



UNIDAD ACADÉMICA:

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

TEMA:

DESARROLLO DE ANIMACIONES DIGITALES PARA REFUERZO ACADÉMICO
EN LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA

**Proyecto de Investigación y Desarrollo de grado previo a la obtención
del título de**

Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:

Sistemas de Información y Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación
y sus aplicaciones

Caracterización técnica del trabajo:

Desarrollo

Autora:

Lic. Gioconda Irlanda Villacís Llundo

Directora:

Ing. Teresa Milena Freire Aillón Mg.

Ambato – Ecuador

Junio 2016

Desarrollo de Animaciones Digitales para Refuerzo Académico en la Comprensión de Textos de Educación Básica Media

Informe de Trabajo de Titulación
presentado ante la
Pontificia Universidad Católica del
Ecuador Sede Ambato

por

Lic. Gioconda Irlanda Villacís Llundo

En cumplimiento parcial de
los requisitos para el Grado de
Magister en Tecnologías para la
Gestión y Práctica Docente.



Departamento de Investigación y Postgrados
Junio 2016

Desarrollo de Animaciones Digitales para Refuerzo Académico en la Comprensión de Textos de Educación Básica Media

Aprobado por:

Varna Hernández, PhD
Presidenta del Comité Calificador
Directora DIP

Galo López Sevilla, Mg
Miembro Calificador

Teresa Milena Freire Aillón, Mg
Miembro Calificador
Directora de Proyecto

Dr. Hugo Altamirano Villaroel
Secretario General

Enrique Garcés Freire, Mg
Miembro Calificador

Fecha de aprobación:
Junio 2016

Ficha Técnica

Programa: Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente

Tema: Desarrollo de Animaciones Digitales para Refuerzo Académico en la Comprensión de Textos de Educación Básica Media.

Tipo de trabajo: Proyecto de Investigación y Desarrollo

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Autor: Lic. Gioconda Irlanda Villacís Llundo

Directora: Teresa Milena Freire Aillón, Mg.

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Sistemas de Información y/o Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación y sus aplicaciones.

Resumen Ejecutivo

El mundo tecnológico abre fronteras para actualizarse profesionalmente, para conocer culturas nuevas, para acortar distancias, para anticiparse al futuro. Existen muchas oportunidades y hay que aprovecharlas; los educadores no se pueden quedar en la prehistoria, sino aprovechar las bondades que ofrece la tecnología. Siendo la lectura un factor determinante para el desarrollo integral de cada persona, se debe hacer énfasis en fortalecerla, por lo que es imprescindible trabajar con esmero y dedicación en este ámbito y es la niñez la etapa en la que se debe incentivar el gusto por leer.

El presente trabajo de desarrollo está enfocado en realizar animaciones digitales atractivas, utilizando herramientas *web* como un recurso educativo de refuerzo académico que facilite la comprensión de textos, y al mismo tiempo, que sea un aporte funcional en el desarrollo de la destreza de leer, de manera que las animaciones digitales se tornen agradables e interesantes para que los niños comprendan de una manera fácil y divertida lo que leen. Por lo tanto el producto de este proyecto está realizado para toda la niñez para que lea, escuche y realice las diferentes actividades de las animaciones que están colgadas en el blog, sin presión sino más bien por diversión, porque ventajosamente es *online* y se lo puede abrir a la hora que guste y donde quiera que se encuentre.

Declaración de Originalidad y Responsabilidad

Yo, Gioconda Irlanda Villacís Llundo, portadora de la cédula de ciudadanía No. 1802354256, declaro que los resultados obtenidos en el proyecto de titulación y presentados en el informe final, previo a la obtención del título de Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente, son absolutamente originales y personales. En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Gioconda Irlanda Villacís Llundo

1802354256

Dedicatoria

Agradezco de todo corazón a mi Dios, porque siempre ha estado tendiéndome la mano cuando más lo he necesitado.

A mi familia, que supo motivarme en mi superación permanente, dándome ánimos para vencer cada reto que se me ha presentado en el trayecto de mi vida. Este trabajo es un logro más en mi vida, que he alcanzado con sacrificio, esfuerzo y perseverancia. Muchas gracias, padres amados, querida hija, apreciados hermanos y amigos.

A mis compañeros de postgrado que en su momento fueron mi soporte incondicional, gracias por todo.

Reconocimientos

En este espacio quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mi directora Ing. Mg. Teresa Milena Freire Aillón, quien con su paciencia y vasta experiencia me orientó acertadamente en el adecuado desarrollo del presente trabajo. Muchísimas gracias por su ayuda.

Agradezco a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Ambato a sus autoridades y a sus docentes, quienes con excelentes herramientas web pedagógicas impartidas a lo largo de la maestría, se ha realizado el presente trabajo investigativo, en beneficio de la niñez.

Agradezco a todas aquellas personas que, durante el trayecto de mi graduación, han contribuido positivamente de una u otra manera para que culmine con éxito el presente trabajo.

Resumen

El proyecto de desarrollo e investigación está encaminado al desarrollo de animaciones digitales para el refuerzo académico en la comprensión de textos de educación básica media a través del uso de herramientas tecnológicas que faciliten el desarrollo de la destreza de leer. Para la ejecución y desarrollo de este trabajo se basó en la investigación de campo, debido a que se puso en contacto directo con la realidad para tener una mayor perspectiva del objeto de estudio, apoyado con un enfoque cualitativo puesto que se aplicó encuestas a un grupo de estudiantes de quinto, sexto y séptimos años de educación básica. Además se empleó fichas de observación a las cinco aulas de educación básica media, para contrastar los escenarios antes y después del uso de las animaciones digitales de las cuales se pudo obtener datos importantes para el desarrollo del proyecto en curso. Las animaciones digitales fueron insertadas en un blog educativo, que apoyan a los estudiantes de educación básica media en la comprensión de textos y al mismo tiempo despiertan el interés por la lectura. Las animaciones digitales se trabajaron bajo el modelo pedagógico-constructivista apoyado de la tecnología, siendo el vínculo de enseñanza y aprendizaje en la actualidad, puesto que a través de la lectura comprensiva las personas mejoran la capacidad de concentración, análisis y reflexión, emiten juicios de valor, evita el estrés, sube la autoestima entre otras ventajas. Con ello se concluye que el uso de las animaciones digitales ha sido una excelente herramienta porque han permitido cumplir con los objetivos planteados al inicio de este trabajo.

Palabras claves: comprensión de textos, animaciones digitales, lectura.

Abstract

The research and development Project consisted on designing digital animations for academic reinforcement of comprehension of basic education texts through the use of technological tools to enhance the development of the reading skills. In order to execute and develop this project a field research was done, because it was needed a direct contact with the real situation was done to have a better perspective of the study object. Also a qualitative approach was used to support the surveys applied to the students of fifth, sixth, and seventh year of basic education. More over, an observation was carried out in the classrooms in order to contrast the sceneries before and after the application of digital animations, then getting fundamental data for the analysis. The digital animations were hosted on an educational blog created to support the learning of basic education students, encouraging interest for reading. The digital animations were developed under the constructivist pedagogical model blended with the technology which is the learning and teaching link. Through the comprehensive reading the people improve their capacities of concentration, analysis and reflection, utter value judgment, tackle stress, rise self-esteem among the advantages found. It was concluded that the use of digital animations has been an excellent tool because all the project objectives were reached.

Key Words: text comprehension, digital animation, reading

Tabla de Contenidos

Ficha Técnica	iii
Declaración de Originalidad y Responsabilidad	iv
Dedicatoria	v
Reconocimientos	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
Tabla de Contenidos	ix
Lista de Tablas	xii
Lista de Gráficos	xiii
CAPITULOS	
1.Introducción	1
1.1.Presentación del trabajo	1
1.2.Descripción del documento	2
2. Planteamiento de la Propuesta de Trabajo	4
2.1 Información técnica básica	4
2.2. Descripción del problema	4
2.3.Preguntas básicas.....	5
2.4. Formulación de meta.....	5
2.5.Objetivos	5
2.6.Delimitación funcional.....	6
3. Marco Teórico	7
3.1. La Comprensión de textos	7
3.1.1. Tipos de textos.....	7
3.1.2. Niveles de Comprensión de textos.....	10
3.1.3. Fases para la comprensión de la lectura	11
3.1.4. Estrategias para la comprensión de textos:.....	12
3.1.5. Herramientas digitales web 2.0	13
3.1.6. Animaciones digitales.....	14
3.1.7. Tipos de animaciones digitales	16
3.1.8. Herramientas que se utilizaron para desarrollar las animaciones digitales	16

3.2. Estado del Arte	20
4. Metodología	25
4.1. Diagnóstico	25
4.1.1. Evidencia en la aplicación de la ficha de observación antes del uso de las animaciones..	31
4.1.2. Análisis de las Fichas de observación sin el uso de las animaciones	34
4.2. Método aplicado	39
4.2.1. Análisis	39
4.2.2. Diseño	51
4.2.2.1. Diseño funcional.....	51
4.2.2.2. Diseño físico	56
4.2.3. Desarrollo	58
4.2.3.1. Elección de las herramientas.....	58
4.2.3.2. Incorporación de multimedios	58
4.2.3.3. Revisiones	63
4.2.4. Implantación.....	63
4.2.4.1. Corrección del producto final.....	63
4.2.4.2. Utilización del producto.....	64
4.3. Materiales y herramientas	64
4.3.1. Herramientas multimedia:	64
5. Resultados	67
5.1. Producto final del proyecto de titulación	67
5.1.1. Producto final.....	67
5.1.2. Aplicación de actividades de refuerzo académico en el laboratorio de Computación.	80
5.2. Evaluación preliminar	85
5.2.1. Evidencia en la aplicación de la ficha de observación después del uso las animaciones.	89
5.2.2. Análisis de la ficha de observación con del uso de animaciones digitales.	92
5.2.3. Análisis comparativo de las fichas de observación.	96
5.2.4. Análisis de las fichas de observación en diagrama de barras	97
6. Conclusiones y Recomendaciones.....	99
6.1. Conclusiones.....	99
6.2. Recomendaciones	100
APÉNDICES.....	101
Apéndice A.....	101
Apéndice B.....	103

Apéndice C	104
Apéndice D.....	105
Referencias.....	106

Lista de Tablas

1. Tipos de textos.....	9
2. Definición de Objetos de Quinto Año	41
3. Definición de Objetos de Sexto Año	41
4. Definición de Objetos de Séptimo Año.....	42
5. Estructura del texto del estudiante.....	42
6. Bloques curriculares de Quinto Año	44
7. Bloques curriculares de Sexto Año	46
8. Bloques curriculares de Séptimo Año.....	48
9. Análisis comparativo de las fichas de observación.....	96

Lista de Gráficos

1. Taxonomía Barret.....	11
2. Leer para adquirir conocimientos nuevos.....	25
3. Tiempo que dedica a la lectura.	26
4. Actividades de agrado para comprensión	26
5. Empleo de nuevos recursos	27
6. Elementos de comprensión de textos	27
7. Recursos didácticos del maestro	28
8. Recursos didácticos eficientes.....	29
9. Animaciones digitales para comprensión	29
10. Creación de animaciones digitales por los docentes	30
11. Acceso para animaciones digitales.....	30
12. Docente y estudiantes de Quinto Año Matutino.....	32
13. Docente y estudiantes de Quinto Año Vespertino	32
14. Docente y estudiantes de Sexto Año Matutino.....	33
15. Docente y estudiantes de Sexto Año Vespertino.....	33
16. Docente y estudiantes de Séptimo Año Matutino	34
17. Utilización de textos	35
18. Atención en los estudiantes.....	35
19. Motivación al leer	36
20. Participación de estudiantes	36
21. Clases monótonas.....	37
22. Disciplina en clases.....	37
23. Comprensión de textos	38
24. Metodología Multimedia Moom	39
25. Mapa de navegación del Blog	50
26. Fases comprensión de textos	51
27. Contenidos del 1º Quimestre para Quinto año.....	52
28. Contenidos del 1º Quimestre para Quinto año	52
29. Contenidos del 2º Quimestre para Quinto año.....	52
30. Contenidos del 2º Quimestre para Quinto año.....	53
31. Contenidos del 2º Quimestre para Quinto año.....	53
32. Contenidos del Primer Quimestre para Sexto año.....	53

33. Contenidos del 2° Quimestre para Sexto año.....	54
34. Contenidos del Primer Quimestre para Séptimo año.....	54
35. Contenidos del Primer Quimestre para Séptimo año.....	54
36. Contenidos del Primer Quimestre para Séptimo año.....	55
37. Contenidos para Séptimo año.....	55
38. Contenidos del 2° Quimestre para Séptimo año.....	55
39. Diseño de la página principal del blog.....	56
40. Diseño página de año de básica.....	56
41. Diseño de página de bloques curriculares.....	57
42. Diseño de página comprensión de textos.....	57
43. Diseño de página a cerca de.....	57
44. Diseño de la página de literatura.....	58
45. Diseño de la página sitios de interés.....	58
46. página de inicio.....	59
47. página de inicio.....	59
48. página de bloques curriculares.....	60
49. proceso de comprensión de textos Fase I.....	60
50. proceso de comprensión de textos Fase II.....	61
51. proceso de comprensión de textos Fase III.....	61
52. página acerca de.....	62
53. página de literatura infantil.....	62
54. página de sitios de interés.....	63
55. Logo de Goanimate.....	64
56. Logo de Nawmal.....	64
57. Logo de ZooBurst.....	65
58. Logo de Book Builder.....	65
59. Logo de Movie Maker.....	65
60. Logo de Edilim.....	66
61. Logo de Educaplay.....	66
62. Página de inicio de blog.....	68
63. Página de Quinto Año Bloque I.....	68
64. Página de Quinto Año Bloque I fase I.....	69
65. Página de Quinto Año Bloque I fase II.....	69
66. Página de Quinto Año Bloque I fase II.....	70

67. Página de Quinto Año Bloque I fase II Aprendamos a vivir	70
68. Página de Quinto Año Bloque I fase III	71
69. Página de Quinto Año Bloque I fase III Según corresponda.....	71
70. Página de Quinto Año Bloque I fase III, extraer conclusión	72
71. Página de Quinto Año Bloque I fase III actividad de análisis	72
72. Página de Quinto Año Bloque I fase III actividad para extraer conclusión.....	73
73. Página de Quinto Año Bloque I fase III, extraer conclusión	73
74. Actividad de conclusión	74
75. Página de Sexto Año Bloque II	74
76. Página Sexto Año Bloque II fase I.....	75
77. Página de Sexto Año Fase II el cuento características y estructura	75
78. Video del texto ¿Por qué los perros se huelen las colas?	76
79. Página de palabras pocos comunes.....	76
80. Página para responder preguntas realizadas en Educaplay	77
81. Página del Bloque IV de séptimo año.....	77
82. Página fase I del bloque IV.....	78
83. Página Fase I del bloque IV	78
84. Página Fase II del Bloque IV	79
85. Página Fase II del bloque IV.....	79
86. Página Fase III bloque IV.....	80
87. Página de inicio de blog	81
88. Página Acerca de.....	81
89. Página de Literatura infantil.....	82
90. Página de sitios de interés	82
91. Página Sexto Año Bloque III Fase I.....	83
92. Página Sexto Año Bloque III Fase II	83
93. Página Sexto Año Bloque III Fase II.....	84
94. Página Sexto Año Bloque III Fase II.....	84
95. Página Sexto Año Bloque III Fase II.....	85
96. Incremento por el gusto de leer	85
97. Aprendizaje con animaciones digitales	86
98. Mejora calificaciones.....	86
99. Utilización de animaciones digitales.....	87
100. Atención de animaciones digitales.....	87

101. Innovación con animaciones digitales.....	88
102. Socialización al personal docente	89
103. Presentación de contenidos	89
104. Aplicación Docente Quinto Matutino.....	90
105. Aplicación Docente Quinto Vespertino.....	90
106. Aplicación Docente Sexto Matutino	91
107. Aplicación Docente Sexto Vespertino.....	91
108. Aplicación Docente Séptimo Matutino	92
109. Utilización de libros	92
110. Capta la atención el docente.....	93
111. Motivación de lectura por estudiantes	93
112. Participación de estudiantes	94
113. Resultado de clases monótonas	94
114. Existencia de desorden	95
115. Resultados de comprensión de textos	95
116. Resultado sin uso de animaciones	97
117. Resultado con uso de animaciones	97

Capítulo 1

1. Introducción

La lectura juega un papel muy importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en la educación, para que se dé una comprensión del texto es importante que el lector construya sus propios conocimientos a través de experiencias adquiridas a lo largo de su trayectoria estudiantil, un buen lector eleva su calidad de vida, puede expresarse con facilidad ante el público, incrementa sus conocimientos y se convierte en un ente activo para la sociedad, según: Sergio Haro Alcatraz si el cerebro no tiene el hábito de leer, pierde el interés, tornándose esta actividad cansada y aburrida, por tal motivo es importante influenciar en los niños la costumbre de leer hasta antes de los catorce años, para lograr que esta actividad se convierta en una pasión divertida y placentera para lo cual se aprovechará las excelentes herramientas tecnológicas que provee la internet [1].

Para alcanzar este objetivo, el presente proyecto está encaminado en crear animaciones digitales en 2D (Bidimensionales) y 3D (Tridimensionales) en donde los diferentes textos dejen de ser solamente letras pasivas y cobren vida a través del movimiento; el proceso de comprensión de textos consta de tres fases que son: la pre lectura, la lectura y la pos lectura, con esto se pretende que, los estudiantes se motiven leyendo y por ende comprendan satisfactoriamente lo que leen mediante actividades digitales recreativas y divertidas.

1.1. Presentación del trabajo

El Ministerio de Educación del Ecuador (ME) está empeñado en mejorar la comprensión de textos y para ello ha venido capacitando a los docentes para que sean los transmisores de un conocimiento activo, a través de medios como la tecnología, con el fin de obtener el mayor provecho y orientar de mejor manera a nuestros alumnos.

En las pruebas SER tomadas por el Ineval entre el 16 y 17 junio del 2015 a 62 estudiantes de los séptimos años de Educación Básica de la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez los resultados que arrojaron fueron preocupantes porque el 74,19% resultaron insuficientes por tal motivo se debe afianzar la comprensión de textos en el área de Lengua y Literatura; sin embargo hay que destacar que Ecuador es un país de retos y con el trabajo mancomunado de todos quienes conforman el quehacer educativo se podrá alcanzar todo lo que se proponga.

El desarrollo de animaciones digitales para el refuerzo académico en la comprensión de textos contribuyó positivamente en el aprendizaje significativo de los estudiantes, a fin de que se convierta en un ente crítico.

Por tal motivo el presente proyecto de investigación y desarrollo mejoró la comprensión de textos mediante la creación de material didáctico multimedia con herramientas encaminadas a la motivación de la lectura y su comprensión con un proceso didáctico que ayuda a fortalecer el conocimiento adquirido en los estudiantes como parte de refuerzo académico en donde se combina las clases en aulas físicas con las de un entorno virtual de aprendizaje.

1.2. Descripción del documento

El presente trabajo está estructurado en seis capítulos, distribuidos en forma secuencial, contemplándose los contenidos, metodología y propuesta final como se detalla a continuación:

En primer capítulo se detalla la introducción, la presentación del trabajo y la descripción del documento.

En el segundo capítulo describe el planteamiento de la propuesta de trabajo con la información técnica básica, la descripción del problema, las preguntas básicas, la formulación de la meta, los objetivos, y la delimitación funcional del producto.

El tercer capítulo es abordado por los conceptos básicos relacionados al tema central los cuales se encuentran divididos en el marco teórico y el estado del arte, cabe recalcar que esta información fundamenta el desarrollo de la propuesta de trabajo

En el cuarto capítulo se presenta la metodología; la cual se inicia con la etapa de diagnóstico el método y el instrumento de evaluación.

En el quinto capítulo se enfoca en el análisis de resultados el cual se centra en el desarrollo de animaciones digitales, datos validados a través de una encuesta realizada a los niños y niñas de la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez; además, se aplicó fichas de observación antes y después de uso de las animaciones digitales en los cinco años de educación Básica Media cumpliéndose así con los objetivos trazados en el proyecto.

Finalmente en el sexto capítulo se establecen las principales conclusiones y recomendaciones fijadas como resultado de la recolección, tabulación y análisis de la información obtenida durante este trabajo.

Capítulo 2

2. Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

2.1 Información técnica básica

Tema: Desarrollo de Animaciones Digitales para Refuerzo Académico en la Comprensión de Textos de Educación Básica Media.

Tipo de trabajo: Proyecto de Investigación y Desarrollo.

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Sistemas de Información y/o Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación y sus aplicaciones.

2.2. Descripción del problema

El Ministerio de Educación del Ecuador motiva a las instituciones a fomentar la lectura en los estudiantes, siguiendo los parámetros que constan en la Actualización y Fortalecimiento Curricular, destaca también que se debe emplear la tecnología dentro del proceso educativo como apoyo en la enseñanza aprendizaje.

La lectura es el brazo conductor para que el individuo tenga una participación activa en la sociedad, además agiliza la mente, le proporciona información y conocimiento dentro y fuera de su entorno, es evidente que todo gira alrededor de ella.

Es imprescindible que los estudiantes sean capaces de comprender lo que leen, un poema, un enunciado, cuentos, noticias, etc. Esto no es una tarea que solo involucra a los profesores de Educación Básica, sino a todos quienes conforman la comunidad educativa. En el proceso educativo se detecta que los estudiantes de Educación Básica Media presentan dificultad en la Comprensión de Textos, Si los docentes no han cimentado bien las bases en los primeros años de Educación Básica y a ello se complementa que se realice una lectura mecánica, entonces se puede afirmar que: hubo un salto en las fases previas del proceso de la lectura, o el entorno social donde se desarrolló el estudiante no fue el óptimo. Además los padres de familia no colaboran en las actividades de refuerzo académico, los estudiantes no tienen interés en aprender y conocer

cosas nuevas tienen y a todo ello se suma que ellos ocupan la mayor parte de su tiempo viendo programas televisivos no educativos. Esto genera que los estudiantes, no sean entes críticos, no tengan el hábito de leer y lo que es preocupante que no puedan responder preguntas tan sencillas de textos cortos.

Es importante aprovechar las herramientas tecnológicas para llevar a cabo actividades digitales en donde el estudiante disfrute de lo que hace, y una de ellas es dar vida a lecturas: clásicas, modernas y contemporáneas de simples textos escritos en animaciones digitales, y desde luego, interpretar textos atractivos del área de Lengua y Literatura que se dictan en los diferentes años de Educación Básica Media, para que el producto final que se genere, provoque el gusto por leer y desde luego cumplir con el objetivo planteado en este proyecto es que, comprendan lo que lean, a través del proceso de comprensión de textos que constan en tres las fases (pre lectura, lectura y pos lectura)

2.3. Preguntas básicas

Cómo aparece el problema que se pretende solucionar? Poca capacidad de concentración y el desinterés de los estudiantes por aprender y conocer cosas nuevas.

¿Por qué se origina? Los profesores de los primeros años no cimentaron las bases para entender lo que leen

¿Qué lo origina? No aplica

¿Cuándo se origina? No aplica.

¿Dónde se origina? No aplica.

¿Dónde se detecta? En el aula de clases de años superiores.

2.4. Formulación de meta

Elaborar animaciones digitales que faciliten la comprensión de textos.

2.5. Objetivos

Objetivo general.

Desarrollar animaciones digitales para refuerzo académico en la comprensión de textos de Educación Básica Media.

Objetivos específicos.

1. Diagnosticar la situación actual de la comprensión de textos en los niños y niñas de Educación Básica Media de la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez.
2. Fundamentar la comprensión de textos con el uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de la destreza de leer.
3. Implementar animaciones digitales mediante recursos web para la comprensión de textos.
4. Aplicar las animaciones digitales como refuerzo académico en un grupo piloto de estudiantes.

2.6. Delimitación funcional

Pregunta 1. ¿Qué será capaz de hacer el producto final del trabajo de titulación?

- Las animaciones digitales brindará apoyo a los estudiantes de educación básica media con herramientas que faciliten la comprensión de textos y al mismo tiempo que despierten el interés por la lectura.
- Además de apoyar al estudiante, le servirá al docente como refuerzo de las actividades que se realicen en el salón de clases.
- Los logros que el estudiante obtenga con la aplicación de la herramienta serán estimulados con frases motivadoras y su respectivo puntaje.
- Como parte del refuerzo académico, se hará uso de las animaciones digitales para fijar conocimientos en los alumnos.
- Establecer un proceso didáctico a través de las animaciones digitales.
- Presentar las animaciones digitales compiladas en un blog educativo.
- Incluyen actividades de retroalimentación.

Pregunta 2. ¿Qué no será capaz de hacer el producto final del trabajo de titulación?

No va a almacenar el avance, ni calificaciones de los estudiantes.

Capítulo 3

3. Marco Teórico

3.1. La Comprensión de textos

Comprender un texto es releer, indagar, extraer inferencias, analizar todos los elementos que acompañan al texto; para la comprensión de textos se debe inducir al estudiante a la meta cognición¹, es decir ver más allá de los significados, de las intenciones de un texto [2] .

Además es imprescindible que en la comprensión de textos haya una comunicación entre el lector y el autor, el lector debe interpretar lo que desea transmitir el autor, relacionándolo con el bagaje de conocimientos almacenados en su memoria, para que este posteriormente realice predicciones sobre el texto, analice, saque sus propias conclusiones y emita juicios de valor.

Por tal motivo sin comprensión no hay aprendizaje y si no hay aprendizaje el estudiante se convierte en un ente pasivo e infructuoso para la sociedad, porque no infiere, no analiza, no emite juicios de valor que contribuyan positivamente en su educación

3.1.1. Tipos de textos

En el medio donde se desarrollan las personas encuentran diversas formas de comunicarse y estas se ven influenciadas según, el momento, el estado de ánimo, el espacio donde se encuentren, para expresarse, existen diferentes tipos de textos dentro de ellos se puede mencionar los siguientes:

- **Texto narrativo.-** es aquel en donde se cuentan una variedad de acciones o acontecimientos específicos, pueden ser hechos reales o ficticios, se destacan las relaciones temporales y causales de los actos de los protagonistas cuyo fin es entretener al lector. En algunos tipos de estos textos pueden dejar una enseñanza moral al lector, el texto narrativo puede ser literario y no literario [3] .
- **Texto narrativo literario.-** En este tipo de texto se narran hechos ficticios como: cuentos, fábulas, leyendas, mitos. En el texto literario se distinguen al autor, narrador, personajes y al receptor

¹ Según Aída Sandoval la **meta cognición** es la “habilidad para ir más allá de lo que se conoce y recuperarlo como información para fijar un aprendizaje” (<http://www.psicopedagogia.com/definicion/metacognicion>).

- **Texto narrativo no literario.-** En este tipo de textos se narran hechos reales entre los cuales se destacan los: cómics, biografías, diarios, relatos históricos [4] .

