

Maestría en
EDUCACIÓN

**CON MENCIÓN EN GESTIÓN DEL
APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

**Trabajo de titulación previa a la obtención de título de Magister en Educación mención
Gestión del Aprendizaje mediado por TIC.**

AUTORES:

Andrés Fernando Tapia Peralta
Diana Sulay Conterón Morales
Doris Patricia Méndez Loma
Libeya Marisol Sánchez Chango
María Fernanda Guamán Montoya

TUTORES:

**Adriana Romero
Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador
Teresa Campaña**

Título del Trabajo de Titulación

**Fichas interactivas en Genially para fortalecer y mejorar los procesos de enseñanza -
aprendizaje de comprensión lectora de estudiantes de básica media en la Institución
Educativa Ernesto Che Guevara de la ciudad Quito**

Quito, noviembre 2023

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Andrés Fernando Tapia Peralta**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Fichas interactivas en Genially para fortalecer y mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje de comprensión lectora de estudiantes de básica media en la Institución Educativa Ernesto Che Guevara de la ciudad Quito**, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Andrés Fernando Tapia Peralta

Nombre completo del autor

Correo electrónico: anfertape@outlook.es

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Diana Sulay Conterón Morales**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Fichas interactivas en Genially para fortalecer y mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje de comprensión lectora de estudiantes de básica media en la Institución Educativa Ernesto Che Guevara de la ciudad Quito** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



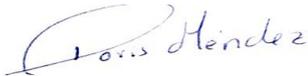
Diana Sulay Conterón Morales

Nombre completo de la autora

Correo electrónico: sudydc@gmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, ***Doris Patricia Méndez Loma***, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Fichas interactivas en Genially para fortalecer y mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje de comprensión lectora de estudiantes de básica media en la Institución Educativa Ernesto Che Guevara de la ciudad Quito** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Doris Patricia Méndez Loma

Nombre completo de la autora

Correo electrónico: dpml_doris@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, ***Libeya Marisol Sánchez Chango***, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Fichas interactivas en Genially para fortalecer y mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje de comprensión lectora de estudiantes de básica media en la Institución Educativa Ernesto Che Guevara de la ciudad Quito** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Libeya Marisol Sánchez Chango

Nombre completo de la autora

Correo electrónico: libeyasanchez@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **María Fernanda Guamán Montoya**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Fichas interactivas en Genially para fortalecer y mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje de comprensión lectora de estudiantes de básica media en la Institución Educativa Ernesto Che Guevara de la ciudad Quito** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



María Fernanda Guamán Montoya

Nombre completo de la autora

Correo electrónico: ferquam21@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Andrés Fernando Tapia Peralta**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Fichas interactivas en Genially para fortalecer y mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje de comprensión lectora de estudiantes de básica media en la Institución Educativa Ernesto Che Guevara de la ciudad Quito** autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, noviembre 2023



Andrés Fernando Tapia Peralta

Nombre del autor

Correo electrónico: anfertape@outlook.es

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Diana Sulay Conterón Morales**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Fichas interactivas en Genially para fortalecer y mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje de comprensión lectora de estudiantes de básica media en la Institución Educativa Ernesto Che Guevara de la ciudad Quito**, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, noviembre 2023



Diana Sulay Conterón Morales

Nombres completos de la autora

Correo electrónico: sudydc@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Doris Patricia Méndez Loma**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado **Fichas interactivas en Genially para fortalecer y mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje de comprensión lectora de estudiantes de básica media en la Institución Educativa Ernesto Che Guevara de la ciudad Quito**, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, noviembre 2023



Doris Patricia Méndez Loma

Nombres completos de la autora

Correo electrónico: dpml_doris@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Libeya Marisol Sánchez Chango**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Fichas interactivas en Genially para fortalecer y mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje de comprensión lectora de estudiantes de básica media en la Institución Educativa Ernesto Che Guevara de la ciudad Quito***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.
D. M. Quito, noviembre 2023



Libeya Marisol Sánchez Chango

Nombres completos de la autora

Correo electrónico: libeyasanchez@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **María Fernanda Guamán Montoya**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Fichas interactivas en Genially para fortalecer y mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje de comprensión lectora de estudiantes de básica media en la Institución Educativa Ernesto Che Guevara de la ciudad Quito***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.
D.M. Quito, noviembre 2023



María Fernanda Guamán Montoya

Nombres completos de la autora

Correo electrónico: ferquam21@hotmail.com

Dedicatoria

El presente proyecto está dedicado a nuestro Padre Dios, ya que, gracias a él, hemos logrado concluir la carrera para nuestro futuro, a nuestros familiares que siempre estuvieron junto a nosotros, por creer en nuestra capacidad, brindándonos su apoyo, sus sabios consejos, a nuestros profesores por sus conocimientos, por brindarnos el tiempo necesario para profesionalizarnos y a todas aquellas personas que de una u otra manera han contribuido en este proceso formativo.

Agradezco a nuestro Padre Dios, quien fue mi principal pilar espiritual, mi esposo e hijos quienes han sido mi fuente de inspiración, en la construcción de mis sueños e ideales. ***Doris Patricia Méndez Loma***

Primeramente, a Dios por ayudarme a culminar esta etapa de estudio con vida y salud, porque nunca me ha faltado su amparo; luego a mis padres y mi familia por el apoyo incondicional de siempre, su preocupación y motivación han sido pilares fundamentales para lograr este paso. ***Andrés Fernando Tapia Peralta***

A Dios, por concederme el privilegio de compartir momentos y experiencias increíbles. A mi madre por apoyarme durante toda mi vida. Mi familia por ser la fuente de inspiración y superación profesional. ***Libeya Marisol Sánchez Chango***

A mi familia, quienes han sido mi mayor apoyo, a mis hijos, por su paciencia y comprensión, a mi esposo, por su amor incondicional, Este logro también es suyo, les dedico mi trabajo. ***María Fernanda Guamán Montoya***

Dedico este trabajo a Dios y a mis padres quienes nunca me han dejado sola y me han llevado por los caminos correctos en mi vida. A mis amados hijos que nunca se rindan al momento de cumplir una meta. También dedico este trabajo a mi esposo por apoyarme y acompañarme en todo momento. ***Diana Sulay Conterón Morales***

Agradecimiento

Quisiéramos expresar nuestro más sincero agradecimiento a todas las personas que contribuyeron de manera significativa en la realización de este proyecto de titulación para obtener nuestra maestría.

Primero, agradecemos a la Universidad por abrirnos las puertas a nosotros como estudiantes y a nuestros docentes por su guía experta y valiosa durante todo el proceso. Su dedicación y conocimientos fueron fundamentales para llevar a cabo esta investigación.

También a nuestros compañeros de clase, quienes compartieron sus ideas y conocimientos enriquecedores, lo que contribuyó en gran medida al desarrollo de habilidades y conocimientos durante el trayecto académico.

Además, extendemos nuestra gratitud a amigos y familiares por su constante apoyo y ánimo durante este período de estudio. Sus palabras de aliento fueron motivación para seguir adelante.

- Con Cariño:
 - Andrés Fernando Tapia Peralta
 - Diana Sulay Conterón Morales
 - Doris Patricia Méndez Loma
 - Libeya Marisol Sánchez Chango
 - María Fernanda Guamán Montoya

Resumen Ejecutivo

El proyecto de implementación de fichas interactivas tiene como objetivo mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de sexto año de la Institución Educativa Ernesto Che Guevara.

Se busca utilizar la tecnología para crear fichas interactivas que permitan a los estudiantes interactuar con los textos de una manera más dinámica y participativa. Estas fichas interactivas contendrán preguntas, actividades y ejercicios relacionados con el texto para que los estudiantes puedan practicar y aplicar sus habilidades de comprensión lectora.

Además, se utilizará el “feedback” inmediato siendo que las sesiones son de manera sincrónica para que los estudiantes puedan corregir y mejorar sus respuestas.

Se espera que esta iniciativa motive a los estudiantes a leer y practicar sus habilidades de comprensión, generando un impacto positivo en su desempeño académico.

Abstract

The project to implement interactive worksheets aims to improve the reading comprehension of sixth-year students at the Ernesto Che Guevara Educational Institution.

The aim is to use technology to create interactive worksheets that allow students to interact with the texts in a more dynamic and participatory way. These interactive worksheets will contain questions, activities and exercises related to the text so that students can practice and apply their reading comprehension skills.

In addition, the immediate “feedback” offered by the worksheets will be used so that students can correct and improve their answers. It is expected that this initiative will motivate students to read and practice their comprehension skills, generating a positive impact on their academic performance.

PALABRAS CLAVES

Lectura comprensiva; herramienta digital; genially; ficha interactiva; actividad lúdica.

