contexto actual”. El diseño de la investigación es cualitativo, enfocado en la interpretación de las percepciones, opiniones y experiencias de los docentes, utilizando como método la encuesta para recolectar y analizar los datos.

La visión general de esta investigación se enmarcó en el enfoque interpretativo, que es comúnmente utilizado en estudios cualitativos y está orientado a entender el significado de las experiencias humanas. En este tipo de investigación, el papel del investigador es crucial, ya que no solo recoge y analiza los datos, sino que también interactúa de manera directa con los participantes. Esta inmersión permite al investigador obtener una visión más profunda de las experiencias y percepciones de las personas involucradas. Al estar activamente involucrado en la recolección de datos, el investigador puede comprender mejor cómo los participantes viven e interpretan sus experiencias, lo que ayuda a ofrecer una visión más completa y detallada del tema investigado. Fue esencial que el investigador mantuviera una postura reflexiva y crítica, reconociendo y gestionando sus propios sesgos y preconcepciones, lo que subrayó su responsabilidad en garantizar la objetividad y rigor en el proceso de investigación. Según Mejía (2022), en el paradigma interpretativo el investigador interactúa con el fenómeno estudiado, tratando de entender las interpretaciones del medio. Este modelo

se basa en la comprensión y descripción de lo investigado, viendo la realidad como subjetiva y construida socialmente.

En este estudio, el investigador se interesa en cómo los docentes interpretan y dan sentido al uso de plataformas digitales y cómo estas interpretaciones influyen en sus prácticas pedagógicas. El conocimiento se concibe como construido a través de interacciones sociales y contextuales. Por tanto, el objetivo es entender las construcciones subjetivas de los docentes respecto a las plataformas digitales y cómo estas construcciones afectan su práctica educativa y la competencia lectora de los estudiantes.

3.2 La población y la muestra

3.2.1 Características de la población

La población seleccionada son 23 docentes de la Escuela de Educación Básica Jorge Romero Pinto, pertenecientes a la Básica Elemental, Media y Superior, es decir, de 2° EGB a 10° EGB de las jornadas tanto matutina como vespertina.

- **Demografía**

Edad: el rango de edades de los docentes se contempla entre los 26 y 60 años.

Género: se cuenta con 20 docentes de género femenino y 3 docentes de género masculino.

Años de experiencia laboral: el rango de años de experiencia laboral se contempla desde los 2 hasta los 23 años.

- **Áreas de enseñanza**

Asignaturas y distribución por materia: los docentes imparten las siguientes asignaturas Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Inglés, Educación Física y Educación Cultural y Artística.

3.2.2. Delimitación de la población

La población de este estudio está conformada por los 23 docentes de la Escuela de Educación Básica “Jorge Romero Pinto” que imparten clases en los niveles de Básica Elemental, Media y Superior (desde 2° a 10° EGB) en las jornadas matutina y vespertina en el año lectivo 2023 - 2024. Se incluirá a docentes con al menos 5 años de experiencia laboral, con formación académica de tercer y cuarto nivel. La población determinada es finita, debido que, implica analizar el contexto del estudio y las características del grupo que se está investigando.

3.2.3. Tipo de muestra

El tipo de muestra utilizado en el estudio es la no probabilística, pues, al implementarlo no requiere de listas completas ni procedimientos complejos para asegurar la aleatoriedad. Además, es una opción válida porque los recursos son limitados y porque se trata de una investigación exploratoria.

3.2.4. Proceso de selección de la muestra

La muestra de casos tipos se utilizó en la siguiente investigación, debido que, el objetivo de esta es la riqueza, profundidad y la calidad de la información, no la cantidad ni la estandarización.

3.3 Los métodos y las técnicas

En el diseño de esta investigación cualitativa, se seleccionó el método teórico, analítico-sintético debido a su capacidad para abordar de manera integral las percepciones y experiencias de los docentes en el uso de plataformas digitales para mejorar la competencia lectora. Este método se aplicó en diversas etapas de la investigación, permitiendo un análisis detallado y una síntesis comprensiva de los datos recolectados. Según CIMEC (2021), este método combina ambos enfoques. Primero, examina los aspectos del objeto de estudio de manera individual

(método analítico) y luego realiza el mismo análisis, pero de manera conjunta (método sintético). Esto permite integrar las partes y estudiarlas de forma holística y completa.

El método analítico-sintético permitió realizar primero el análisis de datos, donde las respuestas abiertas obtenidas a través de un cuestionario en línea se desglosaron en componentes más pequeños y manejables y mediante este análisis se identificaron patrones, temas y categorías emergentes en las respuestas de los docentes, lo que facilitó una comprensión profunda de los aspectos individuales del fenómeno estudiado. Este proceso analítico es esencial para capturar la riqueza y diversidad de las percepciones y experiencias de los docentes.

Posteriormente, el método sintético se ha utilizado para reunir y combinar los hallazgos obtenidos en la fase analítica. La síntesis de estos temas y categorías permite formar una visión clara y completa de cómo los docentes utilizan y perciben las plataformas digitales en su práctica pedagógica.

Para recolectar los datos, se utilizó una encuesta en línea, administrada a los docentes a través de un formulario de Google Forms. Este cuestionario constaba de diez preguntas en total: nueve de ellas eran de tipo cerrado con opciones múltiples, mientras que una era abierta. Las preguntas estaban diseñadas para recopilar información detallada sobre las percepciones y experiencias de los docentes en relación con el uso de plataformas digitales para mejorar la competencia lectora. Gracias a esta técnica, se pudo obtener una visión clara y precisa de cómo los docentes utilizan estas herramientas digitales y cómo perciben su efectividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El cuestionario se encuentra en la sección de anexos donde se podrá visualizar con mayor detenimiento (Anexo 1)

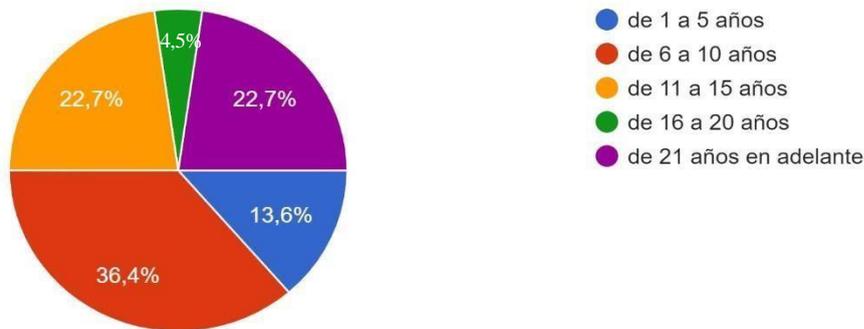
CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados

4.1 Análisis de la situación actual

A continuación, se presentará el análisis de los resultados obtenidos a partir de las encuestas empleadas para este estudio. Por consiguiente, en las figuras que se mostrarán a continuación se observará, las preguntas e interpretaciones relevantes de los 23 encuestados y el análisis extraído de cada pregunta.

Figura 1

Pregunta N.º 1 ¿Cuántos años de experiencia tiene como docente?

