



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

“USO DE LAS TIC PARA LA MOTIVACIÓN DE LA LECTURA”

Proyecto de investigación presentado previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Básica

AUTORAS:

OÑA CASA, Mayra Fernanda
ESPINOSA MORETA, Evelyn Adriana

TUTOR:

Jácome Segovia, Diego Fernando Ing.

Pujilí-Ecuador

Marzo 2026

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Oña Casa Mayra Fernanda, con cédula de ciudadanía No 0550190029 y Espinosa Moreta Evelyn Adriana, con cédula de ciudadanía No 1754832564 declaramos ser autores del presente proyecto de investigación: “**USO DE LAS TIC PARA LA MOTIVACIÓN DE LA LECTURA**”, siendo el Ing. Jácome Segovia Diego Fernando, tutor del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certificamos que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de nuestra exclusiva responsabilidad.

Pujilí, 12 de marzo del 2026



Mayra Fernanda Oña Casa
C.C. 0550190029



Evelyn Adriana Espinosa Moreta
C.C. 1754832564

AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

“USO DE LAS TIC PARA LA MOTIVACIÓN DE LA LECTURA”, de las postulantes Oña Casa Mayra Fernanda y Espinosa Moreta Evelyn Adriana, de la carrera de Educación básica, considero que dicho Informe Investigativo es merecedor del aval de aprobación al cumplir las normas técnicas, traducción y formatos previstos, así como también ha incorporado las observaciones y recomendaciones propuestas en la pre-defensa.

Pujilí, 12 de marzo del 2026

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized 'D' followed by several horizontal strokes and a final flourish.


Ing. Jácome Segovia Diego Fernando

C.C: 0502554082


TUTOR

CERTIFICACIÓN DE INFORME DE SIMILITUD

En mi calidad de Tutora del Proyecto de Investigación con el tema: “USO DE LAS TIC PARA LA MOTIVACION DE LA LECURA”, de Oña Casa Mayra Fernanda; Espinosa Moreta Evelyn Adriana de la carrera de Educación Básica, remito la captura de pantalla del reporte del sistema de reconocimiento de texto Turnitin, con un porcentaje de coincidencias del 3 %; y, expreso una vez más, mi conformidad en cuanto a la dirección del trabajo de titulación.

**Informe de análisis**
Compilatio Magister+ | UTEQ-ECU

TESIS MAYRA OÑA COMPLETO
ID : 02b2c5c9403a44ec68985b9c50742fab90af797f

**3%**
Textos sospechosos

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Pujilí, 12 de marzo de 2026



Ing. Jácome Segovia Diego Fernando

C.C: 050255408-2

TUTOR

AVAL DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y la Extensión Pujilí.; por cuanto, las postulantes: Oña Casa Mayra Fernanda y Espinosa Moreta Evelyn Adriana con el título de Proyecto de investigación: **“USO DE LAS TIC PARA LA MOTIVACIÓN DE LA LECTURA”**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes en un CD, según la normativa institucional.

Pujilí, 12 de marzo del 2026

Para constancia firman:



Mgs. Juan Carlos Vizúete Toapanta

CC: 050196014-0

Lector 1 (Presidente)



Mgs. Sandra Jaqueline Peñaherrera Acurio

CC: 180333732-6

Lector 2 (Miembro)



Lector 3 (Miembro)

Mgs. Iralda Mercedes Tapia Montenegro.

CC: 050176748-7

AGRADECIMIENTO

Agradezco primero a Dios por darme la fuerza y fe para no rendirme en mis estudios, a mis padres Martha Casa y Washington Oña, por sus buenos consejos, su tiempo, y su apoyo moral e incondicional en todo momento, gracias por creer en mí, a mi hermana Joselyn Oña por verme ayudado a cuidar de mis hijos cuando yo no estuve presente, y a mi esposo, Darwin Cisneros, por estar conmigo en los buenos y malos momentos a través de mi trayectoria de mi carrera Universitaria, gracias por apoyarme sin condiciones y caminar a mi lado, este logro también es suyo, porque nunca me dejaste sola, hoy celebro un sueño cumplido que con esfuerzo y sabiduría, finalmente he logrado cumplir mi meta finalmente cumplida.

MAYRA FERNANDA OÑA CASA

Agradezco a Dios por darme la fortaleza, paciencia y sabiduría para culminar este trabajo académico. Expreso mi profundo agradecimiento a mis padres por su amor, sacrificio y por inculcarme valores que han guiado mi vida.

A mis hermanas por su apoyo, comprensión y palabras de ánimo durante todo este proceso, y a mi hermano, quien, aunque ya no está físicamente, sigue siendo una gran inspiración desde el cielo.

También agradezco a mi hijo por ser mi mayor motivación para seguir adelante y a Alexander Shigui por su apoyo, paciencia y compañía en cada etapa de este camino académico.

EVELYN ADRIANA ESPINOSA MORETA

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo, con profundo respeto y gratitud, a Dios y a la vida, por brindarme fortaleza, constancia y valentía para perseverar a lo largo de este camino, a mis padres, por su apoyo permanente y por la confianza depositada en mí, aun en los momentos de mayor dificultad, a mis dos hijos, Dilan y Liam Cisneros Oña, por ser mi fuerza para seguir luchando para poder cumplir un sueño más, a mi esposo Darwin Cisneros por el apoyo brindado en todo momento, este proyecto de investigación es el reflejo de esfuerzo, dedicación, aprendizajes adquiridos y metas alcanzadas.

MAYRA FERNANDA OÑA CASA

Dedico este proyecto de investigación, en primer lugar, a mi hermano, quien, aunque ya no está físicamente conmigo, sé que desde el cielo se siente orgulloso de este logro alcanzado.

A mis padres, María Moreta y Segundo Espinosa, por ser la base fundamental de mi formación, por su amor infinito, esfuerzo y por enseñarme valores que han guiado mi vida.

A mis hermanas, Gabriela Espinosa y Nataly Espinosa, por su apoyo, comprensión y cariño sincero durante todo este camino.

A mi hijo, Klever Espinosa, quien es mi mayor motivación para superarme cada día y el motor que impulsa cada uno de mis logros.

Y a Alexander Shigui, por su constante apoyo, confianza y por creer en mí en todo momento. Este logro es también el reflejo del amor, la paciencia y el respaldo de cada uno de ustedes.

EVELYN ADRIANA ESPINOSA MORETA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

TÍTULO: “USO DE LAS TIC PARA LA MOTIVACIÓN A LA LECTURA”

Autor/es:

Oña Casa Mayra Fernanda

Espinosa Moreta Evelyn Adriana

RESUMEN

La presente investigación surge ante la necesidad de fortalecer la motivación lectora, debido al desinterés de los estudiantes hacia los métodos tradicionales de lectura y una limitada integración de recursos tecnológicos en la planificación micro curricular en el área de Lengua y Literatura. Por lo que, para profundizar en este problema se propuso como objetivo general plantear una aproximación teórica sobre el uso de las TIC como recurso para favorecer la motivación hacia la lectura en estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “Jean Piaget” durante el año lectivo 2025 – 2026. La metodología se fundamentó en el enfoque cualitativo de tipo bibliográfica y de campo, bajo los métodos inductivo y empírico. Para la recolección de la información se utilizó la entrevista aplicada a los docentes y la observación directa dirigida a los estudiantes en el aula. Los resultados revelaron que, existe una sólida base teórica por parte de los docentes, aunque la práctica educativa es tradicional y memorística, lo que limita al estudiante a un rol pasivo que disminuye la motivación por la lectura que puedan evidenciarse en una lectura fluida y que le resulte amena. Esta información permitió concluir que la transición hacia un entorno de lectura digital e interactiva, contribuye a incrementar la participación activa del estudiante y transforma la percepción del acto lector de una tarea obligatoria a una experiencia lúdica y significativa. Por ello, la propuesta diseñada mediante planes de clase interactivos en los que se integraron plataformas como Quizizz, Nearpod y Padlet, orientados al desarrollo y el incremento de la motivación por la lectura a través de actividades interactivas, dinámicas y lúdicas.

Palabras clave: Actividades pedagógicas, Gamificación, estrategias didácticas, Área de lengua y literatura, lectura, motivación, tecnologías.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
PUJILÍ EXTENSION

TITLE: "USE OF ICT TO MOTIVATE READING"

AUTHOR:

Espinosa Moreta Evelyn Adriana

ABSTRACT

This research arose from the need to strengthen reading motivation, due to students' disinterest in traditional reading methods and the limited integration of technological resources in micro-curricular planning in the area of Language and Literature. Therefore, to delve deeper into this problem, the general objective was to propose a theoretical approach to the use of ICT as a resource to foster reading motivation in third-grade students at the "Jean Piaget" Educational Unit during the 2025-2026 academic year. The methodology was based on a qualitative approach, both bibliographic and field-based, using inductive and empirical methods. Data collection involved interviews with teachers and direct observation of students in the classroom. The results revealed that while teachers possess a solid theoretical foundation, their educational practice is traditional and focused on rote memorization, which limits students to a passive role and diminishes their motivation to read, hindering their ability to read fluently and enjoyably. This information led to the conclusion that the transition to a digital and interactive reading environment contributes to increased student participation and transforms the perception of reading from a mandatory task into a playful and meaningful experience. Therefore, the proposal was designed using interactive lesson plans that integrated platforms such as Quizizz, Nearpod, and Padlet, aimed at developing and increasing motivation for reading through interactive, dynamic, and engaging activities.

Key words: Pedagogical activities, Gamification, teaching strategies, Language and literature area, reading, motivation, technologies.

UNIVERSITÉ TECHNIQUE DE COTOPAXI
CARRIÈRE DANS L'ÉDUCATION DE BASE

TITRE: « UTILISATION DES TIC POUR ENCOURAGER LA
LECTURE »

AUTEUR

Oña Casa Mayra Fernanda

RESUMÉ

La présente recherche naît de la nécessité de renforcer la motivation pour la lecture, en raison du manque d'intérêt des étudiants envers les méthodes traditionnelles de lecture et de l'intégration limitée des ressources technologiques dans la planification curriculaire dans le domaine de la Langue et de la Littérature. Ainsi, afin d'approfondir ce problème, l'objectif général a été de proposer une approche théorique sur l'utilisation des TIC comme ressource pour favoriser la motivation à la lecture chez les élèves de troisième année de l'Unité Éducative « Jean Piaget » durant l'année scolaire 2025-2026.

La méthodologie s'est fondée sur le paradigme interprétatif, avec une approche et un design qualitatifs ainsi qu'un type de recherche bibliographique et de terrain, en s'appuyant sur les méthodes inductive et empirique. Pour la collecte des informations, l'entretien appliqué aux enseignants et l'observation directe des élèves en classe ont été utilisés.

Les résultats ont révélé qu'il existe une solide base théorique de la part des enseignants ; cependant, la pratique éducative demeure traditionnelle et fondée sur la mémorisation, ce qui limite l'élève à un rôle passif et réduit sa motivation pour la lecture, empêchant ainsi l'émergence d'une lecture fluide et agréable.

Ces informations ont permis de conclure que la transition vers un environnement de lecture numérique et interactif contribue à accroître la participation des élèves et transforme la perception de l'acte de lire, passant d'une tâche obligatoire à une expérience ludique et significative.

Pour cette raison, une proposition a été conçue à travers des plans de classe interactifs dans lesquels des plateformes telles que Quizizz, Nearpod et Padlet ont été intégrées, orientées vers le développement et l'augmentation de la motivation pour la lecture à travers des activités interactives, dynamiques et ludiques.

MOTS-CLÉS : Activités, pédagogiques, gamifiées, stratégies didactiques.



UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE
COTOPAXI



CENTRO
DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que:

La traducción del resumen al idioma Inglés del tema del proyecto de investigación cuyo título versa: “**USO DE LAS TIC PARA LA MOTIVACIÓN DE LA LECTURA**”. presentado por: **Oña Casa Mayra Fernanda y Espinosa Moreta Evelyn Adriana** egresadas de la Carrera de Educación Básica perteneciente a la **Extensión Pujilí** lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a las peticionarias hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, 05 de marzo de 2026

Atentamente,


MSc. Alison Mena Barthelotty

DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS-UTC

CI: 0501801252



CENTRO
DE IDIOMAS

ÍNDICE

DECLARACIÓN DE AUTORIA.....	ii
AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	iii
.....	v
AVAL DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	v
<i>AGRADECIMIENTO</i>	vi
<i>DEDICATORIA</i>	vii
RESUMEN	viii
.....	xi
ÍNDICE.....	xii
CAPÍTULO I	16
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.1. Contextualización del problema	16
1.2. Justificación	18
1.3. Objetivos	22
1.3.1. Objetivo general	22
1.3.2. Objetivos específicos	22
CAPÍTULO II	23
MARCO TEÓRICO.....	23
2.1. Antecedentes.....	23
2.2. Enfoque.....	25
2.3. Fundamentación científica: Bases Teóricas.....	27
2.3.1. Tecnología de Información y la Comunicación (TIC).....	27
2.3.2. Enfoque constructivista y TIC	30
2.3.3. Las TIC en la educación	32

2.3.4. Herramientas TIC para lectura.....	33
2.3.5. Motivación a la lectura	39
2.3.6. Relación entre TIC y la motivación lectora	44
2.4. Preguntas científicas	45
CAPÍTULO III.....	46
MARCO METODOLÓGICO.....	46
3.1. Enfoque de la investigación	46
3.2. Diseño de la investigación	46
3.3. Tipo de investigación	47
3.3.1. Investigación documental o bibliográfica.....	47
3.3.2. Investigación de campo	47
3.4. Métodos.....	48
3.4.1. Método científico inductivo.....	48
3.4.2. Método empírico (observación).....	48
3.5. Técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de la información	48
3.5.1. Técnicas	49
3.5.2. Instrumentos	50
3.6. Población.....	51
3.7. Recopilación y procesamiento de la información.....	51
CAPÍTULO IV.....	53
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	53
4.1. Sistematización de los resultados de la observación en el aula.....	53
4.2. Sistematización de los resultados de la observación en el aula.....	59
CAPÍTULO V.....	66
PROPUESTA.....	66
5.1. Título	66
5.2. Introducción.....	66

5.3. Presentación de la propuesta	68
5.4 Planificación Micro curricular	76
Planificación 2: La magia de describir personajes	78
Planificación 3: La idea principal.....	81
Planificación 5 : La magia de describir personajes	85
Planificación 6: La idea principal.....	87
Planificación 8: La magia de describir personajes	91
Planificación 9: La idea principal.....	93
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	95
Conclusiones.....	95
Recomendaciones.....	96
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	97
ANEXOS	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 1. Operacionalización de variables	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 2. Actividades y sistemas de tareas en relación a los objetivos planteados	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 3.	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 5. Instrumento de validación para la guía de entrevista;	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 7. Matrices de procesamiento de información..	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 9. Currículo Vitae	¡Error! Marcador no definido.

PROYECTO DE INVESTIGACION

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto: Uso de las TIC para la motivación a la lectura

Fecha de inicio: septiembre, 2025

Fecha de finalización: marzo,2026

Lugar de ejecución: El desarrollo del proyecto de investigación se realizó en la Unidad Educativa “Jean Piaget”, ubicada en la Urbanización San Carlos, calles Rosa Darquea y Ayacucho, provincia Cotopaxi.

Entidad Académica que auspicia: Extensión Pujilí

Carrera que auspicia: Educación Básica

Proyecto de investigación vinculado: No

Equipo de Trabajo:

Tutor: Jacome Segovia Diego Fernando Ing.

Investigadoras:

Oña Casa Mayra Fernanda

Espinosa Moreta Evelyn Adriana

Área de Conocimiento:

Educación

Línea de investigación:

Educación y comunicación para el desarrollo humano y social.

Sub líneas de investigación de la Extensión:

Prácticas pedagógicas, curriculares e inclusivas en las áreas del conocimiento.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Contextualización del problema

El desarrollo de habilidades lingüísticas como la lectura se considera un pilar fundamental dentro de una sociedad que cada día se vuelve más culta, educada, crítica, reflexiva y participativa. Aunque como lo señalan (Morales & Jurado, 2025) “en el mundo alrededor del 70% de estudiantes de secundaria no leen de manera voluntaria y cerca de 230 millones alcanzan el mínimo nivel de competencia lectora” (p. 8). Por tal razón, es necesario fomentar y motivar al estudiante a generar hábitos de lectura por convicción y no por obligación, donde el apoyo de la tecnología es necesario para aprovechar, motivar y aumentar el interés.

De acuerdo a la CEPAL - UNESCO (2020), se evidencian desigualdades en el acceso a la educación y la tecnología, donde la pandemia de COVID-19 dejó a 500 millones de estudiantes sin ser aceptados a la formación educativa en línea, especialmente a los más vulnerables y en los sectores rurales, en los cuales la brecha tecnológica era mayor que en otras zonas. Por ello, es importante enfocarse en las competencias digitales que poseen los docentes para enseñar, ya que, según Urrego et al. (2023), indican que la pandemia de COVID-19 forzó una transición abrupta de la educación presencial a la virtual. Este periodo generó desafíos significativos, como la falta de tecnología, planes de estudio poco flexibles y la insuficiente preparación de los docentes en competencias digitales.

Como consecuencia, en Latinoamérica y el Caribe según los resultados del Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA), entre 2018 y 2022, confirmó que el puntaje promedio en una de las áreas del conocimiento como Lengua y Literatura, señalan que en lectura bajó 10 puntos en comparación a años anteriores, esta caída es la más grande registrada, porque se ha duplicado el descenso en comparación a los años anteriores (OECD, 2023). Esta información resulta preocupante, debido a que lo más afectado es la comprensión lectora de los estudiantes, en un mundo donde la comunicación asertiva y efectiva resulta imprescindible, para desenvolverse de manera adecuada en un mundo cada vez más globalizado. Con base en estos señalamientos, se determina la necesidad de diseñar e implementar estrategias innovadoras que revitalicen el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área curricular de Lengua y Literatura.

En tal sentido, para que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) sean efectivas en la educación, es vital la integración de estas herramientas de manera que promuevan la motivación y el aprendizaje significativo del estudiante. Así mismo, se debe orientar y guiar a la población estudiantil, para que no solo sean recursos de entretenimiento ni distracción, sino que sean utilizadas transversalmente en la planificación docente como una herramienta de apoyo pedagógico y didáctico.

En el caso de la educación ecuatoriana refleja un panorama similar, donde según el último informe del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL), en las pruebas “Ser Estudiantes” del año 2024, los estudiantes de tercer grado en el régimen Sierra – Amazonía, tienen un promedio de 675 puntos, ubicándose en un nivel de logro y desempeño elemental (INEVAL, 2025), por debajo del nivel mínimo. Este dato es un indicador claro de que los estudiantes no desarrollan habilidades lingüísticas y literarias, esto es aún más preocupante. A este respecto, Grados et al. (2025), afirma que “si esta tendencia persiste, en los próximos años los niveles de logro seguirán en rangos básicos o elementales, comprometiendo el desarrollo de competencias comunicativas y capacidades críticas esenciales para el aprendizaje y la participación social” (p. 724).

Lo cual, está relacionado a cuatro factores según Zapata et al. (2024), estos son: el sociocultural, tecnológico, institucional y el personal; sin dejar de lado que los estudiantes en la actualidad se dedican a otros tipos de actividades que están asociadas al uso de dispositivos tecnológicos y el internet de una manera no apropiada. Esto de acuerdo con Zambrano & Bravo, (2021) representa un deficiente hábito lector, dificultando los procesos de análisis, interpretación y argumentación en el desarrollo estudiantil. Estos fundamentos permiten aseverar que, en esencia los patrones digitales contemporáneos están dificultando el desarrollo de las habilidades de pensamiento crítico requeridas en el ámbito estudiantil para el desarrollo del proceso lector.

Estas observaciones se han evidenciado también en la Unidad Educativa “Jean Piaget” perteneciente a la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, donde los estudiantes pese a ser considerados como nativos digitales, presentan una marcada preferencia por contenidos multimedia, interactivos y de consumo rápido, lo que contrasta con los enfoques tradicionales en la enseñanza de la lectura. Lo cual, genera una brecha motivacional traducida en desinterés por la lectura académica, y en consecuencia presentan deficiencias en la comprensión lectora que afectan el rendimiento académico.

Otro factor latente que se observa en esta institución, es que no se aplica la transversalidad mediante las metodologías innovadoras con el uso de las TIC dentro de la planificación docente. Esta desconexión entre las herramientas tecnológicas disponibles y las prácticas pedagógicas genera un ambiente de aprendizaje poco estimulante que no permite exteriorizar el potencial que tienen los estudiantes al momento de su interacción con el uso de la tecnología. Adicional a esto, se aprecia una brecha en el acceso y uso pedagógico de las TIC, lo que limita las oportunidades de aprendizaje, porque con frecuencia son subutilizadas por los docentes debido a una deficiente adquisición de competencias digitales y a la reducida capacitación y formación en el uso de la tecnología aplicada a la educación.

En definitiva, estas evidencias, ratifican el marcado desinterés por la lectura dentro del contexto educativo actual, mismo que es un problema a nivel global y regional que compromete el desarrollo de habilidades comunicativas y de pensamiento crítico. Esta situación, se ve afectada aún más por el hecho que a pesar de contar con la tecnología emergente, no se integra de manera efectiva en la pedagogía. Esto puede deberse a que muchos de los docentes carecen de competencias digitales necesarias para la implementación de estrategias innovadoras que potencialicen y motiven a los estudiantes a fomentar el hábito lector de manera genuina.

De manera que, en la Unidad Educativa “Jean Piaget” se evidencia la necesidad de incentivar la motivación hacia la lectura, dentro de este contexto se plantea la siguiente interrogante:

¿Cuál es la aproximación teórica más pertinente sobre la integración y el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como un recurso pedagógico sistemático que favorezca significativamente la motivación hacia la lectura en estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “Jean Piaget” durante el año lectivo 2025 – 2026?

1.2. Justificación

La educación actual enfrenta retos continuos en la intención de luchar por una educación que enseñe a pensar y no sólo a obedecer tal como lo indicó Paulo Freire (Magisterio, 2021). Para lo cual, es necesario alinear y transversalizar el uso de la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje que permitan al estudiante fortalecer el desarrollo cognitivo, procedimental y actitudinal.

No obstante, aun cuando en la actualidad, se llevan a cabo esfuerzos por transformar la educación, la presencia de brechas tecnológicas en las unidades educativas y el deficiente desarrollo de competencias digitales ha permitido que la educación aún se lleve de manera

tradicional, donde el uso de la tiza líquida y el borrador pese en las horas pedagógicas, desmotivando el aprendizaje e interés del estudiante.

Esto de manera enfática, se evidencia en el área de Lengua y Literatura, en la cual, a pesar de que las TIC ofrecen numerosas herramientas y recursos para potenciar el aprendizaje y la lectura, la adopción en el aula de clase y fuera de ella no ha sido suficiente. Ante lo cual, Moya y Palacios (2024) afirman que, mientras se tiene mayor accesibilidad a la información y los textos en dispositivos móviles, el hábito lector es deficiente en estudiantes. Por tal razón, el estudiante presenta habilidades lectoras deficientes, las cuales se reflejan en la baja comprensión lectora, el desinterés y apatía, afectando en su desarrollo y desenvolvimiento comunicativo en la sociedad (Romero, 2022).

La actual investigación se centra en el análisis de la influencia del uso de las TIC para la motivación de la lectura en estudiantes de tercer grado, lo que representa un impacto significativo en múltiples dimensiones del sistema educativo. Ya que resultados recientes demuestran que la integración de las TIC en la educación genera mejoras cuantificables en el rendimiento académico, en el cual, se registra un 25% de incremento en puntuaciones de la comprensión lectora cuando se implementan herramientas digitales interactivas (Buñay y Quizhpi, 2025).