En este tipo de texto se identifican al narrador, narratorio y voces citadas.

Texto descriptivo.- Produce una imagen, un objeto, un ser, un lugar, real o imaginario a través de palabras detalladas, En el campo literario es útil para situar al lector en un espacio imaginario y describirlos sin necesidad de verlos, dentro de este tipo de texto existen dos tipos de descripciones la objetiva y subjetiva.

- **Descripción objetiva.-** Describe un hecho, un ser o lugares sin incluir las apreciaciones del escritor. Tiene como objetivo informar, el tipo de lenguaje utilizado es técnico es decir debe ser claro y preciso, dentro de este tipo de descripción están los informes de investigación, artículos informativos, inventarios de arte.
- **Descripción subjetiva o literaria.-** Describe un hecho, un ser o lugares e incluye las apreciaciones del escrito. El escritor expresa sus sentimientos, emociones, dentro de este tipo de descripción se encuentran las, novelas, cuentos, cartas, catálogos, guías turísticas, reportajes [5] .
- **Texto argumentativo.-** Defiende ideas, tesis, propuestas, opiniones basadas en demostraciones, razones, datos, pruebas con el fin de persuadir, convencer o disuadir al receptor. Se lo puede encontrar en textos publicitarios, tesis, discursos.

Los textos argumentativos pueden presentar un problema, en otros pueden aparecer causas y consecuencias, como también pueden establecer comparaciones, éstas son formas de organizar que utilizan los autores en este tipo de textos [6] .

- **Texto informativo.-** En este tipo de texto el emisor expone una situación, circunstancia al lector, además explica en forma objetiva los hechos, y no se limita a proporcionar datos sino que además agrega explicaciones y descripciones en donde su objetivo es informar y transmitir conocimientos se los encuentran en: periódicos, enciclopedias, artículos científicos [7] .
- **Texto dialogado.-** En este tipo de texto existe un intercambio comunicativo entre dos o más personas con el único objeto de establecer un acuerdo, es decir reproduce literalmente a través de palabras conversaciones entre personajes, es común al realizar entrevistas, debates, mesas redondas, diálogos de novelas, cuentos, piezas teatrales [8] .

Tabla 1 Tipos de textos

	Texto Narrativo	Texto Descriptivo	Texto Argumentativo	Texto Informativo	Texto Dialogado
Intención comunicativa	Consiste en narrar acciones o acontecimientos específicos y pueden ser hechos reales o ficticios.	Expresan con palabras detalladas a personas, animales, lugares.	Defiende ideas, tesis, propuestas, opiniones basadas en demostraciones, razones, datos, pruebas con el fin de persuadir, convencer o disuadir al receptor.	Explica en forma objetiva hechos, y no se limita a proporcionar datos sino que además agrega explicaciones y descripciones en donde su objetivo es informar.	Reproduce literalmente a través de palabras conversaciones entre personajes.
Responden a:	¿Qué pasa?	¿Cómo es?	¿Qué pienso? ¿Qué te parece?	¿Por qué es así?	¿Qué dicen?
Modelos	fábulas, leyenda, relato histórico, mitos, cómics, biografías, diarios	manuales, novelas, cuentos, cartas, catálogos, guías turísticas, reportajes	textos publicitarios, tesis, discursos	periódicos, enciclopedias, artículos científicos.	entrevistas, debates, mesas redondas, diálogos de novelas, cuentos, piezas teatrales.
Tipos de lenguaje	Verbos en acción	Abundancia de adjetivos	Verbos de opinión	Predomina oraciones de carácter explicativo	Acotaciones

FUENTE [9]

Como se observa existen algunos tipos de textos cada uno de ellos con su respectiva intención comunicativa en donde se puede apreciar que tienen un matiz que los hace diferentes unos de otros. En la propuesta de desarrollo de animaciones digitales para refuerzo académico en la comprensión de textos hay una variedad de textos en los que el estudiante se deleitará leyéndolos y al mismo tipo realizará actividades dinámicas.

3.1.2. Niveles de Comprensión de textos

Para que exista un buen nivel de comprensión de textos es necesario que el lector tenga la capacidad de discernir, responder acertadamente las interrogantes que ejecute el autor y al mismo tiempo disocie las ideas implícitas que el autor quiera transmitir y desde luego también emita juicios de valor de lo que lee. A continuación se detalla los tres niveles de comprensión de textos.

- **Nivel literal o básico.-** son textos de fácil comprensión en donde, las ideas están explícitas en el texto, su función es recuperar la información contenida en el texto, en este nivel el lector se enriquece del léxico nuevo [10] .

Para comprender un texto a nivel literal, el lector hace uso de su vocabulario y del significado que tenga cada una de las palabras en su uso cotidiano o coloquial; además utiliza su conocimiento intuitivo de cómo están estructuradas las oraciones y párrafos. (Ministerio de Educación, 2009) .

- **Nivel Inferencial o interpretativa.-** en este nivel el autor esconde las ideas para que el lector las interprete, es decir las ideas no están explícitas, en este nivel es importante que el lector tenga conocimientos previos, influye también en el contexto donde se desenvuelve y las experiencias personales que posea [10] .

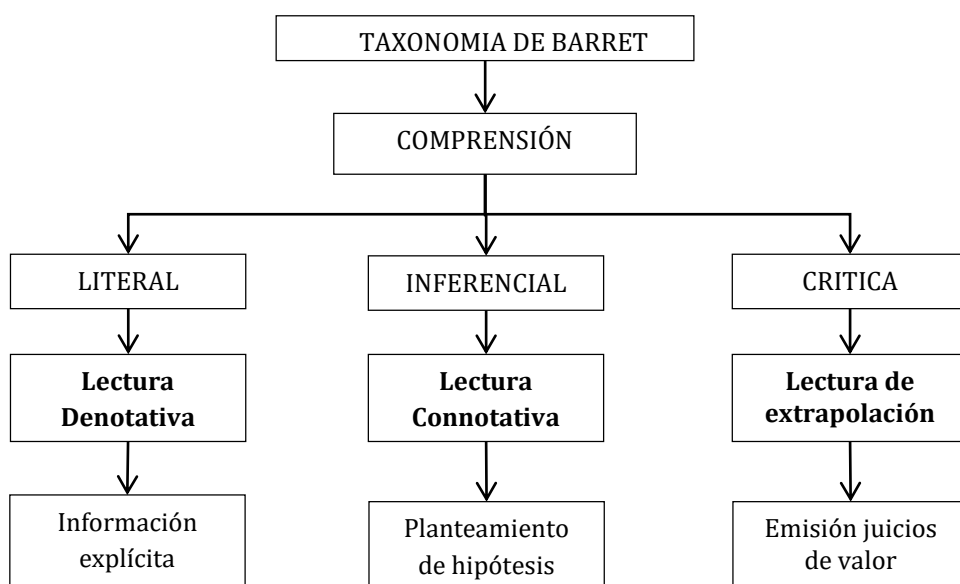
En este nivel de comprensión el lector emplea sus conocimientos y experiencia para dilucidar lo que el autor no lo manifiesta explícitamente tales como: elementos, significados, estructura y reglas de funcionamiento de su idioma (Ministerio de Educación, 2009).

- **Nivel Crítico o profundo.-** este nivel es más elevado y profundo de la conceptualización, en donde el lector debe conocer bien el tema a tratarse para que pueda emitir opiniones a favor o en contra del autor, formular juicios de valor [10].

En este tipo de nivel el lector debe hacer uso de su sentido común, de su experiencia, de sus conocimientos de su capacidad para establecer relaciones lógicas para comprender el texto. El lector se vale de estos elementos para deducir sobre lo que podría suceder en el texto, y desde luego para tomar una posición frente a lo que el autor se expresa (Ministerio de Educación, 2009) .

Como se puede observar para que el lector comprenda satisfactoriamente un texto debe pasar por algunos filtros, el proceso empieza con la recuperación de la información leída, además debe sacar a flote todo su léxico, en el nivel medio es decir en el inferencial el autor debe relacionar lo leído con sus vivencias en el trajinar de su existencia, para que pueda interpretar los significados de las palabras, frases, párrafos, etc. Y finalmente llegue al nivel más profundo en donde debe emitir juicios de valor de lo leído en las animaciones digitales están contempladas estos tres niveles de comprensión en cada una de las actividades que el peque lector digital realice para que al final se cumpla con la meta planteada en este trabajo es decir que comprenda lo que lea mediante las animaciones digitales, desde luego, la lectura se convierta en una actividad placentera.

Gráfico 1 Taxonomía Barret



Fuente: [12]

La taxonomía de Barret es una excelente guía para enseñar críticamente a los alumnos, puesto que no se centra solamente en el aspecto cognitivo sino también en el aspecto socio-afectivo, y es en estos dos ámbitos que los profesionales de la educación deben trabajar para que un estudiante se forme integralmente.

3.1.3. Fases para la comprensión de la lectura

Para que la lectura sea productiva, beneficiosa se la debe comprender, pero esto no es una tarea fácil, entonces para llegar a este nivel se debe seguir un proceso que induzca a su comprensión la cual consta de tres fases:

- **Pre lectura.-** Después de una buena ambientación, el lector se debe familiarizar con el tipo de lectura que va leer, a través de la observación, debe formular preguntas en función al título y a las imágenes, haciendo predicciones sobre el tema, personajes, acciones principales, etc. el propósito de este paso previo es conocer la eficacia del texto relacionándolos con sus inclinaciones y objetivos.
- **Lectura.-** En esta fase es importante realizar más de una lectura concentrada y silenciosa, posteriormente se puede optar por subrayar las ideas principales, palabras de difícil comprensión personajes, fechas, etc. resumir, diseñar esquemas, realizar preguntas como: ¿estoy entendiendo?, ¿es lo que esperaba?, ¿es interesante?, ¿qué es lo más importante del texto?, ¿por qué dice eso?, ¿será así?

En esta fase es importante que exista diálogo entre el autor y el lector, para que al final el lector se sienta satisfecho de lo que haya leído, y al mismo tiempo discerna lo que el autor le haya querido transmitir.

Pos lectura.- Para saber si se cumplió el objetivo de la comprensión de la lectura es conveniente aplicar una evaluación que pueden ser: preguntas, realizar organizadores gráficos, llenar crucigramas, sopas de letras y desde luego emitir opiniones sobre el texto leído con ello, si el lector contesta satisfactoriamente cada una de las actividades se puede afirmar que hubo comprensión del texto leído [13] [14].

Es menester recalcar que por ningún motivo se debe saltar cada una de las etapas que inducen a la comprensión de textos. Por lo tanto se puede concluir que para que exista una verdadera comprensión de textos es imprescindible aplicar minuciosamente las tres fases.

En las actividades de la propuesta están desarrolladas claramente estas fases en cada uno de los textos de los seis bloques de los diferentes años, puesto que como se señaló anteriormente no se puede prescindir de ninguna de las tres fases de la lectura para que exista comprensión de textos.

3.1.4. Estrategias para la comprensión de textos:

Para llegar a comprender un texto es necesario seguir algunas estrategias que nos ayudará a entender lo que el autor nos quiere transmitir:

- Vaticinarse, a la pre lectura y al mismo tiempo formular y responder preguntas.

- Leer varias veces, tomando en consideración el propósito, tipos del escrito y de la lectura.
- Subrayar, las palabras, frases, ideas, fechas, etc. más relevantes y las de difícil comprensión, antes del subrayado es recomendable, ubicar el tema realizando las siguientes preguntas: ¿De qué trata el texto? ¿Sobre qué habla el texto? También se deben contabilizar cuántos párrafos tiene un texto
- Sumillar, (son anotaciones que se escribe con las propias palabras del lector, se las coloca al margen de los textos, también se puede anotar dudas, preguntas.)
- Consultar el significado de palabras desconocidas.
- Identificar el tema, sus partes y relaciones, el curso del pensamiento y la macro estructura, valiéndose de los signos de puntuación, caracteres, etc.
- Valorar el texto, la expresión, según el género, sus recursos lingüísticos y de estilo
- Comunicarse con el autor y consigo mismo, dando lugar a que la mente trabaje activamente, para que así, afloren preguntas, dudas, inquietudes y al mismo tiempo se planteen hipótesis.
- Reconstruir el texto haciendo inferencias y creando esquemas.
- Dar su punto de vista generando cuestionamientos y crítica, al mismo tiempo es necesario relacionarlo con otros puntos de vista.
- Evaluar la lectura y sus resultados.
- Para verificar si se ha comprendido lo leído, se puede realizar algunas actividades que se las puede evaluar uno mismo y en otras es mejor que las realice un evaluador.
- Elaborar un resumen, puede ser a través de ordenadores gráficos.
- Formular inferencias [14].

Como se puede apreciar las estrategias facilitan la comprensión de textos, es conveniente conocerlas, porque permiten realizar, anotaciones, valoraciones personales, reconstruir ideas, en fin hay que tomar muy en cuenta estas estrategias para que la labor del docente sea más placentera al momento de llevar a cabo actividades que conducirán a la comprensión de textos de los estudiantes.

3.1.5. Herramientas digitales web 2.0

El término web 2.0 fue acuñado por O'Reilly Media, cuando se habla de web 2.0 se refiere a una gran variedad de aplicaciones, páginas en internet, y servicios interactivos en la red. La web 2.0 da las mismas oportunidades a todos, para que accedan a la información que ofrece el internet, también cualquier usuario puede ser creador de su contenido y publicarlo.

El enfoque de web 2.0 ha originado un sinnfn de herramientas de uso intuitivo web 2.0 que facilitan el trabajo a muchos profesionales de diferentes ámbitos y no solamente a profesionales sino también al público en general, destacaremos algunas de ellas: el blogger, Word Prees, Wikis paces, Issuu, Google, Slideshare, Redes sociales, YouTube, Yahoo, Flickr, Bubbl.us, Audacity, Goanimate etc. [15].

Definitivamente las múltiples herramientas del internet han facilitado el trabajo de los profesionales y en este caso en el ámbito educativo, han contribuido positivamente puesto que apoyan significativamente para mejorar la calidad de la educación de los estudiantes en todos los niveles.

3.1.6. Animaciones digitales

Las animaciones son simulaciones de movimiento a través de la visualización de secuencia de imágenes que han sido creadas una a una. La presentación de las imágenes a cierta velocidad, da la sensación de movimiento.

Ahora bien para que las animaciones digitales presenten movimientos se ha utilizado un conjunto de técnicas elaboradas en una computadora para generar escenas que dan efectos característicos de las animaciones [16].

Las animaciones pertenecen al cine y a la televisión, sin embargo, estas se han extendido tanto que los encontramos en el campo de la enseñanza, lo científico, lo publicitario.

Antiguamente se había realizado animaciones en pinturas rupestres, sombras chinescas, arte griego y egipcio Anthonasius Kircher en 1640, creó la linterna mágica, a través de la cual se podía, proyectar diversas fases de movimiento, mediante grabados de cristales que cambiaban de forma mecánica.

En 1877 el francés Émile Reynaud creó el Plaxinoscopio, que consistía en un tambor giratorio con un anillo de espejos colocado en el centro y los dibujos iban en la pared interna del tambor, que al girar parecían cobrar vida. Permitía proyectar películas animadas, acompañadas de música y efectos sonoros.

George Méliés (1861-1938) utilizó técnicas de animación en sus filmes, algunas de sus películas ofrecen trucajes al rodar algunas escenas de fotograma a fotograma²,

John Randolph Bry en 1903 desarrolló la técnica del acetato transparente superpuestas (Cels-Systems), que fue una revolución en los dibujos animados, hasta llegar a la era de la informática.

En 1915 Max Fleischer creó la primera animación Ko-Ko el payaso en rotoscopía que es una técnica que consiste en calcar un fotograma teniendo con base otro, una vez filmado se utilizaba una máquina de rotoscopía inventada por los hermanos Fleischer que proyectaba la imagen por un escritorio transparente, en el cual se dibujaba el personaje.

Stop Motion consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos, mediante una variedad de imágenes su creador fue el soviético Starewicz. Las animaciones se las puede realizar en dos tipos de materiales, maleable como la plastilina y los no maleables como un cubo.

El argentino Quirino Cristiani fue el primero que realizó la técnica del recorte e hizo la película “El Apóstol” en donde utilizó alrededor de 58000 recortes, la desventaja de esta técnica es el tiempo en realizarlo [17] .

Sin duda alguna las animaciones realizadas mediante el ordenador “animación Flash” vienen a reemplazar el tiempo y dinero de algunas de las animaciones mencionadas anteriormente.

Hoy en día las animaciones se las realiza mediante la computadora. Y es la técnica que consiste en dar movimiento a imágenes o dibujos, también es posible animar objetos reales.

Actualmente está de moda hablar de los famosos hologramas³ que son fotografías realizadas con láser impresas en una placa, que tiene la particularidad de producir objetos con relieves que parecen ser tan reales como si se los pudiera tocar.

² **Fotograma. M.** “Cada una de las imágenes que se suceden en una película cinematográfica” *Real Academia Española*
© Todos los derechos reservados

³ **Holograma.** “Es una imagen convertida, reubicándose la luz que la refleja y se la coloca de tal forma que al ojo humano el objeto quede representado en diversos planos y la traduzca como una imagen tridimensional”

(<http://www.definicionabc.com/ciencia/holograma.php>)

La evolución de las animaciones han dado un giro de 90°, es increíble cómo se realizaban las animaciones en la antigüedad, en aquella época se debía dibujar a mano cada uno de las imágenes para luego darles la sensación de movimiento a cada una de las escenas, si analizamos hoy en día realmente esas técnicas eran bastante complejas para realizar las animaciones por el tiempo empleado y los costos que eran muy altos, sin embargo cada uno de los inventores las manejaban eficazmente porque en su momento era lo más moderno, hoy en día, gracias a las bondades del mundo tecnológico en el que vivimos facilita el uso de las mismas, en todos los ámbitos profesionales y como no destacar en el campo educativo que apoyan el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante.

3.1.7. Tipos de animaciones digitales

Se las categoriza en dos tipos tomando como referencia la dimensionalidad espacial:

- **Bidimensional 2D.-** Se genera utilizando las fotografías, dibujos, este tipo de animaciones se lo utiliza bajo el principio de acetatos (animación tradicional) o por capas separadas (animación digital) dentro de este tipo de animación se puede mencionar: fotograma, sprites, trayectoria y gráficos vectoriales
- **Tridimensional 3D.-** Las animaciones en 3D fue creada por Edwin Caput, este tipo de animaciones es una disciplina de las artes digitales que aprovecha las ventajas de la computación, este tipo de animaciones no son dibujos sino más bien es el conjunto de instrucciones de un operador de un computador, sobre la forma exacta de una escena, su posición, color, textura, brillantez, transparencia, tipo de cada luz [17].

La tecnología crece a pasos agigantados e inimaginables, antiguamente solo se utilizaban animaciones basados en fotografías y dibujos dándolos vida, y actualmente está de moda las animaciones 3D en donde las mismas se tornan más reales. En la propuesta se han realizado animaciones tanto en 2D como en 3D para el deleite de los peques lectores digitales.

3.1.8. Herramientas que se utilizaron para desarrollar las animaciones digitales

- **Goanimate.-** es una herramienta online que se la utiliza para realizar animaciones en forma de video con un procedimiento sencillo y divertido, se distingue por sus objetos animados, además ofrece una gran variedad de escenarios, y la variabilidad

para realizar bocadillos, viñetas, conversión de texto a voz, además se puede subir música.

Goanimate tiene dos modalidades en su formato normal que es gratuito que dura aproximadamente 15 días de prueba, y el formato de pago mensual o anual, en este formato se habilita una diversidad de opciones personajes.

Existe una versión se paga anualmente consignada para el ámbito escolar llamada Goanimated School y se puede acceder mediante el siguiente enlace: http://goanimate4schools.com/public_index que se paga previo al registro de la institución educativa el pago mínimo es \$59 más salida de capitales y otra que es destinada al mundo empresarial denominada Goanimated Business [18] [19].

Como se puede apreciar los creadores de goanimate apoyan la labor educativa, esto es beneficioso para las instituciones educativas porque pueden crear mucho material educativo durante un año, además goanimate trae consigo algunas ventajas primero por su fácil uso también es posible crear sus propias personajes y no solamente utilizar los predefinidos por la herramienta, además se pueden importar fotografías que posteriormente pasan a formar parte del video realizado. Otro valor agregado que ofrece esta herramienta es que se puede crear una serie propia en los canales de goanimate.

Para el presente trabajo se adquirió la licencia de goanimate institucional, también se trabajó con la modalidad gratuita durante 2 semanas de prueba.

- **Nawmal.**-Es una herramienta tecnológica que se basa en la inteligencia virtual, se puede realizar animaciones en 3D, una de las ventajas es que permite personalizar los caracteres, es decir, se tiene la libertad de direccionar a los personajes como más le convenga porque contiene más de un centenar de gestos, expresiones y objetos prediseñados en donde se les da una instrucción y ellos lo traducen a audio y movimiento. [20]

En el presente trabajo se ha utilizado esta herramienta en algunas animaciones que están compiladas en el blog, porque admite personalizar a los personajes, además en Nawmal se puede insertar múltiples expresiones, gestos, objetos según las

necesidades, para que el producto final se agradable a la vista, al audio del lector y desde luego que comprenda lo que está viendo y escuchando.

- **Zooburst.**- Es una herramienta online bastante interesante y sencilla para crear libros digitales en 3D, en esta herramienta se pueden subir videos, insertar imágenes o usar las que ofrece la aplicación, además es posible grabar narraciones de sonido.

Una de las ventajas es que se puede generar publicaciones con las que se puede interactuar en avance y retroceso, con las imágenes que se presentan en el libro, esto faculta crear muchas actividades educativas como cómics, cuentos, biografías, etc. Lo interesante y atractiva de esta aplicación es que da la impresión de que las imágenes salen del libro.

Para acceder a Zooburst es indispensable registrarse como la mayoría de herramientas para poder utilizarla, este editor consta de tres partes: el editor que está conectado con las imágenes, el editor del texto y el editor de diseño de las páginas; cuando se haya elaborado alguna actividad, este queda en el escritorio de donde se lo puede editar si el caso lo amerita. Es importante destacar que si desea subir a un blog o página web es necesario hacerlo público [21] [22].

Por lo tanto las personas que deseen utilizar esta herramienta les brinda la oportunidad de realizar interesantes y originales trabajos, que salen de lo común, porque permite insertar imágenes desde el ordenador o tomar las que vienen incluidas en el programa, además se los puede modificar, adicional a ello se puede elegir los colores al gusto del fondo y de las páginas, y lo más impresionante las imágenes aparecen en 3D.

- **Book builder.**- es una fabulosa herramienta online que sirve para elaborar libros interactivos virtuales en 2D. Una de las ventajas es que esta herramienta permite insertar textos, imágenes, pistas. Lo interesante de Book builder es que tiene ayudantes animados que traducen el texto en audio, o si el lector prefiere lee el texto sin el apoyo del ayudante. Book builder permite también insertar videos, animaciones, glosarios, y esto hace de esta herramienta más atractiva [23] .

Es importante destacar que esta herramienta interactiva y novedosa no es muy común y la hace diferente de otras porque, presenta a un objeto animado infantil como ayudante en donde el texto lo convierte en audio, esto le hace al texto más interesante y agradable para el peque lector.

- **Educaplay.-** es una plataforma online encaminada al trabajo del docente, en donde permite crear y compartir actividades educativas multimedia, tiene carácter participativo en donde todos los usuarios se benefician de ello.

Una de las ventajas de Educaplay es que tiene una gran variedad de actividades que facilitan la labor del docente entre las que se puede mencionar, crucigramas, sopa de letras, video quiz, opción múltiple, completar, relación de palabras, test, etc. además es de uso sencillo e intuitivo, permite crear, editar y descargarlo el material siempre y cuando tenga compatibilidad SCORM.

Para acceder a esta plataforma es necesario registrarse en este enlace www.educaplay.com llenar el formulario y validar el correo electrónico, porque allí se enviará un enlace que se debe dar clic [24] .

Realmente el internet proporciona herramientas muy valiosas para apoyar la labor del docente y una de ellas es Educaplay, porque presenta un engranaje de actividades que resultan atractivas e interesantes para que el estudiante lo realice sin dificultad, es interesante que en las actividades que se realiza siempre hay un marcador de tiempo que resulta útil porque los estudiantes desean realizar las actividades en el menor tiempo posible y desde luego acertar a las respuestas planteada en cada actividad, la utilización de esta herramienta es sencilla, el material que se genera se lo puede descargar.

- **Edilim.-** Es un editor de libros que permite crear materiales educativos para la enseñanza aprendizaje, su manejo es sencillo, en la creación de sus páginas por sus múltiples actividades interesantes que ofrece hay más de veinte plantillas.

Es un programa ejecutable que no necesita instalación de uso y distribución libre, se lo puede descargar a esta dirección: <http://www.educalim.com/cdescargas.htm>

Hay que destacar que empezar a usar estas herramientas debe tener ya listos los recursos es decir imágenes videos, audio, música, textos y el instalador. Para empezar a trabajar en Edilim se debe mencionar que agrupa las actividades en cinco categorías: Información, palabras, imágenes, números y juegos [25] .

Utilizar Edilim es llamativo porque a más de ser un programa libre no necesita instalación y se lo descargar fácilmente, esta herramienta facilita la labor del docente puesto que permite crear actividades pedagógicas fascinantes para los estudiantes, se debe mencionar que se puede elegir de más de veinte plantillas.

- **Windows Movie Maker.-** denominado como Windows Live Movie Maker *“Es un software de edición de video producido por Microsoft, incluye ciertas características tales como: efectos, transiciones, títulos o créditos, música narración cronológica”* tiene una interfaz muy cómoda, permite crear presentaciones, videos sencillos.

Dentro del campo educativo Movie Maker resulta bastante interesante porque se puede generar conocimiento la facilidad de su uso y porque además su manejo no es nada complicado. Windows Movie Maker está compuesto en tres áreas: la barra de menú y herramientas, los paneles, espacio de tiempo y el monitor de vista previa.

La barra de menú y herramientas dotan de información de cómo utilizar los comandos y además guía al acceso de las distintas tareas; en el panel se pueden apreciar las colecciones fotografías, archivos de audio, videos, la última ventana que corresponde a espacio de tiempo y el monitor de vista previa facilita información sobre la utilización de la guía gráfico para trabajar con clips [26] .

Por lo tanto de este programa de Microsoft tranquilamente se puede realizar un video casero fácil de editarlo, porque solamente posee tres áreas para poder manipular la herramienta una desventaja es que si no se tiene instalado el SP2 no se puede abrir Movie Maker.