ÍNDICE GENERAL

1. INTRODUCCIÓN	14
2. PRESENTACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN.....	15
3. OBJETIVOS	17
4. RESPONSABILIDAD SOCIAL, ÉTICA Y COMUNICACIÓN EDUCATIVA EN ENTORNOS VIRTUALES	18
5. VALORES IMPLÍCITOS EN EL PROYECTO.....	20
6. DISEÑO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES	20
7. MATERIALES MULTIMEDIA.....	23
8. GUIONES MULTIMEDIA	25
9. PAQUETE SCORM.....	27
11. EVALUACIÓN.....	30
12. ESTRUCTURA DEL CURSO	33
13. PLANIFICACIÓN DE ESTRUCTURA DE CONTENIDOS.....	36
14. CONCLUSIONES	48
15. RECOMENDACIONES	49
16. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Misión, visión de la institución	16
Tabla 2. Cuadro de contenidos de unidades didácticas.....	22
Tabla 3. Plataformas, herramientas y aplicaciones usadas	25
Tabla 4. Rúbrica para evaluar la comprensión lectora	32

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Plataforma isEazy presentación	28
Figura 2. Plataforma isEazy actividades interactivas	28

1. INTRODUCCIÓN

La comprensión lectora es esencial para el aprendizaje, el crecimiento personal, la comunicación efectiva y el éxito en múltiples ámbitos de la vida. Fomentar esta habilidad desde edades tempranas y seguir cultivándola a lo largo de la vida es fundamental para el desarrollo integral de las personas. Las fichas interactivas en Genially pueden hacer que la comprensión lectora sea más atractiva y dinámica. Los elementos interactivos como: vídeos, imágenes, preguntas y elementos arrastrables, pueden mantener a los estudiantes más comprometidos y motivados.

Ofrecen a los educadores y estudiantes una forma fresca y moderna de interactuar con el contenido. Esto puede enriquecer el conjunto de recursos didácticos y fomentar un enfoque más creativo en la enseñanza y el aprendizaje. Al incluir una variedad de elementos interactivos, se puede abordar diferentes estilos de aprendizaje como: visual, auditivo y kinestésico; permitiendo a los estudiantes abordar el contenido de manera más efectiva según sus preferencias y necesidades.

En la actualidad, el uso de herramientas digitales es esencial para la educación y la comunicación. Crear fichas interactivas no solo proporciona contenido educativo, sino que también ayuda a los estudiantes a familiarizarse con tecnologías relevantes para su futuro. Utilizar herramientas como Genially para crear fichas interactivas demuestra un enfoque innovador en la enseñanza y puede inspirar a otros educadores a adoptar nuevas formas de impartir conocimiento.

La habilidad de comprensión lectora tiene como finalidad consolidar habilidades del desarrollo del pensamiento, ligadas a la tecnología, herramientas y digitalización para optimizar los recursos a utilizar, fortaleciendo el entendimiento, análisis, comprensión de la información plasmada en el texto desde la adquisición de conocimiento hasta la toma de decisiones informadas y el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas. (Salem, 2015) Las actividades son utilizadas como un entretenimiento para percibir y disfrutar nuevas experiencias de aprendizaje. Estos ejercicios favorecen la atención, observación, concentración, memoria, imaginación, creatividad, percepción, pensamiento crítico y mensajes útiles para la vida cotidiana.

Por otro lado, Palomeque Serrano y Guevara Vizcaino (2021, p. 299) mencionan que el uso de entornos virtuales favorece la interacción continua entre la comunidad educativa y sociedad en general ya que intercambian y comparten pensamientos, ideas, análisis y opiniones. De tal forma que el entorno virtual permite una comunicación bidireccional entre docentes y estudiantes de forma sincrónica o asincrónica a diferencia de la educación tradicional donde el estudiante se considera un receptor.

Adicionalmente los entornos virtuales de aprendizaje “posibilitan el desarrollo del proceso de formación académica de los estudiantes en los diferentes niveles educativos, en línea, la inclusión de la tecnología en el campo de la educación” (Palomeque-Serrano & Guevara Vizcaino, 2021, p. 301). Permiten así ajustarse a las necesidades y demandas del grupo de estudiantes además de desarrollar las habilidades de trabajo colaborativo que hoy por hoy en la sociedad es importante.

Este proyecto contiene una serie de puntos de inicio, el cual da su partida en la Institución Educativa “Ernesto Che Guevara” enfocado en niños de básica media. Proponemos el uso de herramientas digitales como principal instrumento de enseñanza, para esto tenemos la

herramienta en línea Genially que nos brinda un aprendizaje interactivo, inclusivo, y de interés que ayuda a captar la atención de los niños.

Dicho esto, nuestro proyecto se enfoca en la creación y participación con fichas interactivas creadas según la necesidad del grupo. El uso de esta herramienta facilita la adaptación a este modelo de aprendizaje, puesto que es colaborativa y de carácter digital, desarrolla destrezas, fortalece habilidades y se centra de manera específica en la comprensión de textos, ayudando al desarrollo de expresión oral, escrita e incentivando la imaginación.

Se puede interactuar y trabajar a través de la herramienta de manera individual o grupal, creando ambientes de inclusión y empatía para todos los estudiantes. La aplicación de nuestro proyecto da cumplimiento a la misión de la institución, cuyo propósito es educar con suavidad y firmeza a niños, niñas y adolescentes responsables con su entorno y comprometidos en la práctica de valores, aplicando los principios del Buen Vivir. Para formar líderes responsables y competentes, con calidad y calidez educativa, que a través del conocimiento de la ciencia y tecnología aporten a la transformación de la sociedad.

2. PRESENTACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN

En el Barrio Manuelita Sáenz, cooperativa Mariscal Sucre, parroquia Chillotallo, un 05 de mayo de 1988 se crea la Escuela Fiscal sin nombre mediante resolución 012. El 10 de octubre de 1990 mediante resolución 58, la Dirección Provincial de Educación de Pichincha, designa con el nombre de ERNESTO CHE GUEVARA a la institución. En el año escolar 1998-1999 la institución educativa es considerada como completa por cuanto cuenta con la cantidad de docentes requeridos para el efecto.

La frase: “FORMACIÓN INTEGRAL CON CALIDEZ Y FIRMEZA”

La Institución Educativa “Ernesto Che Guevara”, trabaja en la interiorización de los valores y espera que queden plasmados en compromisos hacia la sociedad. Los valores humanos fundamentan el accionar de los miembros de la comunidad educativa, entre ellos:

- **La Puntualidad:** Es importante que tanto estudiantes como docentes lleguen a tiempo a sus clases para poder aprovechar al máximo el tiempo destinado al aprendizaje.
- **La Responsabilidad:** Tanto los estudiantes como los docentes deben asumir la responsabilidad de sus acciones y cumplir con sus deberes académicos, como hacer tareas, entregar trabajos a tiempo, asistir a reuniones, etc.
- **El Respeto:** Los miembros de la comunidad educativa deben tratarse con respeto y consideración mutua, valorando las opiniones, ideas y diferencias de cada uno.
- **La Solidaridad:** Los estudiantes deben aprender a ser solidarios entre sí, ayudándose unos a otros y colaborando en tareas o proyectos académicos.
- **La Honestidad:** Tanto estudiantes como docentes deben actuar de manera honesta en todas sus acciones, evitando el engaño, el plagio y la falsedad.
- **La Amistad:** Fomentar un ambiente de amistad y compañerismo entre los estudiantes, promoviendo la empatía y colaboración.
- **El Saludo:** En una institución educativa, es importante fomentar el saludo como muestra de cortesía y respeto hacia los demás miembros de la comunidad.
- **La Gratitud:** Los estudiantes deben aprender a expresar gratitud hacia sus docentes y otros miembros del personal educativo por su dedicación y apoyo.

- **La Libertad:** Promover la libertad de expresión y el pensamiento crítico entre los estudiantes, permitiéndoles expresar sus puntos de vista y opiniones de manera respetuosa.
- **La Justicia:** Promover un trato justo y equitativo dentro de la institución educativa, resolviendo conflictos de manera imparcial y garantizando igualdad de oportunidades para todos los estudiantes.

Es una institución espejo, con dos jornadas Matutina y Vespertina, al momento cuenta con 678 estudiantes, un director, un coordinador del DECE, un coordinador pedagógico, 27 docentes, y un auxiliar de servicio.

MISIÓN
Somos una Institución Educativa que ofrece a sus estudiantes una formación integral con calidez y firmeza, cultivando los valores humanos y fomentando el liderazgo, el trabajo colaborativo y la convivencia armónica, para una formación académica y personal, que aporten al desarrollo de la sociedad.
VISIÓN
Formar integralmente a niños, niñas y adolescentes con calidez y firmeza, comprometidos con los valores humanos y normas de una sana convivencia, capaces de asumir los retos de la sociedad actual.
SLOGAN
El saber es libertad de los pueblos.

Tabla 1. Misión, visión de la institución

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo general

- Revisar los recursos interactivos con los que cuenta el Genially para aplicar a los estudiantes de Básica Media de la Institución Educativa “Ernesto Che Guevara” de la ciudad de Quito.

3.2. Objetivos específicos

- Establecer la metodología de desarrollo de fichas interactivas para la comprensión lectora según la edad de los estudiantes de básica media.
- Crear fichas interactivas virtuales en Genially para desarrollar y mejorar habilidades de análisis y síntesis de textos.
- Implementar las fichas interactivas en distintas herramientas virtuales para la comprensión lectora, que permita desarrollar la habilidad de análisis y síntesis de textos en los estudiantes de básica media.

4. RESPONSABILIDAD SOCIAL, ÉTICA Y COMUNICACIÓN EDUCATIVA EN ENTORNOS VIRTUALES

La misión y la noble vocación que tenemos los docentes en cada uno de los procesos de formación es de vital importancia para el desarrollo de habilidades que tiene cada uno de los estudiantes. Enfocando con profesionalismo sus responsabilidades educativas teniendo en cuenta el gran compromiso de su progreso personal como docente, cumpliendo las normativas curriculares, además de fomentar en sí mismo la lealtad teniendo un espíritu de ética donde prevalezca el fiel cumplimiento de sus objetivos acorde a su profesión de educar.