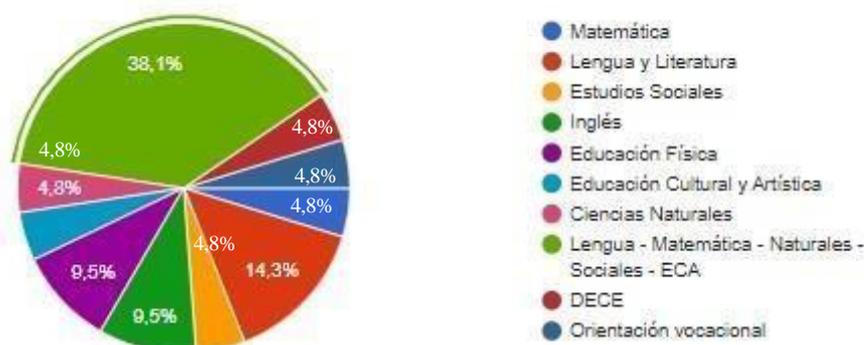


Nota. Elaborado mediante el recurso digital Google Forms (2024).

Según los resultados obtenidos en la figura 1 sobre la experiencia docente, muestran que un 36,4%, tiene entre 6 y 10 años de experiencia, lo que sugiere que un segmento significativo del cuerpo docente se encuentra en una etapa intermedia de su carrera. El 22,7% de los docentes tiene entre 11 y 15 años de experiencia, y otro 22,7% cuenta con más de 21 años en la profesión, lo que indica una presencia considerable de educadores con experiencia avanzada. Mientras, que un 13,6% de los docentes tiene entre 1 y 5 años de experiencia, reflejando la incorporación de nuevos profesionales al campo educativo. Finalmente, un 4,5% tiene entre 16 y 20 años de experiencia.

Figura 2

Pregunta N.º 2 ¿Cuáles son las asignaturas que imparte?



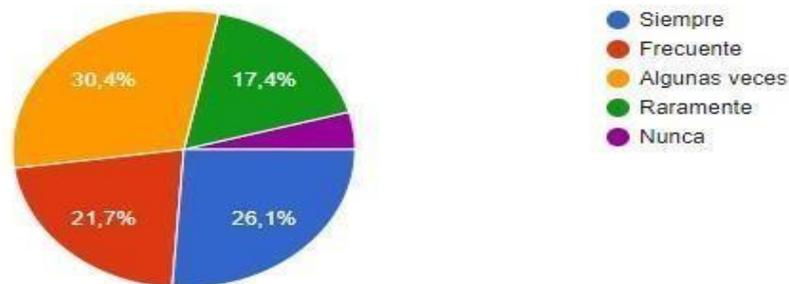
Nota. Elaborado mediante el recurso digital Google Forms (2024).

En los resultados obtenidos de la figura 2, se observa una diversidad en las asignaturas impartidas por los docentes. El un 38.1%, enseña una combinación de asignaturas como Lengua, Matemáticas, Ciencias Naturales, Estudios Sociales y Educación Cultural y Artística, lo que sugiere que un número significativo de docentes cubre varias áreas curriculares.

En cuanto a asignaturas específicas, un 14.3% de los docentes imparte Lengua y Literatura, mientras que un 9.5% enseña Inglés y otro 9.5% Educación Física. Otras asignaturas como Matemáticas, Estudios Sociales, Ciencias Naturales, Educación Cultural y Artística, DECE (Departamento de Consejería Estudiantil), y Orientación Vocacional son impartidas por un 4.8% de los docentes cada una de estas materias. Se puede considerar que gran parte de los docentes enseñan múltiples asignaturas, con una mayor concentración en el área de Lengua y Literatura.

Figura 3

Pregunta N.º 3 ¿Con qué frecuencia utiliza recursos digitales para fomentar la lectura en sus estudiantes?

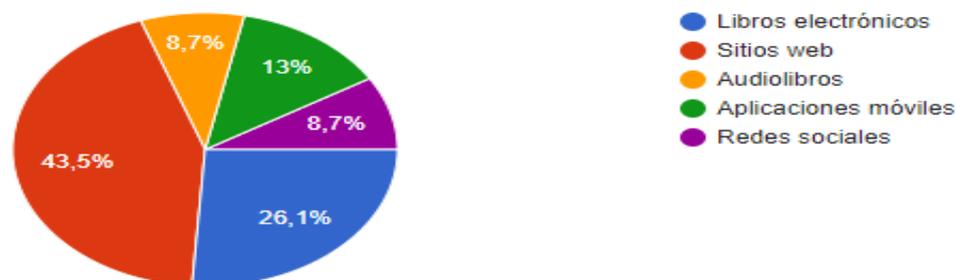


Nota. Elaborado mediante el recurso digital Google Forms (2024).

Tras los resultados obtenidos en la figura 3, se presenta que el 47,8% (sumando los dos ítems) del personal docente "Siempre" y "Frecuentemente" utilizan las plataformas digitales en su práctica docente. Por otro lado, el 30,4% de docentes afirma que utilizan los recursos digitales "Algunas veces", esto sugiere que, aunque reconocen el valor de estos recursos, no los utilizan de manera regular. Y el 21,8% (sumando los dos ítems) manifiesta que "Raramente" o "Nunca" utilizan recursos digitales. Esto indica que hay un grupo de personas que no están incorporando estos recursos en sus prácticas de enseñanza.

Figura 4

Pregunta N.º 4 ¿Qué tipo de recursos digitales utiliza con mayor frecuencia para fomentar la lectura?



Nota. Elaborado mediante el recurso digital Google Forms (2024).

De acuerdo con los resultados obtenidos en la figura 4 se presenta que el 43,5% de docentes utilizan los sitios web como recursos digitales. Esto sugiere que los docentes o estudiantes encuentran los sitios web como la fuente más accesible y variada de contenido para fomentar la lectura. De la misma forma, el 34,8% (sumando los dos ítems) mencionan que utilizan libros electrónicos y audiolibros, lo que refleja una preferencia por el formato digital de los libros tradicionales, probablemente debido a su portabilidad y facilidad de acceso. Y el 21,7% del personal docente manifiesta que utilizan las redes sociales y aplicaciones móviles como recursos digitales para fomentar la lectura. Estas herramientas digitales son las menos utilizadas, probablemente porque se ha estigmatizado a las redes sociales o aplicaciones de los celulares debido que, los jóvenes no han dado un uso productivo a estas plataformas.

Pregunta N.º 5 Escriba el nombre de alguna aplicación o plataforma que usted utilice en sus clases.

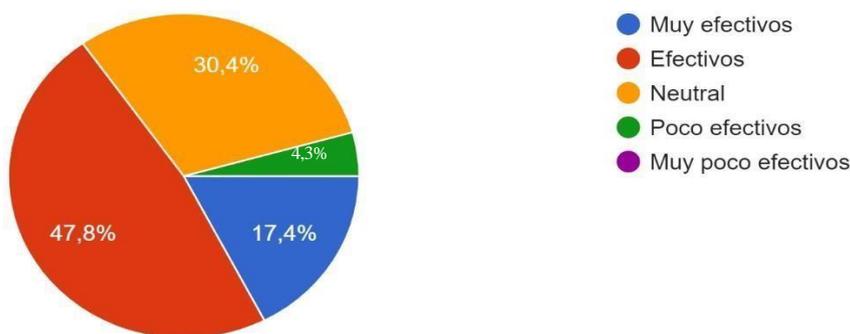
Tabla 4*Plataformas más utilizadas*

<u>Plataforma</u>	<u>N° repeticiones</u>
Canva	3 veces
Liveworksheets	3 veces
Kahoot	3 veces
Youtube	2 veces
Wordwall	2 veces
Moodle	1 vez
Lectópolis	1 vez
Loqueleo	1 vez
Menti	1 vez
Stella	1 vez
Kialo	1 vez
ReadEra	1 vez
Redes Sociales	1 vez
Leoteca	1 vez
Runachay	1 vez
Kindle	1 vez
Dream english stories	1 vez
Genially	1 vez
Goodreads	1 vez