3.2. Estado del Arte

El presente trabajo, se basa en varios proyectos desarrollados con una premisa parecida a la propuesta: Desarrollo de Animaciones Digitales para Refuerzo académica en la Comprensión de Textos de Educación Básica Media, para lo cual se ha apoyado en los siguientes artículos:

No es nada novedoso que el entorno educativo esté desarrollando trabajos investigativos para mejorar la calidad educativa y una de ellas es mejorar la comprensión de textos que no es una tarea fácil. Es preocupante saber que incluso los estudiantes universitarios tengan dificultad en este campo. Para detectar este problema utilizaron el test Cloze⁴ [27]. Otras investigaciones tienen metas fijadas en donde se pretende *“llegar a las escuelas con el uso de dispositivos electrónicos inalámbricos en donde los estudiantes trabajen fuera de las aulas”* [28].

Se ha creado una revista con diferentes actividades relacionadas con el uso de las tecnologías, en donde se puede destacar que tienen diferentes alternativas para involucrar al estudiante, maestro, y desde luego a los padres de familia, la utilización de esta herramienta sirve como guía práctica para que aprendan digitalizándose [29].

El rendimiento académico de los estudiantes es un desasosiego para la mayoría de los profesores. En una investigación realizada en Perú, se *“pretende mejorar el rendimiento académico implementando un software educativo”*, es evidente que la comprensión lectora está inmersa dentro de este proceso para alcanzar en el éxito de los estudiantes [30].

Los niños son el motor de arranque de inspiración de motivación, la razón de un profesor entregado a su profesión, por consiguiente, éste debería trabajar con ahínco, con dedicación, y esmero en su labor educativa, en donde esté comprometido a llevar a cabo el ejercicio docente que involucre el uso de herramientas tecnológicas que motiven a los estudiantes a asimilar el conocimiento de una manera interactiva, en Colombia se efectúa un trabajo de: Desarrollo de una Interfaz Gráfica para Itv1, que permite la Interacción de Padres e hijos con Cuentos Infantiles y la Comprensión de Moralejas. Este proyecto, busca la asimilación de los mensajes basados en valores y moralejas emitidos a través del cuento Nano y sus amigos, en niños de 3 a 5 años que trabajaron conjuntamente con sus padres, es importante destacar que el mismo hecho de dinamizar contenidos que involucren la interacción con los usuarios da como resultado efectos positivos en el aprendizaje y eso motiva al docente para buscar diferentes alternativas para alcanzar la comprensión de textos [31].

⁴ **Test Cloze** herramienta para evaluar la comprensión de textos que consiste en completar una lectura en donde le han suprimido palabras, esta herramienta es útil para estudiantes que presentan dificultades e inclusive rechazo a la lectura. (<https://ptyalcantabria.wordpress.com/lectura/cloze-lecturas/>)

La labor educativa de un docente no descansa cuando se trata de mejorar la comprensión de textos y el siguiente trabajo realizado en Pamplona Colombia sobre: Uso de Herramientas Tecnológicas para mejorar la Comprensión y Producción de Textos en los estudiantes de 4º y 5º del Centro Educativo Rural Campanario sede “Perico” del Municipio de Abrego, norte de Santander, los resultados obtenidos después de la propuesta fueron satisfactorios puesto que los estudiantes se mostraron interesados y motivados con el uso de herramientas tecnológicas y esto dio resultados progresivos en la comprensión y producción de textos [32].

El uso de las TIC y la educación trabajan de la mano, por lo tanto, se la debe aprovechar para leer, crear y recrear, los profesores que están haciendo uso de herramientas tecnológicas novedosas que le sirven de apoyo en su ejercicio profesional educativo, por ende están dejando atrás la época sin tecnologías [33].

Si se logra fomentar la lectura en los estudiantes desde pequeños se habrá dando un salto importante en el enriquecimiento de conocimientos en lo cultural, en el léxico, sintaxis, prosa, etc. y que mejor si se lo hace usando las TIC. Es evidente que a los estudiantes les fascina el uso de las tecnologías, entonces se debe aprovechar este gusto para cumplir con el objetivo de los profesores que es, formar entes críticos, reflexivos, analíticos con un buen acervo cultural.

En Ecuador también se pone mucho interés en que los estudiantes comprendan lo que leen, a fin de que logren corregir de una manera fácil y divertida esta gran dificultad, se puede mencionar que se ha realizado un trabajo de tesis en la Universidad Técnica de Ambato sobre la comprensión lectora [34] pero no se la combina con la tecnología por lo que se considera que el presente trabajo va a ser fructífero para los niños de la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez ya que se realizarán animaciones digitales atractivas para la comprensión de textos.

En la Universidad Politécnica Salesiana de Quito se ha realizado una tesis sobre la animación a la lectura en el octavo año de EGB del colegio Experimental Luciano Andrade Marín de Quito estudio de caso, el uso de las tecnologías este trabajo investigativo no está presente, sin embargo en su tesis el autor hace énfasis en que se debe trabajar en la comprensión lectora, contextualización y animación a la lectura [35].

En la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato se han realizado múltiples trabajos investigativos y de desarrollo, con el objeto de mejorar la calidad de la educación dentro de los que se puede destacar Diseño de Estrategias Metodológicas para el Aprendizaje de la

lectura Comprensiva en Sexto año de Educación Básica, en donde la autora manifiesta que los estudiantes tienen dificultad de comprender lo que leen y esto se debe a la inadecuada aplicación de estrategias metodológicas por parte de los docentes; es evidente que es necesario trabajar en este ámbito para contribuir positivamente en el aprendizaje de los estudiantes, porque no es un problema que ha aparecido recientemente sino que tiene una trayectoria larga y lo más preocupante es que este problema no se presenta solo en nuestro país sino también en otros países (García G., 2015).

Otro trabajo de la misma universidad, titulado: Desarrollo de un Entorno Virtual que facilite la Decodificación de Textos Escritos en Estudiantes con Problemas de Lectura hace referencia que existen estudiantes con problemas de lectura para lo cual se desarrolla un entorno virtual con el afán de ayudar en la decodificación de textos escritos. Además, se afirma que es un grave problema que los estudiantes no comprenden lo que leen para lo cual se desarrolla un entorno que determinó un avance significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje [37].

En el trabajo de Investigación titulado: Aplicaciones Informáticas Multimedia utilizando Software Educativo para Desarrollar Competencias de Lectura Comprensiva en Niños de Quinto Año de Educación Básica de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Santo Domingo, la autora concluye que antes de aplicar el producto final los estudiantes tenían dificultad en la comprensión lectora en un 64,2%; y después de aplicar su propuesta los valores mejoraron notablemente la comprensión lectora en un 96,2%; como se puede apreciar el porcentaje de mejoría en la comprensión de textos es de 32% por lo tanto, se puede afirmar que el uso de herramientas tecnológicas mejora la comprensión de textos [38].

Por otra parte el Ministerio de educación a través de la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica se basa en los principios de la Pedagogía crítica, en donde se destaca y ubica al estudiante *“como protagonista principal del aprendizaje”*. Este referente tiene como objetivo primordial *“desarrollar la condición humana y prepararlos para la comprensión”*, para lo cual el accionar educativo va encaminado en la formación de ciudadanos para que cultiven y practiquen valores, a fin de que puedan interactuar de una manera agradable, respetuosa, responsable, honesto y sobretodo solidario con sus semejantes, es decir debe poner en práctica los principios del Buen vivir [2].

Es importante destacar que el estudiante juega un papel muy importante en la educación y en la sociedad, y el deber tanto de padres como de docentes es formar entes críticos propositivos listos para enfrentar los retos que se le presenten en la vida con valores y principios que complementen su desarrollo integral.

Capítulo 4

4. Metodología

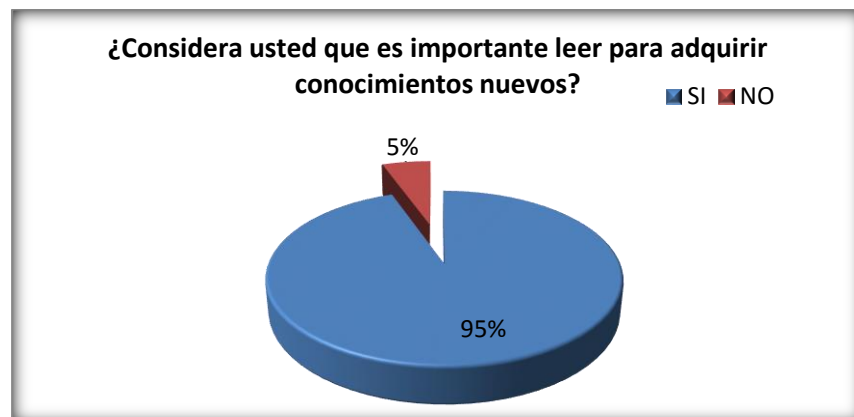
4.1. Diagnóstico

En el presente Proyecto de Desarrollo e Investigación se aplicó encuestas a niños y niñas de educación básica media con el objeto de conocer si ellos consideran que leer es importante, que tiempo dedican a leer, que recursos les inducen a que comprendan lo que leen y si sus maestros hacen uso de las herramientas tecnológicas para comprender textos, además se empleó fichas de observación a los cinco años de educación básica media para complementar este trabajo; toda la información recabada será útil al momento de plantear la propuesta. Los formatos de las encuestas aplicadas y las fichas de observación se encuentran en los Apéndices A, B, C y D.

Se aplicó una encuesta a 91 estudiantes de educación básica media de la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez contemplándose los siguientes resultados.

Pregunta 1: ¿Considera usted que es importante leer para adquirir conocimientos nuevos?

Gráfico 2 Leer para adquirir conocimientos nuevos



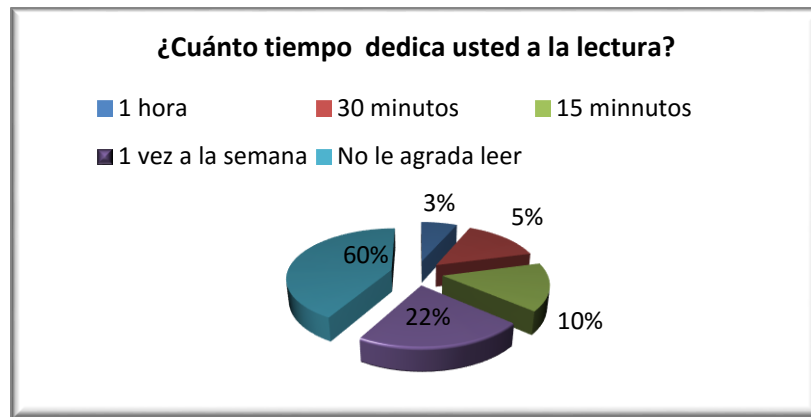
Fuente: Elaborado por el autor.

Análisis e interpretación

Del total de los estudiantes encuestados el 95% responde que leer es importante para adquirir nuevos conocimientos mientras que el 5% responde que no es importante, por lo tanto la mayoría asevera que la lectura es imprescindible, razón por la cual es necesario motivar a los estudiantes mediante recursos digitales.

Pregunta 2: ¿Cuánto tiempo dedica usted a la lectura?

Gráfico 3 Tiempo que dedica a la lectura.



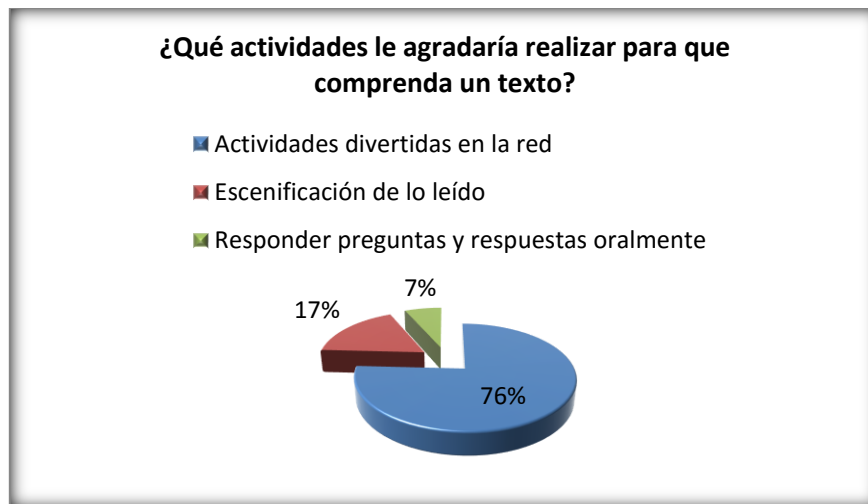
Fuente: Elaborado por el autor.

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados el 60% no dedica tiempo a lectura, el 22% lee solo una vez a la semana, el 10% lee 15 minutos diarios, el 5% y el 3% lee 30 minutos diarios y una hora diaria respectivamente, por lo que se considera que es necesario realizar esta propuesta de animaciones para motivar a la lectura comprensiva.

Pregunta 3: ¿Qué actividades le agrada realizar para que comprenda un texto?

Gráfico 4 Actividades de agrado para comprensión



Fuente: Elaborado por el autor.

Análisis e interpretación

Resulta muy halagador observar que el 76% de los estudiantes encuestados están interesados en realizar actividades divertidas en la red para comprender textos, lo que motiva para realizar el presente trabajo.

Pregunta 4: ¿Considera usted que es necesario que se empleen nuevos recursos para mejorar la comprensión de textos?

Gráfico 5 Empleo de nuevos recursos



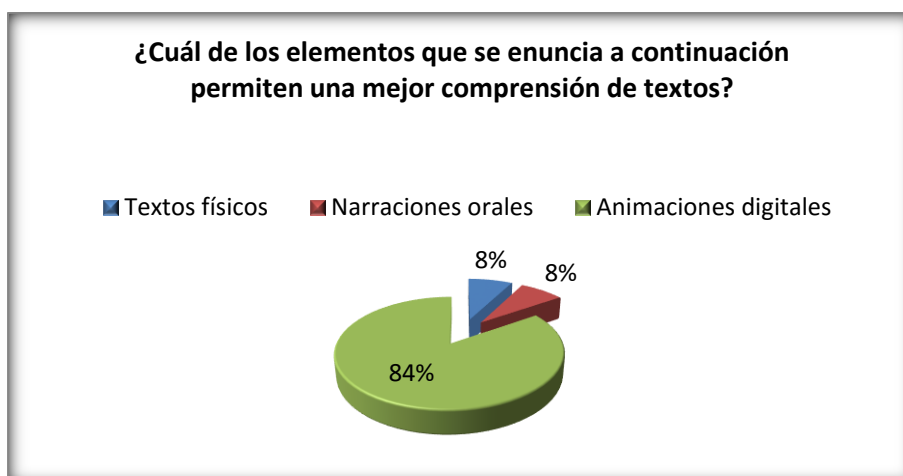
Fuente: Elaborado por el autor.

Análisis e interpretación

El 98% de los estudiantes encuestados afirma que es necesario que se empleen nuevos recursos para la comprensión de textos, mientras que solo un 2% lo contradice, por lo que se corrobora que es ventajoso utilizar diversos recursos para la comprensión de textos.

Pregunta 5: ¿Cuál de los elementos que se enuncia a continuación permiten una mejor comprensión de textos?

Gráfico 6 Elementos de comprensión de textos



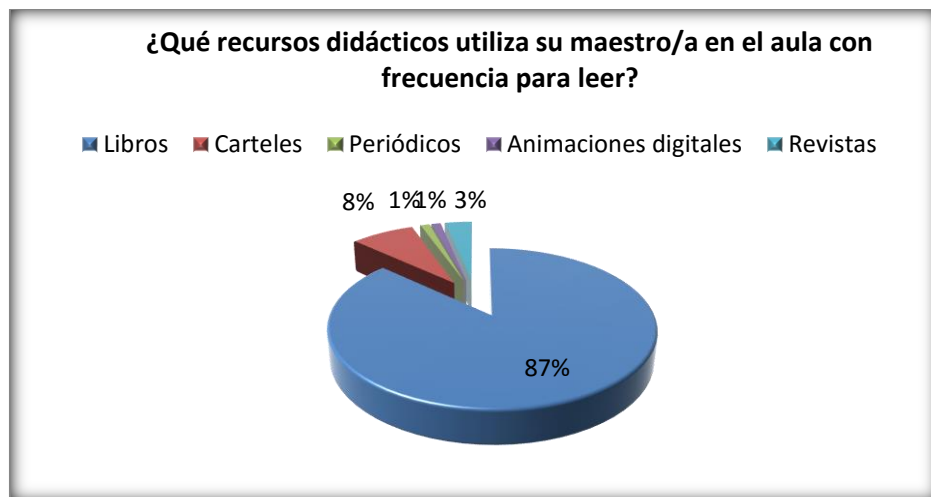
Fuente: Elaborado por el autor.

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados de los encuestados el 84% manifiesta que las animaciones digitales permitirán una mejor comprensión de textos, mientras que el 8% coincide que los textos físicos como las orales son las que les permite comprender lo leído, Por lo tanto estos resultados motivan la idea de realizar animaciones digitales para la comprensión de textos

Pregunta 6: ¿Qué recursos didácticos utiliza su maestro/a en el aula con frecuencia para leer?

Gráfico 7 Recursos didácticos del maestro



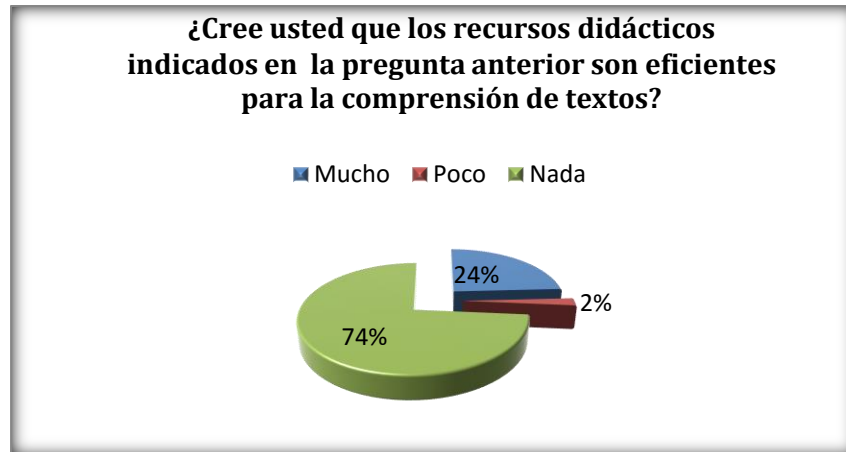
Fuente: Elaborado por el autor.

Análisis e interpretación

El 87% de los estudiantes encuestados manifiestan que los docentes en su mayoría utilizan los textos como principal recurso didáctico de apoyo para leer, el 8% carteles, el 3% revistas y el 1% utilizan animaciones y periódicos como recurso didáctico dentro del aula, por lo que el trabajo que se realice será un soporte pedagógico para los docentes para que el estudiante se interese en la lectura y en la comprensión de la misma.

Pregunta 7: ¿Cree usted que los recursos didácticos indicados en la pregunta anterior son eficientes para la comprensión de textos?

Gráfico 8 Recursos didácticos eficientes



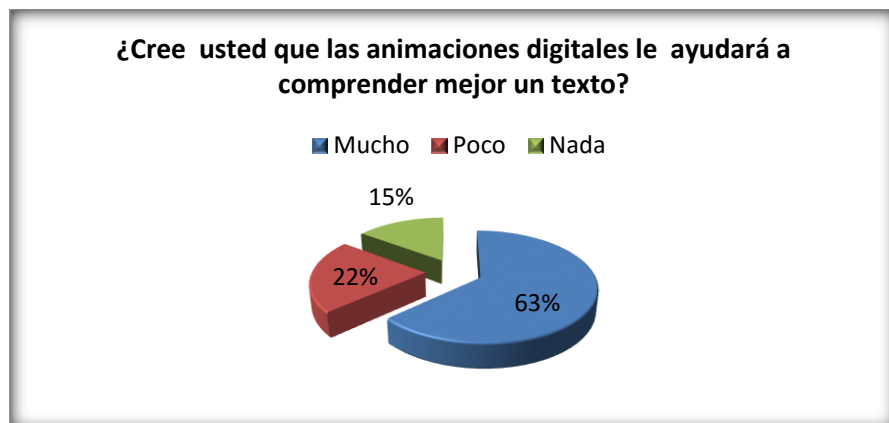
Fuente: Elaborado por el autor.

Análisis e interpretación

Según los resultados obtenidos en esta pregunta el 74% de los estudiantes afirman que: los recursos utilizados por sus maestros no dan óptimos resultados en la comprensión de textos, por lo que es menester que se realice actividades que resulten atractivas para que se sientan motivados a la hora de leer y al mismo tiempo que los docentes tengan material de refuerzo para sus clases.

Pregunta 8: ¿Cree usted que las animaciones digitales le ayudará a comprender mejor un texto?

Gráfico 9 Animaciones digitales para comprensión



Fuente: Elaborado por el autor.

Análisis e interpretación

Es gratificante observar que el 63% de los estudiantes encuestados considera que el realizar animaciones digitales le ayudará a comprender mejor los textos, mientras que en un mínimo porcentaje considera que las animaciones digitales no le conducirán a una comprensión.

Pregunta 9.- ¿Le gustaría que su profesor/a realice animaciones digitales para la comprensión de textos?

Gráfico 10 Creación de animaciones digitales por los docentes



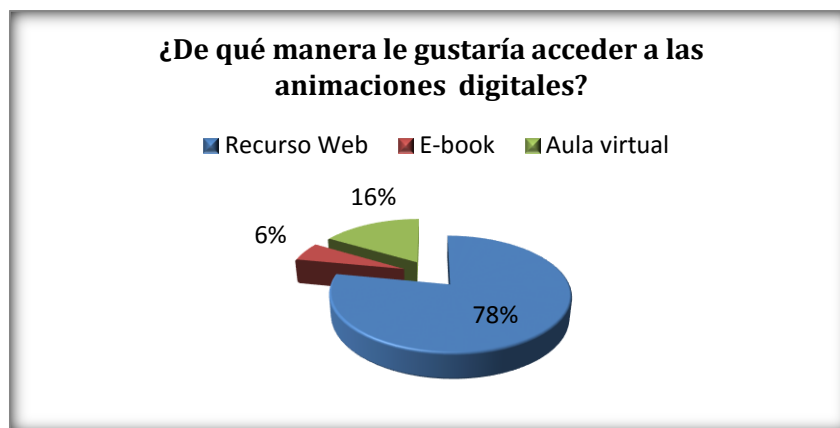
Fuente: Elaborado por el autor.

Análisis e interpretación

Es interesante observar que el 94% del total de los estudiantes encuestados le agradecería que su profesor realice animaciones digitales, esto incentiva a los educadores a innovarse para estar al nivel de la tecnología y utilizarlas en beneficio de la niñez.

Pregunta 10: ¿De qué manera le gustaría acceder a las animaciones digitales?

Gráfico 11 Acceso para animaciones digitales



Fuente: Elaborado por el autor.

Análisis e interpretación

El 78% de los estudiantes encuestados están interesados en acceder a las animaciones digitales a través de un recurso web, por lo que el presente trabajo va encaminado a ellos con el fin de contribuir positivamente en la enseñanza aprendizaje.

Análisis Global

- El 95% de los estudiantes está consciente que leer es importante para aprender.
- El 60% de los estudiantes encuestados no tiene el hábito de leer por lo que el realizar la propuesta resultará un reto para inducirlos a leer.
- El 76% de los estudiantes están interesados en llevar a cabo actividades que los diviertan en la red.
- La mayoría de los estudiantes encuestados coincide que es necesario utilizar recursos diferentes a los utilizados cotidianamente.
- El 84% de los estudiantes encuestados afirman que las animaciones digitales contribuirán positivamente en la comprensión de textos.
- El 87% de los docentes utilizan los libros, como una herramienta principal de apoyo al momento de leer.
- El 74% de los encuestados afirman que los recursos utilizados por sus maestros no da óptimos resultados en la comprensión de textos.
- El 63% de los estudiantes encuestados manifiesta que realizar animaciones digitales contribuirá positivamente para la comprensión de textos.
- Los maestros son los propagadores del conocimiento por lo tanto deben estar actualizados en la era digital ya que la mayoría de sus estudiantes les agrada que utilicen la tecnología para que les impartan conocimientos.
- Los niños y niñas están interesados en un 78% en acceder a las animaciones digitales para la comprensión de textos.

4.1.1. Evidencia en la aplicación de la ficha de observación antes del uso de las animaciones.

Para complementar el trabajo de desarrollo la maestra visita cada uno de los años con la autorización del señor director del plantel y desde luego con el permiso de los maestros de educación básica media, para mirar cómo son impartidas cada una de las clases en el área de Lengua y Literatura sin el uso de las animaciones digitales, esto se lo realiza mediante una ficha de observación, la misma que está compuesta por siete aspectos a observar. La ficha de observación esta descrita en el apéndice C.

En la fotografía se puede apreciar que los niños de la sección matutina no prestaban atención a la lectura de la pág. 82-83 que la maestra de quinto estaba impartiendo, En los criterios de

evaluación números 2, 3, 4 y 7 de la ficha de observación se marca que no hay atención de los niños, tampoco se encuentran motivados para leer generando cansancio estudiantil.

Gráfico 12 Docente y estudiantes de Quinto Año Matutino



Fuente: Elaborado por el autor.

En la fotografía se puede observar a la maestra de Quinto año sección Vespertina está impartiendo su clase de Lengua y Literatura, del bloque IV en la sección de pasos para leer página 80-82 la misma que en el momento de ser observada se evidencia que utiliza únicamente el texto escolar, se puede apreciar que los estudiantes, su clase es monótona como se puede apreciar en los criterios de evaluación números 1 y 5 de la ficha de **observación**.

Gráfico 13 Docente y estudiantes de Quinto Año Vespertino



Fuente: Elaborado por el autor.

En la fotografía se puede apreciar a la maestra de Sexto año sección Matutina para impartir su clase de Lengua y Literatura del bloque IV en la sección de pasos para leer páginas 82,83, utiliza solamente el texto escolar, por lo que los niños no se encuentran motivados para leer, esto genera cansancio estudiantil y desde luego la comprensión de textos no da buenos resultados,

esta aseveración están marcados en los criterios de evaluación números 3, 5, 6 y 7 de la ficha de observación.

Gráfico 14 Docente y estudiantes de Sexto Año Matutino



Fuente: Elaborado por el autor.

En la fotografía se puede visualizar a la maestra de Sexto año sección Vespertina que está impartiendo su clase de Lengua y Literatura del bloque IV en los pasos para leer de las páginas 82,83; que utiliza únicamente el texto de los estudiantes, se puede apreciar que los estudiantes de este año, no prestan atención a las indicaciones dadas por su maestra, dando lugar a duda si es por el horario de trabajo o porque se utiliza solamente un recurso didáctico de apoyo.

Gráfico 15 Docente y estudiantes de Sexto Año Vespertino



Fuente: Elaborado por el autor.

Aquí se puede apreciar que el maestro de Séptimo año sección Matutina hace uso solamente del texto físico al impartir su clase de Lengua y Literatura del bloque IV en la sección de pasos para leer páginas 80-83, En los criterios de evaluación números 2, 3, 4, 5, 6 y 7 de la ficha de observación se marca que no hay atención de los niños, tampoco se encuentran motivados para leer generando cansancio estudiantil esto da a lugar a la distracción y la dificultad para la comprensión de la lectura.

