

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN PRIMARIA



ACTIVIDADES MULTIMEDIA ELABORADAS EN EDUCAPLAY
BASADAS EN EL FLIPPED CLASSROOM PARA FORTALECER LA
COMPRENSIÓN LECTORA EN NIÑOS DE SEXTO GRADO

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTOR

Fiorella Ventura Puse Monja

ASESOR

Fiorela Anai Fernandez Otoyá

<https://orcid.org/0000-0003-0971-335X>

Chiclayo, 2022

Actividades multimedia elaboradas en Educaplay basadas en el Flipped Classroom para fortalecer la comprensión lectora en niños de sexto grado

PRESENTADA POR
Fiorella Ventura Puse Monja

A la Facultad de Humanidades de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el título de

LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

APROBADA POR

Osmer Agustin Campos Ugaz
PRESIDENTE

Silvia Georgina Aguinaga Doig
SECRETARIO

Fiorela Anai Fernandez Otoyá
VOCAL

Dedicatoria

A mis padres y hermanos, porque con su amor y palabras motivadoras me dieron la fortaleza para continuar y culminar una de las metas más importantes en mi vida.

Agradecimientos

A Dios por guiarme y cuidar de mi familia, siempre. A mis padres Hugo y Olinda, por su infinito amor y a mis hermanos, por su apoyo incondicional. A mi asesora, la Dra. Fiorela Anaí Fernández Otoyá, que con sus conocimientos y experiencia fue mi guía y monitora en el desarrollo del proyecto. A mis docentes, la Mgtr. Silvia Aguinaga Doig y el Dr. Osmer Campos Ugaz por su comprensión y paciencia y a mis amigos por su motivación.

Índice

Resumen	6
Abstract	7
Introducción.....	8
Revisión de literatura.....	10
Materiales y métodos	21
Resultados y discusión	33
Conclusiones	43
Recomendaciones	44
Referencias.....	45
Anexos	53

Resumen

Esta investigación se realizó con el objetivo de determinar el impacto de las actividades multimedia elaboradas desde la herramienta tecnológica Educaplay basadas en el Flipped Classroom, a fin de potenciar los niveles literal, inferencial y crítico en niños pertenecientes al nivel primario, específicamente los matriculados en sexto grado. Así mismo, el estudio consideró un enfoque cuantitativo, con diseño pre experimental y de tipo aplicada, además se empleó la encuesta como técnica y el cuestionario como instrumento para recolectar datos a la población conformada por 24 niños del grado sexto de Educación primaria, siendo la misma, la muestra del estudio. Como resultado se obtuvo que el 100% de los niños alcanzaron la escala de logro destacado en el primer nivel de comprensión lectora. De la misma forma, el 62.5% se ubicaron en el logro esperado y un 8.3% en logro destacado respecto al nivel inferencial. En relación al último nivel, los niños mejoraron notoriamente ya que, ya mayoría de ellos se ubica en logro esperado y destacado con un 41.7%. Esto denota que el programa compuesto por 12 actividades inmersas en sesiones fortaleció su proceso de aprendizaje, en general la comprensión lectora, ya que mediante la lectura fueron capaces de realizar inferencias, deducciones sobre problemas y brindar apreciaciones, emitir juicios de rigor para una comunicación efectiva con su entorno.

Palabras clave: Proceso de aprendizaje, lectura, tecnología.

Abstract

This research was carried out with the objective of determining the impact of the multimedia activities elaborated from the Educaplay technological tool based on the Flipped Classroom, in order to enhance the literal, inferential and critical levels in children belonging to the primary level, specifically those enrolled in sixth grade. Likewise, the study considered a quantitative approach, with a pre-experimental and applied design, in addition the survey was used as a technique and the questionnaire as an instrument to collect data from the population made up of 24 children in the sixth grade of primary education, being the itself, the study sample. As a result, it was obtained that 100% of the children reached the outstanding achievement scale in the first level of reading comprehension. In the same way, 62.5% were located in the expected achievement and 8.3% in outstanding achievement with respect to the inferential level. In relation to the last level, the children improved markedly since most of them are already in expected and outstanding achievement with 41.7%. This denotes that the program composed of 12 activities immersed in sessions strengthened their learning process, in general reading comprehension, since through reading they were able to make inferences, deductions about problems and provide insights, make rigorous judgments for effective communication with your environment.

Keywords: Learning process, reading, technology.

Introducción

Hace dos años, la educación atravesó situaciones difíciles y radicales, desde el cambio de modalidad hasta elegir nuevos métodos adecuados para continuar enseñando y lograr las competencias expuestas por el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB, 2016), entre ellas, “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna”, perteneciente al área curricular de Comunicación. Todo a propósito de cumplir el perfil de egreso estudiantil al culminar la Educación Básica Regular (EBR).

En ese contexto, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2020) planteó la plataforma “Aprendo en casa”, establecida mediante Resolución Viceministerial N° 160-2020-MINEDU e implementada por unidades a corto plazo denominadas Experiencias de Aprendizaje (EdA), recursos y actividades que sugerían el desempeño docente en su labor diaria. Sin embargo, existían algunas sesiones de aprendizaje poco comprensibles para ellos, debido al requerimiento obligatorio de herramientas telemáticas no antes vistas ni empleadas por los mismos. En otras palabras, dichos softwares contenedores de juegos, tareas ya estructuradas y por diseñar debían ser ejecutadas por maestros y alumnos, sin embargo, no se desarrollaron por desconocimiento.

Así pues, la mayoría de responsables educativos se limitaron a enviar actividades descargadas desde el sitio web, sin antes haber sido contextualizadas. Ello, impidió los planes solucionadores a problemas, como, la escasa comprensión lectora que presentaban los niños de primaria, específicamente sexto grado (población del estudio realizado). Dichos estudiantes, al año de pandemia seguían mostrando deficiencias en lectura, como deletrear algunas partes del texto, irrespetar signos ortográficos y desconocer términos, las cuales se registraron mediante clases impartidas virtualmente. Así también, hubo ocasiones donde leían fluidamente, sin embargo, al realizarse preguntas inferenciales y críticas no respondían, por ejemplo, ¿Cuál es el tema del texto? ¿Por qué el personaje actuó de esa forma? ¿Qué opinas de sus actitudes?

Esto último, se refleja en respuestas obtenidas mediante el cuestionario “Comprendo lo leído” (explicado más adelante), realizado en el año 2022. De igual forma, sobresalieron algunas causas: el inexistente hábito lector, empleo de métodos tradicionales (fonético o silábico), concentrándose en letras o sílabas de la palabra sin entender su significado. Dicho ello, el problema involucra a todos los agentes educativos, es decir, desde el compromiso de padres hasta el interés del niño por aprender, dejando claro los recursos y metodologías del docente para mejorar dicho aprendizaje.

Ante lo expuesto, el estudio determinó el impacto de las actividades multimedia diseñadas en Educaplay basadas en el Flipped Classroom, metodología que permitió integrar las actividades dentro y fuera del aula para interacción con el educando. De esta forma se buscó fortalecer la comprensión lectora en el grado sexto de primaria. Dicho objetivo principal consideró cuatro objetivos específicos, identificar mediante el pretest el nivel de los niños respecto a la comprensión textual, diseñar las actividades a desarrollar, aplicarlas y por último, identificar mediante un posttest el nivel de comprensión textual en los niños antes mencionados; colaborando formalmente con los procesos de enseñanza y aprendizaje, añadiendo el término “híbrido”, estipulado mediante Resolución Ministerial N°531-2021-MINEDU (MINEDU, 2021), acogido en aquellas EdA desarrolladas sincrónica y asincrónicamente, aprovechando los entornos virtuales.

Cabe señalar, que la problemática no solo persiste a nivel nacional, sino también a nivel internacional, dato otorgado por el MINEDU (2018), sobre resultados de una evaluación realizada a jóvenes (15 años) por el Programa Internacional de Evaluación de los Alumnos (PISA, 2018). Dicho proyecto estuvo a cargo de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), en la cual, Perú y otros 78 países participaron. El Perú aumentó tres puntos en lectura (401) respecto al año 2015, a diferencia de Ciencia y Matemática donde ascendieron 6 y 13 puntos. En este sentido, se rescatan avances, sin embargo, el problema sigue latente, por ello, las actividades deben continuar para mejorar los niveles en el más de 50%, inmersos en estándares bajos.

Otro dato resaltante, según el MINEDU (2019), el Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE) en dirección al logro del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS) midió los logros de aprendizaje en Lectura, obteniendo como resultado que en sexto grado se alcanzó 741 puntos, 38 más que en el año 2013, lo que significa que aún se encuentran en el nivel II de cuatro escalas, teniendo dificultades para interpretar, explicar ideas principales y secundarias en diversos textos, además, de establecer relaciones entre las ideas del texto y sus experiencias.

En ese mismo año, a nivel nacional, el MINEDU (2019) aplicó la Evaluación Muestral (EM) a estudiantes de cuarto grado de primaria, en la cual, se alcanzó siete puntos (489) más que en el 2018, sin embargo, el mayor porcentaje (35,5 %) se situó en proceso, así mismo, el 25 % y 4, 9 % aún se encontraron en inicio y previo al inicio. En aquella evaluación, a nivel regional resultó el promedio de 484, también concentrándose la mayoría (37, 3%) en proceso.

De ese modo, es inevitable, mencionar avances, pero sigue existiendo una gran brecha entre la comprensión lectora y los involucrados. Según la Sociedad, (2022), el director de Gestión Pedagógica del MINEDU, Hugo Reynaga, expone que el problema de los aprendizajes obtenidos durante la pandemia, es crítico, ya que el Perú retrocedió, situándose por debajo de los niveles alcanzados en la evaluación PISA 2012. En ese sentido, planteó llevar a cabo una evaluación presencial en el transcurso del año 2022 para conocer la situación y tomar medidas al respecto.

De acuerdo a la disyuntiva, la aplicación de actividades diseñadas en la herramienta acogedora del aprendizaje, denominada Educaplay, considerando el método Flipped Classroom, logró en los niños de una I.E, en Olmos, mejoras en lectura, habilidad base para el rendimiento académico, y contribución al cumplimiento de competencias necesarias para transitar al primer grado de secundaria.

Revisión de literatura

Antecedentes de estudio

En relación a las variables de estudio, existen investigaciones previas, identificadas gracias a una exhausta revisión bibliográfica.

A nivel internacional, Ferriz-Valero et al. (2022) en su estudio evaluaron los efectos del enfoque Flipped Classroom en 284 adolescentes españoles, quienes cursaban educación física, específicamente el deporte voleibol. Así como, dicho enfoque afectó su motivación según la Teoría de la Autodeterminación. La investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, aplicada, con experimento natural. Tuvo un diseño controlado no aleatorizado con una medida previa y posterior. Se aplicó en un centro educativo de la ciudad de Alicante (España), abarcando primero y segundo grado de secundaria, siendo 160 chicos y 124 chicas según muestreo no probabilístico. Los instrumentos fueron dos: prueba de conocimientos de voleibol con 16 preguntas y un cuestionario de motivación incluyendo 20 ítems. Los videos se elaboraron en la plataforma digital Edpuzzle, mismos que fueron vistos por el grupo experimental, a diferencia del grupo control, quienes recibieron los contenidos de manera tradicional. Los datos recogidos resultaron satisfactorios en ambas pruebas, en la primera se alcanzó un 62, 08% en varones en comparación al grupo control, de igual forma, el 49, 94% en mujeres. Respecto a la motivación, el grupo experimental aumentó en todas sus variables, excepto en regulación externa, la cual disminuyó en ambos grupos. Con todo, se recalcó la importancia del

modelo Flipped Classroom en la enseñanza y aprendizaje de contenidos en cualquier área o curso por impartir.