Según los datos obtenidos en la tabla 4, se detallan una amplia gama de herramientas digitales, desde plataformas de aprendizaje en línea hasta redes sociales educativas, pasando por herramientas de creación de contenido y bibliotecas digitales. De esta manera, se observó que ciertas plataformas aparecen con mayor frecuencia entre los encuestados, lo que indica que son herramientas populares en el entorno educativo. Canva destaca por su facilidad para diseñar recursos visuales atractivos, lo que la convierte en una herramienta valiosa para crear presentaciones y actividades visuales en el aula. Liveworksheets, por su parte, permite la creación de hojas de trabajo interactivas, lo que resulta muy útil para la práctica y evaluación de los contenidos educativos. Finalmente, Kahoot es ampliamente utilizada para diseñar cuestionarios interactivos y juegos educativos, lo que promueve una participación dinámica y un aprendizaje basado en el juego.

Figura 5

Pregunta N.º 6 ¿En su opinión, qué tan efectivos son los recursos digitales para motivar a los jóvenes a leer?

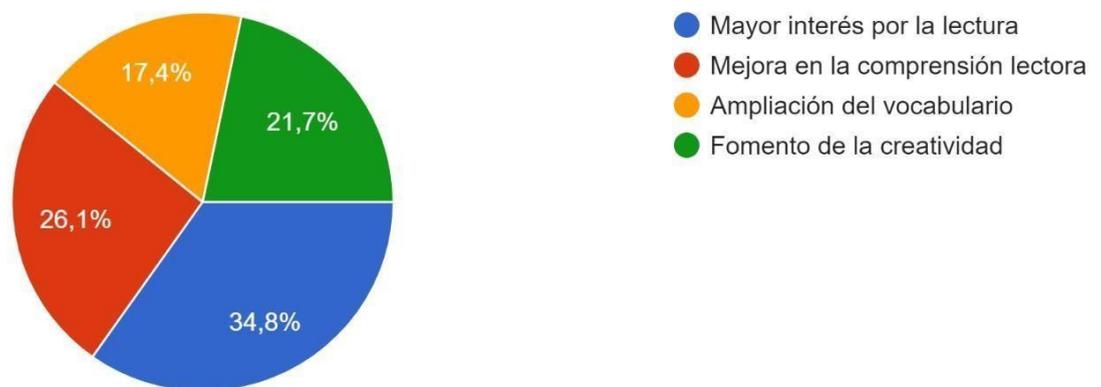


Nota. Elaborado mediante el recurso digital Google Forms (2024).

Los resultados presentados en la figura 5, indican que el 47.8% del personal docente considera que los recursos digitales son "efectivos" para motivar a los jóvenes a leer, es decir,

un alto porcentaje considera que los recursos digitales son “muy efectivos”. Además, el 17.4% de los docentes los califica como "muy efectivos". Por otro lado, el 30.4% de los encuestados mantiene una posición "neutral" respecto a la efectividad de estos recursos. Mientras que un 4.3% considera que el uso de recursos digitales es "poco efectivo" para incentivar la lectura entre los jóvenes. En consecuencia, lo más destacado es que la suma de los ítems "Muy efectivos" y "Efectivos" supera el 78%. Esto indica una tendencia clara a considerar que los recursos digitales son una herramienta valiosa para promover la lectura en jóvenes. La baja proporción de respuestas en las categorías negativas sugiere que, en general, la percepción sobre los recursos digitales es positiva.

Pregunta N.º 7 ¿Qué beneficios ha observado al utilizar recursos digitales para fomentar la lectura recreativa? en sus estudiantes?



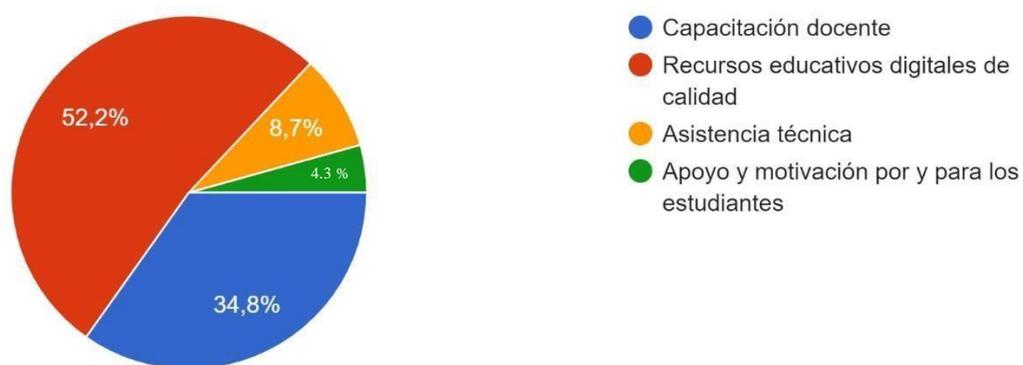
Nota. Elaborado mediante el recurso digital Google Forms (2024).

Los resultados obtenidos en la figura 6 muestran que los docentes perciben varios beneficios al utilizar recursos digitales para fomentar la lectura recreativa. El 34.8% observó un "mayor interés por la lectura", lo que indica que estos recursos son efectivos para captar la atención de los jóvenes. El 26.1% reportó una "mejora en la comprensión lectora", sugiriendo

que los estudiantes no solo leen más, sino que entienden mejor. Un 21.7% destacó el "fomento de la creatividad", y un 17.4% mencionó la "ampliación del vocabulario", evidenciando que los recursos digitales también contribuyen al desarrollo del lenguaje y la expresión creativa.

Figura 7

Pregunta N.º 8 ¿Qué tipo de apoyo necesita para integrar de manera efectiva los recursos digitales en el fomento de la lectura?



Nota. Elaborado mediante el recurso digital Google Forms (2024).

Los resultados de la figura 7< indican que el 52.2% de los docentes consideran que necesitan "recursos digitales de calidad" para integrar eficazmente estos medios en el fomento de la lectura. Un 34.8% prioriza la "capacitación docente", indicando la necesidad de una formación especializada. El 8.7% requiere "asistencia técnica" para dar un correcto uso a los recursos digitales, y un 4.3% señala la importancia del "apoyo y motivación por y para los estudiantes". Estos datos destacan que la calidad de los recursos y la capacitación son las principales necesidades para los docentes.

4.2 Análisis Comparativo

A partir de los resultados obtenidos se puede extraer la siguiente información en base a las interpretaciones recogidas en la encuesta. Respecto al uso de recursos digitales para

fomentar la lectura en los estudiantes, el 52,2% de los docentes expresan que algunas veces, raramente o nunca utilizan dichos recursos. Es decir, la mayor parte de educadores no utiliza estas herramientas para desarrollar la competencia lectora en sus discentes. En cuanto al tipo de recursos digitales, el profesorado utiliza recursos tradicionales como libros electrónicos, sitios web por ejemplo “Youtube” o “Meinsterdrucke”, estos sitios web no responden a las necesidades de los educandos contemporáneos respecto al desarrollo de esta competencia.

