



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES:
INFORMÁTICA**

Título:

**Elaboración de un Libro Interactivo como apoyo curricular de los docentes
de Lengua y Literatura**

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura de Pedagogía de
la Informática**

Autor:

Quishpe Lozada Milton Alejandro

Tutor:

PhD. Urrego Santiago Ana Jacqueline

Riobamba, Ecuador. 2025

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Milton Alejandro Quishpe Lozada, con cédula de ciudadanía 0604784710, autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: Elaboración de un Libro Interactivo como apoyo curricular de los docentes de Lengua y Literatura, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 09 de noviembre del 2025



Milton Alejandro Quishpe Lozada

C.I: 0604784710

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, PhD. Ana Jacqueline Urrego Santiago catedrático adscrito a la Facultad de Ciencia de la Educación Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: Elaboración de un libro interactivo multimedia como apoyo curricular de los docentes de Lengua y Literatura, bajo la autoría de Milton Alejandro Quishpe Lozada; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 9 días del mes de Julio de 2025



PhD. Ana Jacqueline Urrego Santiago.

C.I: 1758855504

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación Elaboración de un Libro Interactivo como apoyo curricular de los docentes de Lengua y Literatura, presentado por Milton Alejandro Quishpe Lozada, con cédula de identidad número 0604784710, bajo la tutoría de Dr./ Mg. Ana Jacqueline Urrego Santiago.; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 9 de Julio del 2025.

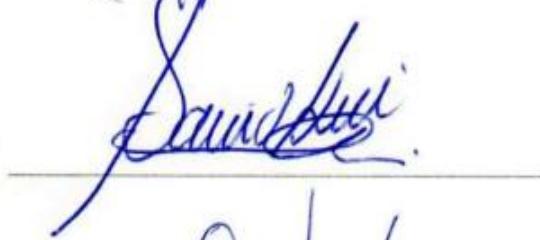
Patricio Ricardo Humanante Ramos, PhD.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Manuel David Isin Vilema, Mgs.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Jose Luis Garcia Guanga Mgs.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



PLAGIO



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO

en movimiento



UNACH-RGF-01-04-08.15
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **Milton Alejandro Quishpe Lozada** con CC: **0604784710**, estudiantes de la Carrera **Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática**, Facultad de **Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"ELABORACIÓN DE UN LIBRO INTERACTIVO MULTIMEDIA COMO APOYO CURRICULAR DE LOS DOCENTES DE LENGUA Y LITERATURA"**, cumple con el 5%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 23 de junio del 2025.

PhD. Ana Jacqueline Urrego Santiago
TUTORA

DEDICATORIA

A medida que culmino este capítulo significativo de mi vida académica, es imperativo reconocer y expresar mi gratitud a aquellos cuyas influencias y apoyos han sido fundamentales en la realización de esta tesis.

En primer lugar, dedico este trabajo a mis queridos profesores, quienes han sido faros luminosos en el vasto océano del conocimiento. Su dedicación inquebrantable, sus enseñanzas profundas y su capacidad para inspirar el pensamiento crítico han sido los pilares sobre los cuales se ha erigido esta investigación. Cada lección impartida, cada guía ofrecida ha sido un regalo invaluable que ha contribuido a mi crecimiento académico y personal.

A mis padres, les dedico este logro con todo mi corazón. Su sacrificio, amor y apoyo constante han sido la fuerza impulsadora detrás de cada paso que he dado en este viaje. Vuestra fe en mis capacidades ha sido la brújula que me ha guiado en los momentos de incertidumbre. Este logro es también el reflejo de vuestro compromiso y dedicación hacia mi educación y desarrollo.

A mis abuelos, cuyas experiencias de vida han sido una fuente constante de inspiración, les dedico estas paginas llenas de esfuerzo y aprendizaje. Vuestra sabiduría y valores han sido una guía valiosa en mi camino, y agradezco sinceramente las lecciones que he aprendido de cada historia compartida y cada consejo brindado.

A mi hermano, mi cómplice en las travesías de la vida, le dedico este logro con gratitud. Tus palabras de aliento, paciencia y comprensión han sido un bálsamo en los momentos desafiantes. Tu presencia ha hecho este viaje mas alegre y significativo.

En cada página de esta tesis, quiero plasmar mi agradecimiento a todos aquellos que han contribuido a mi crecimiento intelectual y personal. Este trabajo no solo representa el resultado de horas de investigación y reflexión, sino también la manifestación de la generosidad, apoyo y amor de quienes me rodean. A todos ustedes, mi familia académica y biológica, les dedico este logro con humildad y aprecio. Este es un triunfo tanto como el mío, y cada palabra escrita aquí lleva consigo el eco de nuestro esfuerzo conjunto y la celebración de un viaje compartido.

AGRADECIMIENTO

La culminación de esta tesis marca el final de un viaje académico transformador, y es con profundo agradecimiento que reconozco a aquellos cuyas contribuciones han sido esenciales en este trayecto.

En primer lugar, quiero expresar mi sincero agradecimiento a mis distinguidos profesores, cuya dedicación y experiencia han sido el faro que ilumino mi camino en la investigación. Su orientación sabia y sus valiosas sugerencias no solo han enriquecido este trabajo, sino que también han dejado una impresión duradera en mi desarrollo académico. A cada uno de ustedes, mi reconocimiento por su paciencia, mentoría y compromiso con la excelencia académica.

A mis padres, las palabras no son suficientes para expresar la magnitud de mi gratitud. Su apoyo incondicional, amor constante y sacrificios han sido los cimientos sobre los cuales se construye este logro. Su fe en mi capacidad ha sido mi mayor motivación, y este trabajo es un tributo a la dedicación y valores que me han inculcado. Gracias por ser mi fuente inagotable de inspiración.

A mis abuelos, guardianes de la sabiduría y las tradiciones familiares, les agradezco por sus historias que han enriquecido mi comprensión del mundo y mi identidad. Sus experiencias han sido el ancla que me ha conectado con mis raíces, y cada palabra de sabiduría compartida ha dejado una impresión duradera en mi corazón.

A mi hermano, compañero de risas y confidencias, gracias por ser mi apoyo constante. Tus palabras alentadoras y paciencia infinita han sido mi refugio en los momentos de desafío. Este logro es también tuyo, una celebración de nuestro lazo fraternal que ha resistido las pruebas del tiempo.

A mi novia, agradezco sus palabras de ánimo, comprensión y paciencia durante este proceso. Su presencia ha hecho este camino más llevadero, y su apoyo ha sido fundamental.

En cada página de esta tesis, este impreso el reconocimiento a todos aquellos que han dejado una marca indeleble en mi viaje académico, Este logro no solo es el resultado de mi esfuerzo, sino también el reflejo de la generosidad, guía y amor que he recibido. A todos ustedes, les dedico este trabajo con humildad y gratitud, reconociendo que cada paso dado ha sido posible

gracias a la contribución única de cada uno en este viaje colectivo hacia el conocimiento y el crecimiento personal, como ultimo solo quiero recalcar lo agradecido que estoy con todos por todo el tiempo y dedicación investido en mí.

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

PLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I.....17

1.1 INTRODUCCIÓN17

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA19

1.3 JUSTIFICACIÓN.....21

1.4 OBJETIVOS24

OBJETIVO GENERAL24

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....24

CAPÍTULO II.....25

MARCO TEÓRICO.....25

2.1. ANTECEDENTES25

2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA27

2.2.1 GENERALIDADES DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN.....27

2.2.2. EL JUEGO.....28

2.2.3. USO DE JUEGOS EN LA EDUCACIÓN29

2.2.4. DIDÁCTICA DEL JUEGO.....31

2.2.5 ÁREAS DE DESARROLLO DEL JUEGO32

2.2.5.1 Del área Física – Biológica:.....32

2.2.5.2 Del área socioemocional:.....33

2.2.5.3 Del área cognitiva-verbal:33

2.2.6	DIMENSIONES DEL JUEGO	34
2.2.6.1	De la dimensión académica:	34
2.2.7.	GAMIFICACIÓN.....	34
2.2.8	GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN	35
2.2.8.1	La gamificación estructural	36
2.2.8.2	La gamificación de contenidos	37
2.2.9	ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN	37
2.3	INTEGRACIÓN DE TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN	38
2.3.1.	INNOVACIONES PEDAGÓGICAS EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA.....	38
2.3.2	EXPERIENCIAS EXITOSAS EN DESARROLLO DE RECURSOS INTERACTIVOS PARA LA ENSEÑANZA.....	39
2.4	¿QUÉ ES UN LIBRO INTERACTIVO?	40

CAPÍTULO III.41

METODOLOGÍA.....41

3.1.	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	41
3.2.	TIPO DE LA INVESTIGACIÓN.....	41
3.2.1.	POR LA TEMPORALIDAD	41
3.3.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	42
3.4.	NIVEL DE ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN	42
3.5.	POBLACIÓN Y MUESTRA	43
3.5.1.	POBLACIÓN.....	43
3.5.2.	MUESTRA.....	44
3.5.3.	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	44
3.5.4.	TÉCNICA: ENCUESTA	45
3.5.5.	INSTRUMENTO: CUESTIONARIO ADAPTADO	45
3.5.6.	VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO	45
3.5.7.	METODOLOGÍA ESPECÍFICA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE	45

CAPÍTULO IV.....48

RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....48

4.1.	REQUERIMIENTOS CURRICULARES, METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS DE LOS DOCENTES DE LENGUA Y LITERARIA PARA EL USO DE MATERIAL MULTIMEDIA.....	48
4.2.	TIPO DE CONTENIDO CONSIDERADO MÁS EFECTIVO PARA LOS LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA RESPECTO AL TIPO DE CONTENIDO CONSIDERADO MÁS EFECTIVO PARA LOS LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA, LOS RESULTADOS SE DISTRIBUYERON DE LA SIGUIENTE MANERA:	57
4.3.	PREFERENCIAS EN PLATAFORMAS Y CONTENIDOS.....	60

4.3.1 PRINCIPALES DESAFÍOS	60
4.4 CONTENIDO SELECCIONADO PARA CREAR EL LIBRO INTERACTIVO	61
4.4 INICIO DEL LIBRO INTERACTIVO MULTIMEDIA DEL DISEÑO	64
4.4.1 CREACIÓN DE CUENTA DE EDILIM	64
4.4.2 PORTADA	64
4.4.3 MENÚ PRINCIPAL.....	65
4.4.4 PRESENTACIÓN	66
4.4.5 PRIMER JUEGO “ENCUENTRAS LAS PALABRAS”	67
4.4.6 PANTALLA DE SALIDA.....	67
4.5 ACCIONES FUTURAS	68
4.6 FASE DE EVALUACIÓN.....	68
4.6.1 PRODUCTO FINAL.....	69
 <u>CAPÍTULO V.</u>	 <u>71</u>
5.1 CONCLUSIONES	71
5.2 RECOMENDACIONES.....	71
 <u>CAPÍTULO VI. PROPUESTA</u>	 <u>73</u>
6.1 ACTIVIDADES DEL LIBRO INTERACTIVO	73
6.2 ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN	73
6.3 TÍTULO DE LA PROPUESTA	73
6.4 DEFINICIÓN DE LA PROPUESTA	73
6.4.1 ACTIVIDADES PLANIFICADAS PARA LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN	75
6.5 INTRODUCCIÓN SOBRE EL PROYECTO	75
6.5.1 OBJETIVO DEL RECURSO DE APRENDIZAJE	75
6.5.2 FASE DE ANÁLISIS	76
6.5.3 FASE DE DISEÑO	78
6.6 INTRODUCCIÓN DE LA CREACIÓN DEL LIBRO INTERACTIVO	80
 <u>BIBLIOGRAFÍA VII</u>	 <u>81</u>
 <u>ANEXOS VIII</u>	 <u>86</u>
 <u>INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DEL LIBRO INTERACTIVO MULTIMEDIA QUE LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN DE VELAZCO” UTILIZARAN PARA LA ENSEÑANZA DE LOS</u>	 <u>86</u>
8.1 ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN SUPERIOR	87

8.2 INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO QUE SE APLICARA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN DE VELASCO”	92
--	-----------

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA. 1	CONTENIDO ELEGIDO PARA CREAR ACTIVIDADES PARA EL LIBRO INTERACTIVO	62
TABLA. 2	VALIDACIÓN DEL LIBRO, POR EXPERTOS	69
TABLA. 3	ELEMENTOS DE NECESIDAD PARA LA CREACIÓN DEL LIBRO INTERACTIVO MULTIMEDIA	76
TABLA. 4	DISEÑO DE RECURSO	78

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA.1	FASES DE LA METODOLOGÍA DICREOVA 2.0.....	46
FIGURA.2	RESULTADOS OBTENIDOS DE LA PREGUNTA 2	48
FIGURA.3	DISPONIBILIDAD DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS.....	49
FIGURA.4	NECESIDAD DE CONTENIDO CONCEPTUAL	50
FIGURA.5	INTERÉS EN EL AULA INVERTIDA.....	51
FIGURA.6	USO DE LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA	52
FIGURA.7	UTILIZACIÓN DE LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA DESCARGABLES	53
FIGURA.8	CAPACIDAD DE LAS ACTIVIDADES DIGITALES PARA CAPTAR LA ATENCIÓN	54
FIGURA.9	EXPERIENCIA REPETIDA EN EL USO DE LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA	55
FIGURA.10	PREFERENCIA DE PLATAFORMA PARA COMPARTIR EL LIBRO INTERACTIVO	56
FIGURA.11	TIPO DE CONTENIDO CONSIDERADO MÁS EFECTIVO.....	57
FIGURA.12	DESAFÍOS EN LA IMPLEMENTACIÓN DE RECURSOS INTERACTIVOS	59
FIGURA.13	SOFTWARE PARA LA CREACIÓN DEL LIBRO	64
FIGURA.14	CREACIÓN DE LA PRIMERA PORTADA	65
FIGURA.15	PANTALLA DE MENÚ	66
FIGURA.16	INDICACIONES DE PANTALLA DE JUEGO	66
FIGURA.17	INDICACIONES DE PANTALLA DE JUEGO	67
FIGURA.18	PANTALLA DE CULMINACIÓN DEL JUEGO	67
FIGURA.19	LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN	74

RESUMEN

La creación de un libro interactivo con apoyo curricular para los docentes de décimo año de educación básica ha implicado el desarrollo de diversas actividades orientadas a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este recurso busca ser una herramienta útil tanto para los docentes como para los estudiantes, proporcionando materiales que se alineen con los requerimientos curriculares y permitan una mejor apropiación de los contenidos. La investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo, fundamentado en la aplicación de un test de requerimientos dirigido a los docentes de Lengua y Literatura de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”. Los datos se recolectaron mediante encuestas evidenciando una recepción favorable hacia la propuesta de un libro interactivo multimedia, el tipo de la investigación fue aplicada y se empleó un Diseño Tecnológico, el alcance de la investigación fue descriptivo, el instrumento fue sometido a un proceso de validación por juicio de expertos.

Se optó por utilizar la herramienta LIM, una plataforma interactiva que ofrece diversas opciones dinámicas para la creación de materiales educativos. Esta herramienta permite mejorar la presentación de los contenidos, así como diseñar actividades más atractivas e interactivas. Con el propósito de garantizar la calidad y pertinencia del libro interactivo, se llevó a cabo un proceso de validación mediante la experiencia de docentes del área, lo que permitió obtener retroalimentación sobre la pertinencias y efectividad de los contenidos, así como sobre la adecuación de las actividades diseñadas, para ajustes y mejoras en la estructura del material. Se considero fundamental que el libro interactivo no solo cumpla con los lineamientos curriculares, sino que también brinde herramientas que fomentan el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo en los estudiantes. Todo el proceso desarrollado permite concluir que la incorporación de actividades dinámicas y recursos audiovisuales contribuye a un enfoque más didáctico e innovador, permitiendo a los docentes diversificar sus estrategias pedagógicas y mejorar la experiencia de aprendizaje en el aula.

Palabras claves: libro interactivo, lengua y literatura, LIM, herramientas, lineamientos curriculares.

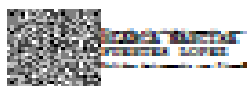
ABSTRACT

Abstract

The creation of an interactive book with curriculum support for tenth-grade elementary school teachers has involved the development of various activities designed to enhance the teaching and learning process. This resource aims to be a valuable tool for both teachers and students, providing materials that align with curricular requirements and facilitate a deeper understanding of the subject matter. The research is framed within a quantitative approach, based on the application of a requirements test for tenth-grade Language and Literature teachers at the Juan de Velasco Educational Unit. Data were collected through surveys, demonstrating a favorable reception to the proposal of an interactive multimedia book. The type of research employed was a Technological Design. The research scope was descriptive, and the instrument underwent a validation process based on expert judgment. The LIM tool was chosen, an interactive platform that offers various dynamic options for creating educational materials. This tool allows for improved content presentation and the design of more engaging and interactive activities. To ensure the quality and relevance of the interactive book, a validation process was conducted using the expertise of teachers in the field. This allowed for feedback on the relevance and effectiveness of the content, as well as on the suitability of the designed activities, enabling adjustments and improvements to the material's structure. It was considered essential that the interactive book not only comply with the curricular guidelines but also provide tools that foster critical thinking and meaningful learning in students. The entire process developed enables us to conclude that incorporating dynamic activities and audiovisual resources contributes to a more didactic and innovative approach, allowing teachers to diversify their pedagogical strategies and enhance the learning experience in the classroom.

Keywords: interactive book, language and literature, LIM, tools, curricular guidelines.

Abstract translation reviewed by



Dr. Narcisa Fuertes, Ph.D.
CC: 1002091161
Professor at Competencias Lingüísticas UNACH

CAPÍTULO I.

1.1 Introducción

Durante décadas, el libro impreso fue el principal medio para el acceso a la información, y su transformación en la era digital ha sido significativa. Según Johnson (2015), "La transición de los libros impresos a los digitales comenzó a ganar popularidad en la última década del siglo XX, coincidiendo con la aparición de los lectores electrónicos en el mercado" (p. 78). Este cambio refleja la adaptación de la sociedad a las nuevas posibilidades tecnológicas y la conveniencia que los libros digitales ofrecían en términos de portabilidad y accesibilidad.

Los lectores se sumergían en las páginas físicas de un libro, disfrutando de la experiencia táctil y visual que ofrecía el papel. Sin embargo, a medida que la tecnología avanzaba, surgieron los libros digitales como una alternativa conveniente y accesible. La transición de los libros impresos a los libros digitales comenzó a ganar popularidad en la última década del siglo XX, cuando los lectores electrónicos empezaron a aparecer en el mercado.

La verdadera revolución en la experiencia de lectura se produjo con la introducción de los libros digitales interactivo. De acuerdo con García y Martínez (2018), estos libros "incorporan elementos multimedia, como imágenes, videos y sonidos, para ofrecer una experiencia más inmersiva y enriquecedora" (p. 102). La interactividad y la posibilidad de integrar múltiples formas de contenido transforman la lectura en una experiencia dinámica y participativa.

Este cambio inicial permitió a los lectores llevar consigo una biblioteca entera en dispositivos electrónicos portátiles, eliminando las limitaciones físicas de espacio y pero asociadas con los libros tradicionales. A medida que la tecnología de pantalla mejoro, los libros digitales fueron ganando aceptación, pero fue con la llegada de los libros digitales interactivos que a verdadera revolución se produjo.

Los libros digitales interactivos llevan la experiencia de lectura a un nivel completamente nuevo. Incorporan elementos multimedia, como imágenes, videos y sonidos, que enriquecen la narrativa y ofrecen una experiencia mas inmersiva. Además, la posibilidad de integrar enlaces,

actividades interactivas y contenido multimedia en tiempo real convierte a estos libros en herramientas educativas poderosas.

La innovación en los libros digitales interactivos ha ido de la mano con la colaboración entre creadores. Pujadas (2021), “Las plataformas digitales han facilitado la colaboración entre autores, ilustradores y desarrolladores, permitiendo la creación de obras que trascienden las limitaciones físicas de la pagina impresa” (p. 23). Esta colaboración ampliada ha dado lugar a una nueva dimensión de la creatividad y la narrativa.

Las plataformas de libros digitales interactivos también han facilitado la colaboración entre autores, ilustradores y desarrolladores, permitiendo la creación de obras que van más allá de las limitaciones físicas de la pagina impresa. Los lectores pueden participar activamente en la historia, tomar decisiones que afectan el desarrollo de la trama y explorar ramificaciones narrativas únicas.

El cambio de los libros impresos a los digitales interactivos ha marcado una nueva era en la forma en que aprendimos literatura y conocimiento. Según Smith (2020), “aunque los libros impresos conservan su encanto clásico, la versatilidad y la innovación de los libros digitales interactivos han demostrado que la evolución constante es esencial para mantener viva la magia de la lectura en la era digital” (p. 140). Este cambio refleja la necesidad de adaptarse a las posibilidades que ofrece la tecnología sin perder la esencia y el encanto de la lectura.