Lo que resulta importancia de confirmar ya que con su desarrollo se contribuye con estrategias tecnológicas para los estudiantes de tercer año de educación general básica, con el propósito de generar una mayor motivación en los estudiantes hacia la lectura, ya que el uso de las TIC incide en la comprensión lectora, pensamiento crítico y mejora el rendimiento académico.

En este contexto, algunos estudios recientes de investigaciones sobre TIC, motivación a la lectura y el rendimiento, indican que existe preferencias motivacionales en aplicaciones móviles impulsadas por la IA para la comprensión lectora, destacando características como la personalización, seguimiento de progreso, gamificación e interacción social (Chavez & Palaoag, 2024). Además, para Narváz et al. (2024), el uso de la tecnología acompañada de la gamificación como estrategia neurodidáctica permitió fortalecer el aprendizaje de la lectura en estudiantes de tercer año de educación general básica.

Por otra parte, el estudio presenta relevancia social, porque se fundamenta en la necesidad urgente de preparar a los estudiantes para una sociedad donde prima la tecnología y las competencias lectoras trascienden la decodificación textual tradicional. En este sentido, el

Ministerio de Educación de Ecuador (MINEDUC, 2024), reporta que el 92.6% de la población ecuatoriana lee en diferentes formas, con una preferencia creciente por dispositivos móviles. Por lo que, la Tecnología de Comunicación e Información (TIC), no sólo impactan la comprensión lectora, sino que también permiten desarrollar habilidades y competencias digitales, lo cual aporta a la formación integral de los estudiantes para que a futuro logren enfrentar con las destrezas adecuadas un mundo laboral digitalizado (Martínez, 2023).

El impacto principal de esta investigación radica en abordar una problemática de equidad educativa fundamental, definida como la garantía de acceso a recursos de alta calidad, independientemente de la localización geográfica o el nivel socioeconómico de los estudiantes. Pues las TIC funcionan como herramientas democratizadoras del acceso al conocimiento porque eliminan las barreras de tiempo y espacio, permitiendo que poblaciones rurales, aisladas o en desventaja económica se conecten con contenidos curriculares, bibliotecas digitales y especialistas a nivel global (Aules et al., 2025). Esta capacidad de desagregar el conocimiento de la infraestructura física tradicional es la esencia de su potencial, como lo destaca la UNESCO (2023), "la tecnología digital ha aumentado de forma drástica el acceso a recursos de enseñanza y aprendizaje" (p.5). Lo que evidencia que el uso estratégico de estas herramientas, facilita la distribución masiva de información a bajo costo y promueve la inclusión, al ofrecer rutas alternativas para el desarrollo de competencias en contextos históricamente marginados.

En cuanto al interés científico, radica en la exploración del fenómeno educativo contemporáneo que requiere, evidencia empírica sólida para su comprensión y aplicación efectiva. Según Cevallos & Esmeraldas (2024), señala que las metodologías activas integradas con TIC, como la gamificación y el trabajo colaborativo, son necesarios para el desarrollo de la motivación en estudiantes de tercer grado. Esto contribuye al desarrollo de metodologías de evaluación del impacto de las herramientas digitales específicas, como Genially, Quizizz, Neardpod y plataformas interactivas, proporcionando marcos de referencia para futuras investigaciones (Buñay & Quizhpi, 2025). Para ello, se propone diseñar aplicaciones interactivas, cuentos digitales y gamificación en la lectura, mediadas por el docente para evaluar el efecto en la motivación de los estudiantes para leer.

Sobre el aporte teórico de esta investigación, se considera que está orientado hacia el desarrollo teórico en diferentes dimensiones, porque aporta evidencia empírica sobre los mecanismos específicos mediante los cuales las TIC influyen en la motivación hacia la lectura, complementando los referentes teóricos existentes sobre la motivación académica. A este respecto, los hallazgos previos indican que "la tecnología facilita la comprensión académica y

fomenta el interés por el uso continuo, requiere mayor especificación teórica” (Veliz & Tarazona, 2025, p.16). En la práctica, esto se reflejará en la participación de los estudiantes en las actividades lectoras, preferencia por textos digitales y videos, y la mejora en la comprensión lectora. Para lo cual, los docentes tendrán estrategias innovadoras mediadas por las TIC para aplicar a los estudiantes de manera efectiva.

Dentro del impacto social que origina la investigación, está la generación de estudiantes competentes en lectura, reflejado en un mejor desempeño académico, reducción de brechas educativas y la formación de personas con capacidad crítica y reflexiva. Donde los beneficiarios directos, son los estudiantes del nivel de tercer grado de la Unidad Educativa “Jean Piaget”, quienes contarán con metodologías de enseñanza de la lectura de forma más motivadora y efectiva. Así mismo, los docentes de la unidad educativa, resultan beneficiados porque les permitirán desarrollar competencias digitales y metodologías innovadoras para enriquecer la práctica pedagógica.

En general, la investigación contribuye al desarrollo de capacidades institucionales sostenibles para la integración de las TIC en los procesos educativos. Esto permite que los estudiantes desarrollen un mayor hábito por la lectura, mejoren la comprensión y alcancen aprendizajes significativos, permitiendo el desarrollo integral del estudiante y el fortalecimiento de la cultura lectora.

La ejecución de la presente propuesta de intervención pedagógica en la Unidad Educativa "Jean Piaget" identifica un grupo de beneficiarios directos que participarán activamente en el proceso de motivación por la lectura mediante el uso de las TIC. La muestra seleccionada corresponde al tercer grado de Educación Básica Elemental, sumando un total de 21 personas que se verán favorecidas por las actividades propuestas. Este grupo está compuesto por 20 estudiantes, con una distribución equitativa de género conformada por 10 hombres y 10 mujeres. Asimismo, se suma a este colectivo el docente tutor de la asignatura, quien actuará como mediador en el proceso de enseñanza y se beneficiará de la actualización metodológica propuesta por los investigadores.

El uso de herramientas TIC en la Unidad Educativa "Jean Piaget" representa una estrategia pedagógica innovadora y viable que responde a las necesidades de los estudiantes como nativos digitales, incentivando la motivación por la lectura. Por lo que, contando con el apoyo de las autoridades educativas de esta institución y al convenio con la Universidad Técnica de Cotopaxi, el proyecto se sustenta en una sólida base bibliográfica y el compromiso de los

docentes, permitiendo transformar el aula en un espacio dinámico donde la tecnología fortalece las competencias lectoras y asegura un aprendizaje motivador y profundo.

Cabe destacar que la viabilidad financiera de la propuesta está garantizada, ya que las investigadoras asumen la totalidad de los costos mediante un modelo de autofinanciamiento, eliminando cualquier carga económica para la institución. Por otra parte, el estudio se apoya en un robusto compendio bibliográfico y teórico, el cual constituye las bases necesarias y requeridas para analizar con profundidad científica las variables y fenómenos que forman parte de este análisis.

De tal modo que, la brecha detectada entre los métodos de enseñanza tradicionales y las expectativas de los estudiantes del tercer grado de la Unidad Educativa "Jean Piaget" plantea un desafío urgente que requiere la integración estratégica de la tecnología. Al considerar a los estudiantes como nativos digitales, se espera con el desarrollo de la presente investigación, resolver el problema de la falta de interés por la lectura, justificando plenamente al proponer el uso de las herramientas TIC como herramientas que fortalecen e impulsan la motivación por la lectura. De este modo, se aspira con este proyecto, sentar las bases de una praxis pedagógica innovadora que, respaldada por una sólida fundamentación teórica y factibilidad institucional, en la que logre convertir el hábito lector en una experiencia significativa, dinámica y adaptada a las exigencias actuales de la sociedad en general.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Plantear una aproximación teórica sobre el uso de las TIC como recurso para favorecer la motivación hacia la lectura en estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “Jean Piaget” durante el año lectivo 2025 – 2026.

1.3.2. Objetivos específicos

1. Explorar las herramientas TIC que integradas a la planificación educativa presenten un mayor potencial motivador en el ámbito educativo.
2. Describir el nivel de motivación a la lectura que presentan los estudiantes, considerando referentes teóricos y los indicadores derivados del instrumento diagnóstico.
3. Diseñar una propuesta pedagógica mediada por las TIC que contribuyan al fortalecimiento de la motivación a la lectura desde una perspectiva innovadora y participativa.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

En la actualidad, se está viviendo una etapa marcada por la transformación digital, lo que ha hecho que el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación sea algo indispensable. La UNESCO (2024), señala que “las tecnologías digitales ya no son solo una herramienta complementaria, sino un elemento esencial para garantizar la educación como un derecho humano” (p. 32). Por lo que, estas tecnologías facilitan el acceso a materiales educativos y fortalecen las habilidades necesarias que permiten enfrentar las demandas tecnológicas del siglo XXI.

En el contexto latinoamericano, varios países han puesto en marcha políticas que buscan fortalecer la educación digital. En el caso de Ecuador, la Agenda Educativa Digital 2021-2025 del Ministerio de Educación (MINEDUC, 2021), plantea metas claras para fomentar el aprendizaje en entornos digitales, la alfabetización digital y la formación de una ciudadanía digital responsable. Esta política reconoce que la educación digital debe ser un proceso continuo, articulado y presente a lo largo de toda la vida. Además, se relaciona con los cuatro pilares de la educación propuestos por Delors (1996) “aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser, como bases para lograr una formación integral” (p.12).

Cabe destacar que, en la región la lectura enfrenta diversos retos estructurales altamente relevantes. Esto según los informes del Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina (CERLALC, 2024) documenta una brecha profunda en los hábitos lectores nacionales, donde los promedios de Argentina (5.4) y Chile (4.5) contrastan con el rezago de México (2.9). El desafío trasciende la estadística de libros leídos; lo que radica en la fragilidad del componente motivacional, dado que la lectura por interés personal presente en Argentina no logra replicarse al resto de los países. Este escenario se ve agravado por la exclusión digital, un obstáculo que Seoane (2024) identifica como crítico para el desarrollo educativo:

Más allá del déficit de recursos y conectividad, la equidad educativa atraviesa una brecha cognitiva digital. La modernización de los sistemas de enseñanza exige no solo infraestructura, sino una alfabetización tecnológica integral que capacite a las personas para interactuar con el conocimiento de forma autónoma. Esta formación es el eje articulador que garantiza que el progreso digital se concrete en igualdad de oportunidades para todos (p.2).

De modo que, esta triple brecha digital ha generado una crisis de equidad educativa que amplifica las desigualdades, manifestándose en la falta de acceso a infraestructura y conectividad de calidad, así también la escasez de competencias para el uso crítico y productivo de las herramientas digitales, y la irrelevancia pedagógica si los docentes no logran integrar la tecnología de forma efectiva y personalizada. Por lo que, abordar este problema requiere un compromiso simultáneo de inversión en infraestructura, formación continua del profesorado en pedagogía digital e innovación curricular para convertir la tecnología en un verdadero motor de equidad y modernización educativa.

En este punto cabe destacar que, en el ámbito institucional, muchas escuelas y colegios de Latinoamérica a pesar que gradualmente han generado espacios e infraestructura para la incorporación de los equipos y recursos tecnológicos, la evidencia teórica de acuerdo a lo que reporta Ábalos et al. (2024) confirma que aún carecen de valor educativo intrínseco. Debido a que la efectividad está supeditada a un diseño instruccional que integra la capacitación situada del profesorado y un soporte institucional sólido. Puesto que, solo mediante una gestión que armonice el recurso técnico con la intencionalidad pedagógica, hace posible transitar del uso instrumental de las TIC hacia un aprovechamiento significativo del conocimiento.

En esta dirección, diversos estudios han demostrado que cuando las TIC se incorporan de forma planificada y estratégica en las instituciones educativas, los resultados suelen ser muy positivos. De acuerdo con Suárez et al. (2024), “la educación inclusiva se ha convertido en un enfoque clave para asegurar que todas las personas tengan las mismas oportunidades de aprendizaje, aprovechando las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales para eliminar barreras y promover una participación más equitativa” (p.7).

De manera que, bajo la premisa de la equidad, las tecnologías digitales se posicionan como el enlace necesario que contribuye a operacionalizar la inclusión. Dentro de lo cual, el potencial reside en la capacidad de individualizar las trayectorias formativas, ofreciendo múltiples medios de representación y expresión. Al integrar estas herramientas, el aula se transforma en un entorno adaptativo que neutraliza las barreras de acceso, promoviendo un compromiso activo que propicia la singularidad del estudiante, lo que no es reconocido como un obstáculo, sino un punto de partida para la propuesta y organización del diseño instruccional

En Ecuador, un estudio realizado en la Unidad Educativa Fiscal “Réplica Aguirre Abad” de Guayaquil, Andrade & Piaguage (2025), evidenciaron que:

El uso de la gamificación como estrategia metodológica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de quinto año de educación general básica tiene efectos muy

positivos. Los resultados mostraron que esta metodología incrementa la motivación y fortalece habilidades como la identificación de ideas principales y la realización de inferencias y que la retroalimentación inmediata favorece el proceso de aprendizaje. Adicionalmente, identificaron ciertas falencias, como falta de capacitación docente y los requerimientos de adaptación de las actividades a las características y ritmos de aprendizaje que muestra cada estudiante (p.7).

Con base en estos hallazgos se logra determinar la eficacia de la gamificación como medio de desarrollo de la motivación intrínseca y de las destrezas cognitivas superiores, específicamente en la jerarquización de ideas y la capacidad de realizar inferencias y reflexión profunda de las lecturas. No obstante, la viabilidad de esta estrategia no depende exclusivamente del componente lúdico, sino de las prácticas pedagógicas que demuestren los docentes para el desarrollo de actividades en los que se considere y respete la neurodiversidad y los ritmos de aprendizaje de los educandos. Por ello, la retroalimentación inmediata emerge este punto, como el eje de autorregulación que valida la efectividad del modelo curricular de la Educación General Básica

Además, según Granada Tipán (2020), realizó en Ecuador una investigación sobre el uso de las TIC y su influencia en la motivación por la lectura en estudiantes de octavo grado, mostró que la incorporación de las TIC en el aula favorece un aprendizaje más activo y fortalece las habilidades lectoras, generando un proceso de aprendizaje más dinámico e interactivo, donde los estudiantes participan de manera más comprometida y motivada. Esta investigación confirma que la integración de las TIC al aula de clases, tiene una influencia altamente positiva para incentivar la motivación por la lectura. Esta incorporación transforma el proceso de aprendizaje en una experiencia más dinámica e interactiva, lo que se concibe como un mayor compromiso y participación activa por parte de los estudiantes. Es decir que, el uso estratégico estas herramientas fortalece las habilidades lectoras y fomenta un aprendizaje más activo y autónomo.

2.2. Enfoque

El constructivismo es el enfoque pedagógico que fundamenta esta investigación. Esta plantea que las personas construyen su propio conocimiento de manera activa, a partir de la experiencia, la interacción con otros y la reflexión crítica sobre lo que aprenden (Guerra, 2020). A este respecto, tanto Piaget (1972) como Vygotsky (1978) son considerados teóricos constructivistas, aunque fue Vygotsky el reconocido como el principal referente del

constructivismo social. Sobre lo cual, García (2016) señala que ambos autores, coinciden en que los niños son aprendices activos, capaces de organizar la información nueva a partir de lo que ya conocen, y sostienen que el conocimiento se construye de manera personal, no como un simple resultado de la adquisición de respuestas externas.

De manera que, la teoría sociocultural de Lev Vygotsky resulta oportuna para entender cómo se pueden integrar las TIC en la motivación lectora. Según Vygotsky (1978), el aprendizaje es un proceso social y colaborativo, en el que el entorno social y cultural de cada persona juega un papel fundamental, ya que influye y facilita el desarrollo de las habilidades cognitivas (AICAD, 2020). Dentro de esta teoría, se postula que el aprendizaje es un proceso inherentemente social y mediado, que establece que el desarrollo cognitivo se produce a través de la interacción activa del individuo con su entorno cultural e histórico. Donde conceptos fundamentales, como la zona de desarrollo próximo (ZDP), la mediación a través del lenguaje y herramientas culturales, y la internalización son esenciales para comprender cómo el conocimiento y las habilidades se construyen primero a nivel interpersonal y luego se asimilan a nivel individual. Las cuales se perfilan de la manera siguiente:

- **La zona de desarrollo próximo (ZDP):** se refiere al espacio entre lo que una persona puede hacer por sí misma y lo que puede lograr con la ayuda de alguien más experimentado.
- **La mediación cultural:** adquiere un papel importante, ya que las TIC funcionan como herramientas que facilitan la comunicación, el pensamiento, la resolución de problemas y la adquisición de nuevos conocimientos.
- **Andamiaje:** se entiende como un apoyo temporal y adaptado a las necesidades del estudiante, que le permite realizar tareas que de manera independiente no podría llevar a cabo (AICAD, 2020).

Con el propósito de sustentar este enfoque sobre constructivismo y las TIC en la motivación de la lectura, Reyero (2019), menciona que integrar estos recursos dentro de una metodología constructivista, facilitan el logro de un aprendizaje significativo y duradero, al potenciar la percepción multisensorial y considerar factores como la atención, motivación y esfuerzo de cada estudiante. Además, esta combinación brinda a los docentes la posibilidad de diseñar entornos de aprendizaje dinámicos y motivadores, donde los estudiantes se convierten en protagonistas activos del propio proceso educativo.

2.3. Fundamentación científica: Bases Teóricas

2.3.1. Tecnología de Información y la Comunicación (TIC)

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se definen como “el conjunto de herramientas, recursos y aplicaciones tecnológicas que facilitan el acceso, procesamiento, almacenamiento y comunicación de información en formato digital” (p.1). Mientras que, para Leiva (2025), son herramientas que han cambiado a las personas en la forma de trabajar, comunicarse, relacionarse y aprender, ofreciendo beneficios y desafíos enriquecedores.

Según Díaz et al. (2021), las TIC permiten el desarrollo de nuevas formas de comunicación mediante el uso de la microelectrónica, la informática y las telecomunicaciones, para facilitar el acceso, la transmisión y el procesamiento de la información. De manera que, en el mundo contemporáneo, estas herramientas son fundamentales, por tal motivo su uso en el sistema educativo resulta imperativo, para que las nuevas generaciones, puedan familiarizarse con su uso y aprovechar el potencial para agilizar el manejo y la comprensión de la información.

En este contexto, Cruz et al. (2019), indican que “las TIC surgen por los avances de la informática y las telecomunicaciones, convirtiéndose en una herramienta esencial para producir, tratar, interactuar y comunicar la información” (p13). Esto conforma un papel clave dentro del proceso de alfabetización digital, porque optimizan la búsqueda y gestión de la información, y se constituye como un recurso de apoyo pedagógico en el fortalecimiento del aprendizaje y la formación de estudiantes.

Por lo que, las TIC pueden definirse como el conjunto de recursos, herramientas y programas utilizados para procesar, administrar y compartir información mediante distintos soportes tecnológicos. Donde su aplicación en el ámbito educativo favorece la interacción, el aprendizaje autónomo y el acceso a materiales diversificados que enriquecen la experiencia lectora. Esta definición enfatiza en la dimensión práctica y relacional de las TIC, esta perspectiva permite analizar como los actores educativos interactúan con las tecnologías en contextos específicos, considerando sus saberes previos y relaciones sociales.

2.3.1.1. Características de las TIC

Las TIC se distinguen de otras herramientas por su naturaleza inmaterial, su capacidad de interconexión y su marcada interactividad. A diferencia de las tecnologías analógicas, las TIC permiten la digitalización de la información, lo que facilita el almacenamiento,

procesamiento y transmisión de forma instantánea a escala global. Además, su principal rasgo es la innovación constante y la tendencia a la convergencia de diferentes servicios y aplicaciones en un mismo entorno, creando ecosistemas de comunicación flexibles que modifican profundamente los procesos sociales, económicos y, especialmente, educativos. Según Valverde et al. (2010), estas incluyen:

Inmaterialidad: la información es la materia prima de las TIC, porque permite procesar una gran cantidad de datos en cortos periodos de tiempo, para lo cual se presentan diferentes tipos de códigos lingüísticos y su transmisión a lugares lejanos

Instantaneidad: las TIC facilitan la ruptura de límites temporales y geográficos, ya que permiten transmitir información a grandes distancias en cuestión de segundos.

Interactividad: esta característica redefine el vínculo entre el sujeto y el objeto de conocimiento, transformando el uso pasivo de los materiales y contenidos alojados en las plataformas en una praxis dialógica. Según la evidencia esta dinámica acelera la retroalimentación y actúa como un mecanismo de ajuste en tiempo real a las demandas del aprendiz. Al desplazar el eje hacia un aprendizaje de inmersión, se consolida un compromiso cognitivo que vincula el interés intrínseco con la autonomía en la construcción de significados.

De acuerdo con las características de naturaleza inmaterial de las TIC, se asume que permiten un flujo cíclico del conocimiento libre de restricciones espaciales y temporales. Puesto que, cuando se aplica con intención docente, esta característica transforma la conectividad en una herramienta de inclusión, facultando al estudiantado para que se integre y participe en una red global de recursos multimedia y formación especializada. Más que una facilidad técnica, la tecnología actúa como un nivelador de oportunidades, permitiendo que la calidad educativa no dependa de la ubicación física del estudiante.

2.3.1.2. Modelos teóricos de integración de TIC en educación

La integración efectiva de las TIC en la educación se sustenta en diversos modelos teóricos que buscan sobrepasar el simple uso instrumental. Entre los más influyentes se encuentra el modelo TPACK (Conocimiento Tecnológico, Pedagógico y del Contenido), el cual enfatiza la necesidad que el docente desarrolle una comprensión compleja de la manera cómo la tecnología, la didáctica y la materia se interceptan. Este modelo permite evaluar la adopción tecnológica, debido a que ofrecen guías prescriptivas que contribuyen con la transformación de

las prácticas pedagógicas, asegurando que las TIC faciliten un aprendizaje más profundo y significativo.

2.3.1.2.1. El modelo TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*)

Las siglas (TPACK) conocido más como el conocimiento Tecnológico Pedagógico del Contenido, resulta relevante para comprender cómo integrar las TIC de manera efectiva al proceso educativo. Este modelo, propuesto por Mishra y Koehler (2006), sostiene que la tecnología no puede ser considerada de forma aislada; toda buena enseñanza requiere comprender cómo se articula con la pedagogía y con el contenido disciplina. El cual se organiza en tres tipos de conocimiento:

- **Conocimiento del Contenido (CK):** dominio de la materia o disciplina.
- **Conocimiento Pedagógico (PK):** estrategias y métodos de enseñanza-aprendizaje.
- **Conocimiento Tecnológico (TK):** comprensión y uso adecuado de herramientas tecnológicas (Mishra y Koehler, 2006, p.5).

Para que la integración de las TIC en el aula sea verdaderamente transformadora, además de dominar la herramienta tecnológica, se deben manejar los elementos que involucra. En el caso del modelo teórico TPACK (Conocimiento Tecnológico, Pedagógico y del Contenido) propone que la efectividad de la enseñanza digital reside en la compleja interacción de tres dominios esenciales de conocimiento que posee el profesorado, como qué enseñar (contenido), cómo enseñar (pedagogía) y con qué enseñar (tecnología) (Cabero, 2014). A partir de la integración estratégica de estos tres tipos de conocimiento base, surgen intersecciones relevantes que definen los saberes especializados que el docente debe movilizar para diseñar experiencias de aprendizaje significativas en la era digital. Para ello se debe conocer estos elementos:

- **PCK (Conocimiento Pedagógico del Contenido):** permite interpretar un contenido y enseñarlo mediante estrategias diversas.
- **TCK (Conocimiento Tecnológico del Contenido):** vincula la tecnología con las necesidades específicas del contenido.
- **TPK (Conocimiento Tecnológico Pedagógico):** permite comprender cómo influye cada herramienta tecnológica en el aprendizaje y si es adecuada para el objetivo didáctico (Cabero *et al.*, 2015)

Por lo que, la interconexión total de los tres elementos conforma el TPACK, es decir, el conocimiento tecnológico-pedagógico del contenido. El cual, como se ha venido mencionando,

ofrece un soporte clave para la formación y el trabajo docente en la actualidad, ya que integra de forma coherente los saberes necesarios para enseñar con tecnologías. Más que centrarse en la herramienta tecnológica, este enfoque permite entender que la tecnología debe estar al servicio de la pedagogía y del contenido disciplinar. Esto implica una especial importancia en el contexto educativo actual, donde a menudo se incorpora tecnología solo por cumplir estándares o por apariencia de innovación, sin un propósito pedagógico real.