El 65,2% de encuestados indican que los recursos digitales son “muy efectivos” y “efectivos” al momento de motivar a los jóvenes a leer. Por lo tanto, saben el beneficio de estas plataformas, aunque no las aplican como parte de sus estrategias metodológicas. Ya que, en la figura 5 se evidencia que estos beneficios son un mayor interés por la lectura, mejora la comprensión lectora, amplía el vocabulario y fomenta la creatividad. Finalmente, el 52,2% de educandos exponen que desconocen de recursos educativos digitales de calidad, por esa razón, se mantienen utilizando las mismas plataformas que no permiten un desarrollo pleno de la competencia lectora.

4.3 Discusión de Resultados

Los resultados de este estudio son similares a la investigación de *Marecos “Plataforma virtual: una herramienta didáctica para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje”*. Según de Marecos (2020) reconoce la efectividad de las plataformas virtuales como herramienta didáctica y expresa que estas propician un espacio de aprendizaje que permita una interacción docente-alumno. Por otro lado, en la investigación de Vite y Castillo *“Plataformas virtuales como herramientas de enseñanza”*. Vite y Castillo (2021) mencionan en sus resultados que existen un limitante en el uso de las plataformas, ya que, la falta de conexión, el poco acceso a las herramientas digitales y la falta de conocimiento de éstas desencadenan un problema para usar estas de forma frecuente. En consecuencia, en el presente estudio la mayor parte de docentes considera que los recursos digitales son efectivos para motivar a los jóvenes a leer.

Por otra parte, en el estudio “*Mejora del proceso educativo a través de plataformas virtuales*” de Gutiérrez, Saldívar, Auqui, y Huapaya. Gutiérrez et al (2021), manifiestan algunos beneficios de las plataformas virtuales, entre ellas se encuentran las siguientes:

- Avanzar hacia infraestructuras tecnológicas flexibles.
- Fomentar la cultura digital y las competencias tecnológicas.
- Actualizar los programas pedagógicos.
- Sustentar modelos educativos que respondan a las problemáticas del entorno.
- Administrar un almacenamiento de información y datos que está en constante expansión.
- Promover el aprendizaje colaborativo y la comunicación en línea, formando comunidades que sobrepase las barreras geográficas.
- Administrar de manera eficiente el cambio utilizando herramientas virtuales.
- Minimizar las brechas digitales y las desigualdades, facilitando la adaptación a los nuevos modelos de aprendizaje.

De igual forma, en un estudio titulado *Plataformas virtuales y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje* de Calle y Zuñiga, (2021), se señalan que el uso de las plataformas tecnológicas en la vida diaria se ha convertido en un recurso indispensables en todos los ámbitos, principalmente en la parte educativa; mostrando los beneficios, repercusiones, ventajas y desventajas, características que hacen parte del desarrollo e integración de las tecnologías, facilitando tanto a los docentes como a estudiantes. En definitiva, según los resultados obtenidos y con el apoyo de otros estudios se puede evidenciar los múltiples beneficios que desencadenan el uso de plataformas virtuales en la educación, en cuanto a los resultados de este estudio la mayoría de los docentes indican que

estos recursos son efectivos para captar la atención de los jóvenes y sugieren que los estudiantes no solo leen más, sino que entienden mejor.

Asimismo, en la investigación titulada *La incorporación de las TIC en la capacitación docente* de Montoya (2019) subraya la importancia de la formación continua de los docentes en competencias digitales para mejorar su práctica educativa y responder a las exigencias de la sociedad contemporánea. Montoya argumenta que, la capacitación en el área de la educación va más allá de la simple mejora en la planificación de clases y el rendimiento estudiantil; debe enfocarse en un contexto globalizado y tecnológicamente avanzado. Siendo extremadamente importante adaptarse a los nuevos lineamientos de aprendizaje, donde herramientas tecnológicas como las computadoras, redes telemáticas y sistemas innovadores, desempeñan un rol fundamental en la vida estudiantil.

Según la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (2021), el uso de recursos educativos digitales es fundamental para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que permiten un acceso más equitativo y personalizado a la educación. Estos recursos proporcionan flexibilidad en el aprendizaje, facilitando la comunicación entre estudiantes y profesores, y apoyan el desarrollo de habilidades digitales esenciales en la actualidad. Por lo tanto, se evidencia que la formación de los docentes es crucial para el uso efectivo de las plataformas digitales en el proceso educativo. Sin una capacitación adecuada, los profesores podrían no maximizar el potencial de estas herramientas, lo que podría limitar los beneficios para los estudiantes. Esta formación permite a los docentes no solo dominar las funciones técnicas de las plataformas, sino también integrarlas de manera estratégica en sus enfoques pedagógicos, mejorando así la interacción, la personalización del aprendizaje y la eficiencia en la enseñanza.

CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

- Los docentes han identificado que plataformas digitales como Canva, Liveworksheets y Kahoot son altamente valoradas en el desarrollo de la competencia lectora. Estas herramientas son apreciadas por su uso frecuente y por ofrecer funcionalidades que facilitan la creación de actividades interactivas y personalizadas, promoviendo una mayor participación estudiantil en la lectura.
- Según los docentes, las plataformas digitales resultan ser eficaces para mejorar la competencia lectora en estudiantes de nivel básico superior. Su implementación ha incrementado el interés en la lectura, mejorado la comprensión de los textos y ampliado el vocabulario, demostrando su utilidad en el proceso educativo. No obstante, se ha señalado que la falta de capacitación adecuada para los docentes limita el aprovechamiento pleno de estas herramientas. Los docentes han expresado la necesidad de recibir formación especializada para utilizar estas plataformas de manera más efectiva.
- El estudio ha dado lugar a la elaboración de una guía didáctica que compila una selección de aplicaciones y plataformas digitales, elegidas por su capacidad para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. Esta guía, dirigida a los docentes, ofrece recomendaciones prácticas y detalladas sobre cómo implementar estas herramientas en el aula, teniendo en cuenta las características y necesidades de los estudiantes. Se espera que esta guía mejore las prácticas pedagógicas y facilite el desarrollo progresivo de la competencia lectora.

5.2 Recomendaciones

- Se aconseja a la institución educativa que incorpore de manera sistemática las plataformas digitales educativas en sus programas de estudio, proporcionando al

profesorado la capacitación necesaria para su uso efectivo. Es importante enfocarse en aquellas herramientas que han demostrado ser beneficiosas para la competencia lectora, ya que los estudiantes a menudo utilizan aplicaciones que no son útiles.

- Es crucial priorizar la formación continua de los docentes en el uso de plataformas digitales para mejorar la competencia lectora. Los programas de capacitación deben abordar tanto los aspectos técnicos como pedagógicos de estas herramientas. También se sugiere fomentar la creación de comunidades de práctica entre docentes y desarrollar materiales didácticos específicos. Implementar estas recomendaciones permitirá maximizar el potencial de las plataformas digitales para mejorar la competencia lectora y asegurar una educación de alta calidad.
- Se propone una guía didáctica y se recomienda realizar estudios de seguimiento para evaluar cómo esta guía impacta en el desarrollo de la competencia lectora de los estudiantes. En investigaciones futuras se podrían comparar diferentes plataformas digitales y explorar nuevas formas de integrar estas herramientas en los currículos escolares.