1.2 Planteamiento del problema

La brecha entre las expectativas de los estudiantes respecto a la tecnología y la capacidad de los docentes para proporcionar recursos educativos adaptados se ha convertido en un desafío significativo en la educación contemporánea. Como señala Johnson (2017). “aunque la tecnología ha experimentado un crecimiento exponencial en la educación, la implementación efectiva de estas herramientas aun enfrenta obstáculos debido a la falta de capacitación docente y la resistencia al cambio en algunos sectores educativos” (p. 112). Esta discrepancia plantea y la necesidad urgente de cerrar la brecha digital para garantizar una enseñanza efectiva y alineada con las expectativas de los estudiantes inmersos en un mundo digital en constante evolución.

En el contexto específico de la educación ecuatoriana, se observa una marcada disonancia entre las demandas modernas de los estudiantes y la metodología educativa establecida. Como indica Rodríguez (2020), “la educación ecuatoriana ha quedado rezagada, ofreciendo métodos arcaicos y una comprensión obsoleta de la misma, especialmente en el área de Lengua y Literatura” (p. 45). Esta situación refleja la urgencia de reformas educativas que aborden la desconexión entre las prácticas pedagógicas actuales y las necesidades de una generación de estudiantes digitales que requieren métodos innovadores y adaptativos para su pleno desarrollo.

El proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura enfrenta un problema evidente: la falta de recursos didácticos interactivos adecuados. Esta carencia causa dificultades en la motivación, participación y comprensión de los estudiantes, lo que afecta su rendimiento académico y desarrollo integral como menciona Martínez (2017):

La falta de recursos interactivos en la enseñanza de la Lengua y la Literatura limita las oportunidades de la participación de los estudiantes. La integración de la tecnología en el aula puede proporcionar actividades prácticas, feedback inmediato y recursos multimedia que fomenten un aprendizaje más dinámico y significativo (p. 35).

La ausencia de textos didácticos interactivos de calidad en la enseñanza de la Lengua y Literatura repercute de manera directa en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Esta carencia limita el desarrollo de competencias lingüísticas y comunicativas, así como el interés y la motivación por la materia. Como se ha señalado en diversos estudios, el uso de materiales

interactivos favorece la participación más activa del estudiante y promueve una comprensión más profunda de los contenidos. Gómez (2020) “La ausencia de un texto interactivo de Lengua y Literatura puede limitar las oportunidades de desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias en los estudiantes” (p. 49).

Se observa una disminución en su interés y motivación hacia la materia, debido a la falta de recursos novedosos y atractivos. Esto se traduce en una menor participación en las clases, disminución de la atención y menor disposición para aprender. Además, la falta de interactividad en los materiales didácticos dificulta la comprensión y asimilación de los contenidos. Los estudiantes se ven limitados a recibir información de forma pasiva, sin la posibilidad de interactuar, realizar actividades prácticas o poner en práctica sus habilidades. Como resultado, el proceso de adquisición de conocimientos se vuelve mas lento y menos efectivo.

La problemática se agudiza en el área de Lengua y Literatura, donde la enseñanza tradicional basada en libros de texto estándar puede resultar menos atractiva y eficaz para los estudiantes contemporáneos. La necesidad de desarrollar un libro interactivo multimedia como ayudar curricular para los profesores de lengua y literatura surge como una respuesta a estas dinámicas cambiantes. Este recurso busca no solo abordar las preferencias de aprendizaje de los estudiantes, sino también proporcionar a los educadores herramientas efectivas para mantenerse al día con las demandas educativas actuales.

En resumen, la problemática radica en la necesidad de adaptar la enseñanza de Lengua y Literatura a las características de los estudiantes contemporáneos, aprovechando las posibilidades de la tecnología educativa a nivel mundial. La elaboración de un libro interactivo multimedia se presenta como una solución clave para abordar estos desafíos y mejorar la calidad de la educación en este campo específico.

1.3 Justificación

El presente trabajo tiene como objetivo principal contribuir al campo educativo, específicamente en la enseñanza de Lengua y Literatura, mediante la elaboración de un libro interactivo multimedia. La literatura pedagógica actual destaca la necesidad de adaptar los métodos de enseñanza a las características y preferencias de los estudiantes contemporáneos, que han crecido inmersos en un entorno digital. Este proyecto busca llenar un vacío existente en la literatura académica al proporcionar un enfoque teórico sólido y fundamentado en la integración de tecnologías interactivas en la práctica educativa de Lengua y Literatura.

La metodología empleada en la elaboración del libro interactivo multimedia se basará en un enfoque participativo, involucrando a profesores de Lengua y Literatura en el diseño y evaluación del material. La implementación de técnicas pedagógicas modernas, tales como la gamificación y la adaptación a diferentes estilos de aprendizaje, será parte integral del enfoque metodológico. Este trabajo pretende no solo ofrecer un producto final innovador, sino también proporcionar un modelo metodológico que pueda replicarse y adaptarse a diferentes contextos educativos.

Los principales beneficiarios de este trabajo serán los profesores de Lengua y Literatura, de décimo año de educación básica. Al dotarles de un recurso interactivo y adaptado a las necesidades actuales de los estudiantes, se espera mejorar significativamente la calidad de la enseñanza y el compromiso de los alumnos. Los estudiantes también se beneficiarán directamente al tener acceso a un material que fomente la participación, estimule el interés por la Lengua y la Literatura, y promueve habilidades críticas y creativas.

Además, este trabajo busca ser de utilidad para los responsables de políticas educativas y diseñadores curriculares, proporcionando un ejemplo tangible de como la integración de tecnologías puede alinear la educación con las demandas contemporáneas.

Por lo que se puede entender que, la elaboración de un libro interactivo multimedia representa una valiosa aportación al ámbito pedagógico, ya que tiene el potencial de transformar significativamente la experiencia de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. Este tipo de recurso no solo enriquece las practicas docentes, sino que también favorece el aprendizaje activo y significativo de los estudiantes, al tiempo que ofrece una herramienta útil

para los responsables de diseñar e implementar políticas educativas mas inclusivas e innovadoras.

El tema de la elaboración de un texto didáctico interactivo de Lengua y Literatura para el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de Educación General Básica (EGB) es importante por varias razones.

En primer lugar, la enseñanza de la Lengua y Literatura es fundamental en el desarrollo de habilidades comunicativas y de comprensión lectora de los estudiantes. Un texto didáctico interactivo puede brindar una herramienta efectiva y atractiva para fomentar el aprendizaje activo y participativo, estimulando el interés y la motivación de los estudiantes.

En segundo lugar, en la actualidad, los estudiantes están expuestos a una variedad de medios y tecnologías en su vida diaria, incorporar un texto didáctico interactivo aprovecha esta familiaridad con la tecnología. Además, proporciona una experiencia de aprendizaje más relevante y acorde con su entorno, lo cual facilita su conexión con los contenidos y promueve la transferencia de conocimientos a situaciones reales.

En tercer lugar, un texto didáctico interactivo ofrece la posibilidad de incluir recursos multimedia, como videos, audios, imágenes interactivas y actividades en línea. Estos elementos permiten una mayor diversidad de formas de representación y expresión, adaptándose a los diferentes estilos de aprendizaje y facilitando la comprensión de conceptos abstractos o complejos.

Asi también, la interactividad presente en este tipo de texto estimula la participación de los estudiantes, fomentando la reflexión, el análisis crítico y la resolución de problemas. Esto contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas superiores, como el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones informadas.

Por último, la elaboración de un texto didáctico interactivo en el ámbito de Lengua y Literatura también promueve el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el contexto educativo. Al familiarizarse con estas herramientas desde una edad temprana, los estudiantes adquieren competencias digitales necesarias para su desarrollo personal y profesional en la sociedad actual.

La elaboración de un texto didáctico interactivo de Lengua y Literatura para el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes EGB es importante porque promueve el desarrollo de habilidades comunicativas, se adapta a su entorno tecnológico, facilita la comprensión de conceptos, estimula la participación y promueve el uso de las TIC, estas razones justifican la relevancia y pertinencia de este tema en el ámbito educativo.

1.4 Objetivos

Objetivo General

Elaborar un Libro Interactivo Multimedia como apoyo curricular de los docentes de Lengua y Literatura de décimo año.

Objetivos Específicos

- Indagar sobre requerimientos curriculares, metodológicos y didácticos de los docentes de Lengua y Literaria para el uso de material multimedia.
- Seleccionar los contenidos que se integrarán en el texto interactivo de Lengua y Literatura de décimo año.
- Diseñar el LIM mediante una metodología de desarrollo con una herramienta de Autor que presente de manera clara y accesible los contenidos de Lengua y Literatura correspondientes al currículo de 10mo grado de EBG.
- Validar el LIM mediante la publicación de un portafolio electrónico para la revisión de expertos en el área de Lengua y Literatura.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Vasco (2015) llevo a cabo una investigación cuyo propósito fue desarrollar Libros Interactivos Multimedia (LIM) para el proceso de enseñanza – aprendizaje, dirigido a profesores y jefes de área de la Universidad Pontificia Católica del Ecuador. El enfoque metodológico adaptado fue cualitativo, con un diseño de investigación de campo de tipo descriptivo. La selección de la muestra se realizó de manera deliberada, y se aplicó una encuesta a los docentes con el fin de evaluar el desempeño de los estudiantes en el uso de los LIM. Los resultados obtenidos mostraron la necesidad de establecer un mayor vínculo con las necesidades y preocupaciones de los estudiantes, así como de optimizar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo.

La investigación de Vasco, aporta elementos fundamentales sobre la creación de Libros Interactivos Multimedia como ayuda curricular para los docentes de Lengua y Literatura de decimo “EBG”. Dicha investigación da respuesta inmediata a los requerimientos para el desarrollo de actividades correspondientes al proceso educativo, gerencial y formativo del personal docente, esto constituye un marco de referencia para la realización del presente trabajo puesto que se tomarán en cuenta sus resultados para sustentar las necesidades de los estudiantes en cuanto al uso de material LIM y hacer propuestas de mejoras.

López (2018) realizo un trabajo cuyo objetivo fue diseñar y desarrollar Libros Interactivos Multimedia (LIM) para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de matemáticas para estudiantes de Secundaria en la ciudad de Buenos Aires, Argentina. El diseño de la investigación estuvo ubicado en el enfoque cualitativo con el tipo de investigación de campo descriptivo. La muestra fue elegida con certeza, aplicando una encuesta y entrevistas a profesores y estudiantes con el propósito de evaluar la efectividad del LIM en el aprendizaje de conceptos matemáticos.

Los resultados evidenciaron que el uso de LIM facilita la comprensión de temas complejos al incorporar elementos multimedia como vídeos, animaciones y ejercicios interactivos lo cual aumenta el interés y la motivación de los estudiantes. Además, los profesores destacaron la

utilidad del LIM como herramienta complementaria a los métodos tradicionales de enseñanza, permitiendo una mayor interacción y participación de los estudiantes en el proceso educativo

La investigación de López aporta elementos fundamentales sobre la creación y utilización de Libros Interactivos Multimedia como recursos educativos innovadores para la enseñanza de Matemáticas. Este estudio proporciona una base sólida para el desarrollo de materiales didácticos interactivos, respondiendo a las necesidades actuales de los estudiantes y docentes en cuanto a la incorporación de tecnologías de la información y comunicación en el aula. Los resultados de esta investigación constituirán un marco de referencia para la realización del presente trabajo, ya que se tomarán en cuenta sus hallazgos para sustentar la creación de LIM y hacer propuestas de mejoras que optimicen su uso y efectividad en el contexto educativo.

González (2021) llevó a cabo una investigación con el objetivo de implementar Recursos Educativos Digitales en el ámbito de la educación secundaria en México. La metodología adoptada fue de tipo cualitativo, con un diseño de investigación descriptivo. La muestra se seleccionó de manera intencionada, abarcando a docentes y estudiantes de varias escuelas secundarias. Se aplicaron entrevistas y cuestionarios para identificar las percepciones de los docentes sobre el uso de recursos digitales en el aula.

Los hallazgos revelaron que, aunque existe un interés significativo por parte de los docentes en integrar tecnologías digitales, persisten desafíos relacionados con la formación técnica y acceso a herramientas adecuadas. La investigación de González contribuye de manera importante a la comprensión de integración de recursos digitales en la enseñanza, destacando la necesidad de capacitación continua para los educadores y un mejor acceso a la tecnología. Este trabajo proporciona un marco de referencia valioso para el desarrollo de estrategias que mejoren la incorporación de herramientas digitales en el proceso educativo, apoyando así el aprendizaje significativo de los estudiantes.

2.2 Fundamentación teórica

2.2.1 Generalidades de las TIC en la educación

Según la página web del Gobierno de Colombia (Gobierno de Colombia, 2009), menciona que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son “el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes” haciendo referencia al Art. 6 Ley 1341 de 2009 del estado colombiano” (s.p).

Mientras que ULatina (2020) define a las TIC como las herramientas y recursos que se utilizan dentro de procesos como distribución y administración de la información haciendo uso de elementos tecnológicos como son los teléfonos, ordenadores, televisores, etc.

Con base en estas dos definiciones se establece el concepto de las TIC como el conjunto de herramientas y recursos informáticos que mediante el uso de dispositivos electrónicos facilitan la recolección, procesamiento de los datos, almacenamiento, transmisión y administración de información, en sus distintas formas, de esta manera facilitar la comunicación y el manejo de la información.

A su vez, las TIC son instrumentos versátiles con una amplia gama de aplicaciones en diversas áreas, como empresas, instituciones y proyectos emprendedores. Utilizar eficazmente las TIC conlleva ventajas competitivas notables, como la aceleración en el posicionamiento en el mercado, la agilización de las ventas, la optimización de costos empresariales y la gestión masiva y sistemática de los datos, entre otros beneficios (Rodríguez Bermúdez, 2015). Estos ejemplos resaltan la flexibilidad y adaptabilidad de estas tecnologías en diversos contextos como demostrando su importancia en la actualidad.

Para Rodríguez (citado por Castellanos), la incorporación de las TIC en la enseñanza produce un cambio significativo cuando el profesor utiliza las TIC como una herramienta en sus clases, éstas desempeñan un papel fundamental en el proceso de aprendizaje del estudiante punto además como y fomenta la colaboración y facilita el acceso a la información y recursos necesarios para promover el desarrollo de habilidades adicionales en los alumnos.

Así mismo como y las TIC han tenido un profundo efecto en el ámbito educativo, impulsando avances significativos y transformaciones notables en lo que respecta a los contenidos y su aplicación. Estas tecnologías ponen a la disposición de cualquier usuario diversas herramientas que como y al emplearse, crea un entorno educativo más dinámico e interactivo cómo facilitando así el proceso de enseñanza - aprendizaje le quiero dar el mío tanto para los docentes como para los estudiantes. (Hernández, 2017).

2.2.2. El juego

El juego sirve como una estrategia desarrollando habilidades y destrezas en las personas, en la educación es muy importante porque se puede guiar al estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en relación con el juego Minerva (2002) explica que:

Los juegos en la clase pueden facilitar el aprendizaje planeando actividades agradables permitiendo el fortalecimiento de valores como: el amor, tolerancia, responsabilidad, confianza y seguridad, contribuyendo de esta manera a el compañerismo y comunicación afectiva, de esta manera facilitando que puedan dominar el conocimiento de manera significativa. Además, influye en áreas de desarrollo personal, mental, social e individual. Contribuyendo a un desarrollo integral e importante donde al docente le permite compensar la lección ante el cumplimiento de tareas donde estas sean más agradables, dinámicas, efectivas y sobre todo creativas, donde su ingenio sea el centro de la actividad. (p. 14)

Tres elementos llaman la atención:

- El juego como ocupación situada por fuera de la vida corriente y auto ética, es decir, que tiene significado por sí misma y no requiere de las justificaciones o aprobaciones a las que están acostumbrados en el mundo adulto.
- La existencia de reglas y normas que regulan los comportamientos durante el juego y mantienen el círculo mágico, pero logrando resultados en los jugadores. Teóricos del juego, han extendido esta idea a que el juego promueve cambios en los individuos por medio de las reglas y de los reconocimientos y gratificaciones que resultan del juego. Es así como el juego garantiza el cumplimiento de tareas.

- Las actividades propias del juego se destacan de la vida real. La gamificación aprovecha esta situación en la medida en que los comportamientos del juego son llevados posteriormente por el individuo al mundo real.

2.2.3. Uso de juegos en la educación

El juego en épocas pasadas ha formado parte del comportamiento humano, y ahora, tiene un efecto indiscutible dentro de las actividades educativas, tomando esto en cuenta, las estrategias que puede aplicar un docente facilitarán el aprendizaje a los estudiantes pues los juegos educativos son motivadores para los estudiantes y vuelven al estudiante el protagonista de la actividad (Iztúriz *et al.*, 2007).

Cuando se dice que el estudiante es protagonista, se refiere a la forma autónoma de aprender, tomando decisiones y resolviendo problemas por sí mismos, lo que contribuye a su empoderamiento como protagonistas de su propio proceso educativo, lo que enriquece la experiencia de aprendizaje y brinda a los estudiantes la oportunidad de ser activos participantes en su educación (Contreras *et al.*, 2015).

Además, los juegos son una herramienta que ayuda a adquirir conocimientos en diferentes campos, de acuerdo con el tema al que se le enfoque, esto al combinar diversión y aprendizaje, ya que los juegos tienen el potencial de hacer que el proceso de adquirir nuevos conceptos y habilidades sea más atractivo y efectivo además de fomentar el sentido de competencia y la importancia del trabajo en equipo (Torres, 2024).

Con base en contenido expuesto anteriormente se puede decir que, el aprendizaje basado en juegos es una forma de enseñanza en donde las actividades planteadas generan un interés genuino en el estudiante en participar, fomentando así la concentración, motivación y compromiso en el estudiante, de esta manera los contenidos o la información que se presente en las actividades serán retenidas y discernidas de mejor manera, facilitando en entendimiento del tema abordado.

Fishman (2015), profesor de la Facultad de Educación, y de la Escuela de Ciencias de la Información establece en su MOOC: “Liderando el cambio, más allá de la gamificación y el aprendizaje basado en el juego” Como los juegos y la educación profunda tienen elementos

comunes. Para Fishman la Escuela es un juego terriblemente mal diseñado, como lo da conocer en su revista científica. El cual puede ser mejorado si se transfieren estos diez principios del mundo de los video juegos al aula:

- “Identity Play”. Identidad del jugador: El participante debe poder identificarse por medio de un Avatar” como jugador, que le permita adquirir una identidad en el juego, la cual forma parte de su identidad en el mundo real. Así mismo el estudiante requiere de formas de actuar dentro del aula para perfilar su identidad. Si se quiere motivar los estudiantes se conviertan en escritores, en historiadores, en científicos es importante aprovechar este principio.
- “Embedded Assessment”. Evaluación formativa añadida en el juego: Todos los juegos tienen sistemas para realizar un seguimiento al progreso de la persona a lo largo del juego. Dependiendo de los resultados el juego está programado para ir a signando tareas más difíciles. En la escuela, entre más se conozca a nuestros estudiantes y sus desempeños en diversos contextos más efectivos será la personalización del aprendizaje.
- Motivación intrínseca y extrínseca: En un ambiente de aprendizaje efectivo y en un juego bien diseñado se requiere de una combinación del aprendizaje. Los diseñadores utilizan técnicas dependiendo del reto a superar y según el tipo de motivación necesaria. En el aula es importante cultivar el gusto por aprender (la motivación intrínseca hacia el aprendizaje: “los hombres desean por naturaleza saber” dice Aristóteles al comienzo de la Metafísica). Así mismo un sistema de incentivos, reconocimientos y de estatus en su comunidad motiva su interés profundo por aprender (motivación extrínseca).
- Autonomía: El jugador puede tomar decisiones, elegir caminos o escenarios dentro de un video juego. Dependiendo del camino elegido los juegos educativos es posible explorar ciertos contenidos o no. La diferenciación en el aprendizaje se fundamenta en desarrollar el sentido de agente de sus propios procesos de aprendizaje en el estudiante al permitirle elegir qué aprender (diferenciación de contenidos), cómo lo quiere aprender (diferenciación de procesos) y cómo quiere dar cuenta de su aprendizaje (diferenciación de la evaluación).