Razón por la cual un código de ética sólido promueve la colaboración, la comunicación y la participación entre la institución, las familias y los tutores, lo que contribuye al éxito y la efectividad de un proyecto innovador en el ámbito educativo. Por lo que se establece compromisos y deberes para con la comunidad educativa.

4.1. Compromisos y deberes en relación con el alumnado

Entre los compromisos y deberes relacionados con los estudiantes constan el promover entornos educativos útiles y prácticos para crear un ambiente de confort que ayude al desenvolvimiento de los procesos enseñanza – aprendizaje; establecer reglas y normas de convivencia para un óptimo desenvolvimiento; crear y socializar estrategias metodológicas prácticas para su desempeño activo en cada una de las actividades; interactuar y guiar de manera oportuna en cada ejercicio a ejecutarse.

Es por eso que Catoriadis, citado por Ruiz -Carrillo y Estrevel-Rivera, (2006) considera que los saberes escolares no son sólo repetidos por las personas, sino recreados y reinventados más allá de su canonización. Así, el propósito de la escuela es incorporar a los alumnos en una cultura, lenguaje y pensamiento preexistente por medio de la educación. (Vazquez, 2005)

4.2. Los deberes y compromisos en relación con las familias y los tutores del alumnado podrían incluir

- **Comunicación constante:** mantener una comunicación regular con las familias para informarles sobre el progreso del proyecto, las actividades planificadas y los logros de los estudiantes.
- **Involucramiento activo:** fomentar la participación de las familias en reuniones, talleres y eventos relacionados con el proyecto, brindando oportunidades para contribuir y dar retroalimentación.
- **Apoyo a la educación:** establecer un compromiso por parte de las familias para apoyar el aprendizaje de los estudiantes en el hogar, brindando un entorno propicio para la exploración y el desarrollo de habilidades.
- **Respeto a las normas:** compromiso de las familias y tutores para seguir las normas y pautas establecidas por la institución en relación con el proyecto, la tecnología y la participación.
- **Colaboración en la evaluación:** participación en la evaluación del impacto del proyecto, compartiendo comentarios y sugerencias para mejoras continuas.

4.3. Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

- Cumplir con las políticas de asistencia y llegar puntualmente a clases.
- Participar activamente en las actividades académicas y extracurriculares.
- Mostrar respeto hacia compañeros, profesores, personal administrativo y las instalaciones.
- Realizar y entregar trabajos y tareas a tiempo, así como estudiar para los exámenes.
- Evitar el plagio y comportamientos deshonestos en las evaluaciones y trabajos.
- Seguir el reglamento interno de la institución y las políticas de conducta.
- Mantener limpias y en buen estado las áreas comunes y aulas.
- Mantener una comunicación abierta y respetuosa con profesores y compañeros.
- Contribuir al ambiente positivo y colaborativo de la institución.

4.4. Compromisos y deberes en relación con los compañeros

- Compartir experiencias e información acerca de estrategias aplicadas por los docentes en las distintas asignaturas.
- Hablar honestamente de los avances en cuanto al contenido revisado durante las clases.
- Cooperar en el desarrollo de proyectos que favorezcan al desenvolvimiento del alumnado.
- Cumplir con el reglamento interno de la institución y del grupo en el que se trabaja.
- Colaborar en la organización de las distintas actividades curriculares.

4.5. Compromisos y deberes en relación con la profesión

- Conocer lo reciente dentro de su campo de especialización dentro de las corrientes de enseñanza y culturales de la época.
- Desarrollar y fortalecer habilidades educativas que a corto y largo plazo servirán para experiencia propia, teniendo un impacto positivo en sus educandos.
- Docentes altamente enfocados en sus hábitos y virtudes acordes a la ética profesional en cuanto se refiere a su transparencia y sinceridad.
- Desarrollar un espíritu altruista donde no existen favoritismos. ni se conceda privilegios por unos y rechazo por otros.

4.6. Compromisos y deberes en relación con la sociedad

- Los estudiantes deben tratar a los demás con respeto y tolerancia, independientemente de sus diferencias culturales, étnicas, religiosas o de otro tipo. Fomentar un ambiente de inclusión y diversidad es fundamental para una sociedad cohesionada.
- Mejorar la calidad educativa con la implementación de proyectos de innovación para fomentar la participación de la comunidad y contribuir al desarrollo social y económico.
- Fortalecer canales de diálogo entre las autoridades locales y la comunidad educativa para aportar ideas en beneficio social.

5. VALORES IMPLÍCITOS EN EL PROYECTO

5.1. Guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.

Las buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales pueden ser determinadas en el contexto del proyecto de "Fichas interactivas en Genially para fortalecer y mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje de comprensión lectora de estudiantes de básica media en la Institución Educativa Ernesto Che Guevara de la ciudad Quito".

La labor docente no solo implica usar un entorno virtual y guiar a los estudiantes, sino que requiere que el docente cumpla con distintos roles. Estos roles definen las funciones de planeación, comunicativa, evaluativa y función de diseño en EVA (Entornos Virtuales de Aprendizaje). Estas funciones aseguran la calidad y la eficacia de los procesos en los entornos virtuales de aprendizaje, tal y como señalan (González, s.f.).

Es importante que los mensajes transmitidos a través de las fichas interactivas en Genially sean claros y concisos. Los estudiantes deben poder comprender fácilmente la información presentada sin confusiones. Utilizar un lenguaje adecuado al nivel de los estudiantes, evitando términos técnicos o complejos, garantizará que puedan comprender y procesar la información de manera efectiva.

Para lograr la comprensión lectora es fundamental la retroalimentación permanente y oportuna, esto puede ser a través de comentarios en las fichas interactivas y foros de discusión. Es importante brindar elogios y sugerencias para ayudar a los estudiantes a mejorar su comprensión lectora. Para alcanzar la atención de los estudiantes se puede incluir imágenes, videos y otros elementos multimedia que ayuden a enriquecer la experiencia de aprendizaje. Estos recursos visuales pueden facilitar la comprensión lectora y mantener el interés de los estudiantes. Un ambiente virtual respetuoso y empático es fundamental, para que los participantes se sientan seguros y cómodos de expresar sus opiniones, dudas y preguntas.

Al momento de generar una ficha interactiva, los procesos e instrucciones deben ser claros y precisos, siguiendo una secuencia lógica y coherente. Esto facilitará la navegación y comprensión de forma independiente de los contenidos por parte de los estudiantes. Estas buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales contribuirán a fortalecer y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de comprensión lectora de los estudiantes de básica media en la Institución Educativa Ernesto Che Guevara de la ciudad de Quito.

6. DISEÑO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

6.1. Contextualización

En el contexto educativo actual, es fundamental fortalecer y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora en los estudiantes. La comprensión lectora juega un papel crucial en el desarrollo académico y personal de los alumnos, ya que les permite

acceder al conocimiento, ampliar su vocabulario, mejorar su expresión oral y escrita, y desarrollar habilidades de pensamiento crítico.

En la Institución Educativa Ernesto Che Guevara de la ciudad de Quito, se ha identificado la necesidad de mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de 6to año, el cual está formado por 15 estudiantes, en los cuales se han identificado como problemas clave los predictores de la lectura, como la conciencia fonológica, el conocimiento alfabético y la velocidad de denominación, con los resultados obtenidos en la evaluaciones diagnósticas y posterior tabulación de lagunas. Estos problemas dificultan el proceso de lectura y afectan directamente la comprensión de los textos.

Para abordar esta problemática, se propone la implementación de fichas interactivas en Genially como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora, ya que es una herramienta digital que permite crear recursos interactivos y atractivos, facilitando la participación activa de los estudiantes y fomentando su motivación. El objetivo principal de este proyecto es contribuir al fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes de 6to año, a través de la implementación de fichas interactivas. Estas fichas permitirán trabajar de manera dinámica y lúdica los contenidos relacionados con la importancia de la comprensión lectora, técnicas para mejorarla, desarrollo de la conciencia fonológica, fortalecimiento del conocimiento alfabético y estrategias para mejorar la velocidad de denominación.

Para lograr este objetivo, se ha planificado una unidad didáctica titulada "Mejorando nuestra comprensión lectora", en la cual se distribuirán los contenidos mencionados a lo largo de tres sesiones de trabajo. Cada sesión se enfocará en uno de los contenidos específicos, dedicando el tiempo necesario para su comprensión y práctica. Se espera que, mediante la implementación de estas fichas interactivas en Genially, los estudiantes puedan acceder a recursos motivadores y adaptados a sus necesidades, promoviendo su participación activa en el proceso de aprendizaje. Asimismo, se busca que los alumnos adquieran habilidades más sólidas en conciencia fonológica, conocimiento alfabético y velocidad de denominación, mejorando de esta manera su comprensión lectora.

6.2. Justificación curricular

Los entornos virtuales de aprendizaje “posibilitan el desarrollo del proceso de formación académica de los estudiantes en los diferentes niveles educativos, en línea, la inclusión de la tecnología en el campo de la educación” (Palomeque-Serrano & Guevara Vizcaino, 2021, p. 301). Permiten así ajustarse a las necesidades y demandas del grupo de estudiantes además de desarrollar las habilidades de trabajo colaborativo que hoy por hoy en la sociedad es importante.