Gráfico 16 Docente y estudiantes de Séptimo Año Matutino



Fuente: Elaborado por el autor.

Análisis Global

Una vez aplicadas las fichas de observación se puede concluir que:

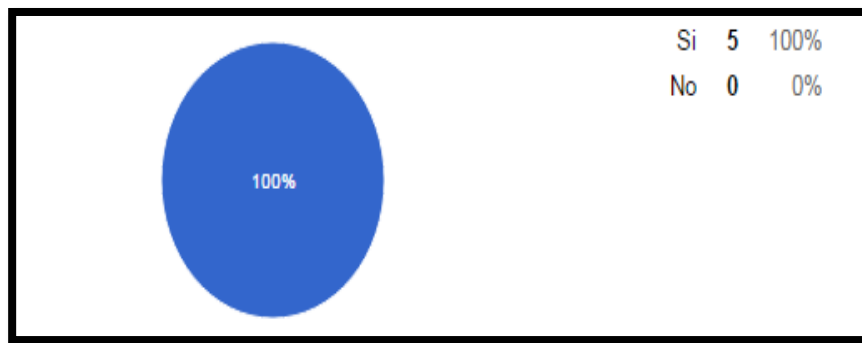
- Las clases impartidas en las aulas físicas se utiliza el texto escolar como único recurso pedagógico de apoyo, esto conlleva a que los estudiantes no prestan atención a las indicaciones que sus maestros les imparten por ende no asimila con entusiasmo los conocimientos, puesto que al hacer uso solamente de un recurso, ellos se vuelven mecánicos, desmotivados por aprender y leer comprensivamente los textos, esto genera que su discernimiento no dé óptimos resultados.
- Cabe mencionar que los resultados obtenidos en la encuesta realizada al inicio de este trabajo a 91 estudiantes exactamente en la pregunta seis los resultados dieron como resultado que, el 87% sus maestros utilizan los textos escolares como principal recurso didáctico de apoyo para leer, por lo tanto esto corrobora con la observación realizada a los maestros que, el texto es su principal material de apoyo para impartir sus clases y en este caso en el área de Lengua y Literatura.

4.1.2. Análisis de las Fichas de observación sin el uso de las animaciones

Una vez aplicadas las fichas de observación a los cinco años de Educación Básica, que comprenden Quinto matutino y vespertino, Sexto matutino y vespertino y Séptimo matutino, se procede a tabular las mismas.

1.- El/a maestro/a utiliza solamente el texto.

Gráfico 17 Utilización de textos



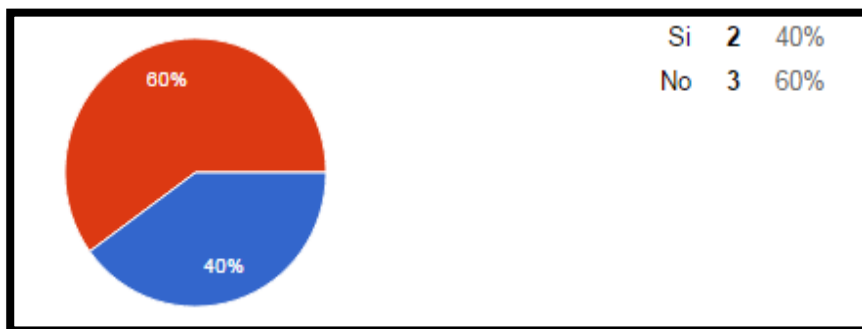
Fuente: Elaborado por el autor.

Análisis e interpretación

El 100% de los maestros solamente utiliza los libros como principal recurso didáctico de apoyo para impartir sus clases de Lengua y Literatura, por lo que, combinar este material físico con las animaciones digitales servirá de apoyo para que los estudiantes comprendan lo que lean.

2.-El/a maestro/a capta la atención de los niños al impartir la clase.

Gráfico 18 Atención en los estudiantes



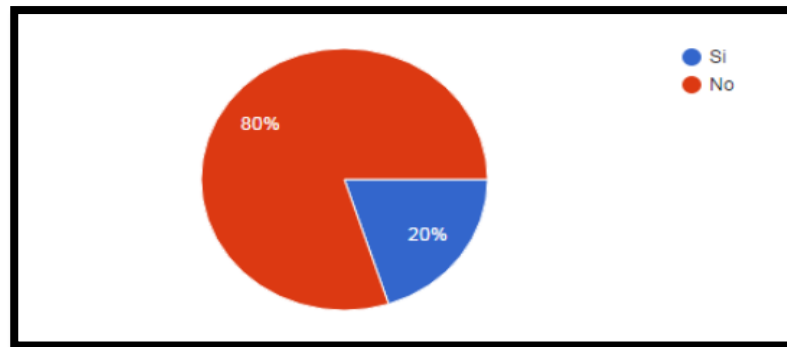
Fuente: Elaborado por el autor.

Análisis e interpretación

El 60% de las clases observadas el maestro no capta la atención de los niños y niñas al impartir sus clases y solamente el 40% capta la atención es decir solamente dos docentes cumplen con el objetivo, por lo tanto el combinar los conocimientos en el aula física y en el entorno virtual de aprendizaje será provechoso para los docentes porque a los estudiantes les fascina utilizar las tecnologías para aprender y en este caso para comprender lo que leen.

3.- Los niños se sienten motivados al leer.

Gráfico 19 Motivación al leer



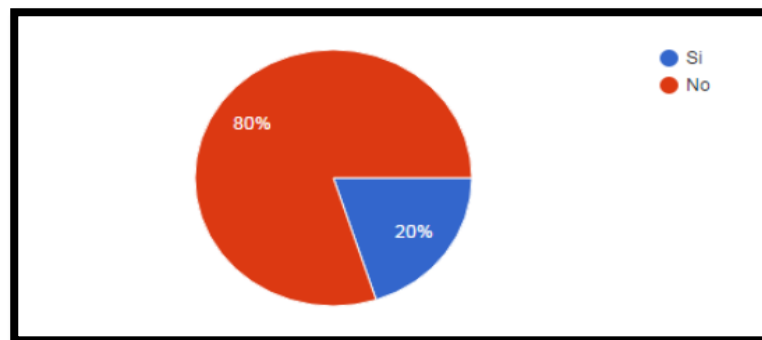
Fuente: Elaborado por el autor.

Análisis e interpretación

El 80% de los niños encuestados no se sienten motivados a leer, esto compromete a que los docentes busquen estrategias metodológicas con el fin de que los estudiantes se entusiasmen al momento de leer y se dé un giro en la educación ecuatoriana, por lo tanto el realizar animaciones digitales para la comprensión de textos será de apoyo para la labor docente.

4.- Hay participación de los niños.

Gráfico 20 Participación de estudiantes



Fuente: Elaborado por el autor.

Análisis e interpretación

El 80 % de los niños observados no se sienten motivados de participar puesto que solamente el texto es su único medio de aprendizaje, por lo tanto, es imprescindible hacer uso de herramientas tecnológicas que favorezcan la participación activa de los estudiantes.

5.- La clase es monótona.

Gráfico 21 Clases monótonas



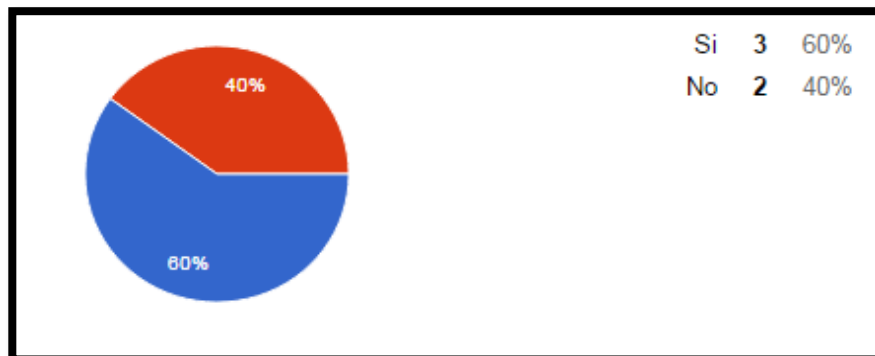
Fuente: Elaborado por el autor.

Análisis e interpretación

El 100% de las clases observadas se pudo apreciar que las clases son monótonas y rutinarias, entonces los docentes deben buscar estrategias para que la clase sea más amena y por qué no aprovechar de las bondades que ofrece la tecnología.

6.- Existe desorden.

Gráfico 22 Disciplina en clases



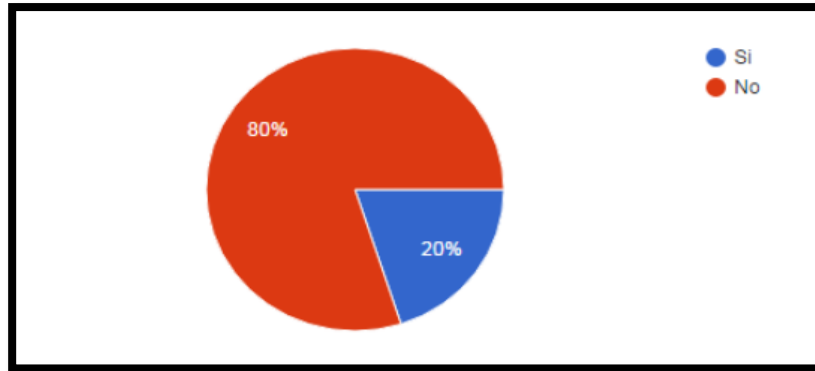
Fuente: Elaborado por el autor.

Análisis e interpretación

El 40% de las aulas observadas existe distracción y el 60% hay atención de los estudiantes, entonces para que las clases sean más agradables y dinámicas en un 100% se debe utilizar otro recurso a fin de que estas sean interesantes y por qué no utilizar animaciones digitales para lograr este objetivo.

7.- La comprensión de textos da buenos resultados.

Gráfico 23 Comprensión de textos



Fuente: Elaborado por el autor.

Análisis e interpretación

El porcentaje que se visualiza en este análisis y que corresponde al 80% de los niños encuestados la comprensión de textos de los estudiantes, no dio resultados satisfactorios y solamente el 20% de ellos comprendió lo que leyó; por lo tanto el realizar animaciones digitales como refuerzo académico de los estudiantes será favorable para fijar los conocimientos en los mismos.

Análisis Global:

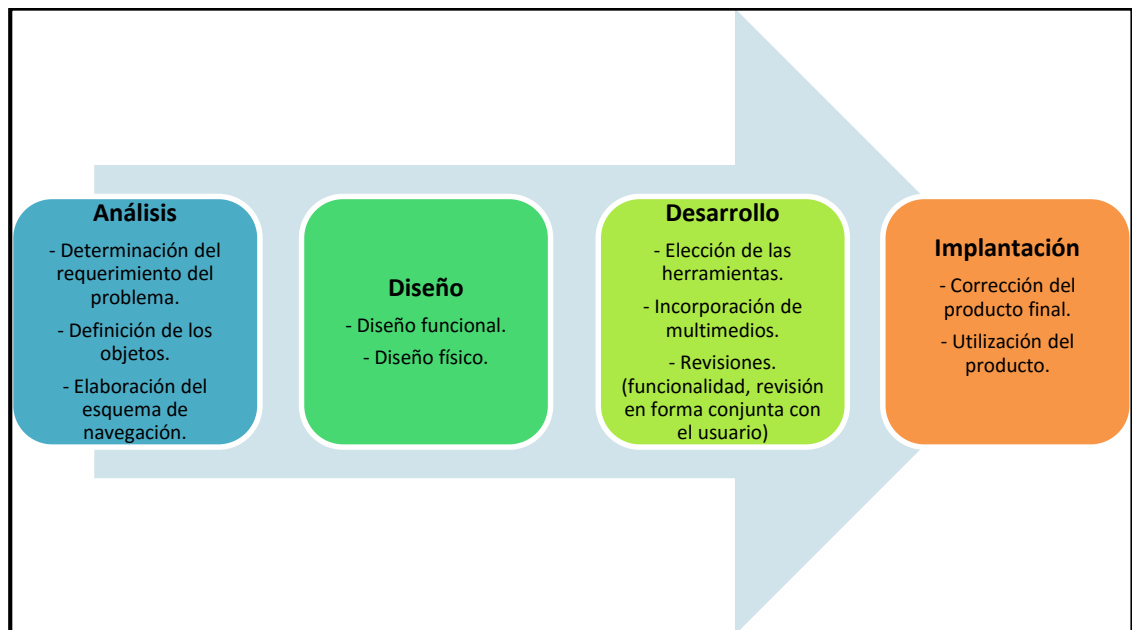
- En los cinco años observados se evidencia que los maestros utilizan únicamente el texto escolar como recurso didáctico de apoyo para impartir sus clases.
- Al utilizar únicamente el texto físico como recurso de apoyo para inculcar sus clases, los docentes no captan la atención de sus estudiantes en un 60%.
- La lectura es importante en la vida de los seres humanos para que se desarrollen íntegramente, si los docentes se mantienen utilizando solamente los textos físicos los estudiantes se sentirán desmotivados a la hora de leer como sucede en los cinco años de educación básica visitados en donde el 80% no se sienten estimulados de leer.
- Solamente el 20% de los estudiantes observados estaban diligentes de participar activamente, en las actividades que sus docentes les solicitaban.
- El utilizar únicamente un recurso pedagógico de apoyo para impartir las clases, genera sin duda alguna que se tornan rutinarias y monótonas.

- Para que la totalidad de clases visitadas mantengan la disciplina es necesario que los maestros lleven a cabo diferentes actividades con sus niños, salir de la misma rutina de todos los días, solamente así logrará todo lo que se proponga el tutor.
- Los docentes después de impartir el conocimiento formularon preguntas a sus estudiantes para verificar la comprensión del texto leído, desafortunadamente la mayoría de ellos respondieron equivocadamente, por lo que los docentes volvieron a preguntar por varias ocasiones de los cuales respondieran acertadamente únicamente el 20% de ellos.

4.2. Método aplicado

Para el desarrollo del presente proyecto de Desarrollo e Investigación se aplicó la Metodología Multimedia MOOM Benigni descrita en [39] que consta de cuatro etapas: análisis, diseño, desarrollo e implantación.

Gráfico 24 Metodología Multimedia Moom



Fuente: Elaboración propia a partir de la Metodología MOOM

4.2.1. Análisis

En esta etapa se debe especificar a quien va dirigida el trabajo que se va a desarrollar; este modelo se divide en las siguientes fases: Determinación del requerimiento del problema, definición de los objetos y elaboración del esquema.

4.2.1.1. Determinación del requerimiento del problema

En este paso es indispensable determinar las necesidades y la factibilidad de los recursos indispensables, para el desarrollo del producto, posteriormente se pone atención al grupo humano al cual va dirigido el trabajo, una vez identificado el problema y la factibilidad del mismo.

Las animaciones digitales que se desarrollarán van dirigidas a los estudiantes de Educación Básica Media cuya edad fluctúa entre 9 a 11 años de edad, de la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez.

Al realizar las encuestas a los 91 estudiantes la mayoría responde que la lectura es importante para adquirir nuevos conocimientos; no obstante manifiestan que sus docentes utilizan el texto escolar como principal material de apoyo al impartir sus clases y que sería conveniente utilizar nuevos recursos para que la comprensión de textos sea eficiente y los motive a leer, por lo que les agradaría que se utilice recursos tecnológicos como:

- Animaciones digitales.
- Audio.
- Textos interesantes.
- Herramientas web.

Es menester destacar que para que las animaciones cumplan con la meta de facilitar la comprensión de textos se va a requerir también de textos escolares de los estudiantes de quinto, sexto y séptimos años, la Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación General Básica de segundo a décimos años y desde luego algo muy importante que por ningún motivo se debe saltar el proceso didáctico para la comprensión de textos.

4.2.1.2. Definición de los objetos

En este paso se debe delimitar los objetos de acuerdo a función de los mismos y la relación que existe entre ellos además es importante que se señale el objetivo del mismo.

En cada uno de los años de Educación General Básica se han definido minuciosamente el tipo de animación y la herramienta web adecuada, pues

servirán de apoyo al momento de desarrollar animaciones digitales para refuerzo académico en la comprensión de textos de educación básica media, la mayoría de lecturas han sido tomadas de textos escolares, los mismos que se insertarán en el blog. A continuación se detalla cada uno de los objetos bidimensionales y tridimensionales a utilizarse para quinto, sexto y séptimos años de educación básica.

Tabla 2 Definición de Objetos de Quinto Año

AÑO	BLOQUE	ACTIVIDAD	OBJETO	HERRAMIENTA
QUINTO	I	Reglamento para la convivencia de los estudiantes de Quinto año	2D	Diapositiva Google presentaciones
	II	Ansiosos de oro	3D	Zooburst
	III	Preparación de lllapingachos	2D	Goanimate
	IV	Vico y el duende	2D	Goanimate
	V	Entrevista al Solitario George	2D	Goanimate
	VI	Las travesuras de Max y Moritz (Wilhelm Busch)	2D	Book builder

Fuente: Elaborado por el autor

Tabla 3 Definición de Objetos de Sexto Año

AÑO	BLOQUE	ACTIVIDAD	OBJETO	HERRAMIENTA
SEXTO	I	Lectura Causas humanas del Calentamiento Global.	2D	Book builder
	II	¿Por qué los perros se huelen las colas?	3D	Nawmal
	III	Historia de la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez	3D	Nawmal
	IV	Coplas, poesías afro	2D	Goanimate
	V	Diario personal	3D	Zooburst
	VI	El mejor de los hijos	3D	Nawmal

Fuente: Elaborado por el autor

Tabla 4 Definición de Objetos de Séptimo Año

AÑO	BLOQUE	ACTIVIDAD	OBJETO	HERRAMIENTA
SÉPTIMO	I	Biografía del Papa Francisco	2D	Goanimate
	II	El regalo del fuego	2D	Goanimate
	III	Folleto zoológico de Guayllabamba	2D	Goanimate
	IV	Se va con algo mío (Medardo Ángel Silva)	2D	Movie Marker
	V	Carta personal	2D	Goanimate
	VI	Historieta	2D	Pixton

Fuente: Elaborado por el autor

A continuación se detalla la estructura del texto del estudiante de Lengua y Literatura y de los bloques curriculares con los contenidos del proceso didáctico para desarrollar la comprensión de textos que se trabajarán en los diferentes años.

Estructura del texto del estudiante

Los textos de los estudiantes del área de Lengua y Literatura están estructurados de la misma forma a partir del tercer año hasta el décimo año de Educación Básica, estos contienen seis bloques curriculares, en cada uno de ellos se trabaja un tipo de texto diferente. Los bloques uno, tres, cinco trabajan textos funcionales de la vida diaria, mientras que en los bloques dos, cuatro y seis trabajan textos literarios.

Tabla 5 Estructura del texto del estudiante

PÁGINAS	DESARROLLO
Páginas iniciales	<p>Pasos para hablar y escuchar</p> <p>En la parte superior de las dos páginas iniciales se registran los objetivos y las destrezas con criterios de desempeño que deben lograr al finalizar el estudio del bloque. El conocer qué van a aprender les orienta y les compromete a seguir las metas propuestas.</p> <p>Cada bloque comienza con dos páginas ilustradas que les invita a conversar, en donde se desarrollan las habilidades de hablar y escuchar con base en las preguntas y ejercicios planteados. Además permite expresar conocimientos previos y motiva a predisponerse hacia los</p>

	nuevos aprendizajes que propone el bloque.
Páginas de lectura	<p>Pasos para leer</p> <p>El proceso de la lectura se lo desarrolla en tres etapas: pre lectura, lectura y pos lectura para comprender mejor.</p> <p>Pre lectura</p> <p>En la pre lectura se activa los conocimientos previos, se elabora hipótesis y se plantea preguntas sobre el contenido, mediante el análisis de los elementos que acompañan el texto (paratextos) como fotografías, esquemas, ilustraciones, diagramación, este proceso permite tener una idea anticipada de lo que se va a leer</p> <p>Lectura</p> <p>Cada bloque presenta un tipo de lectura con una determinada estructura para cumplir con una función comunicativa específica.</p> <p>Las actividades invitan a reconocer la estructura y se guía en la comprensión de las ideas implícitas y explícitas; ayuda a buscar y encontrar información específica, a reconocer los nuevos aprendizajes e identificar los significados de palabras y frases. Estas actividades permiten descubrir los usos cotidianos de estos tipos de textos.</p> <p>Pos lectura</p> <p>En esta sección se presenta ejercicios que se muestran algunas estrategias para la comprensión a nivel literal, inferencial y crítico valorativo. Así, se aprenderá a organizar la información utilizando diferentes esquemas gráficos.</p>
Páginas de escritura	<p>Pasos para escribir</p> <p>Se desarrollará el proceso de escritura, siguiendo las etapas: planificar, redacción, revisión y publicación.</p> <p>Planificación</p> <p>En este primer momento de la escritura se presentan actividades que permiten identificar un propósito: quién será el lector del texto, qué tipo de texto y su estructura. Este proceso ayuda a generar ideas, organizarlas y jerarquizarlas.</p>

	<p>Redacción y revisión</p> <p>En esta sección se escribe las ideas que se planifica utilizando oraciones y párrafos de acuerdo a la estructura del texto elegido, y según el objetivo comunicacional. Colectivamente aprendemos técnicas para corregir nuestros escritos según la normativa de la lengua castellana.</p> <p>Publicación</p> <p>En la publicación del texto se cumple la función comunicativa, es decir garantizar que el texto llegue a su destinatario y cumpla con su propósito.</p>
Texto	<p>En esta sección se proponen ejercicios de reflexión lingüística que permite conocer los contenidos necesarios para estructurar correctamente los textos: la ortografía y los elementos gramaticales.</p> <p>La reflexión gramatical y ortográfica solo se trabaja en los bloques que presentan textos no literarios (sexto año) y textos expositivos (séptimo año)</p>
Evaluación	<p>Cada bloque termina con una aplicación, donde a través de una actividad práctica se puede conectar y expresar todos los nuevos conocimientos y destrezas aprendidas.</p> <p>Esta actividad informa si se ha llegado al nivel de dominio propuesto o no y, en cualquier caso, cuál es el nivel de aprendizaje que se ha producido al final del bloque para tomarlo como punto de partida del siguiente.</p>
Buen Vivir	<p>Es un principio basado en el Sumak Kawsay, una concepción ancestral de los pueblos originarios de los Andes.</p>

Fuente: Elaboración propia a partir de la estructura del texto del estudiante de Quinto, Sexto y Séptimos años. [40]

Tabla 6 Bloques curriculares de Quinto Año

AÑO	BLOQUES	CONTENIDOS PARA DESARROLLAR LAS FASES DE LA LECTURA
	<p>BLOQUE 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reglamentos • Manual de instrucciones • Para convivir 	<p>Pre lectura</p> <p>El reglamento</p> <p>Manual de instrucciones</p>

QUINTO	mejor	Estructura del manual de instrucciones Lectura Reglamento para la convivencia Pos lectura Inferencias
	BLOQUE 2 <ul style="list-style-type: none">• Cuento popular• ¿Quieres que te lo cuente?	Pre lectura Cuento popular Lectura El tío lobo y el sobrino conejo El real y medio Ansiosos de oro La opinión ajena El campesino que venció al diablo Pos lectura Plantear conclusiones Estructura del cuento popular Nivel literal Ideas implícitas en el texto
	BLOQUE 3 <ul style="list-style-type: none">• Recetas• ¡Todo sobre recetas!	Pre lectura La receta de cocina Lectura Estructura de la receta Receta de la pasta de papel Receta Médica Pos lectura Inferencia y secuencia de acciones
	BLOQUE 4 <ul style="list-style-type: none">• Leyendas tradicionales• Leyendas de mi país	Pre lectura Leyendas tradicionales Lectura Etsa Hada de Santana El oro de los Llanganates

		<p>Cantuña</p> <p>El delfín rosado y el sapo Kuartam</p> <p>Poslectura</p> <p>Extraer conclusiones y vocabulario</p> <p>Ideas explícitas e implícitas</p> <p>Relación con otros textos</p> <p>Inferencias y vocabulario</p>
	<p>BLOQUE 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogos • Diálogo telefónico 	<p>Pre lectura</p> <p>Diálogo</p> <p>¿Qué es el diálogo?</p> <p>Lectura</p> <p>Diálogo telefónico</p> <p>Diálogo narrativo</p> <p>Poslectura</p> <p>Claves para la lectura de un diálogo</p> <p>Ideas explícitas e implícitas</p>
	<p>BLOQUE 6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rimas • ¡Rimas y cuentos o cuentos y rimas! 	<p>Pre lectura</p> <p>Rima asonante y consonante</p> <p>Lectura</p> <p>Rima asonante y consonante</p> <p>El Quirquincho Cascarilla</p> <p>Historias rimadas</p> <p>Rimas populares</p> <p>La princesa Filomena</p> <p>Poslectura</p> <p>Palabras que riman</p> <p>Construcción de rimas</p> <p>Análisis de un poema</p>

Fuente: Elaboración propia a partir de los bloques curriculares del texto del estudiante de Quinto año [41]

Tabla 7 Bloques curriculares de Sexto Año

AÑO	BLOQUES	CONTENIDOS PARA DESARROLLAR LAS FASES DE LECTURA
	BLOQUE 1	Pre lectura:

SEXTO	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción Científica • Encuestas • Notas de Enciclopedia • Notas • Apuntes 	<p>Paratextos, ¿Qué es un Artículo informativo?</p> <p>Lectura: Causas humanas del calentamiento global, estructura del artículo científico.</p> <p>Poslectura: Estrategia para la comprensión específica de palabras. Estrategia por contexto, y estrategias por familia de palabras.</p> <p>Formulación de preguntas</p>
	<p>BLOQUE 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuentos 	<p>Pre lectura:</p> <p>Paratextos</p> <p>¿Qué es un Cuento?, características, elementos,</p> <p>Lectura</p> <p>El sueño del pongo</p> <p>Poslectura estructura, Vocabulario, comprensión del texto, lectura inferencial y valorativa, cambio de personajes, el narrador</p>
	<p>BLOQUE 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relato Histórico • Citas bibliográficas 	<p>Pre lectura</p> <p>¿ Qué es un Relato histórico?, funciones del lenguaje</p> <p>Lectura.</p> <p>Relato histórico</p> <p>Poslectura estructura del relato histórico, comprensión específica de palabras, estrategias: Utilizar el sinónimo, selección de un significado del diccionario, por contexto, estrategia para la comprensión del texto a través de preguntas</p>
	<p>BLOQUE 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poemas populares 	<p>Pre lectura</p> <p>¿Qué es una poesía popular, copla poesías afro?(las décimas, coplas, chigualo, alabao, arrullo)</p> <p>Lectura</p> <p>Poesías populares</p> <p>Poslectura</p> <p>Estructura de las décimas, coplas, chigualo y alabao</p>
	<p>BLOQUE 5</p>	<p>Pre lectura</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Diario personal • Anécdota 	<p>Diario personal, la anécdota</p> <p>Lectura</p> <p>Gorilas en la niebla, la anécdota (¡Sácale la lengua!)</p> <p>Poslectura, estructura, estrategia para la comprensión del texto formulando preguntas, comprensión específica de palabras utilizando la estrategia del antónimo.</p> <p>Anécdota, estructura de la anécdota</p>
	<p>BLOQUE 6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descripción literaria 	<p>Pre lectura</p> <p>¿Qué es la Descripción?</p> <p>Lectura</p> <p>Descripción</p> <p>Poslectura, características, tipos de descripción: objetiva, subjetiva, interpretación de descripciones</p>