Del mismo modo, Campillo-Ferrer y Miralles-Martínez (2021) en su artículo confirmaron los efectos positivos del Flipped Classroom en las percepciones de universitarios sobre su aprendizaje y motivación. La investigación se aplicó bajo una metodología cuantitativa con diseño cuasi experimental recogiendo información en el pre y postest. La muestra se conformó por 179 estudiantes de Educación. Los videos empleados bajo el método FC, tuvieron gran significancia, debido al aumento de puntos expuestos en los resultados del postest. Los varones en el pretest obtuvieron 3,33 (0,97), a diferencia de los adquiridos en el postest con 3.06 (1.20). De igual forma, en el pretest las mujeres presentaron 3,48 (1,02) a comparación del postest con un 3.26 (1.08). Esto significó la progresión en el aprendizaje gracias a los videos aplicados con metodología Flipped Classroom. Así, es necesario que se introduzcan dentro del campo estudiantil hasta universitario por las repercusiones positivas presentadas.

Por otro lado, Míguez-Álvarez et al. (2022) en su artículo examinaron la relación existente entre la comprensión lectora teniendo en cuenta dos características primordiales en el texto, el género (narrativo y expositivo) y el nivel de representación mental (inferencias) de acuerdo a lo leído. El estudio contó con 313 participantes en edades de 8 a 11 años, de los cuales, 128 fueron integrantes del cuarto grado, 77 de quinto y 105 pertenecientes al sexto grado, venidos de escuelas públicas de Pontevedra (España). La investigación mostró resultados en base al análisis inferencial y descriptivo, empleando métodos correlacionales como de Pearson y ANOVA, así como para calcular dichos datos se utilizó el coeficiente Spearman. Las respuestas se extrajeron a través de la batería Evaluación de la Comprensión Lectora para Alumnos de Educación Primaria (ECOMPLETEC-Pri), las cuales dejaron entrever que los textos narrativos son más sencillos para su nivel (4to, 5to y 6to) a diferencia de los expositivos donde se requiere mucho más esfuerzo de vocabulario y conocimientos previos. Así también, se registró puntuaciones altas respecto al nivel literal, siendo lo contrario en el inferencial. Es por ello, que dichos autores proponen incluir en las aulas más textos narrativos, sin dejar de lado los expositivos. Así como el uso de pruebas sobre comprensión textual, adecuadas al currículo ya que, de esa manera se puede ir de acorde con el perfil a lograr en el educando.

Así mismo, Canquiz-Rincón et al. (2021) en su investigación describieron el desarrollo de la comprensión lectora en niños de tercero y quinto de primaria matriculados en una I.E pública colombiana. Así también analizaron, la planificación y sus procesos

realizados por los docentes de dichos grados. El diseño metodológico fue mixto, teniendo como muestra aleatoria a 132 educandos entre 8 a 10 años, inmersos en la pobreza y 12 docentes a cargo de diferentes áreas. Para los niños, se empleó una prueba objetiva y un cuestionario bajo el enfoque cuantitativo, para determinar el nivel de comprensión lectora y la situación socioeconómica. En cambio, a los docentes se les aplicó una entrevista semiestructurada para identificar su conocimiento y percepción sobre la planificación y la estrecha relación que existe con la comprensión. En dichos instrumentos, los datos obtenidos fueron alarmantes, ya que tercero se ubicó adelante con porcentajes de 71,5% en el nivel literal y 33,5% en criticidad. A diferencia de quinto, con 38% y 27,5% en los aspectos mencionados. En la inferencia, alcanzaron el mismo número porcentual, 37,5%. Todo ello, fue determinante para la indagación sobre el interés por leer, dejando entrever al contexto como factor principal del gusto por la lectura. En ese sentido, se demostró que solo el 7 % de madres estudiaron carreras técnicas y solo 3% de padres contaban con bachillerato, lo cual explica el casi extinto hábito lector en los hogares involucrados. En concordancia a las respuestas evaluadas de los docentes, ellos aseguraron seguir lo estipulado por el Ministerio de Educación Nacional (MED), sin embargo, se observaron vacíos, como las estrategias centradas en la cognición y no tanto en la metacognición, además, la escases de recursos, ya que no usan herramientas tecnológicas para reforzar dicha problemática, empleando los materiales comunes y tradicionales, como fichas, cartillas y cuadernillos dados por la I. E o adquiridos por ellos mismos. Con ello, se concluyó que la comprensión de textos depende tanto de las planificaciones, las cuales deberían estar coherentemente organizadas y didácticas, así como, del entorno y su interés por leer, siendo modelo lector para los niños.

Por consiguiente y directamente relacionado a la problemática del estudio, Serpa (2021) en su investigación aborda el uso de Educaplay como entorno virtual, perteneciente al enfoque mixto con tipo descriptivo, tuvo como objetivo principal analizar la influencia de la mencionada plataforma en los procesos de comprensión lectora, debido a la problemática focalizada en estudiantes de media académica de una Institución educativa de Colombia, con edades entre 14 y 16 años, mismos que de acuerdo a las entrevistas, encuestas y registros de seguimiento mostraron un bajo desarrollo en las actividades de lectura y comprensión textual; del mismo modo, se evidencia el no incentivo en la práctica constante de la lectura. Por tal razón, se diseñaron actividades didácticas mediante la herramienta virtual Educaplay, que fueron consideradas por los docentes como una estrategia más para desarrollar el área de lengua castellana.

Así también, Figueroa y Gallego (2020) estudiaron el aporte del vocabulario hacia la comprensión lectora en niños y niñas de educación básica valorando su contexto, género, tipo de escuela, capacidad cognitiva, grado y nivel socioeconómico. La investigación tuvo un diseño empírico no experimental con estrategia descriptiva y asociativa, además de considerar instrumentos como: el Test de Matrices Progresivas (medidor de la capacidad intelectual), la Prueba de Comprensión Lectora de Complejidad Lingüística Progresiva (evaluador de comprensión textual) y TEVI-R (test de vocabulario). La muestra intencional estuvo conformada por 212 niñas y 192 niños, escolarizados en colegios de Iquique (Chile), siendo uno público, otro concertado y el último, privado. Así mismo, pertenecían a diferentes estándares socioeconómicos (medio-bajo, medio y alto). Los datos arrojados confirmaron que los estudiantes matriculados en el centro privado obtuvieron mejores resultados, ubicándose en sobresaliente y muy bueno, a diferencia del colegio público, con mayor número porcentual en la escala “retraso grave” y los alumnos del centro concertado se localizaron en “retraso leve”. Ello recalca la influencia de recursos internos y externos al comprender textos, ya que alumnos del colegio municipal (público) presentaron bajos niveles de comprensión. Así también, se resaltó la importancia del bagaje léxico que los niños deben poseer para entender escritos.

En base al estudio descrito, el programa aplicado al diseñar las actividades multimedia, consideró un léxico pertinente en los textos, basándose en la terminología conocida y empleada por los niños.

A nivel nacional, Novoa-Castillo et al. (2021) demostraron la influencia de las estrategias metacognitivas desarrolladas en espacios virtuales hacia la comprensión lectora. Esta investigación se realizó bajo el paradigma neopositivista, con enfoque cuantitativo y diseño cuasi experimental, utilizando la hipótesis deductiva en el pre y post test. Así mismo, estuvo conformada por 108 participantes (población) con edades entre 10 y 13 años, correspondientes a cinco escuelas urbanas marginales ubicadas en Lima (Perú). De los nombrados, 85 integraron la muestra, seleccionados a través del muestreo probabilístico. Por consiguiente, los criterios de inclusión fueron haber rendido la evaluación PISA 2018 y encontrarse en bajos niveles de comprensión. Por el contrario, el criterio de exclusión fue lograr niveles altos en la competencia mencionada. De acuerdo a la selección muestral aleatoria ejecutada a través del programa SPSS se constituyeron dos grupos, el primero de control conformado por 52 estudiantes y el segundo, experimental referido a 53. Este último, desarrolló las estrategias diseñadas bajo la Escala

de Conciencia Lectora (ESCOLA) considerando textos narrativos. Para ello, se utilizaron plataformas educativas como miMind, Educaplay, Kahoot, Google Form y Thatquiz para diseñar, elaborar y valorar la información manifestada por el niño (a). Los resultados reflejaron mejoras en comprensión, aumentando un 20,76 % y sus determinados niveles (textual, inferencial y criterial), sumando más del 28 %. Así, se concluyó que las estrategias metacognitivas elaboradas por medio de plataformas educativas si contribuyen con el proceso comprensivo e indirectamente potencian sus habilidades tecnológicas.

Jurado y Huaroto (2018) en su trabajo de investigación presentan la utilidad del Educaplay como estrategia didáctica para la mejora del aprendizaje en el área de Historia geografía y economía en una Institución educativa de Ica, donde se evidenció que los docentes no emplean los recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza, conformándose con impartir una educación tradicional, empleando pizarras, plumones y papelotes, siendo esta la causa principal en el desinterés de los estudiantes y trayendo como consecuencia bajos niveles para el desarrollo de construcciones e interpretaciones históricas, por lo que son incapaces de identificar las características de su pasado cultural y social y también escaso compromiso por el ambiente y sus recursos económicos de su sociedad. Este proyecto se realizó bajo el enfoque cuantitativo con un diseño pre experimental, el cual consideró a una población muestral de 20 estudiantes, quienes lograron mejorar en un 20% en el aprendizaje del área antes mencionada.

Quimbayo y Sanabria (2017) en su proyecto investigativo tienen como objetivo general, determinar la medida en que influye la plataforma Educaplay en la comprensión textual en niños de educación primaria de una Institución educativa de Lima. El estudio se realizó bajo el enfoque cuantitativo con diseño pre-experimental, asimismo, estuvo conformado por una población de 13 niñas y 7 niños con edades entre 11 y 13 años, quienes presentaron dificultades en el desarrollo de actividades relaciones a la comprensión textual. Según los investigadores, afirman que la problemática se debe a la escasa preparación que poseen los docentes respecto a las tecnologías, por tanto, se propuso la herramienta digital Educaplay para potenciar la comprensión en los estudiantes y formar constructores activos de su propio aprendizaje, ya que puede interactuar con la plataforma en el tiempo y espacio que desee sin sentirse limitado a ello. De ese modo, los resultados obtenidos en el post-test fueron exitosos, ya que duplicaron la puntuación y en algunos casos la triplicaron en relación al pre-test.

Y por último, Iglesias y Supo (2014), en su tesis determinaron la influencia de actividades interactivas multimedia para el desarrollo de la comprensión lectora, específicamente en el nivel inferencial. El proyecto se ajustó al diseño cuasi-experimental, donde se trabajó en una Institución educativa primaria de Chiclayo con una población de 76 estudiantes y una muestra de 49 estudiantes, de los cuales 25 corresponden al grupo experimental (5 "B") y 24 al grupo control (5 "A"). En esa línea, se aplicó un pretest para confirmar el problema, el cual dejó al descubierto algunas causas como la falta de bibliotecas implementadas que fomenten el hábito lector, así como también los escasos recursos tecnológicos con los que posee cada Institución educativa de la región y un postest para obtener los resultados; los cuales arrojaron que el 95% de confianza estima que la aplicación de actividades multimedia influye significativamente en la comprensión de textos.