Este proyecto contiene una serie de puntos de inicio, el cual da su partida en la Institución Educativa “Ernesto Che Guevara” enfocado en niños de básica media. Proponemos el uso de herramientas digitales como principal instrumento de enseñanza, para esto tenemos la herramienta en línea Genially que nos brinda un aprendizaje interactivo, inclusivo, y de interés que ayuda a captar la atención de los niños.

Utilizar herramientas como Genially para crear fichas interactivas demuestra un enfoque innovador en la enseñanza y puede inspirar a otros educadores a adoptar nuevas formas de impartir conocimiento. Se puede interactuar y trabajar a través de la herramienta de manera individual o grupal, creando ambientes de inclusión y empatía para todos los estudiantes.

La aplicación de nuestro proyecto da cumplimiento a la misión de la institución, cuyo propósito es educar con suavidad y firmeza a niños, niñas y adolescentes responsables con su

entorno y comprometidos en la práctica de valores, aplicando los principios del Buen Vivir. Para formar líderes responsables y competentes, con calidad y calidez educativa, que a través del conocimiento de la ciencia y tecnología aporten a la transformación de la sociedad.

6.3. Unidad didáctica y contenidos

Una unidad didáctica es un conjunto de actividades y contenidos educativos diseñados para enseñar y aprender un tema específico de manera organizada y coherente. En el caso de la lectura comprensiva, el objetivo principal es mejorar la habilidad de comprender y analizar textos escritos.

(Escamilla, 1993) plantea la unidad didáctica como: “Una forma de planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje alrededor de un elemento de contenido que se convierte en eje integrador del proceso, aportándole consistencia y significatividad. Esta forma de organizar conocimientos y experiencias debe considerar la diversidad de elementos que contextualizan el proceso (nivel de desarrollo del alumno, medio sociocultural y familiar, Proyecto Curricular, recursos disponibles) para regular la práctica de los contenidos, seleccionar los objetivos básicos que pretende conseguir, las pautas metodológicas con las que trabajará, las experiencias de enseñanza-aprendizaje necesarios para perfeccionar dicho proceso”.

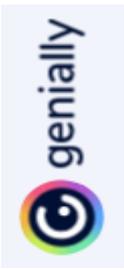
1. Introducción a la lectura comprensiva	2. Estrategias de lectura	3. Análisis de texto
<ul style="list-style-type: none"> • Definición de lectura comprensiva. • Importancia de la lectura comprensiva en la educación y la vida cotidiana. • Identificación de los obstáculos más comunes para la comprensión lectora. 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de lectura activa y pasiva. • Toma de notas durante la lectura. • Resumen y subrayado de información clave. • Identificación de palabras claves y contexto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de la estructura de un texto (introducción, desarrollo, conclusión). • Identificación de la idea principal y de los detalles secundarios. • Reconocimiento de argumentos y ejemplos en un texto.
4. Vocabulario y contexto	5. Actividades	6. Predictores de la Lectura.
<ul style="list-style-type: none"> • Ampliación del vocabulario a través de la lectura. • Uso del contexto para comprender palabras desconocidas. • Identificación de sinónimos y antónimos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura individual y grupal de textos seleccionados. • Discusiones en clase sobre los textos leídos. • Resúmenes y análisis de textos. • Uso de recursos digitales y multimedia para mejorar la comprensión. • Evaluaciones escritas y orales para medir el progreso de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades para el fortalecimiento y mejora de la comprensión sintáctica. • Fortalecimiento del desarrollo léxico.

Tabla 2. Cuadro de contenidos de unidades didácticas

7. MATERIALES MULTIMEDIA

En la actualidad existe un sinnúmero de materiales multimedia que están al alcance de nuestras manos. Por lo que a continuación se sintetiza el uso de varios de estos, que van acorde a la aplicación de las estrategias de lectura comprensiva y los recursos a aplicar. Se tomaron los aspectos más relevantes a tomar en cuenta para su eficiente utilización.

Plataforma	Modalidad	Forma de uso	Costo	Usuario
	Portal de juegos culturales con cientos de juegos. Desde test básicos a los juegos más freaks. Existen juegos que se adaptan a los conocimientos.	Existen diez tipos de juegos diferentes: Palabras secretas, identificar la imagen, encontrar la pareja (texto), encontrar las parejas (imagen), buscar las respuestas correctas, carrusel de preguntas, tipo Test, lista en blanco, mapa mudo, ranking.	Gratis, pero costo adicional para mayor acceso a la creación y autocorrección de ejercicios, observación de evolución de alumnos.	No es necesario crear usuario para jugar. Necesariamente usuario para crear juegos
	Plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales.	Brinda posibilidades para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación, entre ellos se puede crear: Adivinanzas, completar, crucigrama, diálogo, dictado, ordenar letras, ordenar palabras, ordenar letras, test, mapas, sopa de letras, video Quiz, completar texto, memoria, relacionar columnas, ruleta de palabras, adivinanzas, presentación y dictado.	Gratis para jugar y realizar juegos Costo adicional: sin publicidad, opciones avanzadas, evidencia resultados de los alumnos, integración a Google classroom.	Creación de usuario para desarrollar juegos.
	Herramienta digital que permiten crear concursos de preguntas y respuestas para la clase.	Quizizz permite crear cuestionarios online que pueden responder de tres maneras distintas: En un juego en directo (tipo Kahoot) Como tarea (los resultados le llegan al maestro) De manera individual.	Versión gratuita con anuncios en la página.	Se puede crear usuario usando la cuenta de google.
	Aplicación web para realizar presentaciones	Genially facilita la preparación de presentaciones interactivas y	Gratuito, acceso a recursos	Creación de usuario para desarrollar

	<p>interactivas. Ofrece un surtido de plantillas y recursos para que la creación de contenidos sea muy sencilla.</p>	<p>multimedia en base a 3 principios básicos:</p> <p>Animación. Dar vida a las imágenes, a las tablas, a los gráficos mediante movimientos. Convertir creaciones en contenidos animados en unos pocos minutos.</p> <p>Interactividad. Generar una nueva experiencia de aprendizaje donde los alumnos son los protagonistas. Se puede añadir capas de información y crear contenidos únicos. Sin necesidad de conocimientos en programación, ofrece la posibilidad de hacer contenidos más visuales y menos saturados.</p> <p>Integración: Integra la información que hay en internet o de diferentes plataformas como: Dropbox, Google Maps, YouTube, Twitter, Gráficos, Vídeos, Documentos, Redes Sociales, Gadgets, Imágenes 3D.</p>	<p>adicionales mediante pago</p>	<p>juegos mas no como jugador.</p>
	<p>Aplicación de edición gratuita que se puede usar computadora (o directamente desde el teléfono móvil) y permite crear diferentes tipos de arte.</p>	<p>Tiene una interfaz extremadamente intuitiva y fácil de utilizar, con centenares de plantillas y elementos multimedia que se puede agregar.</p> <p>Se puede crear contenido de comunicaciones: afiches, imágenes para redes sociales, infografías, presentaciones y hasta videos. Tiene, a grandes rasgos, tres tipos de usos:</p> <p>Personal: collages, cartas, invitaciones a fiestas, calendarios, edición de fotografías, etc.</p> <p>Profesional: tarjetas de presentación, logos, menús, videos de YouTube Educación: facilita la creación de recursos de gran calidad de forma fácil para que las clases sean más didácticas.</p>	<p>Gratuito para su uso básico, contiene servicios Premium por un valor adicional.</p>	<p>No es necesario crear usuario para observar las presentaciones. Necesariamente usuario para crear realizar presentaciones o gamificación.</p>

	<p>Herramienta digital que permite transformar las imágenes en videos hablados gracias a la Inteligencia Artificial.</p>	<p>Está impulsado por Stable Diffusion y GPT-3 y puede producir videos en más de 100 idiomas sin necesidad de conocimientos técnicos. Además, su función Live Portrait crea videos a partir de una sola foto y Speaking Portrait proporciona una voz para el texto o el audio. Su API está entrenada en decenas de miles de videos para producir resultados fotorrealistas.</p>	<p>Gratuito para funciones básicas</p>	<p>No es necesario crear usuario para observar las presentaciones. Necesariamente usuario para crear realizar presentaciones.</p>
	<p>Herramienta que permite trabajar con videos HD y 4K, formatos que en la actualidad se caracterizan por tener una calidad alta.</p>	<p>Cuenta con una serie de herramientas que lo vuelven un programa amigable y funcional a la hora de editar un video, como por ejemplo: • 100 pistas de video (capas) • Superposiciones • Filtros • Transiciones</p>	<p>La versión gratuita de Filmora es ilimitada</p>	<p>No se necesita de crear usuario para usar las funciones.</p>
	<p>Página web portal educativo cuenta con una extensa sección de cuentos para niños en distintos formatos como texto, audio o interactivos.</p>	<p>La página web ofrece: Infografías, videos educativos, lectura incorpora un juego de preguntas sobre su contenido, fichas para imprimir, Juegos interactivos, juegos de lógica, atención, conceptos básicos, memoria, biblioteca online con cuentos clásicos populares para leer o escuchar en versión de audio cuento, Poemas, Refranes, Adivinanzas, Trabalenguas, Chistes, Dibujos para colorear, Videos de canciones infantiles.</p>	<p>Gratuito</p>	<p>No es necesario registrar un usuario, no se puede crear contenido.</p>

Tabla 3. Plataformas, herramientas y aplicaciones usadas

8. GUIONES MULTIMEDIA

Se elaboran guiones donde se definen las actividades a realizar junto con los recursos digitales según el número de sesiones del curso en la plataforma. Para lo cual se realizó 3 guiones.