Referencias bibliográficas

Alarcón, M., y García, S. (2022). *Evolución de los métodos de enseñanza-aprendizaje para la comprensión lectora, usados por maestros de lengua castellana de un colegio urbano y uno rural en el departamento de Santander, en medio del fenómeno mundial covid-19 para reflexionar sobre su pertinencia pedagógica*. Edu.co.

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/47281/2022alarconangelicagarciasilvia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Banco Mundial (2019). *Informe sobre el desarrollo mundial (WDR) 2019: La naturaleza cambiante del trabajo*. World Bank.

<https://www.bancomundial.org/es/publication/wdr2019>

Batthyány, K. y Cabrera, M. (s/f). *Metodología de la investigación en Ciencias Sociales*. Edu.ar.

https://perio.unlp.edu.ar/catedras/mis/wpcontent/uploads/sites/126/2020/04/p.2_batthianny_k_cabreram_cap_5_metodologia_de_la_investigacion.....pdf

Bullón-Solís, O. (2020). Educación virtual interactiva como metodología para la educación: revisión de literatura. *crescendo*, 11(2), 225-238.

https://www.researchgate.net/publication/348920249_Educacion_virtual_interactiva_como_metodologia_para_la_educacion_revision_de_literatura

Carnerio, R., Toscano, J. C., y Díaz, T. (2021). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Oei.es. <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf>

Consultoría Estratégica de Investigación de Mercados. (2021, febrero 12). *¿Qué métodos científicos diferentes existen?* CIMEC. <https://www.cimec.es/metodos-cientificos-diferentes/>

Crisol Moya, E., Herrera Nieves, L. B., y Montes Soldado, R. (2020). Educación virtual para todos: una revisión sistemática. *Education in the knowledge society: EKS*.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/201043>

Cruz, M., Pozo, M., Aushay, H., y Arias, A. (2018, septiembre 11). *Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil*. Redalyc.org.

<https://www.redalyc.org/journal/4768/476862662003/html/>

de Marecos, P. C. G. (2020). Plataforma virtual: una herramienta didáctica para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 4(2), 860-877. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/122/104>

de Pablos Pons, J., Bravo, M. P. C., López-Gracia, A., y García-Lázaro, I. (2019). Los usos de las plataformas digitales en la enseñanza universitaria. Perspectivas desde la investigación educativa. *REDU: Revista de docencia universitaria*, 17(1), 15.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6977320>

Durán, G., Rozo, Y., Soto, A., y Arias y Emilse Palencia, L. (2018). *Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del uso de las TIC en estudiantes de educación primaria*. Cultura, Educación y Sociedad.

<https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2186/19>

[33](#)

El Comercio. (2022). Estos son los resultados de evaluación educativa para Ecuador. *El Comercio*. <https://www.elcomercio.com/tendencias/sociedad/estos-resultados-evaluacion-educativa-ecuador.html>

Enciclopedia Concepto. (s/f). *Tipos de Investigación - Cuáles son, características y ejemplos.*

<https://concepto.de/tipos-de-investigacion/>

González, L. (2019, diciembre 2). *La comprensión lectora y su importancia para estudiantes de la Universidad Mundo Maya, campus Campeche.* Redalyc.org.

<https://www.redalyc.org/journal/4778/477865646004/html/>

Granda, D., Jaramillo, J., y Espinoza, E. (2019). *Implementación de las TIC en el ámbito educativo ecuatoriano.* Edu.ec.

<https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/49/401>

Guaña Moya, E. J. (2023). El papel de la tecnología en la transformación de la educación y el aprendizaje personalizado.

<https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/handle/123456789/3497>

Gutiérrez, J. N. M., Saldívar, D. O., Auqui, J. A. O., y Huapaya, K. K. C. (2021). Mejora del proceso educativo a través de plataformas virtuales. *Revista Venezolana de Gerencia: RVG*, 26(5), 248-260. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8890513>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill. chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api>

[/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia de la investigacion -](/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf)

[_roberto_hernandez_sampieri.pdf](#)

INEVAL. (2022). *Ineval presentó los resultados Ser Estudiante 2022.* Instituto Nacional de Evaluación Educativa-Boletines. <https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-los-resultados-ser-estudiante-2022/>

INEVAL y OCDE. (2018). *Educación en Ecuador*. Gob.ec.

https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/12/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123.pdf

Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2018). *Educación en Ecuador: Resultados de*

PISA para el Desarrollo. Gob.ec. https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/12/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123.pdf

Lewin, C., Smith, A., Craig, E., y Morris, S. (2019). *Using Digital Technology to Improve Learning: Evidence Review*. Eric.ed.gov.

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED612157.pdf>

Loja, P. (2023). *Uso de recursos digitales educativos como estrategia metodológica para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura en niños y niñas de básica elemental de la Fundación Salesiana PACES*. Edu.ec.

<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24612>

López Bonilla, G., Tinajero Villavicencio, G., y Pérez Frago, C. (2006). Jóvenes, currículo y competencia literaria. *Revista electrónica de investigación educativa*, 8(2), 1-24.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412006000200009&script=sci_arttext

López-Belmonte, J., Moreno-Guerrero, A. J., Pozo-Sánchez, S., y López-Nuñez, J. A. (2020).

Efecto de la competencia digital docente en el uso del blended learning en formación profesional. *Investigación Bibliotecológica Archivonomía Bibliotecología e Información*, 34(83), 187. <https://doi.org/10.22201/iibi.24488321xe.2020.83.58147>

- Luzón, F. (2021, marzo 26). Gutenberg: el inventor que cambió el mundo. *National geographic*. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/gutenberg-inventor-que-cambio-mundo_11140
- Madueño, P. (2020, mayo 21). *Potenciar la lectura con herramientas digitales*. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200520/481302236106/potenciar-lectura-herramientas-digitales.html>
- Manrique, Y. A. S., Alvarado, F. E. S., y Peña, N. A. M. (2019). La lectura crítica mediada por las TIC en el contexto educativo. *Educación y Ciencia*, (22), 263-277. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/10051/8328
- Masó, F. (2023, diciembre 20). Así se originó la escritura en la antigua Mesopotamia. *National geographic*. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/asi-se-origino-escritura-antigua-mesopotamia_20605
- Mejía, J. (2022). Los paradigmas en la investigación científica. *Revista Científica Agraria*, 1, 7–14. <https://cienciaagraria.com/index.php/rca/article/download/10/26#:~:text=Interpretativ o%3A%20Al%20referirse%20a%20este,su%20mundo%20o%20su%20medio%E2%80%9D>
- Montoya, L. (2019). *La incorporación de las TIC en la capacitación docente. Estudio de caso: Universidad Autónoma Chapingo*. Revista Electrónica sobre Ciencia, Tecnología y Sociedad. <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/download/697/816/2831>
- Muñoz, C. (2022). *Estrategia metodológica para el uso del entorno virtual Lesson Plans, para favorecer el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes del tercer año*

de educación general básica de la escuela Estados Unidos de Norte América, periodo lectivo 2020 - 2021. Dspace.UPS. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22778>

Pérez, M., y Lozoya, E. (2020, junio 8). *Estrategias para el desarrollo de la competencia lectora. Una propuesta metodológica.* Edu.do.

<https://revistas.intec.edu.do/index.php/ciened/article/download/1838/2559?inline=1>

RAE, D. (2013). *Diccionario Real Academia de la Lengua Española.* <http://dle.rae.es/>
<http://dle.rae.es>.