2.3.2. Enfoque constructivista y TIC

Desde la perspectiva constructivista, Lee (2025) señala que, “la integración de las TIC se sostiene en la construcción activa del conocimiento, confirma que las TIC favorecen la motivación, permiten diseñar experiencias de aprendizaje significativas y ayudan a desarrollar habilidades para pensar y aprender de forma autónoma” (p. 5). Desde esta perspectiva pedagógica, se confirma que las TIC actúan como mediadores esenciales, favoreciendo significativamente la motivación intrínseca del educando. Además, su potencial reside en que permiten diseñar experiencias de aprendizajes más ricos, auténticos y, por ende, verdaderamente significativas. Por lo que, al facilitar a los estudiantes las herramientas para investigar, colaborar y crear, la tecnología ayuda de manera decisiva a desarrollar habilidades críticas como el pensamiento complejo y la capacidad de aprender de forma autónoma, preparándolos integralmente para los desafíos del entorno digital y profesional.

Por su parte, el constructivismo enfatiza que los estudiantes pueden construir conocimiento de manera individual o colaborativa, y que las TIC ofrecen un entorno propicio para ello, sin depender exclusivamente del docente (Cortés & Espinoza, 2025). Por lo que, la integración de las TIC desde un enfoque constructivista, representa una oportunidad para transformar el rol del estudiante en el aula. En lo cual, no se trata únicamente de incorporar herramientas digitales, sino de crear escenarios de aprendizaje en los que el estudiante pueda explorar, experimentar, equivocarse y construir nuevas ideas a partir de la interacción con el entorno. De esta forma, las TIC posibilitan rutas de aprendizaje más personalizadas, donde cada estudiante puede avanzar a su propio ritmo y tomar decisiones sobre cómo aprender, fortaleciendo así su autonomía intelectual.

2.3.2.1. Concepto y evolución de las TIC en la educación

En la actualidad, las TIC trascienden la dimensión instrumental, para consolidarse como un entorno de mediación pedagógica. Según la UNESCO (2024), este conjunto de elementos y factores que caracterizan estos recursos, no se limitan al soporte físico, sino que articula

software, plataformas, contenidos visuales y medios virtuales que se reconfiguran con el flujo de información. Bajo esta perspectiva, la tecnología transporta e integra contenidos y actúan como un interfaz crítica que gestiona y dinamiza la interacción entre los actores del proceso educativo.

En las dos últimas décadas, la evolución de las TIC en educación ha pasado de la incorporación puntual de ordenadores y entornos de gestión administrativa a una digitalización más profunda de procesos de enseñanza y aprendizaje. Derivado de la pandemia de COVID-19, cuya aparición aceleró esta transición, evidenciando tanto las posibilidades de continuidad educativa a distancia como las brechas de acceso y la necesidad de repensar prácticas pedagógicas y políticas públicas. En este periodo también se ha observado un desplazamiento conceptual, que ha permitido ver la tecnología como un recurso hacia considerarla como un componente estructural del ecosistema educativo (UNESCO, 2024).

A este respecto, las revisiones sistemáticas y estudios empíricos publicados en los últimos cinco años, muestran resultados matizados, por un lado la integración adecuada de TIC puede mejorar la cobertura curricular, facilitar aprendizaje personalizado y promover colaboración y por otro lado, los efectos sobre los aprendizajes dependen del diseño pedagógico, la formación docente y la infraestructura disponible. Es así que, Msafiri *et al.* (2023) resaltan beneficios en áreas específicas (aprendizaje de lenguas o prácticas colaborativas), aunque el tamaño del efecto varía y es moderado cuando la tecnología no se acompaña de cambios metodológicos. En este mismo sentido, Msambwa *et al.* (2024), identifican factores que favorecen la implementación efectiva de TIC, tales como:

El liderazgo institucional y la formación docente orientada a la integración pedagógica, así como los recursos sostenibles y las políticas, garantizan el acceso equitativo. Por otro lado, persisten barreras críticas como las brechas de conectividad y dispositivos, insuficiente preparación profesional para diseñar actividades mediadas por TIC, resistencia al cambio y la tentación de usar la tecnología de manera superficial (tecnologismo) (p. 3).

Estas limitaciones ponen en evidencia la razón por cual la disponibilidad de las herramientas tecnológicas, no se traducen de manera tecnológica en resultados académicos excelentes que modifiquen los logros dentro del proceso educativo. Pues en los últimos años, la expansión de los aprendizajes adaptativos ha generado una narrativa eficiente basada en la retroalimentación inmediata. Sin embargo, el análisis de Liu *et al.* (2025) revela una dimensión de riesgos latentes, incluyendo sesgos inherentes al código y una creciente brecha en la

privacidad del educando. Por lo que, superar estos obstáculos requiere de una infraestructura regulatoria y del fortalecimiento integral de la alfabetización digital en los niveles de toma de decisiones, asegurando un uso ético y pedagógicamente coherente de la innovación tecnológica; además, de una mayor alfabetización digital en docentes y responsables de políticas en el tema en cuestión.

En tal sentido, el crecimiento de las TIC en el ámbito educativo, implica modernización tecnológica, y una oportunidad real para transformar la manera en que se enseña y aprende. Sin embargo, esta transformación solo será significativa si se orienta desde una mirada humanista, crítica e inclusiva. Esto significa que la tecnología debe estar al servicio de las personas, favorecer la participación de todos los estudiantes y promover una educación que forme ciudadanos capaces de convivir, pensar críticamente y aprender durante toda la vida en un mundo cada vez más conectado y que le permita enfrentar la sociedad del conocimiento en la actualidad y a futuro.

2.3.3. Las TIC en la educación

El uso de las TIC en la educación ha permitido transformar la manera como se enseña y como el estudiante aprende, ya que permite procesar y almacenar la información en formatos multimedia (audio, imagen o video), por ello constituye el punto central de la era digital. El impacto de estos recursos, ha revolucionado la dinámica social y educativa, por tal motivo, se ha reestructurado el proceso de enseñanza y aprendizaje para adaptar al estudiante a la época actual. Sobre esto, Santana (2022), confirma que las TIC, se relacionan con las teorías del aprendizaje clásico, como el conductismo, cognitivismo y el constructivismo; también se integran las nuevas teorías como el conectivismo, aprendizaje ubicuo y el aprendizaje autorregulado.

En definitiva, las TIC conforman un conjunto de herramientas digitales que transforman la manera de trabajar, comunicarse y aprender. Pero, de todas las teorías, la que más utiliza las TIC es el conectivismo dentro del aprendizaje en entornos mediados por la tecnología, siendo el aprendizaje e-learning una de sus herramientas clave. Ante esto, Reyero (2019), señala que:

Integrar las TIC dentro de una metodología constructivista, permite generar un aprendizaje significativo y perdurable porque estimula la percepción multisensorial y toma en cuenta la capacidad cognitiva de cada persona, así como factores tales como la atención, la motivación y el esfuerzo que influyen de manera directa en el proceso de enseñanza y aprendizaje (p.12).

Acorde a la revisión Mendoza (2021), las dimensiones del uso de las TIC en contextos educativos, de lo que se concreta que la verdadera transformación en este campo, no reside en la dimensión tecnológica (disponibilidad de equipos y conectividad), sino en la dimensión pedagógica. Esto constituye la capacidad y el liderazgo del docente para diseñar experiencias innovadoras, respaldado por la dimensión de gestión y organización, lo que convierte la herramienta digital en una ruta de cambio significativo, superando así el riesgo de caer en el tecnologismo superficial. Por lo que sus usos se concretan en:

1. Uso de las TIC como medio de información:
 - Buscar información relevante
 - Seleccionar contenidos apropiados
 - Evaluar fuentes digitales
 - Organizar información obtenida
2. Uso de las TIC como medio de comunicación:
 - Transmitir ideas y conocimientos
 - Intercambiar ideas con pares
 - Trabajar colaborativamente a distancia
 - Desarrollar trabajo en equipo virtual
3. Uso de las TIC como medio de convivencia:
 - Usar responsablemente las tecnologías
 - Comprender los riesgos digitales
 - Aprovechar oportunidades de internet
 - Compartir información de manera ética (p. 8-9)

En definitiva, las TIC son herramientas digitales con un papel fundamental para facilitar el acceso, procesamiento y comunicación de la información. Las TIC facilitan el acceso a diferentes recursos digitales en la educación. Por lo cual, su valor radica en la posibilidad de acceder a un amplio abanico de recursos digitales que enriquecen el material didáctico y fundamentalmente, en su potencial para transformar las metodologías de enseñanza y aprendizaje, promoviendo una experiencia educativa más personalizada, interactiva y alineada con el desarrollo de las competencias digitales requeridas en el entorno moderno.

2.3.4. Herramientas TIC para lectura

Las herramientas TIC para la lectura comprenden software, plataformas y servicios digitales que facilitan el acceso, la interacción, la anotación y la mediación del texto, por ejemplo, *e-books*, lectores adaptativos, *text to speech*, plataformas de anotación social, entornos

colaborativos y sistemas de recomendación basados en IA. De acuerdo con Peras et al., (2023a), estas herramientas van más allá de la simple digitalización del texto, estas herramientas condicionan nuevas prácticas lectoras como habilidades de búsqueda, navegación no lineal, lectura hipertextual y modifican las formas de interacción entre lector, texto y comunidad escolar. Esta transformación ha sido objeto de síntesis recientes que analizan cómo la lectura digital se distingue en procesos y resultados de la lectura en papel.

La investigación empírica muestra que distintas plataformas digitales tienen impactos variados en la comprensión lectora, dependiendo de sus características. En esto recursos como Nearpod, Quizizz, Newsela y Padlet contribuyen significativamente a mejorar esta habilidad en estudiantes de educación básica (Tenecota et al., 2024).

Así mismo, herramientas gamificadas como Quizizz permiten trabajar la comprensión literal a través de la interactividad y el juego, manteniendo a los estudiantes motivados durante evaluaciones formativas. Además, Tenecota et al. (2024), señalan que Newsela, es una plataforma adaptativa que organiza los textos por niveles de dificultad creciente y los acompaña con preguntas que fomentan una comprensión cada vez más profunda, ayudando a los estudiantes a desarrollar niveles inferencial y crítico en su lectura.

Adicional a esto, “herramientas colaborativas, como Padlet, facilitan la construcción conjunta del conocimiento, ya que permiten que los estudiantes compartan sus interpretaciones, dialoguen sobre diferentes puntos de vista y desarrollen el pensamiento crítico al contrastar sus perspectivas” (Flores et al., 2024, p. 78). Además, el uso de audiolibros y videos educativos promueve un procesamiento multisensorial de los textos, reconociendo que cada lector puede acceder y comprender la información a través de diversas modalidades sensoriales que se complementan entre sí (Tenecota et al., 2024).

Nearpod

Este recurso se constituye como una plataforma digital que transforma las presentaciones de PowerPoint y videos educativos en experiencias interactivas, la cual permite crear materiales de aprendizaje gamificados accesibles para los estudiantes en cualquier momento. Funciona también como una excelente herramienta de evaluación formativa de bajo riesgo, proporcionando retroalimentación instantánea sobre comprensión de los alumnos. Es ideal para cualquier entorno (Nearpod, 2025).

De acuerdo con la Universidad de los Andes (2025), dentro de las características resaltantes de esta herramienta, se tiene que permiten:

- Capacidad para integrar y articular diversos soportes informativos (vídeo, imagen, audio y archivos PDF), lo que facilita experiencias de aprendizaje sustentada en estímulos sensoriales.
- Incorporación de instrumentos de evaluación directa, como cuestionarios y encuestas de opción múltiple, que permiten monitorear de forma inmediata el progreso del estudiante.
- Manejo y uso de funciones de escritura colaborativa, tableros de co-construcción y espacios de respuesta abierta que contribuyen a dinamizar la transferencia de conocimientos y fomentar la participación activa de los actores del proceso (p. 12).

Quizizz

Es una herramienta digital, dispone en versión web como móvil, facilita a los docentes en el diseño de actividades interactivas y juegos educativos; mediante esta aplicación, se puede elaborar cuestionarios con distintos tipos de preguntas, como opción múltiple, verdadero falso, emparejamiento y respuestas abiertas, entre otras modalidades (Universidad Politécnica de Valencia, 2025).

Características:

La versatilidad tecnológica de la aplicación de Quizizz permite diseñar instrumentos de evaluación formativa con una alta capacidad de ajuste al contexto del aula. En la actualidad, este entorno digital ofrece diversas soluciones para la co-creación y distribución de reactivos, tales como Plickers, Socrative, Kahoot y Google Forms, entre otras herramientas de esta generación (Lazarte & Gómez, 2021). Dentro de lo cual, la efectividad de estos recursos, más que atribuírselas a su interfaz, radica en la intencionalidad pedagógica del docente, siendo este quien debe seleccionarlos, basándose en la compatibilidad con los objetivos de aprendizaje y la naturaleza de la actividad propuesta.

Ventajas:

- **Usabilidad e interoperabilidad:** muestra una interfaz intuitiva que facilita la administración y reutilización de reactivos en distintos escenarios educativos.
- **Trazabilidad del aprendizaje:** genera reportes analíticos detallados con la capacidad de ponderar o anular valores, permitiendo un ajuste preciso de la calificación.
- **Retroalimentación meta-cognitiva:** aporta revisiones inmediatas de aciertos y errores al finalizar la actividad evaluativa, favoreciendo la autorregulación y autonomía del estudiante.

- **Versatilidad de formatos:** admite una estructura multimodal de preguntas (opción múltiple, completación, respuestas abiertas y encuestas), que se adaptan a diversos niveles de complejidad.
- **Flexibilidad sincrónica y asincrónica:** incorpora la capacidad de ejecución en tiempo real para el aula o como tarea independiente, con múltiples canales de distribución (correo, enlaces o redes sociales) (Yong & Rudolph, 2022).

Limitaciones y requisitos:

- Dependencia de conectividad: requiere de una infraestructura tecnológica estable y acceso constante a internet. .
- Gestión de identidad digital: requiere de registro previo y gestión de cuenta institucional de los docentes (VideoLab Tec, 2025).

Newsela

Es una plataforma educativa que utiliza noticias reales con el propósito de fortalecer las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes a partir de contenidos del entorno actual. Su objetivo es proporcionar un espacio seguro donde los alumnos puedan desarrollar su competencia lectora mientras se informan sobre temas relevantes del mundo contemporáneo (Yuste, 2018). La herramienta ofrece una versión gratuita y otra de pago con funciones adicionales, lo que permite explorar su utilidad antes de optar por una suscripción más completa.

Características

- **Adaptabilidad y gradualidad de los contenidos:** incorpora materiales con niveles de complejidad ajustables, que permitan versiones diferenciadas de acuerdo con las edades y las habilidades de competencia lectora de los participantes.
- **Autenticidad y diversidad curricular:** con acceso a contenidos informativos del contexto exterior que promueven equidad y relevancia cultural en el aula virtual.
- **Mediación cognitiva e interactividad:** facilita la integración de herramientas de registro digital y cuestionarios formativos que permite que se monitoree el desarrollo y los avances de la comprensión lectora en tiempo real.
- **Desarrollo de habilidades de orden superior:** incorpora un enfoque sistémico en la alfabetización, el pensamiento crítico y el fortalecimiento de procesos inferenciales.

- **Inclusión y accesibilidad:** presentan soportes multilingüe e interfaces intuitivas diseñadas para reducir la carga cognitiva irrelevante durante la navegación (Newsela, 2025).

Padlet

Se constituye como una aplicación digital diseñado para la creación de entornos virtuales interactivos y colaborativos de muros y tableros digitales. Estos además de ser repositorios, destacan por su capacidad para integrar objetos de aprendizajes multimodales (textos, gráficos, hipervínculos y documentos), mediante una organización visual que favorece la estructuración del conocimiento de acuerdo a los contenidos currículos, las necesidades didácticas de los educandos y la organización y planificación del hecho educativo propuesto por los docentes (Flores et al., 2024).

Ventajas

- Sinergia y co-construcción: actúa como enlace dentro del aprendizaje socioconstructivista ya que incentiva la interdependencia y el trabajo colaborativo.
- Usabilidad y accesibilidad universal: el diseño intuitivo que presenta, reduce la curva de aprendizaje,
- Versatilidad adaptativa: ofrece alta capacidad de personalización estética y funcional, ajustándose a múltiples eventos didácticos.
- Flexibilidad y personalización: permite una navegación fluida, en concordancia con los diversos perfiles de la población estudiantil.
- Seguridad y privacidad: el acceso permite que la interacción sea privada y altamente segura (Ccoa, 2023).

Desventajas

- El peligro de estimular una dependencia de las herramientas digitales aplicadas a la educación.
- Si bien es un software libre, lo cierto es que algunas funcionalidades solo están disponibles en la versión prémium (de pago), lo que puede restringir el acceso de algunos usuarios que, debido a la complejidad de los proyectos que pretendan elaborar, requieran de posibilidades más amplias en cuanto a edición.
- Aunque fomenta el trabajo en equipo, este tipo de herramientas pueden derivar en una tendencia a infravalorar la organización y la capacidad autónoma de los

estudiantes a la hora de tomar decisiones por sí mismos o repercutir en su proceso madurativo.

- Como cualquier plataforma online, los riesgos de spam o la divulgación de contenido no deseado siempre están presentes.
- Igualmente, al ser una aplicación en línea, la conexión a internet es un requisito indispensable, por lo que puede llegar a ser un problema en áreas donde la conectividad es limitada (Beltrán, 2022).

A continuación, se presenta la tabla 3, en la que se especifican los recursos tecnológicos para implementarlos en el desarrollo de la motivación hacia la lectura, según la perspectiva de autores como Beltrán, (2022); Yong & Rudolph, (2022) y (Ccoa, 2023):

Tabla 1
Recursos TIC enfocados en la motivación a la lectura

Aplicación	Para que sirve	Qué función cumple	Aporte para motivar a la lectura
Nearpod	Plataforma interactiva que permite crear presentaciones con actividades dinámicas	Permite crear textos, videos y cuestionarios interactivos, permite la retroalimentación inmediata, posibilita la participación sincrónica y asincrónica, mide la comprensión lectora en tiempo real	Transforma textos estáticos en experiencias interactivas que captan la atención y aumentan el compromiso con la lectura.
Quizizz	Plataforma que permite la creación de evaluaciones basadas en la gamificación, diseñados para transformar la verificación de conocimientos en una experiencia inmersiva.	Permite diseñar quizzis competencias y retos; además, integra temporizadores y niveles de dificultad que arrojan estadísticas de los resultados de forma inmediata, que fomentan la autorregulación y la autonomía de los educandos.	Contribuye a fomentar la motivación del aprendizaje mediante el juego y una competencia sana: con el propósito de reforzar la comprensión de la lectura al evaluar textos de forma diferente, lúdica y divertida, que favorece la autoevaluación y retroalimentación continua.
Newsela	Esta plataforma se asocia con la publicación de información y noticias digitales con lecturas adaptadas a los diversos niveles de lectura de los participantes.	Textos auténticos con diferentes niveles de complejidad, incluye actividades de comprensión lectora, permite monitorear el progreso lector.	Potencia el desarrollo de la motivación por la lectura informativa, en la mejora de la fluidez y la comprensión de la lectura de acuerdo con la motivación de los aprendices.
Padlet	Es un recurso que facilita el trabajo colaborativo y permite generar murales digitales, con el propósito de compartir textos, aportes, reflexiones e ideas	Permite publicar opiniones, reseñas, comentarios y admite audios, videos, imágenes, textos y enlaces. Esto favorece la interacción y el trabajo colaborativo lo que facilita la organización visual de la información.	Promueve la lectura colaborativa y que se comparta e incentive la expresión crítica y creativa, fortaleciendo el intercambio de ideas y la construcción de manera colectiva del significado de los textos.

Nota. Diversidad de tecnología aplicada al desarrollo de la motivación a la lectura. Fuente: Beltrán, (2022); Yong & Rudolph, (2022) y Ccoa (2023).

De manera que, la implementación estratégica de plataformas digitales como Nearpod, Padlet, Quizizz y Newsela, entre otras constituye la respuesta práctica a la necesidad de motivar la lectura en el aula contemporánea. Estas herramientas superan el formato tradicional al aportar interactividad y personalización en el proceso; mientras Newsela garantiza la relevancia del contenido al adaptarlo a los niveles de interés y habilidad, Nearpod, Padlet y Quizizz transforman la asimilación del texto en una experiencia gamificada, colaborativa y social. De esta forma, al ofrecer entornos dinámicos de participación y retroalimentación inmediata, estas herramientas, permiten fortalecer las habilidades lectoras y redefinen positivamente la percepción del estudiante hacia la lectura, cimentando una motivación duradera y significativa.

2.3.5. Motivación a la lectura

Para Kheang *et al.* (2024), la motivación lectora se refiere a todo lo que contribuye a impulsar a una persona a leer sus intereses, valores y razones para acercarse a un texto. No se trata solo que algo le guste o le resulte emocionante, sino también a la disposición mental y actitudinal que influye en cuánto tiempo dedica a leer, qué materiales elige y qué estrategias utiliza para comprender mejor. En este sentido, la motivación funciona como un motor fundamental en el desarrollo de las habilidades lectoras, ya que se relaciona directamente con la comprensión y con la construcción de hábitos de lectura que puedan mantenerse a largo plazo.

De acuerdo con Toste *et al.* (2020), la motivación está muy relacionada con el éxito en la lectura, y se puede decir que la lectura en los primeros años tiene un impacto importante, ya que influye de manera más significativa en la motivación que se desarrolla después. Es decir que, la motivación es “el principal impulso que orienta la conducta y el interés de una persona, y resulta fundamental para alcanzar el éxito en el aprendizaje” (Orellana *et al.*, 2020, p.10). En el ámbito de la lectura, estas formas de estimulación se encuentran vinculadas con el deseo interno de leer, ya sea por placer o con un objetivo específico que dé sentido a la actividad.

Esta teoría distingue entre motivación intrínseca y extrínseca, de esta manera un lector intrínsecamente motivado se involucra con la lectura por el placer inherente que le produce el acto mismo, evidenciando un compromiso significativamente mayor que se traduce en una exploración activa y profunda de diversos géneros textuales para una amplia gama de propósitos personales. De esta forma, una inmersión autoimpuesta fortalece las habilidades de análisis e interpretación y promueve la dedicación de tiempo personal a la actividad lectora,

convirtiéndola en un hábito enriquecedor y voluntario que trasciende las exigencias académicas.

2.3.2.1. Hábitos lectores

Los hábitos lectores se definen como patrones conductuales repetidos y sostenidos de frecuencia de lectura, duración y persistencia, variedad de textos, selectividad e integración en identidad personal. Investigación documenta que TIC pueden fortalecer hábitos cuando ofrecen acceso flexible, recomendaciones personalizadas, y comunidades que validan práctica lectora (Crisóstomo et al., 2024). Dentro de lo cual, resulta esencial el compromiso académico que es la combinación de factores afectivos, conductuales y cognitivos que influyen en el aprendizaje, tales como las emociones positivas hacia la lectura, la participación activa en las actividades lectoras y la autorregulación de estrategias de comprensión.