Frente a lo descrito por los diversos autores, se concluye que la implementación de la plataforma Educaplay en el ámbito educativo, es de total pertinencia, dado que, su naturaleza es ser un recurso dinámico, conciso y motivador, indicadores que permiten observar a distancia la efectividad de su uso. Por tanto, cabe resaltar, que el proyecto en curso es el idóneo para la problemática a mejorar en la actual era de la globalización.

Bases teóricas y científicas

Teoría del aprendizaje significativo

En primer lugar, el estudio realizado se defendió en la teoría del aprendizaje significativo construida por el psicólogo David Ausubel en los años 1973, 1976 y 2002, así mismo, es considerada como “teoría psicológica del aprendizaje”, porque se concentra en la relación de la nueva información con la estructura cognitiva del aprendiz llegando modificar conceptos convirtiéndolos en subsumidores más estables y diferenciados (Rodríguez, 2004; Rivera, 2016). En esa línea, el estudiante y su aprendizaje son considerados como centro de la educación, siendo el primero un constante absorbente del segundo, un conjunto de saberes (Lazo, 2009).

De esa forma, la teoría ausbeliana aborda los factores y condiciones que garantizan el adquisición, asimilación y retención del contenido ofrecido por la escuela para lograr significancia en él mismo (Rodríguez, 2004). En ello, toman un papel imprescindible, los docentes vistos como mediadores en el desempeño académico, interactuando con los

educandos y siendo guías en la creación del nuevo conocimiento (Ordoñez y Mohedano, 2019), para lo cual Ausubel (como se citó en Lazo, 2009), afirma que los maestros deben valerse de la información previa y luego enseñar en relación a ello.

Esto último, fue significativo para la investigación, ya que consideró los conocimientos anteriormente aprendidos en la elaboración de cuentos y fábulas acoplados a sus intereses y necesidades, así como las interrogantes sobre dichos textos.

Teoría del aprendizaje sociocultural

Así también, la teoría del psicólogo ruso Lev Vygotsky expuesta en 1924 fue base para la propuesta. Respecto a dicha teoría, Rivera (2016) señala que el aprendizaje se encuentra estrechamente relacionado a las condiciones sociales del aprendiz, es decir, es un proceso realizado socialmente, donde se generan y regeneran ideas, actitudes, valores, afectos, habilidades y modos de expresión. Además, de llevarse a cabo dentro de los límites de la Zona de Desarrollo Proximal (ZDP), categoría que representa el intervalo entre el nivel de desarrollo real (resolución independiente al problema) y el potencial (resolución del problema con ayuda del docente o coetáneo) (De Rosa, 2018). En relación a ello, Lazo (2009) asegura que la observación y monitoreo del docente es determinante para diagnosticar y/o medir el nivel de conocimiento adquirido por el alumno a fin de establecer actividades, materiales y recursos adecuados. A ello, se suma el término “andamiaje”, conjunto de estrategias adecuadas que propician el desarrollo de destrezas o resolución de tareas en los niños (Barr et al., como se citó en Carmiol et al., 2022).

En ese aspecto, los aportes de la teoría, fueron oportunos durante la elaboración de textos, ya que se consideró el contexto del niño. Así mismo, a un futuro, cuando se ejecute el programa, se sugiere enfatizar en el desempeño del profesor y su rol como facilitador del aprendizaje.

Teoría del conectivismo

Para complementar y ante las limitaciones de la teoría anterior, Vallejo (2018) expuso que en la actual era digital, es oportuno mencionar al conectivismo como un paradigma de la educación, planteada por el teórico George Siemens y Stephen Downes en el año 2004, donde se estudió el efecto de la tecnología en relación a la forma de comunicarse actualmente. Esta teoría según Menezes (2018) concibe al aprendizaje como un proceso dado de varias formas dentro de redes sociales, cada vez más favorecido por la tecnología.

En relación a ello, Siemens (como se citó en García-Quismondo y Cruz-Palacios, 2018) explicó la primacía del valorar lo aprendido, teniendo como propósito principal el “para qué conocer” y no simplemente “conocer”, enfatizando el requerimiento de conocimiento (impartido por el docente o por ordenadores) y la gestión eficiente, adecuada y reflexiva de acuerdo a evaluaciones del conocimiento aplicado.

De esta forma, el modelo expuesto es considerado como la teoría del aprendizaje digital debido a la combinación del cognitivismo y el constructivismo Vallejo (2018), siendo estos desarrollados en periodos donde la tecnología no influía en los aprendizajes (Siemens, 2005).

Comprensión lectora

La Real Academia española afirma que lectura es referirse a la comprensión del significado de un escrito (RAE, 2021), dependiendo de diversas, secuenciales y combinadas habilidades aplicadas para construir un proceso complejo (Martos y Campos, como se citó en Marquéz y Valenzuela, 2018), desarrollando procedimientos lingüísticos e intelectuales, ya que permite el ingreso de nuevos saberes (Ortiz-Salazar y Peña, 2019). Este mismo, abarca tres dimensiones: lectura explícita (leer las líneas), lectura implícita (leer entre líneas) y lectura criterial (leer tras las líneas) (Cassany, como se citó en Marquéz y Valenzuela, 2018).

Así mismo, esta competencia según PISA (2018) es entendida como la interpretación, uso, valor, reflexión y responsabilidad ligada al compromiso con los escritos para lograr propósitos claros, potenciar el conocimiento. Y sobre todo mejorar la participación en sociedad, haciendo una revisión crítica del entorno (Freire, como se citó en Remolina, 2013).

En este sentido, Cassany et al. (como se citó en Marquéz y Valenzuela, 2018) menciona que “lector verdadero” es aquel experto entendiendo, recordando, analizando y emitiendo juicios concretos sobre algún texto, además de explicar su interpretación propia valiéndose de sus conocimientos previos.

De esa forma, la comprensión lectora es definida como el proceso profundo que construye ideas basadas en inferencias, interpretaciones simples, conexiones coherentes entre conceptos hasta producir su propio conocimiento. En otras palabras, el lector elabora su propio significado a partir de un texto, valiéndose de su información previa, estrategias y expectativas (Baker et al., como se citó en Martín-Ruiz y González-Valenzuela, 2022).

En esa dirección, según PISA (2018) es oportuno señalar el procesamiento del texto: en primer lugar y más sencilla, la lectura fluida del escrito, refiriéndose a la habilidad individual para leer palabras. En segundo lugar, la búsqueda y localización de información específica dentro de un escrito. Por consiguiente, la comprensión, actividad que implica analizar e integrar fragmentos del texto para construir una representación mental. Y, por último, la evaluación y reflexión del contenido textual, proceso que abarca todo el texto, emitiendo juicios de valor a lo comprendido.

En suma, la comprensión lectora es un proceso integrador, amplio y profundo que permite al lector apropiarse de información y valorarla junto a sus aprendizajes adquiridos anteriormente para manifestar ideas argumentadas, criticar conceptos propios y de otros, lo que conlleva a tomar decisiones adecuadas de acuerdo a su conocimiento. Por lo tanto, según Molina et al. (2021) es importante iniciar este proceso desde la infancia, etapa base de alfabetización.

Plataforma Educaplay

En la actual era digital, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han ido tomando mayor relevancia dentro de la sociedad, debido a su alcance llegado hasta los lugares más recónditos. En ese sentido, se consideran la oportunidad idónea para fortalecer el aprendizaje, mediante la investigación autónoma y espontánea.

Asimismo, la UNESCO (como se citó en Bernal y Zaldívar, 2017) expresó que las TIC cooperan en los procesos educativos, ya que, buscar fortalecer la práctica docente y por ende, el aprendizaje, logrando cumplir con el ODS 4. Así, se añade que siendo las TIC primordiales en la educación, es necesaria la intervención pedagógica a fin de fusionar la tecnología y planificaciones curriculares, logrando la enseñanza a través de entornos virtuales para generar conocimiento, experiencia e intercambio de ideas.

Cabe señalar, que los softwares, según Ruiz y Gómez (como se citó en Machado et al., 2019) es de vital significatividad en el marco educativo, ya que construye conceptos, pensamientos dispuestos a ser aplicados en los diferentes ámbitos de su vida. Además, se consideran herramientas didácticas, que deberían contenerse en las sesiones de aprendizaje, ya que su utilidad es innovadora, integradora y motivacional para el niño, porque el pensara que es un juego, sin embargo, estará aprendiendo.

En esa dirección, en el proyecto, se empleó una herramienta tecnológica Educaplay, adecuada a la realidad educativa, pretendiendo mejorar aspectos en la comprensión lectora. Este, es un sitio web de fácil acceso que permite la creación de diferentes

actividades multimedia para la enseñanza y aprendizaje virtual. Las actividades inmersas son más de 15, las cuales incluyen sopa de letras, adivinanzas, crucigramas, video quiz, etc. Integrando otros recursos como diapositivas, imágenes, videos, sonido, etc.) (Taylor, 2018). Estas pueden ser brindadas a los educandos a través de un enlace, el cual los deriva a la tarea para ser resuelta en un tiempo determinado de acuerdo al criterio diseñador (maestro).

En conclusión, la singularidad del sitio web produce cambios de mejora en los contenidos curriculares. Por ello, se elaboraron actividades multimedia adecuadas al nivel escolar (sexto grado) integrando textos narrativos elaborados por la autora-investigadora considerando su contexto, conocimientos previos, necesidades e intereses.

Flipped Classroom

La metodología Flipped Classroom (FC) o Aula invertida es aquella que presenta los contenidos a través de videos, audios o textos previamente elaborados a los estudiantes para ser vistos, escuchados o leídos antes de ingresar a la clase. (Schneider et al., como se citó en Espinosa, 2022). Todo ello con la finalidad de impartir aprendizajes en clase haciendo uso de diversas técnicas que pueden ser empleadas de manera individual o colectiva, como son: la lluvia de ideas, exposiciones, diálogos, debates, etc.

Por lo tanto, Espinosa (2022) menciona que dicho método mezcla actividades realizadas virtualmente mediante herramientas digitales y sesiones diseñadas normalmente para la impartición de conocimientos. En este sentido, las tareas desarrolladas antes de llegar al aula hacen a los niños responsables de su propio aprendizaje, además, de hacerlos partícipes de la indagación, ya que, al desconocer términos o conceptos dentro de los videos, audios o lecturas, lo buscan para conocer sobre ello, así despejan sus dudas.

Por último, es necesario mencionar las ventajas que posee el FC, propiciar mayor participación de los niños, genera un aprendizaje significativo, ya que dicho método se direcciona hacia la promoción de análisis, evaluación y argumentación de soluciones, lo que es contrario a la memorización de temas, permite desarrollar un proceso dinámico, flexible de acuerdo al ritmo del niño.

Definición de términos

La definición de términos es esencial para comprender lo expuesto anteriormente. En primer orden, el aprendizaje visto como proceso activo y dinámico donde se construye

y modifica conceptos (López, como se citó en Juárez-Pulido et al., 2019). Así también, Siemens (como se citó en García-Quismondo y Cruz-Palacios, 2018) lo considera como un fenómeno dentro de la red influenciado y fortalecido por herramientas tecnológicas, desarrollado por agregación, transferencia (comunicación), adquisición y emergencia.