Fuente: Elaboración propia a partir de los bloques curriculares del texto del estudiante de Sexto año [40]

Tabla 8 Bloques curriculares de Séptimo Año

AÑO	BLOQUES	CONTENIDOS PARA DESARROLLAR LAS FASES DE LA LECTURA
SÉPTIMO	<p>BLOQUE 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biografía • Autobiografía • ¿Quién soy? 	<p>Pre lectura</p> <p>Biografía</p> <p>Lectura</p> <p>Biografía de José Mejía Lequerica.</p> <p>Estructura de la biografía,</p> <p>Poslectura</p> <p>Comprensión del texto, conectores causales</p>
	<p>BLOQUE 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leyendas literarias • ¡Leyendo leyendas! 	<p>Pre lectura</p> <p>Leyenda literaria</p> <p>Lectura</p> <p>Abdón Calderón</p> <p>El barco fantasma</p> <p>Poslectura</p>

		Figuras literarias Elementos ficticios y elementos reales
	<p>BLOQUE 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Folletos • ¡Promocionamos nuestra escuela! 	<p>Pre lectura</p> <p>Folleto</p> <p>Funciones del lenguaje</p> <p>Lectura</p> <p>¿De dónde viene el café que tomamos?</p> <p>El zoológico de Guayllabamba</p> <p>Poslectura</p> <p>Estructura del folleto</p> <p>Elementos explícitos e implícitos.</p> <p>Conectores condicionales</p> <p>Inferencias y opinión crítica</p>
	<p>BLOQUE 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poema de autor • ¡Viva la poesía! 	<p>Pre lectura</p> <p>Poetas ecuatorianos</p> <p>Poesía</p> <p>Función poética</p> <p>Lectura</p> <p>Poesías varias</p> <p>El alma en los labios</p> <p>A Margarita Debayle de Rubén Darío</p> <p>Poslectura</p> <p>Comprensión valorativa</p> <p>Reconocimientos de los recursos literarios</p> <p>Características literarias</p>
	<p>BLOQUE 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cartas • Correo electrónico • Mensajes: SMS • Chat (Emociones) • ¡Siempre estamos comunicándonos! 	<p>Pre lectura</p> <p>Carta correo electrónico, el Chat y el SMS</p> <p>Lectura</p> <p>Carta comercial, personal</p> <p>Poslectura</p> <p>Estructura de la carta comercial</p> <p>Análisis de párrafos</p> <p>Párrafo conclusivo</p> <p>Ideas principales y secundarias</p>

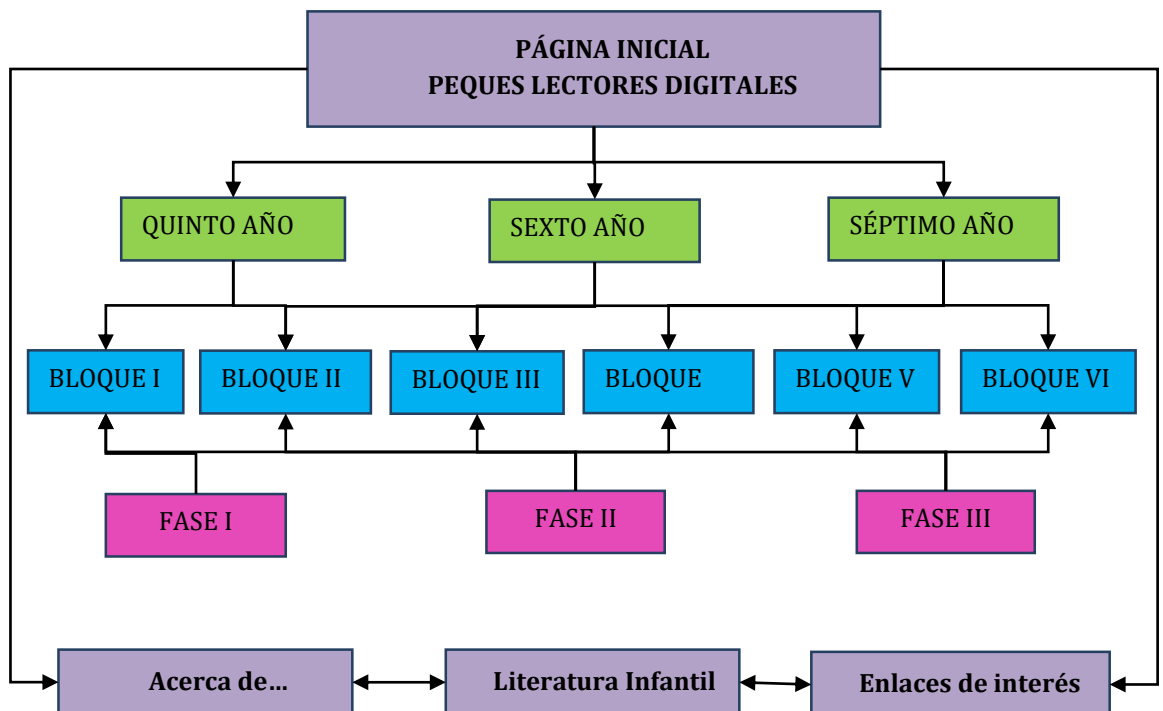
	<p>BLOQUE 6</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Historieta. 	<p>Pre lectura</p> <p>La historieta</p> <p>Estructura de la historieta</p> <p>Las convenciones en la historieta</p> <p>Lectura</p> <p>La vecina</p> <p>Poslectura</p> <p>Dirección de la lectura de la historieta</p>
--	---	--

Fuente: Elaboración propia a partir de los bloques curriculares del texto del estudiante de Séptimo año [42]

4.2.1.3. Elaboración del esquema de navegación

Es necesario elaborar el esquema en donde deben incluir los bloques, actividades, según sea el caso, porque en base a este esquema se elaborará el prototipo del producto a desarrollar.

Gráfico 25 Mapa de navegación del Blog

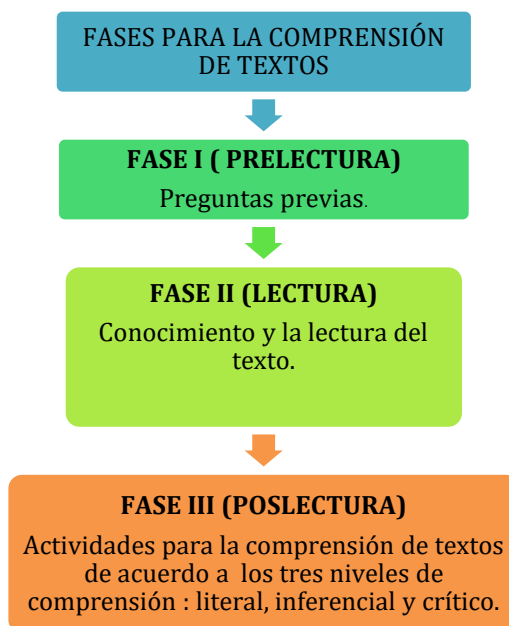


Fuente: Elaborado por el autor

Esquema del proceso didáctico para la comprensión de textos.

El siguiente esquema corresponde al proceso didáctico para desarrollar la destreza de leer, este proceso consta de tres fases como se muestra a continuación:

Gráfico 26 Fases comprensión de textos



Fuente: Elaborado por el autor

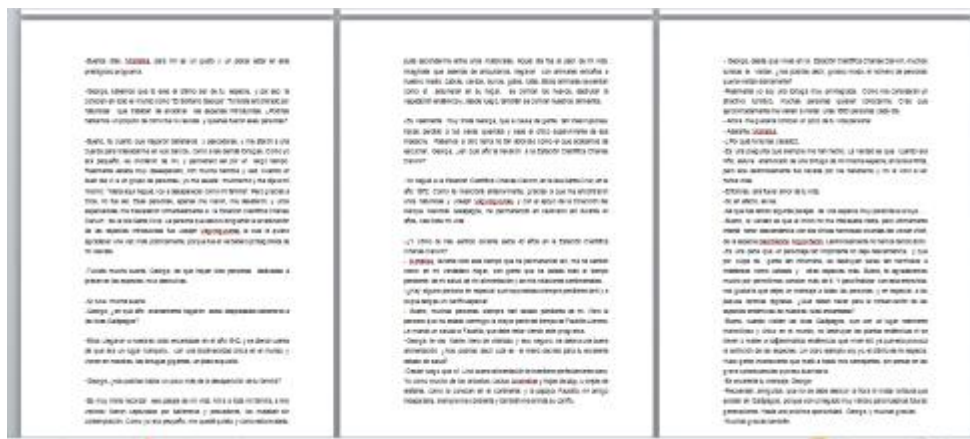
4.2.2. Diseño

Una vez que se haya determinado la etapa de análisis es conveniente diseñar cada uno en función de los elementos que se utilizarán, esta etapa se subdivide en dos pasos que son: diseño funcional o instruccional y diseño físico.

4.2.2.1. Diseño funcional.

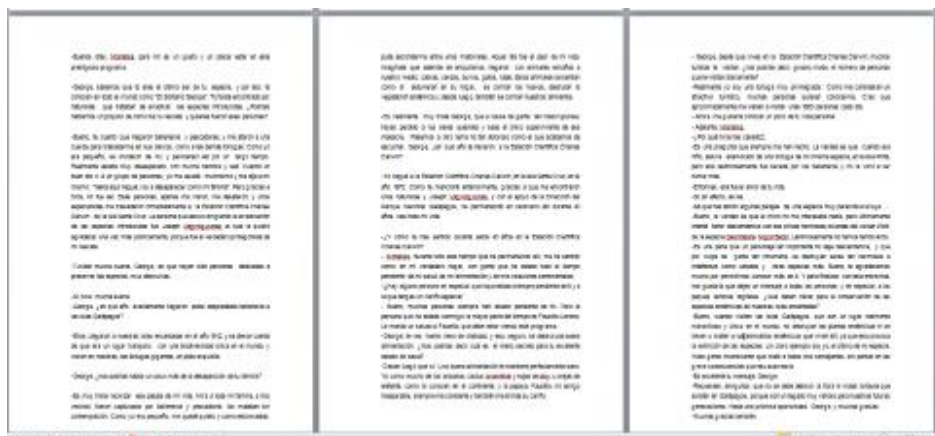
En este punto se detalla cada uno de los contenidos y lecturas de los tres años de educación básica media con su respectivo proceso didáctico para la comprensión de textos; las capturas de pantallas corresponden tanto del primer Quimestre como las del segundo Quimestre, cada año comprende de seis bloques curriculares de acuerdo a la planificación que dispone el Ministerio de Educación, en cada bloque está desarrollado la teoría o conocimiento y la lectura correspondiente a cada tema de estudio desarrollados minuciosamente tomando como referencia el proceso para la comprensión de textos.

Gráfico 30 Contenidos del 2º Quimestre para Quinto año



Fuente: Elaborado por el autor

Gráfico 31 Contenidos del 2º Quimestre para Quinto año



Fuente: Elaborado por el autor

Sexto Año Primer Quimestre Bloque III

Gráfico 32 Contenidos del Primer Quimestre para Sexto año



Fuente: Elaborado por el autor

Sexto Año Segundo Quimestre Bloque VI

Gráfico 33 Contenidos del 2º Quimestre para Sexto año

Fuente: Elaborado por el autor

Séptimo Año Primer Quimestre Bloque I

Gráfico 34 Contenidos del Primer Quimestre para Séptimo año

Fuente: Elaborado por el autor

Gráfico 35 Contenidos del Primer Quimestre para Séptimo año

Fuente: Elaborado por el autor

Gráfico 36 Contenidos del Primer Quimestre para Séptimo año

<p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p> <p>El primer semestre del primer quimestre...</p> <p>El segundo semestre del primer quimestre...</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p>	<p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p> <p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p> <p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p>
--	--	---

Fuente: Elaborado por el autor

Gráfico 37 Contenidos para Séptimo año

<p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p> <p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p>	<p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p> <p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p> <p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p>
---	--	---

Fuente: Elaborado por el autor

Séptimo Año Segundo Quimestre Bloque IV

Gráfico 38 Contenidos del 2º Quimestre para Séptimo año

<p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p> <p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p>	<p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p> <p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p> <p>... de la República de Chile en el marco de la cooperación para el desarrollo...</p>
---	--	---

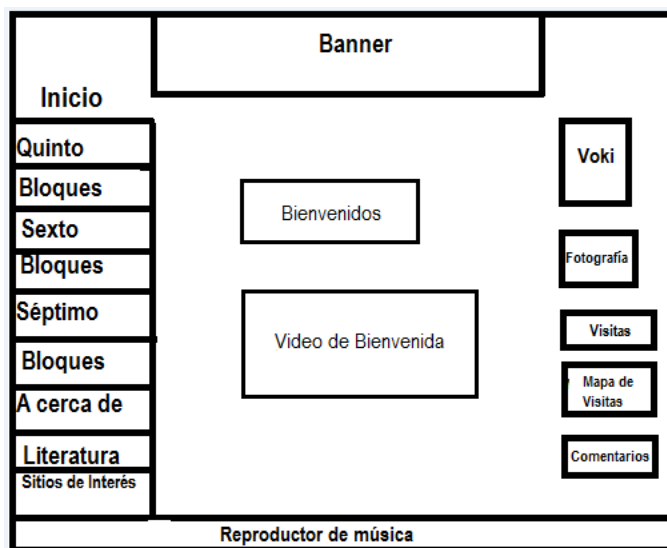
Fuente: Elaborado por el autor

4.2.2.2. Diseño físico

Aquí se definen las características físicas de la aplicación (presentación y visualización de los elementos).

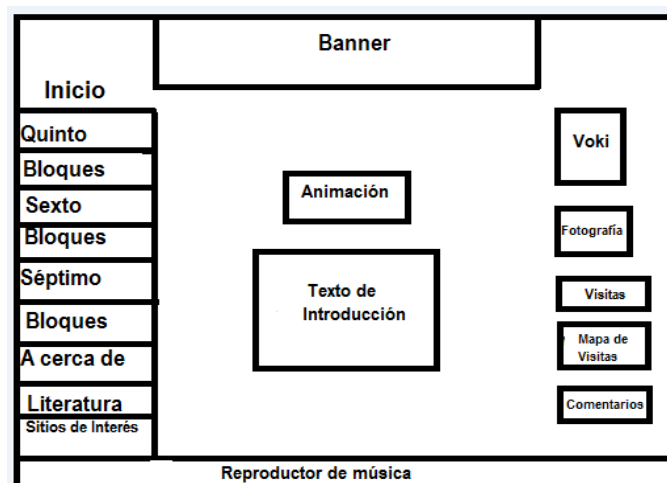
En este punto se muestra los elementos que incluirán en el blog o bitácora digital educativa, que es un espacio web con una interfaz amigable; el blog está distribuido en páginas para una mejor organización y navegación.

Gráfico 39 Diseño de la página principal del blog



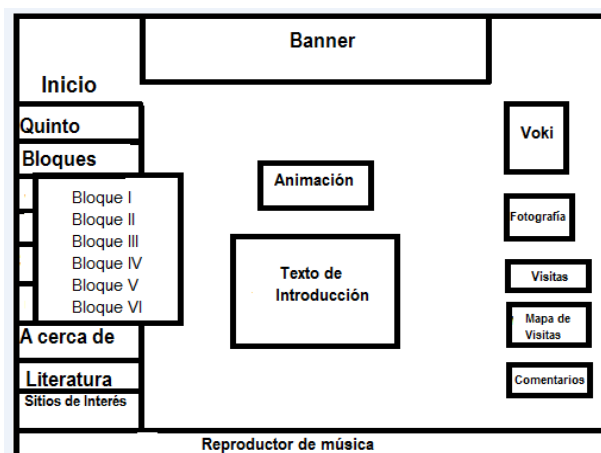
Fuente: Elaborado por el autor

Gráfico 40 Diseño página de año de básica



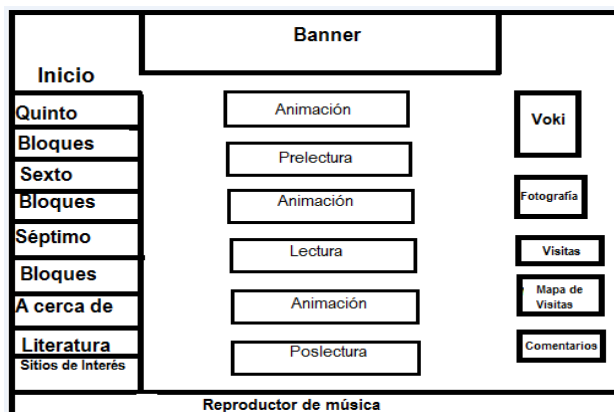
Fuente: Elaborado por el autor

Gráfico 41 Diseño de página de bloques curriculares



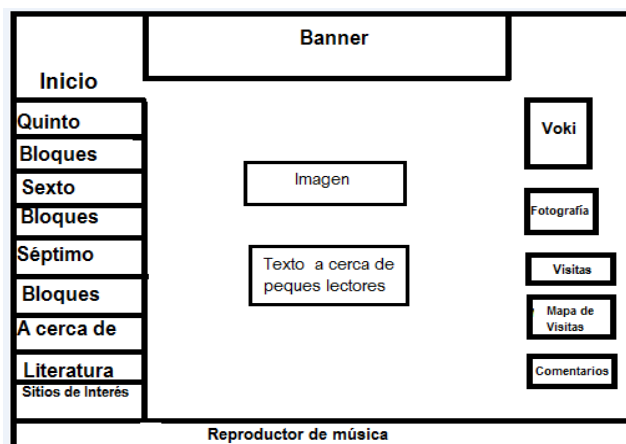
Fuente: Elaborado por el autor

Gráfico 42 Diseño de página comprensión de textos



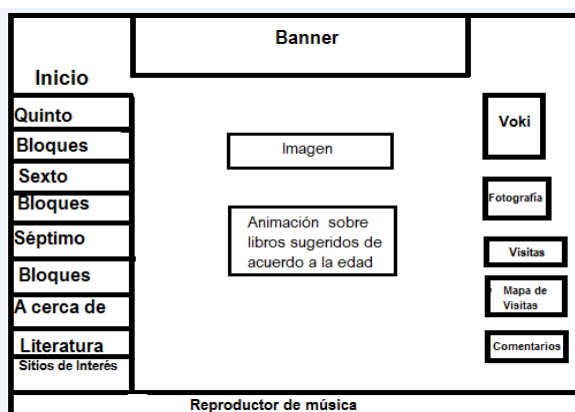
Fuente: Elaborado por el autor

Gráfico 43 Diseño de página a cerca de



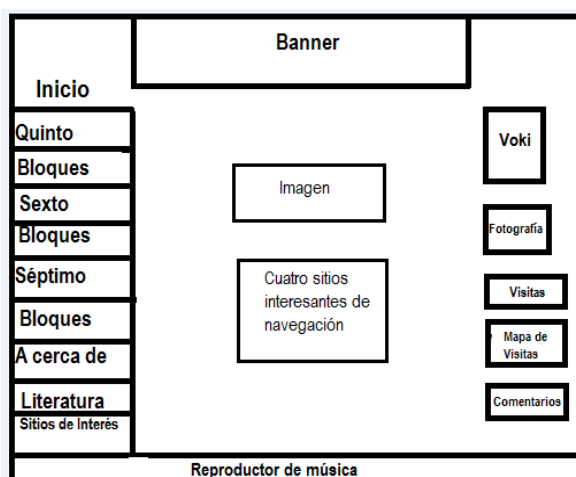
Fuente: Elaborado por el autor

Gráfico 44 Diseño de la página de literatura



Fuente: Elaborado por el autor

Gráfico 45 Diseño de la página sitios de interés



Fuente: Elaborado por el autor

4.2.3. Desarrollo

4.2.3.1. Elección de las herramientas

Para realizar la propuesta del desarrollo de Animaciones Digitales para Refuerzo Académico en la Comprensión de Textos se ha utilizado las siguientes herramientas tecnológicas: Goanimate, Nawmal, Book Builder, Zooburst, Movie Marker, Educaplay y Edilim cada uno de los cuales cumple con una función en particular.

4.2.3.2. Incorporación de multimedia

Cada una de las animaciones digitales han sido subidas al Blog educativo que se lo ha denominado Peques lectores digitales cabe recalcar que este slogan ha sido creación propia del autor, para acceder a este blog se debe pinchar en el siguiente enlace:

www.refuerzocomprensiondetextos.blogspot.com allí aparecerá la página de inicio como se muestra a continuación:

Gráfico 46 página de inicio



Fuente: Elaborado por el autor.

En la pantalla central se encuentra un video realizado en Nawmal que da la bienvenida a todos quienes visitan esta página, y los motiva a leer.

En la parte superior derecha está un voky que explica como es el funcionamiento del blog para que naveguen con una visión clara de que está estructurado cada uno de los diferentes años mismos que contienen animaciones digitales y actividades que inducen a la comprensión de textos.

Gráfico 47 página de inicio



Fuente: Elaborado por el autor.

A la izquierda se encuentran tres pestañas con el nombre de los diferentes años. Al hacer clic en cada uno de los años se da a conocer de qué temas y textos se va a tratar; es importante mencionar que hay dos cuentos creados por la autora de este trabajo de Investigación y

Desarrollo, (El mejor de los hijos y El colibrí del alma noble) con la finalidad de contribuir positivamente en el desarrollo de valores y creatividad en las mentes de los estudiantes, también se ha redactado la historia de la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez sustentada en bases legales y documentación que reposan en la institución, los textos preparación de llapingachos, entrevista al solitario George, carta personal y la historieta han sido escritos en base a la experiencia de la autora de este trabajo.

Cuando se pasa el mouse en la pestaña de los bloques se despliegan los seis bloques curriculares y si se pincha en cada uno de ellos, estos conducen a las fases para iniciar el proceso de comprensión de textos.

Gráfico 48 página de bloques curriculares



Fuente: Elaborado por el autor

Fase I que es la pre lectura se activa los conocimientos previos del estudiante, del tema a tratarse, para que puedan acceder a la fase número dos, el estudiante debe contestar las preguntas de la fase uno, al finalizar este cuestionario aparece una puntuación o una frase motivadora con el fin de que el estudiante se entusiasme y pase a la siguiente fase.

Gráfico 49 proceso de comprensión de textos Fase I



Fuente: Elaborado por el autor

Fase II que corresponde a la lectura misma del texto, en esta fase se encuentra un texto animado acompañado de su teoría, aquí el estudiante debe estar presto y concentrado para que pueda comprender lo que lee o escucha.

Gráfico 50 proceso de comprensión de textos Fase II



Fuente: Elaborado por el autor

Fase III es esta fase se comprobará si ha comprendido o no el texto que ha leído o escuchado en la fase anterior, para lo cual se ha realizado preguntas de opción múltiple, sopa de letras, crucigramas, rompecabezas, llenar vacíos, enlazar, emitir opiniones, conclusiones etc. Cabe recalcar que las interrogantes se han formulado de manera que están encaminadas a la comprensión de textos tanto en el nivel literal, inferencial como en el crítico.

Gráfico 51 proceso de comprensión de textos Fase III



Fuente: Elaborado por el autor

Debajo de los bloques curriculares se encuentran tres pestañas que corresponden a:

Acerca de: se hace una breve explicación, del por qué se realizó este EVA, y que se pretende desarrollar al final de este trabajo, también se solicita que dejen sus comentarios con el fin de mejorar las animaciones digitales y la estructura del blog.

Gráfico 52 página acerca de



Fuente: Elaborado por el autor

Literatura Infantil en esta pestaña se encuentran una gran variedad de libros recomendados por autores infantiles e inclusive por niños lectores.

Gráfico 53 página de literatura infantil



Fuente: Elaborado por el autor

Sitios de interés, como su nombre lo indica son sitios que van a conducir a los lectores a lugares para que naveguen, exploren y saquen el mayor provecho del mundo digital.

Gráfico 54 página de sitios de interés



Fuente: Elaborado por el autor

4.2.3.3. Revisiones

En esta etapa se ejecutan las revisiones de funcionalidad del producto por la persona que desarrolla la aplicación, como también se realiza la revisión como con las personas que van a beneficiarse de su uso para poder determinar su satisfacción.

Para dar funcionalidad al blog se llevó a un grupo piloto de 32 estudiantes al Laboratorio de Computación para hacer uso de las animaciones digitales que están compiladas en la bitácora digital.

Los estudiantes se sintieron emocionados de poder trabajar en este medio, inicialmente la mayoría de ellos tuvieron dificultad de acceder al blog porque no copiaban bien el link, o porque en algunas máquinas no había internet. Además, tuvieron inconvenientes al manejar la barra lateral del blog en donde estaban las actividades, transcurridos unos minutos parecían profesionales navegando en el blog.

También se ajustó el blog a la pantalla del navegador para que se pueda visualizar perfectamente este entorno, por lo demás no hubo más novedades.

4.2.4. Implantación

4.2.4.1. Corrección del producto final

Una vez corregido los errores que se presentaron después del uso de este entorno virtual de aprendizaje, estos han sido superados, la misma que está encaminada para que se cumpla con la meta de este proyecto de investigación y desarrollo planteada inicialmente.

4.2.4.2. Utilización del producto.

Luego de haber superado las dificultades y corregido los mismos se puede decir que las animaciones digitales están listas para su uso óptimo.

4.3. Materiales y herramientas

En el desarrollo de Animaciones Digitales se utilizó la técnica de la encuesta con un cuestionario estructurado con preguntas cerradas dirigidas a estudiantes de educación básica media; además se aplicó fichas de observación antes y después de realizar las animaciones digitales.

Se ha utilizado herramientas multimedia que han sido de gran ayuda en la aplicación del Blog de los Peques lectores digitales.

4.3.1. Herramientas multimedia:

- **Goanimate**

Gráfico 55 Logo de Goanimate



Fuente: <https://goanimate.com/>

Goanimate es un recurso tecnológico que se lo utiliza de manera online, permite construir videos animados con una variedad de escenarios y personajes que se los puede personalizar, de una manera intuitiva y divertida.