De acuerdo con Bermúdez et al. (2025), la integración de los entorno digitales reconfigura la experiencia de los lectores, al fundamentarse en una tríada de pilares estratégicos. Con esto la retroalimentación concurrente actúa como un mecanismo de mitigación de los errores, que contribuyen a reducir la carga afectiva negativa y consolidan el aprendizaje. De la misma manera, el fomento de la autonomía procedimental fortalece la motivación intrínseca al facultar al estudiante en la autogestión de la trayectoria formativa. De este modo, la mediación lúdica y el aprendizaje mediado por entornos virtuales, que potencia la significatividad al acto propio de la lectura, transmutando el procesamiento pasivo en una práctica activa de construcción del sentido que garantiza la sostenibilidad del hábito lector de los participantes.

2.3.2.2. Tipos de motivación para la lectura

2.3.2.2.1. Motivación Intrínseca

El interés y la satisfacción que siente un estudiante al interactuar con un texto digital surgen del simple hecho de leer, disfrutar y descubrir nuevos contenidos (Quiñonez & Reyes, 2025). Este tipo de motivación puede fortalecerse mediante la implementación de estrategias como la gamificación y la recompensa de logros, que hacen del aprendizaje una experiencia más atractiva y estimulante. En este caso, “la motivación intrínseca se refiere a una cualidad de los individuos que leen por placer” (Avendaño, 2017, p. 8). Lo que según los indicadores propuestos por Mendoza (2021), se considera que contribuyen a:

- Realizar tareas de lectura por satisfacción personal
- Búsqueda de logros personales en la lectura

- Establecimiento de metas lectoras propias
- Desarrollo de procesos de autoevaluación lectora

2.1.2.2. Motivación extrínseca

De acuerdo con Quiñonez y Reyes (2025), la motivación extrínseca en el contexto de la lectura, se operativiza cuando el estudiante está supeditado al acto de leer y a la consecución de reforzadores externos, tales como el rendimiento académico, el estatus social o la validación institucional. Dentro de este escenario, las TIC funcionan como una estructura de estimulación que trasciende a la lectura convencional. De modo que, al integrar las dinámicas interactivas y los entornos de respuesta inmediata, estas herramientas capturan la atención del aprendiz e instrumentalizan la utilización de los recursos tecnológicos para transformar la formación académica como una obligación en una experiencia de inmersión gratificante y lúdica para los educandos.

En este sentido, la motivación extrínseca implica una lectura que se realiza solo por cumplir motivos académicos o externos (Avendaño, 2017), sus indicadores incluyen:

- Búsqueda de reconocimiento social por leer
- Respuesta a la motivación de profesores
- Lectura por incentivos externos
- Apoyo y presión de compañeros
- Influencia y apoyo de los padres

2.3.2.2. Teorías de la motivación lectora

Para Wang et al. (2024), la literatura contemporánea continúa apoyándose en marcos teóricos clásicos que explican por qué y cómo los lectores inician y sostienen prácticas lectoras. Estos postulados sostienen que para lograr la motivación intrínseca se debe tomar en cuenta las necesidades psicológicas básicas del individuo, como la autonomía, competencia y relación. Sin embargo, evidencias recientes confirman que las intervenciones que operacionalizan estos constructos mediante el fomento de la agencia del lector, la retroalimentación constructiva y el soporte social, optimizan significativamente el compromiso académico. Este marco se complementa con otras teorías como de la teoría de expectativa-valor, la cual aporta una dimensión predictiva que explica la forma cómo la percepción de autoeficacia y la utilidad percibida del acto lector determinan la persistencia y la selección de desafíos textuales por parte del estudiante.

A este respecto, investigaciones recientes como la desarrollada por Duran & Acle (2022) también han adoptado enfoques de *profile research* o modelos mixtos para identificar configuraciones motivacionales (combinaciones de alto interés intrínseco y baja confianza, o viceversa), lo que permite diseñar intervenciones más personalizadas y sensibles a subgrupos de estudiantes. Estos estudios ponen de relieve que la motivación lectora no es un constructo unidimensional, sino un conjunto dinámico de motivos, valores y creencias que interactúan con el contexto educativo.

Por su parte, en concordancia con el análisis realizado por Gee y Conradi (2025) confirman que, la motivación hacia la lectura se configura como un constructo multidimensional en el que convergen el autoconcepto lector, las competencias cognitivas previas y las disposiciones afectivas del educando. Esta estructura individual se ve significativamente mediada por el entorno inmediato, en el que confluye el docente, que actúa como facilitador del proceso educativo y la retroalimentación, mientras que la familia y los pares consolidan el hábito a la lectura mediante el modelado y la validación que aporta las evaluaciones. Bajo una perspectiva, este proceso no es aislado, sino que está fundamentado para determinar sistemas, como las políticas educativas de acceso y las condiciones sociales que condicionan el acceso, la infraestructura y la disponibilidad de recursos esenciales para el funcionamiento.

De igual forma, entre las características del texto y la tarea, también condicionan la motivación los textos culturalmente pertinentes y las tareas que ofrecen sentido y desafío conducen a mayores niveles de implicación. Asimismo, según Guven & Haddad (2023), las prácticas evaluativas y los incentivos extrínsecos deben diseñarse con cuidado, porque incentivos mal aplicados pueden desplazar la motivación intrínseca.

2.3.2.2.1. Teoría de la autodeterminación

Sobre el aprendizaje significativo Ausubel (1982), plantea que ocurre cuando la nueva información se integra de manera consciente con los conocimientos previos del estudiante. En el ámbito de la lectura, esto significa que el lector conecta activamente el contenido del texto con sus experiencias personales, esquemas mentales y contexto sociocultural, generando comprensión profunda (Arteaga, 2024). En esta dirección, Moreira et al. (2021) a diferencia del aprendizaje memorístico, donde la información se retiene sin relación con ideas previas, el aprendizaje significativo requiere que el texto sea lógicamente coherente y que el estudiante tenga una actitud receptiva y reflexiva para vincularlo con su propia estructura cognitiva.

2.3.2.3. Factores que influyen en la motivación lectora

La motivación lectora se explica hoy como un fenómeno multidimensional que emerge de la interacción entre rasgos individuales, condiciones sociales y escolares, características del texto y la tarea, así como de factores contextuales más amplios (políticas, recursos). De acuerdo con Cubillos *et al.* (2025), la evidencia reciente enfatiza que no existe un único factor determinante: la motivación resulta de la confluencia y recíproca influencia de múltiples variables que actúan de forma dinámica a lo largo del tiempo.

2.3.2.3.1. Factores docentes e institucionales

La práctica docente modelado lector, selección de materiales, andamiaje y retroalimentación y las políticas institucionales, relacionadas con el tiempo de lectura, bibliotecas escolares, programas de promoción lectora, resulta en importantes determinantes que dirigen este proceso. Tate (2024), subraya que la autonomía otorgada al estudiante (elección de textos), la retroalimentación formativa y la implementación de actividades socialmente significativas (proyectos de lectura, clubes) aumentan la motivación intrínseca. Por otro lado, la escasa formación docente en la implementación de estrategias motivacionales y la presión por el desarrollo de contenidos estructurados, reducen de forma significativa las oportunidades para cultivar el interés lector en los educandos.

- **Factores tecnológicos y digitales:** en la última década, las TIC han transitado de solo ser soportes a constituirse como factores mediadores críticos de la motivación lectora. Es decir que, en la convergencia de lectores electrónicos, sistemas adaptativos, plataformas de lectura social y herramientas de asistencia, han reconfigurado el acceso y la motivación a la lectura. Según Zhang *et al.* (2025), el potencial de la tecnología para incrementar la frecuencia de lectura está sujeta a la capacidad para satisfacer las necesidades de competencia, relación y autonomía. Sin embargo, la eficacia de esta integración depende del diseño instruccional, puesto que, factores como interfaces deficientes, la sobrecarga cognitiva o la deshumanización del proceso por la sustitución del docente por algoritmos, pueden reducir el interés intrínseco de la población estudiantil. De la misma forma, la persistencia de la brecha digital continúa siendo un factor de exclusión que compromete la equidad en las trayectorias lectoras.

- **Factores emocionales y socioafectivos:** De acuerdo con Lin (2025), la ansiedad lectora, la frustración ante textos difíciles y la falta de experiencia de éxitos previos reducen la disposición a leer. Contrariamente, experiencias emocionales positivas vinculadas a la lectura (placer, sensación de logro, flow) refuerzan la adhesión a prácticas lectoras. De acuerdo con el

estudio desarrollado por Vega et al., (2022) propuso la combinación de medidas auto-reportadas y observacionales confirman que el componente afectivo es un predictor esencial del mantenimiento de la motivación a lo largo del tiempo.

Bajo una perspectiva integradora, el compromiso hacia la lectura, se asume como un constructo multivariado donde los factores personales y emocionales se unen a las condiciones del entorno escolar y digital. Por lo que, el éxito de la práctica lectora está supeditado a la sincronía entre el acompañamiento pedagógico y la disponibilidad de recursos tecnológicos que resuenen con los intereses del estudiante. De esta manera, al comprender que las emociones actúan como moduladores cognitivos, la labor docente y el uso de las TIC, requiere su orientación hacia la creación de un entorno de seguridad y estímulo que garantice la constancia en el desarrollo de hábitos lectores en los estudiantes.

Cuando estos factores se articulan de forma positiva ofreciendo autonomía, apoyo, experiencias agradables y acceso oportuno a materiales adecuados la lectura se convierte en una actividad significativa que puede sostenerse en el tiempo. Por el contrario, la falta de apoyo, la presión académica, la ansiedad o las desigualdades en el acceso pueden debilitar esta motivación. En definitiva, comprender esta compleja interacción permite diseñar estrategias más sensibles y efectivas para acompañar a los estudiantes en la construcción de hábitos lectores sólidos y duraderos.

2.3.6. Relación entre TIC y la motivación lectora

La integración de las TIC en el ámbito educativo trasciende a la digitalización de soportes físicos y plantea una reconfiguración de la práctica hacia la lectura mediante estructuras de interacción como la retroalimentación, las anotaciones y la adaptabilidad de contenidos. Estos elementos funcionan como dinamizadores directos de la motivación. Sin embargo, a este respecto Peras *et al.* (2023) advierten que, aun cuando existen impactos favorables en el proceso inicialmente y la accesibilidad a las herramientas tecnológicas, la persistencia de la motivación y la profundidad de la comprensión presentan resultados ambivalentes. Esto evidencia que la eficacia no reside únicamente en la tecnología, sino también en la eficacia del diseño pedagógico y la calidad de las condiciones de implementación.

En consonancia con lo anterior, Alé et al. (2025) examinan la capacidad de las TIC para dinamizar el compromiso con la lectura, bajo el prisma de las diversas teorías que las sustentan. De esta forma, las herramientas digitales funcionan como facilitadores de la autonomía al permitir la autogestión de ritmos y rutas dentro del proceso y la competencia lectora, mediante sistemas de retroalimentación adaptativa y progresión de niveles; así como de la relación, a

través de espacios de literacidad social y comunidades virtuales que se van formando y enriqueciendo mutuamente. Esta sinergia se potencia con la aplicación del modelo ARCS (atención, relevancia, confianza y satisfacción), el cual proporciona una estructura para el diseño de experiencias inmersivas mediados por recursos multimedia y gamificación. Sin embargo, la eficacia de estos componentes está supeditada a una integración tecnopedagógica profunda, en la que se debe evitar que el uso de la tecnología sea superficial o solo como distractor superfluo.

De manera que, las TIC han reconfigurado los entornos de la literacidad al brindar experiencias caracterizadas por la interactividad y la personalización en las trayectorias. No obstante, el valor agregado de los recursos y medios digitales, surgen de la exposición tecnológica y de la articulación sistémica dentro del proceso educativo. Por lo que, cuando el diseño tecnopedagógico se orienta a sustentar y fortalecer al proceso lector, se enfatiza el monitoreo para determinar la progresión y facilitar la co-construcción de significados en entornos sociales, lo que permite transitar hacia una motivación intrínseca y resiliente.

Por el contrario, una implementación carente de intencionalidad pedagógica queda reducida a un carácter superfluo o distractor, dejando de lado la profundidad de la comprensión y la sostenibilidad de la motivación por la lectura. De modo que, la eficacia de las TIC como recursos que mejoran y fortalecen el hábito lector, depende de una curaduría consciente que transforme el dispositivo en un mediador significativo entre el sujeto y los materiales de lectura.

2.4. Preguntas científicas

- ¿Cuáles son las herramientas TIC disponibles y pertinentes que al ser integradas a la planificación educativa presentan un mayor potencial motivador al proceso de lectura de los estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “Jean Piaget”?
- ¿Cuál es el nivel de motivación lectora que manifiestan los estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “Jean Piaget”, en relación con los indicadores diagnósticos sustentados en los referentes teóricos establecidos para el desarrollo de la motivación a la lectura en los estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “Jean Piaget”?
- ¿Qué estructura, contenidos y metodologías de aplicación deben integrar las propuestas pedagógicas apoyadas en las TIC para que contribuyan al fortalecimiento de manera efectiva la motivación a la lectura en los estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “Jean Piaget” desde una perspectiva innovadora y participativa?

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque de la investigación

La investigación se enmarca en un enfoque cualitativo, que permite explorar, describir y comprender los significados, las experiencias, las percepciones y las interacciones de los participantes en su entorno (Lim, 2024). Es decir que este tipo de estudio cualitativo se enfoca en la profundidad y riqueza de la información recabada para generar teorías fundamentadas en la realidad observada. Esto sustenta al uso de las técnicas y herramientas investigativas, toda vez que de dichas técnicas y herramientas se extrae valiosa información de experiencias y vivencias de las y los involucrados.

Por tal razón, la investigación, se centra en plantear una aproximación teórica sobre el uso de las TIC como recurso para favorecer la motivación hacia la lectura en estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “Jean Piaget” durante el año lectivo 2025 – 2026. Este proceso inicia con el diseño de los instrumentos de evaluación cualitativos, en función de las categorías inmersas en la investigación. Esto incluye la guía de observación implementada en el aula y las preguntas de la entrevista dirigida a los docentes para entender el contexto, las prácticas y las percepciones sobre las TIC y la motivación en la lectura de los educandos. Finalmente, la información recolectada se somete a un análisis de contenido, para comprender la influencia de las herramientas TIC en la motivación en la lectura.

3.2. Diseño de la investigación

El diseño de este estudio se fundamenta en una estructura organizada que permite validar la pertinencia de la intervención pedagógica. Siguiendo las directrices de la metodología científica, se ha seleccionado un modelo específico cuya finalidad es sustentar la aplicación de estrategias innovadoras en el aula. En este contexto, la investigación se define bajo un diseño no experimental, caracterizado por la observación de fenómenos en su entorno natural sin la manipulación deliberada de variables (Beltrán y Ortiz, 2020).

Por su parte, la ruta metodológica seleccionada se asume como el marco ideal para sustentar la presente investigación, pues se considera que se orienta al diseño y validación de una intervención educativa mediada por la convergencia tecnológica. Es decir que, este enfoque permite una transición sistémica desde los modelos instruccionales tradicionales hacia entornos digitales que reconfiguran la enseñanza-aprendizaje. En este sentido, el diseño adoptado garantiza una flexibilidad analítica sujeta al rigor científico, facilitando la observación de la

relación causal entre la implementación de recursos digitales y la configuración de la motivación para la lectura en los estudiantes de tercer grado.

De este modo, al no buscar alterar el entorno escolar, el estudio se enfoca en documentar y proponer mejoras reales sobre la interacción de los estudiantes. Así, el marco metodológico justifica la transición de una enseñanza tradicional hacia una praxis digitalizada, orientada a elevar los niveles de motivación a la lectura, mediante el uso de recursos que resultan creativos, atractivos y estimulantes para el estudiantado de la Unidad Educativa "Jean Piaget".

3.3. Tipo de investigación

3.3.1. Investigación documental o bibliográfica

Según la premisa de Kosciejew (2021), la investigación documental se constituye en el eje central de la indagación en las ciencias sociales, pues se estructura en un espacio de interlocución dialéctica entre el pasado y el presente a partir del acervo de registros textuales. Es decir que, esta metodología trasciende la recopilación de datos y demanda en una práctica profesional rigurosa que asegura la precisión analítica y salvaguarda de la integridad ética de las fuentes primarias. Por ello, su aplicación exige la consulta y decodificación de documentos, con el propósito de transformarlos en una herramienta integral capaz de generar nuevos horizontes de comprensión.

Esta indagación se lleva a cabo, en repositorios virtuales mediante la revisión de tesis, libros, que aportaron información importante para respaldar el enfoque en el planteamiento, el marco teórico y otros apartados que estructuran el documento realizado. En esta investigación se adopta la investigación bibliográfica, en la fundamentación desde lo teórico las categorías de investigación, además, resulta aplicable para cubrir los vacíos conceptuales o teóricos relacionados en el uso de la tecnología para la motivación a la lectura.

3.3.2. Investigación de campo

Este tipo de investigación es una metodología esencial que exige como investigadores sumergirse en el escenario real, donde se observa el problema, ya sea una comunidad, un aula o un ecosistema para recopilar datos primarios (Sirotoová et al., 2021). Este contacto directo y vivencial con el fenómeno en su entorno natural, facilita la observación y la interacción auténtica y garantiza una comprensión profunda y aplicada de los problemas, honrando la complejidad y el contexto donde realmente ocurren. Esta investigación se realiza dentro de las instalaciones de la Unidad Educativa "Jean Piaget", específicamente en el aula del tercer año de educación general básica. Con el objeto de profundizar en el conjunto de comportamientos

individuales, interacciones sociales y características contextuales que dan forma a la motivación a la lectura en el aula del tercer grado.

3.4. Métodos

3.4.1. Método científico inductivo

Para López et al. (2025), el método inductivo es “un proceso fundamental de razonamiento caracterizado por una abstracción que va de lo particular a lo general, distinguiéndose del razonamiento deductivo que se mueve de lo general a lo particular” (p. 23). De manera que, la inducción se refiere a los procesos que parten de casos particulares para llegar a conclusiones generales, ejemplificado en el paso de los hechos a las leyes o de lo específico a lo general. Dentro de la investigación, este método se aplica desde la recolección y el análisis de la información recolectada, como la motivación a la lectura y el uso de herramientas digitales, en una muestra representativa de estudiantes. A través del análisis de contenido se buscan patrones y relaciones con el uso de Quizizz, en aplicaciones de lectura y un mayor tiempo dedicado a leer.

3.4.2. Método empírico (observación)

Este método conforma el núcleo de la investigación científica, ya que se ancla firmemente en la experiencia y el contacto directo con la realidad, utilizando la experimentación y la lógica para generar conocimiento válido tanto en las ciencias sociales como en las naturales (Pascual et al., 2021). De este modo, su esencia radica en el estudio riguroso de los fenómenos a través de la observación metódica, la cual es el primer y más fundamental de estos métodos, permitiendo percibir y describir la realidad estudiada para someterla a un posterior análisis.

En la investigación, este método se implementa para lograr mediante la observación, la cual se traduce en el análisis de la información recolectada mediante la guía de observación aplicada a los estudiantes y la entrevista dirigida a los docentes, de modo que la percepción subjetiva de la motivación se convierte en un aporte que proporciona una base empírica sólida para el análisis de contenido que conlleve al planteamiento de las conclusiones producto del desarrollo de la investigación.

3.5. Técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de la información

Para investigar la motivación a la lectura en los estudiantes de tercer año de educación general básica, se emplearán técnicas de corte cualitativo que permitan capturar la complejidad, el contexto y la subjetividad de este fenómeno. Con este propósito, las técnicas centrales fueron

la observación y la entrevista semiestructura a profundidad, complementadas por sus respectivos instrumentos.

3.5.1. Técnicas

En cuanto a las técnicas que se utilizaron para el desarrollo de la investigación se presentan las siguientes:

3.5.1.1. Observación

En el caso de la observación es la técnica fundamental para la investigación cualitativa en el aula, ya que permite a los investigadores acceder al lugar de los hechos, que básicamente es el aula de la Unidad Educativa “Jean Piaget”, y recopilar información primaria sobre las interacciones y conductas espontáneas de los estudiantes. Tal como señala Sánchez et al. (2020), la observación se consolida como “una técnica esencial en la investigación educativa, que permite la captura de evidencia fáctica directamente del contexto del aula” (p. 8). Esto facilita el registro de comportamientos, interacciones y acciones en el entorno natural, que propicia una comprensión holística y profunda de los fenómenos pedagógicos. Siguiendo esta premisa, el investigador accede a una lectura no filtrada de la realidad escolar, lo que garantiza la autenticidad de los datos y la identificación de patrones conductuales que con el uso de otros instrumentos se podrían omitir.

En el ámbito de la motivación lectora, la observación directa resulta una técnica imperativa, pues permite contrastar el discurso declarado por los docentes con la práctica efectiva en el aula. Este enfoque facilita el registro sistemático de indicadores conductuales de compromiso, tales como los niveles de concentración, la interacción ergonómica con el soporte textual y la persistencia en la tarea. Asimismo, posibilita la captura de micro-expresión afectivo, que oscilan entre la delectación, la frustración y la evitación, permitiendo mapear la forma cómo las dinámicas sociopedagógicas y el modelado docente configuran los elementos motivacionales en el contexto del aula.

3.5.1.2. Entrevista

Adicionalmente, se empleó la técnica de la entrevista semiestructurada a profundidad para obtener información que la observación no logre capturar, como los significados, las percepciones y las razones internas que impulsan la conducta lectora. A este respecto, Naupas (2023):

La entrevista es una técnica eficaz que permite obtener información profunda y detallada sobre las percepciones, experiencias y significados que los participantes asignan a una situación, permitiendo al investigador captar la realidad desde la perspectiva del entrevistado, que interactúa con la realidad y maneja la información del problema observado.

En este caso, la implementación de la entrevista como técnica de recolección de datos, resulta aplicable para extraer las representaciones subjetivas y las prácticas que el docente y los estudiantes vinculan al fenómeno de la motivación por la lectura. Es decir que, este instrumento facilita la exploración con profundidad del autoconcepto en el dominio de la lectura. Esto permite mapear la incidencia de los reforzadores externos, como los incentivos, presiones institucionales o recompensas sociales, que funcionan como moduladores de la persistencia y el compromiso hacia el acto de leer.

3.5.2. Instrumentos

Entre los instrumentos que se utilizaron para la recolección de la información en esta investigación, se destacan:

3.5.2.1. Guía de observación participante

Como instrumento se utilizó la guía de observación, la cual, según lo plantea Hernández y Mendoza (2018), es “un instrumento sistemático que orienta al investigador en el registro de comportamientos, hechos o situaciones previamente definidos, que asegure la coherencia y relevancia de los datos recolectados” (p.265). Este instrumento fue diseñado para focalizar la atención en las dimensiones de la motivación lectora (intrínseca y extrínseca), garantizando que los datos recopilados fueran veraces y directamente pertinentes a los objetivos de la investigación.

3.5.2.2. Guía de preguntas de la entrevista

En cuanto a la guía de preguntas de la entrevista, la cual, como indican Zuñiga y Cedeño (2023), es:

Un instrumento que facilita la organización y orienta el proceso de indagación, permitiendo al investigador mantener un enfoque temático y asegurar la coherencia en las preguntas planteadas a los participantes. Esta guía asegurará la recolección sistemática de datos, manteniendo la flexibilidad necesaria para profundizar en puntos

emergentes o narrativas relevantes que surjan de las respuestas de los estudiantes sobre su relación con los libros y el proceso de lectura

De este modo, cada pregunta que compone la guía de entrevista busca obtener información que permita comprender, describir o analizar una realidad concreta. Por tanto, este instrumento, se convierte en un medio semiestructurado que traduce los propósitos del investigador en información verificable, contribuyendo a la construcción de conocimiento sustentado en evidencias empíricas.