En segundo orden, la competencia significa combinar diferentes habilidades para alcanzar buenos resultados ante situaciones adversas, incluyendo a la ética como valor principal. (MINEDU, 2016). Además, esta facultad se encuentra ligada a las capacidades destrezas para el gestionamiento eficiente del conocimiento considerando la inteligencia emoción y actitudes del sujeto (ELBA ME).

Por consiguiente, la sesión de aprendizaje es una planificación a corto plazo que establece de forma secuencial y ordenada una serie de actividades llevadas a cabo en un tiempo determinado. Todo ello, a fin de lograr metas establecidas en la unidad didáctica y planificación anual (MINEDU, 2016).

Del mismo modo, el MINEDU (2016) determina el proceso valorativo del aprendizaje, estableciendo a la evaluación como su principal factor para reconocer avances y deficiencias de los estudiantes en una actividad específica, siendo ello importante al momento de retroalimentar.

A continuación, es imprescindible definir a las herramientas tecnológicas, ya que actualmente, estas son parte del aprendizaje y sirven de apoyo al interactuar con los demás. A palabras del teórico Siemens (como se citó en Menezes, 2018), estas herramientas aumentan la capacidad de actuar y relacionarse con otros comunicando pensamientos e ideas mediante diversos formatos que permitir compartirlos con los demás.

En ese sentido, dichos recursos son considerados didácticos, según Granda et al. (2019) ya que son medios caracterizados por el empleo de multimedia, la cual abarca imágenes, lecturas (textos) y sonidos; y la interacción permitiendo la confinidad con los educandos al escuchar, observar y atender sus diferencias frente a los demás, favoreciendo indirectamente el trabajo autónomo y cooperativo.

Este último, es de suma relevancia según Johnson et al. (como se citó en Juárez-Pulido et al., 2019) ya que es una metodología donde los educandos trabajan de manera conjunta para maximizar su aprendizaje, así también, es importante que cada uno colabore en el desarrollo de las actividades para alcanzar la meta en común, lo que significa, que el logro depende de la responsabilidad y desempeño de cada miembro.

Materiales y métodos

La investigación se sustentó bajo un enfoque cuantitativo, del tipo aplicada y concerniente al diseño pre experimental, estudio que consistió en diagnosticar (pretest) el nivel de comprensión lectora de niños, y a partir de los resultados obtenidos se diseñó y aplicó la propuesta de intervención (Actividades multimedia elaboradas en Educaplay basadas en el Flipped Classroom), comprobándose su influencia en la variable dependiente (comprensión lectora) mediante una evaluación de verificación (postest) (Bernal 2016).

En relación al enfoque, Cárdenas (2018) afirmó que toda información recolectada fuese trasladada a datos numéricos permitiendo el análisis estadístico y la concentración en el resultado.

G.E: O₁ x O₂

Dónde:

G.E: Grupo estudiado

O₁: Pretest

O₂: Postest

X: Propuesta de intervención

En cuanto a la población (N) estuvo conformada por estudiantes del sexto grado matriculados en una I.E ubicada en Olmos (Lambayeque). Los niños y niñas involucrados oscilaban entre los 11 y 12 años de edad, siendo la muestra (n) el aula de sexto grado. Para ello, se utilizó la técnica de muestreo no probabilístico intencional, que según Sánchez-Flores (2019) deja a disposición del investigador la selección de los sujetos a investigar.

Así mismo, se respetó los criterios de inclusión y exclusión, así como la accesibilidad, homogeneidad y representatividad de los involucrados (Arias-Gómez, 2016).

Tabla 1
Población y muestra de estudio

Grado	Grupo	Niños		Total
		Hombres	Mujeres	
Sexto	A	14	10	24

Es necesario mencionar, que las actividades a mencionar se llevaron a cabo de manera ordenada y formal. En primer orden, se establecieron las coordinaciones oportunas con los responsables de la I.E, centro donde la investigación se desarrolló. Luego, se pidió permiso a los padres de familia para que sus menores hijos sean evaluados. Por consiguiente, se aplicó el instrumento (pretest), mismo que cumplió los procesos de validez y confiabilidad. Después, se ejecutaron las actividades elaboradas y, por último, la evaluación final (postest). De esta forma, se cumplieron los criterios necesarios para el desarrollo de la investigación.

En concordancia con el estudio, la operacionalización de variables fue fundamental ya que permitió organizar las variables: dependiente (comprensión lectora) e independiente (actividades multimedia elaboradas en Educaplay basadas en el Flipped Classroom) con sus respectivas dimensiones.

Tabla 2
Operacionalización de la variable dependiente

VARIABLE	DIMENSIÓN ES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO	ESCALA VALORATIVA	RANGO
V.D Comprensión lectora Según Ortiz y Peña et al. (2019) es la acción voluntaria de la persona para decodificar un texto, en el cual intervienen procesos mentales como pensamiento, análisis y atención que permiten identificar la información explícita, implícita y dar a conocer sus	Nivel literal	Proceso básico donde el estudiante reconoce información detallada en el texto.	Para efectos de estudio la comprensión lectora contará con el cuestionario como instrumento, el cual estará referido a niveles literal, inferencial y crítico, considerando un indicador en la primera dimensión, tres en la segunda y dos en la tercera, los mismos que comprenden seis ítems para su medición con una escala valorativa que emplea las categorías de correcto e incorrecto.	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar información explícita y relevante que se encuentra en distintas partes del texto. - Selecciona datos específicos e integra información explícita que se encuentra en distintas partes 	<ul style="list-style-type: none"> - Completa las siguientes oraciones con la información que se encuentra en el texto. - Identifica qué tipo de texto es y luego marca la alternativa correcta. - Lee los siguientes enunciados y selecciona verdadero o falso según corresponda; para ello, ten en cuenta el texto leído. - Elabora un cuento corto teniendo en cuenta su estructura y donde intervengan las 	Cuestionario	Correcto: 1 Incorrecto: 0	Inicio: 0-10 Proceso: 11-14 Logro esperado: 15-17 Logro destacado: 18-20

críticas al
respecto.

del texto para
construir un
texto narrativo
continuo.

personas del texto
leído.

- Distingue información explícita del texto de otra semejante.

- Establece la secuencia del texto que lee.

- Lee el siguiente texto y compara las características físicas de los personajes principales.

- Ordena la secuencia de los hechos principales del texto.

Nivel inferencial
Proceso cognitivo que permite la identificación de

- Deduce las características implícitas de los personajes.

- Selecciona la alternativa que se adecúe a las características intrínsecas de los

información
implícita.

- Infiere el propósito de un texto.
 - Determina el significado de palabras según el contexto.
 - Predice el tema central de un texto a partir de títulos e imágenes.
 - Establece relaciones de causa y efecto.
 - Reflexionar sobre la
- personajes según tu deducción.
 - Explica el propósito del texto según tu criterio.
 - Marca el significado de las palabras según el texto.
 - Marca el antónimo de las palabras según tu comprensión del texto.
 - Lee la siguiente infografía y selecciona la alternativa para deducir de qué tratará el texto, luego de haber observado el título y las imágenes que contiene.
 - En cada enunciado selecciona “causa” o “consecuencia” según tu deducción, luego de haber leído el texto

		enseñanza de un texto.	“Contaminación del aire doméstico”.
		- Interpreta el problema central del texto.	- Selecciona la alternativa que se adecúe a la enseñanza que desea transmitir el autor.
		- Compara textos entre sí para indicar algunas similitudes y diferencias.	- Lee el siguiente texto y selecciona la opción correcta que exprese el problema central del texto.
			- Selecciona una o más alternativas que expresen semejanzas entre un cuento y una fábula.
Nivel crítico	Proceso donde el educando involucra diversas capacidades para reflexionar	- Opina sobre las acciones de los personajes	- Escribe tu acuerdo o desacuerdo ante las actitudes de los personajes.
		- Opina sobre el contenido y la organización del texto.	- Según tu opinión escribe tu acuerdo o desacuerdo con el autor

y cuestionar la información del autor de un texto.

- Propone soluciones a partir del problema.

- Emitir un juicio frente a un comportamiento.

- Elabora conclusiones sobre el texto para interpretar su sentido global.

en el empleo de las imágenes que usó para acompañar al texto.

- Escribe una propuesta para dar solución al problema que has identificado.

- ¿Cómo calificarías a las personas que hayan leído el afiche y no respeten a las medidas sanitarias mencionadas en él (afiche)?

- Escribe la conclusión del texto leído.

Tabla 3*Operacionalización de la variable independiente*

VARIABLE	DIMENSIONES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	INDICADORES	EVALUACIÓN	ESCALA VALORATIVA
V.I Actividades multimedia elaboradas en Educaplay basadas en el Flipped Classroom	Diseño	Es un eje motivador e integrador del procedimiento a llevarse a cabo (desarrollo de actividades multimedia).	<ul style="list-style-type: none"> - Colores llamativos. - Opciones accesibles. 	Cuestionario	Correcto-incorrecto
	Pedagogía	Es la materia donde el maestro pone sus capacidades y habilidades en acción con finalidad educativa.	<ul style="list-style-type: none"> - Material adecuado al nivel. - Competencia y capacidades relacionadas a las planificaciones curriculares. - Aprendizaje autónomo y activo 		
	Contenidos	Son las secciones dentro de la plataforma que permiten la creación de actividades.	<ul style="list-style-type: none"> - Recursos diversos y de interés para el educando. 		
	Actividades	Son las tareas diseñadas para ser ejecutadas por los educandos a fin de mejorar su aprendizaje, específicamente la comprensión.	<ul style="list-style-type: none"> - Son variadas y gran entretenimiento. - Presentan cierto grado de dificultad de acuerdo a los niveles de lectura. - Contienen textos contextualizados. - Contiene actividades resueltas como guías para el desarrollo de las siguientes. 		

Otro aspecto, son las técnicas de recolección, las cuales sirvieron para explicar, medir y agrupar la información obtenida. Estas, según Caro (2019) son mecanismos empleados para sintetizar y ordenar datos recolectados con fines específicos. Así mismo, entre tantas se utilizó la encuesta, cuya técnica permitió el proceso ágil y rápido, ya que el investigador podía recaudar la información sin realizar un seguimiento presencial obteniendo resultados precisos y válidos para ser analizados. Además, para su aplicación no era necesario la presencia del investigador, por el contrario, podía hacer uso de medios tecnológicos.

Siguiendo la línea, el instrumento empleado fue un cuestionario. Carhuacho (2019) lo define como un documento que abarca interrogantes, mismas que deben ser respondidas por los encuestados.

Así, en la investigación, el cuestionario denominado “Comprendo lo leído” abarcó tres dimensiones (nivel literal, inferencial y crítico), mismas que estuvieron compuestas por 4, 8 y 5 indicadores respectivamente, llegando a abarcar un total de 20 ítems, los cuales permitieron el recaudo de información para el sostén de la propuesta. De la misma forma, fue sometido a dos procesos, siendo el primero, validez y el segundo, confiabilidad.

En primer lugar, la validación del instrumento, presentó un tipo de validez de contenido referido a evidenciar el dominio pertinente de los aspectos incluidos en relación a los objetivos planteados, (Hurtado, como se citó en Carhuacho, 2019). En esa vía, se validó por juicio de expertos, conformado por ocho jueces, los cuales fueron elegidos intencionalmente cumpliendo los criterios de selección (conocedores del tema en cuestión y contar con grado de doctor y/o magíster).