- **Nawmal**

Gráfico 56 Logo de Nawmal



Fuente: <https://nawmal.com/>

Nawmal es una herramienta tecnológica que permite realizar animaciones digitales en 3D, a los personajes se los pueden agregar un sinnúmero de expresiones, gestos prediseñados, que dan la apariencia de que son reales.

- **Zooburst**

Gráfico 57 Logo de ZooBurst



Fuente: <https://ZooBurst.com/>

Zooburst es una herramienta tecnológica que consiente realizar una variedad de animaciones educativas en 3D, lo interesante de esta aplicación es que da la impresión de que las imágenes emergen del libro.

- **Book builder**

Gráfico 58 Logo de Book Builder



Fuente: <https://Book builder.com/>

Book builder es una herramienta online que permite insertar textos, imágenes, lo llamativo de esta aplicación es que apoya con un ayudante animado, el cual traduce el texto en audio.

- **Movie Maker**

Gráfico 59 Logo de Movie Maker



Fuente: <https://Movie Maker.com/>

Movie Maker es un software que permite producir videos educativos, su interfaz es cómoda y sencilla que incluye efectos, transiciones y se puede agregar fondo musical.

- **Edilim**

Gráfico 60 Logo de Edilim



Fuente: <https://edilim.com/>

Edilim es un herramienta Web 2.0 permite diseñar actividades educativas interactivas, tiene una gran variedad de íconos, audio, personajes, se puede trabajar online.

- **Educaplay**

Gráfico 61 Logo de Educaplay



Fuente <https://educapaly.com/>

Educaplay.- plataforma online diseñada para realizar múltiples actividades multimedia en donde el estudiante puede acceder a resolver las actividades que el docente le proponga.

Capítulo 5

5. Resultados

5.1. Producto final del proyecto de titulación

La finalidad que tiene el producto de este proyecto de titulación, es realizar animaciones digitales novedosas, las mismas que están colgadas en un blog educativo que servirán de apoyo para el refuerzo académico en la comprensión de textos para los niños de Educación Básica Media, a fin de que naveguen frecuentemente, y saquen el mayor provecho de todo el material que allí se presenta.

5.1.1. Producto final

A través de la aplicación de las encuestas a los estudiantes y fichas de observación realizadas a los cinco paralelos de educación básica media, se concluye que es menester desarrollar animaciones digitales para el refuerzo académico, en donde el enfoque principal de este proyecto es fomentar la comprensión de textos, siguiendo el proceso didáctico para desarrollar la destreza de leer que va de la mano con la animación a la lectura.

A continuación se detalla cada una de las actividades que los niños y niñas realizarán en el laboratorio de computación para poner en práctica el desarrollo de la destreza de leer. Se trabajarán los seis bloques curriculares que se imparte en el transcurso del año lectivo que plantea el currículo.

Para acceder a este entorno hay que hacer clic en el siguiente link:

<http://www.refuerzocomprensiondetextos.blogspot.com>

En el gráfico número 62 se observa el entorno virtual de aprendizaje de la página de inicio, en la parte inferior del blog se encuentra un reproductor de música, como se puede visualizar en la captura de pantalla.

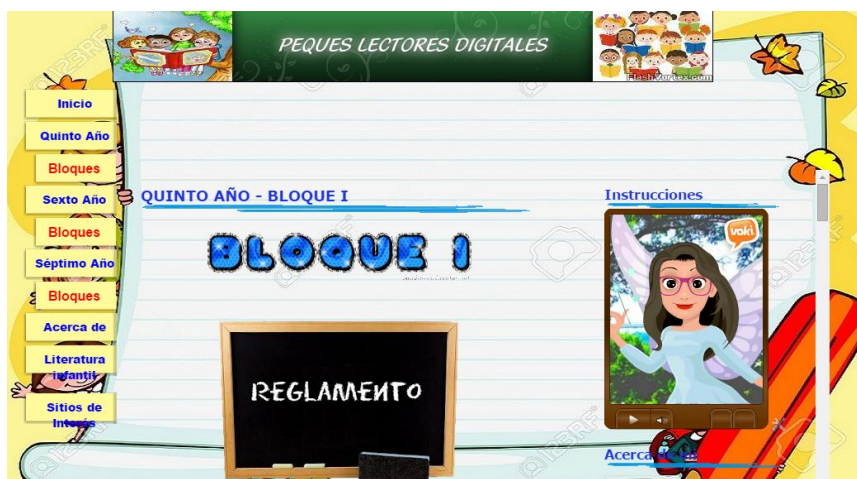
Gráfico 62 Página de inicio de blog



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 63 se muestra una captura de pantalla del Quinto Año en donde se aprenderá ¿Qué es el Reglamento?, la estructura del mismo y el texto animado Reglamento para la convivencia de los estudiantes de Quinto año: Aprendamos a vivir y compartir juntos.

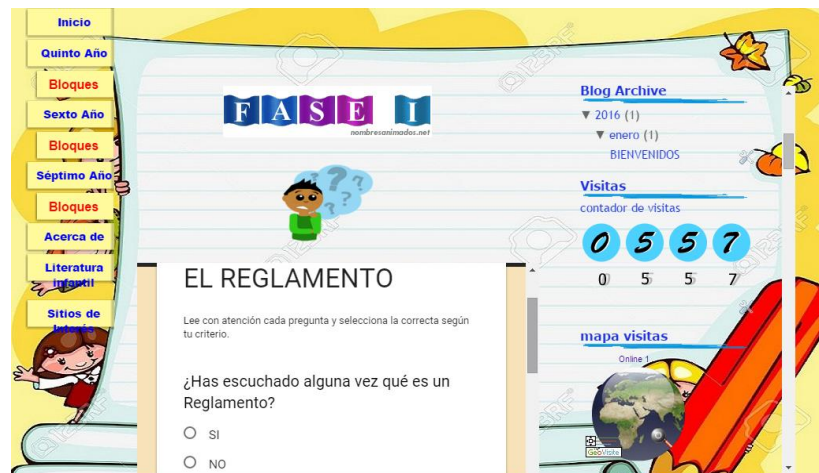
Gráfico 63 Página de Quinto Año Bloque I



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 64 Se presenta un cuestionario de selección para activar los conocimientos previos, al tema a tratarse.

Gráfico 64 Página de Quinto Año Bloque I fase I



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 65 se puede apreciar la fase II en donde se explica ¿Qué es el Reglamento? Esta animación está realizada en Zooburst.

Gráfico 65 Página de Quinto Año Bloque I fase II



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 66 se muestra el contenido de cómo está estructurado el Reglamento, la animación está realizada en diapositivas Google presentaciones.

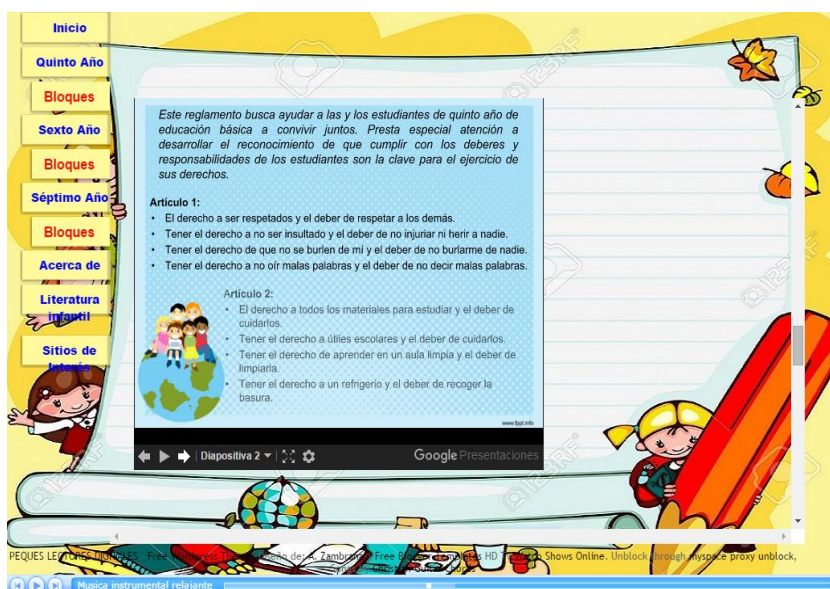
Gráfico 66 Página de Quinto Año Bloque I fase II



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 67 se presenta una animación sobre el reglamento para la convivencia de los estudiantes de Quinto año: Aprendamos a vivir y compartir juntos.

Gráfico 67 Página de Quinto Año Bloque I fase II Aprendamos a vivir



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 68 se presenta la última fase para completar la comprensión de textos que se lo ha realizado en Edilim.

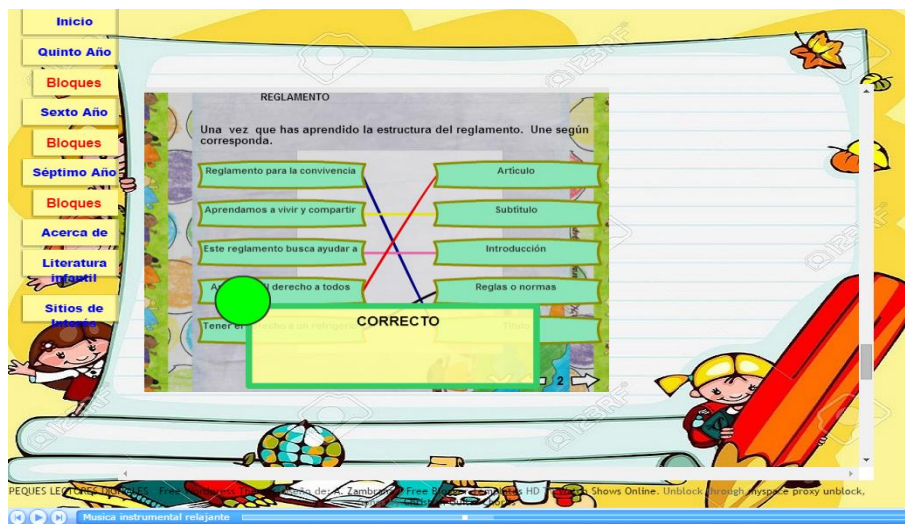
Gráfico 68 Página de Quinto Año Bloque I fase III



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 69 se verifica si el estudiante ha comprendido o no el texto anteriormente leído para lo cual se han realizado algunas actividades en Edilim como primera actividad se encuentra una con líneas según corresponda.

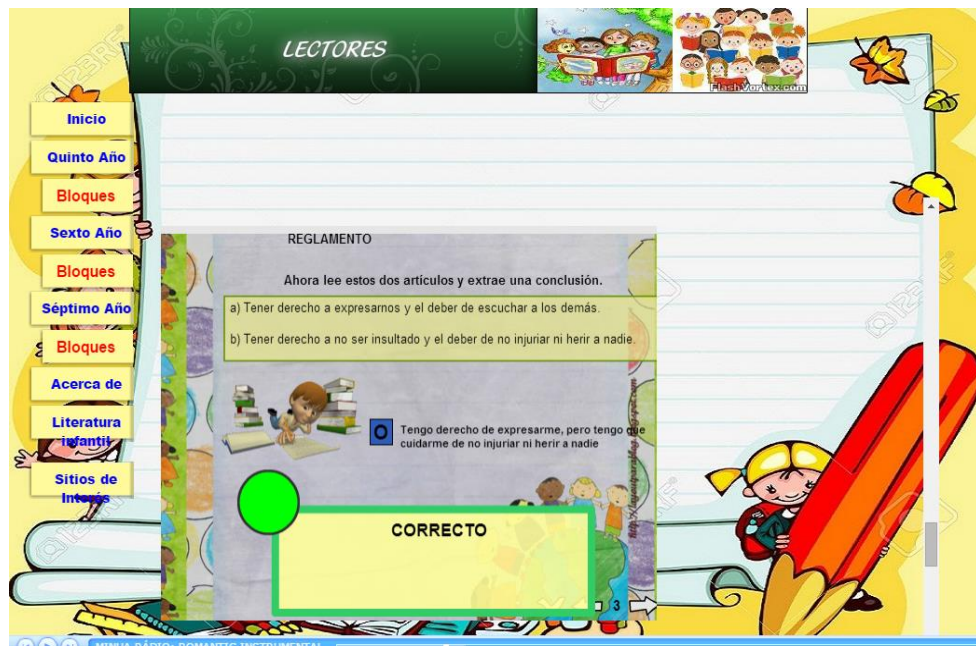
Gráfico 69 Página de Quinto Año Bloque I fase III Según corresponda



Fuente: Elaborado por el autor.

En este gráfico número 70 se muestra otra actividad de la fase III que induce a la lectura, implícita y crítica.

Gráfico 70 Página de Quinto Año Bloque I fase III, extraer conclusión



Fuente: Elaborado por el autor.

En este gráfico número 71 se aprecia otra actividad de la fase III que induce a la lectura, implícita y crítica.

Gráfico 71 Página de Quinto Año Bloque I fase III actividad de análisis



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 72 el estudiante debe extraer una conclusión de la lectura leída.

Gráfico 72 Página de Quinto Año Bloque I fase III actividad para extraer conclusión



Fuente: Elaborado por el autor.

En este gráfico número 73 el alumno/a debe extraer una conclusión sobre el reglamento de una biblioteca.

Gráfico 73 Página de Quinto Año Bloque I fase III, extraer conclusión



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 74 el estudiante debe analizar el reglamento para permanecer en una biblioteca.

Gráfico 74 Actividad de conclusión



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 75 se muestra una captura de pantalla del Sexto Año en donde se aprenderá sobre el Cuento, características, elementos y su estructura.

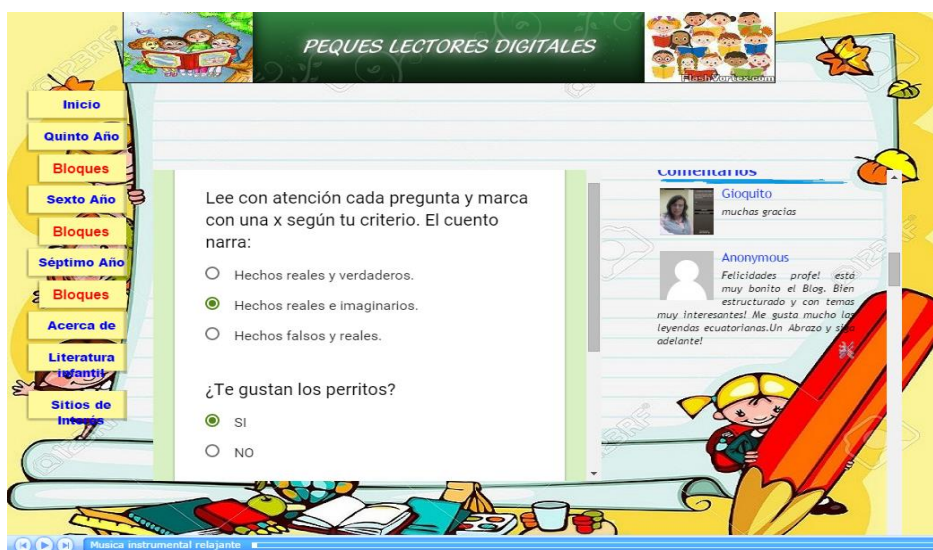
Gráfico 75 Página de Sexto Año Bloque II



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 76 se presenta un cuestionario de selección múltiple para activar los conocimientos previos, sobre el Cuento.

Gráfico 76 Página Sexto Año Bloque II fase I



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 77 se puede apreciar la fase II en donde se explica ¿Qué es el Cuento?, sus características, elementos y estructura.

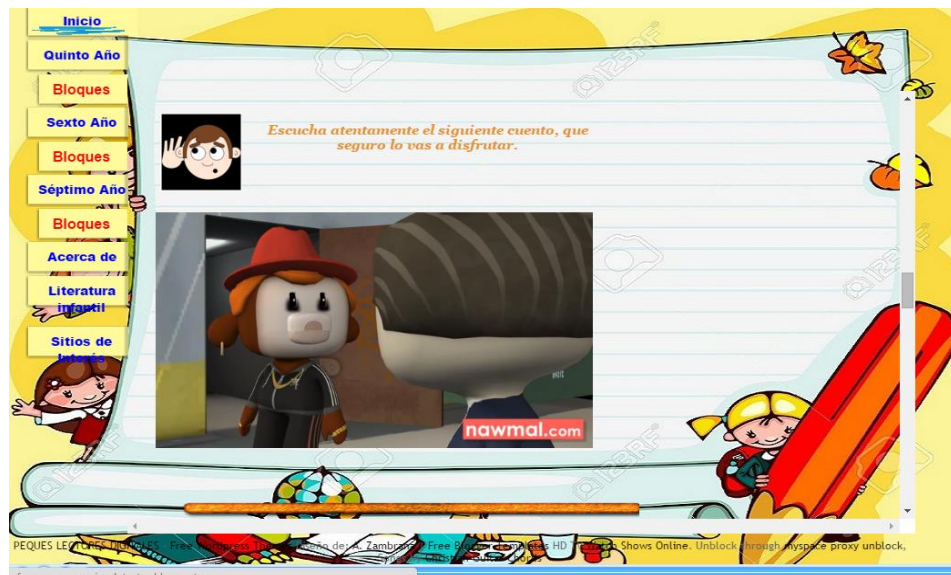
Gráfico 77 Página de Sexto Año Fase II el cuento características, elementos y estructura



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 78 se presenta un video realizado en Nawmal de la lectura ¿Por qué los perros se huelen las colas?

Gráfico 78 Video del texto ¿Por qué los perros se huelen las colas?



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 79 se va a corroborar si el el estudiante ha comprendido o no el video anteriormente escuchado para lo cual se han realizado algunas actividades realizadas en Edilim, también se presenta un glosario de palabras no comunes.

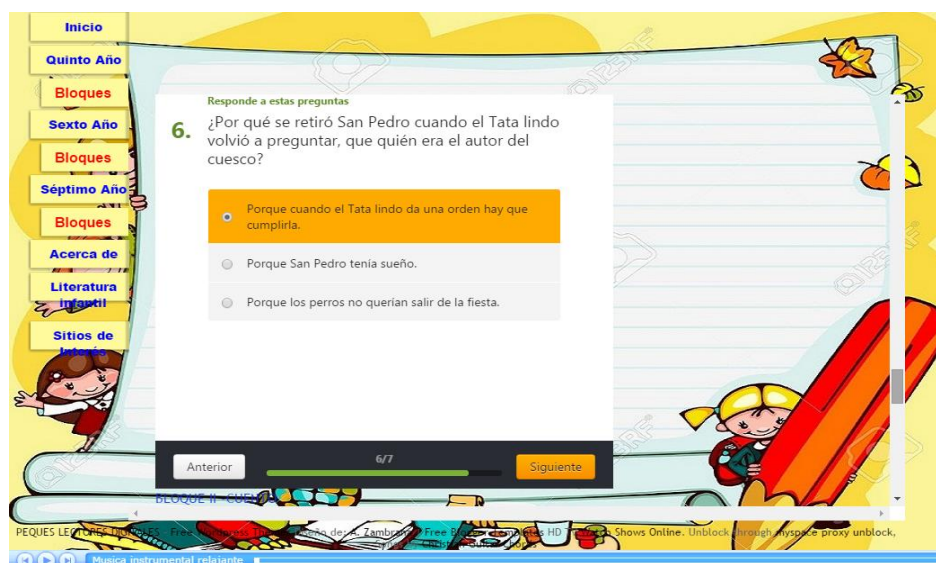
Gráfico 79 Página de palabras pocos comunes



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 80 se ofrece un cuestionario de 7 preguntas de opción múltiple realizado en Educaplay.

Gráfico 80 Página para responder preguntas realizadas en Educaplay



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 81 se muestra una captura de pantalla de Séptimo año en donde se aprenderá la poesía y la función poética del lenguaje.

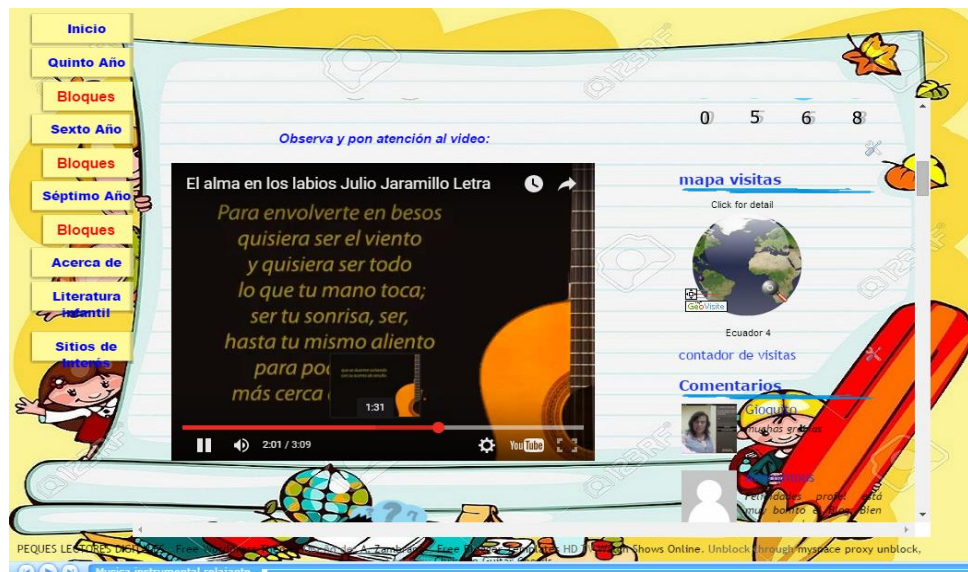
Gráfico 81 Página del Bloque IV de séptimo año



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 82 se muestra una captura de pantalla de la fase I de un video del poema “El alma en los labios” interpretado por Julio Jaramillo.

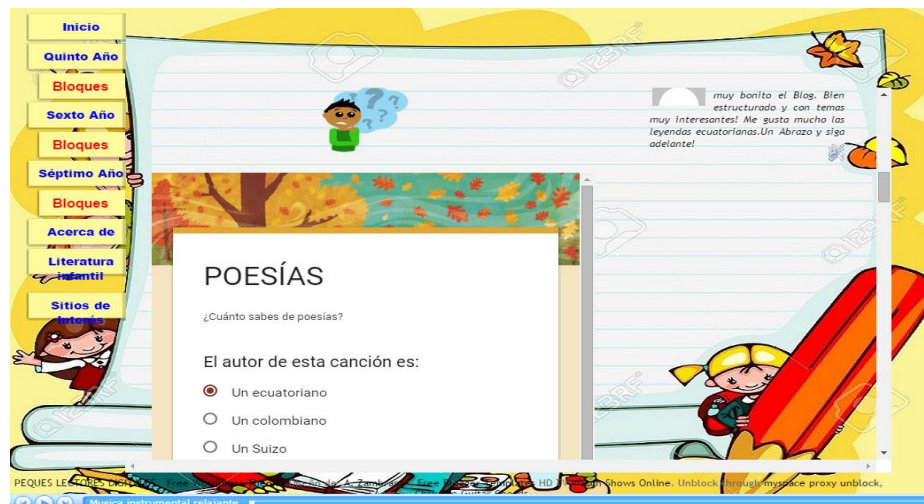
Gráfico 82 Página fase I del bloque IV



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 83 se muestra una captura de pantalla en donde se va contestar un formulario de 5 preguntas de opción múltiple que corresponde a la prelectura.

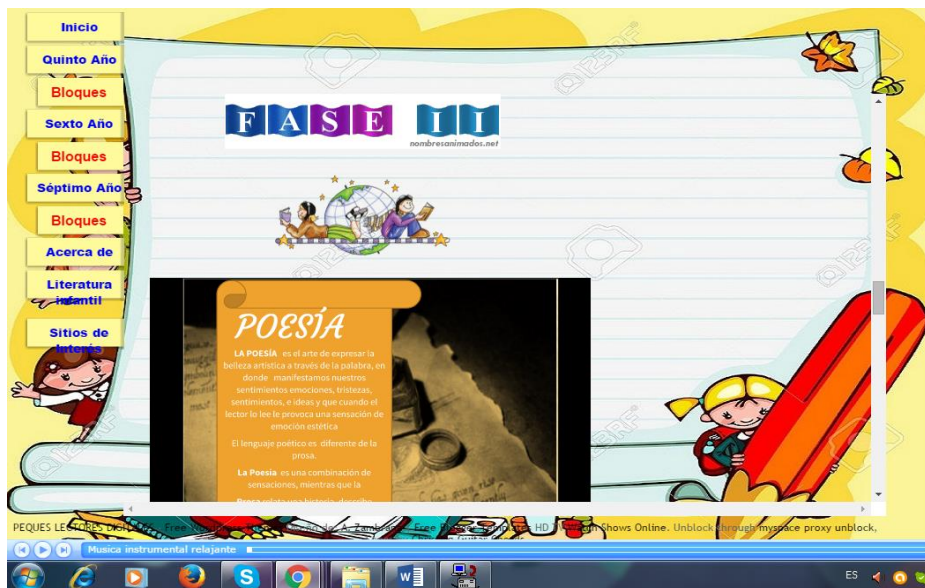
Gráfico 83 Página Fase I del bloque IV



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 84 se muestra una captura de pantalla de la Fase II que muestra el concepto de la Poesía y la función poética del lenguaje.

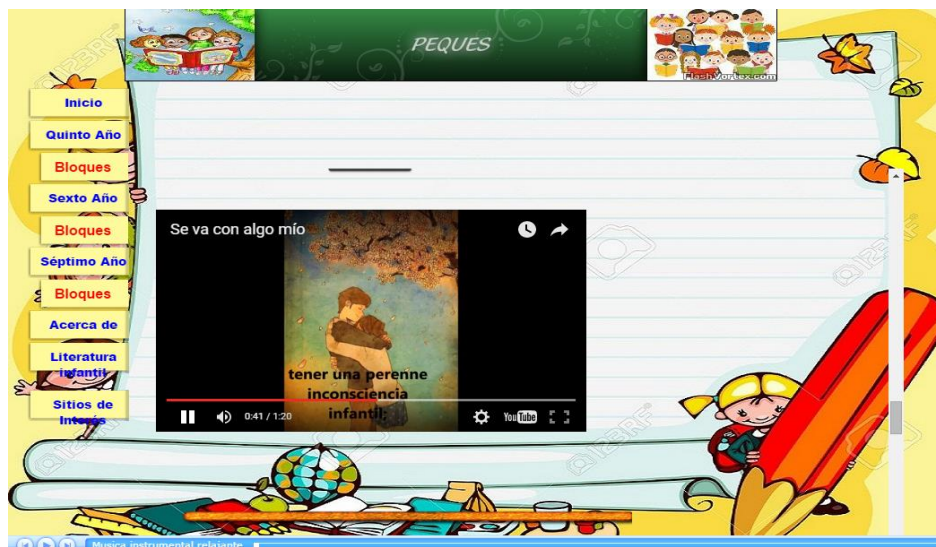
Gráfico 84 Página Fase II del Bloque IV



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 85 se muestra una captura de pantalla de un video realizado en *Movie Maker* de la poesía escrita por el guayaquileño Medardo Ángel Silva que corresponde a la Fase II.