- Sentido de pertenencia: Un juego bien construido hace sentir que son parte de un mundo más grande, de una comunidad. En el aula la calidad de la retroalimentación ofrecida a un estudiante, la frecuencia de esta es fundamental para brindarle un sentido de pertenencia al alumno.
- Desarrollo de competencias: A partir de una interrelación entre el nivel de reto y las habilidades los juegos mantienen al jugador involucrado. Este es el mismo principio definido por Vygotsky con la zona de desarrollo próximo.
- Aprendizaje experiencial: Los juegos, al cultivar el error, incitan a explorar, probar pócimas, relacionarse con otros jugadores, tomar objetos. En el aula la educación experiencial se limita a realizar salidas pedagógicas. Al definir centros de experimentación lúdica (“makerspace”) los colegios estimulan a los niños a experimentar, desarrollar el pensamiento de diseño o “design thinking”.
- Práctica, retroalimentación, refuerzo: Los estudiantes necesitan ser expuestos a diversos contextos en los cuales explorar conceptos, de manera que puedan aprender de manera inductiva caminos y patrones efectivos de pensamiento.
- Transferir estos principios del juego al aula nos permite darle vida a la revolución de la esperanza, la razón por la cual ayuda a convertirnos en maestros: formar mejores seres humanos a partir de utilizar todas nuestras herramientas para fomentar el pensamiento crítico y la creatividad.

2.2.4. Didáctica del juego

La didáctica del juego es una estrategia que permite tanto al estudiante como el docente poder tener una excelente comunicación y aprendizaje significativo basado a través de la experiencia. Chacon (2008), recalca que:

Divertirse en clase debe ser el objetivo del aprendizaje. Donde el juego es atractivo y motivador, enfocándose en la atención de los estudiantes tanto en la materia como alguna otra área de estudio, La didáctica de juego requiere de una comunicación fluida estimulando y activando los mecanismos de aprendizaje de cada estudiante. (p. 2)

De esta manera los estudiantes se sentirán estimulados creando su propio conocimiento conduciendo a los alumnos a niveles superiores.

La didáctica del juego es una estrategia que permite tanto al estudiante como al docente tener una excelente comunicación y aprendizaje significativo basado en la experiencia. Martínez (2020) destaca que:

El aprendizaje debe ser divertido y enriquecedor. El juego en el aula actúa como un elemento atractivo y motivador, captando la atención de los estudiantes no solo en la materia específica, sino también en otras áreas de estudio. La didáctica del juego requiere una comunicación fluida, estimulando y activando los mecanismos de aprendizaje de cada estudiante (p. 4).

De esta manera, los estudiantes se sentirán motivados a crear su propio conocimiento, llevando a los alumnos a alcanzar niveles superiores en su proceso educativo.

2.2.5 Áreas de desarrollo del juego

Para Correa (citado por López y Bautista, 2002) dentro de la didáctica se puede establecer metas que se desea lograr en conjunto tanto para el docente como para el estudiante, desarrollando habilidades en áreas de desarrollo y dimensiones académicas como menciona:

2.2.5.1 Del área Física – Biológica:

El desarrollo integral de los estudiantes abarca no solo el ámbito cognitivo como sino también el físico y biológico como López y Bautista (2002) recalcan que:

Hoy En este sentido como el área físico - biológica juegan un papel crucial hoy en la formación de capacidades que van más allá del aprendizaje teórico. es fundamental que los estudiantes adquieran habilidades como las capacidades de movimientos, reflejos rápidos, coordinación y destrezas manuales que son esenciales para su desempeño tanto en la vida diaria como en las actividades académicas y profesionales. (p. 2).

El texto de López y Bautista (2002) subraya la importancia de una formación integral que abarque el desarrollo físico y biológico de los estudiantes, señalando como estas dimensiones contribuyen significativamente a su desempeño cotidiano y profesional. Este enfoque resulta crucial para entender que la educación no debe limitarse en el ámbito teórico - cognitivo, sino

que debe integrar habilidades prácticas como la coordinación, reflejos y las destrezas manuales. Este planteamiento invita a reflexionar sobre la necesidad de incluir actividades físicas y prácticas en los programas educativos para fomentar un desarrollo completo en los estudiantes.

2.2.5.2 Del área socioemocional:

En el complejo día de la vida estudiantil, el área socioemocional se erige como el puente vital entre la resolución de conflictos, el descubrimiento de aficiones y el fortalecimiento de la confianza, según López y Bautista (2002):

Cada sentimiento y desafío se convierte en una oportunidad para crecer y conectar como en los entornos donde los pongamos en práctica, esta dimensión no solo fomenta habilidades interpersonales, sino que también permite a los estudiantes gestionar sus emociones y relaciones de manera efectiva, lo que es esencial para su desarrollo integral. La capacidad de empatizar, comunicarse y trabajar en equipo se traduce en un ambiente académico más colaborativo y enriquecedor como dónde cada estudiante puede aportar y sentirse valorado. (p. 2)

López y Bautista (2002) destacan el área socioemocional como un eje fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, señalando que esta dimensión no solo contribuye a la gestión de emociones y relaciones, sino que también fortalece habilidades clave con la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo. Este enfoque subraya la importancia de crear entornos educativos que promuevan el crecimiento personal y colectivo, fomentando un ambiente colaborativo donde los estudiantes se sientan valorados y motivados. Este planteamiento invita a diseñar estrategias pedagógicas que prioricen el bienestar emocional como base para el aprendizaje significativo.

2.2.5.3 Del área cognitiva-verbal:

De la lectura de Correa (2002) quien lee a López & Bautista, enuncia que:

El desarrollo cognitivo-verbal es esencial para el aprendizaje efectivo, abarcando habilidades como el seguimiento de instrucciones, la creatividad, la imaginación, el pensamiento crítico y lógico. Esta área explora la importancia de estas competencias en el contexto educativo, destacando estrategias para su potenciación como nos menciona López y Bautista (p. 3)

Estas estrategias incluyen el fomento de un ambiente aprendizaje interactivo, donde se aliente la participación de los estudiantes a través de discusiones, proyectos grupales y actividades creativas punto además el desarrollo de habilidades de comunicación efectiva es clave, ya que permite a los estudiantes de expresar sus ideas y opiniones con claridad, facilitando un aprendizaje más profundo y significativo. La integración de estas competencias no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos en diversos contextos, tanto académicos como profesionales.

2.2.6 Dimensiones del juego

2.2.6.1 De la dimensión académica:

En la dimensión académica, la apropiación de contenidos se convierte en un desafío esencial, especialmente en áreas críticas como lectura, escritura y matemáticas. Superar estas dificultades es clave para el desarrollo integral del estudiante y su éxito académico como nos menciona López y Bautista (2008) “apropiación de contenidos de diferentes materias, pero especialmente la lectura, la escritura y matemáticas donde el estudiante presenta más dificultades.” (p.3).

López y Bautista (2008) resaltan que la dimensión académica enfrenta el reto de promover la apropiación de contenidos, especialmente en áreas fundamentales como la lectura, escritura y matemáticas, donde los estudiantes tienden a experimentar mayores dificultades. Hoy este enfoque subraya la necesidad de desarrollar estrategias pedagógicas efectivas que permitan a los estudiantes superar estas barreras, hoy ya que su dominio es esencial para el éxito académico y desarrollo integral. Además, se destaca la importancia de una intervención oportuna y personalizada para fomentar la adquisición de estas habilidades básicas que impactan de manera transversal en el aprendizaje de otras materias.

2.2.7. Gamificación

Para Werbach & Hunter (citados por Zichermann & Cunningham, 2012), la gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas. Juegos que se pueden implementar en diferentes contextos como la formación académica, física, psicológica, recursos humanos o en el trabajo. En el libro denominado experiencias de gamificación en las aulas Contreras (2017), menciona que:

En la gamificación se presentan un componente sistémico y que se refiere a cómo se construye el juego, e incluyen un componente experiencial que describe la participación del jugador en el juego. La motivación es algo también fundamental, encontrado en las definiciones y que se utiliza para llamar la atención de los jugadores con el fin de que dediquen tiempo a las actividades. Este es un tema fundamental utilizado no solo en los entornos de juegos, sino también en ámbitos de investigación psicológica para influir en la motivación intrínseca, extrínseca y la autorregulación. (p. 11)

La gamificación es una de las estrategias donde que más resultados positivos se obtiene en los estudiantes por ende es importante tener en cuenta que una buena planificación incluida la gamificación se puede tener un resultado favorable ya que abarca con varias destrezas y habilidades que el estudiante puede llegar a tener. Se debe tener en cuenta las reglas de juego, siendo un elemento que organiza el que y como hacer las cosas, cumpliendo de esta manera las actividades u objetivos planteados.

2.2.8 Gamificación en la educación

Para Seaborg (citado por Sánchez, 2019) enuncia que:

Gamificación se define como el uso de elementos de diseño de juegos característicos para juegos en contextos que no son juegos. Los elementos de diseño de juegos son más difíciles de definir, debido a los múltiples marcos teóricos que se han producido, cada uno con sistemas de clasificación característicos y niveles de abstracción. (p. 2)

En concordancia con lo presentado se puede decir que la gamificación, al integrar estos elementos de diseño en contextos educativos o profesionales, hoy busca motivar y aumentar la participación mediante mecánicas de juegos. Estos elementos pueden incluir recompensas desafíos y sistemas de puntos, adaptados para transformar tareas y objetivos en experiencias más atractivas. La variedad de estos enfoques y Marcos teóricos subraya la flexibilidad y la personalización posibles en su aplicación, permitiendo que cada contexto encuentre su propio equilibrio entre diversión y eficacia.

En esta definición es importante tener en cuenta cómo la gamificación es un método de instrucción: es decir que para el autor ésta hace parte de las estrategias que hacen realidad el

currículo enseñado en el aula. Esto también implica que la gamificación deber ser considerada como parte de la vida del estudiante y de la caja de herramientas del docente.

Para Parreo (citado por Sánchez, 2019) enuncia que:

La efectividad de la gamificación a menudo se trata en la investigación, sin embargo, está ampliamente interpretada en torno a varios resultados. La gamificación, parece mejorar los resultados de aprendizaje en menor riesgo y en general parece influir significativamente el rendimiento de los exámenes. (p. 5).

No obstante, la efectividad de la gamificación puede variar según el diseño y la implementación específicos en cada entorno punto la clave para maximizar sus beneficios radica en adaptar elementos de juegos a las necesidades y características del grupo objetivo. A pesar de los resultados positivos, se requiere una evaluación continua y ajustes basados en la retroalimentación para garantizar que la ramificación mantenga su impacto positivo en el aprendizaje y el rendimiento académico.

Al incluir elementos propios del juego en el aula, el filtro afectivo, el temor a equivocarse, al sentirse involucrado y motivado, parte de una comunidad de aprendizaje y al tener diversas oportunidades de práctica según sus niveles de desempeño puede convertirse en agente del desarrollo de sus habilidades.

La heurística del error es un concepto fundamental en muchas de las teorías del aprendizaje como son: el constructivismo (Jean Piaget, Edith Ackermann), el construccionismo (Seymour Papert), la concepción social del aprendizaje (Lev Vigotsky), la Teoría del Filtro Afectivo y el Monitor Interior en el aprendizaje de una segunda lengua Stephen Krashen, entre otros. Los juegos, según Faiella & Ricciardi (2015), “Ofrecen la posibilidad de reformular el fracaso como una parte necesaria del aprendizaje, puesto que el error se convierte en una oportunidad de probar, para practicar y mejorar” (p. 25).

2.2.8.1 La gamificación estructural

Es la aplicación de elementos del juego para impulsar el aprendizaje en el alumnado sin alterar o cambiar los contenidos, se gamifica la estructura, y lo que se busca con este

tipo de gamificación es motivar al alumno a revisar el contenido e involucrarlo en el proceso de aprendizaje a través de recompensas. Los elementos más comunes de este tipo de gamificación son puntos, insignias, logros y niveles, los elementos típicos de la denominada Gamificación o Triada PBL (Points, Badges and Leaderboards Triad).

2.2.8.2 La gamificación de contenidos

Es alterar parte del contenido añadiéndole o aplicándole elementos del mundo lúdico y game thinking (o pensamiento sistémico) para que, en parte sea similar a un juego. Esto no quiere decir que se convierta el contenido en un juego, simplemente proporciona contexto o actividades que se utilizan dentro de los juegos y los agrega al contenido que se quiere enseñar —por ejemplo, ciclos de retroalimentación o elementos narrativos.

2.2.9 Elementos de la gamificación

Para construir o crear actividades gamificadas se dividen en 3 elementos: Dinámicas, mecánicas y componentes.

La Dinámica suelen ser muy diferentes y atractivas donde los estudiantes pueden adquirir competencias cooperativas (Mejia y Carrasco, 2019). Donde pueden mejorar más en conjunto resolviendo problemas en un entorno limitado donde que la dinámica es utilizada para la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula donde además está orientado a relacionarse a los efectos motivaciones y deseos

Dentro las dinámicas se puede encontrar varios aspectos importantes a aplicar.

- Oportunidades y colaboración
- El alcance a los objetivos con retos y obstáculos dando puntos a los participantes para que tengan motivación de superación.

La mecánica suelen ser las reglas de juego o reglas que legislan la experiencia del juego ya que es a dimensión principal donde pueden llegar a definir la victoria o la derrota (Gonzalo Frasca, 2009). El objetivo primordial es llegar a disfrutar del juego aportándoles retos y un camino para llegar a la meta, ya sea en un juego de clase o en un videojuego de consola.

Los componentes concretan a la dinámica y la mecánica que llegan hacer las insignias, puntos, avatares, entre otros.

2.3 Integración de Tecnología en la Educación

Desde la última década, ha habido un crecimiento sostenido en la integración de tecnología en el ámbito educativo a nivel mundial. Investigaciones previas, como el estudio de Johnson Becker, Estrada y Johnson et al. (2015), han resaltado la importancia de utilizar herramientas interactivas y multimedia en la enseñanza para mejorar la participación y el rendimiento de los estudiantes. Estos antecedentes proporcionan un contexto amplio para la elaboración de libros interactivos multimedia como recursos curriculares en Lengua y Literatura.

2.3.1. Innovaciones pedagógicas en la enseñanza de Lengua y Literatura

Experiencias previas de innovación en la enseñanza de Lengua y Literatura ha explorado diversas estrategias pedagógicas para mejorar la comprensión y el interés de los estudiantes, como la investigación de Smith y Jones (2018) destacan la eficacia de la ramificación en la enseñanza de la literatura, evidenciando cómo el uso de los elementos lúdicos para aumentar la motivación y la participación de los estudiantes. Estos antecedentes respaldan la idea de la elaboración de un libro interactivo multimedia puede integrar con éxito elementos en gamificación para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Por otro lado, Pérez y Hernández (2020) subraya la importancia de la integración de herramientas digitales, como aplicaciones y plataformas interactivas para fomentar un aprendizaje más dinámico y personalizado. Estas herramientas no solo permiten adaptar los contenidos, sino las necesidades específicas de los estudiantes, sino que también promueven la creatividad y el pensamiento crítico mediante actividades prácticas e interactivas.

Además, estudios recientes han enfatizado el impacto positivo de los libros interactivos multimedia, que combinan textos, imágenes, vídeos y actividades interactivas para enriquecer la experiencia de aprendizaje. Estos recursos, al incluir elementos de gamificación, contribuyen a crear entornos más atractivos que favorecen el compromiso del estudiante y facilitan la comprensión de conceptos complejos.

En este contexto, la combinación de gamificación, recursos digitales y libros interactivos multimedia representa un enfoque prometedor para abordar los desafíos tradicionales en la enseñanza de Lengua y Literatura, abriendo nuevas posibilidades para un aprendizaje más significativo e inclusivo.

2.3.2 Experiencias Exitosas en Desarrollo de Recursos Interactivos para la Enseñanza

Los métodos interactivos consisten en texto, animación, preguntas, tareas, imágenes, ejercicios interactivos, etc. en cada etapa de una lección; el cambio en los medios de aprendizaje de la química, como el teléfono móvil, hace que el aprendizaje de los estudiantes sea más individualizado (Jeffery & Bauer, 2020), en tanto que el uso de tabletas, ordenadores y teléfonos móviles conecta la escuela con el hogar y permite el aprendizaje en cualquier lugar y en cualquier momento. Este proyecto desarrolló recursos digitales interactivos para mejorar la enseñanza de la lengua inglesa. Los resultados sugieren que la implementación de materiales interactivos puede mejorar la comprensión del contenido y fomentar la participación de los estudiantes. Estos antecedentes respaldan la idea de que la elaboración de un libro interactivo multimedia puede ser una estrategia efectiva para la enseñanza de Lengua y Literatura.

Un ejemplo concreto es un proyecto enfocado en el desarrollo de recursos digitales interactivos para la enseñanza de la lengua inglesa, cuyos resultados indican que la implementación de materiales interactivos no solo mejora la comprensión del contenido, sino que también fomenta una mayor participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Estos antecedentes destacan el potencial de los libros interactivos multimedia, que combina múltiples formatos y tecnologías para captar la atención de los estudiantes y facilitar el aprendizaje significativo. Al aplicar estos principios enseñanza de Lengua y Literatura, hoy se abren nuevas posibilidades para abordar desafíos como la falta de interés o la dificultad en la comprensión de textos, hoy integrando elementos interactivos que promueven un aprendizaje más atractivo, inclusivo y efectivo.

La elaboración de este tipo de recursos no solo representa una estrategia innovadora, sino también una respuesta a las necesidades educativas actuales, adaptándose a los estilos de aprendizaje diversos y potenciando el compromiso de los estudiantes con su propio proceso de formación.

2.4 ¿Qué es un libro interactivo?

Como lo menciona Solis (2023) “Los libros interactivos multimedia son recursos que tienen como propósito facilitar a los docentes la implementación de material digital con sus estudiantes para apoyar su proceso de aprendizaje o actividades de refuerzo dentro del ámbito educativo” p (33), aquellos facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje a través de las diversas herramientas digitales que son accesibles a todos.

En la metodología DICREOVA, se representarán pasos detallados que permitirán la creación de un libro interactivo de manera progresiva. Este enfoque no solo facilita el proceso de desarrollo del libro, sino que también proporciona una comprensión más profunda del tema relacionado con la concepción del libro interactivo. A través de esta metodología, se exploran aspectos cruciales como el funcionamiento interno del libro, su impacto en el público y las mejores prácticas para su presentación.

Al conocer mejor cada uno de estos elementos, se garantiza que el producto final no solo sea interactivo, sino que también logre conectar efectivamente con los usuarios, generando un impacto significativo en su experiencia lectora. Además, se considerarán estrategias innovadoras y recursivas que enriquecerán tanto el contenido como la forma del libro, asegurando su relevancia en un entorno cada vez más digitalizado.

CAPÍTULO III.

METODOLOGÍA.

3.1. Enfoque de la investigación

Cuantitativo: La investigación se enmarca en una realidad educativa abordada desde un enfoque cuantitativo, fundamentado en la aplicación de un test de requerimientos dirigido a los docentes de Lengua y Literatura de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”. Este enfoque, tal como lo señala Hernández, *et al* (2014), se caracteriza por la predicción y la interpretación de hechos observados a través de métodos sistemáticos y objetivos.

Hoy los datos recolectados mediante encuestas evidencian una recepción favorable hacia la propuesta de un libro interactivo multimedia, lo que demuestra su potencial para mejorar la comprensión y la retroalimentación en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Los resultados obtenidos fueron evaluados mediante puntuaciones cuantitativas y procesados con procedimientos estadísticos, lo que permitió analizar de manera rigurosa la viabilidad y aceptación de recursos interactivos entre los docentes.

Este enfoque garantiza la validez de los hallazgos al proporcionar una base sólida para justificar la implementación del libro interactivo multimedia como una herramienta innovadora y efectiva en la enseñanza de Lengua y Literatura.

3.2. Tipo de la investigación

Hoy el proyecto es de tipo aplicado ya que busca consolidar y poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el transcurso académico. En este tipo de proyectos, se busca integrar y aplicar de manera concreta todos los conceptos, técnicas y habilidades aprendidas en la carrera. Al desarrollar este proyecto, se aprovecha un recurso intangible como punto principal para aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de manera efectiva (Rica *et al.*, 2009).

3.2.1. Por la temporalidad

Transversal: La investigación de estrategias de gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora de decimo de educación básica general, Unidad Educativa Juan de Velasco, periodo 2023

– 2024 es transversal por que se recolectó la información en un solo periodo de tiempo (Hernández, *et al.* 2014).

3.3. Diseño de la investigación

La metodología que se empleó es “Diseño Tecnológico”, la que se centra en el uso de la tecnología, especialmente el uso de las TIC, como herramientas para el aprendizaje y la construcción del conocimiento. Este enfoque enfatiza el papel activo del estudiante en la adquisición de conocimientos y la importancia de construir objetivos y proyectos concretos (Solórzano y Marina, 2009).

Diseño no experimental: El diseño no experimental se refiere a un enfoque de investigación donde observa un fenómeno en su contexto natural sin manipular las variables involucradas. (Hernández, *et al.* 2014) " en este tipo de diseño, el investigador busca comprender las relaciones y características de un fenómeno a través de la observación y la recolección de datos, sí interferir en el proceso". p (101).