3.6. Población

La población de acuerdo con Mollo (2023) consiste en “el conjunto total de individuos, objetos, eventos o situaciones que poseen una o más características comunes y sobre los cuales el investigador desea generalizar sus conclusiones” (p.68). Es decir que conforma el grupo completo de referencia sobre el cual se recolectan los datos o sobre el que se aplican los resultados del estudio.

Para el desarrollo de esta investigación, se realiza con un solo curso de tercer año de educación general básica de la Unidad Educativa “Jean Piaget”, mismo que está conformado por 20 estudiantes, por esta razón, no se aplica técnicas de muestreo, ya que la población a trabajar es pequeña y se puede hacer un análisis de cada uno de los elementos que la conforman.

3.7. Recopilación y procesamiento de la información

Con el propósito de evaluar la incidencia de las TIC en la configuración de la motivación por la lectura de los estudiantes de tercer grado en la Unidad Educativa “Jean Piaget”, se implementa la técnica de observación participante y sistemática. Este abordaje metodológico permite registrar las evidencias conductuales y actitudinales de manera fáctica, propiciando un análisis detallado de la interacción entre el estudiante y los entornos digitales que se proponen, organizan y diseñan. Mediante la aplicación de una guía de observación focalizada, se buscó documentar los niveles de motivación hacia la lectura mediados por tecnología.

Este procedimiento metodológico se operacionaliza, con el uso de los instrumentos estructurados de recolección de datos, como las guías de observación diseñadas para parametrizar indicadores críticos de la motivación por la lectura. En este caso, la robustez de este enfoque, radica en la triangulación de la información, donde los hallazgos empíricos que se obtienen, se contrastan dialécticamente con el cuerpo bibliográfico actualizado y pertinente relacionado con las variables en estudio. Por lo que, esta convergencia garantiza que el procesamiento de los resultados integre un sustento científico riguroso, que se transforme en

una propuesta de intervención orientada a la optimización de los estándares de calidad educativa en relación con el tema en estudio.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

El análisis de este apartado se sustenta en el procesamiento de los datos recolectados mediante la entrevista estructurada aplicada al docente. Este procedimiento permitió analizar las perspectivas de estos actores que permitió obtener una visión integral del fenómeno estudiado, los resultados se presentan a continuación.

4.1. Sistematización de los resultados de la observación en el aula

1. ¿Qué herramientas o recursos tecnológicos (TIC) utiliza usted actualmente en sus clases de lectura con el tercer grado?

De acuerdo con la opinión de los docentes entrevistados se evidencia que la práctica docente integra las TIC bajo un enfoque de multimodalidad educativa, facilitando la construcción de significados mediante diversos canales sensoriales. Sin embargo, tal como lo menciona Veliz & Tarazona (2025), este uso se limita a las fases iniciales de sustitución y aumento del uso de las TIC. Por lo que, como lo afirma Seoane (2024) para alcanzar la redefinición del aprendizaje, es necesario trascender la réplica de actividades tradicionales hacia la creación colaborativa de conocimiento propuesta por el conectivismo.

De acuerdo con la información recolectada, queda demostrado que las TIC contribuyen a romper la resistencia a la lectura tradicional, aunque se requiere transitar de la simple motivación visual hacia el desarrollo de competencias de análisis y reflexión crítica a través de la comprensión lectora mediante el uso de recursos pedagógicos mediados por la tecnología.

2. De las herramientas TIC que utiliza, ¿Cuál considera que genera la mayor participación o interés en los estudiantes? ¿Por qué?

Según la evidencia obtenida de la entrevista dirigida a los docentes, se considera que la preferencia de los estudiantes por cuentos interactivos y videos animados, inciden en la carga cognitiva y facilita la creación de modelos mentales más sólidos en la comprensión lectora. Esto se sustenta según Ábalos et al. (2024) en las teorías que postulan que las personas aprenden mejor cuando la información se presenta con palabras e imágenes simultáneamente (principio de codificación dual). Asimismo, según Suárez et al. (2024) el uso de estos recursos responde a la naturaleza cognitiva de los estudiantes que son nativos digitales, quienes demandan

entornos de aprendizaje dinámico y visual que permiten mantener el compromiso con la realización de la tarea.

De modo que, la estimulación sensorial múltiple es el factor determinante en la participación estudiantil. Por lo que, el interés generado es el resultado de un diseño de contenido que integra el texto con elementos lúdicos y audiovisuales. Esto justifica el diseño de una propuesta pedagógica donde el material de lectura no sea estático, sino un nodo interactivo que aproveche la interactividad para asegurar la atención y mejorar la decodificación del lenguaje en los estudiantes de tercer grado.

3. En su experiencia, ¿De qué manera las TIC han cambiado (o no) la motivación de sus estudiantes hacia la lectura en comparación con los métodos tradicionales (libros impresos)?

La respuesta de los docentes valida que el uso de textos físicos planos en el aula, sin apoyos visuales saturan la memoria de trabajo de los estudiantes en etapas educativas iniciales (tercer grado). Los métodos tradicionales, según lo describen Flores et al., (2024) al carecer de interactividad, generan una barrera que denominan como desconexión pedagógica. Por el contrario, afirman Ccoa (2023) la tecnología permite un andamiaje visual que reduce la ansiedad ante el texto extenso, transformando el esfuerzo de decodificación en una experiencia agradable que incentiva a leer con mayor entusiasmo y motivación.

Por tanto, la transición del libro impreso al recurso digital constituye un cambio de soporte y del sistema en general del aprendizaje. En estos casos, la desmotivación detectada con el uso de los libros impresos con mucho texto plano, revela que el método tradicional es percibido como una tarea ardua. Por lo que, se considera que las TIC contribuyen a democratizar el acceso a la lectura al ofrecer un entorno más amigable y visualmente equilibrado, que potencien y fortalezcan la motivación en los estudiantes.

4. ¿Cuáles considera que son las principales dificultades pedagógicas o técnicas que enfrenta al integrar las TIC en las actividades de comprensión lectora?

Los docentes señalan barreras relacionadas con la falta de recursos y conectividad y necesidad de capacitación y creencias sobre el uso pedagógico de las herramientas tecnológicas. A este respecto, señala Newsela (2025) que la falta de acceso a dispositivos contradice el principio de ubicuidad del conectivismo, que requiere que los nodos de información estén disponibles para que el aprendizaje ocurra en cualquier momento y espacio geográfico. Dentro de los mismos señalamientos, confirma Yuste (2018) que, la demanda de capacitación refleja

una debilidad en el componente de conocimiento tecnológico, sugiriendo que la tecnología se percibe como una carga adicional y no como un aliado natural del currículo.

De manera que, la integración de las TIC en el nivel educativo primaria, enfrenta un desafío estructural y formativo. Puesto que, el éxito de cualquier modelo de comprensión lectora digital no depende solo de la calidad del software, sino de la alfabetización digital docente y de la estabilidad de la infraestructura. Esto justifica que en las propuestas que se plantean, se incluya una fase de capacitación técnica y la creación de materiales que puedan ser descargables, asegurando que el aprendizaje continúe aun frente a cualquier imposibilidad de conectividad.

5. Si tuviera acceso ilimitado a recursos, ¿qué tipo de herramientas TIC le gustaría implementar para mejorar la lectura?

Según la opinión de los docentes el uso de plataformas y bibliotecas virtuales se alinea con el concepto de entornos personales de aprendizaje, donde el estudiante gestiona su propio proceso lector, a través de una red de recursos interconectados. A su vez, la preferencia por aplicaciones interactivas y pizarras digitales refuerza la necesidad de una pedagogía del diseño, como proponen Yong & Rudolph (2022) que el aprendizaje sea consumo de información y su infraestructura facilite la interacción con medios dinámicos. Este escenario de acceso ilimitado, según lo plantea Lazarte & Gómez (2021) permite crear experiencias de aprendizaje que antes eran imposibles de imaginar en el aula tradicional.

Según estos resultados, se aprecia que existe una disposición innovadora y una claridad pedagógica en el docente, que sabe que la lectura en la actualidad, requiere de herramientas que fomenten la autonomía y el acceso global a la información. Por lo que, el ideal en la práctica docente no es solo tecnológico, sino bibliográfico-digital; con lo que se busca recrear el espacio de la biblioteca tradicional en un formato ubicuo y atractivo. Esto valida el diseño de una propuesta bajo un modelo que se adapte a las limitaciones reales de cada institución y que apunte hacia la creación de un repositorio digital estructurado que simule una biblioteca virtual altamente accesible.

6. Para usted, ¿qué significa que un estudiante de tercer grado esté motivado para leer? ¿Cuáles son los signos o comportamientos que indican esa motivación?

Según los signos descritos por el docente entrevistado como la lectura voluntaria y participación activa, coinciden específicamente con la motivación intrínseca, donde el

estudiante realiza la actividad por el placer y la satisfacción inherente a la misma. Esto concuerda con lo planteado por Tenecota et al. (2024) que, el comportamiento de hacer preguntas refleja un alto compromiso lector, un estado donde los procesos cognitivos y motivacionales se fusionan para profundizar en la comprensión. Este entusiasmo según lo señala Flores et al. (2024). es uno de los indicadores que el estudiante ha superado la fase de decodificación técnica para entrar en una fase de construcción de significado al realizar una lectura comprensiva.

De modo que, los resultados permiten aseverar que la motivación a la lectura se manifiesta como un fenómeno conductual y emocional. El docente no mide la motivación por la calificación, sino por la actitud proactiva del estudiante. Por tanto, un modelo pedagógico basado en TIC debe apuntar a fortalecer indicadores, como la curiosidad y voluntariedad que contribuyen a transformar la lectura de una obligación escolar a una experiencia de descubrimiento, lo que valida el uso de entornos digitales interactivos que estimulan la autonomía y la autorregulación de los estudiantes hacia el aprendizaje.

7. Además de las TIC, ¿qué estrategias didácticas utiliza habitualmente para despertar o mantener el interés de sus estudiantes por la lectura?

De acuerdo con la información recolectada de la opinión de los docentes, se considera que las estrategias mencionadas por los docentes, como la lectura en voz alta y las dramatizaciones, se fundamentan teorías del aprendizaje que sustentan que el conocimiento se construye a través de la interacción y la actuación en contextos significativos. Mientras que, el trabajo en grupo y los juegos de palabras, reflejan la aplicación de la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky (1978), permitiendo que los estudiantes alcancen niveles superiores de comprensión a través de la colaboración con sus pares. Por su parte, plantea Reyero (2019) que la base lúdica en el contexto del aprendizaje es el andamiaje perfecto para la gamificación, pues esta estrategia permite que las herramientas digitales permitan construir una extensión tecnológica de estas prácticas ya establecidas dentro del contexto educativo.

En concordancia con los resultados obtenidos se considera que el docente posee un repertorio pedagógico diversificado de estrategias socio constructivista. Por lo que, las dificultades que se presentan para el desarrollo de una lectura fluida y reflexiva, no radican en la falta de creatividad didáctica, sino en la necesidad de potenciar las estrategias con el uso eficiente de las TIC. Por lo que, para superar este tipo de falencias se deben digitalizar estos

elementos a fin de lograr que la tecnología sea el vehículo que aporte al incremento del impacto de las estrategias mediadas por las TIC que el docente domine.

8. ¿Ha notado si la motivación de los estudiantes es diferente cuando leen un texto impreso versus cuando interactúan con un texto digital o una herramienta TIC? ¿En qué se diferencian sus reacciones?

Según la información aportada por los docentes se aprecia que, la marcada diferencia en la motivación se fundamenta en las teorías pedagógicas que sostienen que, la interactividad y la combinación de estímulos reducen la fatiga cognitiva, favoreciendo un procesamiento de información más profundo. A este respecto, Quiñonez & Reyes (2025) confirma que, al interactuar con el texto digital, el estudiante entra en un nivel de inmersión donde la atención se sostiene por más tiempo debido a la retroalimentación inmediata del entorno TIC. En contraste, el texto impreso que según Mendoza (2021) ofrece una experiencia estática que, para la generación de nativos digitales resulta menos estimulante y dificulta la participación activa dentro del proceso de lectura comprensiva.

Fundamentándose en la información recolectada se evidencia que el soporte digital debe ser un potenciador de funciones ejecutivas como la atención y la persistencia. Ante esto la diferencia reportada por el docente sugiere que el texto digital actúa como un andamiaje motivacional que compensa las dificultades de comprensión lectora. Por lo que, la implementación de un sistema digital de lectura es imperativa para capitalizar la motivación natural, transformando la atención espontánea en una competencia lectora crítica, reflexiva y sostenida.

9. Pensando en la realidad del aula, ¿qué tipo de actividad o estrategia mediada por TIC cree que sería más efectiva para fortalecer la comprensión lectora de sus estudiantes?

De acuerdo con las respuestas de los docentes, se evidencia la demanda de una ruta completa y sistemática, que integra la presentación del contenido (cuento), interacción (preguntas) y consolidación (juego). Donde el uso de preguntas digitales permite una evaluación en tiempo real, lo cual es fundamental para que el estudiante identifique y corrija los errores de interpretación al instante. Es decir que, la estrategia propuesta por el docente se alinea con el concepto de andamiaje digital, donde las preguntas interactivas y los juegos actúan como soportes que guían al estudiante a través de los niveles de comprensión (literal, inferencial y crítico reflexiva). Por lo que, Moya y Palacios (2024) señala que la integración de recursos pedagógicos interactivos responde a un modelo de aprendizaje que se expande a través de

diferentes formatos y desafíos. Además, el uso de juegos de comprensión como estrategia de cierre se sustenta en el aprendizaje basado en juegos, que según Romero (2022) permite al estudiante practicar habilidades de resolución de problemas en un entorno seguro y altamente motivador, facilitando la retención de la información a largo plazo que se adquiere a través de la lectura comprensiva.

Por lo que, según estos resultados el desarrollo de habilidades de comprensión lectora mediada por TIC radica en la retroalimentación inmediata, donde las herramientas digitales sugeridas permiten que el estudiante corrija su interpretación al instante, transformando el error en una oportunidad de aprendizaje dinámico. Esta visión docente confirma que la propuesta que se diseñe debe enfocarse en la creación de itinerarios de lectura interactivos, asegurando que la tecnología constituya el medio para profundizar en el texto.

10. Al diseñar una nueva estrategia pedagógica mediada por las TIC, ¿qué aspectos considera esenciales que debe incluir para que sea práctica y aplicable en su rutina diaria?

Con base en los aportes dados por los docentes, se destaca que las exigencias en la planificación y alineación curricular reflejan una ventaja relativa y cierta complejidad dentro del proceso formativo y más aún en la lectura, ya que se debe dar cumplimiento a estas demandas. Adicional a esto, los docentes encuentran ciertas dificultades para el uso eficiente de las TIC, tal como lo afirma Zhang et al. (2025) para que una tecnología sea adoptada, el docente debe percibir que es fácil de utilizar e integrar de forma eficiente a las actividades del aula. Asimismo, plantea Lin (2025) sobre la mención de la adecuación a la edad de los estudiantes encontrarse en sincronía con el diseño universal para el aprendizaje, para lo cual, las herramientas deben ofrecer múltiples formas de compromiso adaptadas al nivel de desarrollo de los estudiantes. Por lo que, el requerimiento que sea de fácil integración en el tiempo de clase, resalta la importancia de la economía de la enseñanza, donde el recurso TIC debe ser utilizado para adicionalmente optimizar el tiempo.

Por lo que, la eficacia en la implementación de una estrategia TIC no depende de la complejidad tecnológica, sino de su usabilidad pedagógica. Esto para los docentes son cero fricciones técnicas, que no requiera configuraciones complejas que hagan perder tiempo lectivo; pertinencia normativa, que cumpla con lo que el Ministerio de Educación demanda que básicamente es el cumplimiento de los objetivos curriculares: realismo operativo, que se adapte

al periodo de una sesión de clase estándar y dar respuestas a las necesidades y diferencias de la población estudiantil.

4.2 Sistematización de los resultados de la observación en el aula

La sistematización de la observación se organizó en una matriz de categorías que permitió analizar cómo la interactividad y multimodalidad de las TIC actúan como factores que potencian de la motivación lectora. Este ordenamiento de datos facilitó la identificación de patrones de comportamiento que demuestran la efectividad de los entornos virtuales para mejorar la disposición del estudiante hacia la lectura. Los resultados se presentan de la siguiente manera.

1. Mantiene la concentración y atención durante el tiempo asignado a la lectura (sin distracciones externas o autoimpuestas).

El comportamiento observado en los estudiantes refleja que el soporte digital actúa como un mediador eficaz de la atención sostenida, aunque con matices individuales en la gestión de distractores. Según Reyero (2019) el uso de plataformas digitales reduce la carga cognitiva, cuando el diseño es adecuado, lo que permite que el estudiante mantenga la fluidez en la lectura. No obstante, la necesidad de redireccionar la pedagogía coincide con lo expuesto por Mendoza (2021) que el cerebro en entornos digitales tiende a la multitarea y requiere de un proceso de andamiaje docente para fortalecer las funciones ejecutivas. Por lo que, la plataforma sirve como un escenario donde la atención debe ser monitoreada y entrenada constantemente por los docentes.

El uso de herramientas digitales para motivar a la lectura, favorece el enganche inicial y la persistencia en la tarea, pero no elimina por completo la vulnerabilidad del estudiante ante las posibles distracciones. Mientras que algunos estudiantes logran una autonomía atencional plena, otros se benefician del entorno digital pero aún dependen del monitoreo externo. Esto demuestra que la plataforma digital es un potente catalizador de la concentración, pero su efectividad está condicionada a un diseño instruccional que limite los estímulos irrelevantes y a una presencia docente que oriente el esfuerzo cognitivo hacia el contenido de la lectura.

2. Muestra iniciativa para seleccionar material de lectura (si se le da opción).

Las observaciones en el aula revelan que, si bien existe una disposición positiva hacia la elección de materiales, está aún se encuentra en una etapa de autonomía incipiente. Según

Cortés & Espinoza (2025) la capacidad de elegir es un elemento esencial para el desarrollo de la motivación; sin embargo, en algunos estudiantes, esta iniciativa mediada indica que aún depende de un andamiaje docente para navegar el abanico de opciones en las plataformas tecnológicas. El hecho que la elección no sea completamente espontánea sugiere que los estudiantes poseen el interés, pero les faltan criterios de selección. Esto es definido por Lee (2025) como la necesidad de generar un entorno que promueva la autoevaluación y la confianza antes de alcanzar un compromiso lector plenamente autónomo.

Los estudiantes muestran una actitud receptiva ante la libertad de selección de los materiales de lectura, pero aún no han desarrollado una autonomía lectora formal. Por lo que, la transición de una selección guiada a una espontánea, es un proceso gradual, de este modo, las estrategias de motivación deben incluir mecanismos de opción dirigida o menús de lectura categorizados. Esto permite que el estudiante sienta que tiene el control, lo que fomenta la motivación; mientras el docente provee la estructura necesaria para evitar el impacto de la selección y se fortalezca la confianza en el desempeño lector.

3. Persiste en la lectura a pesar de enfrentar vocabulario desconocido o textos complejos.

Las observaciones en el aula muestran una brecha en la capacidad de los estudiantes para gestionar de forma autónoma la carga cognitiva, que genera el vocabulario que no se conoce. Mientras que algunos estudiantes intentan mantener la persistencia, aunque a un ritmo menor, otros muestran una caída en la implicación, lo que refleja una baja autoeficacia lectora. Esto de acuerdo con Bermúdez et al. (2025) depende de procesos de autorregulación que aún están en desarrollo en los niveles educativos iniciales; sin la mediación docente o herramientas de apoyo (como diccionarios digitales integrados o glosarios), la dificultad léxico se percibe como una barrera insuperable. Esta falta de resiliencia cognitiva sugiere que el interés inicial despertado por las TIC puede desvanecerse si el texto no cuenta con ayudas dinámicas que permitan al estudiante resolver dudas sin abandonar la tarea.

La persistencia de los estudiantes está directamente condicionada por la percepción de apoyo. La dificultad no radica solo en el desconocimiento del vocabulario, sino en la falta de estrategias autónomas para enfrentar el error o la duda al leer. Esto sugiere que una propuesta mediada por TIC debe presentar el texto e incluir recursos de ayuda síncrona (como hipervínculos con definiciones, audios o pistas visuales) que actúen como un tutor que no se ve pero que de alguna manera está presente. Esto permite que el estudiante no pierda el ritmo de

lectura, ni abandone la actividad por desmotivación, fortaleciendo así la tenacidad, la motivación y competencia lectora.

4. Solicita ayuda o pide aclaración activamente cuando encuentra una dificultad.

Las observaciones en el aula evidencian niveles contrastantes de metacognición y desempeño, ya que algunos estudiantes muestran dependencia del docente. Esto define una búsqueda de ayuda ejecutiva o pasiva, donde el alumno espera que el docente resuelva el problema por él. Mientras que otros estudiantes demuestran una búsqueda de ayuda instrumental, una conducta altamente adaptativa. Esto de acuerdo con Liu et al. (2025) ayuda a monitorear su proceso y actúa para superar el obstáculo. Esta diferencia sugiere que, mientras algunos estudiantes logran usar la mediación docente como un recurso estratégico, otros aún no han desarrollado la conciencia metacognitiva necesaria para identificar sus propios vacíos de información, lo que según Msambwa et al. (2024) subraya la importancia de fomentar el diálogo y la pregunta como herramientas de aprendizaje en el aula.

La capacidad de solicitar ayuda no es uniforme y depende del desarrollo metacognitivo del estudiante. Por lo que la falta de iniciativa indica que la presencia de la tecnología o del docente no garantiza por sí sola la resolución de dudas si el alumno no sabe cómo verbalizar su dificultad. Por lo tanto, una propuesta mediada por TIC debe incluir disparadores de reflexión (como íconos de ayuda, asistentes virtuales o recordatorios de consulta) que incentiven al estudiante a pedir aclaraciones. Se debe transformar la solicitud de ayuda de un acto de dependencia a un acto de empoderamiento cognitivo, facilitando que el estudiante pase de la espera pasiva a la acción proactiva.

5. Comparte ideas o comentarios sobre la lectura con sus compañeros o el docente de forma espontánea.

Las observaciones en el aula, evidencian que la comunicación de ideas no surge de forma espontánea, sino que requiere de un estímulo externo. Este fenómeno se explica desde la perspectiva de Guerra (2020) quien sostiene que el lenguaje es la herramienta mediadora fundamental para transformar la experiencia externa en pensamiento interno; en este caso, el docente actúa como el que provoca la verbalización. El hecho que la participación dependa de preguntas dirigidas sugiere que los estudiantes se encuentran en una etapa de monitoreo externo de la comprensión. Según el Santana (2022) el aprendizaje se potencia cuando se comparte en red, pero para estudiantes del tercer grado, la falta de espontaneidad indica que el entorno (sea

digital o físico) aún no es percibido como un espacio de co-creación natural, requiriendo disparadores específicos para iniciar el flujo de información.

El intercambio de ideas en el aula es reactivo y no proactivo, ya que los estudiantes tienen la capacidad de compartir reflexiones, pero necesitan de la mediación docente para estructurar y exteriorizar el pensamiento. Esto revela una oportunidad donde las herramientas no deben limitarse a la lectura individual, sino que deben integrar espacios de interacción digital (como foros infantiles, muros colaborativos o herramientas de anotación compartida). La integración sistemática de estos espacios contribuyen a la automatización en la plataforma, lo que permite fomentar que el intercambio se produzca con mayor frecuencia y pueda transformarse en una parte esencial del proceso lector, propiciando la transición hacia un aprendizaje más colaborativo y autónomo.