Ridge, B. V. (2023, diciembre 14). *El impacto de las plataformas virtuales en la educación a distancia.* MEDIUM Multimedia Agencia de Marketing Digital; Medium Multimedia.

<https://www.mediummultimedia.com/apps/como-ayudan-las-plataformas-virtuales-en-la-educacion-a-distancia/>

Rodriguez, F., y Carvajal, M. (2020). *Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura crítica en estudiantes de media vocacional del municipio de Pitalito Huila, tomando como referentes investigaciones a nivel nacional e internacional.* Repository.unad.edu.ec.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/34749/fyrodriguez.pdf?sequence=1#:~:text=>

Rojas Bonilla, G. F. (2011). *Uso adecuado de estrategias metodológicas en el aula.*

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/2321>

Rojas, G. (2022). *Estrategias didácticas para el desarrollo de la comprensión lectora en los y las estudiantes de séptimo año de E.G.B del paralelo “B” de la Unidad Educativa “Sayausí” 202-2021.* Universidad Politécnica Salesiana.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22046/1/UPS-CT009616.pdf>

- Romo, P. E. (2019). La comprensión y la competencia lectora. In *Revista Anales* (Vol. 1, No. 377, pp. 163-179).
<https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/anales/article/view/2552/2859>
- Sánchez, j. K. L., calle, j. E. C., y Zuñiga, k. M. (2021). Plataformas virtuales y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje: plataformas virtuales y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Unesum-ciencias. Revista científica multidisciplinaria*, 5(3), 213-220.
<https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/454/347>
- Solé, I. (2012). Competencia lectora y aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación (OEI)*, 2012, num. 59, p. 43-61. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/59387>
- UNESCO. (2022). *El estudio ERCE 2019 y los niveles de aprendizaje en lectura: ¿Qué nos dicen y cómo usarlos para mejorar los aprendizajes de los estudiantes?* UNESCO Biblioteca Digital. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382747>
- Universidad Nacional Abierta y a Distancia. (2021, agosto 24). *Recursos educativos digitales: una nueva forma de aprender y consumir contenido*. RECLA.
<https://recla.org/blog/recursos-educativos-digitales-una-nueva-forma-de-aprender-y-consumir-contenido/>
- Vega, C., Maguiña, J., Soto, A., Lama, J. y Correa, L. (2021). Estudios transversales. *Revista de la Facultad de Medicina Humana*, 21(1), 164–170.
<https://doi.org/10.25176/rfmh.v21i1.3069>
- Vite, M. M. D. R. R., & de Castillo, L. C. M. N. (2021). Plataformas virtuales como herramientas de enseñanza. *Dominio de las Ciencias*, 7(3), 1080-1098.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8229710>

Anexos

Anexo 1: Instrumento de Recolección de Información

Encuesta: “El uso de plataformas digitales como estrategia metodológica para el desarrollo de la competencia lectora desde la perspectiva docente”

Introducción:

Estimados docentes:

Nos dirigimos a ustedes con el propósito de recabar información valiosa sobre el uso de plataformas digitales como estrategia metodológica para el desarrollo de la competencia lectora en nuestros estudiantes. Esta encuesta busca conocer su perspectiva y experiencia en la implementación de estas plataformas en el desarrollo de la competencia lectora.

Apreciamos profundamente su tiempo y esfuerzo al completar esta encuesta, que nos ayudará a fortalecer nuestras estrategias metodológicas y a ofrecer un mejor apoyo a nuestros estudiantes.

Instrucciones: Lea atentamente cada una de las siguientes preguntas y seleccione el literal de respuesta que mejor refleje su criterio.

1. ¿Cuál es su nivel de instrucción?

- Tercer nivel técnico, tecnológico o superior universitario
- Cuarto nivel o posgrado
- Tercer nivel (cursando)
- Cuarto nivel o posgrado (cursando)

1. ¿Cuántos años de experiencia tiene como docente?

- de 1 a 5 años
- de 6 a 10 años

- de 11 a 15 años
- de 16 a 20 años
- de 21 años en adelante

2. ¿Cuáles son las asignaturas que imparte?

- Matemática
- Lengua y Literatura
- Estudios Sociales
- Inglés
- Educación Física
- Educación Cultural y Artística
- Ciencias Naturales
- Lengua - Matemática - Naturales - Sociales – ECA
- Otro:

3. ¿Con qué frecuencia utiliza recursos digitales para fomentar la lectura en sus estudiantes?

- Siempre
- Frecuente
- Algunas veces
- Raramente
- Nunca

4. ¿Qué tipo de recursos digitales utiliza con mayor frecuencia para fomentar la lectura?

- Libros electrónicos
- Sitios web
- Audiolibros

- Aplicaciones móviles
 - Redes sociales
 - Otro:
5. Escriba el nombre de alguna aplicación o plataforma que usted utilice en sus clases
-
6. ¿En su opinión, qué tan efectivos son los recursos digitales para motivar a los jóvenes a leer?
- Muy efectivos
 - Efectivos
 - Neutral
 - Poco efectivos
 - Muy poco efectivos
7. ¿Qué beneficios ha observado al utilizar recursos digitales para fomentar la lectura recreativa en sus estudiantes?
- Mayor interés por la lectura
 - Mejora en la comprensión lectora
 - Ampliación del vocabulario
 - Fomento de la creatividad
 - Otro:
8. ¿Qué desafíos ha enfrentado al utilizar recursos digitales para fomentar la lectura en sus estudiantes?
- Falta de acceso a la tecnología
 - Falta de capacitación docente
 - Falta de recursos digitales atractivos
 - Dificultades en el manejo de las plataformas o apps

- Otro:

9. ¿Qué tipo de apoyo necesita para integrar de manera efectiva los recursos digitales en el fomento de la lectura?

- Capacitación docente
- Recursos educativos digitales de calidad
- Asistencia técnica
- Otro:

Anexo 2: Guía didáctica

- Listado de aplicaciones y plataformas digitales que favorecen al desarrollo de la competencia lectora

Tabla 5

Listado de aplicaciones y plataformas digitales

Logo	Aplicación	Tipo de Plataforma	Herramientas	Características para el desarrollo de la Comprensión Lectora	Beneficios
	Canva	Plataforma de diseño gráfico	Herramienta de creación de contenidos visuales. - Plantillas personalizables - Herramientas de diseño gráfico - Colaboración en tiempo real - Integración de multimedia (videos, audios, imágenes, etc.)	- Creación de infografías y visuales que apoyan la comprensión de textos - Posibilidad de crear resúmenes gráficos de textos complejos	- Facilita la retención de información a través de elementos visuales - Mejora la presentación de trabajos escolares - Fomenta la creatividad en la presentación de conceptos - Colaboración en equipo para la

creación de proyectos

Recomendación: Canva al tener la opción de diseñar infografías, los docentes pueden resumir textos complejos o largos, destacando las ideas principales con elementos visuales como iconos, gráficos y diagramas. Esto ayudará a los estudiantes a visualizar la información clave y a comprenderla mejor. Se puede pedir a los estudiantes que creen sus propios resúmenes visuales como una actividad de síntesis, lo cual fortalecerá su habilidad para identificar ideas principales y detalles importantes.