En el contexto de la creación de un libro interactivo multimedia para la asignatura de Lengua y Literatura de décimo año de educación básica, este diseño es particularmente relevante. La investigación realizada por Hernández et al. (2014) hoy se centró en cómo los estudiantes interactuaban con el libro digital en un entorno de aula real. A través de encuestas y observaciones, se compilaban datos sobre las experiencias de los alumnos al utilizar el recurso. Los resultados mostraron que el libro interactivo facilitó una mayor participación y motivación entre los estudiantes, lo que a su vez contribuyó a una comprensión más profunda de los contenidos literarios. Este enfoque no experimental permite obtener información valiosa sobre el impacto del libro en el proceso de aprendizaje sin interferir en las dinámicas del aula, hoy está lleno de validando así su efectividad como herramienta educativa.

3.4. Nivel de alcance de la investigación

Descriptivo: El alcance que se empleo es “descriptivo” "la investigación descriptiva es aquella que tiene como objetivo principal la recolección de datos y su presentación de manera que describa con precisión las características de un fenómeno o situación sin modificar o controlar las variables involucradas" (Martínez, 2018), p (58).

El enfoque descriptivo se centra en identificar conclusiones dominantes y en analizar cómo una persona, grupo o fenómeno se comporta en el presente (Martínez, 2018). Este tipo de investigación tiene como propósito principal describir las características esenciales de conjuntos homogéneos de fenómenos, empleando criterios sistemáticos que permiten comprender su estructura y comportamiento. De esta manera, se obtiene información organizada y comparable con la proveniente de otras fuentes, lo cual facilita el análisis y la interpretación de los datos recogidos (Martínez, 2018, p. 50).

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La presente investigación se centra en los docentes de Lengua y Literatura de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”, quienes conforman la población de estudio. Este grupo, seleccionado mediante una muestra no probabilística, fue objeto de un cuestionario diseñado para indagar sobre los requerimientos curriculares, metodológicos y didácticos necesarios para implementar material multimedia en el aula. La elección de los docentes como población responde a su papel clave en la selección y aplicación de contenidos didácticos, los cuales inciden directamente en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

El cuestionario permitió identificar las unidades de análisis, qué corresponden a los contenidos propuestos por los docentes para integrar en un texto interactivo de Lengua y Literatura. Este enfoque asegura que el material desarrollado sea relevante y responde a las necesidades y expectativas pedagógicas del cuerpo docente, facilitando la alineación entre los objetivos curriculares y los recursos utilizados. Así, la perspectiva docente se convierte en un eje central para garantizar que el recurso interactivo sea efectivo y aplicable en el contexto educativo.

Definir claramente la población, como señalan Creswell (2014), "es crucial para establecer los límites del estudio y asegurar que los resultados sean aplicables a un grupo específico". (p. 115). La inclusión de todos los docentes de la unidad educativa “Juan de Velasco” proporciona un marco de referencia sólido que respalda la validez y generalización de los hallazgos. Además, permite replicar el estudio en otros contextos educativos y comparar resultados, fortaleciendo así el rigor metodológico y el impacto de la investigación.

3.5.2. Muestra

No probabilística-muestra intencional:

El presente estudio se enfoca en el grupo de profesores de Lengua y Literatura del décimo año de Educación Básica General Unificada de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”. Este grupo ha sido seleccionado debido a que reúne las características y criterios específicos necesarios para responder a los objetivos de la investigación. Los docentes, hoy al estar directamente involucrados en enseñanza de la materia, hoy poseen el conocimiento y la experiencia relevantes para aportar información valiosa sobre los requerimientos curriculares, metodológicos y didácticos para el desarrollo de materiales multimedia aplicados a la enseñanza.

La elección de una muestra no probabilística, también conocida como muestra intencional responde a la necesidad de incluir participantes cuya experiencia y conocimiento sean particularmente significativos para el fenómeno en el estudio. Como lo señala Neuman (2014), "una muestra no probabilística [...] Hoy permite al investigador enfocarse en un grupo particular que puede ofrecer una visión más detallada y especializada sobre el tema en cuestión" (p. 237). Este enfoque asegura que los datos recolectados sean pertinentes y profundicen en los aspectos más relevantes del problema investigado.

Este tipo de selección permite al investigador concentrarse en un grupo representativo que ofrece perspectivas clave para entender las necesidades y propuestas relacionadas con la implementación de recursos interactivos. Al centrarse en este grupo específico, se garantiza que los hallazgos de la investigación sean significativos y directamente aplicables al contexto educativo, contribuyendo a la mejora de la enseñanza de Lengua y Literatura mediante la integración de innovaciones tecnológicas.

3.5.3. Técnica e instrumento de recolección de datos

Para Hernández *et al.* (2014) la recolección de datos se debe realizar a través de un plan detallado, esto con la finalidad de reunir la información necesaria y específica referente al problema, el plan que se aplicará en la presente investigación requiere de instrumentos específicamente diseñados para este caso en particular, se deben adaptar a la población

perteneciente a los docentes de Décimo Año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” en el período lectivo 2023-2024.

3.5.4. Técnica: Encuesta

Según Arias (2012) la encuesta se realiza a través de una serie de preguntas que se llevan a cabo con un instrumento escrito en el cual previamente se han redactado las interrogantes que se realizarán a los participantes a los fines de obtener puntualmente la información deseada. En la presente investigación se desea conocer claramente los obstáculos experimentados por los estudiantes de Décimo Año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” en el período lectivo 2023-2024, enfocado especialmente a la aplicación correcta de las reglas ortográficas.

3.5.5. Instrumento: Cuestionario adaptado

Como instrumento para la recolección de datos se elabora un cuestionario, el mismo según Arias (2012) debe obtener información del grupo estudiado referente a sí mismo. La presente investigación indagará en el grupo de docentes de Décimo Año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” en el período lectivo 2023-2024, obteniendo información relevante acerca de las dificultades experimentadas al momento de aplicar textos interactivos multimedios como apoyo curricular (Ver anexo 1).

3.5.6. Validación del instrumento

El instrumento fue sometido a un proceso de validación por juicio de expertos. Para ello, se solicitó la colaboración de dos docentes de la Universidad Nacional de Chimborazo, quienes, de manera cordial, aprobaron y validaron el instrumento a aplicar en la Unidad Educativa “Juan de Velasco” (Ver Anexo 2).

3.5.7. Metodología específica para el desarrollo de software

La metodología de desarrollo de software que se ocupará es la metodología DICREVOA propuesta por Maldonado Mahauad y otros autores, en 2017, la misma tiene como base a la metodología en cascada (Pressman, 1995 citado por Prieto, 2015) y consta de 5 fases que van a marcar la estructura a seguir para la elaboración de un Objeto de Aprendizaje (OA) y mismas que se ven evidenciadas en la Figura 1. Estas fases (Análisis, Diseño, implementación,

Evaluación y publicación) tienen como objetivo ayudar a los docentes a diseñar los recursos de aprendizaje digitales y proporcionan directrices para tomar decisiones importantes en la planificación del proceso de aprendizaje (Maldonado Mahauad *et al.*, 2017).

FIGURA.1 Fases de la metodología Dicroeva 2.0



Fuente: Elaboración propia a partir de (Maldonado, et al, 2017)

Dentro de la primera fase, la Fase de Análisis en donde se realiza la recopilación de información con relación a las necesidades que puede solventar el Objeto de Aprendizaje. A continuación, en la Fase de Diseño se desarrolla el diseño del objeto del aprendizaje, desde la perspectiva educativa, así como desde la perspectiva tecnológica. Posteriormente, en la etapa de Implementación, se crea la estructura del esquema general del objeto de aprendizaje utilizando herramientas informáticas. Fase de Evaluación, aquí se evalúa al Objeto de Aprendizaje para conocer consta ciertas cualidades para que sea considerado un objeto de aprendizaje de calidad, finalmente, la Fase de Publicación se pone el recurso al alcance del público, siempre y cuando conste con sus licencias correspondientes (Maldonado Mahauad *et al.*, 2017).

Además, para enriquecer la experiencia educativa del libro interactivo Multimedia (LIM), se integra la técnica de *Serious Games* como parte del entorno virtual. Esta metodología permite transformar los contenidos académicos en experiencias lúdicas e interactivas que fomentan un aprendizaje más significativo. Según Ortiz *et al.* (2017), los *serious games* constituyen una

estrategia pedagógica que emplea elementos de los videojuegos con fines educativos, facilitando la comprensión de los contenidos de manera didáctica y atractiva.

El uso de *Serious Games* en el LIM tiene como finalidad no solo captar la atención del estudiante, sino también promover habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento crítico. Hoy esto resulta especialmente relevante en contextos donde el aprendizaje autónomo y la motivación intrínseca son esenciales. Al incorporar dinámicas hora de juegos dentro del LIM, hoy se estimula la participación del estudiante, se esfuerzan los conocimientos adquiridos y se favorece la retención a largo plazo.

Esta aproximación combina la motivación de los videojuegos con un enfoque educativo, lo que resulta en un ambiente de aprendizaje interactivo y atractivo para los estudiantes. A través de desafíos, escenarios y decisiones dentro del juego, se pueden transmitir conceptos y habilidades de manera didáctica, permitiendo a los estudiantes aprender de una manera más inmersiva y participativa.

En este mismo sentido, se implementará un mecanismo de retroalimentación dentro del entorno virtual para mejorar el desempeño y comprensión de la temática, con el propósito de mejorar su aprendizaje futuro, pues esta herramienta formativa trasciende la mera calificación, promoviendo un aprendizaje más significativo y autónomo, además, fomenta la autorreflexión, el análisis y la crítica, lo que contribuye a la mejora del aprendizaje experiencial de los estudiantes y a su desarrollo de competencias de autoevaluación (Canabal & Margalef, 2017).

CAPÍTULO IV

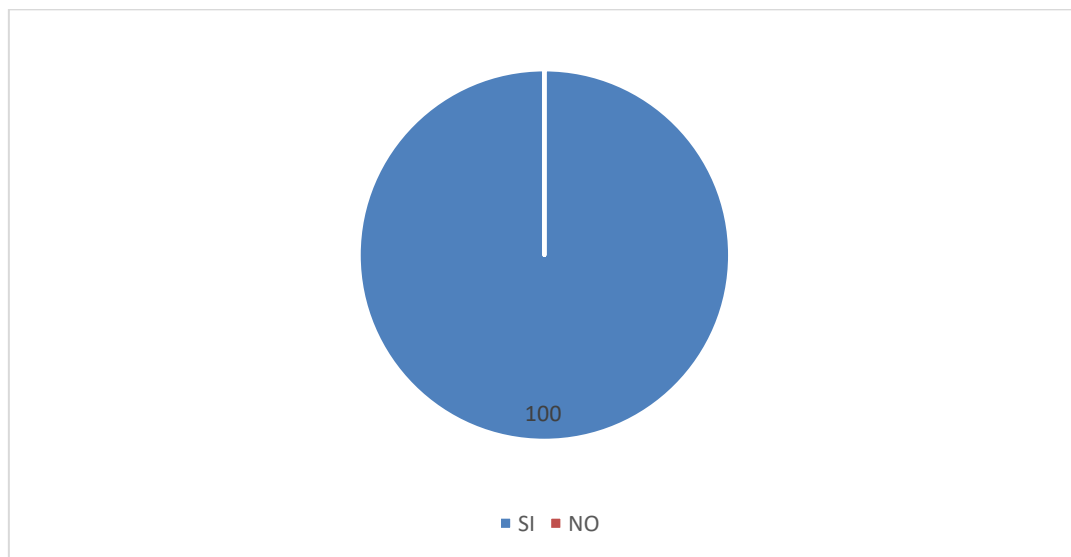
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, se presentan los resultados obtenidos al aplicar el cuestionario a los docentes de Lengua y Literatura en torno a la percepción y uso de recursos educativos digitales e interactivos, así como su interés y experiencia en herramientas interactivas en el ámbito educativo. Los resultados se detallan de acuerdo con cada pregunta formulada.

4.1. Requerimientos curriculares, metodológicos y didácticos de los docentes de Lengua y Literaria para el uso de material multimedia

A continuación, en la figura 2, se demuestra los resultados obtenidos referente a la pregunta 2: ¿Considera que con el apoyo de actividades interactivas los estudiantes puedan lograr un mayor aprendizaje?

FIGURA.2 Resultados obtenidos de la pregunta 2



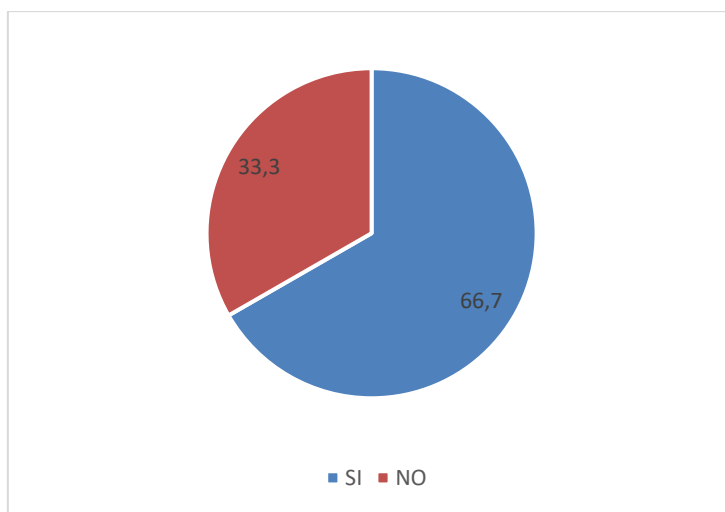
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del colegio Juan de Velasco

El 100% de los encuestados considera que el uso de actividades interactivas contribuye significativamente al aprendizaje de los estudiantes, indicando una percepción positiva y generalizada sobre el valor de estos recursos en el proceso educativo este resultado sugiere una gran aceptación y confianza de las herramientas interactivas para mejorar la comprensión y el interés de los estudiantes en los temas abordados. Estos hoy resultados demuestran lo

establecido por Pérez y López (2015) quien indica que las herramientas interactivas fomentan un aprendizaje más dinámico y participativo, permitiendo a los estudiantes construir conocimiento de manera activa y contextualizada. Según estos autores, la incorporación de actividades interactivas en el aula no solo mejora la retención de la información, sino que incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes con el contenido, logrando un impacto positivo en su desempeño académico.

A continuación, en la figura 3, se demuestra los resultados obtenidos referente a la pregunta 3: ¿La institución cuenta con la plataforma Moodle, Classroom, EdiLim, etc?

FIGURA.3 Disponibilidad de plataformas educativas



Fuente: aplicada a los docentes del colegio Juan de Velazco.

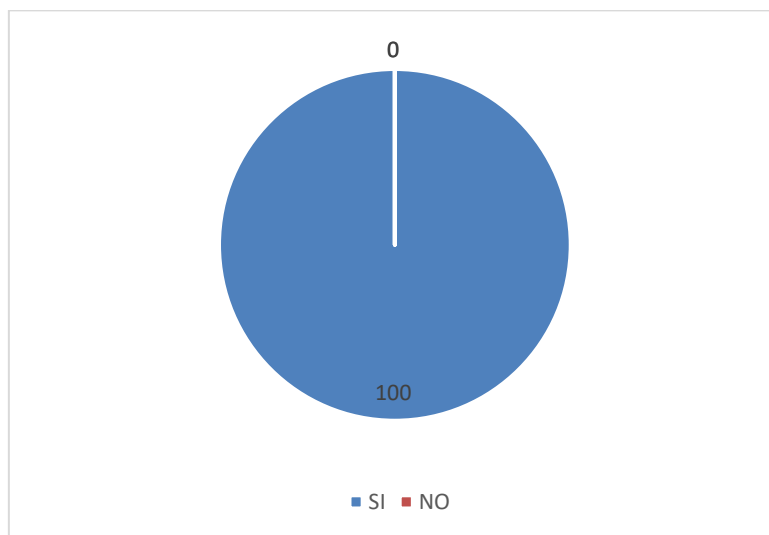
Respecto a la disponibilidad de plataformas como Moodle, Classroom, EdiLim, etc, el hoy 66.7% de los participantes afirmaron que la institución cuenta con estas plataformas mientras que el 33.3% indicó que no está disponible. Hola esto muestra que, si bien una mayoría dispone de acceso a estos recursos, existe una parte significativa de los encuestados que no tiene acceso, lo que podría influir en la implementación efectiva de estrategias digitales.

Este hallazgo es respaldado por Díaz y Rodríguez (2019), quienes señalan que la disponibilidad de plataformas digitales es un factor crucial para la implementación exitosa de estrategias de enseñanza basadas en tecnologías. Según estos autores, la falta de acceso a estas herramientas tecnológicas puede generar desigualdades en el aprendizaje, limitando las oportunidades de los

estudiantes que no tienen acceso, y afectando el desarrollo de una enseñanza digital inclusiva y equitativa.

A continuación, en la figura 4, se demuestra los resultados obtenidos referente a la pregunta 4: ¿considera necesario ofrecer un contenido conceptual a los estudiantes?

FIGURA.4 Necesidad de contenido conceptual

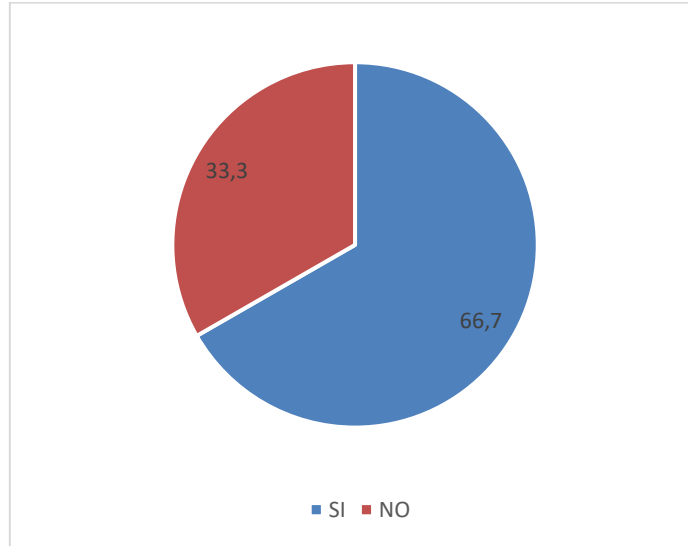


Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del colegio Juan de Velazco.

El 100% de los encuestados coincidió en la importancia de ofrecer contenido conceptual a los estudiantes. Esto indica que los docentes valoran el contenido estructurado y conceptual como un Pilar fundamental en la educación, especialmente cuando se complementa como herramienta digital que faciliten la apropiación de este conocimiento. Este resultado está en línea como el señalado por Sánchez y Gómez 2016, quienes afirman que un enfoque educativo que prioriza el contenido conceptual es esencial para garantizar una comprensión profunda y duradera en los estudiantes. Según estos autores, cuando éste contenido se combina con recursos tecnológicos adecuados, se facilita la internalización del conocimiento, lo que permite a los estudiantes construir una base sólida sobre lo que pueden desarrollar habilidades más complejas y aplicables en diferentes contextos.

A continuación, en la figura 5, se demuestran los resultados obtenidos referente a la pregunta 5: ¿le gustaría aplicar un recurso que aplique el aula invertida?

FIGURA.5 Interés en el aula invertida



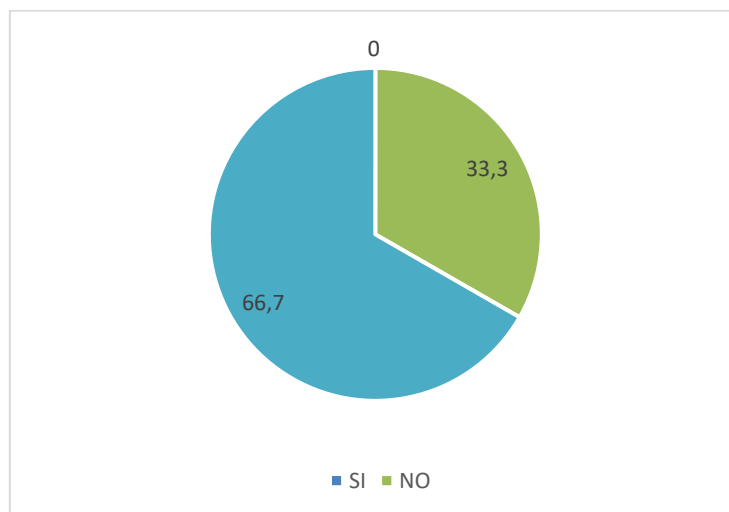
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del colegio Juan de Velasco.

En cuanto a la metodología de aula invertida, el 66.7% manifestó interés en aplicar recursos que sigan este enfoque, mientras que un 33.3% no lo considero necesario. Esto refleja que una mayoría ve el aula invertida como una oportunidad para mejorar la interacción y el aprendizaje autónomo, aunque una parte del grupo prefieren métodos tradicionales o tiene reservas respecto a su implementación.

Este resultado es respaldado por González y Fernández (2018), quienes afirman que la metodología del aula invertida promueve una mayor participación activa de los estudiantes en su aprendizaje, favoreciendo la autonomía y la colaboración según estos autores, aunque el aula invertida es bien recibida por muchos educadores por su enfoque innovador. Sin embargo, algunos docentes pueden mostrarse reticentes debido a la falta de familiaridad con las herramientas tecnológicas necesarias o la percepción que requiere un cambio significativo en las prácticas pedagógicas tradicionales.