Gráfico 85 Página Fase II del bloque IV



Fuente: Elaborado por el autor.

En el gráfico número 86 se muestra una captura de pantalla de la Fase III en donde se presenta un cuestionario de 6 preguntas realizado en Edilim que verificarán si los lectores comprendieron la poesía.

Gráfico 86 Página Fase III bloque IV



Fuente: Elaborado por el autor.

5.1.2. Aplicación de actividades de refuerzo académico en el laboratorio de Computación.

Una vez desarrollado el producto final es imprescindible llevar a cabo la aplicación del mismo a los niños y niñas del proyecto de Lectura y Escritura de la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez para que naveguen en el blog, con la finalidad de vislumbrar y evaluar su funcionamiento para poder corregir posibles falencias presentadas.

Desarrollo de la clase

- En primera instancia se explica a los estudiantes cuán importante es leer comprensivamente y sus ventajas.
- Luego se les indica a los estudiantes el proceso para acceder al blog en donde están colgadas las animaciones.
- Primeramente se elige un navegador que puede ser Chrome, Mozilla, Opera o Safari, cabe recalcar que en las computadoras de la institución solamente se trabajan con los dos primeros navegadores.
- Posteriormente se debe copiar exactamente el siguiente link: <http://refuerzocomprensiondetextos.blogspot.com> la pantalla que aparece es la del inicio, como se muestra en el gráfico número 87 en donde se encuentra el banner que identifica a los Peques lectores digitales, la animación que se encuentra en la parte central está realizada en Nawmal da la bienvenida a los lectores, al costado derecho está un Voki o Avatar que explica brevemente cómo se encuentra estructurado el blog, en la parte inferior se encuentra un reproductor de música que automáticamente empezará a sonar canciones apropiadas para leer.

- En el costado izquierdo se encuentra los tres años de educación básica media con sus respectivos bloques.

Gráfico 87 Página de inicio de blog



Fuente: Elaborado por el autor.

- Debajo de los bloques de séptimo año se encuentra las pestañas que corresponde a Acerca de, como se muestra en el gráfico número 88 en donde se explica para quién se hizo el blog y porqué se lo realizó, cuál es la finalidad de desarrollar las animaciones digitales, y por último se solicita a los navegadores que dejen sus sugerencias y comentarios para seguir mejorando este entorno virtual de aprendizaje.

Gráfico 88 Página Acerca de

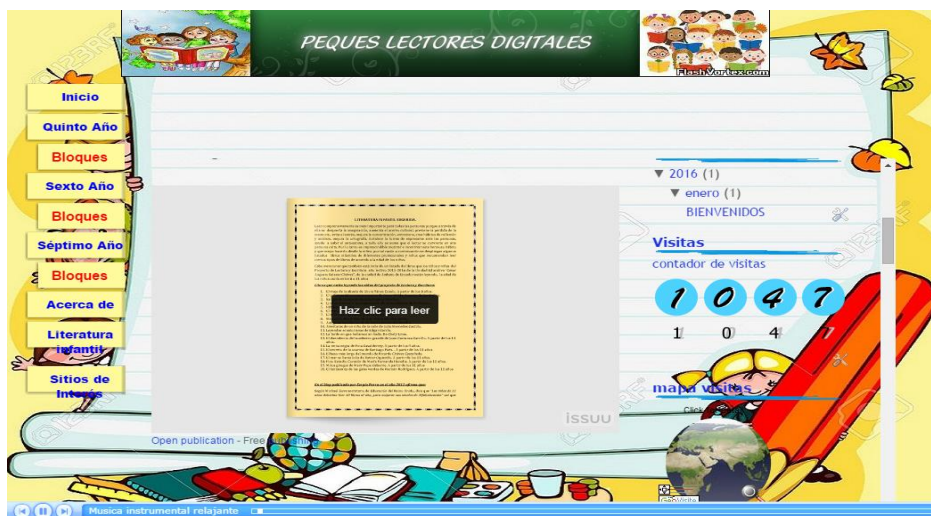


Fuente: Elaborado por el autor.

- En la pestaña de Literatura Infantil se encuentra una presentación en Issuu en donde se sugieren 64 libros de acuerdo a la edad del infante, recomendados por niños y docentes la mayoría de ellos tiene una breve explicación del contenido del libro, en la parte final está un URL que les conducirá a listados de libros de literatura infantil; además se ha incluido

los textos escritos de las animaciones de quinto, sexto y séptimos años de EGB media, como se aprecia en el gráfico número 89.

Gráfico 89 Página de Literatura infantil



Fuente: Elaborado por el autor.

- Finalmente se encuentra una pestaña que se denomina **Sitios de interés** la cual conduce a cuatro ambientes que corresponden a Fundación Telefónica, (Es una organización del grupo telefónica que se encarga de apoyar la educación con las bondades que ofrece las TIC) Las TIC en educación - UNESCO, (La UNESCO siempre ha respaldado la paz mundial, la erradicación de la pobreza, y actualmente ayuda a la educación, a través de las TIC), Yo profesor (Este instituto tiene como objeto de estudio aplicar las TIC en el proceso docente educativo ecuatoriano) y finalmente Diskokosmiko (es un sitio en donde se guarda, comparte y se descarga libros, fotos música y video en forma gratuita). Como se observa en el gráfico número 90.

Gráfico 90 Página de sitios de interés



Fuente: Elaborado por el autor

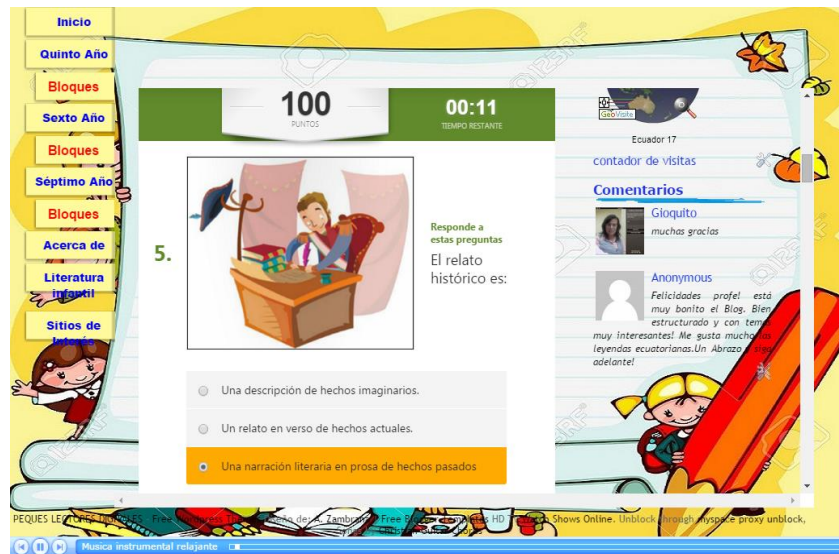
Tema: Relato histórico del Sexto Año Bloque III

La historia de la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez

FASE I

En el gráfico número 91 se aprecia el inicio de la primera fase considerada como Pre lectura en donde se realizan cinco preguntas previas al tema a tratarse, el estudiante debe obligatoriamente contestarlas para poder pasar a la siguiente fase.

Gráfico 91 Página Sexto Año Bloque III Fase I



Fuente: Elaborado por el autor

FASE II

En esta fase los estudiantes van a escuchar una animación realizada en Goanimate sobre el relato histórico como se aprecia en el gráfico número 92

Gráfico 92 Página Sexto Año Bloque III Fase II



Fuente: Elaborado por el autor

En esta misma Fase se encuentra tres diapositivas de Google presentaciones en donde se explica nuevamente que es un relato histórico, además señala su estructura y algunas estrategias para la comprensión de palabras de un texto, como se muestra en el gráfico número 93.

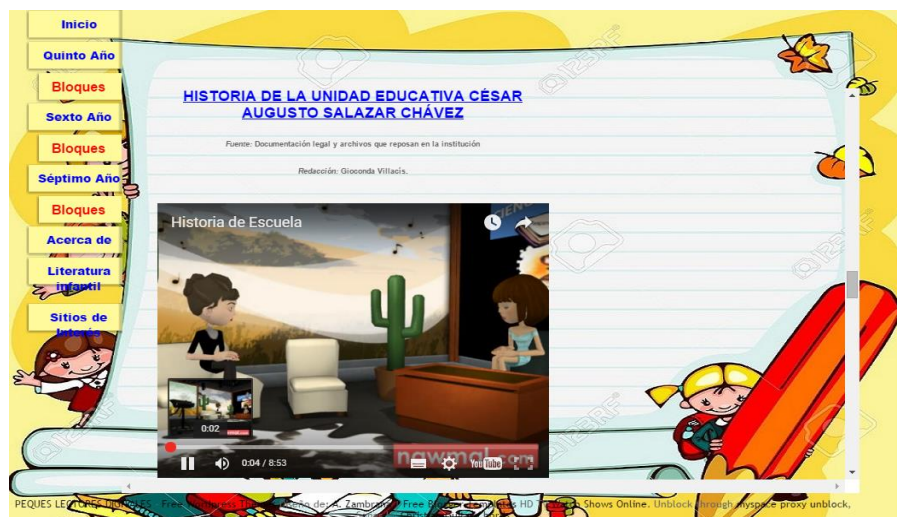
Gráfico 93 Página Sexto Año Bloque III Fase II



Fuente: Elaborado por el autor

Finalmente en esta Fase II los estudiantes van a observar y escuchar una animación en 3D sobre la Historia de la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez que dura 8 minutos con 54 segundos, como se puede observar en el gráfico número 94

Gráfico 94 Página Sexto Año Bloque III Fase II

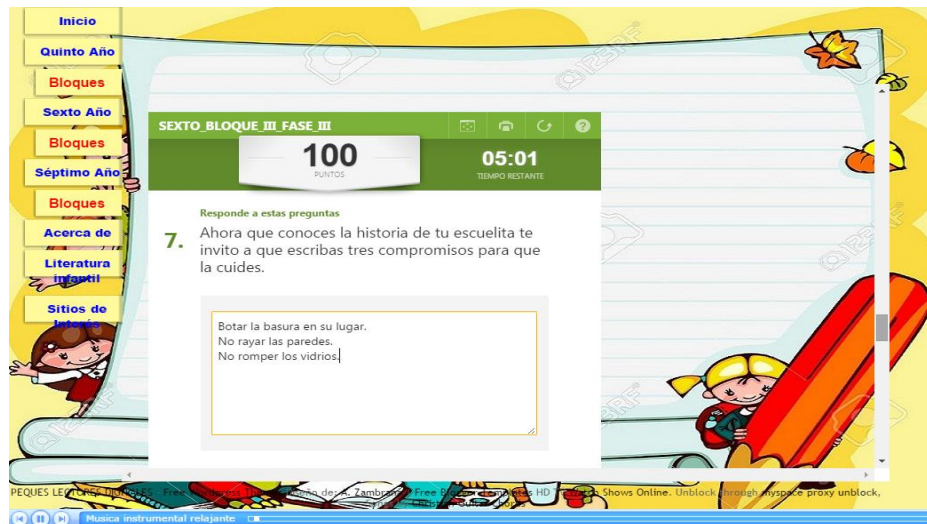


Fuente: Elaborado por el autor

FASE III

Una vez que los niños y niñas han escuchado y observado el video atentamente responderán 8 preguntas que están enfocadas en desarrollar los tres niveles de comprensión: explícita, implícita y crítica que fueron realizadas en *Educaplay*, como se puede apreciar en el gráfico número 95.

Gráfico 95 Página Sexto Año Bloque III Fase II



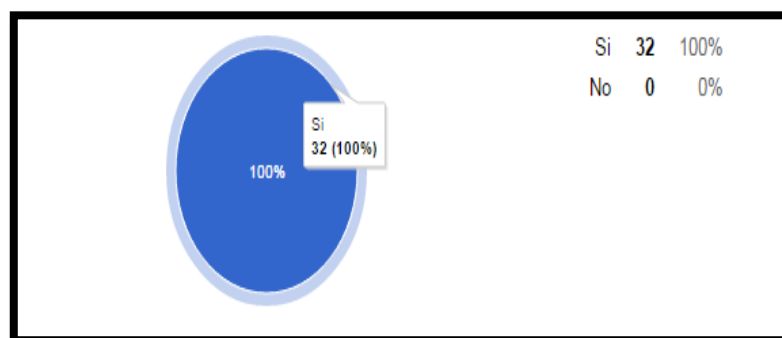
Fuente: Elaborado por el autor

5.2. Evaluación preliminar

Una vez que se ha concluido con el trabajo y presentado las animaciones digitales se procede a ver la satisfacción de los estudiantes mediante la aplicación de la encuesta a 32 estudiantes de Educación Básica Media cuya edad fluctúa entre los 9 a 11 años de edad. De las cuales se obtuvieron los siguientes resultados.

Pregunta 1: ¿Las animaciones digitales han incrementado su gusto por leer?

Gráfico 96 Incremento por el gusto de leer



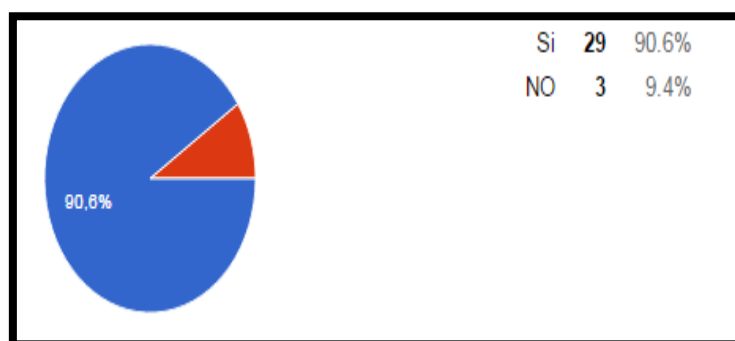
Fuente: Elaborado por el autor

Análisis e interpretación

El 100% de los estudiantes encuestados afirma que ha incrementado su gusto por leer al hacer uso de las animaciones digitales, por lo tanto esto motiva a los docentes hacer uso de estas para seguir incentivando el gusto por la lectura.

Pregunta 2: ¿Ha comprendido los textos con el uso de las animaciones digitales?

Gráfico 97 Aprendizaje con animaciones digitales



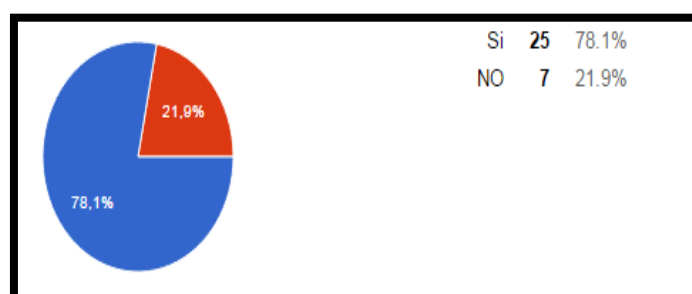
Fuente: Elaborado por el autor

Análisis e interpretación

De la totalidad de los estudiantes encuestados el 90,6% afirma que el uso de animaciones digitales provoca en el estudiantes aprendizaje más rápido, puesto que a los niños les gusta el uso de las tecnologías, por lo tanto se debe aprovechar este gusto para que los estudiantes comprendan lo que leen con mayor facilidad.

Pregunta 3: ¿Usted se siente que ha mejorado en sus calificaciones en el área de Lengua y Literatura?

Gráfico 98 Mejora calificaciones



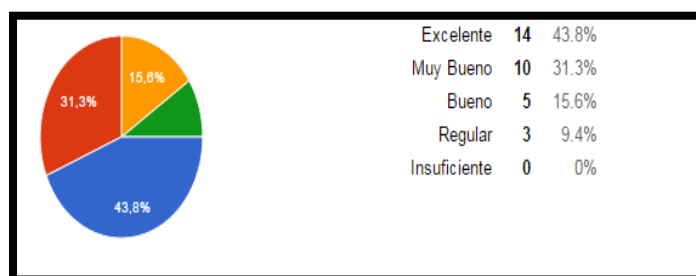
Fuente: Elaborado por el autor

Análisis e interpretación

Es interesante observar que el 78.1% de los estudiantes encuestados sientan que sus calificaciones en el área de Lengua y Literatura hayan mejorado, esto motiva a los educadores a favorecerse de las bondades que ofrecen las tecnologías.

Pregunta 4: Usted considera que la utilización de las animaciones digitales como complemento de la lectura fue:

Gráfico 99 Utilización de animaciones digitales



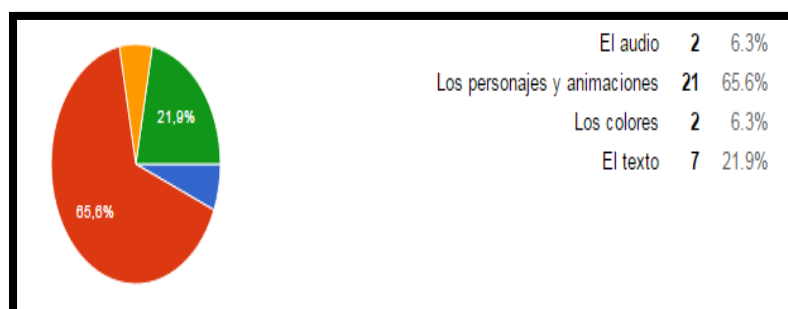
Fuente: Elaborado por el autor

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados de los encuestados el 43.8% considera que las animaciones digitales fue un excelente complemento para comprender la lectura, el 31,3% considera que fue muy bueno, el 15.6% afirma que fue bueno y solo el 9.4% sostiene que las animaciones digitales han sido un complemento regular para comprender la lectura, por lo que se puede evidenciar que las animaciones digitales están dando los resultados que se plantearon este proyecto.

Pregunta 5: ¿Qué le llamó más la atención de las animaciones digitales?

Gráfico 100 Atención de animaciones digitales



Fuente: Elaborado por el autor

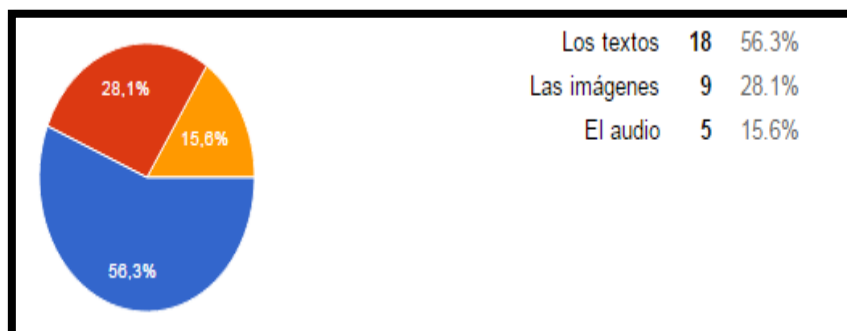
Análisis e interpretación

Evidentemente a los niños y niñas lo que más les llamó la atención fueron los personajes y las animaciones que representa en un 65.6%, los textos ocupan el segundo lugar con un 21.9% y el

audio y los colores coinciden en un 6.3%. Por lo tanto el presente trabajo provoca en los estudiantes mayor atención al impartir clases con animaciones digitales.

Pregunta 6: ¿Qué le gustaría innovar de las animaciones digitales?

Gráfico 101 Innovación con animaciones digitales



Fuente: Elaborado por el autor

Análisis e interpretación

El 56.3% de la totalidad de los estudiantes encuestados menciona que se debe innovar los textos, el 28.1% las imágenes y el 15.6% afirma que es necesario innovar el audio, por lo tanto se realizarán los cambios necesarios para que las animaciones digitales sean interesantes y les estimulen a leer comprensivamente.

Análisis Global

Después de haber aplicado las encuestas a los estudiantes de educación básica media de la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez se han obtenido los siguientes resultados:

- El 100% de los estudiantes está consiente que las animaciones digitales han incrementado su gusto por leer.
- El uso de las animaciones digitales ha fortalecido su aprendizaje de una manera rápida y eficiente.
- El 78.1% de los estudiantes admite que con el uso de las animaciones digitales han incrementado sus calificaciones.
- El 43.8 % de los estudiantes encuestados afirman que el utilizar las animaciones digitales han sido una excelente complemento para leer.
- Se puede corroborar que un buen porcentaje de los niños y niñas encuestados aseveran, lo que más les llamó la atención fueron los personajes de las animaciones.

- El 56,3% menciona que se debe innovar los textos de las animaciones digitales.

5.2.1. Evidencia en la aplicación de la ficha de observación después del uso de las animaciones

En los gráficos números 102 Y 103 se puede apreciar la Lic. Gioconda Villacís está socializando a la mayoría de los docentes de la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez para que accedan al blog Peques Lectores Digitales en donde están colgadas las animaciones digitales y obtengan el mayor provecho de las múltiples actividades de comprensión de textos que están distribuidas en los diferentes años.

Gráfico 102 Socialización al personal docente



Fuente: Elaborado por el autor

Gráfico 103 Presentación de contenidos



Fuente: Elaborado por el autor

A continuación la Lic. Gioconda Villacís acompaña a cada uno de los años los respectivos docentes de Educación Básica Media, a la sala de computación en donde se constata que los

profesores están haciendo uso de las animaciones digitales conjuntamente con sus estudiantes, y se puede verificar que se obtienen mejores resultados en la comprensión de textos de los estudiantes como se puede apreciar en el análisis las fichas de observación con el uso de animaciones digitales descrita en el número 5.2.2.

En el gráfico número 104 la maestra de Quinto año sección matutina conjuntamente con sus estudiantes ha accedido a las animaciones digitales y están trabajando bloque IV en parejas en la comprensión de textos y claramente se puede visualizar la atención y participación activa en cada una de las actividades que la maestra solicita.

Gráfico 104 Aplicación Docente Quinto Matutino



Fuente: Elaborado por el autor

En el gráfico número 105 la maestra de Quinto año sección vespertina conjuntamente con sus estudiantes, han accedido a las animaciones digitales y están trabajando en el bloque IV en parejas en la comprensión de textos, es evidente que los estudiantes están entusiasmados y participan activamente en las actividades que la docente solicita.

Gráfico 105 Aplicación Docente Quinto Vespertino



Fuente: Elaborado por el autor

En el gráfico número 106 la maestra de Sexto año sección matutina conjuntamente con sus estudiantes han ingresado a las animaciones digitales y están trabajando en el bloque IV en parejas en la comprensión de textos, se puede visualizar claramente que los estudiantes participan con entusiasmo en las actividades que la maestra solicita.

Gráfico 106 Aplicación Docente Sexto Matutino



Fuente: Elaborado por el autor

En el gráfico número 107 la maestra de Sexto año sección vespertina conjuntamente con sus estudiantes ha accedido a las animaciones digitales y están trabajando en el bloque IV en parejas en la comprensión de textos, claramente se puede apreciar a la maestra y a los estudiantes trabajar con ahínco.

Gráfico 107 Aplicación Docente Sexto Vespertino



Fuente: Elaborado por el autor

En el gráfico número 108 El maestro de Séptimo Año sección matutina conjuntamente con sus estudiantes han accedido a las animaciones digitales y están trabajando en el bloque IV en parejas en la comprensión de textos.

Gráfico 108 Aplicación Docente Séptimo Matutino



Fuente: Elaborado por el autor

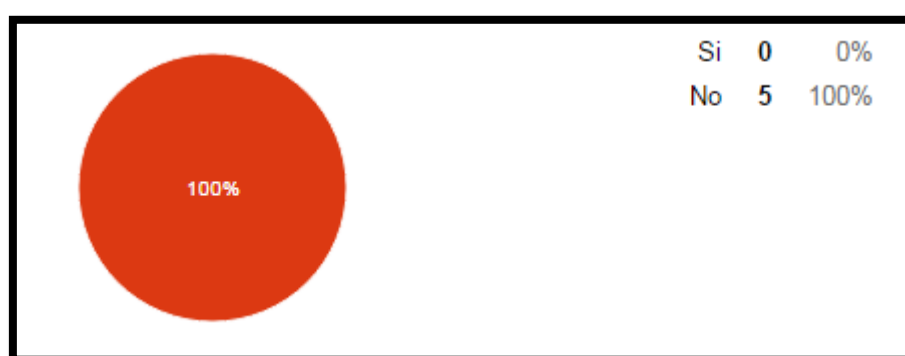
5.2.2. Análisis de la ficha de observación con del uso de animaciones digitales.

Una vez accedido y trabajado con las animaciones digitales se procede a ver la satisfacción de los estudiantes en el uso del blog, mediante una ficha de observación.

Después de haber aplicado las animaciones digitales a los cinco años de Educación Básica Media tanto matutina como vespertina se han obtenido los siguientes resultados:

1.- El/a maestro/a utiliza solamente el libro.

Gráfico 109 Utilización de libros



Fuente: Elaborado por el autor

Análisis e interpretación:

Según lo observado se puede apreciar que el 100% de los docentes observados no utiliza solamente el libro como único recurso didáctico para impartir sus clases, por lo tanto es

imprescindible alternar los textos físicos con lo tecnológica para que las clases sean más interesantes y el aprendizaje sea óptimo.

2.- El/a maestro/a capta la atención de los niños al impartir la clase.

Gráfico 110 Capta la atención el docente



Fuente: Elaborado por el autor

Análisis e interpretación

Es placentero observar que los maestros captan la atención de la totalidad de sus estudiantes al utilizar animaciones digitales como material de apoyo para impartir sus clases, esto motiva a los educadores a que deben apoyarse de la tecnología para que sus estudiantes estén prestos a aprender y leer utilizando este medio.

3.- Los niños se sienten motivados al leer.

Gráfico 111 Motivación de lectura por estudiantes



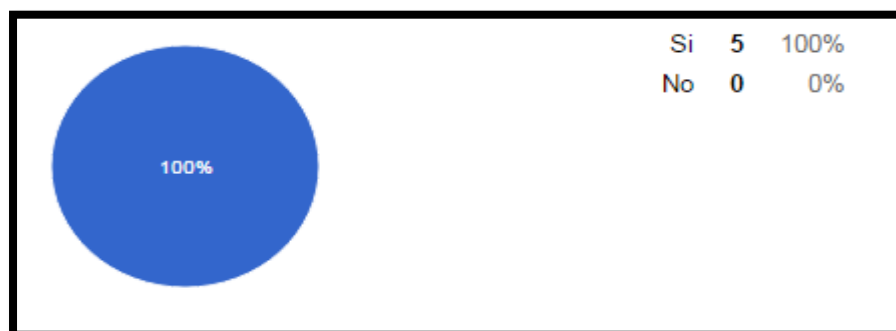
Fuente: Elaborado por el autor

Análisis e interpretación

El 100% de los estudiantes observados en cada una de las aulas están motivados a leer, por lo que se confirma que es beneficioso utilizar animaciones digitales porque esto provoca en el estudiante su interés por leer comprensivamente.

4.- Hay participación de los niños.