6. Expresa de forma verbal o a través de gestos (sonrisas, emoción) una actitud de disfrute o interés por la actividad de lectura.

Las observaciones en el aula confirman que la lectura mediada por estímulos atractivos genera reacciones emocionales positivas, aunque con distintos niveles de intensidad. Según Morales & Jurado (2025) solo se puede aprender aquello que se quiere, resaltando que la emoción es el ingrediente que despierta la atención. En este caso la congruencia gestual sugiere que el material digital ha logrado conectar con los centros de recompensa del cerebro. Sin embargo, el interés moderado y no constante refleja lo que Quiñonez & Reyes (2025) describe como el disfrute que depende de la forma como el estudiante perciba control sobre la tarea y que esta tenga valor personal. Si la actividad se vuelve monótona o muy difícil, la respuesta emocional decae, lo que subraya la importancia de la variedad y el desafío constante de la lectura mediada por las herramientas TIC.

El soporte digital posee un alto potencial para generar bienestar y disfrute inmediato en los estudiantes, factor que es escaso en los métodos tradicionales. No obstante, el interés es una variable fluctuante que requiere de estímulos dinámicos para no decaer. Esto implica que la herramienta TIC además de que sean funcionales y estéticamente atractivas, deben ser emocionalmente resonante (usando avatares, sistemas de recompensas o narrativas envolventes). Se debe asegurar que la motivación inicial de interés se transforme en un compromiso emocional constante que garantice que el proceso de lectura sea percibido como una experiencia gratificante y no como una carga académica.

7. Navega de forma autónoma por la plataforma o herramienta TIC sin requerir asistencia constante.

Las observaciones en el aula evidencian que el dominio técnico de los estudiantes es de autonomía parcial, lo que desmitifica la idea de que ser un nativo digital conlleva una competencia técnica innata. Según Mendoza (2021) aunque los estudiantes tienen una afinidad natural con las TIC, requieren una mediación pedagógica para transformar el uso lúdico en uso académico. La necesidad de asistencia mínima o apoyo puntual refleja lo que Moya y Palacios (2024) describe como principios de usabilidad, si la estructura de la información no es intuitiva para el nivel cognitivo del educando, se genera una carga cognitiva que lo distrae del objetivo principal (la lectura). Esta dependencia técnica indica que los estudiantes están en una fase de apropiación donde el soporte del docente sigue siendo el andamio necesario para la navegación exitosa.

Los estudiantes poseen habilidades operativas básicas, pero no son plenamente autónomos en entornos digitales complejos. Puesto que, la navegación aún representa un reto técnico que puede interrumpir el proceso de comprensión lectora. Esto implica un mandato de diseño de la interfaz, que debe ser extremadamente simplificada (pocos clics, iconos grandes, navegación lineal). Así también se debe asegurar que el estudiante gaste su energía mental en comprender el texto y no en adivinar cómo funciona la plataforma, reduciendo así la necesidad de asistencia técnica y permitiendo que el docente se concentre exclusivamente en la mediación pedagógica.

8. Emplea la herramienta TIC para resolver dudas o mejorar su comprensión lectora (ver video asociado, escuchar audio).

Las observaciones en el aula de clases confirman que la lectura mediada por estímulos atractivos genera reacciones emocionales positivas, aunque con distintos niveles de intensidad. Según Morales & Jurado (2025) solo se puede aprender aquello que se quiere, resaltando que la emoción es el ingrediente que despierta la atención. En este caso la congruencia gestual sugiere que el material digital ha logrado conectar con los centros de recompensa del cerebro. Sin embargo, el interés moderado y no constante refleja lo que Quiñonez & Reyes (2025) describe como el disfrute que depende de la forma como el estudiante perciba control sobre la tarea y que esta tenga valor personal. Si la actividad se vuelve monótona o muy difícil, la respuesta emocional decae, lo que subraya la importancia de la variedad y el desafío constante de la lectura mediada por las herramientas TIC.

El soporte digital posee un alto potencial para generar bienestar y disfrute inmediato en los estudiantes, factor que es escaso en los métodos tradicionales. No obstante, el interés es una variable fluctuante que requiere de estímulos dinámicos para no decaer. Esto implica que la herramienta TIC además de que sean funcionales y estéticamente atractivas, debe ser emocionalmente resonante (usando avatares, sistemas de recompensas o narrativas envolventes). Se debe asegurar que la motivación inicial de interés se transforme en un compromiso emocional constante que garantice que el proceso de lectura sea percibido como una experiencia gratificante y no como una carga académica.

9. Muestra preferencia por la lectura asistida por TIC frente a la lectura en formato impreso.

Las observaciones en el aula coinciden plenamente al identificar una mayor motivación cuando la lectura está mediada por TIC. Este fenómeno según Alé et al. (2025) define la percepción de utilidad y la facilidad de uso, generan una actitud favorable que desemboca en una intención de uso real. En este caso la preferencia también responde a lo que Zambrano & Bravo, (2021) denominan la singularidad de los nativos digitales, que sus procesos de pensamiento son paralelos y no lineales, encontrando en la pantalla un entorno consonó con la forma de procesar el mundo. Según Flores et al., (2024) el texto impreso es percibido como monomodal y estático, mientras que el digital es multimodal, lo que satura positivamente los sentidos y reduce la resistencia al esfuerzo que la lectura tradicional suele provocar en lectores en formación.

El apoyo de la tecnología al desarrollo de las habilidades lectoras debe constituirse en disposición al aprendizaje. La preferencia manifestada por los estudiantes, sugiere que la tecnología actúa como un filtro afectivo positivo que disminuye la ansiedad y aumenta el interés. Esto demuestra que la brecha entre el estudiante y la lectura no es de capacidad, sino de soporte. Por lo que, si el sistema educativo insiste en el formato tradicional como única vía, estará luchando contra la inclinación natural del estudiante. Por tanto, la implementación de una estrategia TIC es una innovación y una respuesta pedagógica a los intereses y modos de aprendizaje de los niños actuales.

10. Utiliza la herramienta para tareas no relacionadas con la lectura asignada (juegos, navegación no permitida).

Las observaciones realizadas en el aula de clases demuestran que, la herramienta digital es atractiva, pero requiere de un marco de control tanto interno (estudiante) como externo

(docente). Según MINEDUC (2024) el principio de coherencia en el aprendizaje multimedia, sugiere que cualquier estímulo ajeno a la tarea compite por los limitados recursos de la memoria de trabajo. La conducta en algunos estudiantes, donde aparecen distracciones ocasionales, es consistente con lo que Martínez, (2023) describen como la tendencia del cerebro digital hacia la gratificación inmediata (como buscar juegos). No obstante, el éxito reportado y la efectividad de la corrección en otro grupo de estudiantes, indica que el comportamiento digital está estrechamente ligado al andamiaje conductual, cuando el docente supervisa y la tarea es significativa, el estudiante logra inhibir los impulsos de navegación no permitida.

Las herramientas TIC no deben constituir recursos distractores por naturaleza, sino que su implementación debe estar sujeta a la supervisión y diseño de la actividad. En este sentido, la observación sugiere que los estudiantes tengan la capacidad de preservar el encuadre pedagógico, pero el riesgo de distracción es una latencia permanente que requiere una interfaz cerrada o controlada por el docente o el representante. En esto se involucra que estas herramientas sean diseñadas con un enfoque de entorno protegido, reduciendo los enlaces externos o elementos distractores a lo interno de la plataforma, facilitando que la curiosidad natural del estudiante se canalice exclusivamente hacia el proceso lector.

Sobre la información recolectada de la entrevista aplicada a los docentes y la observación realizada en el aula de clases, revela una brecha crítica entre el conocimiento teórico y la práctica pedagógica. Mientras que los docentes manifiestan en la entrevista una alta valoración ética de los contenidos y el uso de las TIC, la realidad del aula muestra que estas intenciones se ven limitadas por metodologías tradicionales y una falta de recursos didácticos específicos. Esta disonancia confirma que la voluntad pedagógica, aunque existente, carece de una estructura operativa sistemática que permita transformar la información conceptual en un cambio de actitud real o en un hábito lector consolidado en los estudiantes.

Por otro lado, la evidencia obtenida sugiere que la reactividad positiva del estudiante, está condicionada por la naturaleza del recurso; mientras los métodos convencionales inducen a la monotonía, las herramientas digitales contribuyen a incrementar el interés por el aprendizaje. De esta forma el análisis centra la problemática en el déficit de estrategias de mediación sensorial, desplazando la responsabilidad desde la capacidad del estudiante hacia el diseño instruccional. Según esto se requiere del diseño de una propuesta que instrumentalice la interactividad que convierta el proceso de lectura en una experiencia significativa y participativa, dinámico, experiencial y transformador.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1. Título

Diseño didáctico de actividades gamificadas mediadas por las TIC para el fortalecimiento de la motivación lectora.

5.2. Introducción

En la sociedad contemporánea, caracterizada por la digitalización de la información, la educación enfrenta el reto de transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje para responder a los intereses de las generaciones que se están formando. Por lo que, en el subnivel de Educación General Básica, la lectura constituye uno de los aspectos más importantes para fortalecer el desarrollo cognitivo y comunicativo. Sin embargo, las metodologías tradicionales suelen priorizar la decodificación mecánica por encima del disfrute estético, lo que deriva en una progresiva desmotivación escolar que limita el progreso de las habilidades de lectura.

Ante este panorama, la presente propuesta surge de la necesidad de revitalizar el aula mediante el uso estratégico de la tecnología, esto se sustenta en el diagnóstico que evidencia una brecha significativa entre las prácticas docentes y los intereses del estudiantado. Por un lado, los resultados de las entrevistas aplicadas a los docentes revelan un reconocimiento de las TIC como herramientas valiosas, pero una aplicación limitada de las mismas debido a la persistencia de métodos tradicionales y la falta de recursos gamificados estructurados. Por otro lado, la observación directa en el aula permitió identificar en los estudiantes una actitud pasiva y una atención dispersa frente a los textos impresos convencionales.

Esta convergencia de los resultados obtenidos ratifica la necesidad de implementar en el aula estrategias mediadas por plataformas como Quizizz, Nearpod y Padlet. Este tipo de intervención se orienta a reconfigurar la práctica e incrementar la motivación por la lectura, transformando estos momentos rutinarios, monótonos y poco estimulados, en procesos interactivos que logre una sincronía pedagógica con la naturaleza digital y lúdica de los estudiantes del tercer grado. De esta forma, al alinear los objetivos de aprendizaje con las estructuras cognitivas de estos grupos, se logra garantizar que la tecnología actúe como un medio que propicie el compromiso y asuma un rol más participativa y autónomo.

Sobre la base de estos sustentos, se considera que la propuesta que se diseñó se centra en el impacto de las estrategias didácticas gamificadas mediadas por las TIC para el fortalecimiento de la motivación lectora en estudiantes de tercer grado. Esta propuesta percibe la tecnología como un eje mediador capaz de convertir el acto de leer en una experiencia inmersiva, colaborativa y dinámica. A través de plataformas como Quizizz, Nearpod y Padlet, que se busca transitar de una lectura pasiva hacia una participación activa donde el estudiante es el protagonista de su propio descubrimiento y disfrute literario.

En este contexto digital, la figura docente trasciende la transferencia de información que lo consolida como uno de los principales actores de las experiencias de aprendizaje y mediador tecnopedagógico. Por lo que, la función que le corresponde le permite adquirir una dimensión estratégica centrada en la tutela y organización de los recursos en las diferentes aplicaciones (Quizizz, Nearpod y Padlet). Sin embargo, esta labor además de ser instrumental, se fundamenta en la capacidad de seleccionar y estructurar herramientas digitales que funcionen como andamiajes o puentes cognitivos, facilitando la transición del estudiante hacia niveles superiores de comprensión, autorregulación y autonomía.

Así mismo el docente se transforma en guía y tutor del proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que contribuye a equilibrar la libertad de exploración del estudiante con el rigor y el propósito de cumplir con los objetivos curriculares, transformándose en un facilitador que motiva, orienta la reflexión crítica y genera un entorno seguro donde el error se percibe como una oportunidad y a través de la retroalimentación se transforma en acciones para la mejora dentro de la dinámica de juego. Por tanto, no se trata únicamente de mejorar los índices de motivación, sino de cultivar un vínculo emocional positivo con la lectura que perdure a lo largo de la formación académica. Con esta ruta clara y precisa, se aspira con el diseño y planificación de esta propuesta, demostrar que, cuando la pedagogía se apoya en herramientas digitales con intención didáctica, es posible transformar el aula en un sistema de aprendizaje altamente motivador y eficiente.

Con este propósito se plantea como objetivo diseñar actividades didácticas gamificadas mediadas por las TIC para el fortalecimiento de la motivación lectora. Ante lo cual se pretende seleccionar textos literarios e instructivos acordes al nivel de desarrollo y los intereses de los estudiantes de tercer grado, que sirvan como base para el diseño de las experiencias gamificadas; así como estructurar planes de clase integrando las funciones específicas de plataformas como Quizizz, Nearpod y Padlet para el desarrollo de cada fase del aprendizaje y elaborar recursos digitales interactivos (cuestionarios, muros colaborativos y lecciones

inmersivas) que incorporen elementos de juego como desafíos, avatares y retroalimentación inmediata para capturar la atención de los estudiantes de tercer grado de EGB de la Unidad Educativa “Jean Piaget”, que es la muestra a la cual va dirigida la propuesta.

Objetivo general de la propuesta

Diseñar actividades didácticas gamificadas mediadas por las TIC para el fortalecimiento de la motivación lectora de los estudiantes de tercer grado de EGB.

Objetivos específicos de la propuesta:

1. Integrar elementos lúdicos a los contenidos curriculares del área de lengua y literatura de tercer grado, transformando las lecturas convencionales en desafíos interactivos mediados por herramientas digitales.
2. Seleccionar actividades pedagógicas a través de la gamificación, que le permita a los mantener la motivación en la lectura.
3. Desarrollar momentos de aprendizaje mediante el uso de plataformas TIC que permitan al estudiante explorar narrativas digitales en el fortalecimiento de la motivación a la lectura de forma autónoma y autorregulada.

5.3. Presentación de la propuesta

La propuesta se estructura mediante la integración de tres plataformas clave, como Quizizz, Nearpod y Padlet, las cuales han sido seleccionadas por su capacidad para operativizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, cada plan de clase diseñado, incorpora una actividad aislada con secuencia lógica que transita desde el despertar de la curiosidad mediante recorridos virtuales y desafíos rítmicos, hasta la consolidación del conocimiento a través de la creación colaborativa en muros digitales. Este enfoque permite que el estudiante se un explorador activo de textos literarios e instructivos.

Para esto la propuesta se fundamenta en la premisa que la tecnología, utilizada con intención didáctica, es el mejor aliado para reducir la brecha de desmotivación hacia la lectura. Al incorporar elementos como avatares, sistemas de puntuación, retroalimentación inmediata y entornos multimedia, se busca que el estudiante desarrolle un vínculo emocional positivo con la lectura. De este modo, la propuesta se orienta hacia un modelo replicable que demuestre que es posible cumplir con los estándares del currículo nacional ecuatoriano, mientras se transforma el aula en un espacio de aprendizaje dinámico, lúdico y altamente motivador hacia la lectura.

Para ello los docentes debe acceder a las plataformas Quizizz, Nearpod y Padlet, considerando que es gratuito y no requiere la instalación de software complejo, lo que facilita su adopción inmediata.

1. Actividades en Quizizz

Quizizz (gamificación y evaluación): sitio web: quizizz.com

Objetivo: Fomentar la motivación hacia la lectura mediante dinámicas de juego y retroalimentación que favorezcan el aprendizaje de manera lúdica y autónoma.

Quizizz es una herramienta que ayuda a los estudiantes a mejorar su aprendizaje mediante motivaciones de juego. Ofrece retroalimentación inmediata que fortalece la comprensión lectora y permite corregir errores oportunamente. Además, promueve la participación activa y el aprendizaje autónomo de manera lúdica.

Los docentes debe acceder a las plataformas Quizizz, Nearpod y Padlet, considerando que es gratuito y no requiere la instalación de software complejo, lo que facilita su adopción inmediata.

- Procedimiento operativo:

- a. Autenticación y sincronización: el docente se registra a través de una cuenta institucional o personal (Google), permitiendo la interoperabilidad de datos y la gestión centralizada de los grupos de estudiantes.
- b. Estructura de contenidos: se accede al panel de control para diseñar las unidades didácticas multimodales, mediante la integración de diapositivas y otros materiales interactivos y reactivos.
- c. Despliegue de la actividad: se genera un código de acceso dinámico o hipervínculo que se debe proporcionar a los estudiantes en el aula, permitiendo la vinculación sincrónica de los dispositivos de los estudiantes al entorno de aprendizaje.

2. Actividades en Padlet

Padlet (entornos de co-construcción y lectura colaborativa): sitio web: padlet.com

Objetivo: Desarrollar la motivación por la lectura mediante el uso de la plataforma Padlet, aprovechando sus herramientas interactivas y multimedia para fortalecer la participación estudiantil y los contenidos curriculares.

Padlet ayuda a la participación activa y el aprendizaje colaborativo al permitir que los estudiantes compartan ideas mediante textos y recursos multimedia. Además, fortalece la

expresión escrita, la creatividad y las habilidades digitales, aumentando la motivación en el aula. Sin embargo, depende del acceso a internet y puede generar distracciones si no se supervisa adecuadamente. También presenta limitaciones en su versión gratuita y riesgo de aportes poco profundos.

- Procedimiento operativo:
 - a. Selección de la estructura visual: se procede a aperturar la cuenta y seleccionar el formato de organización del conocimiento, como el muro, lienzo, columna y cronología), según la planificación curricular pautada.
 - b. Protocolos de moderación y seguridad: se configura la privacidad bajo parámetros de acceso restringido (contraseña o enlace oculto) y activación de los filtros de moderación previa que garantizan la integridad de las publicaciones y comentarios.
 - c. Accesibilidad y participación activa: distribución de acceso mediante códigos QR o enlaces simplificados, que se establecen para facilitar la participación del estudiantado sin requerir de un registro previo, buscando optimizar el tiempo de instrucción.

3. Actividades en Nearpod

Nearpod (lecciones interactivas y diseño universal para el aprendizaje); sitio web: nearpod.com

Objetivo: Fortalecer la motivación hacia la lectura mediante el uso de la plataforma Nearpod, aprovechando recorridos virtuales y herramientas interactivas que permitan al estudiante vincularse con los escenarios literarios y convertir el texto en una experiencia dinámica y significativa.

Nearpod ayuda a la motivación y participación estudiantil al integrar actividades interactivas, cuestionarios y recursos multimedia en tiempo real. Facilita la comprensión y ofrece retroalimentación inmediata, haciendo el aprendizaje más dinámico y significativo. Sin embargo, depende de una buena conexión a internet y del acceso a dispositivos individuales. Además, su versión gratuita es limitada y requiere mayor tiempo de planificación docente.

- Procedimiento operativo:
 - a. Configuración e importación: se inicia de sesión bajo el perfil "*teacher*" y se ejecutan procesos de importación de los recursos con los que ya se cuenta (PowerPoint o Google Slides) para transformarlos en objetos de aprendizaje interactivos.

- b. Gestión de recursos inmersivos: se activan los módulos de mediación avanzada, como simulaciones 3D, tableros de construcción colectiva y segmentación de video interactivo que contribuyen con el refuerzo cognitivo.
- c. Control instruccional: se procede a seleccionar el modo "*Live Participation*", a través del cual el docente ejerce la tutoría y guía sobre el flujo de la lección, sincronizando el avance de los contenidos en tiempo real en las terminales de los estudiantes.
 - Actividades en Quizziz



Se dio inicio a la clase, tomando el orden del grupo, se empezó recordando lo que vieron en la clase anterior.
Clase sobre escritura de instrucciones con el uso de Quizziz



Uso de la plataforma Quizziz



Desarrollo de la clase sobre descripción de personajes principales con el uso la plataforma Quizziz.



Desarrollo de las clases sobre descripción de personas, animales u objetos con el uso de Quizziz.



Desarrollo de las clases sobre descripción de personas y objetos con el uso de Quizziz.



Atención individual y personalizada a los estudiantes considerando algunos por la cuestión del tiempo

- **Actividades en Padlet**



Clase sobre el tema de descripción de personajes en los cuentos con el uso de Padlet.



Desarrollo de la clase sobre ideas principales con el uso de la plataforma Padlet.

Explicación de instrucciones por la docente de la actividad apoyándose en material visual, mientras los estudiantes prestan atención desde sus puestos de trabajo.





Desarrollo de las clases sobre descripción de personajes de los cuentos con el uso de Padlet

- **Actividades en Nearpod**



Desarrollo de la clase sobre ideas principales con el uso de la plataforma Nearpod.



Desarrollo de la clase sobre la descripción de los personajes principales de los cuentos con el uso de la plataforma Nearpod.



Desarrollo de las clases sobre las ideas principales con el uso de plataforma tecnológica Nearpod



Acompañamiento pedagógico: La docente brinda apoyo individual a una estudiante durante el desarrollo de la actividad, orientando la comprensión de las instrucciones.

Asignatura. Lengua y Literatura

Tema. El cuento

Desarrollo

El cuento es una narración breve, de ficción, que se divide en tres momentos conocidos como secuencia narrativa: inicio, nudo y desenlace. Intervienen personajes que desarrollan una serie de acciones, en un lugar y en un tiempo determinados.



Las características de los personajes corresponden a la personalidad que les dan sus autores. Observa cómo los describen en el siguiente cuento.

Los grillos

Una noche, una ratona se despertó. Había un chillido afuera de su ventana. —¿Qué es ese sonido? —preguntó la ratona— Quiero dormir. No quiero más música. —¿Qué dijiste? —preguntó un grillo— ¿Quieres más música? Buscaré a un amigo. Pronto había dos grillos criqueando. —Quiero que pares la música dijo la ratona. Tú me estás dando más. —¿Qué dijiste? —preguntó el grillo— ¿Quieres más música?



Clase sobre el cuento y la descripción de los personajes

5.4 Planificación Micro curricular

Usos de la plataforma de Quizziz

Planificación 1: La magia de describir personajes

Enfoque: Motivación a la lectura descriptiva y creación de imágenes mentales



UNIDAD EDUCATIVA “JEAN PIAGET”
ACTIVIDADES SEMANALES
AÑO LECTIVO 2025 – 2026.

Días	Asignaturas	Actividades	Actividades de evaluación
Jueves 8/01/2026	<p>Lengua y literatura</p> <p>Tema: <u>Escritura de instrucciones</u></p> <p>Objetivo: Desarrollar la redacción técnica de secuencias lógicas mediante actividades basadas en la DUA, que aseguren el uso de un lenguaje simple, sencillo y estructurado que permita a cada estudiantes comunicar procesos de forma eficaz y autónoma Ref. L.L3.5.1</p>	<p>Planificación Ref. L.L3.5.1. Desarrollar la capacidad de escribir instrucciones claras y ordenadas, utilizando un lenguaje sencillo y secuencial, mediante actividades inclusivas basadas en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).</p> <p>Experiencia Observamos el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=mDwTeVI6Js4&t=11s</p> <p>Reflexión: Preguntas subidas a Quizizz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué son las instrucciones? - ¿Dónde usaría las instrucciones en la vida diaria? - ¿Por qué es importante seguir instrucciones? <p>Conceptualización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Son útiles al escribir procedimientos que resulte ordenados para explicar cómo hacer algo de forma clara y sencilla. - Se escriben en orden, usando palabras como primero, luego, después y al final de modo que se entiendan claramente. - Tipos de instrucciones: <ul style="list-style-type: none"> • Para realizar juegos 	<p>Enumera las siguientes instrucciones.</p> <p><u>Ordena estas instrucciones. Después di qué es lo se está haciendo.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Y para acabar disfrutamos del zumo bebiéndonoslo. <input type="checkbox"/> Segundo, cortamos las naranjas por la mitad con un cuchillo. Si hace falta pedimos ayuda a algún adulto. <input type="checkbox"/> Llenamos el vaso con el zumo sin la pulpa. <input type="checkbox"/> Exprimimos las naranjas con ayuda de un exprimidor. <input type="checkbox"/> Removemos bien el zumo. <input type="checkbox"/> Primero limpiamos las naranjas bien con agua. <input type="checkbox"/> Cogemos un vaso vacío.