8.1. Guion multimedia 1

- **Título:** “Mito de Medusa”

- **Descriptivo:** Studio D-ID es una herramienta que permite a los usuarios crear videos, mediante esta aplicación se ha creado al personaje principal, quien nos va a relatar con movimiento todo el mito de Medusa. La combinación de elementos visuales y auditivos en los videos puede aumentar la retención del material, ya que los estudiantes están utilizando múltiples sentidos para procesar la información de esta manera se pretende mejorar su comprensión lectora. Studio de D-ID es un conjunto de herramientas de inteligencia artificial generativas para producir increíbles videos con avatares que hablan.

- **Base didáctica:** Video con avatar quien con movimiento nos relata el mito de Medusa.

- **Tipo de recurso:** Video, audio, imagen

El video consta de un avatar creado con el personaje principal del mito quien nos va a relatar la historia. Los videos llamativos en el proceso de enseñanza aprendizaje ayudan a captar la atención de los alumnos de manera efectiva, lo que puede resultar en una mayor retención de la información presentada.

- **Archivador:** Mito de medusa Introducción-presentación en Estudio d.

8.2. Guion multimedia 2

- **Título:** Fábula “La mosca y la miel”

- **Descriptivo:** Crear un camino de preguntas que “Froggy Jumps” cruza para llegar a salvo a la orilla en la herramienta educaplay con contenido de audio, imagen y texto con el fin de reforzar el valor de la serenidad y la lectura comprensiva.

- **Base didáctica:** Se utiliza la comprensión y ejecución de preguntas a desarrollarse en el juego de Froggy Jumps, centrando su atención para una óptima participación en la actividad planificada de forma asincrónica sincrónica. Mediante esta actividad se puede fomentar el hábito de la lectura promovida por un juego de participación, acumulación de puntajes y tiempo récord en cada ejecución.

- **Tipo de recurso:** Educaplay, es una plataforma que permite a los docentes crear actividades relacionadas con el área y tema que se trabaja en cada nivel educativo cada una con su grado de complejidad, de esta forma se pueda aplicar una variedad de actividades dinámicas que despiertan el interés y motivación de los estudiantes por la lectura.

- **Parametrización:** Imágenes, sonidos, texto y oportunidades para que se familiarice con la actividad compartida.

- **Archivador:**

- Socialización del video “La mosca y la miel”
- Recurso “Actividad sobre el video”

8.3. Guion multimedia 3

- **Título:** Scape room de halloween.

- **Descriptivo:** Mediante una lectura comprensiva de la historia de Halloween creado en Genially se responde a un juego de scape room también creado en Genially ya que permite al docente crear de forma gratuita contenido personalizado de forma animada, con sonidos y movimiento; lo cual resulta interesante para el estudiante

- **Base didáctica:** En esta ficha se presentan una serie de instrucciones que los niños/as deben leer cuidadosamente para poder completar la actividad. Mediante el análisis de texto identifican personajes, ideas principales e ideas

secundarias de la lectura; comprenden y las analizan para responder el juego de “scape room”.

- **Tipo de recurso:** Texto, audio e imágenes.
- **Parametrización:** Lectura e imágenes con interactividad en la realización del cuestionario.
- **Archivador:**
 - Ficha de lectura en Genially: “Historia tenebrosa de Halloween”
 - Ficha de scape room en Genially

8.4. Enlaces de guiones

- **Mito de medusa Introducción-presentación en Estudio d.:**
 - https://studio.did.com/share?id=4f2ab0d2240c5d0a884ad696e39a5a95&utm_source=copy
 - https://studio.did.com/share?id=bfd23e1221d06703459ea5f51b7673b4&utm_source=copy
- **Socialización del video “La mosca y la miel”:**
 - Recurso “Actividad sobre el video”:
 - <https://view.genial.ly/655271ea60cdd7001160766d/video-presentation-video-basico-minimalista>
 - <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16185399-la-mosca-y-la-miel.html>
 - Imágenes en formato PNG:
 - <https://www.freepng.es/png-z8366r/download.html>
 - <https://www.freepng.es/png-d7oq0c/>
 - <https://www.freepng.es/png-srkujy/>
 - <https://www.freepng.es/png-x1o7sd/>
 - <https://voicebot.su/es/sound/sonido-zumbido-moscas/>
 - Ficha de lectura en Genially: Historia tenebrosa de Halloween”
<https://view.genial.ly/6546b98b855a0b00119724a1/interactive-content-historia-de-halloween>
 - Ficha de scape room en Genially
<https://view.genial.ly/6546b98b855a0b00119724a1/interactive-content-historia-de-halloween>

9. PAQUETE SCORM

9.1. Objetivo general

- Desarrollar un curso interactivo utilizando la herramienta isEazy para fortalecer y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de comprensión lectora en estudiantes de sexto año de la Institución Educativa Ernesto Che Guevara de la ciudad de Quito.

9.2. Objetivos específicos

- Diseñar fichas interactivas que promuevan la comprensión lectora en los estudiantes de sexto año de la Institución Educativa Ernesto Che Guevara.
- Utilizar la herramienta isEazy para crear contenido educativo dinámico y atractivo que facilite el aprendizaje de la comprensión lectora.
- Evaluar la efectividad del curso interactivo en el fortalecimiento de las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes de sexto año.

9.3. Proceso

- Crear una cuenta en la plataforma isEazy versión gratuita.
- Abrir la plataforma y escoger la plantilla de diseño de curso express.
- Revisar y seleccionar el contenido de cada una de las diapositivas y empezar completando con la información.
- Añadir los recursos audiovisuales de genially, educaplay, videos y actividades realizados para mejora la comprensión lectora en los estudiantes.

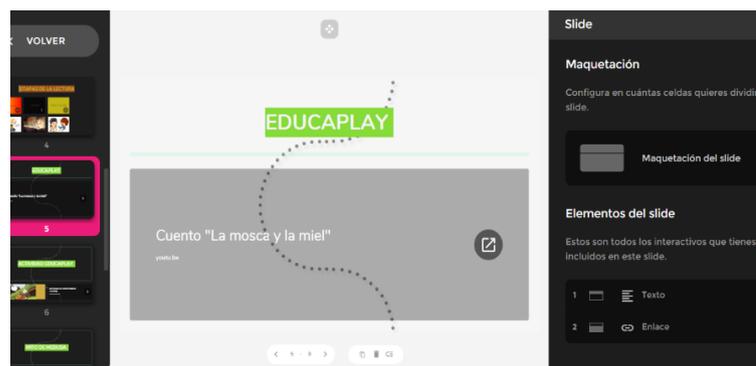


Figura 1. Plataforma isEazy presentación



Figura 2. Plataforma isEazy actividades interactivas

9.4. Enlace para el acceso a la plataforma iseazy

- <https://iseazy.com/dl/379be4ca13bf494bbb4092aeb1779447>

10. PLATAFORMAS DE GESTIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

10.1. Contextualización

En el contexto educativo actual, es fundamental fortalecer y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora en los estudiantes. La comprensión lectora juega un papel crucial en el desarrollo académico y personal de los alumnos, ya que les permite acceder al conocimiento, ampliar su vocabulario, mejorar su expresión oral y escrita, y desarrollar habilidades de pensamiento crítico. (Florez & Arias, 2009)

10.2. Identificamos el camino pedagógico

La socialización de contenidos que va ligada a la planificación de guiones para reforzar destrezas y habilidades del desarrollo del pensamiento en la lectura comprensiva en los niños de quinto de E. B. M de la Institución Educativa Ernesto Che Guevara de la ciudad Quito. Estas actividades están apoyada en la herramienta on line Genially la misma que permite fomentar una práctica educativa, oportuna, permanente y esencial para reforzar la lectura comprensiva, estimulando un razonamiento comprensivo, implícito, explícito, crítico, social relacionadas con cada una de las lecturas. Con la utilización de esta herramienta, podremos incentivar y despertar la imaginación de nuestros alumnos, además que con actividades lúdicas digitales podremos captar el interés, desarrollando capacidades y destrezas en el aprendizaje.

10.3. ¿La acción forma parte de un curso más amplio?

Las experiencias de aprendizaje y participación en la herramienta de Genially fomentan la práctica, interés en un entorno lúdico on line donde encontrarán una gran variedad de recursos como: texto, imagen, animación, sonido y actividades que contengan cuestionarios, sopa de letras, emparejamiento, crucigramas y puzles.

10.4. ¿Hay cuestiones académicas o pedagógicas a tener en cuenta antes de la realización de esta acción?

Es importante tomar en cuenta que estas actividades se las realizan durante la jornada escolar de Animación a la Lectura que comprende de dos periodos semanales que están alineados dentro de la malla curricular del Ministerio de Educación para fortalecer el comportamiento lector en la comunidad educativa, este proyecto esta inversos con textos físicos asignados de acuerdo a su nivel educativo, donde se complementa con talleres individuales de autocrítica y comprensión de la lectura.