A continuación, hoy en la figura 6, se demuestran los resultados obtenidos referente a la pregunta 6: ¿Ha utilizado libros interactivos multimedia en su práctica docente?

FIGURA.6 Uso de libros interactivos multimedia



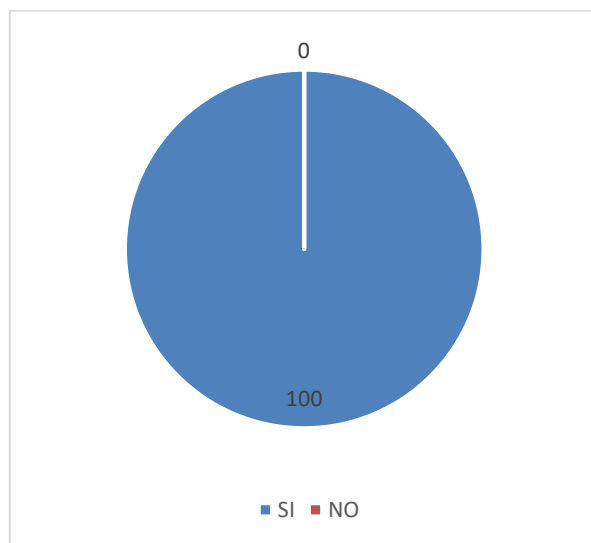
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del colegio Juan de Velasco.

El 66.7% de los encuestados no ha utilizado libros interactivos multimedia en su práctica docente, mientras que el 33.3% ha tenido experiencia con este recurso. Esto indica que, aunque existe cierto nivel de adopción, la mayoría aún no incorpora este tipo de herramientas en sus prácticas habituales, lo que podría deberse a la falta de formación o recursos.

Este hallazgo está en consonancia con lo planteado por Rodríguez y Pérez (2017), quienes sostienen que la incorporación de tecnologías educativas como los libros interactivos multimedia depende en gran medida de la formación docente y de la disponibilidad de recursos. Según estos autores, muchos docentes se sienten poco preparados para utilizar herramientas digitales de manera efectiva debido a la falta de capacitación específica y el acceso limitado a dispositivos tecnológicos, lo que retrasa su implementación en el aula.

A continuación, en la figura 7, se demuestra los resultados obtenidos referente a la pregunta 7: ¿Considera oportuno la utilización de un libro interactivo multimedia que pueda compartirse mediante un enlace y descargarse en un dispositivo?

FIGURA.7 Utilización de libros interactivos multimedia descargables



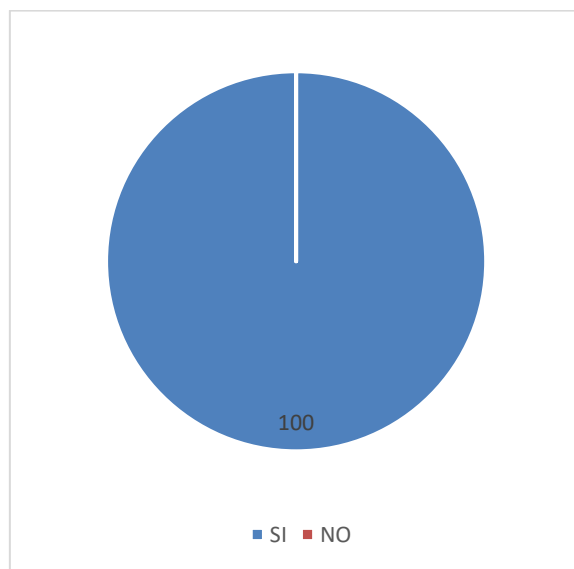
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del colegio Juan de Velasco.

La totalidad de los participantes 100%, consideró oportuno el uso del libro interactivo multimedia que puede compartirse mediante un enlace y descargable en un dispositivo. Esto destaca un consenso sobre la convivencia y practicidad de estos materiales, que permiten acceso flexible y adaptabilidad en distintos contextos y dispositivos.

Este resultado coincide con lo señalado por Martínez y Ruiz (2019), quienes afirman que los recursos educativos digitales, como los libros interactivos multimedia, proporciona una mayor flexibilidad en el acceso al contenido, lo que favorece tanto a estudiantes como a docentes. Según estos autores, la posibilidad de acceder a estos materiales desde diferentes dispositivos permite que el aprendizaje sea más dinámico y adaptado a las necesidades individuales, promoviendo una enseñanza más inclusiva y accesible.

A continuación, en la figura 8, se demuestra resultados obtenidos referente a la pregunta 8: ¿Desde el punto de vista didáctico considera que las actividades digitales captan la atención del estudiante?

FIGURA.8 Capacidad de las actividades digitales para captar la atención



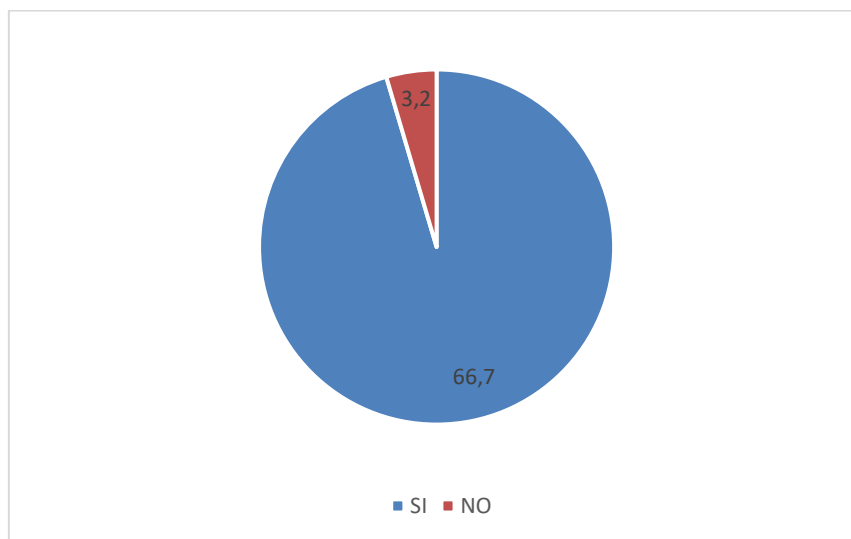
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del colegio Juan de Velasco.

Desde un punto de vista didáctico el 100% de los encuestados coincide que las actividades digitales captan la atención de los estudiantes, mostrando que los docentes observan en estos recursos una capacidad especial para atraer y mantener el interés de sus alumnos.

Este hallazgo es respaldado por Hernández y Gómez (2018), quienes destacan que las actividades digitales, al ser interactivas y visualmente atractivas, son particularmente efectivas para mantener la concentración y motivación de los estudiantes. Según estos autores, el uso de la tecnología digital en el aula no solo mejora la participación de los estudiantes, sino que también favorece una mayor retención de la información, al conectar el aprendizaje con experiencias más dinámicas y entretenidas.

A continuación, en la figura 9, se demuestra los resultados obtenidos referente a la pregunta 9: ¿Ha utilizado libros interactivos multimedia en su practica docente?

FIGURA.9 Experiencia repetida en el uso de libros interactivos multimedia



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del colegio Juan de Velasco.

En este aspecto, el 66.7% de los encuestados no ha implementado libros interactivos multimedia de forma regular en sus clases, mientras que el 33.3% si lo ha hecho, lo que refuerza la idea de una adopción parcial de este recurso en la enseñanza diaria.

En general, los resultados sugieren una actitud positiva hacia el uso de herramientas digitales en el aula, aunque existen barreras en términos de acceso a plataformas y experiencia previa con ciertos recursos, como los libros interactivos multimedia. Estas percepciones y prácticas actuales proporcionan una base valiosa para diseñar estrategias que fortalezcan el uso y la efectividad de las herramientas interactivas en el proceso educativo.

A continuación, se presentan los hallazgos y el análisis correspondiente a la segunda parte de los resultados obtenidos en El cuestionario aplicado a los docentes de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”. Esta sección se enfoca en las preferencias y los desafíos percibidos en el uso de recursos interactivos y multimedia en la enseñanza de Lengua y Literatura.

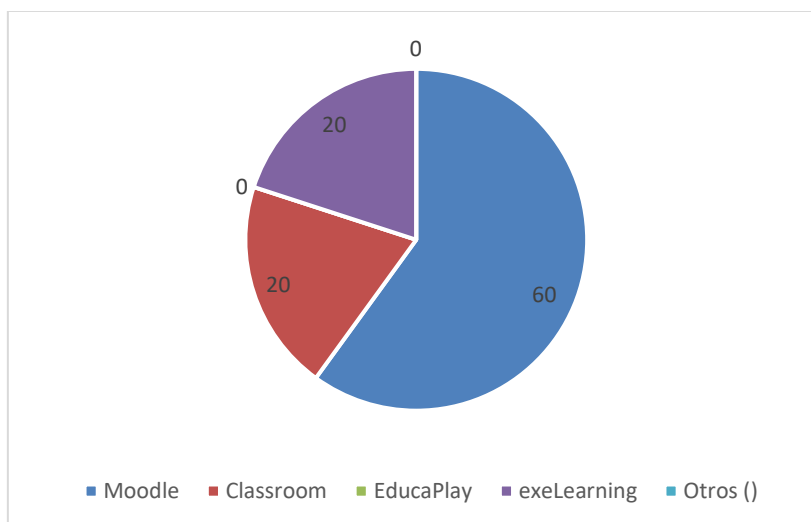
Este resultado está respaldado por Sánchez y Martínez (2017), quienes afirman que, aunque los docentes reconocen el potencial de las herramientas digitales en la enseñanza, la adopción plena de esta tecnología en el aula está limitada por factores como la falta de formación continua y la

infraestructura tecnológica. Según estos autores, superar estas barreras es esencial para garantizar una integración exitosa de recursos interactivos en el currículo, lo que permitirá a los docentes aprovechar plenamente el potencial de las herramientas digitales para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

A continuación, se presentan los hallazgos y el análisis correspondiente a la segunda parte de los resultados obtenidos en El cuestionario aplicado a los docentes de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”. Esta sección se enfoca en las preferencias y los desafíos percibidos en el uso de recursos interactivos y multimedia en la enseñanza de Lengua y Literatura, proporcionando una visión más detallada sobre las necesidades y expectativas de los docentes en cuanto a la implementación de estas herramientas.

A continuación, en la figura 10, se demuestra los resultados obtenidos referente a la pregunta 10: ¿En qué plataforma le gustaría que se compartiera el libro interactivo?

FIGURA.10 Preferencia de Plataforma para Compartir el Libro Interactivo



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del colegio Juan de Velasco.

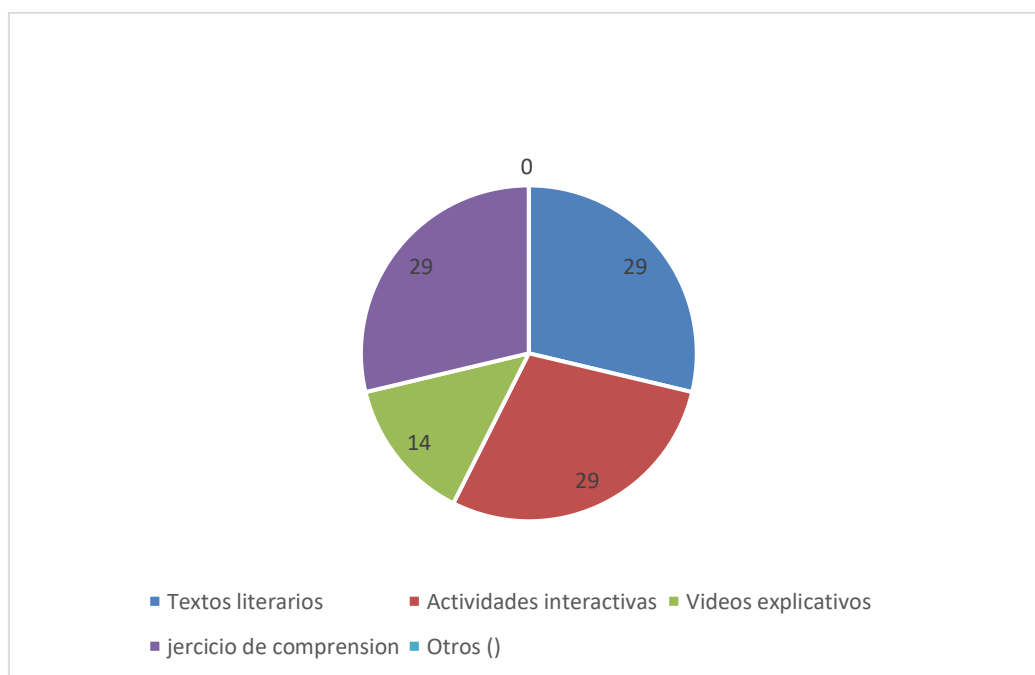
Los resultados indican que el 60% de los docentes (3 respuestas) prefieren la plataforma Moodle para compartir el libro interactivo, siendo la opción más seleccionada. Classroom y eXeLearning fueron elegidas por un 20% de los docentes cada una, mientras que Educaplay y otras plataformas no recibieron ninguna preferencia. Esto sugiere que Moodle es la plataforma

de mayor preferencia, posiblemente por sus funcionalidades y facilidad de integración en el entorno escolar.

Este resultado se alinea con lo expuesto por Ramírez y García (2018), quienes argumentan que Moodle es una de las plataformas más populares en el ámbito educativo debido a su flexibilidad, variedad de herramientas y su integración con otras aplicaciones utilizadas en el aula. Según estos autores, la accesibilidad y la facilidad de uso de Moodle permiten que los docentes gestionen contenidos, asignaciones y evaluaciones de manera eficiente, lo que favorece su adopción como herramienta principal en muchas instituciones educativas.

A continuación, en la figura 11, se demuestra los resultados obtenidos referente a la pregunta 11: ¿Qué tipo de contenido considera más efectivo en los libros interactivos multimedia para la enseñanza de lengua y literatura?

FIGURA.11 Tipo de Contenido Considerado Más Efectivo



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del colegio Juan de Velasco.

4.2. Tipo de contenido considerado más efectivo para los libros interactivos multimedia respecto al tipo de contenido considerado más efectivo para los libros interactivos

multimedia en la enseñanza de Lengua y Literatura, los resultados se distribuyeron de la siguiente manera:

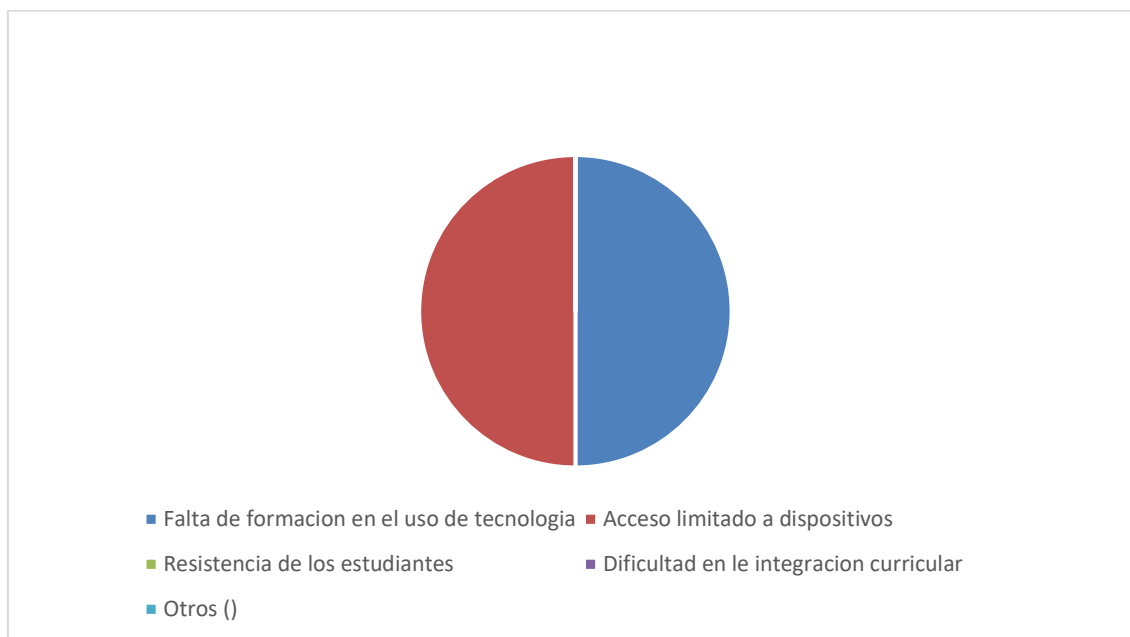
- Textos literarios: Elegidos por 2 docentes (29%).
- Actividades interactivas: También seleccionadas por 2 docentes (29%).
- Ejercicios de comprensión: Elegidos por 2 docentes (29%).
- Videos explicativos: Solo seleccionados por 1 docente (14%).

Estos resultados muestran una inclinación balanceada entre los contenidos textuales, interactivos y de comprensión, lo que refleja una percepción positiva sobre el uso de diferentes recursos complementarios en los libros interactivos. La menor preferencia por videos explicativos podría indicar una menor valoración de los recursos visuales o limitaciones tecnológicas para su implementación.

Este hallazgo coincide con lo señalado por Pérez y Fernández (2017), quienes afirman que los recursos interactivos y de comprensión, como textos y actividades, son altamente valorados por los docentes, ya que permiten una mayor interacción y participación de los estudiantes. Según estos autores, aunque los videos explicativos tienen el potencial de enriquecer el aprendizaje, su efectividad depende de factores como la calidad de la infraestructura tecnológica disponible y la forma en que se integran dentro del currículo.

A continuación, en la figura 12, se demuestra los resultados obtenidos referente a la pregunta 12: ¿Qué desafíos ha enfrentado al implementar estos recursos en su aula?

FIGURA.12 Desafíos en la Implementación de Recursos Interactivos



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del colegio Juan de Velasco.

Los docentes identificaron los principales desafíos enfrentados al implementar recursos interactivos en el aula tales como: (a). Falta de formación en el uso de tecnología: Mencionado por 3 docentes, lo cual representa un desafío significativo en la integración de herramientas digitales. (b). Acceso limitado a dispositivos: También mencionado por 3 docentes, lo que refleja una limitación en la disponibilidad de dispositivos adecuados para todos los estudiantes. (c). Resistencia de los estudiantes y dificultad en la integración curricular: Ningún docente indicó estas opciones como desafíos principales, lo que sugiere una buena disposición de los estudiantes hacia los recursos interactivos y una posible integración curricular ya en curso o sin mayores problemas.

En conjunto, estos hallazgos sugieren que, para una implementación efectiva de recursos digitales, es fundamental atender las barreras tecnológicas y proporcionar formación adecuada a los docentes. Este resultado es consistente con lo señalado por Díaz y Rodríguez (2016), quienes destacan que la falta de capacitación docente en el uso de nuevas tecnologías y el acceso insuficiente a dispositivos son barreras clave en la implementación de recursos digitales en las aulas. Según estos autores, la superación de estas limitaciones requiere un enfoque integral que

incluya la formación continua de los docentes y una mejora en la infraestructura tecnológica, lo que permitiría aprovechar al máximo las herramientas digitales en el proceso educativo.

Resultados Globales del Cuestionario

En términos generales, el cuestionario permitió identificar las percepciones y necesidades de los docentes en relación con la implementación de recursos digitales e interactivos en la enseñanza de Lengua y Literatura. Los hallazgos destacan tanto las preferencias en plataformas y tipos de contenido como los desafíos que enfrentan los docentes en la implementación de estos recursos.

4.3. Preferencias en Plataformas y Contenidos

La plataforma Moodle emergió como la favorita para compartir el libro interactivo, seleccionada por el 60% de los docentes. Esta elección sugiere que Moodle podría ser la mejor opción para centralizar el acceso a los recursos debido a su familiaridad y funcionalidad en el contexto escolar.

En cuanto a los tipos de contenido, los textos literarios, actividades interactivas, y ejercicios de comprensión fueron los más valorados, con un 29% de preferencia cada uno. Esta distribución balanceada refleja la importancia de utilizar una variedad de recursos dentro de los libros interactivos, combinando elementos textuales y actividades prácticas que promuevan la comprensión y participación activa de los estudiantes. La menor preferencia por videos explicativos (14%) podría implicar una necesidad menor de elementos visuales o una limitación técnica en cuanto a recursos de reproducción audiovisual.

4.3.1 Principales Desafíos

Los resultados también ponen en evidencia las barreras actuales para la implementación efectiva de recursos digitales en el aula. Los desafíos más mencionados fueron:

- Falta de formación en el uso de tecnología, indicando que la capacitación de los docentes es fundamental para maximizar el uso y el potencial de los recursos digitales.