Así también, es importante señalar que tres de ellos alcanzaron su doctorado en Administración de la Educación, Ciencias de la Educación y Educación e Innovación Educativa, respectivamente en las universidades César Vallejo (Perú) y Universidad de Málaga (España).

Por consiguiente, los cinco restantes cuentan con grado de magíster, tres en Ciencias de la Educación con mención en Investigación y Docencia, adquirido en la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, uno con maestría en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa, alcanzado en la Universidad César Vallejo y la última, es máster en Ciencias de la Familia, obtenido en la Universidad de Málaga (España).

Por consiguiente, en la evaluación de los ítems, sus valoraciones fueron de tres y cuatro puntos, en cada ítem. En detalle, a los ítems 1, 2, 5, 7, 8, 9, 13, 14 y 18, los jueces los valoraron con un puntaje de 4, reflejando un alto nivel en las categorías de claridad, coherencia y relevancia. Así mismo, los ítems 3, 4, 6, 12, 15, 17, 19 y 20, fueron calificados con puntajes entre tres y cuatro, demostrando que se encuentran en un moderado nivel y que requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem. Y para terminar con las valoraciones, los ítems 10, 11 y 16 también presentan los mismos puntajes, pero diferencian en el requerimiento de modificaciones, ya que no es solo una, sino dos por mejorar.

Los datos mencionados fueron procesados a través del método de cálculo, coeficiente V Aiken, que de acuerdo a su fórmula consiste en dividir S (sumatoria de las respuestas) menos n (número de expertos) sobre n que multiplica a la resta de c (número de valores en la escala de valoración) menos 1. En referencia a ello, se obtuvo como cociente 0,997, situándose en el rango de 81-100 y alcanzando la escala de nivel muy alto.

El instrumento, luego de ser validado por los expertos y alcanzar un resultado aprobatorio, fue trasladado a campo para ser aplicado a un grupo similar a la muestra. A esta etapa se le llama aplicación de prueba piloto, la cual estuvo conformada por 34 estudiantes pertenecientes a dos I.IEE del sector público de la ciudad de Chiclayo, que cursan el sexto grado de Educación Primaria.

Posteriormente, se aplicó el cuestionario de manera formal a los estudiantes de sexto grado pertenecientes a una I.E del distrito de Olmos donde la investigadora conocía el contexto. Lo mencionado, fue la razón principal para que el proceso sea factible y rápido, es decir, las coordinaciones con las autoridades competentes, como directores y docentes de las I.IEE fueron provechosas ya que, al conocer a la estudiante, se mostraron dispuestos a colaborar en el estudio.

Sin embargo, a un principio surgieron algunos inconvenientes como la escasa conectividad de los estudiantes a sus clases virtuales y el aún no manejo adecuado de los teléfonos para ingresar al enlace del cuestionario a responder. Pero, a pesar de ello, se aplicó durante el mes de agosto del presente año entre los días 1 y 5, en horario flexible, adecuándose al de los padres de familia y estudiantes.

En segundo lugar, la confiabilidad del instrumento fue un consecuente de la información obtenida en la prueba piloto, realizada a través del método coeficiente de Kuder Richardson (KR20), elegido a causa de la escala valorativa que empleó las

categorías de correcto (1) e incorrecto (0). Las respuestas obtenidas fueron de suma relevancia para reafirmar que el instrumento mencionado líneas arriba reunía las cualidades métricas suficientes para ser aplicado a la muestra ya establecida (sexto grado).

Con lo anterior, el resultado obtenido de la operación matemática desarrollada en Microsoft Excel, fue de 0,988, alcanzando un rango de magnitud entre 0,81 y 1,00 muy alta, apto para su aplicación.

En relación al plan de procesamiento, en primer lugar, se le hizo llegar al director de la I.E, donde se aplicó el instrumento, la carta de presentación para hacer de conocimiento el propósito de la investigación y los estudiantes que formarían parte del proceso. En ese caso, el director mostró su apoyo total para seguir adelante con el estudio.

Así pues, se le comentó a la subdirectora y al docente a cargo de dichos sujetos. Con esa información, se contactó a cada padre/madre de familia hacerlos conocedores de información sobre la propuesta y entregarles el documento sobre el asentimiento y consentimiento informado, mismo que permitió proteger la identidad de cada educando, a fin que nos proporcionen las actas firmadas donde se detalla que sus menores hijos/as participen del proyecto en curso.

El siguiente paso fue, comunicar a los estudiantes sobre la importancia de su participación en dicha investigación y la responsabilidad de cada uno para con las respuestas a redactar y/o marcar, las cuales deberían ser claras y, sobre todo, sinceras. De dicho modo, el cuestionario fue resuelto entre los días 1 y 5 del mes de septiembre del presente año, con horario no determinado y de acuerdo a sus posibilidades.

Luego de ello, en el análisis de datos, la información recaudada fue trasladada al programa informático Microsoft Excel 2016, para organizar los datos en tablas de acuerdo a los resultados obtenidos en relación a los objetivos específicos planteados.

De acuerdo, a la matriz de consistencia, se consolidan los componentes metodológicos conforme a la investigación y siendo de soporte a lo estudiado.

Tabla 4
Matriz de consistencia

F. PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES-DIMENSIONES/ CATEGORÍAS-SUBCATEGORÍAS
<p>¿Cómo las actividades multimedia elaboradas en Educaplay basadas en el Flipped Classroom mejorará la comprensión lectora en niños de sexto grado, Olmos, 2022?</p>	<p>O. General: Determinar el impacto de las actividades multimedia elaboradas en Educaplay basadas en el Flipped Classroom, en niños de sexto grado de primaria, Olmos, 2022.</p> <p>O. Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar mediante el pretest el nivel de comprensión lectora de los niños de sexto grado de primaria, Olmos, 2022. - Diseñar las actividades multimedia elaboradas en Educaplay basadas en el Flipped Classroom para los niños de sexto grado de primaria, Olmos, 2022. - Aplicar las actividades multimedia elaboradas en Educaplay basadas en el Flipped Classroom de los niños de sexto grado de primaria, Olmos, 2022. - Identificar mediante un postest el nivel de comprensión lectora de los niños de sexto grado de primaria, Olmos, 2022. 	<p>Si se aplica actividades multimedia elaboradas en Educaplay basadas en el Flipped Classroom, entonces mejorará la comprensión lectora en niños de sexto grado, Olmos, 2022. Las actividades multimedia elaboradas en Educaplay basadas en el Flipped Classroom, no mejorarán la comprensión lectora en niños de sexto grado, Olmos, 2022.</p>	<p>V.D: comprensión lectora Niveles:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Literal ✓ Inferencial ✓ Crítico <p>V.I: actividades multimedia elaboradas en Educaplay basadas en el Flipped Classroom</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Diseño ✓ Pedagogía ✓ Contenido ✓ Actividades
TIPO DE INVESTIGACIÓN-DISEÑO	POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	
<p>El estudio perteneció al enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y con un diseño pre-experimental.</p>	<p>La población estuvo conformada por 24 niños que cursan el sexto grado de una I.E del distrito de Olmos. La muestra es no probabilística y son los mismos 24 niños que cursan el sexto grado de una I.E del distrito de Olmos.</p>	<p>Técnica: La encuesta Instrumento: cuestionario</p>	

Las consideraciones éticas, son el constructo fundamental en la realización de proyectos investigativos, ya que intervienen personas (Paz, 2018), Por ese motivo, la

propuesta priorizó los siguientes principios éticos, el asentimiento y consentimiento informado, y desde luego, el derecho de privacidad a su identidad, permitiendo el análisis de información recibida sin exponer a los involucrados, (Páramo, 2017).

En resumen, los procesos llevados a cabo permitieron que la investigación generara mejoras académicas en beneficio de los estudiantes del nivel primario.

Resultados y discusión

El presente capítulo detalla los resultados en relación a los objetivos planteados, así como también la discusión que se hace de los mismos. Todo ello, con la finalidad de evidenciar la efectividad del presente estudio.

Nivel de comprensión lectora

En relación al primer resultado se expresa de manera sintética y ordenada la información obtenida a través del cuestionario denominado “Comprendo lo leído” (pretest), instrumento empleado en la investigación y también, aplicado para identificar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes que cursan el sexto grado de educación primaria en una Institución Educativa de zona urbana.

Dicha información recogida fue organizada en tablas estadísticas para su mejor interpretación, cuya estructura se halla dividida en tres dimensiones: nivel literal, inferencial y crítico, mismos que fueron evaluados de acuerdo a niveles que corresponden a una escala de calificación.

Tabla 5

Dimensión primera: nivel literal de comprensión lectora

NIVEL LITERAL		
	PRE	
Niveles	Alumnos	%
Inicio: 0-1	0	0%
Proceso: 2-3	1	4%
Logro esperado: 4-5	23	96%
Logro destacado: 6	0	0%
TOTAL	24	100%

Nota. Datos recogidos en el instrumento aplicado a la muestra.

Según muestra la Tabla 5, existen respuestas favorables en relación a los ítems sobre el nivel literal, mismo que es considerado base para los siguientes niveles. El grupo

alcanzó un 96% ubicándose en logro esperado, lo cual denota que poseen un alto desempeño en la identificación de información explícita, creación de textos y diferenciación entre una información de otra semejante. No obstante, todavía existía una mínima parte en inicio (4%).

Tabla 6

Dimensión segunda: nivel inferencial de comprensión lectora

NIVEL INFERENCIAL		
PRE		
Niveles	Alumnos	%
Inicio: 0-3	15	62.5%
Proceso: 4-6	9	37.5%
Logro esperado: 7-8	0	0%
Logro destacado: 9	0	0%
TOTAL	24	100%

Nota: Información obtenida en la aplicación del instrumento.

Consecutivamente, la Tabla 6, señala porcentajes recaudados en la evaluación al nivel de comprensión inferencial, abarcado por ítems entre los números 7 y 15 del cuestionario. El porcentaje máximo fue 62.5% manifestando una valoración de inicio, con puntajes de 0 a 3 de 9 preguntas, esto refería la existente problemática para deducir propósitos, significado de palabras, características implícitas de personajes, tema central, etc. Así también, es oportuno mencionar que el 37.5% alcanzaron el nivel de proceso, reflejando así, la carencia persistente en el desarrollo de dicho nivel.

Tabla 7

Dimensión tercera: nivel crítico de comprensión lectora

NIVEL CRÍTICO		
PRE		
Niveles	Alumnos	%
Inicio: 0-1	7	29.2%
Proceso: 2-3	16	66.7%
Logro esperado: 4	1	4.2%
Logro destacado: 5	0	0%
TOTAL	24	100%

Nota: Datos extraídos del instrumento aplicado a la muestra

En relación a la Tabla 7, dimensión última, referida al nivel más alto en comprensión lectora, se valoró de manera minuciosa para calificar sus respuestas de manera eficaz. El puntaje máximo se encontró en proceso con un porcentaje de 66.7%, reflejando una amplia distancia entre lo deseado alcanzar. Los puntajes para el nivel de proceso son de 0 a 3 de 5 preguntas, esto precisa dificultades en apreciaciones, reflexiones e interpretaciones que describieron frente a diversos problemas presentes en los textos. También, se reflejó que el 7% alcanzaron el nivel de inicio y solo el 4.2% obtuvo niveles óptimos de logro esperado, lo que manifiesta inconvenientes e inseguridades en el desarrollo de actividades donde interviene su pensamiento crítico.