Con este precedente buscamos y socializamos alternativas innovadoras on line en la herramienta de Genially como apoyo dentro de la lectura comprensiva de manera dinámica para comprender a profundidad sus percepciones y pensamientos desde su propia experiencia enriqueciendo su análisis y su comunicación fluida.

10.5. Elementos y actividades de la acción formativa

- **Test de diagnóstico:** Esta actividad se aplicará con los estudiantes de sexto de básica, con la finalidad de comprobar en forma cualitativa el nivel de comprensión lectora de los participantes.

- **Actividades:** Utilizando fichas interactivas que involucren diferentes tipos de recursos (texto, imagen, animación y sonido) y actividades (cuestionarios, sopa de letras, emparejamiento, crucigramas y puzzles). Estas fichas interactivas se realizarán durante las clases de Animación a la Lectura que comprende de dos periodos semanales de 40 minutos.

- **Actividades evaluativas**

- Educaplay
- Video “La mosca y la miel”
- Video con avatar quien con movimiento nos relata el mito de Medusa.
- Ficha de comprensión lectora en genially

- **Enlaces**

- <https://youtu.be/W7CgjL1y-iY>
- <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16185399-la-mosca-y-la-miel.html>.
- https://studio.did.com/share?id=4f2ab0d2240c5d0a884ad696e39a5a95&utm_source=copy
- [https://studio.d-id.com/share?id=bfd23e1221d06703459ea5f51b7673b4&utm_source=copy](https://studio.did.com/share?id=bfd23e1221d06703459ea5f51b7673b4&utm_source=copy)
- <https://view.genial.ly/650f0fa11d06e20019c280ee/interactive-image-iinteractiva-audios>

11. EVALUACIÓN

El estudiante tendrá una calificación que será asignada por cada juego de acuerdo a la superación de metas o niveles que alcance el estudiante. En un programa de formación, se pueden utilizar los cuatro pilares básicos: información, comunicación, cooperación y administración en un Learning Management System (LMS).

- **Información:** El entorno de brigspace se va a utilizar para proporcionar a los estudiantes la información necesaria para mejorar su comprensión lectora. Se pueden crear y compartir fichas interactivas que contengan textos, preguntas y actividades relacionadas con la lectura. Esto permitirá a los estudiantes acceder a la información de manera estructurada y organizada.
- **Comunicación:** Facilita la comunicación entre el instructor y los estudiantes, así como entre los propios estudiantes. Se pueden utilizar herramientas de comunicación como foros o chat para fomentar la discusión y el intercambio de ideas sobre los textos leídos. Además, el instructor puede brindar retroalimentación individualizada a través de la plataforma.
- **Cooperación:** Para mejorar la comprensión lectora, es importante fomentar la colaboración entre los estudiantes. Un LMS permite crear grupos de trabajo donde los estudiantes pueden contribuir en la resolución de actividades y discutir sobre los textos leídos. Así mismo, se pueden utilizar herramientas de coedición para que los estudiantes trabajen de manera conjunta en la elaboración de fichas interactivas.

- **Administración:** El entorno de brigspace ofrece herramientas de administración que facilitan la gestión del programa de formación. El instructor puede utilizar estas herramientas para crear y asignar tareas, realizar seguimiento del progreso de los estudiantes y evaluar sus resultados. Además, se pueden generar informes y estadísticas para monitorear el desempeño de los estudiantes. El entorno de brigspace en el programa de formación para mejorar la comprensión lectora fomenta la comunicación a través de herramientas de discusión promoviendo la colaboración entre estudiantes.

11.1. Rúbrica para evaluar niveles de comprensión lectora

Nivel de comprensión	Siempre (2)	Casi siempre (1.5)	En ocasiones (1)	Nunca (0.5)
Comprensión literal	Reconoce, identifica y localiza detalles (nombres, personajes, tiempo) ideas principales, ideas secundarias, las relaciones causa-efecto, recuerda hechos, épocas y lugares.	Reconoce, identifica y localiza algunos detalles, tiene dificultades para reconocer las ideas secundarias, establece las relaciones causa-efecto, rasgos de los personajes. recuerda hechos, épocas y lugares.	Reconoce, pero no identifica ni localiza algunos detalles, tiene dificultades para las relaciones causa-efecto, confunde rasgos entre personajes.	Confunde las ideas secundarias con las principales, no hace relación causa-efecto, los personajes no le han quedado claros.
Reorganización de la información	Ordena las ideas e información mediante procesos de clasificación y síntesis. Categoriza personas, objetos, lugares, etc. Reproduce de manera esquemática el texto.	Realiza un resumen breve de lo que leyó sin embargo faltan del texto.	La organización de las ideas es confusa, sin embargo, puede con esfuerzo entenderse el mensaje.	No organiza sus ideas, el mensaje no es de acuerdo con el texto.

Lectura inferencial	Reconoce la inferencia de detalles adicionales que el lector podría haber añadido, hace uso de ideas principales e ideas secundarias que permita determinar el orden los rasgos de los personajes o de características que no se formulan en el texto.	Reconoce emitir conclusiones respecto a lo que no está presente en el texto. Requiere apoyo del docente para lograrlo.	Comenta con ayuda sus conclusiones, pero no hay secuencia y confunde personajes.	Copia partes del texto que no tienen relación con el cuestionamiento que se le presenta.
Lectura crítica	Sus respuestas demuestran juicio sobre la realidad, fantasía y valores.	Realiza juicios, pero sus características son predecibles.	Comenta con ayuda sus conclusiones, pero no hay secuencia y confunde personajes.	No realiza juicios de valor sobre la lectura.
Apreciación lectora	Realiza un distanciamiento por parte del lector tiene una consideración objetiva de éste una evaluación crítica y una apreciación del impacto de ciertas características textuales como la ironía, el humor, el doble sentido, etc.	Razona el contenido sin embargo presenta dificultades para leer textos con ironía, el humor, el doble sentido, etc.	Con ayuda logra comprender el contenido, sin embargo, tiende a confundirse con las características textuales.	No logra razonar, es subjetivo, y no comprende información de características textuales diversas.

Tabla 4. Rúbrica para evaluar la comprensión lectora

11.2. Para realizar este proyecto de innovación educativa vamos a utilizar distintos recursos de apoyo, los cuales son

- **Recursos metodológicos:** dentro de la institución guiado por los lineamientos del ministerio de educación se establecerá la metodología de usar fichas interactivas virtuales de forma interdisciplinar, es decir, estas fichas estarán asociadas a contenidos de otras áreas (ciencias naturales, ciencias sociales, matemáticas). Los temas a tratar serán según los intereses de los estudiantes.
- **Recursos documentales:** dentro de los recursos documentales a utilizar se usará una plataforma online (iseazy) como repositorio de los instrumentos a aplicar. Se utiliza también artículos de repositorios digitales, entre los cuales está artículos de revistas digitales (INNOVA).
- **Recursos informativos:** previo a aplicar el proyecto dentro de la institución se mantiene espacios de diálogo y conversatorios entre los docentes del grupo de estudiantes en estudio, los cuales ayudan a tener un panorama más amplio en cuanto al desarrollo de aprendizajes de dichos alumnos, además de sugerencias en metodología a aplicar para mejorar su comprensión lectora. Este canal de información se mantiene de igual forma con los padres de familia de los estudiantes para evidenciar el ambiente familiar fuera de la escuela y los recursos tecnológicos que se pueden usar para mejorar y optimizar el aprendizaje de los alumnos.
- **Recursos relacionales:** si de mejorar el aprendizaje de comprensión lectora se habla, no solo se interviene en una asignatura, sino también en todos los ámbitos sociales y educativos del estudiante, por lo que se opta de informar a la comunidad educativa de las herramientas utilizadas para mejorar dichos procesos como también sugerencias a aplicar posteriormente al proyecto desarrollado.

12. ESTRUCTURA DEL CURSO

Decidir qué herramientas utilizaremos para cada uno de los contenidos son:

- Los videos serán generados con presentaciones de Genially.
- Socialización y culminación del proyecto mediante presentaciones de Canva dirigido a la comunidad educativa.
- Las lecturas serán presentadas en Canva. Genially.
- ¿Tenemos disponibles los contenidos? En la herramienta Iseazy y en la plataforma brightspace.

12.1. Sesión 1

- Video de introducción
 - <https://drive.google.com/drive/folders/1QbaDydBrIq90nuxwmzZCb5yY40BUnO4y?usp=sharing>
 - <https://view.genial.ly/6541b1305018060011c0f951/interactive-content-info-review-libro>
- Importancia de la lectura comprensiva.
 - <https://view.genial.ly/65441b59aade83001166b7e2/presentation-lectura-comprensiva>

- Tipos de textos narrativo.
 - [ew](https://eig.brightspace.com/d2l/le/content/138629/viewContent/995128/Vi<u>ew</u>
- <a href=)
 - [ew](https://eig.brightspace.com/d2l/le/content/138629/viewContent/995130/Vi<u>ew</u>

• Presentación de un video (medusa) para conocer un tipo de texto narrativo.

- <a href=)
 - Evaluación participación en el foro

12.2. Sesión 2

- Infografía acerca de la comprensión lectora.
 - [VA/view](https://www.canva.com/design/DAFzHYrVep8/RGUng1KaAf0epSVo8GI3VA/view)
- Técnicas de comprensión lectora.
 - [personajes-de-un-cuento-por-participacion](https://eig.brightspace.com/d2l/le/content/138629/viewContent/995217/Vi<u>ew</u>

• Tipos e identificación de personajes de un cuento.