Destrezas con criterio de desempeño:

Escribe instrucciones sencillas para realizar actividades cotidianas, respetando el orden lógico de los pasos y utilizando conectores temporales.

- Recetas
- Para realizar las labores de la casa.

Ejemplo:
Cómo hacer un sándwich
Primero, toma dos panes.
Luego, coloca el queso y el jamón.
Después, cierra el sándwich.
Al final, cómelo con cuidado.

Aplicación

Enumera las instrucciones según lo que se presenta en las imágenes.

Ordena estas instrucciones. Después di qué es lo se está haciendo.

- Volvemos a abrir el grifo y nos quitamos el jabón frotando de nuevo.
- Nos secamos las manos con la toalla o el papel.
- Nos ponemos jabón en las manos.
- Finalmente, apagamos el grifo.
- Apagamos el grifo y nos frotamos durante un tiempo las manos para lavarlas bien.
- Para empezar, abrimos el grifo para que salga agua.



DOCENTE TUTOR INSTITUCIONAL
Lic. Alexandra Claudio

ESTUDIANTE PRACTICANTE
Mayra Oña

Planificación 2: La magia de describir personajes

Enfoque: Motivación a la lectura descriptiva y creación de imágenes mentales.



UNIDAD EDUCATIVA “JEAN PIAGET”
ACTIVIDADES SEMANALES
AÑO LECTIVO 2025 – 2026.

Días / Fecha	Asignatura	Actividades	Actividades de evaluación
Lunes 12/01/2026	<p>Lengua y Literatura</p> <p>Tema: <u>La descripción de personajes en los cuentos.</u></p> <p>Objetivo: Desarrollar la capacidad de análisis literaria utilizando a identificación sistemática de los rasgos fenotípicos y conductas en personajes en textos digitalizados que vinculen la descripción externa con la complejidad interna de la narrativa.</p> <p>Destrezas con criterio de desempeño: Escribe instrucciones sencillas para realizar actividades cotidianas, respetando el orden lógico de los pasos y</p>	<p>Planificación: LL.2.4.4. Escribir relatos descriptivos con coherencia temática y secuencial, utilizando recursos gramaticales como adjetivos y conectores lógicos.</p> <p>Experiencia: Observar el video: <i>¿Cómo describir a alguien?</i> https://www.youtube.com/watch?v=49K_qrkjDuE</p> <p>Reflexión: Preguntas en la plataforma Quizizz Describe a su héroe favorito con una palabra, ¿esta cuál sería? (Generación de nube de palabras).</p> <p>Conceptualización: <u>¿Qué es la descripción?</u> Esta es un tipo de texto o discurso que consiste en explicar, de manera detallada y ordenada, características de las personas, animales, objetos o lugares. La función</p>	<p>En Quizizz: https://wayground.com/?lng=en</p> <p>Actividad Final: Los estudiantes deben completar el desafío: "¿Quién es el personaje?" en la Plataforma Quizizz</p> <p>Link sugerido: https://wayground.com/admin/quiz/5fc2836d3c69b8001ba1614c/describir-personas?source=search-result-page&page=search-result-page&arid=&apos=-1&term=Describir+personas</p>

utilizando conectores temporales.

principal permite al lector imaginar la realidad que se le muestra.

1. Los pilares de la descripción: para realizar una excelente descripción digital en esta propuesta, nos enfocamos en tres elementos clave:

- Observación: mirar con atención los detalles

(Colores, formas, tamaños).

Selección: elige los rasgos más resaltantes o especiales.

Adjetivación: usa palabras mágicas (adjetivos calificativos) que den vida al personaje o lugar (brillante, valiente, pequeño, misterioso).

2. Tipos de descripción: se trabajan dos niveles de descripción para lograr una comprensión global:

Aplicación:

Leer un fragmento del cuento "*El Caballero de la Armadura Oxidada*" dentro de la plataforma.

Explicar que describir es "*pintar con palabras*".

Uso de adjetivos calificativos para reavivar y dinamizar la lectura.

- **Juego de emparejamiento en Quizizz:**

Tarea: Describe un personaje de su cuento favorito en la plataforma:

Instrucciones para el estudiante:

Ingresar al link proporcionado que el docente envió al grupo de padres o usar el código de tarea.

Tu turno de describir en la pregunta tipo "*Respuesta Abierta*", piensa en el personaje de tu cuento favorito de casa.

o

Redacta: Escribe 3 oraciones cortas:

¿Quién es? (Nombre).

¿Cómo es? (Color de cabello, ojos o ropa).

¿Cómo se comporta? (Si es alegre, gruñón o valiente).

Unir la descripción escrita con la imagen correcta del personaje que aparece en pantalla.

Dibuja: Quizizz le permite hacer un dibujo rápido en la pantalla para representar al personaje. ¡No olvides usar muchos colores!

Asegurarse de realizar hasta terminar el final para que pueda ver el lugar en la tabla de posiciones de la clase.

Link: en este lienzo realizará el dibujo con muchos colores vibrantes

<https://wayground.com/presentation/69836b250b564a2b69bc9692/edit>



DOCENTE TUTOR INSTITUCIONAL
Lic. Alexandra Claudio

ESTUDIANTE PRACTICANTE
Mayra Oña

Planificación 3: La idea principal

Enfoque: Motivación a la lectura de investigación y descubrimiento.



UNIDAD EDUCATIVA "JEAN PIAGET"
ACTIVIDADES SEMANALES
AÑO LECTIVO 2025 – 2026.

Días / Fecha	Asignatura	Actividades	Actividades de evaluación
Miércoles 14/01/2026	Lengua y Literatura Tema: <u>La idea principal.</u> Objetivo: Identificar la idea principal del texto aplicando técnicas de lectura digital que potencie la capacidad de síntesis.	Planificación: Ref. LL.2.3.8. Ejecutar procesos de lectura comprensiva, que permitan exponer las ideas principales, las secundarias y el parafraseo de contenidos. Experiencia: Se inicia con un "Misterio" en Quizizz. los estudiantes leen una nota corta y deben adivinar la trama antes de que se acabe el tiempo. Reflexión: Foro en vivo: ¿Por qué algunos títulos de libros incentivan a la lectura y otros no? Conceptualización: Idea principal: es el eje o la esencia semántica del escrito, conformando el núcleo de la información; aportando coherencia al mensaje del texto, dejando un propósito comunicativo definido y completo. Ideas secundarias: representan la información que complementan la idea principal. Cuya función permite ampliar, ejemplificar, describir o explicar los detalles del mensaje central para hacerlo más comprensible. Parafraseo de contenidos: explica o traduce la información de un texto utilizando las propias palabras,	En Quizizz: Actividad Final: Superar el nivel: "Misión: rescate de la idea principal". Link sugerido: https://wayground.com/admin/interactive-video/678f165ae09889cf2c5669e5/compre-sion-lectora-nivel-literal?tab=search&source=search-result-page&page=search-result-page&arid=&apos=-1&term=Comprensi%C3%B3n+Lectora

manteniendo estrictamente el significado original del autor.

Destrezas con criterio de desempeño:

Escribe instrucciones sencillas para realizar actividades cotidianas, respetando el orden lógico de los pasos y utilizando conectores temporales.

Aplicación:

Lección interactiva: el docente presenta tres párrafos cortos. En Quizizz, los estudiantes deben votar cuál de las tres opciones es la idea principal.

Se activan **"Poderes de Quizizz"** (puntos dobles) para quienes acierten rápido.



Tarea: Leer una noticia corta y escribir en un "Muro de Padlet" o Quizizz la idea principal.



DOCENTE TUTOR INSTITUCIONAL
Lic. Alexandra Claudio

ESTUDIANTE PRACTICANTE
Mayra Oña

Clases mediadas por la plataforma Padlet

Planificación 4 : La magia de describir personajes

Enfoque: Motivación a la lectura descriptiva y creación de imágenes mentales



UNIDAD EDUCATIVA “JEAN PIAGET”
ACTIVIDADES SEMANALES
AÑO LECTIVO 2025 – 2026

Días	Asignaturas	Actividades	Actividades de evaluación
<p>Jueves 15/01/2026</p>	<p>Lengua y literatura</p> <p>Tema: El cuento</p> <p>Objetivo: Determinar la estructura del cuento para la creación de narrativas, a través de la expresión de ideas de manera creativa.</p>	<p>Planificación Ref. L.L3.5.1. Estructurar instrucciones sencillas con la aplicación del marco del diseño universal de aprendizaje (DUA) que garantice una producción escrita que resulte funcional, inclusiva e interpretación fácil y sencilla.</p> <p>Experiencia Observamos el siguiente video</p> <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué son las instrucciones? - ¿Quiénes aparecieron en el cuento? - ¿Qué pasó primero y qué pasó al final? <p>Conceptualización Es una narración breve creada por uno o varios autores, puede ser basada ya sea en hechos reales como ficticios, cuya trama es protagonizada por un grupo reducido de personajes y con un argumento relativamente</p>	<p>Título :</p> <p>INICIO </p> <p>NUDO </p> <p>DESENLACE </p> <p>Autor (a) :</p> <p>https://es.padlet.com/ https://padlet.com/account/create/team</p>

Destrezas con criterio de desempeño: Escribe instrucciones sencillas para realizar actividades cotidianas, respetando el orden lógico de los pasos y utilizando conectores temporales.

- sencillo.
- Partes del cuento:
 - Inicio
 - Nudo
 - Desenlace
- Elementos: personajes, lugar y tiempo.

Aplicación

Realiza la siguiente actividad.

Escribe un cuento utilizando los pasos aprendidos en clases.

EL CUENTO

1.-Arrastra las palabras en los espacios blancos para completar el texto.

imaginación narración lugar personajes

El cuento es una _____ corta,
basado en la _____.
En el cuento hay _____ que
realizan acciones en un _____ y tiempo
determinado.

2.-Relaciona cada parte del cuento con su definición.

Inicio

Nudo

Desenlace

Es la parte más importante del cuento, en la cual se presentan los problemas y los sucesos para hallar la solución.

Es la parte final del cuento, en la cual los problemas se resuelven.

Es la primera parte del cuento, en la cual conocemos los personajes, el lugar y el tiempo en el que se desarrolla.

DOCENTE TUTOR INSTITUCIONAL
Lic. Alexandra Claudio

ESTUDIANTE PRACTICANTE
Mayra Oña

Planificación 5 : La magia de describir personajes

Enfoque: Motivación a la lectura descriptiva y creación de imágenes mentales.



**UNIDAD EDUCATIVA “JEAN PIAGET”
ACTIVIDADES SEMANALES
AÑO LECTIVO 2025 – 2026.**

Días / Fecha	Asignatura	Actividades (Metodología ERCA + Padlet)	Actividades de evaluación
Lunes 12/01/2026	Lengua y Literatura	<p>Planificación Ref. L.L3.5.1. Estructurar instrucciones sencillas con la aplicación del marco del diseño universal de aprendizaje (DUA) que garantice una producción escrita que resulte funcional, inclusiva e interpretación fácil y sencilla.</p>	<p>Actividad final en Padlet:</p> <p>https://es.padlet.com/</p> <p>https://padlet.com/account/create/team</p>
	<p>Tema: La descripción en los cuentos.</p>		<p>https://padlet.com/account/create/team</p>
	<p>Objetivo: Desarrollar la comprensión lectora mediante la identificación de rasgos físicos y de personalidad en textos literarios digitales.</p>	<p>Experiencia: Observar el video "¿Cómo describir a alguien?". En el Padlet, los estudiantes publicaran un GIF o imagen relacionado a la manera en la que se sienten el día que realicen la actividad.</p>	<p>Muro de Personajes: En este espacio los estudiantes deben realizar una publicación con el nombre del personaje favorito.</p>
	<p>Destrezas con criterio de desempeño:</p>	<p>Reflexión: Usando la función de "Comentarios" en Padlet el estudiante responderá al siguiente planteamiento.</p>	<p>Evaluación:</p>



Escribe instrucciones sencillas para realizar actividades cotidianas, respetando el orden lógico de los pasos y utilizando conectores temporales.

Si pudiera describir al héroe favorito con una sola palabra, ¿cuál sería?

Conceptualización: El docente proyecta un esquema visual en Padlet acerca de los Pilares (observación, selección, adjetivación).

Aplicación:

Leerá un fragmento de "El Caballero de la Armadura Oxidada". Localizar una imagen simbólica del personaje en la red para colgar en el muro digital. La actividad consiste en codificar su identidad mediante una breve descripción de dos cualidades físicas y dos de personalidad.



Uso de la herramienta de "Voto" (corazón) para la marcación de las descripciones que sean logradas de mejor manera por cada uno de los compañeros.

Tarea/Deber:

"Mi personaje favorito en el muro". Instrucciones: 1. Sube una foto del personaje que considere favorito. 2. Describir: ¿Quién es?, ¿Cómo es físicamente? y ¿Cómo es la personalidad? 3. Utilizar la herramienta "dibujo" de Padlet agregándole un accesorio mágico.

Link para subir la foto para el personaje favorito seleccionado: <https://padlet.com/oñamayra/mi-padlet-salvaje-h81nizhiy68rcahn/wish/zV61Q6Xrp00PWO98>

DOCENTE TUTOR INSTITUCIONAL
Lic. Alexandra Claudio

ESTUDIANTE PRACTICANTE
Mayra Oña

Planificación 6: La idea principal

Enfoque: Motivación a la lectura de investigación y descubrimiento.



**UNIDAD EDUCATIVA “JEAN PIAGET”
ACTIVIDADES SEMANALES
AÑO LECTIVO 2025 – 2026.**

Días / Fecha	Asignatura	Actividades	Actividades de evaluación
Miércoles 14/01/2026	Lengua y Literatura	<p>Planificación: Ref. LL.2.3.8. Aplicar estrategias de comprensión lectora a través del aprendizaje cooperativo, empleando el parafraseo sistemático, de las ideas primarias y secundarias del texto, que propicie la comunicación de la esencia y los detalles del autor con voz propia y precisión semántica</p>	<p>Actividad final en Padlet: https://es.padlet.com/ https://padlet.com/account/create/team</p>
	<p>Objetivo: Identificar la idea global de un texto utilizando estrategias de lectura digital para mejorar la capacidad de síntesis.</p> <p>Destrezas con criterio de desempeño: Estructurar secuencias instruccionales sencillas y claras, mediante el uso de marcadores temporales y el ordenamiento lógico para facilitar la ejecución precisa de actividades comunes.</p>	<p>Experiencia: Iniciar con "El Misterio del Muro", en el cual el docente publique una corta nota y los estudiantes utilicen la herramienta "Dibujo" para tachar las palabras que NO son importantes.</p> <p>Reflexión: Foro en el muro: ¿Por qué algunos títulos motivan a la lectura y otros no? Los alumnos graban un audio corto (10 seg) con su opinión en Padlet.</p> <p>Conceptualización: La idea principal es el centro del texto. En Padlet se usa el formato lienzo (canvas) para reconectar detalles (ideas secundarias) al núcleo (idea principal).</p> <p>Aplicación:</p>	<p>Misión Rescate: Completar la columna: "El corazón del texto" escribiendo la idea principal de la noticia leída.</p> <p>Evaluación: El docente otorga "Insignias digitales" (imágenes) en los comentarios de los alumnos que logren sintetizar correctamente.</p> <p>Tarea: Leer una noticia corta pegada en el Padlet de la clase. Cada estudiante debe crear una publicación que contenga: 1. Un nuevo título</p>



El docente sube 3 párrafos. Los estudiantes, usando la herramienta de "Encuesta" integrada en Padlet, votan por cuál es la idea principal correcta de cada uno.

creativo para la noticia. 2. La idea principal escrita en máximo 2 líneas.

El caballero de la armadura oxidada

Actividad 1: En la piel del protagonista. Si fueras un caballero (10 pts)



1. ¿A qué te dedicarías? ¿Qué tareas específicas desarrollarías?
2. ¿Qué sería importante para ti?
3. ¿Qué características debería, según tú, tener un caballero?
4. ¿Qué se esperaba de un caballero?

4. ¿Qué encontrarías en un castillo de ese tipo?

Actividad 2: La importancia de una armadura. ¿Todos sabemos que un buen caballero que se prevé debe tener una buena armadura, reluciente, bien cuidada? según esta frase responde las siguientes preguntas. (10 pts)



1. ¿Qué utilidad tiene para un caballero la armadura?
2. ¿De qué manera beneficia al caballero a través de su armadura?
3. ¿Cuándo una armadura se oxida?
4. ¿Qué posibles limitaciones o dificultades encontraría por una armadura oxidada?

5. Usada o en contacto con cuál sería nuestra armadura y cómo se encuentra actualmente

DOCENTE TUTOR INSTITUCIONAL
 Lic. Alexandra Claudio

ESTUDIANTE PRACTICANTE
 Mayra Oña

Clases mediadas por la plataforma Nearpod

Planificación 7: La magia de describir personajes

Enfoque: Motivación a la lectura descriptiva y creación de imágenes mentales



UNIDAD EDUCATIVA “JEAN PIAGET”
ACTIVIDADES SEMANALES
AÑO LECTIVO 2025 – 2026.

Días	Asignaturas	Actividades	Actividades de evaluación
Lunes 12/01/2026	<p>Lengua y literatura</p> <p>Tema: Textos instructivos: recetas y normas</p> <p>Objetivo: Reconocer en la reproducción de textos instructivos sencillos, como recetas y normas, en las que se logre identificar su estructura y finalidad, mediante actividades prácticas y colaborativas.</p> <p>Destrezas con criterio de desempeño:</p>	<p>Planificación Ref. L.L3.5.1. Desarrollar la capacidad de escribir instrucciones claras y ordenadas, utilizando un lenguaje sencillo y secuencial, mediante actividades inclusivas basadas en el diseño curricular de EGB.</p> <p>Experiencia Observamos el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=OcQ3yVDYFrk</p>	<p>LinK de Nearpod https://nearpod.com/ Completa la siguiente actividad.</p>
		<p>Reflexión ¿Fue fácil seguir las instrucciones? ¿Qué pasaría si no existieran normas?</p>	

Identifica las características de los textos instructivos y los utiliza para comunicar acciones de manera clara y ordenada.

Conceptualización

□ Los textos instructivos son textos que nos dicen qué hacer y cómo hacerlo.

Partes:

- Título
- Materiales o ingredientes
- Pasos ordenados

Aplicación

Escribir una receta de cocina que sea sencilla.

MI RECETA

INGREDIENTES:

DIBUJA CÓMO QUEDARÁ TU PLATO:

PREPARACIÓN:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

MI RECETA

NOMBRE: _____

IMAGEN DE LA RECETA

NOMBRE DE LA RECETA

TIEMPO DE PREPARACION

PREPARACION

INGREDIENTES

DIFICULTAD: ☆☆☆☆☆

DOCENTE TUTOR INSTITUCIONAL
 Lic. Alexandra Claudio


ESTUDIANTE PRACTICANTE
 Mayra Oña

Planificación 8: La magia de describir personajes

Enfoque: Motivación a la lectura descriptiva y creación de imágenes mentales.



UNIDAD EDUCATIVA “JEAN PIAGET”
ACTIVIDADES SEMANALES
AÑO LECTIVO 2025 – 2026.

Días / Fecha	Asignatura	Actividades	Actividades de evaluación
Lunes 12/01/2026	Lengua y Literatura Tema: Describir personajes	Experiencia: Iniciar con un paseo virtual, donde los estudiantes exploran el interior de un castillo. Al salir, deben mencionar un objeto que vieron y cómo era.	Actividad Final: https://nearpod.com/
	Objetivo: Desarrollar la comprensión lectora mediante la identificación de rasgos físicos y de personalidad en textos literarios digitales. Destrezas con criterio de desempeño: Escribe instrucciones sencillas para realizar actividades cotidianas,	Reflexión: Tablero Colaborativo: se trabaja con la siguiente pregunta: ¿Cómo describen a un gigante si fuera su mejor amigo? Los estudiantes colocan notas con algunos adjetivos. Conceptualización: Se realiza un repaso general sobre los temas tratados en la primera clase.	 Juego de Escalada: Participar en el "Time to Climb" destacando los conceptos de prosopografía y etopeya. Evaluación: La retroalimentación de Nearpod mostrará quién logró identificar los rasgos físicos.

respetando el orden lógico de los pasos y utilizando conectores temporales.

Diapositivas interactivas. El docente explica que describir es "pintar con palabras". Se muestra un modelo 3D de un personaje y se señalan sus rasgos.

Aplicación: Actividad de dibujo.

Los estudiantes realizan la lectura de un fragmento del "Caballero de la Armadura Oxidada" y dibujan al personaje siguiendo las pistas del texto.



Tarea:

Usar el link de Nearpod (Modo estudiante). Los niños deben buscar una imagen de su personaje favorito y usar la herramienta de "notas de audio" para describirlo de forma verbal.

DOCENTE TUTOR INSTITUCIONAL
Lic. Alexandra Claudio


ESTUDIANTE PRACTICANTE
Mayra Oña

Planificación 9: La idea principal

Enfoque: Motivación a la lectura de investigación y descubrimiento.



**UNIDAD EDUCATIVA “JEAN PIAGET”
ACTIVIDADES SEMANALES
AÑO LECTIVO 2025 – 2026.**

Días / Fecha	Asignatura	Actividades	Actividades de evaluación
Miércoles 14/01/2026	Lengua y Literatura Tema: La idea principal.	Planificación: Ref. LL.2.3.8. Aplicar estrategias de comprensión colaborativa de textos, exponer la idea principal y las ideas secundarias, y el parafraseo de contenidos.	Actividad Final: https://nearpod.com/  Misión Rescate: Resolver el cuestionario final de 5 preguntas sobre síntesis de textos. Evaluación: El docente revisa el tablero de participación para ver el progreso de síntesis. Tarea/Deber: En la lección de Nearpod asignada, leer una noticia breve. Los alumnos
	Objetivo: Identificar la idea global de un texto utilizando estrategias de lectura digital para mejorar la capacidad de síntesis.	Experiencia: Video interactivo. Se proyecta un corto cuento. Se pausa el video y pregunta: ¿Sobre el tema qué trata lo que observaron?	
	Destrezas con criterio de desempeño: Escribe instrucciones sencillas para realizar actividades cotidianas, respetando el orden	Reflexión: Encuesta: ¿Cuál cree que es el núcleo o centro o idea principal del cuento? Los niños votan en tiempo real y se observan y analizan los resultados. Conceptualización: Uso de diapositivas de contenido: el docente utiliza el resaltador digital para separar la idea principal de los detalles y de la idea secundaria. les (ideas secundarias).	

lógico de los pasos y utilizando conectores temporales.

Aplicación: Buscador de Parejas (Matching Pairs). Los estudiantes deben unir párrafos cortos con su Idea principal correspondiente.

deben completar un "Cuestionario de completar espacios" donde falte precisamente la idea principal.