 Cerebriti	Plataforma de juegos educativos	<ul style="list-style-type: none">- Creación de juegos personalizados.- Análisis de rendimiento.- Comunidad de usuarios.- Competencias y rankings.	<ul style="list-style-type: none">- Juegos educativos que incluyen desafíos de lectura y comprensión.- Creación de juegos personalizados enfocados en habilidades lectoras.- Competencias y rankings	<ul style="list-style-type: none">- Fomenta la comprensión lectora de una manera lúdica y atractiva, haciendo que los estudiantes se involucren más en su propio aprendizaje.- Refuerzo de habilidades lectoras a través de la gamificación.
---	---------------------------------	---	--	---

Recomendación: La razón primordial para utilizar esta plataforma es porque permite a los estudiantes aprender de manera interactiva a través de juegos educativos personalizados; Cerebriti ofrece una amplia variedad de juegos que estimulan la comprensión lectora, la velocidad de lectura, y el reconocimiento de vocabulario, al mismo tiempo que fomentan la motivación y el compromiso de los estudiantes.

 CommonLit	Plataforma educativa	<ul style="list-style-type: none">- Preguntas de comprensión.- Guías de discusión.- Evaluaciones y reportes de progreso.- Herramientas de	<ul style="list-style-type: none">- Biblioteca de textos con preguntas para la comprensión lectora.- Evaluaciones formativas y sumativas.- Guías de discusión para el aula.- Adaptaciones para	<ul style="list-style-type: none">- Acceso gratuito a una amplia variedad de textos.- Mejora la comprensión lectora con preguntas guiadas.
---	----------------------	--	---	---

adaptación de textos.

diferentes niveles de lectura.

- Recursos para maestros que facilitan la enseñanza de la comprensión lectora.

Recomendación: Una razón esencial para utilizar esta plataforma es porque permite aprovechar sus textos alineados con los estándares educativos y los recursos integrados, como preguntas de comprensión, temas de discusión y actividades de escritura; CommonLit ofrece una variedad de textos literarios e informativos adaptados a diferentes niveles de lectura, lo que facilita el desarrollo de habilidades críticas como la inferencia, el análisis de textos y la comprensión de ideas principales y detalles.



Didactalia

Plataforma educativa

- Ejercicios interactivos.
- Recursos descargables.
- Mapas conceptuales.
- Comunidad de docentes.

- Recursos educativos variados, incluyendo textos y ejercicios interactivos.
- Comunidad educativa que comparte y comenta recursos.
- Mapas conceptuales y actividades relacionadas con la lectura.

- Amplía las oportunidades de enseñanza y aprendizaje de la comprensión lectora mediante recursos didácticos variados.
- Facilita el acceso a contenido educativo de alta calidad, adecuado para diferentes niveles educativos.

Recomendación: Una recomendación fundamental para utilizar la plataforma Didactalia para desarrollar la competencia lectora es utilizar su amplia colección de recursos didácticos multimedia, como lecturas interactivas, mapas conceptuales, y ejercicios de comprensión lectora; Didactalia permite a los docentes acceder a materiales adaptados a diferentes niveles educativos, facilitando la enseñanza diferenciada según las necesidades de cada estudiante.



Inkitt

Plataforma de lectura y escritura

- Análisis de datos de lectura.
- Algoritmos de recomendación.
- Publicación y distribución de libros electrónicos.

- Plataforma que permite a los escritores publicar sus trabajos.
- Análisis de lectura basado en la interacción del lector con el texto.
- Algoritmos que predicen el éxito de las historias.

- Mejora la comprensión lectora al ofrecer contenido adaptado a los gustos y preferencias del usuario.
- Fomenta la escritura creativa basada en datos de interacción.

Recomendación: Se recomienda utilizar la plataforma Inkitt para desarrollar la competencia lectora porque fomenta la lectura extensa a través de su biblioteca digital de libros y relatos de diferentes géneros y niveles de dificultad; Inkitt permite a los estudiantes explorar y seleccionar textos de su interés, lo que aumenta la motivación y el placer por la lectura. Al tener acceso a una variedad de historias escritas por autores emergentes, los estudiantes pueden enriquecer su vocabulario, mejorar su fluidez lectora, y desarrollar habilidades de análisis literario al interactuar con textos contemporáneos.

Kahhot

Plataforma de aprendizaje gamificado

- Permite a los docentes la creación de cuestionarios interactivos
- Preguntas con opción múltiple
- Integración de imágenes y videos
- Competencia en tiempo real entre estudiantes

- Fomenta la lectura rápida y la comprensión a través de preguntas directas
- Requiere que los estudiantes lean y comprendan en tiempo limitado

- Motiva a los estudiantes a participar a través de la gamificación
- Refuerzo inmediato de conceptos clave
- Facilita la evaluación de la comprensión lectora de manera lúdica
- Promueve la competencia saludable y el trabajo en equipo

Kahoot!

Recomendación: Este tipo de plataforma al permitir una creación quizzes estos pueden ser creados a partir de textos que los estudiantes hayan leído. Los docentes pueden formular preguntas que requieran no solo recordar información, sino también interpretar el significado de lo leído. La parte competitiva y lúdica de Kahoot mantendrá a los estudiantes motivados y comprometidos, al tiempo que practican la lectura rápida y la comprensión bajo presión. De los resultados obtenidos de los quizzes se pueden identificar las áreas de dificultad y ajustar la enseñanza en base a esto.



Khan Academy	Plataforma educativa	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios interactivos. - Videos educativos. - Seguimiento del progreso. - Material complementario descargable. 	<ul style="list-style-type: none"> - Textos educativos acompañados de videos y ejercicios interactivos. - Preguntas de comprensión integradas en el contenido. - Seguimiento del progreso de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Refuerza la comprensión lectora mediante la combinación de lectura y recursos audiovisuales. - Adaptación del contenido según el nivel de comprensión del estudiante
--------------	----------------------	---	--	---

Recomendación: Una razón esencial para utilizar la plataforma Khan Academy en la educación es aprovechar sus lecciones y prácticas interactivas de lectura crítica, análisis de textos y comprensión lectora, especialmente en las secciones de Artes del Lenguaje y Humanidades; Khan Academy ofrece videos educativos, ejercicios guiados y preguntas de comprensión que ayudan a los estudiantes a mejorar habilidades clave como la identificación de ideas principales, la interpretación de significados implícitos, y el análisis de argumentos.



Lectura Ágil	Plataforma de entrenamiento de lectura	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios de velocidad lectora. - Tests de comprensión. - Seguimiento del progreso. - Programas personalizados de mejora. 	<ul style="list-style-type: none"> - Programas y ejercicios diseñados para aumentar la velocidad de lectura y la comprensión. - Evaluaciones periódicas de comprensión lectora. - Ejercicios específicos para mejorar la concentración durante la lectura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aumenta la fluidez lectora, lo que permite a los estudiantes comprender textos de manera más rápida y efectiva. - Desarrollo de habilidades de lectura crítica y concentración.
--------------	--	---	---	--

Recomendación: Esta plataforma se recomendada porque permite emplear sus ejercicios especializados en técnicas de lectura rápida y comprensiva; Lectura Ágil ofrece actividades diseñadas para mejorar la velocidad y la fluidez lectora, así como ejercicios de comprensión que ayudan a los estudiantes a captar ideas principales, detalles específicos, y estructuras textuales de manera más eficiente.