- Acceso limitado a dispositivos, lo cual resalta una necesidad de mejorar la infraestructura tecnológica para asegurar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de las actividades interactivas y multimedia.

No se reportaron problemas relacionados con la resistencia de los estudiantes o dificultades en la integración curricular, lo que sugiere que los estudiantes están en general abiertos a las nuevas herramientas digitales y que, con una formación adecuada y la infraestructura necesaria, estos recursos podrían integrarse sin contratiempos en el programa de estudios.

Los resultados del cuestionario evidencian un interés positivo por los recursos interactivos y digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura. La capacitación docente y la inversión en dispositivos son las principales áreas para abordar para lograr una implementación exitosa. Moodle surge como una plataforma viable para compartir recursos, y se recomienda incluir una combinación de textos literarios, actividades interactivas y ejercicios de comprensión en los libros interactivos. Con estas estrategias, se espera que los docentes puedan aprovechar al máximo el potencial de las herramientas digitales y mejorar la experiencia educativa para los estudiantes.

4.4 Contenido seleccionado para crear el libro interactivo

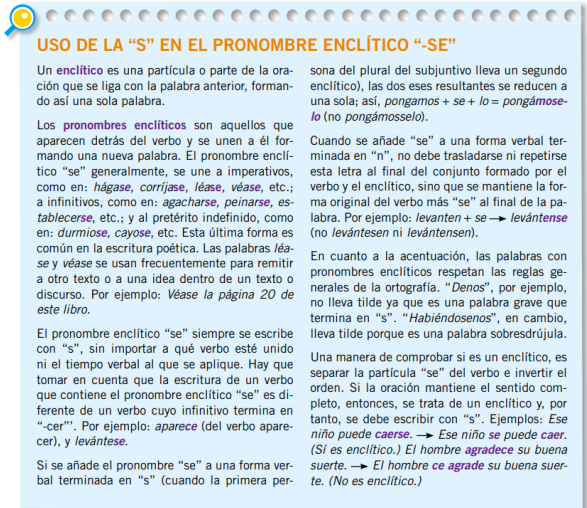
El contenido seleccionado para la elaboración del libro interactivo de apoyo para docentes ha sido cuidadosamente elegido, centrándose en el área de escritura, ya que se ha identificado como una de las competencias que representa mayores desafíos para los estudiantes. Este enfoque responde a la necesidad de fortalecer habilidades fundamentales en la expresión escrita, reconociendo que esta es una herramienta clave para el desarrollo académico y personal.

El incluir este contenido en el libro interactivo es proporcionar actividades diseñadas específicamente para facilitar tanto la labor docente como el aprendizaje estudiantil. Estas actividades buscan ser dinámicas, prácticas y alineadas con el currículo oficial, promoviendo una interacción activa entre los actores del proceso educativo.

El tema de la escritura ha sido tomado del libro del Ministerio de Educación, en el apartado correspondiente a la asignatura de Lengua y Literatura para el décimo año de educación básica, siendo este un nivel crítico para consolidar las competencias lingüísticas. En particular, el

contenido se encuentra en la página 160, donde se desarrollan conceptos y ejercicios relacionados con esta habilidad. De esta manera, el libro interactivo pretende no solo reforzar los aprendizajes establecidos, sino también proporcionar herramientas innovadoras y accesibles para optimizar el proceso educativo. El contenido mediante actividades que ayudaran tanto al docente como estudiante.

Tabla. 1 **CONTENIDO ELEGIDO PARA CREAR ACTIVIDADES PARA EL LIBRO INTERACTIVO**

TEMA: USO DE LA “S”	PÁGINA 169	 USO DE LA “S” EN EL PRONOMBRE ENCLÍTICO “-SE” Un enclítico es una partícula o parte de la oración que se liga con la palabra anterior, formando así una sola palabra. Los pronombres enclíticos son aquellos que aparecen detrás del verbo y se unen a él formando una nueva palabra. El pronombre enclítico “se” generalmente, se une a imperativos, como en: <i>hágase, corrija-se, léase, véase</i>, etc.; a infinitivos, como en: <i>agacharse, peinarse, es-tablecerse</i>, etc.; y al pretérito indefinido, como en: <i>durmiose, cayose</i>, etc. Esta última forma es común en la escritura poética. Las palabras <i>léase</i> y <i>véase</i> se usan frecuentemente para remitir a otro texto o a una idea dentro de un texto o discurso. Por ejemplo: <i>Véase la página 20 de este libro</i>. El pronombre enclítico “se” siempre se escribe con “s”, sin importar a qué verbo esté unido ni el tiempo verbal al que se aplique. Hay que tomar en cuenta que la escritura de un verbo que contiene el pronombre enclítico “se” es diferente de un verbo cuyo infinitivo termina en “-cer”. Por ejemplo: <i>aparece</i> (del verbo <i>aparecer</i>), y <i>levántese</i>. Si se añade el pronombre “se” a una forma verbal terminada en “s” (cuando la primera per-sona del plural del subjuntivo lleva un segundo enclítico), las dos eses resultantes se reducen a una sola; así, <i>pongamos + se + lo = pongámo-se-lo</i> (no <i>pongámo-sello</i>). Cuando se añade “se” a una forma verbal terminada en “n”, no debe trasladarse ni repetirse esta letra al final del conjunto formado por el verbo y el enclítico, sino que se mantiene la forma original del verbo más “se” al final de la palabra. Por ejemplo: <i>levanten + se → levántense</i> (no <i>levántesen</i> ni <i>levántensen</i>). En cuanto a la acentuación, las palabras con pronombres enclíticos respetan las reglas generales de la ortografía. “<i>Demos</i>”, por ejemplo, no lleva tilde ya que es una palabra grave que termina en “s”. “<i>Habiéndonos</i>”, en cambio, lleva tilde porque es una palabra sobresdrújula. Una manera de comprobar si es un enclítico, es separar la partícula “se” del verbo e invertir el orden. Si la oración mantiene el sentido completo, entonces, se trata de un enclítico y, por tanto, se debe escribir con “s”. Ejemplos: <i>Ese niño puede caerse. → Ese niño se puede caer. (Si es enclítico.) El hombre agradece su buena suerte. → El hombre se agradece su buena suerte. (No es enclítico.)</i>
---------------------	---------------	---

(Ministerio de Educación, 2022).

TEMA: COMPLEMENTO PREDICATIVO	PÁGINA 168	 Seguimos la reflexión sobre los modificadores del predicado. COMPLEMENTO PREDICATIVO Otro modificador del predicado se denomina <i>predicativo</i> y es la función por la que una palabra o un grupo de palabras complementa a un verbo y, también, predica del sujeto o del complemento directo (CD) de ese verbo. Su característica, por tanto, es la doble predicación. Es decir, modifica a la vez al verbo y al sujeto o al CD de la oración. Se encuentra después del verbo o después del complemento directo. Ejemplo: Juan llamó enojado. “Enojado” es predicativo ya que dice cómo se desarrolla la acción del verbo y al mismo tiempo se relaciona con el estado de ánimo del sujeto. El modificador predicativo puede ir precedido de la preposición <i>de</i> o de un adverbio. Ejemplo: Sara actúa de pastora; Pedro trabaja como guardia. (Ministerio de Educación, 2022).
TEMA: ESCRITURA DE LOS PÁRRAFOS	PÁGINA 166	 C. ESCRITURA DE LOS PÁRRAFOS Organización de la información El texto expositivo posee formas específicas de organizar el contenido y cada una de ellas sirve de apoyo al lector para comprenderlo. Se debe tener en cuenta que no siempre se presentan estructuras únicas, pues a veces en un escrito pueden aparecer dos estructuras, en las que una de ellas predomina, mientras que la otra solo la auxilia. (Ministerio de Educación, 2022).

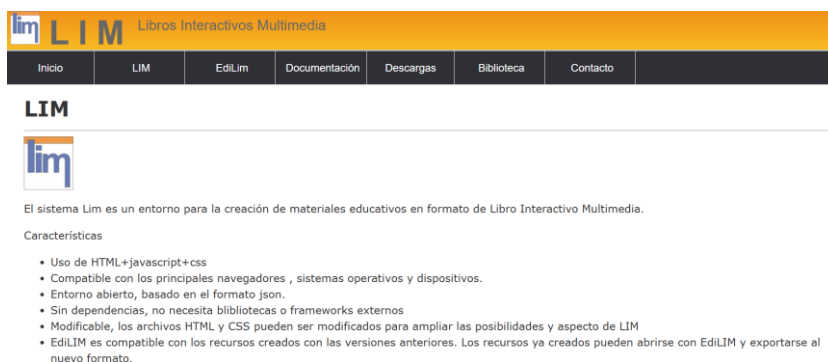
Elaborado por: Alejandro Quishpe en base del contenido del Libro del Ministerio de Educación de la materia de Lengua y Literatura. (Ministerio de Educación, 2022).

4.4 Inicio del Libro Interactivo Multimedia del diseño

4.4.1 Creación de cuenta de EdiLim

Para iniciar con el proceso de crear el (LIM) como primer paso se creó la cuenta en el software Edilim y después se procedieron a crear los juegos, estos constan de pantalla de inicio, menú principal, pantallas de indicaciones y de inicio década juego y pantallas finales.

FIGURA.13 Software para la creación del libro



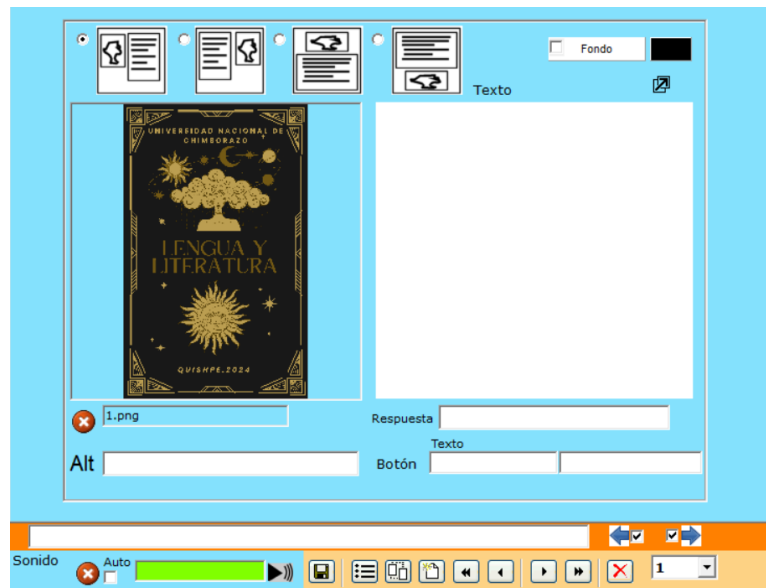
Software para elaboración del libro de lengua y literatura de décimo año de educación general básica de la unidad educativa “Juan de Velasco” tomado de la página oficial Educ LIM.com.

(User Account, 2024)

4.4.2 Portada

Creación de la portada del (Lim) en el software EDILIM, aquí tenemos que especificarnos en el año y la asignatura.

FIGURA.14 Creación de la primera portada

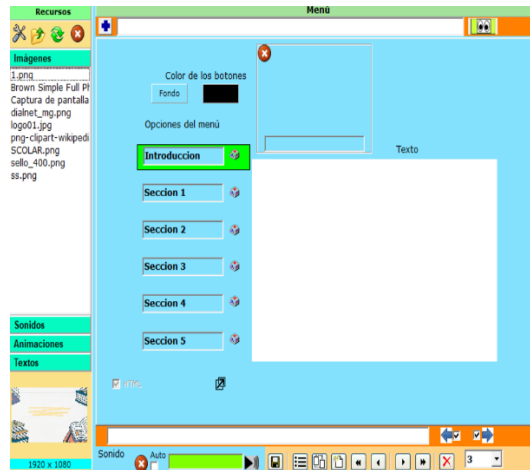


Elaborado por: Alejandro Quishpe y tomado de referencia del libro del software creado para la implementación en lengua y literatura de décimo año de educación básica. (Ministerio de Educación, 2022).

4.4.3 Menú Principal

Creación del menú principal del juego, este menú tiene todas las actividades que debe realizar el estudiante para completar el juego.

FIGURA.15 Pantalla de menú



Elaborado por: Alejandro Quishpe y tomado de referencia del libro de lengua y literatura de décimo año de educación básica (Ministerio de Educación, 2022).

4.4.4 Presentación

Se crean las plantillas de presentación como se observa en la Figura 4, el propósito de esto es colocar toda la información del juego en la primera carilla, como puede ser; que se necesitara, como se juega y si se necesita algo a parte.

FIGURA.16 Indicaciones de pantalla de juego

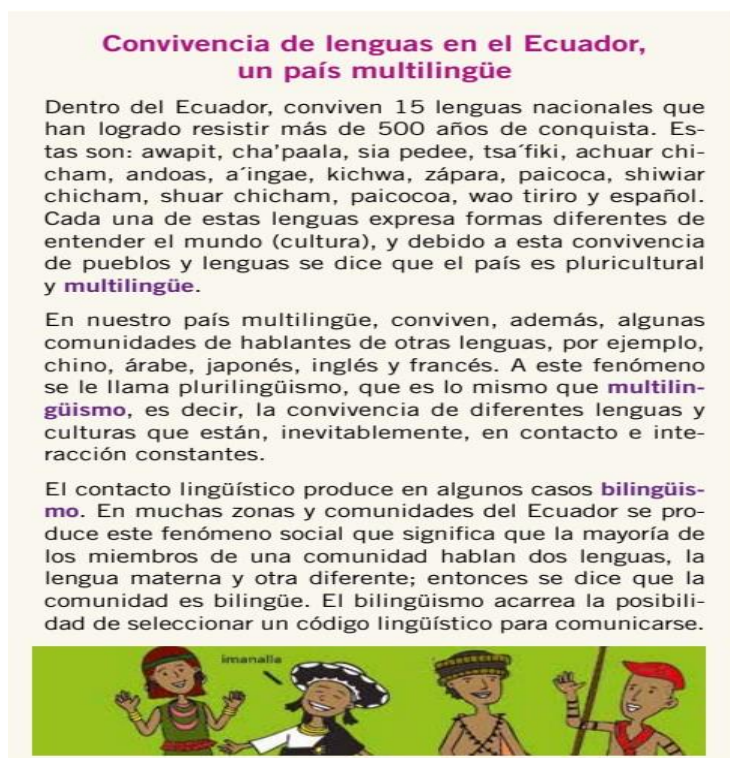


Elaborado por: Alejandro Quishpe y tomado de referencia del libro de lengua y literatura de décimo año de educación básica (Ministerio de Educación, 2022).

4.4.5 Primer juego “Encuentras las palabras”

En el primer juego llamado “ENCUENTRA LAS PALABRAS” se debe realizar una minuciosa lectura, después de deben identificar las palabras claves que el juego nos está solicitando.

FIGURA.17 Indicaciones de pantalla de juego



Elaborado por: Alejandro Quishpe y tomado de referencia del libro de lengua y literatura de décimo año de educación básica (Ministerio de Educación, 2022)

4.4.6 Pantalla de salida

Una vez culminado y realizado correctamente el juego indicará una pantalla de fin, donde se indicará que ha completado correctamente el juego y que puedes seguir avanzando.

FIGURA.18 Pantalla de culminación del juego



Elaborado por: Alejandro Quishpe y tomado de referencia del libro de lengua y literatura de décimo año de educación básica (Ministerio de Educación, 2022)

4.5 Acciones futuras

En el contexto actual, el proyecto está planteado a un nivel propositivo, es decir, se trata de una propuesta, concentrándose en la conceptualización y diseño de soluciones innovadoras para problemas específicos. Las etapas de Evaluación y Publicación no están contempladas, ya que se prioriza el desarrollo del producto antes de la implementación generalizada en la población.

4.6 Fase de Evaluación

Dentro de la etapa de evaluación, se busca validar la calidad del recurso en aspectos didácticos como tecnológicos, con el fin de facilitar a los docentes materiales didácticos en formato digital con herramientas para aplicar, innovar y mejorar las actividades educativas, los mismos que fueron integrados en la etapa de implementación del recurso.

De igual manera busca evaluar al recurso desde la perspectiva del estudiante, haciendo referencia los beneficios y experiencias que se han generado a partir de la aplicación como actividad educativa dentro de su proceso de formación, para recibir una retroalimentación directa por parte del sector estudiantil y así contribuir a la mejora continua del recurso, alineando

su diseño y contenido con las preferencias y necesidades de los estudiantes (Maldonado, *et al* 2017).

4.6.1 Producto final

El producto final es un recurso educativo en Edilim que fusiona el aprendizaje de la Unidad N1 del libro del Ministerio de educación del Ecuador en el Área de Lengua y Literatura de Décimo Año de Educación Básica General con una narrativa envolvente y desafíos interactivos. A través de una serie de juegos, los estudiantes resuelven acertijos mientras enfrentan problemas. Esta experiencia no solo fortalecerá el conocimiento del área de lengua y literatura de décimo año, sino que también desarrollará habilidades de pensamiento crítico y trabajo en equipo. Al finalizar, los estudiantes se sentirán empoderados y preparados para enfrentar desafíos numéricos en la vida cotidiana, como se muestra en la tabla número 2.

Tabla. 2 VALIDACIÓN DEL LIBRO, POR EXPERTOS

Juicio de	Primer	Segundo
experto	Experto:	Experto:
	Dra. Angelica Urquiza	Dr. Alfredo Figueroa
Apreciación cualitativa	“excelente y bueno”.	“Excelente”
realizando su respectivo análisis a los diferentes parámetros que se presentó el		

producto y escogieron.

Validación de en en
Ítems validación validación
de de
En los diferentes parámetro parámetro
PARÁMETROS eligieron eligieron
que se presentó, “dejar”, “dejar”,
se puede todo como todo como
apreciar en cada se se presentó
pregunta su presentó en el libro
detalle en como en el libro.
influye en el
libro presentado.

Elaborado por: Alejandro Quishpe, para más información y análisis de contenido revisar el Anexo 3.

CAPÍTULO V.

5.1 Conclusiones

Al analizar los requerimientos curriculares, metodológicos y didácticos empleados por los docentes en el área de Matemática, se evidenció que estos no son suficientemente dinámicos, lo que dificulta captar la atención de los estudiantes y puede generar distracciones no académicas.

Durante la selección de los contenidos para el texto interactivo, se identificó la necesidad de que las actividades propuestas fueran claras y precisas, de manera que se enfocaran específicamente en los temas seleccionados para reforzar el aprendizaje de manera efectiva.

El diseño del LIM (Libro Interactivo Multimedia) se llevó a cabo utilizando la herramienta EDILIM, con el objetivo de presentar los contenidos de la materia de Lengua y Literatura de una forma más atractiva e interesante, tanto para docentes como para estudiantes.

Finalmente, el proceso de validación del LIM se realizó a través de un portafolio, lo que facilitó la revisión por parte de los expertos y permitió la presentación del producto final al docente tutor de manera estructurada y efectiva.

5.2 Recomendaciones

Como resultado de la presente investigación, se plantea la implementación de un libro interactivo acompañado de estrategias de gamificación orientadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en diferentes niveles de educación media. Entre estas estrategias se incluyen el uso de insignias o medallas por logros alcanzados, tablas de clasificación para fomentar la participación y el espíritu de superación, retos o misiones semanales relacionadas con los contenidos, y sistemas de recompensas virtuales que promuevan la constancia y el aprendizaje autónomo. Estas técnicas buscan no solo motivar a los estudiantes, sino también mejorar la retención del conocimiento. Cabe destacar que dichas estrategias no se limitarían únicamente a la asignatura de Lengua y Literatura, sino que podrían extenderse a Matemáticas y otras materias, integrando además la aplicación de pretest y posttest como herramientas para evaluar su efectividad.

El enfoque participativo permitirá medir de manera objetiva los resultados obtenidos, identificando fortalezas y áreas de mejora para realizar los ajustes necesarios con el fin de optimizar el impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Además, se recomienda socializar la propuesta con la comunidad educativa local, especialmente con los docentes, para sensibilizarlos acerca de los beneficios que ofrecen las estrategias de gamificación, que incluye recompensas y reconocimiento, desafíos y metas, competencia y colaboración, progreso y narrativas, y retroalimentación e interacción

CAPÍTULO VI. PROPUESTA

6.1 Actividades del libro interactivo

La integración de actividades interactivas en cada lección del libro favorece una mayor implicación del estudiantado con los contenidos de la asignatura. Este enfoque, al diferenciarse por su carácter dinámico frente a los métodos tradicionales, estimula el interés por el aprendizaje y facilita una comprensión más profunda de los temas abordados. Asimismo, el uso constante del libro interactivo contribuye no solo a la familiarización del alumnado con esta herramienta tecnológica, sino también a la posibilidad de extender su aplicación a otras áreas del currículo, fomentando así un aprendizaje más participativo y atractivo en distintas asignaturas.