"¿Fino de la unidad, la paz y el desarrollo?"

¿Me usará "vivienda loca"? pensó ¿Me zapallito me usará habiéndolo? (Seguro que todavía estoy sumiendo)

• Ahora, contesta las siguientes preguntas:

a) ¿Qué cosas me encanto más al leerlas?

b) ¿Dónde estaban? _____

c) ¿Qué pensó más?

d) ¿Cuántos párrafos le parecieron?

2. Marca lo más importante de cada párrafo de la lectura:

párrafo 1: Viven que se dormía.
 No usaban sus zapallitos.

párrafo 2: Encuentro sus zapallitos.
 Los zapallitos estaban muy peludos.

párrafo 3: Viven se dormía.
 Los zapallitos no querían salir del estante.

párrafo 4: Pensó que seguía dormido.
 Pensó que los zapallitos no pueden hablar.

DOCENTE TUTOR INSTITUCIONAL
Lic. Alexandra Claudio

ESTUDIANTE PRACTICANTE
Mayra Oña

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Se determinó que la integración de las TIC bajo un diseño pedagógico estructurado constituye una base teórica sólida que sustenta la transformación de la experiencia lectora en un proceso altamente motivador. En este caso, la aproximación teórica confirma que la mediación tecno-pedagógica, logra vincular los intereses de los estudiantes de tercer grado con los objetivos alfabetizadores del currículo básico del Ecuador, lo que valida que las herramientas tecnológicas al utilizarlas con un propósito didáctico potencian un aprendizaje significativo.

La exploración y validación de los recursos digitales y tecnológicos identificó a Quizizz, Padlet y Nearpod como las herramientas con el mayor potencial motivador debido a la capacidad de respuesta inmediata y versatilidad multimedia que incorporan, cuya relevancia radica en la capacidad de ofrecer retroalimentación inmediata, fomentar la construcción colectiva y estimular la exploración sensorial. Por lo que, estas plataformas se adaptan con precisión a la etapa evolutiva de la infancia, transformando la curiosidad natural del estudiante en un compromiso sostenido que propicie el desarrollo de la motivación por la lectura.

El diagnóstico inicial reveló que la desmotivación lectora en el nivel de educación primaria no es intrínseca al estudiante, sino una respuesta al predominio de métodos pedagógicos tradicionales la ausencia de recursos interactivos. Así mismo se evidenció que el uso excesivo de textos percibidos como obligatorios, limitan la motivación a un plano netamente extrínseco. Este hallazgo confirma que la escasa innovación pedagógica es el principal factor inhibitorio de la motivación por la lectura desde edades tempranas.

El diseño de la propuesta pedagógica, bajo enfoques lúdicos y colaborativa logró articular eficientemente las destrezas que se espera que desarrollen los estudiantes en el área de Lengua y Literatura. Considerando que una planificación centrada en la interacción y la construcción del conocimiento permiten elevar significativamente el compromiso del estudiante, convirtiéndolo en un lector activo con motivación a la lectura.

Recomendaciones

De acuerdo con los resultados obtenidos se recomienda fomentar la actualización constante del marco teórico institucional, integrando conceptos emergentes como la gamificación didáctica y pedagógicas, así como la alfabetización tecnológica, para que el uso de las TIC en la institución educativa se trabaje la motivación de la lectura como un eje transversal en la enseñanza de la lengua.

De igual forma se recomienda establecer un banco de recursos digitales por los docentes, donde se seleccionen herramientas que faciliten su incorporación al diseño curricular, como audios, videos, dibujos, y que sean útiles y aseguren que la tecnología elegida responda a la diversidad de estilos de aprendizaje e interés particulares de los estudiantes en el aula de clases, aperturando la posibilidad de integración de la población estudiantil al aula de clases.

Se considera importante implementar jornadas de diagnóstico continuo que no solo evalúen la comprensión lectora cuantitativa, sino también el componente afectivo y emocional del estudiante frente a cada material de lectura, a través de encuestas de satisfacción digital tras finalizar cada unidad didáctica desarrollada.

Ejecutar la propuesta diseñada de forma sistemática abriendo espacios de co-creación, en los cuales los estudiantes propongan desafíos y temas de lectura en las diferentes plataformas digitales, con el propósito que se fortalezca la autonomía y se potencie el sentido de pertenencia dentro del proceso de desarrollo de la motivación a la lectura.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ábalos-Aguilera, F., Romero-Rodríguez, L. M., & Bravo, C. B. (2024). TIC, motivación y rendimiento académico en educación primaria: Meta-análisis, revisión de literatura y estado de la cuestión. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 25, e31799-e31799. <https://doi.org/10.14201/eks.31799>
- AICAD. (2020). *Sociocultural: ¿Qué Es? ¿Cuál Es Su Teoría Y Aporte Educacional?* | Aicad. Aicad Business School. <https://www.aicad.es/sociocultural>
- Alé, J., Arancibia, M. L., Alé, J., & Arancibia, M. L. (2025). Emerging Technology-Based Motivational Strategies: A Systematic Review with Meta-Analysis. *Education Sciences*, 15(2). <https://www.mdpi.com/2227-7102/15/2/197>
- Andrade, F. M. R. de. (2023). El cuestionario en una investigación cualitativa: Reflexiones teórico-metodológicas. *Revista Pesquisa Qualitativa*, 11(26), 28-49. <https://doi.org/10.33361/RPQ.2023.v.11.n.26.467>
- Andrade-Palma, M. M., & Piaguage-Criollo, E. O. (2025). Gamificación como estrategia metodológica para la comprensión de la lectura en el quinto año de educación general básica. *593 Digital Publisher CEIT*, 10(3). <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.3.3243>
- Arteaga, J. P. (2024). Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel en el Desarrollo de Estrategias de Aprendizaje Hacia un Pensamiento Crítico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 8858-8870. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.12041
- Aules, J. N., Peralta-Guaminga, L. E., Caisaluisa-Chugchilan, L. A., Barahona-Barahona, C. M., & Morocho-Paucar, F. J. (2025). El acceso equitativo a las TIC en el ámbito educativo rural: desafíos y oportunidades. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 1(5), 170-182.
- Ausubel, D. (1982). *Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel*. São Paulo: Moraes. <https://feapsico2012.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/11/moreira-masini-aprendizagem-significativa-a-teoria-de-david-ausubel.pdf>
- Avendaño San Martín, C. (2017). Motivación por la lectura: Claves para entender su importancia a partir de una revisión conceptual. *Revista Estudios Hemisféricos y*

<https://revistaestudioshemisfericosypolares.cl/ojs/index.php/rehp/article/view/45>

- Bermúdez, A. M. M., Ladines, J. B. E., Escobar, M. E. C., & Turusina, M. A. C. (2025). La carencia de la tecnología en el aprendizaje interactivo en estudiantes de una escuela del cantón Santa Rosa durante el año 2025. *Ciencia y Educación*, 6(6.1), 106-116. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17001744>
- Buñay Paguay, M. A., & Quizhpi Arce, E. R. (2025a). Efectos de la herramienta digital Genially en la comprensión lectora en educación básica: Un estudio cuasi experimental con enfoque mixto. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17346
- Buñay Paguay, M. A., & Quizhpi Arce, E. R. (2025b). Efectos de la herramienta digital Genially en la comprensión lectora en educación básica: Un estudio cuasi experimental con enfoque mixto. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17346
- Cabero, J. (2014a). La formación del profesorado en TIC: modelo TPACK. Plubidisa S.A.
- Cabero, J., Marín, V., & Castaño, C. (2015). Validación de la aplicación del modelo TPACK para la formación del profesorado en TIC. *@tic, Revista d'innovació educativa*, (14), 13-22. <http://doi.org/10.7203/attic.14.4001>
- CEPAL - UNESCO. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/c29b3843-bd8f-4796-8c6d-5fcb9c139449/content>
- CERLALC. (2024). *Cuál es el país que más lee en América Latina, según el Cerlalc*. https://www.clarin.com/informacion-general/pais-lee-america-latina-cerlalc_0_FsllJOdWff.html
- Cevallos, R. M. C., & Esmeraldas, E. D. C. O. (2024). Metodologías activas en la motivación de estudiantes del bachillerato. *Maestro y Sociedad*, 268-277.
- Ccoa, O. (2023). Padlet: una alternativa para mejorar la comprensión lectora. *Technological Innovations Journal*, 2(1), 7-21.
- Chavez, O. J., & Palaoag, T. (2024). AI-driven mobile application: Unraveling students' motivational feature preferences for reading comprehension. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 17(2). <https://doi.org/10.1108/JRIT-02-2024-0045>

- Cortés, A., & Espinoza, K. (2025). Rememorar el aprender a ser ya convivir en las aulas: un estudio cualitativo en México y España. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, 33(128).
- Concepto. (2025). TIC - Concepto, origen, características, usos y ventajas. <https://concepto.de/>.
<https://concepto.de/tics/>
- Crisóstomo Paucar, A., Llacsá Puma, L. J., & Meleán Romero, R. A. (2024). Hábito de lectura en estudiantes de educación primaria. *Revista Aula Virtual*, 5(11).
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-03982024000100029
- Cubillos, M., Troncoso, R., Cubillos, M., & Troncoso, R. (2025). The Evolving Relationship Between Reading Motivation and Achievement: A Longitudinal Study. *Education Sciences*, 15(10). <https://www.mdpi.com/2227-7102/15/10/1274>
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. París: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Díaz Vera, J. P., Ruiz Ramírez, A. K., Egüez Cevallos, C., Díaz Vera, J. P., Ruiz Ramírez, A. K., & Egüez Cevallos, C. (2021). Impacto de las TIC: Desafíos y oportunidades de la Educación Superior frente al COVID-19. *Revista Científica UISRAEL*, 8(2), 113-134.
<https://doi.org/10.35290/rcui.v8n2.2021.448>
- García-Allen, J. (2016). *Piaget vs Vygotsky: Similitudes y diferencias entre sus teorías*.
<https://psicologiaymente.com/desarrollo/piaget-vygotsky-similitudes-diferencias-teorias>
- Gee Jang, B., & Conradi Smith, K. (2025). *Critical Review of Profile Research in Reading Motivation: Reading Psychology: Vol 0, No 0—Get Access*.
https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02702711.2025.2551551?src=&utm_source=chatgpt.com
- Grados, K., Calero, C., Villamarín, M. del C., & Pilatasig, O. (2025). Análisis de los aprendizajes en Lengua y Literatura de bachillerato hasta 2030: Una proyección desde los resultados INEVAL.: Analysis of learning in high school language and literature until 2030: A projection based on INEVAL results. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, 4(3). <https://doi.org/10.70577/reg.v4i3.196>
- Granada Tipán, R. A. (2020). *Las TICS y su influencia en el desarrollo de la lectura crítica en los estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Franciscana “San Andrés Quitumbe”* [Universidad Técnica de Cotopaxi].

<https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/d3aeae5f-2815-4eec-974d-e80be666684c/content>

- Guerra García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 7(2). <https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>
- Guyen, O., & Haddad, Y. (2023). *Research on Motivation, Literacy, and Reading Development: A Review of Best Practices*.
- INEVAL. (2025). *Informe Nacional de Resultados Ser Estudiante nivel de bachillerato año lectivo 2023—2024*. https://cloud.evaluacion.gob.ec/dagireportes/sestciclo21/nacional/2023-2024_3.pdf
- Kheang, T., Chin, P., & Em, S. (2024). Reading Motivation to Promote Students' Reading Comprehension: A Review Study. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4760870>
- Kosciejew, M. (2021). Book Review: Documentary Research in the Social Sciences by Malcolm Tight. *Journal of Applied Social Science*, 15(1), 157-160. <https://doi.org/10.1177/1936724420982992>
- Lee, M. (2025). *ICT in Education: How does it Work?* OBSBOT - The Best Auto-Tracking Webcam. <https://www.obsbot.com/blog/e-classes/ict-in-education>
- Leiva, L. G. Q. (2025). Impact of information and communication technologies on everyday life. *Management (Montevideo)*, 3. <https://doi.org/10.62486/agma2025130>
- Lim, W. M. (2024). What Is Quantitative Research? An Overview and Guidelines. *Australasian Marketing Journal*, 14413582241264622. <https://doi.org/10.1177/14413582241264622>
- Lin, Y. (2025). A reflection of learners' motivation to read, self-assessment, critical thinking, and academic well-being in extensive and intensive reading offline instruction: A focus on self-determination theory. *Learning and Motivation*, 89, 102093. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2024.102093>
- Liu, T., Luo, Y. T., Pang, P. C.-I., Kan, H. Y., Liu, T., Luo, Y. T., Pang, P. C.-I., & Kan, H. Y. (2025). Exploring the Impact of Information and Communication Technology on Educational Administration: A Systematic Scoping Review. *Education Sciences*, 15(9). <https://www.mdpi.com/2227-7102/15/9/1114>

- López Morocho, L. R., Jaramillo Baquerizo, C. P., López Morocho, L. R., & Jaramillo Baquerizo, C. P. (2025). *El rol del método inductivo como vínculo entre las teorías educativas y las prácticas de aula*. 38. <https://doi.org/10.17163/soph.n38.2025.01>
- Magisterio. (2021, octubre 9). Paulo Freire: Sus mejores pensamientos a cien años de su nacimiento. *Magisterio Escuela de Formación*. <https://magisterio.edu.pe/2021/10/09/paulo-freire-sus-mejores-pensamientos-a-cien-anos-de-su-nacimiento/>
- Martínez López, M. M. (2023). Animación a la lectura y su incidencia en la comprensión lectora de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa (Bachelor's thesis, BABAHOYO: UTB, 2023).
- Mendoza Luque, R. (2021). *Uso de las TIC y nivel de motivación en los estudiantes de tercer y cuarto año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria Jorge Basadre Titihue del distrito Huancané, provincia Huancané, región Puno, 2019* [Universidad Alas Peruanas]. <https://repositorio.uap.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12990/10672>
- MINEDUC. (2021). *Agenda Educativa Digital 2021—2025*. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/02/Agenda-Educativa-Digital-2021-2025.pdf>
- MINEDUC. (2024). *Educación, Cultura y OEI: Alianza estratégica para el fomento de la lectura en la era digital – Ministerio de Educación*. <https://educacion.gob.ec/educacion-cultura-y-oei-alianza-estrategica-para-el-fomento-de-la-lectura-en-la-era-digital/>
- Mishra, P., & Koehler, M. (2006). Technological pedagogical content knowledge: a framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108 (6), 1017– 1054
- Morales, K., & Jurado, M (2025). Diseño de un entorno digital para el fortalecimiento del hábito lector en la Unidad Educativa Guaranda. *Ciencia y Educación*, 6(4). <https://doi.org/10.5281/zenodo.15277207>
- Moreira, J., Beltrón, R., & Beltrón, V. (2021). Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación. *Dominio de las Ciencias, ISSN-e 2477-8818, Vol. 7, Nº. 2, 2021 (Ejemplar dedicado a: ABRIL-JUNIO), págs. 915-924, 2*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231789>
- Moya Mosquera, J. Y., & Palacios Córdoba, W. (2024). Impacto del uso de dispositivos móviles en la comprensión lectora de estudiantes de octavo grado de la institución educativa el Pedregal.

- Msafiri, M. M., Kangwa, D., & Cai, L. (2023). A systematic literature review of ICT integration in secondary education: What works, what does not, and what next? *Discover Education*, 2(1), 44. <https://doi.org/10.1007/s44217-023-00070-x>
- Msambwa, M. M., Daniel, K., & Lianyu, C. (2024). Integration of information and communication technology in secondary education for better learning: A systematic literature review. *Social Sciences & Humanities Open*, 10, 101203. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.101203>
- Narváez, G., Morales, J., Luna, E., & Rodríguez, G. (2024). La gamificación como estrategia neurodidáctica para fortalecer el aprendizaje de la lectura en estudiantes de tercer grado de educación básica. *Sinergia Académica*, 7(3). <https://doi.org/10.51736/ka477h40>
- Nearpod. (2025). *Introducción a Nearpod – Base de conocimientos de tecnología educativa de la Universidad de Denver*. <https://otl.du.edu/knowledgebase/introduction-to-nearpod/>
- Newsela. (2025). *Reading Comprehension Helps Students Become Skilled Readers*. <https://newsela.com/solutions/reading-comprehension-and-skilled-reading>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Orellana Fernández, O. F., García Herrera, D. G., Castro Salazar, A. Z., & Erazo Álvarez, J. C. (2020). Iniciación a la lectura a través de las TIC: Una propuesta metodológica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(Extra 1). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610701>
- Pascual, V. A., Rodríguez, A. A. H., & Palacios, R. H. (2021). Métodos empíricos de la investigación. *Ciencia Huasteca Boletín Científico de la Escuela Superior de Huejutla*, 9(17), 33-34. <https://doi.org/10.29057/esh.v9i17.6701>
- Peras, I., Klemenčič Mirazchiyski, E., Japelj Pavešić, B., & Mekiš Recek, Ž. (2023a). Digital versus Paper Reading: A Systematic Literature Review on Contemporary Gaps According to Gender, Socioeconomic Status, and Rurality. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 13(10), 1986-2005. <https://doi.org/10.3390/ejihpe13100142>
- Peras, I., Klemenčič Mirazchiyski, E., Japelj Pavešić, B., & Mekiš Recek, Ž. (2023b). Digital versus Paper Reading: A Systematic Literature Review on Contemporary Gaps According to Gender, Socioeconomic Status, and Rurality. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 13(10), 1986-2005. <https://doi.org/10.3390/ejihpe13100142>

- Piaget, Jean (1972). *Psicología y epistemología*. Barcelona: Ariel.
- Quiñonez Pech, S. H., & Reyes Cabrera, W. R. (2025). Las TIC como motivante para el aprendizaje en el nivel básico. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado: REIFOP, ISSN-e 1575-0965, Vol. 28, N°. 2, 2025 (Ejemplar dedicado a: Innovación Educativa y Tecnologías Emergentes)*, págs. 161-176, 2. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10298484>
- Ramos-Galarza, C. (2021). Editorial: Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica, 10(1)*, 1-7. <https://doi.org/10.33210/ca.v10i1.356>
- Reyero Sáez, M. (2019). La educación constructivista en la era digital. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 111-127. <https://doi.org/10.51302/tce.2019.244>
- Romero Quicaña, R. A. (2022). Déficit de comprensión lectora en estudiantes del cuarto grado de primaria como consecuencia de la falta de hábitos de lectura en una escuela pública del distrito de ATE.
- Sánchez Huarcaya, A., Revilla Figueroa, D., Alayza Degola, M., Sime Poma, L., Trelles de Peña, L. M., & Tafur Puente, R. (2020). El método de encuesta. En *LOS MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN PARA LA ELABORACIÓN DE LAS TESIS DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN*. Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://repositorio.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/539f5c7e-a25c-4c40-897a-d11fd33c6e86/content#page=51>
- Santana-Tavera, K. (2022). El Uso de las TIC en la Educación. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4, 10(19)*, 5-8.
- Seoane, V. (2024). Brecha digital en educación y PISA 2025: Desafíos y oportunidades. *Bienes Comunes y Sociedad, 6(21)*. <https://www.redalyc.org/journal/5258/525881400008/html/>
- Sirotová, M., Michvocíková, V., & Rubacha, K. (2021). Quasi-experiment in the educational reality. *Journal of Education Culture and Society, 12(1)*, Article 1. <https://doi.org/10.15503/jecs2021.1.189.201>
- Suárez Pérez, R. N., Córdova Negrete, M. G., Cabrera Matamoros, A. V., & Plaza Ronquillo, S. D. (2024). Innovación y accesibilidad en la educación inclusiva: Tecnologías móviles, motivación y recursos en línea como catalizadores del aprendizaje en entornos regulares. *Reincisol., 3(6)*, 4291-4313. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)4291-4313](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)4291-4313)

- Tate, S. (2024). *Strategies Teachers Use to Encourage Student Reading Motivation and Engagement in the High School Setting: A Generic Qualitative Study*.
- TCV. (2025). *Newsela | TCV*. <https://www.tcv.com/partnerships/newsela>
- Tenecota Castro, E. A., Gabriela Leonela, V. V., & Toapanta Morejon, J. W. (2024). Recursos Digitales para la Enseñanza de la Comprensión Lectora en Niños de Educación Básica Media. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13068
- Toste, J. R., Didion, L., Peng, P., Filderman, M. J., & McClelland, A. M. (2020). A Meta-Analytic Review of the Relations Between Motivation and Reading Achievement for K–12 Students. *Review of Educational Research*, 90(3). <https://doi.org/10.3102/0034654320919352>
- UNESCO. (2024a). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2023: Tecnología en la educación: ¿una herramienta en los términos de quién?* GEM Report UNESCO. <https://doi.org/10.54676/NEDS2300>
- UNESCO. (2024b). *Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación*. <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>
- Universidad de los Andes. (2025). Nearpod. *Tecnología | Universidad de los Andes*. <https://tecnologia.uniandes.edu.co/nearpod/>
- Universidad Internacional de La Rioja. (2025). *Padlet: ¿qué es y para qué sirve?* UNIR. <https://www.unir.net/revista/educacion/padlet-que-es/>
- Universidad Politécnica de Valencia. (2025). *Quizizz | ADIGITAL | UPV*. <https://www.upv.es/contenidos/adigital/quizizz/>
- Urrego, A. J., Grados Fabara, K., & Vilema Endara, W. I. (2023). Competencias digitales del profesorado universitario: Un análisis bibliométrico. *KAIRÓS, revista de ciencias económicas, jurídicas y administrativas*, 6(11). <https://doi.org/10.37135/kai.03.11.05>
- Valverde Berrocoso, J., Garrido Arroyo, M. del C., & Fernández Sánchez, R. (2010). Enseñar y aprender con tecnologías: Un modelo teórico para las buenas prácticas educativas con TIC. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 11(1). <https://doi.org/10.14201/eks.5840>
- Veliz Cevallos, D. K., & Tarazona Meza, A. K. (2025). La influencia de la tecnología en el aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato. *Mendive. Revista de Educación*, 23(3). <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/4185>

- Vygotsky, L. (1978). *Pensamiento y lenguaje*. Ed. Paidós, Barcelona, España
- VideoLab Tec. (2025). *Quizizz: Una app para crear cuestionarios en línea* | Videolab | Tecnológico de Monterrey. <https://videolab.tec.mx/es/para-crear-presentaciones-y-videos-animados/quizizz-una-app-para-crear-cuestionarios-en-linea>
- Wang, Y., Wang, H., Wang, S., Wind, S. A., & Gill, C. (2024). A systematic review and meta-analysis of self-determination-theory-based interventions in the education context. *Learning and Motivation*, 87, 102015. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2024.102015>
- Yuste, E. (2018). Newsela, una plataforma de noticias para la alfabetización digital. *Elisa Yuste. Consultoría en cultura y lectura*. <https://www.elisayuste.com/newsela-una-plataforma-de-noticias-para-la-alfabetizacion-digital/>
- Zambrano-Ormaza, D. I., & Bravo-Rosillo, N. G. (2021). El hábito lector en el pensamiento analítico de estudiantes de bachillerato. *Polo del Conocimiento*, 6(9). <https://doi.org/10.23857/pc.v6i9.3110>
- Zapata Lascano, W. A., Cruz Freire, D. A., Pantoja Mera, V. A., Coronel Albán, M. D. R., & Villacís Suárez, C. D. R. (2024). Factores que afectan el hábito de la lectura. Un problema de la sociedad actual: Factors that affect the reading habit. A problem of today's society. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2651>
- Zhang, W., Wang, Y., & Jin, L. (2025). *Frontiers | Digital reading literacy, social reading motivation and social reading behavior of middle school students—An analysis based on the mediating effect model*. <https://doi.org/10.3389/fhumd.2025.1623865>