Gráfico 112 Participación de estudiantes



Fuente: Elaborado por el autor

Análisis e interpretación

Definitivamente el uso de las tecnologías con recursos y actividades apropiados para la comprensión de textos motiva en un 100% que los niños y niñas participen en las clases activamente.

5.- La clase es monótona.

Gráfico 113 Resultado de clases monótonas



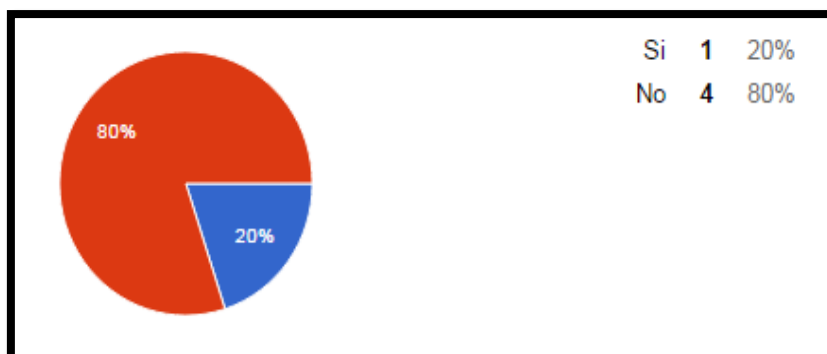
Fuente: Elaborado por el autor

Análisis e interpretación

De las cinco aulas observadas se puede considerar que los maestros hicieron un excelente trabajo al impartir la comprensión de textos utilizando animaciones digitales, puesto que sus clases estuvieron activas y participativas, entonces se puede corroborar que alternar las clases en aulas físicas y las clases a través de entornos de aprendizaje los estudiantes se sienten motivados por aprender.

6.- Existe desorden.

Gráfico 114 Existencia de desorden



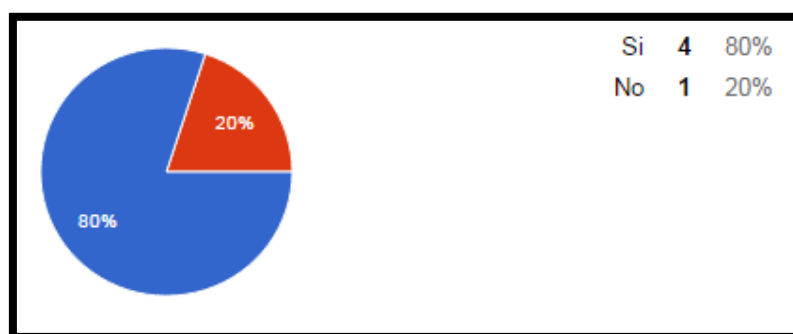
Fuente: Elaborado por el autor

Análisis e interpretación

Los docentes al impartir sus clases en el Laboratorio de Computación lograron en un 80% mantener el orden, estos resultados son óptimos para que al momento de impartir las clases los estudiantes se concentren y comprendan lo que leen.

7.- La comprensión de textos da buenos resultados.

Gráfico 115 Resultados de comprensión de textos



Fuente: Elaborado por el autor

Análisis e interpretación

Se concluye que hacer uso de las bondades que ofrece las tecnologías y en este caso, las animaciones digitales facilitan la comprensión de textos es halagador para los profesionales que realizan la labor docente con niños y niñas, esto incentiva seguir trabajando con animaciones digitales.

Análisis Global:

- El 100% de los maestros observados hace uso de las animaciones digitales.
- El 100% de los estudiantes estaban muy interesados en prestar atención a la clase impartida por sus docentes.

- El 100% los niños se mostraron motivados en leer y escuchar las animaciones digitales.
- El 100% de los estudiantes participaron activamente en las actividades que los docentes les solicitaban.
- Se pudo verificar que los cinco años observados era activo y participativo.
- Solamente el 20% de los años observados no mantuvieron el orden.
- La comprensión de textos dio óptimos resultados con el uso de las animaciones digitales.

5.2.3. Análisis comparativo de las fichas de observación.

En base a las fichas de observación aplicadas a los cinco años de educación básica media se evidencia los siguientes resultados con el siguiente análisis comparativo sin el uso y con el uso de las animaciones digitales.

Tabla 9 Análisis comparativo de las fichas de observación

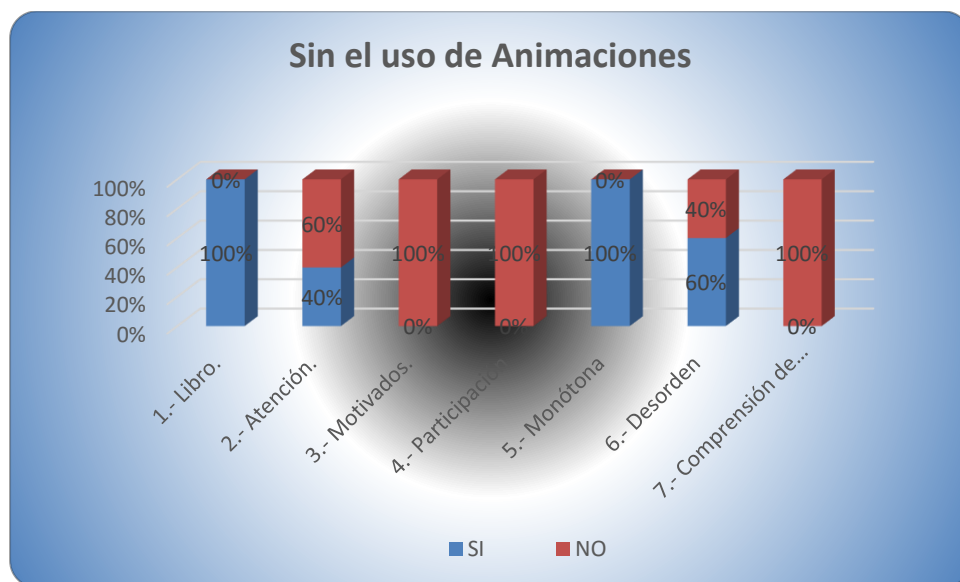
ASPECTOS A EVALUAR	SIN EL USO DE ANIMACIONES		CON EL USO ANIMACIONES	
	SI	NO	SI	NO
1.- El/a maestro/a utiliza solamente el libro.	100%			100%
2.- El/a maestro/a capta la atención de los niños al impartir la clase	40%	60%	100%	
3.- Los niños se sienten motivados al leer.	20%	80%	100%	
4.- Hay participación de los niños.	20%	80%	100%	
5.- La clase es monótona.	100%			100%
6.- Existe desorden.	60%	40%	20%	80%
7.- La comprensión de textos da buenos resultados	20%	80%	80%	20%

Fuente: Elaborado por el autor

5.2.4. Análisis de las fichas de observación en diagrama de barras.

En el siguiente gráfico se puede visualizar los datos porcentuales que arrojaron sin el uso de animaciones digitales tomados de la tabla número 9

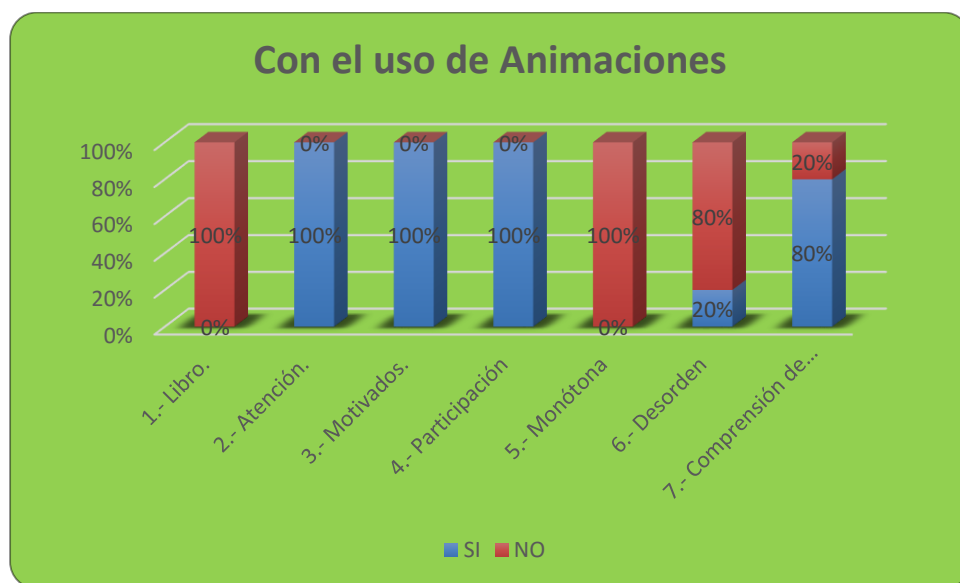
Gráfico 116 Resultado sin uso de animaciones



Fuente: Elaborado por el autor

En el siguiente gráfico se puede observar los datos porcentuales que arrojaron con el uso de animaciones digitales tomados de la tabla número 9.

Gráfico 117 Resultado con uso de animaciones



Fuente: Elaborado por el autor

Análisis Global:

- Los docentes al apoyarse de las animaciones digitales, se denota que sus estudiantes leen comprensivamente y no se valen solamente del libro físico para impartir los conocimientos.
- El uso de las animaciones digitales capta la atención de los niños y niñas cuando sus profesores transmiten los conocimientos, a lo contrario cuando utilizaban únicamente el texto.
- Las animaciones digitales ha provocado el gusto por leer en la totalidad de los estudiantes encuestados.
- El uso de la tecnología motiva a los alumnos a participar activamente en las clases haciendo uso del entorno virtual de aprendizaje.
- La tecnología llama mucho la atención de los maestros y estudiantes, esto es beneficioso para que las clases no sean monótonas.
- Los maestros lograron controlar el orden en el Laboratorio de Computación al momento de dar las clases con animaciones digitales para la comprensión de textos.
- La utilización de animaciones digitales da óptimos resultados en la comprensión de textos, al mismo tiempo que facilita la labor de los docentes.

6. Conclusiones y Recomendaciones

6.1. Conclusiones

- Después de aplicar la encuesta inicial a 91 estudiantes de la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez, se ha determinado que los docentes utilizan como recurso principal de apoyo los textos escolares al impartir sus clases, esto ha generado que se sientan desmotivados al momento de leer.
- Según investigaciones afines al presente trabajo de investigación y desarrollo sobre el uso de herramientas tecnológicas para facilitar la comprensión de textos, sus resultados fueron satisfactorios dando como resultado un avance significativo en el problema encontrado.
- Al implementar las Animaciones Digitales como refuerzo académico en los estudiantes de Educación Básica Media, se evidenció que los estudiantes tuvieron un progreso en la comprensión de textos.
- Al aplicar las animaciones digitales en el Blog de los Peques lectores digitales, se evidencia el interés en los niños por leer comprensivamente, y hacer uso frecuente de esta herramienta dentro y fuera de la institución educativa.
- Los docentes vinculan la tecnología en el desarrollo de los contenidos curriculares con la propuesta desarrollada, donde se fomenta el aprecio literario de las diversas temáticas de Lengua y Literatura establecidas en la Actualización y Fortalecimiento Curricular en sus estudiantes.

6.2. Recomendaciones

Al finalizar el trabajo de desarrollo e investigación se recomienda lo siguiente:

- Sugerir a los maestros de los niveles inferiores que sigan el proceso didáctico para que se dé una lectura comprensiva y así en los estudiantes de los niveles superiores no presenten dificultades para leer comprensivamente y exista una secuencia entre los niveles.
- Aplicar las Animaciones Digitales en el proceso de la comprensión de textos en los estudiantes de Educación Básica Media por cuanto los resultados obtenidos al poner en práctica la propuesta han sido satisfactorios.
- Seguir socializando a los docentes que no pudieron estar en el manejo del blog para que sus clases sean dinámicas y participativas, a fin de las animaciones digitales sean un refuerzo académico para sus clases.
- Permitir a los estudiantes el manejo de herramientas tecnológicas que faciliten el proceso de Enseñanza Aprendizaje dentro del plantel educativo en las pertinentes horas pedagógicas.
- Los docentes deben motivar el empleo extracurricular del Blog interactivo a sus estudiantes como medio para desarrollar las habilidades y destrezas, mediante la oportuna planificación micro curricular de los contenidos.
- La Comisión Pedagógica del plantel deberá enlazar el Blog Interactivo como fuente de estímulo a la lectura en los infantes durante el desarrollo del Proyecto Emblemático Institucional Llegó la hora de leer, tiempo de trascender... , donde se motivará también a los estudiantes del nivel preparatorio, básica elemental y básica superior en el cultivo de hábito de leer.



APÉNDICES

Apéndice A PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE

Encuesta dirigida a estudiantes de Educación Básica Media sobre la comprensión de textos.

Objetivo: Recopilar información para el desarrollo de animaciones digitales mediante recursos web para la comprensión de textos.

Instrucciones: Lea atentamente cada una de las preguntas y marque con una X la respuesta con la que más se identifique.

I. DATOS GENERALES

Género: Masculino Femenino Edad:..... Nacionalidad:.....

CUESTIONARIO:

1.-¿Considera usted que es importante leer para adquirir conocimientos nuevos?

Si

No

2.-¿Cuánto tiempo dedica usted a la lectura?

1 hora al día	1/2 hora al día	15 minutos	1 vez a la semana	No le agrada leer

3.- ¿Qué actividades le agradaría realizar para que comprenda un texto?

Actividades divertidas en la red	Escenificación de lo leído	Responder preguntas y respuestas oralmente

4.-¿Considera usted que es necesario que se empleen nuevos recursos para mejorar la comprensión de textos?

Si

No

5.-Cuál de los elementos que se enuncia a continuación permiten una mejor comprensión de textos?

Textos físicos	Narraciones orales	Animaciones digitales

6.-¿Qué recursos didácticos utiliza su maestro/a en el aula con frecuencia para leer?

Libros	Carteles	Periódicos	Animaciones digitales	Revistas

7.- ¿Cree usted que los recursos didácticos indicados en la pregunta anterior son eficientes para la comprensión de textos?

Mucho	Poco	Nada

8.- ¿Cree usted que las animaciones digitales le ayudará a comprender mejor un texto?

Mucho	Poco	Nada

9.- ¿Le gustaría que su profesor/a realice animaciones digitales para la comprensión de textos?

Siempre	De vez en cuando	Nunca

10.- ¿De qué manera le gustaría acceder a las animaciones digitales?

Recurso Web	E-book	Aula virtual

Les agradezco su colaboración



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE

Encuesta dirigida a estudiantes de Educación Básica Media sobre la satisfacción en el uso de las animaciones digitales.

Objetivo: Recopilar información de satisfacción del uso de las animaciones digitales para la comprensión de textos.

Instrucciones: Lea atentamente cada una de las preguntas y marque con una X la respuesta con la que más se identifique.

II. DATOS GENERALES

Género: Masculino Femenino Edad:.....

Nacionalidad:.....

CUESTIONARIO:

1.- ¿Las Animaciones Digitales han incrementado su gusto por leer?

Si

No

2.- ¿Ha comprendido los textos con el uso al usar animaciones digitales?

Si

No

3.- ¿Usted se siente que ha mejorado en sus calificaciones en el área de Lengua y Literatura?

Si

No

4.- Usted considera que la utilización de las animaciones digitales como complemento de la lectura fue:

Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Insuficiente

5.- ¿Qué le llamó más la atención de las animaciones digitales?

El audio	Los personajes y animaciones	Los colores	El texto

6.- ¿Qué le gustaría innovar de las animaciones digitales?

Los textos	Las imágenes	El audio

Les agradezco su colaboración



Apéndice C

FICHA DE OBSERVACIÓN ANTES DE UTILIZAR LAS ANIMACIONES DIGITALES

NOMBRE DE LA OBSERVADORA:

LUGAR DE LA OBSERVACIÓN:.....

TIEMPO DE OBSERVACIÓN:

OBJETIVO: Analizar el grado de comprensión de textos sin el uso de las animaciones digitales.

ÁREA: **AÑO:** **SECCIÓN:**

ASPECTOS A EVALUAR	CRITERIOS		OBSERVACIÓN
	SI	NO	
El/a maestro/a utiliza solamente el texto.			
El/a maestro/a capta la atención de los niños al impartir la clase.			
Los niños se sienten motivados al leer			
Hay participación de los niños.			
La clase es monótona.			
Existe desorden.			
La comprensión de textos da buenos resultados			



Apéndice D

FICHA DE OBSERVACIÓN DESPUÉS DE UTILIZAR LAS ANIMACIONES DIGITALES

NOMBRE DE LA OBSERVADORA:

LUGAR DE LA OBSERVACIÓN:.....

TIEMPO DE OBSERVACIÓN:

OBJETIVO: Analizar el grado de comprensión de textos con el uso de las animaciones digitales.

ARÉA: **AÑO:** **SECCIÓN:**

ASPECTOS A EVALUAR	CRITERIOS		OBSERVACIÓN
	SI	NO	
El/a maestro/a utiliza solamente el libro.			
El/a maestro/a capta la atención de los niños al impartir la clase			
Los niños se sienten motivados al leer.			
Hay participación de los niños.			
La clase es monótona.			
Existe desorden.			
La comprensión de textos da buenos resultados			

Referencias

- [1] S. Haro, «Escritores.org,» 14 Enero 2014. [En línea]. Available: <https://www.esritores.org/recursos-para-esritores/colaboraciones/9874-la-importancia-de-la-lectura>. [Último acceso: 15 Octubre 2015].
- [2] R. Cortijo, M. Espinoza, A. Gajardo, M. Guitarra, L. Hernández, I. López, F. Peñafiel, M. Pérez, P. Miguel, J. Reyes, N. Romero, P. Tamayo y T. Alba., Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica de Sexto Año., Quito: Don Bosco, 2010.
- [3] S. Kohan, El tiempo en la narración, Madrid: ALBA Ediciones, 2015.
- [4] L. Arroyo, Comunicación en lengua castellana N3, Ideaspropias editorial S.L, 2015, p. 182.
- [5] M. Carriazo, «Lengua y Literatura 6 De acuerdo al nuevo currículo de la Educación General Básica.,» de *Lengua y Literatura 6 De acuerdo al nuevo currículo de la Educación General Básica.*, Quito, El Telégrafo, 2014, p. 125.
- [6] Cisneros, Mireya; Olave, Giohanny; Rojas, Llene, Alfabetización académica y lectura inferencial, ECOE Ediciones, 2013.
- [7] L. Cahuantzi, «SlideShare,» 15 abril 2013. [En línea]. Available: <http://es.slideshare.net/luisangelcahuantzi9/el-texto-informativo-18882552>. [Último acceso: 27 diciembre 2015].
- [8] I. Goyes, «SlideShare,» 28 abril 2012. [En línea]. Available: <http://es.slideshare.net/isabelsg/texto-dialogado-por-isabel-goyes>. [Último acceso: 24 Noviembre 2015].
- [9] Blogia SL, «Blog,» 16 Mayo 2006. [En línea]. Available: <http://manulen.blogia.com/2006/051603-tipos-de-textos.php>. [Último acceso: 17 Octubre 2015].
- [10] F. Aguilar, «Youtube,» Universidad Autónoma de los Andes, 17 Octubre 2013. [En línea]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=H3now5HG0lk>. [Último acceso: 18 Octubre 2015].
- [11] Ministerio de Educación, Curso de Lectura Crítica, Quito: IGM, 2009.
- [12] A. Domínguez, «Tiempo, diario de la mañana,» Amando Octavio Domínguez Ruiz, 05 Junio 2014. [En línea]. Available: <http://www.tiempodeveracruz.com/2014/06/taxonomia-de-barret/>. [Último acceso: 18 Septiembre 2015].
- [13] R. Díaz y Y. Delgado, «Plan de estrategias didácticas para la optimización de competencias

de comprensión lectora en los estudiantes de la media general.» *Revista electrónica sustentabilidad al día*, nº 201202TR4202, p. 15, 2014.

- [14] V. Niño, *Competencias en la Comunicación hacia las prácticas del discurso*, Bogotá: Ecoe ediciones, 2011.
- [15] S. Fortes, «Blog,» [En línea]. Available: <http://web20infantil.blogspot.com/>. [Último acceso: 20 Noviembre 2015].
- [16] C. TyniK, «SlideShare,» 31 Marzo 2014. [En línea]. Available: <http://es.slideshare.net/ctynik/introduccion-a-la-animacion-digital?related=2>. [Último acceso: 10 Enero 2016].
- [17] R. Chelios, C. Vásquez, L. Vásquez, H. Duarte y V. Ricardo, «Youtube,» 12 Diciembre 2012. [En línea]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=3cUDYYlO9gs>. [Último acceso: 10 Enero 2016].
- [18] J. Ruiz, «Blog de la Universidad de Bracelona,» 11 Diciembre 2012. [En línea]. Available: <http://www.il3.ub.edu/blog/?cat=184>. [Último acceso: 27 Diciembre 2015].
- [19] A. Villegas, «Blog e-Historia,» 7 Mayo 2012. [En línea]. Available: <http://www.e-historia.cl/e-historia/go-animated-herramienta-para-construir-videos-animados/>. [Último acceso: 10 Diciembre 2015].
- [20] A. Ivanov, «Blog,» 14 Septiembre 2015. [En línea]. Available: <http://codecondo.com/create-your-own-animations-for-free/>. [Último acceso: 2 Febrero 2016].
- [21] A. Villegas, «Blog,» 03 Septiembre 2011. [En línea]. Available: <http://www.e-historia.cl/e-historia/zooburst-herramienta-on-line-para-libros-digitales-3d/>. [Último acceso: 12 Enero 2016].
- [22] A. García, «Blog,» 19 Diciembre 2011. [En línea]. Available: <http://www.educacontic.es/blog/originales-libros-en-3d-con-zooburst>. [Último acceso: 14 Enero 2015].
- [23] Y. Domings, «Blog,» 2010. [En línea]. Available: http://bookbuilder.cast.org/view_print.php?book=11851. [Último acceso: 2 Febrero 2015].
- [24] A. Martín, «Blog,» 14 Enero 2014. [En línea]. Available: <http://unirelearningmaster.blogspot.com/2014/01/educaplay-para-que-sirve.html>. [Último acceso: 21 Enero 2016].

- [25] C. Froy, «Youtube,» 22 Junio 2011. [En línea]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=YxFbmNz60tE>. [Último acceso: 10 enero 2016].
- [26] C. Moriella, «Blog,» 20 Marzo 2012. [En línea]. Available: <http://movimacker.blogspot.com/>. [Último acceso: 15 Enero 2016].
- [27] I. Calderón y Q. Peñuela, «Características de comprensión lectora en estudiantes universitarios,» *Revista Estudios Socio-Jurídicos*, vol. 12, nº 1, pp. 337-364, 2010.
- [28] J. Paredes, «Animación a la lectura y TIC: Creando situaciones y espacios,» *Revista de educación*, pp. 255-279, 2005.
- [29] M. Pere, «El papel de las TIC en el proceso de lecto-escritura,» *Proyecto educativo el libro de nuestra escuela*, pp. 1-22, 2006.
- [30] M. Nicho, «Implementación de un software educativo con soporte multimedia para mejorar el rendimiento académico de la asignatura de comunicación del quinto grado de educación primaria de la institución educativa Juan Tomis Stack,» Chiclayo, 2010.
- [31] O. Vanegas y T. Helmuth, «Repositorio digital UNAM,» 22 Abril 2015. [En línea]. Available: <http://repositoral.cuaed.unam.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/4220/1/VE14.398.pdf>. [Último acceso: 21 Junio 2015].
- [32] R. Moreno, «blog,» 7 Diciembre 2012. [En línea]. Available: <http://proyecto-compresion.blogspot.com/>. [Último acceso: 7 Mayo 2016].
- [33] F. Zayas, «Blog,» Junio 2011. [En línea]. Available: <http://blog.educalab.es/leer.es/publicaciones/PDFs/201106.pdf>. [Último acceso: 22 Junio 2015].
- [34] J. Guanotoa, «Cómo influye la comprensión lectora en el rendimiento escolar de los niños de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa Santa Ana,» Quito, 2009-2010.
- [35] G. Bermeo, «Animación a la Lectura en el octavo año de EGB del Colegio Experimental Luciano Andrade Marín de Quito,» Quito, 2010.
- [36] G. García, «Diseño de Estrategias Metodológicas para el aprendizaje de la Lectura Comprensiva en Sexto Año de Educación Básica,» Ambato, 2015.
- [37] N. Segovia, «Desarrollo de un Entorno virtual que facilite la Decodificación de Textos Escritos en Estudiantes con Problemas de Lectura,» Ambato, 2015.
- [38] M. García, *Aplicaciones Informáticas Multimedia utilizando Software Educativo para Desarrollar Competencias de Lectura Comprensiva en niños de Quinto Año de Educación Básica*, Santo Domingo: Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 2014.

- [39] S. Cevallos, «Prezi,» 29 Septiembre 2011. [En línea]. Available: https://prezi.com/vs_w_qum3g7b/metodologia-para-el-desarrollo-de-aplicaciones-multimedia/. [Último acceso: 6 Mayo 2015].
- [40] S. Mena y M. Carriazo, Lengua y Literatura de Sexto año ME, Quito: Editogram S.A, 2015.
- [41] M. Soledad y M. Carriazo, Lengua y Literatura de Quinto año ME, Quito: Editogram S.A, 2015.
- [42] S. Mena y M. Carriazo, Lengua y Literatura de Séptimo año ME, Quito: Editogram S.A, 2015.

Resumen Final

DESARROLLO DE ANIMACIONES DIGITALES PARA REFUERZO ACADÉMICO EN LA COMPRESIÓN DE TEXTOS DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA

Gioconda Irlanda Villacís Llundo

110 páginas

Proyecto dirigido por: Ing. Teresa Milena Freire Aillón Mg.

El mundo tecnológico abre fronteras para actualizarse profesionalmente, para conocer culturas nuevas, para acortar distancias, para anticiparse al futuro. Existen muchas oportunidades y hay que aprovecharlas; los educadores no se pueden quedar en la prehistoria, sino aprovechar las bondades que ofrece la tecnología. Siendo la lectura un factor determinante para el desarrollo integral de cada persona, se debe hacer énfasis en fortalecerla, por lo que es imprescindible trabajar con esmero y dedicación en este ámbito y es la niñez la etapa en la que se debe incentivar el gusto por leer.

El presente trabajo de desarrollo está enfocado en realizar animaciones digitales atractivas, utilizando herramientas *web* como un recurso educativo de refuerzo académico que facilite la comprensión de textos, y al mismo tiempo, que sea un aporte funcional en el desarrollo de la destreza de leer, de manera que las animaciones digitales se tornen agradables e interesantes para que los niños comprendan de una manera fácil y divertida lo que leen. Por lo tanto el producto de este proyecto está realizado para toda la niñez para que lea, escuche y realice las diferentes actividades de las animaciones que están colgadas en el blog, sin presión sino más bien por diversión, porque ventajosamente es *online* y se lo puede abrir a la hora que guste y donde quiera que se encuentre.