En suma, los estudiantes se encontraron en inicio según la escala de valoración expuesta en el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB, 2016), lo cual significó, que la mayoría estaba lejos al nivel esperado respecto a la competencia Lee diversos tipos de textos en su lengua materna perteneciente al Área de Comunicación, lo cual requería de acompañamiento docente y apoderado durante un tiempo razonable para lograr los próximos escalones.

Ante lo expuesto, se señaló que la mayoría de estudiantes reflejaron un buen desempeño en situaciones que no requieren de mucho esfuerzo, como extraer información explícita de un texto, considerándose significativo para el diseño del programa, ya que al observar el problema de cerca se concluyó la importancia de involucrar al educando en tareas virtuales donde intervenga su deducción y apreciación. En esta perspectiva, la propuesta fue similar al estudio realizado por Novoa-Castillo et al. (2021), quienes argumentaron la influencia de estrategias metacognitivas desarrolladas en entornos virtuales, empleando plataformas, entre ellas, Educaplay, utilizada para elaborar dichas actividades, logrando mejoras en comprensión, aumentando un 28,3 % y fortaleciendo indirectamente las habilidades tecnológicas de los niños de quinto y sexto grado pertenecientes a una escuela Lima. No obstante, las actividades contenían textos narrativos extraídos desde la Evaluación PISA 2018 y no se adecuaron al contexto del niño. Esto último, no se consideró en la propuesta, ya que, los escritos si fueron contextualizados. Sin embargo, no se descartó el uso de textos narrativos, los cuales se consideraron oportunos para el nivel, basándose en lo propuesto por Miguez-Álvarez et al. (2022), quienes afirman que son sencillos representan hechos reales o ficticios conocidos por los mismos, y sobre todo porque acogen un vocabulario simple, aspecto determinante para el entendimiento de lo redactado (Figuroa y Gallego, 2020). Todo ello

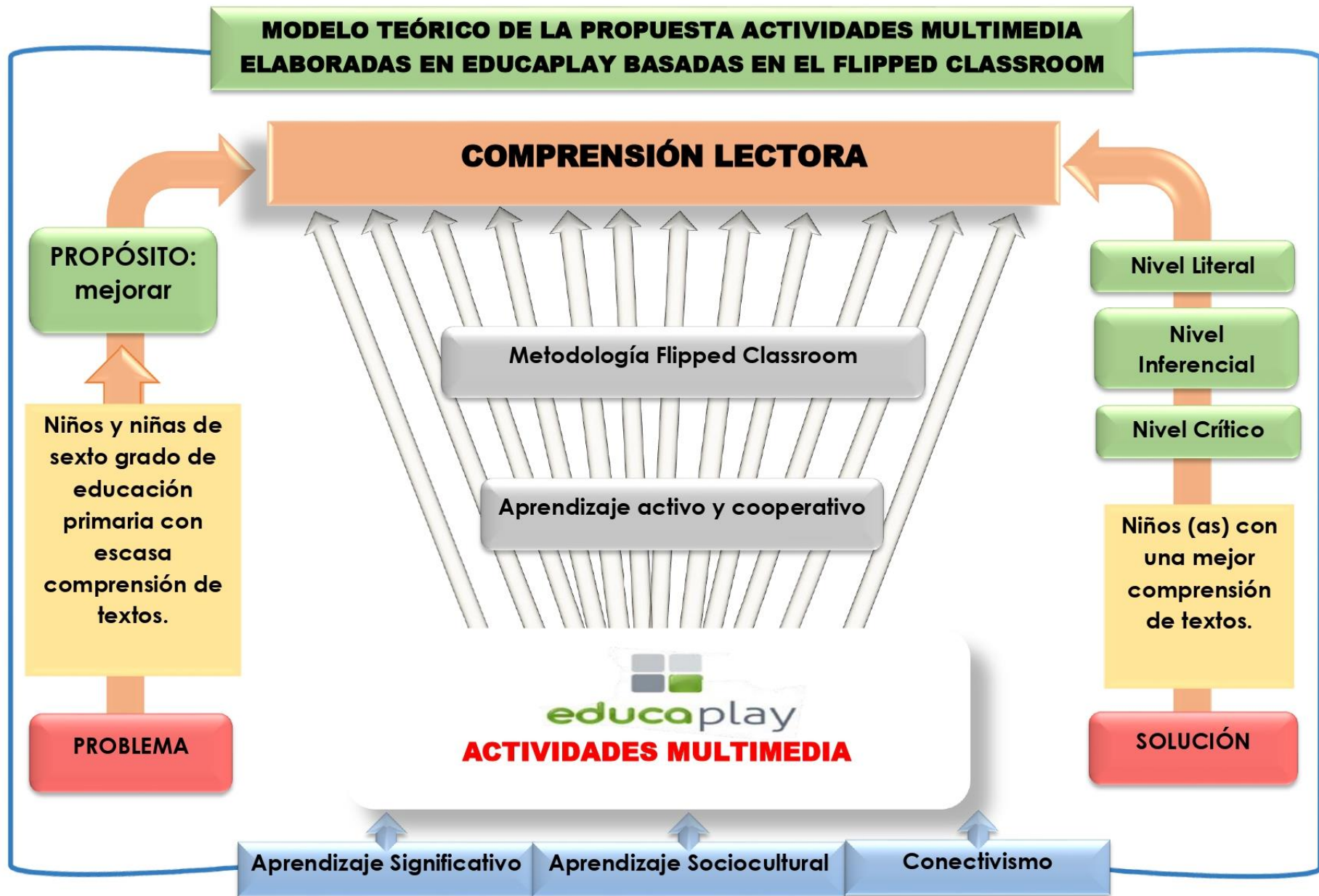
se defiende en la teoría ausbeliana, porque al impartir la nueva información se respetan sus conocimientos previos, necesidades e intereses, generando una motivación por conocer y entender, lo que se convierte en un aprendizaje significativo (Lazo; 2009; Ordoñez y Mohedano; 2019 Rivera; 2016 y Rodríguez, 2004).

Así mismo, el estudio se relacionó con lo expuesto por Jurado y Huaroto (2018), quienes resaltaron el uso de la plataforma Educaplay, vista como estrategia didáctica, contribuyente y fortalecedora de aprendizajes en el área de Historia, Geografía y Economía, desarrollada en una Institución Educativa secundaria. Los autores concluyeron que la utilización de dicha herramienta incrementó las capacidades estudiantiles en un 20%. Esto quiso decir, que la plataforma influye en gran escala en el desarrollo de diversas áreas, sin embargo, es conveniente resaltar a la comprensión, como variable estudiada y los niños de primaria como actores principales.

Como se ha afirmado líneas arriba, los softwares de autor fortalecen el aprendizaje, específicamente la herramienta digital Educaplay, contenedora de varios recursos que permiten el diseño de actividades multimedia con fines determinados, siendo este caso, mejorar la comprensión textual. Pero, es necesario aclarar que existen diversos factores inmersos en la problemática, es decir, la comprensión es amplia y compleja, ya que abarca distintos aspectos, desde la influencia de la familia hasta las planificaciones curriculares ejecutadas por los maestros. En este sentido, Figueroa y Gallego (2020) determinaron que elementos como: vocabulario, capacidad intelectual, estrato socioeconómico, grado, edad, tipo de escuela, intervienen en el aprendizaje, concretamente en la competencia lectora. Así como, Canquiz-Rincón et al. (2021) afirmaron que la planificación y sus procesos deberían estar adaptados al currículo para lograr resultados satisfactorios, sin embargo, demostraron que las planificaciones sin apoyo familiar en las actividades escolares no tendrían sentido.

Dicho ello, se reafirma que los docentes deben emplear recursos innovadores y creativos con el fin de lograr en los estudiantes, cambios de mejora continua en relación a su aprendizaje y actitudes favorables para la sociedad. Además, de tener como aliados a los padres de familia, quienes deberían ser los principales involucrados en la formación integral de sus hijos (talento humano) para el desarrollo de la sociedad.

Diseño del programa - Modelo teórico



Después de confirmar el problema existente dentro de la I.E, se diseñaron 12 actividades multimedia en Educaplay, priorizando los niveles inferencial y crítico, ya que ahí radicaban las dificultades. Dichas actividades se integraron en sesiones, empleando lecturas como cuentos y fábulas creadas por la autora-investigadora, acordes a la edad, contexto y nivel educativo. Para ello, se tuvo como base tres teorías: aprendizaje significativo, constructivista y el conectivismo y el método Flipped Classroom, es decir, las actividades tuvieron lugar dentro y fuera del aula.

Para su aplicación, se emplearon seis semanas, utilizando dos horas por día de los lunes y martes. Y, por último, la heteroevaluación y autoevaluación fueron instrumentos medidores de los avances y dificultades de aprendizajes en el área.

Aplicación del programa de actividades multimedia

En referencia al tercer objetivo específico, se detalla, la intervención de tres expertos, validadores del programa académico denominado “Programa de actividades multimedia para fortalecer la comprensión lectora”, otorgando calificaciones correspondientes al nivel muy alto, generando así, la conformidad sobre las características dentro de ella.

En primer lugar, se encomendaron tareas para casa como visualizar videos, algunos con ejercicios dentro del mismo, leer textos narrativos como cuentos o fábulas. Luego, en el aula, se explicó el tema a desarrollar relacionado a la actividad encomendada, por lo que participaron en técnicas de aprendizaje como lluvia de ideas, diálogos, debates y exposiciones realizadas de manera individual colectivamente. En este punto, es importante recalcar la significancia del Aprendizaje Cooperativo (AC), metodología donde los educandos trabajan de manera conjunta para maximizar su aprendizaje, así también, es importante que cada uno colabore en el desarrollo de las actividades para alcanzar la meta en común, lo que significa, que el logro depende de la responsabilidad y desempeño de cada miembro. (Johnson et al., como se citó en Juárez et al. 2019).

Y, por último, al término de cada actividad, se realizaron preguntas metacognitivas, en ocasiones se evaluaron ellos mismos y en otras, heteroevaluaciones. En esta última, era notorio el avance sobre los niveles comprensivos en lectura.

Tabla 8
Avance de los estudiantes

COMPRENSIÓN LECTORA			
NIVELES			
Semanas	Literal	Inferencial	Crítico
1	17	14	16
2	18	15	17
3	18	16	17
4	18	16	18
5	19	16	18
6	19	17	19
TOTAL	18.17	15.67	17.5

Nota: Datos extraídos del instrumento aplicado a la muestra

Leyenda: Inicio: 0-10, Proceso: 11-14, Logro esperado: 15-17, Logro destacado: 18-20.

Según la Tabla 8, los niños mejoraron notoriamente desde la primera semana, alcanzando notas altas, sobre todo en los niveles últimos, donde se ubicó el problema. Esta práctica favoreció la enseñanza y aprendizaje del área curricular de Comunicación, específicamente la competencia Lee diversos tipos de textos en su lengua materna, misma que abarca la comprensión lectora y sus tres niveles (literal, inferencial y crítico).

Dicha información se contrasta con Iglesias y Supo (2014), quienes desarrollaron su investigación en la ciudad de Chiclayo. Ellos tuvieron como grupo muestral al quinto grado de educación primaria, un grado menor al cual está referido el presente estudio. Dicha investigación determinó la influencia de las actividades multimedia para la adquisición de habilidades en comprensión lectora. Es decir, las mencionadas actividades lograron gran satisfacción en los estudiantes, y esto lo confirma la prueba T Student, la cual mostró un 95% de credibilidad.