6.2 Estrategia de gamificación

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en décimo año de la Unidad Educativa Juan de Velasco, resulta fundamental considerar la presente propuesta, la cual busca incentivar el interés del estudiantado mediante la incorporación de ambientes de gamificación, tanto físicos como virtuales. El uso de juegos, dinámicas, plataformas interactivas, videojuegos, entre otros recursos, contribuye a despertar un mayor entusiasmo por el aprendizaje de la Lengua y Literatura, lo que incide positivamente en el desarrollo de competencias dentro de esta área del conocimiento.

6.3 Título de la propuesta

Elaboración de un Libro Interactivo como apoyo curricular de los docentes de Lengua y Literatura.

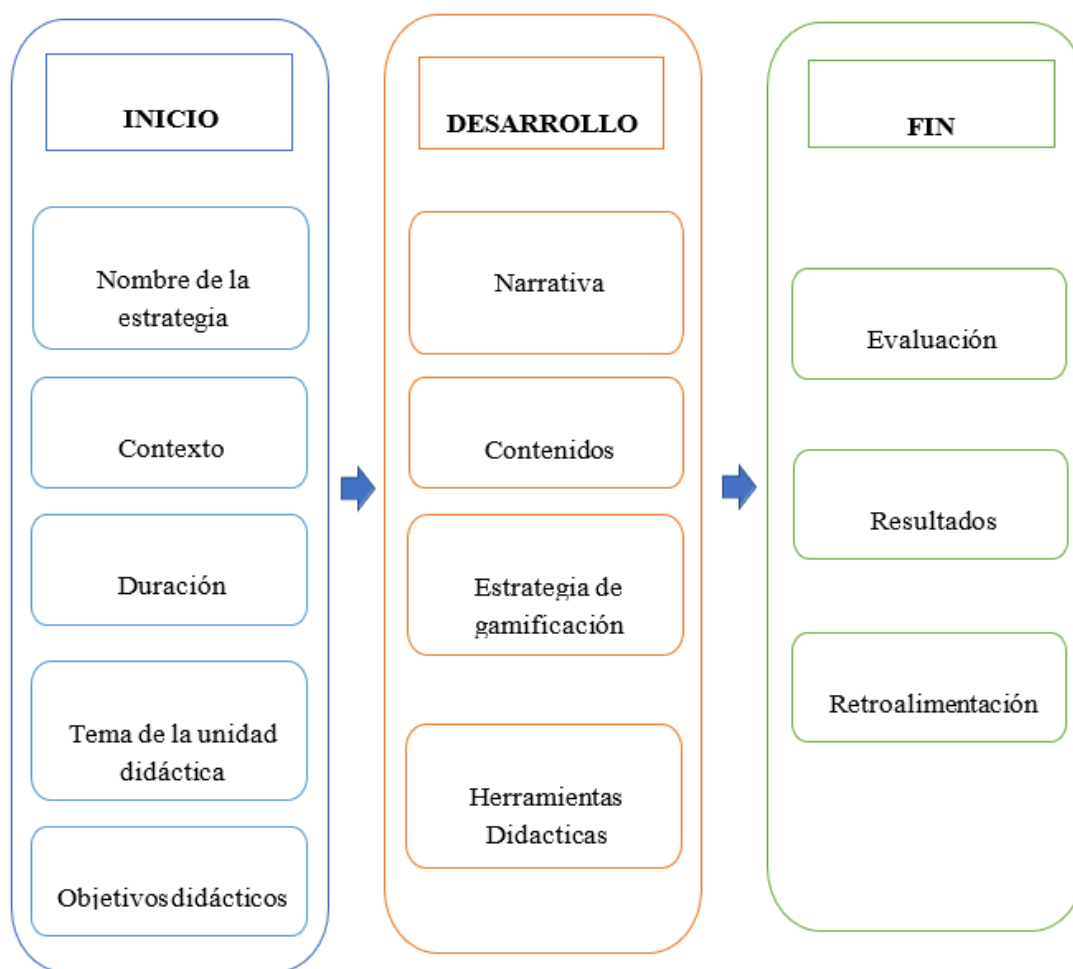
6.4 Definición de la propuesta

La implementación del libro interactivo se basa en una secuencia de actividades previamente planificadas, cuyos objetivos están orientados al fortalecimiento del aprendizaje en los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Juan de Velasco. Estas actividades, diseñadas específicamente para el área de Lengua y Literatura, incorporan métodos, recursos y herramientas que se articulan con los principios de la gamificación, promoviendo así un proceso educativo más dinámico y motivador.

6.4 Estructura de la propuesta.

La estructura de la propuesta contempla la revisión y el análisis de investigaciones previas, tal como se expone en el marco teórico, lo cual permite comprender los componentes esenciales de una estrategia didáctica, así como los elementos de gamificación que influyen en el proceso de aprendizaje. No obstante, la propuesta debe organizarse y presentarse conforme a las fases establecidas por la metodología específica adoptada para este trabajo, que en este caso corresponde al modelo DICREVOA.

FIGURA.19 La estrategia didáctica basada en la gamificación



Elaborado por: Alejandro Quishpe y adaptado del trabajo de investigación de (Gracia & Gutiérrez, 2017).

Se desarrolla en tres fases generales: inicio, desarrollo y cierre. En función del currículo vigente de 2024 para la asignatura de Lengua y Literatura en primero de bachillerato, se establece una estructura específica para cada una de estas fases. Es importante destacar que la gamificación

no se reduce únicamente al uso de un Libro Interactivo Multimedia (LIM); por el contrario, abarca un conjunto más amplio de recursos, dinámicas y elementos lúdicos diseñados para fomentar la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo del estudiantado. Estructura de la estrategia de gamificación.

6.4.1 Actividades planificadas para la aplicación de las estrategias de gamificación

Las actividades planificadas para su aplicación y desarrollo fueron diseñadas en función del plan curricular del docente del área de Lengua y Literatura. Además, se consideraron aspectos fundamentales relacionados con las características y necesidades de los estudiantes al momento de crear el recurso de Libros Interactivos Multimedia (LIM).

6.5 Introducción sobre el proyecto

Este proyecto se centra en aprovechar los beneficios de los (LIM), concretamente de H5P como herramienta educativa. La idea principal es que los LIM brindan a los estudiantes un mayor control sobre cómo aprenden, promoviendo una participación más activa en comparación con los métodos tradicionales, además, es importante mencionar que los estudiantes les dan una mayor dedicación a estos recursos, lo que conlleva a obtener mejores resultados académicos y a una mayor comprensión de los contenidos de la asignatura, así como lo demostraron las investigaciones de Ming (2020) y Plazas Salazar (2022).

6.5.1 Objetivo del Recurso de Aprendizaje

El uso principal de este recurso de aprendizaje es reforzar los contenidos del tema de la primera unidad del libro de Lengua y Literatura para los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica, mediante el uso de entornos interactivos en H5P, para generar interés y motivación por el tema. Pues existe una falta de motivación al abordar este contenido debido a que puede ser percibido como monótono y poco atractivo (Cardona, et al 2016).

La presente propuesta tiene como objetivo establecer apartados dinámicos que favorezcan la continuidad del proceso de aprendizaje del estudiantado. En este sentido, se ha optado por el desarrollo de juegos interactivos mediante la herramienta H5P, basados en los contenidos de la unidad curricular correspondiente al docente. Esta elección responde a la comprobación de impactos positivos que dicha herramienta ha generado en diversas metodologías educativas.

H5P se presenta, así como un recurso didáctico eficaz que estimula el aprendizaje a través de actividades lúdicas, ofreciendo al alumnado un entorno más atractivo, motivador y enriquecedor para su formación académica.

6.5.2 Fase de análisis

En la etapa de análisis, se desarrolló la Matriz de Necesidades, la cual proporciona datos sobre la población beneficiaria, así como los requisitos esenciales para aprovechar el recurso de aprendizaje y sus características distintivas, la misma podemos observar a continuación.

Tabla. 3 ELEMENTOS DE NECESIDAD PARA LA CREACIÓN DEL LIBRO INTERACTIVO MULTIMEDIA

Elemento	Descripción
Tema del Recurso de Aprendizaje	Unidad N1 de Lengua y Literatura de décimo Año de Educación Básica
Descripción del recurso de Aprendizaje	Este recurso presenta 3 escenarios de juegos basados en la unidad N1 del libro de Lengua y Literatura de 10 Año
Nivel	Décimo Grado de Educación General Básica (EGB)
Perfil del estudiante	Generalmente tiene alrededor de 15 o 16 años. A nivel académico, se espera que tenga habilidades de lectura y escritura consolidadas y desarrolle habilidades sociales y emocionales.
Tiempo estimado para recorrer el	10 min por juego

recurso de aprendizaje	
Contexto educativo	Participación: Los juegos de la unidad son interactivos he involucran a los estudiantes de manera activa, fomentando su participación y atención. Motivación: La combinación de aprendizaje y diversión motiva a los estudiantes, creando un ambiente adecuado para su enseñanza Autonomía: La naturaleza dinámica del recurso permite a los estudiantes tener cierto control sobre su aprendizaje, fomentando la autonomía y la toma de decisiones.
Tipo de Licencia	Licencia de software libre permisiva
Requerimientos no funcionales del Rucurso de aprendizaje	Computador con: Hardware: - CPU: Intel Core i7-3210 4.2 GHz / AMD A8-7600 APU 4.1 GHz o equivalente - RAM: 8 GB - GPU (Integrado): Intel 4k Graphics 12000 (Ivy Bridge) o AMD Radeon R5 series (Kaveri line) - GPU (Discreta): Nvidia GeForce 6000 Series o AMD Radeon HD 7000 - HDD/SSD: Mínimo de 1 GB Software: - Windows 10 / Windows 11.1

	- ChromeOS 83
--	---------------

Elaborado por: Alejandro Quishpe, adaptado del trabajo de investigación Matriz de Necesidades por (Olga, 2025).

6.5.3 Fase de Diseño

En la fase de diseño del recurso de aprendizaje, se elabora la estructura tanto externa como interna. Externamente, se configuran elementos del recurso de aprendizaje, como vienen a ser los contenidos, objetivos, actividades etc. Mientras que internamente se planifican las mecánicas del juego para garantizar coherencia y efectividad pedagógica. Por lo que se elaboró la tabla de Diseño del Recurso de Aprendizaje, como se observa en la Tabla número 4.

Tabla. 4 DISEÑO DE RECURSO

ELEMENTO	DESCRIPCIÓN
NOMBRE DEL RECURSO	LIM: Explorando la Lengua y Literatura
NIVEL EDUCATIVO	Décimo Año de Educación General Básica
UNIDAD CURRICULAR	Unidad 2: Comprensión y análisis de textos narrativos
OBJETIVO GENERAL	Desarrollar competencias en lectura comprensiva, análisis crítico y producción escrita a través de actividades interactivas en un entorno digital.

CONTENIDOS	- Tipos de narrador - Estructura del cuento - Recursos literarios - Producción escrita: el cuento corto
ACTIVIDADES INTERACTIVAS	- Quiz sobre tipos de narrador: Opción múltiple con retroalimentación - Juego de arrastrar y soltar: Completar la estructura del cuento - Actividad de escritura guiada: Redactar un cuento corto a partir de una imagen o fragmento literario - Juego de completar frases: Completar oraciones con términos literarios clave.
EVALUACIÓN	- Evaluación continua mediante la autoevaluación de actividades - Retroalimentación inmediata de respuestas correctas e incorrectas - Coevaluación: los estudiantes pueden calificar actividades de compañeros.
RECURSOS MULTIMEDIA	- Videos explicativos sobre recursos narrativos (tipos de narrador, estructura del cuento, etc.) - Imágenes y gráficos para ilustrar conceptos literarios.
MECÁNICAS DE GAMIFICACIÓN	- Puntos: Asignados por completar actividades y ejercicios - Insignias: Por logros como finalizar secciones o completar retos de gamificación - Nivelación: Progresión en el aprendizaje a medida que avanzan en las actividades.

DURACIÓN ESTIMADA	4 semanas (1 semana por sección del LIM)
PLATAFORMA DE ACCESO	Acceso a través de la plataforma educativa institucional (por ejemplo, Moodle, Google Classroom) con integración H5P o similar para crear el LIM.
ADAPTABILIDAD	Compatible con dispositivos móviles, tabletas y computadoras de escritorio.

6.6 Introducción de la creación del libro interactivo

En esta fase, se utilizan herramientas informáticas y el entorno de EdiLim para plasmar la estructura del Recurso de Aprendizaje diseñado. Este proceso implica la creación y adaptación detallada del esquema general dentro del software, garantizando la coherencia y funcionalidad del recurso educativo.

En este contexto, al proporcionar un entorno interactivo que requiere la aplicación de técnicas de lectura y la identificación de palabras. Este enfoque permite fortalecer habilidades lingüísticas clave, al tiempo que estimula la participación activa y el pensamiento crítico en torno a los textos trabajados.

A continuación, el enlace de acceso al libro:

Presentación del: Libro de Lengua y Literatura de 10 año.zip

BIBLIOGRAFÍA VII

- Contreras, P., González, B., & Paniagua, P., (2015). El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC. *Revista lasallista de investigación*, 12(2), 132-138. <https://doi.org/10.22507/rli.v12n2a14>
- Feliciano, A., & Cuevas, R. (2021). Uso de las TIC en el aprendizaje de las matemáticas en el nivel superior. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 12(23). <https://doi.org/10.23913/ride.v12i23.1023>
- Flores, P. (2003). *Aprendizaje en matemáticas*. Extraído de: <http://www.ugr.es/~pflores/textos/cLASES/CAP/APRENDI.pdf>.
- Fishman, B. (2015). Comunicar. España: Apdo Correos 527. 21080 Huelva (EspañaSpain)
- Freire, J. (2022). *La estrategia didáctica gamificación en el aprendizaje de la asignatura de matemática en los estudiantes de educación general básica media de la Unidad Educativa “César Augusto Salazar Chávez”, de la ciudad de Ambato* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica). <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35737>
- Gobierno de Colombia. (2021). Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). *GOV.CO*. <https://mintic.gov.co/portal/inicio/Glosario/T/5755:Tecnologias-de-la-Informacion-y-las-Comunicaciones-TIC>
- Gómez, B. (2020). *Gamificación y juegos serios: curso práctico*: (1 ed.). RA-MA Editorial. <https://elibro.net/es/lc/unachecuador/titulos/222716>
- González, J., & Schewalie, N. L. (2019). *Minecraft Education Edition*. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/15818>
- Grisales, A. (2018). Uso de recursos TIC en la enseñanza de las matemáticas: retos y perspectivas. *Entramado*, 14(2), 198-214. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1900-38032018000200198&script=sci_arttext
- Hernandez, R., (2017). *Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. Propósitos y representaciones*, 5(1), 325-347. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5904762>

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- INEVAL. (2022). Informe de resultados - Ser Estudiante - 4° Educación General Básica, EGB - Año lectivo 2020-2021. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjO_tu0rvb_AhXLLkQIHt8BR8QFnoECBkQAQ&url=https%3A%2F%2Fcloud.evaluacion.gob.ec%2Fdagireportes%2Fsestciclo21%2Fnacional%2F2020-2021_4.pdf&usg=AOvVaw1FwaS1zZf-ipauGMLiJWkZ&opi=89978449
- INTEF. (2020). Enseñar y aprender jugando con Minecraft - INTEF. *INTEF*. [https://intef.es/observatorio_tecno/ensenar-y-aprender-jugando-con-minecraft/#:~:text=Explicaci%C3%B3n%20del%20uso%20en%20el%20%C3%A1mbito%20educativo&text=En%202014%20Microsoft%20compr%C3%B3%20Minecraft,EE%20a%20partir%20de%20ahora\).](https://intef.es/observatorio_tecno/ensenar-y-aprender-jugando-con-minecraft/#:~:text=Explicaci%C3%B3n%20del%20uso%20en%20el%20%C3%A1mbito%20educativo&text=En%202014%20Microsoft%20compr%C3%B3%20Minecraft,EE%20a%20partir%20de%20ahora).)
- Iztúriz, A., Tineo, A., Barrientos, Y., Ruiz, S., Pinzón, R., Montilla, J., Rojas, M., & Barreto, J. (2007). Revista Scielo. El juego instruccional como estrategia de aprendizaje sobre riesgos socio-naturales. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102007000100014#:~:text=Los%20juegos%20y%20las%20simulaciones,educativos%20y%20que%20%C3%A9stos%20interact%C3%BAen.
- Jeffery, K., & Bauer, C. (2020). Students' responses to emergency remote online teaching reveal critical factors for all teaching. *Journal of Chemical Education*, 97(9), 2472- 2485
- Martínez, C. (2018, enero 24). Investigación descriptiva: Definición, tipos y características. Lifeder. <https://www.lifeder.com/investigacion-descriptiva>
- Maldonado, J., Bermeo, J., & Vélez, F. (2017). *Diseño, creación y evaluación de objetos de aprendizaje: Metodología Dicrevoa 2.0*. <https://repositoriointerculturalidad.ec/jspui/handle/123456789/36575>
- Martínez, A. (2022). Diseño de Entornos Virtuales para enseñar y aprender: una propuesta de inclusión educativa para estudiantes de Educación Media Superior. *Ciencia latina*, 6(5), 3535-3554. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3338

- Matarazzo, P. (2023, marzo 16). *Get and deploy Minecraft Education - Windows Education*. Microsoft Learn. <https://learn.microsoft.com/en-us/education/windows/get-minecraft-for-education>
- Ming, G. (2020). The use of minecraft education edition as a gamification approach in teaching and learning mathematics among year five students. In *Proceedings: International Invention, Innovative & Creative (InIIC) Conference* (Vol. 4, No. 2, pp. 44-48). <https://www.masree.info/wp-content/uploads/2020/10/4.-The-Use-Of-Minecraft-Education-Edition-As-A-Gamification-Approach-In-Teaching-And-Learning-Mathematics-Among-Year-Five-Students.pdf>
- Ministerio de Educación Ecuador. (2010). *Área de Matemática: La importancia de enseñar y aprender matemática*. http://web.educacion.gob.ec/_upload/10mo_anio_MATEMATICA.pdf
- Ministerio de Educación. (2021). *MATEMÁTICA*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/2-M.pdf>
- Ministerio, T. del. (2022, February 3). *Textos del Ministerio de Educación 2021 2022*. Textos Del Ministerio. <https://textosdelministerio.com/>
- Morin, A. (2023, 6 noviembre). Habilidades que los niños necesitan en cuarto grado. *Understood*. <https://www.understood.org/es-mx/articles/skills-kids-need-going-into-fourth-grade>
- Multiacademia international, llc. (2022). Tesis y proyectos aplicados. Online Tesis. <https://online-tesis.com/tesis-y-proyectos-aplicados/>
- Olga, M. (2025). Matriz de necesidades y satisfactores con mujeres de Villa de Leyva Boyacá – Colombia. *Apuntes Del CENES*, 27(46), 203–226. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4829047.pdf>
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Educ. Pesqui., 44(0), 1-17. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Ortiz, A., Carrera, M., Ruiz, H., López, M., & García, J. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del

- tema. *Ingeniería Investigación y Desarrollo*, 17(2), 36-46.
<https://doi.org/10.19053/1900771x.v17.n2.2017.7184>
- Pallchisaca, P. (2016). *Enseñanza de la multiplicación desde un enfoque constructivista en tercero y cuarto año de Educación General Básica*. [Trabajo de Titulación, Universidad de Cuenca]. Archivo digital.
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/25330/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf>
- Parra, E., & Pincheira, R. (2011). *Integración curricular de las TIC*. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7514103>
- Plazas, J. (2022). *Minecraft Education Edition: Una forma didáctica para potenciar la agilidad de resolución de problemas matemáticos* (Doctoral dissertation, Universidad Nacional de Colombia).
<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/82497/1082775238.2022.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* (Doctoral dissertation).
<https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/47668>
- Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C. (2015). *LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA ESCOLAR*. *Lúdica Pedagógica*, (21). <https://doi.org/10.17227/01214128.21ludica163.174>
- Pozo, M., & Villavicencio, I. (2012). Software Educativo “Aprende a multiplicar”. Opuntia Brava, 3. <https://opuntiabrava.ult.edu.cu>
- Pujadas, M. P. (2021). De l’art analògic a l’art digital: nous contextos i noves propostes de recerca. *Materia*, 18-19, 7–23. <https://doi.org/10.1344/materia2021.18-19.1>
- Prieto, C. (2015). Adaptación de las Metodologías Tradicionales Cascada y Espiral para la Inclusión de Evaluación Inicial de Usabilidad en el Desarrollo de Productos de Software en México. [Tesis de grado, Universidad Tecnológica de la Mixteca].
<http://repositorio.utm.mx:8080/bitstream/123456789/72/1/2015-MMI-CGPA.pdf>
- Ritterfeld, U. (Il.), Cody, M. (Il.) & Vorderer, P. (Il.). (2009). *Serious Games: Mechanisms and Effects*: (ed.). Taylor & Francis Group.
<https://elibro.net/es/lc/unachecuador/titulos/147248>

- Rica, C., Cordero, V., & Rosa, Z. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *científica Educación*, 33(1), 155–165.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>
- Rodríguez, J. (2015). Usos estratégicos de las TIC: (ed.). Editorial UOC.
<https://elibro.net/es/lc/unachecuador/titulos/57677>
- Rosero, J. (2018). Impacto del uso de las TIC como herramientas para el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de educación media. *Revista Cátedra*, 1(1), 70-91.
<https://doi.org/10.29166/catedra.v1i1.764>
- Solórzano, V. & Marina, C. (2009, junio). Construccinismo Referente sociotecnopedagógico para la era digital. *Innovación Educativa*. vol. 9(47), págs. 3-4.
<https://www.redalyc.org/pdf/1794/179414895005.pdf>
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*: (ed.). Editorial UOC.
<https://elibro.net/es/lc/unachecuador/titulos/57758>
- Torres, J. (2024). Desarrollo de un entorno virtual en Minecraft Education para el aprendizaje de las tablas de multiplicar. Unach.edu.ec. <https://doi.org/UNACH-EC-FCEHT-PCEINF>
- ULatina. (2020, 9 julio). *¿Qué son las TIC y para qué sirven?* Disponible en:
<https://www.ulatina.ac.cr/articulos/que-son-las-tic-y-para-que-sirven>
- Useche, M, Artigas, W, Queipo, B y Perozo, É. (2019). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos*. Universidad de la Guajira.
<https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/handle/uniguajira/467>
- Valladares, B. (2022). *Gamificación como estrategia metodológica para potenciar el pensamiento lógico matemático de la unidad 73 en los estudiantes del Proceso de Aprendizaje Investigativo, de la Unidad Educativa del Milenio Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardiania de la Lengua y los Saberes “Mushuk Ayllu”* [Trabajo de Integración Curricular, Universidad Nacional de Educación].
<http://201.159.222.12:8080/handle/56000/2663>

ANEXOS VIII

**INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DEL LIBRO INTERACTIVO
MULTIMEDIA QUE LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“JUAN DE VELAZCO” UTILIZARÁN PARA LA ENSEÑANZA DE LOS**

8.1 ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN SUPERIOR



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

Mgs/PhD. Jorge Fernández Acevedo

Estimado Experto:

Dado su conocimiento y experiencia en la creación de recursos multimedia, agradezco su colaboración para validar el Libro Interactivo Multimedia basado en el enfoque por competencias, diseñado para fortalecer el aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura. Este recurso incluye una variedad de juegos educativos que buscan consolidar conocimientos y habilidades en el área, promoviendo un aprendizaje significativo y lúdico para los estudiantes.