Liveworksheets	Plataforma de ejercicios interactivos	<p>Convierte hojas de trabajo tradicionales en ejercicios interactivos en línea. Facilita la evaluación y práctica de conceptos educativos de manera dinámica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas para insertar audios, videos y enlaces - Compartir hojas con estudiantes - Corrección automática 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios interactivos que promueven la lectura activa - Actividades como completar textos, unir oraciones y responder preguntas de comprensión 	<ul style="list-style-type: none"> - Permite la personalización de ejercicios según el nivel del estudiante - Feedback inmediato para estudiantes - Mejora la retención de conceptos a través de la interactividad - Acceso a una amplia biblioteca de ejercicios ya creados
----------------	---------------------------------------	--	---	--

Recomendación: Este tipo de plataforma con su función de elaborar hojas de trabajo interactivas posibilita que los estudiantes puedan completar textos con palabras faltantes, unir frases con sus correspondientes ideas principales, o responder preguntas basadas en un texto leído. Esto permite que los docentes creen una actividad didáctica al hacer que la lectura sea más dinámica, además proporcionará retroalimentación inmediata, permitiendo a los estudiantes corregir errores y mejorar su comprensión en tiempo real.



Project Gutenberg	Biblioteca digital	<ul style="list-style-type: none"> - Descarga gratuita de libros. - Herramientas de búsqueda avanzada. - Diversidad de formatos para 	<ul style="list-style-type: none"> - Biblioteca digital gratuita con más de 60,000 libros en dominio público. - Acceso a textos clásicos. - Disponibilidad en múltiples formatos 	<ul style="list-style-type: none"> - Amplio acceso a literatura clásica, lo que permite mejorar la comprensión lectora a través de la exposición a diferentes estilos
-------------------	--------------------	---	---	--

dispositivos de lectura. (ePub, Kindle, HTML, texto simple). y géneros literarios.
- Ideal para la lectura autónoma.

Recomendación: Esta plataforma es útil utilizarla porque permite aprovechar su extensa colección de libros de dominio público, que incluye clásicos de la literatura en varios idiomas y formatos; Project Gutenberg permite a los estudiantes acceder a una gran variedad de textos literarios, históricos y científicos, sin costo alguno, facilitando la lectura de obras fundamentales y diversificando su experiencia lectora.

ReadWorks	ReadWorks	Plataforma educativa	<ul style="list-style-type: none"> - Cuestionarios. - Recursos para educación especial. - Guías para maestros. - Integración con Google Classroom. 	<ul style="list-style-type: none"> - Textos gratuitos con niveles ajustables. - Cuestionarios y actividades de comprensión lectora. - Lecturas adaptadas para educación especial. - Integración con Google Classroom. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proporciona textos y actividades diseñadas para mejorar la comprensión lectora en diferentes niveles. - Recursos específicos para estudiantes con necesidades educativas especiales. - Integración fluida con herramientas de gestión educativa.
------------------	-----------	----------------------	--	---	--

Recomendación: Se recomienda utilizar esta plataforma digital porque permite aprovechar su biblioteca de textos gratuitos alineados con los estándares educativos, que incluye lecturas de diversos géneros y temas adaptadas a diferentes niveles de grado; esta ofrece herramientas interactivas como preguntas de comprensión, actividades de vocabulario, y herramientas de anotación que ayudan a los estudiantes a practicar habilidades clave, como la inferencia, el análisis de personajes, la identificación de ideas principales, y el resumen.



Storybird	Plataforma de escritura creativa	<ul style="list-style-type: none"> - Herramientas de ilustración. - Plantillas de 	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de historias visuales mezclando texto e imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimula la creatividad y la expresión escrita,
-----------	----------------------------------	---	--	---

historias.	- Plantillas que guían la estructura de las historias.	lo que puede mejorar la comprensión lectora.
- Comunidad para compartir y comentar.	- Comunidad que permite compartir y comentar las historias.	- Facilita la creación de narrativas visuales que refuerzan la comprensión del texto a través de imágenes.
- Posibilidad de imprimir libros personalizados.		

Recomendación: Es fundamental utilizar la plataforma Storybird en la educación para desarrollar la competencia lectora porque se emplea para fomentar la creatividad a través de la lectura y la escritura de historias originales. Storybird permite a los estudiantes crear sus propios cuentos, poemas y libros ilustrados a partir de una amplia variedad de imágenes inspiradoras, lo que los anima a conectar visualmente con los textos y desarrollar habilidades de narración y expresión escrita.



Wattpad

Plataforma de lectura y escritura social

- Comentarios en tiempo real.
- Votaciones y recomendaciones personalizadas.
- Estadísticas de lectura.

- Comunidad global de escritores y lectores.
- Publicación de historias en capítulos.
- Comentarios en tiempo real en el texto.
- Funcionalidades de lectura offline.

- Fomenta la lectura por placer.
- Interacción directa entre autores y lectores, lo que mejora la comprensión a través de la retroalimentación.
- Descubrimiento de nuevos géneros y estilos de escritura.

Recomendación: Es importante utilizar esta plataforma, ya que, permite fomentar la lectura como una actividad placentera y social. De la misma forma, ayuda a promover el análisis crítico y la reflexión de los textos; es importante mencionar que esta se adapta a los intereses de los lectores pues dentro de la aplicación se puede crear listad de lecturas con historias que se ajusten a las edades y preferencias de cada individuo.

Nota. Elaboración propia (2024).

EJEMPLO DE APLICACIÓN

Objetivo: Desarrollar la competencia lectora en los estudiantes mediante el uso de plataformas digitales que fomenten la comprensión y el análisis literarios y no literarios.

Destreza: LL.4.5.1 Interpretar un texto literario (tradiciones, novelas, obras de teatro, cantos, mitos, cuentos) a partir de la indagación de las características del tema.

CONTENIDO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	ESPACIOS RECURSOS	ACTIVIDAD EVALUATIVA
Funciones del lenguaje	<p>ANTICIPACIÓN DE CONOCIMIENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar una historia corta de su interés en Wattpad y leer durante la clase (anexo 1) • Identificar diálogos y personajes con los que ya estén familiarizados o interesados. • Reflexionar de forma escrita sobre cómo los personajes o temas se relacionan con sus experiencias previas. <p>CONSTRUCCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolver los ejercicios de comprensión lectora en la plataforma Cerebriti (anexo 2) <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear, escribir y publicar sus propias historias en Inkitt. • Aplicar las habilidades lectoras y creativas desarrolladas (Inkitt) • Incluir en los diálogos las funciones del lenguaje revisadas. 	<p>-Estuche escolar</p> <p>-Cuaderno</p> <p>-Celular, Tablet o cualquier dispositivo electrónico con acceso a internet</p>	<p>Evaluación de Aula: Publicación de la historia en Inkitt</p>

LINK DE APOYO

ANEXO 1: [HTTPS://WWW.WATTPAD.COM/HOME](https://www.wattpad.com/home)

ANEXO 2: [HTTPS://WWW.CEREBRITI.COM/JUEGOS-DE-LENGUA/TALLER-DE-LECTURA--FUNCIONES-DEL-LENGUAJE](https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/taller-de-lectura--funciones-del-lenguaje)

ANEXO 3: [HTTPS://WWW.INKITT.COM/ES](https://www.inkitt.com/es)

Nota. Elaboración propia (2024).

UNEMI

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!

@UNEMIEcuador