También, se observó el empleo de lecturas contextualizadas, manifestando que es indispensable reconocer la influencia del contexto para dicho contraste. Esto, se apoya en la teoría sociocultural, que permite conocer la intervención de los factores externos para el aprendizaje del estudiante, tomándola como medio para el nuevo conocimiento (Rivera, 2016).

Por consiguiente, el programa se relacionó con la investigación realizada por Serpa (2021), quien aborda el uso del Educaplay como entorno virtual, para diseñar actividades generadoras y fortalecedoras de la lectura y comprensión textual; ya que observó

limitaciones en dicha competencia, así como el escaso hábito lector debido al desentendimiento sobre la práctica lectora. Del mismo modo, Quimbayo y Sanabria (2017) en su proyecto investigativo tuvieron como objetivo principal, determinar la medida influyente del Educaplay relacionado a la comprensión textual en niños de educación primaria de una Institución educativa de Lima. El estudio resultó significativo debido a la escasa preparación que poseen los docentes respecto a las tecnologías. De esta forma, se evidencia la importancia de actividades multimedia basadas en la plataforma Educaplay para potenciar aprendizajes.

En suma, se reafirma la teoría conectivista, donde manifiesta el aprendizaje autónomo y cooperativo a base de redes o nodos inmersos en la tecnología Siemens (como se citó en García-Quismondo y Cruz-Palacios, 2018). De esta forma, la propuesta dio solución a la problemática sobre la carencia de comprensión lectora, la cual abarca los tres niveles, literal, inferencial y crítico, mediante el diseño de actividades multimedia, elaboradas a través de la herramienta antes mencionada, misma que permitió crear diferentes tareas didácticas para la interacción con el educando.

Nivel de comprensión lectora, después de aplicar la propuesta

En consecuencia, de la aplicación del programa, se obtuvo información relevante y satisfactoria mediante el postest (cuestionario) aplicado a la muestra descrita (sexto grado).

Tabla 9

Dimensión primera: nivel literal de comprensión lectora

NIVEL LITERAL		
	POS	
Niveles	Alumnos	%
Inicio: 0-1	0	0%
Proceso: 2-3	0	0%
Logro esperado: 4-5	0	0%
Logro destacado: 6	24	100%
TOTAL	24	100%

Nota. Datos recogidos en el instrumento aplicado a la muestra.

Según muestra la Tabla 9, los niños respondieron favorablemente, ubicándose el 100% en logro destacado a diferencia de los resultados en el pretest donde la mayoría (96%) alcanzaron el nivel de logro esperado. Con ello se demuestra la efectividad del programa.

Tabla 10

Dimensión segunda: nivel inferencial de comprensión lectora

NIVEL INFERENCIAL		
	POSTEST	
Niveles	Alumnos	%
Inicio: 0-3	0	0%
Proceso: 4-6	7	29.2%
Logro esperado: 7-8	15	62.5%
Logro destacado: 9	2	8.3%
TOTAL	24	100%

Nota: Información obtenida en la aplicación del instrumento.

Por consiguiente, la Tabla 10, demuestra datos favorables para la investigación. Dado que, el 62.5% de niños se encuentra en nivel esperado y el 8.3% en logro destacado. En comparación con los datos recogidos en la primera evaluación, donde la mayoría (62.5%) se ubicó en inicio.

Tabla 11

Dimensión tercera: nivel crítico de comprensión lectora

NIVEL CRÍTICO		
	POS	
Niveles	Alumnos	%
Inicio: 0-1	0	0%
Proceso: 2-3	4	16.7%
Logro esperado: 4	10	41.7%
Logro destacado: 5	10	41.7%
TOTAL	24	100%

Nota: Datos extraídos del instrumento aplicado a la muestra

Por último, la Tabla 11, reflejó que los educandos potenciaron sus capacidades de comprensión en el nivel crítico, logrando 41.7% en los estadios de logro esperado y destacado, en tanto que, el pretest localizó a la mayoría (67%) en el nivel de proceso.

Los resultados antes mencionados exponen los efectos positivos del programa realizado en una I.E del distrito de Olmos, a niños de sexto grado. Es evidente su mejoría en los niveles comprensivos de lectura llevados a cabo bajo el método Flipped Classroom. Por lo tanto, dicha información se relaciona directamente con estudios realizados sobre la efectividad del método y ventajas sobre él. En este caso, Ferriz-Valero et al. (2022), demostraron que el enfoque Flipped Classroom fortaleció los conocimientos, capacidades y habilidades de adolescentes en el deporte voleibol de la asignatura educación física. Así como la motivación que conducía su práctica.

Los videos que acompañaron el proyecto fueron elaborados en una plataforma similar a Educaplay, como fue Edpuzzle. Dichas herramientas y otras existentes son imprescindibles en el proceso de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con Flores (2017), quien mencionó a la teoría conectivista como acogedora de ellas para la interacción con las personas en especial, estudiantes.

Dicho ello, se confirma que la metodología Flipped Classroom no solo contribuye en los aprendizajes de los niños, sino también, adolescentes. En esta línea, se añade lo descrito por Campillo-Ferrer y Miralles-Martínez (2021), ya que, su estudio se desarrolló con universitarios, quienes mejoraron notablemente su aprendizaje y motivación en la carrera de Educación. Esto refleja la significatividad que tienen los videos, lecturas, audios, en general, las actividades multimedia en el desempeño académico de todo estudiante.

Conclusiones

1. En la tesis se identificó mediante el pretest el nivel de comprensión lectora a niños pertenecientes al sexto grado de educación primaria. Ello permitió conocer fortalezas y deficiencias sobre cada nivel de lectura, siendo el nivel inferencial y crítico con mayor requerimiento de atención para lograr resultados óptimos en las evaluaciones nacionales e internacionales. Dicha identificación fue base para el diseño de las actividades multimedia.
2. El estudio diseñó actividades multimedia elaboradas en Educaplay basadas en el Flipped Classroom, a fin de potenciar la comprensión lectora. Estas fueron desarrolladas antes, durante y después de sus clases presenciales, además de considerar las teorías del aprendizaje significativo, sociocultural y conectivista. Y desde luego, los propósitos de aprendizaje del nivel, en la edad, intereses, necesidades y contexto del educando. De este modo, el estudiante logró ser capaz de realizar inferencias, deducciones sobre problemas, brindar apreciaciones, emitir juicios de rigor para una comunicación efectiva con su entorno.
3. En la investigación se aplicaron las actividades multimedia elaboradas en Educaplay basadas en el Flipped Classroom, mismas que potenciaron los niveles de comprensión lectora de los niños de sexto grado de primaria según los resultados recogidos en el postest.
4. En la tesis se identificó calificaciones altas mediante el postest, hallándose que el 100% de niños alcanzó un logro destacado respecto al primer nivel de comprensión. De la misma forma, con el segundo nivel, el 62.5% de niños alcanzaron un logro esperado. En último, respecto al nivel crítico, el 41.7% se centró en logro esperado y el mismo porcentaje en logro destacado. Ello demuestra la eficacia del programa en relación a la problemática identificada.

Recomendaciones

1. Los resultados determinaron que el desafío se encuentra en los dos últimos niveles de comprensión (inferencial y crítico), pues en ello, se debe enfatizar, porque el nivel literal ya se encuentra encaminado.
2. Los docentes y directivos deberían interesarse un poco más por los programas, talleres o cursos que brinda el Ministerio de Educación, ya que, en la actualidad son imprescindibles para interactuar y aprender con el estudiante. Además, estas forman parte de su crecimiento pedagógico, ya que lo convierte en un maestro competente, respondiendo a los desafíos de la sociedad. Y en cuanto al estudiante, contribuyen a su innovación y curiosidad logrando una formación integral.
3. Las actividades multimedia, son significativas por sí mismas, pero es importante, que se desarrollen en base a lecturas o diversos materiales adecuados al nivel, edad y contexto con el objetivo de lograr mayores resultados. En relación a ello, es necesario, la intervención del profesorado para realizar las actividades, ya que, el estudiante podría no comprender los propósitos de ello e interesarse por otras no direccionadas al logro de metas académicas.
4. La metodología Flipped Classroom es idónea para desarrollar el aprendizaje híbrido y cumplir con la Resolución Ministerial N°531-2021-MINEDU (MINEDU, 2021), ya que, está demostrado que el uso de actividades multimedia desarrolladas dentro y fuera del aula potencian notoriamente los niveles de comprensión lectora.

Referencias

- Arias-Gómez, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica* (6.^a ed.). EDITORIAL ESPISTEME. <https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=W5n0BgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=El+proyecto+de+investigaci%C3%B3n:+Introducci%C3%B3n+a+la+metodolog%C3%ADa+cient%C3%ADfica&ots=kYkKhstua&sig=kLLDBUpBMbD4RticOUPlc7BoYBA>
- Bernal, C. A. (2016). *Metodología de la investigación*. Prentice Hall.
- Bernal-Díaz, M. A. & Zaldívar-Colado, A. Z. (2017). Uso del Software educativo como estrategia para promover la lectura. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 5(9), 43-47. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7107380>
- Campillo-Ferrer, JM , Miralles-Martínez, P. (2021). Efectividad del modelo de aula invertida en la motivación y el aprendizaje autoinformados de los estudiantes durante la pandemia de COVID-19. *Humanidades y Ciencias Sociales Comunicaciones* 8 (1) , 176. <https://www-scopus-com.usat.lookproxy.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85110946379&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=Effectiveness+of+the+flipped+classroom+model+on+students%e2%80%99+self-reported+motivation+and+learning+during+the+COVID-19+pandemic&sid=43dbc52db0d705db49d713f2c4f14009&sot=b&sdt=b&sl=139&s=TITLE-ABS-KEY%28Effectiveness+of+the+flipped+classroom+model+on+students%e2%80%99+self-reported+motivation+and+learning+during+the+COVID-19+pandemic%29&relpos=0&citeCnt=19&searchTerm=>
- Canquiz-Rincón, L. , Mayorga-Sulbarán, D. & Sandoval-Fontalvo, C. (2021). *OCNOS*, 20 (2), págs. 96-106. <https://www-scopus-com.usat.lookproxy.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85109472651&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=Planeaci%C3%B3n+did%C3%A1ctica+para+el+desarrollo+de+la+comprensi%C3%B3n+lectora&sid=bf2726f61d2731f717cdb75e6ae853e9&sot=b&sdt=b&sl=80&s=TITLE-ABS-KEY%28Planeaci%C3%B3n+did%C3%A1ctica+para+el+desarrollo+de+la+comprensi%C3%B3n+lectora%29&relpos=0&citeCnt=0&searchTerm=>