Su juicio como experto(a) en el tema es fundamental para asegurar la calidad y efectividad del material. Le solicitamos que evalúe aspectos como el contenido, ortografía, redacción y la pertinencia de los recursos interactivos y juegos incluidos. Para ello, puede hacer uso del instrumento de evaluación adjunto, el cual contiene instrucciones detalladas y criterios específicos a considerar durante la validación.

La versión preliminar del libro se le presenta en formato digital, proporcionada en un medio de almacenamiento externo, a fin de que pueda revisarlo y ofrecer sus recomendaciones. Su análisis y sugerencias serán de gran valor para optimizar este recurso educativo.

Datos del Especialista:

Nombres y Apellidos

JORGE EDUARDO FERNANDEZ ACEVEDO

Cédula de Identidad

060288763-0

Cargo que Desempeña:

DOCENTE

Institución

UNACH

Correo Electrónico

jorgefernandez@unach.edu.ec

Fecha:

02-12-2024

Firma:





INSTRUCCIONES

A continuación, se presenta este instrumento para validar el Libro Interactivo Multimedia basado en el enfoque por competencias, diseñado para fortalecer el aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura, con base en la siguiente escala:

EXCELENTE- 4, MUY BUENO- 3, BUENO- 2, REGULAR- 1, DEFICIENTE- 0

ASPECTOS A EVALUAR		4	3	2	1	0
ESTRUCTURA	Presentación del Libro		X			
	Fundamentación del Libro			X		
	Secuencia del Libro		X			
	Retroalimentación				X	
	Bibliografía			X		
CONTENIDO	Adecuación al Nivel	X				
	Manejo del Libro	X				
	Intencionalidad Pedagógica		X			
	Utilidad al Docente			X		
DISEÑO GRAFICO	Creativo			X		
	Relación con la Temática		X			
	Capta la Atención			X		
DISEÑO INFORMÁTICO	Diseño de interfaz de usuario.				X	
	Implementación de las funcionalidades.			X		
	Documentación técnica.					X

Observaciones:

- Hay faltas ortográficas en los polígonos DECIMO, EDUCACION, BARRAS, PAGINA, MENU, REGION CRONICA, PERIODISTICO
- Errores tipográficos en JUEGO N1, N2, N4 CONTINUAR, JUEGO N3, N4, N6
- Para el diseño gráfico de los contenidos revisar las reglas de Diseño Centradas en el usuario.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

Mgs. Jorge Silva Castillo

Estimado Experto:

Dado su conocimiento y experiencia en la creación de recursos multimedia, agradezco su colaboración para validar el Libro Interactivo Multimedia basado en el enfoque por competencias, diseñado para fortalecer el aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura. Este recurso incluye una variedad de juegos educativos que buscan consolidar conocimientos y habilidades en el área, promoviendo un aprendizaje significativo y lúdico para los estudiantes.

Su juicio como experto(a) en el tema es fundamental para asegurar la calidad y efectividad del material. Le solicitamos que evalúe aspectos como el contenido, ortografía, redacción y la pertinencia de los recursos interactivos y juegos incluidos. Para ello, puede hacer uso del instrumento de evaluación adjunto, el cual contiene instrucciones detalladas y criterios específicos a considerar durante la validación.

La versión preliminar del libro se le presenta en formato digital, proporcionada en un medio de almacenamiento externo, a fin de que pueda revisarlo y ofrecer sus recomendaciones. Su análisis y sugerencias serán de gran valor para optimizar este recurso educativo.

Datos del Especialista:

Nombres y Apellidos: Jorge Silva Castillo

Cédula de Identidad: 0603137399

Cargo que Desempeña: Docente

Institución: Universidad Nacional de Chimborazo

Correo Electrónico: jsilva@unach.edu.ec

Fecha: 06 de diciembre de 2024.

Firma:





INSTRUCCIONES

A continuación, se presenta este instrumento para validar el Libro Interactivo Multimedia basado en el enfoque por competencias, diseñado para fortalecer el aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura, con base en la siguiente escala:

EXCELENTE- 4, MUY BUENO- 3, BUENO- 2, REGULAR- 1, DEFICIENTE- 0

ASPECTOS A EVALUAR		4	3	2	1	0
ESTRUCTURA	Presentación del Libro.....		x			
	Fundamentación del Libro		x			
	Secuencia del Libro				x	
	Retroalimentación			x		
	Bibliografía		x			
CONTENIDO	Adecuación al Nivel.....		x			
	Manejo del Libro				x	
	Intencionalidad Pedagógica.....		x			
	Utilidad al Docente.....			x		
DISEÑO GRAFICO	Creativo.....			x		
	Relación con la Temática.....		x			
	Capta la Atención.....			x		
Diseño informático	Diseño de interfaz de usuario.				x	
	Implementación de las funcionalidades.			x		
	Documentación técnica.			x		



Observaciones:

Si se trata de un recurso interactivo multimedia, se requiere incluir el audio que es un recurso indispensable a la hora de guiar al usuario hacia los objetivos de cada fase o actividades a resolver.

Existen errores ortográficos en las portadas principales, así como también a lo largo del desarrollo de las actividades.

Es importante definir la secuencia de las actividades que se vayan desarrollando a partir de un menú principal que no sólo especifique la descripción de lo que se ejecutará en cada fase sino que regrese a un punto de inicio, y de esa forma le permita aprobar y continuar con el siguiente nivel.

8.2 INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO QUE SE APLICARA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN DE VELASCO”



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACION HUMANAS Y TECNOLOGICAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

Cuestionario dirigido a profesores de Decimo año de Educación Básica General de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” año 2024.

Estimados profesores:

El instrumento que se presenta a continuación se aplica con la finalidad de recoger información necesaria para la investigación que lleva por título: Libro Interactivo Multimedia de Lengua y Literatura como apoyo curricular para profesores de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Consentimiento informado:

Mediante el llenado del presente formulario manifiesta que participa de forma voluntaria en el proceso de recolección de información sobre “Libro Interactivo Multimedia de Lengua y Literatura como apoyo curricular para profesores de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”, Riobamba, por lo que da consentimiento para que se utilicen los datos recabados de manera anónima con propósitos investigativos, es decir no se requieren sus datos personales.

Se agradece su valiosa colaboración al participar del presente cuestionario.

Quishpe Lozada Milton Alejandro
Autor del trabajo de titulación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACION HUMANAS Y TECNOLOGICAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

FORMATO PARA LA VALIDACIÓN
DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Riobamba, 28 de octubre de 2024.

Dr(a). / Mgs. Alfredo Eduardo Figueroa Oquendo

Muy respetuosamente me dirijo a usted, en la oportunidad de solicitar su colaboración dada su experiencia, para la validación del instrumento que será aplicado para realizar el trabajo de titulación: "LIBRO INTERACTIVO MULTIMEDIA DE LENGUA Y LITERATURA COMO APOYO CURRICULAR PARA PROFESORES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JUAN DE VELASCO" RIOBAMBA, AÑO LECTIVO 2023-2024."

Los objetivos de la investigación son:

Objetivo General

Elaborar un Libro Interactivo Multimedia como apoyo curricular de los docentes de Lengua y Literatura de décimo año.

Objetivos Específicos

- Indagar sobre requerimientos curriculares, metodológicos y didácticos de los docentes de Lengua y Literaria para el uso de material multimedia
- Seleccionar los contenidos que se integraran en el texto interactivo de Lengua y Literatura de décimo año.
- Diseñar el LIM mediante una metodología de desarrollo con una herramienta de Autor que presente de manera clara y accesible los contenidos de Lengua y Literatura correspondientes al currículo de 10mo grado de EBG.
- Validar el LIM mediante la publicación de un portafolio electrónico para la revisión de expertos en el área de Lengua y Literatura.

Gracias por su colaboración
Milton Alejandro Quishpe Lozada



JUICIO DE EXPERTO

FORMATO PARA LA VALIDACIÓN CUALITATIVA DEL INSTRUMENTO DIRIGIDO A LOS PROFESORES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JUAN DE VELASCO"

Objetivo del instrumento: Obtener la apreciación de experto sobre la configuración del instrumento de investigación.

Instrucciones:

- A continuación, se presentan una serie de aspectos relacionados con el tema de investigación para ser evaluados según su criterio.
- Marque con una X la valoración correspondiente a su apreciación

JUICIO DE EXPERTO

CRITERIOS	APRECIACION CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENA	REGULAR	MALA
Presentación del instrumento	X			
Pertinencia del instrumento según el propósito de la investigación	X			
Relevancia del contenido	X			
Factibilidad de aplicación	X			

Observaciones



JUICIO DE EXPERTO

FORMATO PARA LA VALIDACION DE LOS ÍTEMS DEL CUESTIONARIO

Instrucciones: Coloque una X en la casilla correspondiente a su apreciación de cada pregunta según los criterios que se detallan a continuación

ITEMS	Claridad en la redacción		Coherencia de los ítems con los objetivos		Se induce a la respuesta		El lenguaje es adecuado		Valoración			Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	DEJAR	MODIFICAR	QUITAR	
1	X		X			X	X		X			
2	X		X			X	X		X			
3	X		X			X	X		X			
4	X		X			X	X		X			
5	X		X			X	X		X			
6	X		X			X	X		X			
7	X		X			X	X		X			
8	X		X			X	X		X			
9	X		X			X	X		X			
10	X		X			X	X		X			
11	X		X			X	X		X			

Observaciones que desee agregar:

DATOS DEL EXPERTO:

Nombres y apellidos: Frederico Eduardo Figueroa Aguado

Institución: UNACH

Firma: [Firma]



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACION HUMANAS Y TECNOLOGICAS

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

**Cuestionario dirigido a profesores de Decimo año de Educación Básica General de la
Unidad Educativa “Juan de Velasco” año 2024.**

Objetivo: Obtener información acerca de los requerimientos curriculares de los profesores de Decimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”

A continuación, se presenta una serie de preguntas las cuales debes responder, en cada una de las preguntas se solicita su honestidad, puesto que la información obtenida será estrictamente confidencial.

PARTE I

En el siguiente grupo de preguntas, marque sí o no como considere correcto colocando una equis (X) en el recuadro

N° de ítem	Ítem	Si	Tal vez	No
1	¿Considera que con el apoyo de actividades interactivas los estudiantes puedan lograr un mayor aprendizaje?			
2	¿La institución cuenta con la plataforma Moodle, Classroom, EdiLim, etc?			
3	¿Considera necesario ofrecer un contenido conceptual a los estudiantes?			
4	¿Le gustaría aplicar un recurso que aplique el aula invertida?			
5	¿Ha utilizado libros interactivos multimedia en su práctica docente?			
6	¿Considera oportuno la utilización de un libro interactivo multimedia que pueda compartirse mediante un enlace y descargarse en un dispositivo?			
7	¿Desde el punto de vista didáctico considera que las actividades digitales captan la atención de los estudiantes?			
8	¿Ha utilizado libros interactivos multimedia en su práctica docente?			



PARTE II

En este grupo de preguntas selecciona las opciones que apliquen con la pregunta, marque con una (X) la opción o las opciones en el recuadro.

9. ¿En qué plataforma le gustaría que se compartiera el libro interactivo? (Seleccione todas las que apliquen)

Moodle	
Classroom	
Educaplay	
eXeLearning	
Otros (especifique)	

10. ¿Qué tipo de contenido considera más efectivo en los libros interactivos multimedia para la enseñanza de lengua y literatura? (Seleccione todas las que apliquen)

Textos literarios	
Actividades interactivas	
Videos explicativos	
Ejercicios de comprensión	
Otros (especifique)	

11. ¿Qué desafíos ha enfrentado al implementar estos recursos en su aula? (Seleccione todas las que apliquen)

Falta de formación en el uso de tecnología	
Acceso limitado a dispositivos	
Resistencia de los estudiantes	
Dificultad en la integración curricular	
Otros (especifique)	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACION HUMANAS Y TECNOLOGICAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA

**Cuestionario dirigido a profesores de Decimo año de Educación Básica General de la
Unidad Educativa “Juan de Velasco” año 2024.**

Estimados profesores:

El instrumento que se presenta a continuación se aplica con la finalidad de recoger información necesaria para la investigación que lleva por título: Libro Interactivo Multimedia de Lengua y Literatura como apoyo curricular para profesores de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Consentimiento informado:

Mediante el llenado del presente formulario manifiesta que participa de forma voluntaria en el proceso de recolección de información sobre “Libro Interactivo Multimedia de Lengua y Literatura como apoyo curricular para profesores de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”, Riobamba, por lo que da consentimiento para que se utilicen los datos recabados de manera anónima con propósitos investigativos, es decir no se requieren sus datos personales.

Se agradece su valiosa colaboración al participar del presente cuestionario.

Quishpe Lozada Milton Alejandro
Autor del trabajo de titulación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACION HUMANAS Y TECNOLOGICAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

**FORMATO PARA LA VALIDACIÓN
DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

Riobamba, 28 de octubre de 2024.

Dr(a). / Mgs. Angelica Urquiza

Muy respetuosamente me dirijo a usted, en la oportunidad de solicitar su colaboración dada su experiencia, para la validación del instrumento que será aplicado para realizar el trabajo de titulación: "LIBRO INTERACTIVO MULTIMEDIA DE LENGUA Y LITERATURA COMO APOYO CURRICULAR PARA PROFESORES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JUAN DE VELASCO" RIOBAMBA, AÑO LECTIVO 2023-2024."

Los objetivos de la investigación son:

Objetivo General

Elaborar un Libro Interactivo Multimedia como apoyo curricular de los docentes de Lengua y Literatura de décimo año.

Objetivos Específicos

- Indagar sobre requerimientos curriculares, metodológicos y didácticos de los docentes de Lengua y Literaria para el uso de material multimedia
- Seleccionar los contenidos que se integraran en el texto interactivo de Lengua y Literatura de décimo año.
- Diseñar el LIM mediante una metodología de desarrollo con una herramienta de Autor que presente de manera clara y accesible los contenidos de Lengua y Literatura correspondientes al currículo de 10mo grado de EBG.
- Validar el LIM mediante la publicación de un portafolio electrónico para la revisión de expertos en el área de Lengua y Literatura.

**Gracias por su colaboración
Milton Alejandro Quishpe Lozada**



JUICIO DE EXPERTO

FORMATO PARA LA VALIDACIÓN CUALITATIVA DEL INSTRUMENTO DIRIGIDO A LOS PROFESORES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JUAN DE VELASCO"

Objetivo del instrumento: Obtener la apreciación de experto sobre la configuración del instrumento de investigación.

Instrucciones:

- A continuación, se presentan una serie de aspectos relacionados con el tema de investigación para ser evaluados según su criterio.
- Marque con una X la valoración correspondiente a su apreciación

JUICIO DE EXPERTO

CRITERIOS	APRECIACION CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENA	REGULAR	MALA
Presentación del instrumento	X			
Pertinencia del instrumento según el propósito de la investigación		X		
Relevancia del contenido		X		
Factibilidad de aplicación		X		

Observaciones



JUICIO DE EXPERTO

FORMATO PARA LA VALIDACION DE LOS ÍTEMS DEL CUESTIONARIO

Instrucciones: Coloque una X en la casilla correspondiente a su apreciación de cada pregunta según los criterios que se detallan a continuación

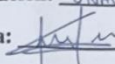
ITEMS	Claridad en la redacción		Coherencia de los ítems con los objetivos		Se induce a la respuesta		El lenguaje es adecuado		Valoración			Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	DEJAR	MODIFICAR	QUITAR	
1	X		X			X	X		X			
2	X		X			X	X		X			
3	X		X			X	X		X			
4	X		X			X	X		X			
5	X		X			X	X		X			
6	X		X			X	X		X			
7	X		X			X	X		X			
8	X		X			X	X		X			
9	X		X			X	X		X			
10	X		X			X	X		X			
11	X		X			X	X		X			

Observaciones que desee agregar:

DATOS DEL EXPERTO:

Nombres y apellidos: Argelia Viquez

Institución: UNACH

Firma: 



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACION HUMANAS Y TECNOLOGICAS

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

**Cuestionario dirigido a profesores de Decimo año de Educación Básica General de la
Unidad Educativa “Juan de Velasco” año 2024.**

Objetivo: Obtener información acerca de los requerimientos curriculares de los profesores de Decimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”

A continuación, se presenta una serie de preguntas las cuales debes responder, en cada una de las preguntas se solicita su honestidad, puesto que la información obtenida será estrictamente confidencial.

PARTE I

En el siguiente grupo de preguntas, marque sí o no como considere correcto colocando una equis (X) en el recuadro

Nº de ítem	Ítem	Si	Tal vez	No
1	¿Considera que con el apoyo de actividades interactivas los estudiantes puedan lograr un mayor aprendizaje?			
2	¿La institución cuenta con la plataforma Moodle, Classroom, EdiLim, etc?			
3	¿Considera necesario ofrecer un contenido conceptual a los estudiantes?			
4	¿Le gustaría aplicar un recurso que aplique el aula invertida?			
5	¿Ha utilizado libros interactivos multimedia en su práctica docente?			
6	¿Considera oportuno la utilización de un libro interactivo multimedia que pueda compartirse mediante un enlace y descargarse en un dispositivo?			
7	¿Desde el punto de vista didáctico considera que las actividades digitales captan la atención de los estudiantes?			
8	¿Ha utilizado libros interactivos multimedia en su práctica docente?			



PARTE II

En este grupo de preguntas selecciona las opciones que apliquen con la pregunta, marque con una (X) la opción o las opciones en el recuadro.

9. ¿En qué plataforma le gustaría que se compartiera el libro interactivo? (Seleccione todas las que apliquen)

Moodle	
Classroom	
Educaplay	
eXeLearning	
Otros (especifique)	

10. ¿Qué tipo de contenido considera más efectivo en los libros interactivos multimedia para la enseñanza de lengua y literatura? (Seleccione todas las que apliquen)

Textos literarios	
Actividades interactivas	
Videos explicativos	
Ejercicios de comprensión	
Otros (especifique)	

11. ¿Qué desafíos ha enfrentado al implementar estos recursos en su aula? (Seleccione todas las que apliquen)

Falta de formación en el uso de tecnología	
Acceso limitado a dispositivos	
Resistencia de los estudiantes	
Dificultad en la integración curricular	
Otros (especifique)	