- <a href=)
- Evaluación mediante la aplicación de Educaplay.
 - [video-basico-minimalista](https://view.genial.ly/655271ea60cdd7001160766d/video-presentation-video-basico-minimalista)
 - [la mosca y la miel.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16185399-la_mosca_y_la_miel.html)

12.3. Sesión 3

- Técnica de lectura para una correcta fluidez y comprensión.
 - [accionable-libro](https://view.genial.ly/65447fbb8665ca00110933e5/interactive-content-accionable-libro)
- Presentación de aspectos a tomar en cuenta para una correcta lectura.
 - [ew](https://eig.brightspace.com/d2l/le/content/138629/viewContent/996800/Vi<u>ew</u>

• Lectura de una ficha interactiva donde se aplica las rúbricas de lectura

- <a href=)
- Evaluación mediante el juego en Genially.
 - [escape-room-halloween](https://view.genial.ly/6546b7da70a6fd00125f863a/interactive-content-escape-room-halloween)

12.4. Cuestionario final

- <https://quizizz.com/pro/join/quiz/654593dd93ba05860378ebd3/start?studentShare=true>

12.5. Ampliando horizontes

Trabajar con documentos físicos y lineamientos previos de la planificación por parte de la docente tutora. Mantener de forma permanente el espacio del rincón de lectura con las actividades de comprensión lectora y cuentos que se encuentran en la plataforma virtual. Si el estudiante no asiste a clases o le interesa reforzar se enviará el link de la plataforma.

13. PLANIFICACIÓN DE ESTRUCTURA DE CONTENIDOS

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ERNESTO CHE GUEVARA” <i>“El saber es libertad de los pueblos”</i> 2023 -2024	 República del Ecuador Ministerio de Educación
---	---	---

PLANIFICACIÓN DE ESTRUCTURA DE CONTENIDOS

DATOS INFORMATIVOS				
NOMBRE DEL DOCENTE:		ÁREA:		ASIGNATURA:
UNIDAD DIDÁCTICA:		TRIMESTRE		NÚMEROS DE SEMANAS:
GRADO/CURSO:		PARALELOS:		FECHA:
EJES TRASVERSALES:	* Socioemocional * Cultura de aprendizaje * Comunicacional y Lingüístico * Razonamiento lógico-matemático * Permanencia escolar			
OBJETIVO DE APRENDIZAJE:	<ul style="list-style-type: none"> Revisar los recursos educativos con los que cuenta el Genially para aplicar a los estudiantes de básica media de la institución Educativa Ernesto Che Guevara de la ciudad de Quito. 			
SEMANA N. 1	BIENVENIDA			FECHA:
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE		RECURSOS
LL.2.3.5. Desarrollar estrategias cognitivas como lectura de paratextos,	I.LL.2.5.3. Construye criterios, opiniones y emite juicios acerca del	Experiencia <ul style="list-style-type: none"> Lluvia de ideas Definición de lectura comprensiva 		Recursos humanos <ul style="list-style-type: none"> Estudiantes
				TÉCNICA: Dialogo Observación Participación

<p>establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos.</p> <p>LL.2.3.6. Construir criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de un texto al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones.</p>	<p>contenido de un texto, al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones, y desarrolla estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo, para autorregular la comprensión. (J.4., I.3.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Importancia de la lectura comprensiva. <p style="text-align: center;">Reflexión</p> <p style="text-align: center;">¿Qué tipos de textos has leído?</p> <p style="text-align: center;">¿Puedes mencionar el tipo de texto que has leído?</p> <p style="text-align: center;">¿Cuándo lees que es lo que más recuerdas del texto?</p> <p style="text-align: center;">Conceptualización</p> <p style="text-align: center;">Prelectura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentar el título del texto y hacer que los estudiantes hagan predicciones sobre su contenido. • Introducir vocabulario clave del texto para que los estudiantes comprendan su significado. • Realizar una lluvia de ideas sobre el tema del texto. <p style="text-align: center;">Lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar la lectura modelo para los estudiantes. • Permitir que los estudiantes lean de forma silenciosa. <ul style="list-style-type: none"> • Realizar una lectura en cadena. • Ir verificando en las lecturas las predicciones. • Subrayado de información clave. • Identificación de palabras claves y contexto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Docente <p style="text-align: center;">Recursos materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Marcadores • Imágenes impresas de hojas con contenidos. • Láminas explicativas <p style="text-align: center;">Recursos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computadora <ul style="list-style-type: none"> • Video interactivo • Genially 	<p>INSTRUMENTO:</p>
---	--	--	--	---------------------

		<p>Poslectura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencionar palabras desconocidas • Inferir su significado de acuerdo al contexto. <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar preguntas literales • ¿Qué tipo de texto acabas de leer? <p>Aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Completar las fichas interactivas 		
FIRMAS DE RESPONSABILIDAD				
ELABORADO	REVISADO	REVISADO NEE	APROBADO	
DOCENTES:	SUBNIVEL:	DECE:	DIRECTOR:	

13.1. Planificación sesión 1

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ERNESTO CHE GUEVARA” <i>“El saber es libertad de los pueblos”</i> 2023 -2024	 República del Ecuador Ministerio de Educación
---	---	---

DATOS INFORMATIVOS				
NOMBRE DEL DOCENTE:		ÁREA:		ASIGNATURA:
UNIDAD DIDÁCTICA:		TRIMESTRE		NÚMEROS DE SEMANAS:
GRADO/CURSO:		PARALELOS:		FECHA:
EJES TRASVERSALES:	* Socioemocional * Cultura de aprendizaje * Comunicacional y Lingüístico * Razonamiento lógico-matemático * Permanencia escolar			
OBJETIVO DE APRENDIZAJE:	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar fichas interactivas que promuevan la comprensión lectora en los estudiantes de sexto año de la Institución Educativa Ernesto Che Guevara. 			
SEMANA N. 1	BIENVENIDA			FECHA:
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE		RECURSOS

<p>LL.2.3.5. Desarrollar estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos.</p> <p>LL.2.3.6. Construir criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de un texto al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones.</p>	<p>I.LL.2.5.3. Construye criterios, opiniones y emite juicios acerca del contenido de un texto, al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones, y desarrolla estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo, para autorregular la comprensión. (J.4., I.3.)</p>	<p style="text-align: center;">Experiencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pausa activa • Lluvia de ideas <p style="text-align: center;">Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué Atenea castigó a Medusa? • ¿Qué pasa si se ve a Medusa a los ojos? • ¿Cuántas hermanas tiene Medusa? <p style="text-align: center;">Conceptualización</p> <p style="text-align: center;">Prelectura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentar el título del video “Mito de Medusa” hacer que los estudiantes hagan predicciones sobre su contenido. • Introducir vocabulario clave de la lectura para que los estudiantes comprendan su significado. • Realizar una lluvia de ideas sobre el escenario del video “Mito de Medusa”. <p style="text-align: center;">Lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyectar el video de la lectura para los estudiantes. https://studio.d-id.com/share?id=bfd23e1221d06703459ea5f51b7673b4&utm_source=copy • Permitir que los estudiantes escuchen y miren de forma silenciosa. <ul style="list-style-type: none"> • Realizar una lectura en cadena. • Socializar las escenas que les llamó la atención. • Identificación de palabras claves y contexto. 	<p style="text-align: center;">Recursos humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes • Docente <p style="text-align: center;">Recursos materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Marcadores • Imágenes impresas de hojas con contenidos. • Láminas explicativas <p style="text-align: center;">Recursos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Video interactivo en studio.d-id 	<p style="text-align: center;">TÉCNICA: Dialogo Observación Participación INSTRUMENTO:</p>
--	--	---	--	--

		<p>Poslectura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencionar palabras desconocidas • Inferir su significado de acuerdo al contexto. <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar preguntas literales • ¿Qué tipo de genero narrativo corresponde el video? 		
--	--	---	--	--

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD				
----------------------------------	--	--	--	--

ELABORADO	REVISADO	REVISADO NEE	APROBADO	
DOCENTES:	SUBNIVEL:	DECE:	DIRECTOR:	
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:	
FECHA:	FECHA:	FECHA:	FECHA:	

13.2. Planificación sesión 2

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ERNESTO CHE GUEVARA” <i>“El saber es libertad de los pueblos”</i> 2023 -2024	 República del Ecuador Ministerio de Educación
---	---	---

DATOS INFORMATIVOS					
NOMBRE DEL DOCENTE:		ÁREA:		ASIGNATURA:	
UNIDAD DIDÁCTICA:		TRIMESTRE		NÚMERO DE SEMANAS:	
GRADO/CURSO:		PARALELOS:		FECHA:	
EJES TRASVERSALES:	* Socioemocional * Cultura de aprendizaje * Comunicacional y Lingüístico * Razonamiento lógico-matemático * Permanencia escolar				
OBJETIVO DE APRENDIZAJE:	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar fichas interactivas que promuevan la comprensión lectora en los estudiantes de sexto año de la Institución Educativa Ernesto Che Guevara. 				
SEMANA N. 1	BIENVENIDA			FECHA:	
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE		RECURSOS	

<p>LL.2.3.5. Desarrollar estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos.</p> <p>LL.2.3.6. Construir criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de un texto al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones.</p>	<p>I.LL.2.5.3. Construye criterios, opiniones y emite juicios acerca del contenido de un texto, al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones, y desarrolla estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo, para autorregular la comprensión. (J.4., I.3.)</p>	<p style="text-align: center;">Experiencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pausa activa “En el puente de a guñan” <ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas <p style="text-align: center;">Reflexión</p> <p style="text-align: center;">¿Qué sonido producen las moscas? ¿Quién da miel?</p> <p style="text-align: center;">¿Describe las características físicas de la mosca y las abejas?</p> <p style="text-align: center;">Conceptualización</p> <p style="text-align: center;">Prelectura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentar el título de la lectura “La mosca y la miel” hacer que los estudiantes hagan predicciones sobre su contenido. • Introducir vocabulario clave de la lectura para que los estudiantes comprendan su significado. • Realizar una lluvia de ideas sobre el escenario de la lectura “La mosca y la miel”. <p style="text-align: center;">Lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyectar el video de la lectura para los estudiantes. https://youtu.be/W7CgjL1y-iY • Permitir que los estudiantes escuchen y miren de forma silenciosa. <ul style="list-style-type: none"> • Realizar una lectura en cadena. • Socializar las escenas que les llamó la atención. 	<p style="text-align: center;">Recursos humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes • Docente <p style="text-align: center;">Recursos materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Marcadores • Imágenes impresas de hojas con contenidos. • Láminas explicativas <p style="text-align: center;">Recursos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Video interactivo • Genially 	<p style="text-align: center;">TÉCNICA :</p> <p style="text-align: center;">Dialogo Observación Participación</p> <p style="text-align: center;">INSTRUMENTO:</p>
--	--	---	---	---

		<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de palabras claves y contexto. Poslectura • Mencionar palabras desconocidas • Inferir su significado de acuerdo al contexto. <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar preguntas literales • ¿Qué tipo de texto acabas de leer? <p style="text-align: center;">Aplicación</p> <p style="text-align: center;">Completar la ficha interactiva en EducaPlay</p> <p style="text-align: center;">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16185399-la_mosca_y_la_miel.html</p>		
--	--	---	--	--

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD				
ELABORADO	REVISADO	REVISADO NEE	APROBADO	
DOCENTES:	SUBNIVEL:	DECE:	DIRECTOR:	
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:	
FECHA:	FECHA:	FECHA:	FECHA:	

13.3. Planificación sesión 3

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ERNESTO CHE GUEVARA” <i>“El saber es libertad de los pueblos”</i> 2023 -2024	 República del Ecuador Ministerio de Educación
---	---	---

DATOS INFORMATIVOS					
NOMBRE DEL DOCENTE:		ÁREA:		ASIGNATURA:	
UNIDAD DIDÁCTICA:		TRIMESTRE		NÚMEROS DE SEMANAS:	
GRADO/CURSO:		PARALELOS:		FECHA:	
EJES TRASVERSALES:	* Socioemocional * Cultura de aprendizaje * Comunicacional y Lingüístico * Razonamiento lógico-matemático * Permanencia escolar				
OBJETIVO DE APRENDIZAJE:	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar fichas interactivas que promuevan la comprensión lectora en los estudiantes de sexto año de la Institución Educativa Ernesto Che Guevara. 				
SEMANA N. 1	BIENVENIDA			FECHA:	
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE		RECURSOS	

<p>LL.2.3.5. Desarrollar estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos.</p> <p>LL.2.3.6. Construir criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de un texto al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones.</p>	<p>I.LL.2.5.3. Construye criterios, opiniones y emite juicios acerca del contenido de un texto, al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones, y desarrolla estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo, para autorregular la comprensión. (J.4., I.3.)</p>	<p>Experiencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pausa activa. • Lluvia de ideas <p>Reflexión</p> <p>¿Entendiste las instrucciones para realizar el juego?</p> <p>¿Qué dificultades encontraste?</p> <p>Conceptualización</p> <p>Prelectura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentar el título de las diapositivas “¿Cuál es el número?” hacer que los estudiantes hagan predicciones sobre su contenido. • Introducir vocabulario clave de la lectura para que los estudiantes comprendan su significado. • Realizar una lluvia de ideas acerca de las respuestas correctas en el juego de la lectura “¿Cuál es el número?” <p>Lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentar las diapositivas de la lectura para los estudiantes. https://view.genial.ly/650f0fa11d06e20019c280ee/interactive-image-imagen-interactiva-audios • Permitir que los estudiantes escuchen y miren de forma silenciosa. 	<p>Recursos humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes • Docente <p>Recursos materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Marcadores. • Láminas explicativas <p>Recursos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Video interactivo • Genially 	<p>TÉCNICA :</p> <p>Dialogo Observación Participación INSTRUMENTO:</p>
--	--	---	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Realizar una lectura en cadena. • Identificación de palabras claves y contexto. <p style="text-align: center;">Poslectura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencionar palabras desconocidas • Inferir su significado de acuerdo al contexto. <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar preguntas literales • ¿Qué tipo de texto acabas de leer? <p style="text-align: center;">Aplicación</p> <p style="text-align: center;">Completar la ficha interactiva en Genially.</p>		
--	--	---	--	--

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD				
ELABORADO	REVISADO	REVISADO NEE	APROBADO	
DOCENTES:	SUBNIVEL:	DECE:	DIRECTOR:	
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:	
FECHA:	FECHA:	FECHA:	FECHA:	

14. CONCLUSIONES

- Las herramientas digitales fortalecen los contenidos de una manera dinámica, permiten mejorar la experiencia de aprendizaje en cada estudiante.
- Estas herramientas posibilitan que cada estudiante participe en tiempo real con ejercicios con actividades que contribuyan al mejoramiento de la comprensión lectora.
- Las fichas interactivas son de gran utilidad para todos los estudiantes de educación básica media, ya que al ser dinámicas y participativas mejoran la comprensión de los textos.

15. RECOMENDACIONES

- Buscar estrategias digitales e innovadoras centradas en la actualización digital.
- Seleccionar lecturas que sean de su interés, para crear un ambiente cómodo a fin de que cada estudiante tenga una buena experiencia de aprendizaje.
- Buscar elementos adecuado como: imagen, color, sonido para captar la atención al momento del trabajo.

16. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acosta Velázquez, S. C., & Pedraza Amador, E. M. (2016). Utilidad de las TIC para el desarrollo de la competencia lectora y fomento a la lectura en la universidad. *Revista científica "Teorías, Enfoques Y Aplicaciones En Las Ciencias Sociales"*, 9(19). Obtenido de <https://revistas.uclave.org/index.php/teacs/article/view/910>

Alves, S. (2018). *Tecnología Educacional*. Sao Paulo: Clube de Autores. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=IA9KEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=%22tecnolog%C3%ADa+educacional%22&ots=nNfqfxl-6M&sig=0ID4vo6_WecgOpCpCxS6JMHTa8U&redir_esc=y#v=onepage&q=%22tecnolog%C3%ADa%20educacional%22&f=false

Araújo SILVA, W. (2022). Trabajo educativo, tecnologías educativas.... *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*.

Cacheiro González, M. L., Sánchez Romero, C., & González Lorenzo, J. M. (2016). *Recursos tecnológicos en contextos educativos*. Madrid: Universidad Nacional de educación a distancia.

Canelos, R. (2010). *Formulación y Evaluación de un Plan Negocio*. Quito, Ecuador: Universidad Internacional del Ecuador. doi:978-9942-03-111-2

Cedeño Castro, C. A., & Cedeño Mendoza, F. M. (2022). Estrategia de aprendizaje para fomentar la lectura comprensiva, a través de herramientas digitales en estudiantes de octavo año básico. *Sinapsis: La revista científica del ITSUP*, 21(1). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8627137>

Escamilla, A. (1993). *redalyc*. Obtenido de redalyc.: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35649692006.pdf>

Florez, R., & Arias, V. (2009). Evaluación de conocimientos previos del aprendizaje inicial de la lectura. *Magis*.

González, P. y. (s.f.).

Instituto de Estadística de la UNESCO. (Septiembre de 2017). Más de la Mitad de los Niños y Adolescentes en el Mundo No Está Aprendiendo. *Ficha informativa del UIS*, 46. Obtenido de <https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-2017-sp.pdf>

Ministerio de Educación. (2022). *Ineval presentó resultados de PISA-D*. Obtenido de <https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-resultados-de-pisa-d/>

Ministerio de Educación, C. y. (2015). *Anuario de estadísticas culturales 2015*.

Palomeque-Serrano, D., & Guevara Vizcaino, C. F. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje y práctica docente: Retos y perspectivas de los

docentes del Ecuador. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 7(13), 461. Obtenido de <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/488>

Salem, Y. (23 de 12 de 2015). *BUSINESS INSIDER*. Obtenido de <https://www.businessinsider.com/7-predictions-about-the-future-of-media-by-someone-who-should-know-2015-12>

Travieso, E. P.-M. (24 de 01 de 2017). *Centro para la excelencia academica "UPRRP"*. Obtenido de <https://cea.uprrp.edu/siete-7-deberes-importantes-que-todo-docente-debe-conocer-y-cumplir/>

Vazquez, D. M. (2005). *La importancia del vinculo alumno - maestro del aula universitaria*. Mexico: Genesis #5.