- Cárdenas, J. (2018). *Investigación cuantitativa*. <https://refubium.fu-berlin.de/handle/fub188/22407>
- Carhuancho Mendoza, I. M., Nolazco Labajos, F. A., Sicheri Monteverde, L., Guerrero Bejarano, M. A. & Casana Jara, K. M. (2019). *Metodología para la investigación holística*. UIDE. <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%c3%ada%20para%20la%20investigaci%c3%b3n%20hol%c3%adstica.pdf>
- Carmioli, A., Sánchez, R., Calderón, A. & Mesén, I. (2022). Parental Scaffolding During Television Co-Viewing in Costa Rican Mothers and Their Preschoolers. *Psique*, 31(1). <https://www-scopus-com.usat.lookproxy.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85125516133&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=Andamiaje+Parental+Durante+el+Visionado+Televisivo+Conjunto+en+Madres+Costarricenses+y+sus+Hijos+Preescolares&sid=df4a3e3a469fd22b7063c90e678d9c6b&sot=b&sdt=b&sl=124&s=TITLE-ABS-KEY%28Andamiaje+Parental+Durante+el+Visionado+Televisivo+Conjunto+en+Madres+Costarricenses+y+sus+Hijos+Preescolares%29&relpos=0&citeCnt=0&searchTerm=>
- Caro, L. (2019). 7 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos. <http://148.202.167.116:8080/xmlui/handle/123456789/2801>
- De Rosa, P. (2018). Enfoque psicoeducativo de Vigotsky y su relación con el interaccionismo simbólico: Aplicación a los procesos educativos y de responsabilidad penal juvenil. *Propósitos y representaciones*, 6(2), 631-649. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992018000200013&script=sci_abstract&tlng=en
- Espinosa, E.O.C. (2022). The Flipped Classroom in Improving the Quality of Learning in a Graduate Program in Administration. *Revista Electronica de Investigacion Educativa* 24,e04. <https://www-scopus-com.usat.lookproxy.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85130409604&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=The+Flipped+Classroom+in+Improving+the+Quality+of+Learning+in+a+Graduate+Program+in+Administration&sid=bb61e6c147c7541d819204a4e8716609&sot=b&sdt=b&sl=113&s=TITLE-ABS->

KEY%28The+Flipped+Classroom+in+Improving+the+Quality+of+Learning+in+a
+Graduate+Program+in+Administration%29&relpos=0&citeCnt=0&searchTerm=

Ferriz-Valero, A. , Østerlie, O. , García-Martínez, S. & Baena-Morales, S. (2022).
Flipped Classroom: A Good Way for Lower Secondary Physical Education Students
to Learn Volleyball. *Ciencias de la Educación* 12 (1) , 26. <https://www-scopus-com.usat.lookproxy.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85123788647&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=Flipped+Classroom%3a+A+Good+Way+for+Lower+Secondary+Physical+Education+Students+to+Learn+Volleyball&sid=34057b3965a11ba1ae83f38b99c204c3&sot=b&sdt=b&sl=112&s=TITLE-ABS-KEY%28Flipped+Classroom%3a+A+Good+Way+for+Lower+Secondary+Physical+Education+Students+to+Learn+Volleyball%29&relpos=0&citeCnt=1&searchTerm=>

Figuroa, S. & Gallego, JL. (2020). Relación entre vocabulario y comprensión lectora:
Un estudio transversal en educación básica. *Revista Signos*, 54 (106) , págs. 354-375.
<https://www-scopus-com.usat.lookproxy.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85112801247&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=RELACION+ENTRE+VOCABULARIO&sid=1a6c6e8c8896bdfc2e3b9528dc492c92&sot=b&sdt=b&sl=41&s=TITLE-ABS-KEY%28RELACION+ENTRE+VOCABULARIO%29&relpos=0&citeCnt=0&searchTerm=>

Flores-Trujillo, M. V. (2017). GESTIÓN EDUCATIVA Y TIC EN LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA. CASO: UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR. *Revista
Orbis*, 12(36), 5-23. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/gestión-educativa-y-tic-en-la-docencia/docview/1911614999/se-2>

García-Quismondo, M. & Cruz-Palacios, E. (2018). El juego como material educativo
para las competencias digitales en la educación desde los Centros de Habilidades
Académicas. *Revista General de Información y Documentación* 28 (2) , págs. 489-
506. <https://www-scopus-com.usat.lookproxy.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85059619865&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=Gaming+como+Instrumento+Educativo+para+una+Educaci%c3%b3n+en+Competencias+Digitales+desde+los+Academic+Skills+Centres&sid=de95d2>

1e030cff5f63eae47590f2a199&sot=b&sdt=b&sl=127&s=TITLE-ABS-KEY%28Gaming+como+Instrumento+Educativo+para+una+Educaci%3%b3n+en+Competencias+Digitales+desde+los+Academic+Skills+Centres%29&relpos=0&citeCnt=6&searchTerm=

Granda-Asencio, L. Y., Espinoza-Freire, E. E. & Mayon-Espinoza, S. E. (2019). Las TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Conrado*, 15(66), 104-110. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000100104&script=sci_arttext&tlng=en

Iglesias-Díaz, M.I. & Supo-Rojas, C.V (2014). *Programa de actividades interactivas multimedia para el desarrollo del nivel de comprensión lectora en alumnos del quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa privada de Chiclayo, 2014*. [Tesis para optar el grado académico de maestro en informática educativa y tecnologías de la información y comunicación]. <http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12423/1794>

Juárez-Pulido, M., Rasskin-Gutman, I., & Mendo-Lázaro, S. (2019). *El aprendizaje cooperativo, una metodología activa para la educación del siglo XXI: una revisión bibliográfica*. *Revista Prisma Social*, (26), 200-210. <https://revistaprismasocial.es/article/view/2693>

Jurado-Enriquez, E.L. & Huaroto-Maldonado, E. (2018). *Uso del EDUCAPLAY como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del área de Historia Geografía y Economía de la Institución Educativa “Alberto Casavilva Curaca” Ica-2018* [Tesis para optar el título de segunda especialidad profesional de tecnologías de información y comunicación]. http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2092/TESIS_2018_EDUC_SEGUNDA%20ESPECIALIDAD__%20ELIZABETH%20LIZBEL%20JURADO%20ENRIQUEZ%20Y%20EMERSOSN%20HUAROTO%20MALDONADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lazo, M. (2009). David Ausubel y su aporte a la educación. *Revista Ciencia UNEMI*, 2(3), 20-23. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5210288>

Machado-Cuayo, M., Gutiérrez-Segura, M., Zaldívar-Pupo, O. L. & Castillo-Santiesteban, Y. C. (2019). Software educativo sobre instrumental y materiales para prótesis estomatológica. *Correo Científico Médico*, 23(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1560-43812019000200334

- Martín-Ruiz, I. & González-Valenzuela, M. (2022). Análisis de la comprensión lectora y las discapacidades en adolescentes. *Anales de psicología* 38 (2) , págs. 251-258. <https://www-scopus-com.usat.lookproxy.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85129316439&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=Analysis+of+reading+comprehension+and+disabilities+among+teen+agers&sid=36caf025ee078ffa6c1372e97c2ea113&sot=b&sdt=b&sl=81&s=TITLE-ABS-KEY%28Analysis+of+reading+comprehension+and+disabilities+among+teenagers%29&relpos=0&citeCnt=0&searchTerm=>
- Márquez, M. & Valenzuela, J. (2018). Leer más allá de las líneas. Análisis de los procesos de lectura digital desde la perspectiva de la literacidad. *Sinéctica*, (50), 0-0. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2018000100012
- Menezes, V. (2018). Tecnologías digitales para el desenvolvimiento de habilidades orales en inglés. *DELTA Documentación de Estudios en Lingüística Teórica y Aplicada* 34 (4) , págs. 1319-1351. <https://www-scopus-com.usat.lookproxy.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85059122516&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=Tecnologias+digitais+para+o+desenvolvimento+de+habilidades+orais+em+ingl%c3%aas&sid=ba3225f666c14faa89b832ef14015740&sot=b&sdt=b&sl=89&s=TITLE-ABS-KEY%28Tecnologias+digitais+para+o+desenvolvimento+de+habilidades+orais+em+ingl%c3%aas%29&relpos=0&citeCnt=1&searchTerm=>
- Míguez-Álvarez, C. , Cuevas-Alonso, M. , Saavedra, Á. & Cabanach, R. (2022). The role of text characteristics in the reading comprehension of primary school children in Spanish. *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*, 13 (1) , págs. 41-55. https://www-scopus-com.usat.lookproxy.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85126340670&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=comprensi%c3%b3n+lectora&nlo=&nlr=&nls=&sid=34bb7988e4739163d0f873675ebe032c&sot=b&sdt=b&sl=34&s=TITLE-ABS-KEY%28comprensi%c3%b3n+lectora%29&relpos=1&citeCnt=0&searchTerm=&featureToggles=FEATURE_NEW_DOC_DETAILS_EXPORT:1

- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2018). Evaluación PISA 2018. *Calameo*.
<https://es.calameo.com/read/006286625977c1ced4d6c?view=slide&page=1>
- Ministerio de Educación. (2019). *Estudio Regional Comparativo y Explicativo-ERCE 2019*. http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2022/01/PPT-ERCE-2019-10-01-2022_compressed.pdf
- Ministerio de Educación. (2019). *¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes?*
<http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2020/06/Reporte-Nacional-2019.pdf>
- Ministerio de Educación. (2020). *Resolución Viceministerial 160-2020-MINEDU*.
<https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/466108-160-2020-minedu>
- Ministerio de Educación. (2021). *Resolución Ministerial 531-2020-MINEDU*.
<https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/2589329-531-2021-minedu>
- Molina, D., Cáceres, M. & Chong, M. (2021). Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento: factor lúdico en el aprendizaje de lectura en primer grado de primaria ante la pandemia de la covid-19. *Revistadecooperacion.com*. (20), 1-16.
<http://revistadecooperacion.com/numero20/20-07.pdf>
- Novoa-Castillo, P. F., Uribe-Hernández, Y. C., Garro-Aburto, L. L. & Cancino-Verde, R. F. (2021). Estrategias metacognitivas en entornos digitales para estudiantes con baja comprensión lectora. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 23, e28, 1-34.
<https://doi.org/10.24320/redie.2021.23.e28.3953>
- Ordóñez, E. & Mohedano, I. (2019). El aprendizaje significativo como bases de las metodologías innovadoras. *Revista Educativa Hekademos*, 1(26), 18-30.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6985274>
- Ortiz-Salazar, M. & Peña, J. (2019). La lectura en la infancia y niñez: incidencia en la construcción del sujeto lector. *Sophia*, 15(2), 111-117.
<https://doi.org/10.18634/sophiaj.15v.2i.952>
- Páramo Pablo, F. (2017). *La Investigación en Ciencias Sociales: Técnicas de recolección de la información*. Universidad Piloto de Colombia.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=9VB1DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT>

4&dq=la+investigacion+en+ciencias+sociales+e+humanidades&ots=nceG6oQxms&sig=xyRN7EI
I1RkYGG_sXVmqEQnJvCU

- Paz- Maldonado, E. J. (2018). La ética en la investigación educativa. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 6(1), 45-51.
<https://incyt.upse.edu.ec/pedagogia/revistas/index.php/rcpi/article/view/219>
- Programa Internacional de Evaluación de los Alumnos. (2018). Marco teórico de lectura PISA 2018. OCDE. https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:2f1081a1-c1e4-4799-8a49-9bc589724ca4/marco%20teorico%20lectura%202018_esp_ESP.pdf
- Quimbayo, Y. & Sanabria, O. (2017). *Uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa de Girardot*. [Tesis de magister, Universidad privada Norbert Wiener].
<http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1436/MAESTRO%20-%20Quimbayo%20G%c3%b3mez%2c%20Yudy%20Maritza.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Real Academia Española. (2021). Diccionario de la lengua española (23.^a ed.). *Espasa*.
<https://dle.rae.es/diccionario>
- Remolina, J. (2013). La lectura en Paulo Freire y la competencia lectora de PISA. *Educação*, 36(2), 223-231. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02189997/>
- Rivera, N. (2016). Una óptica constructivista en la búsqueda de soluciones pertinentes a los problemas de la enseñanza-aprendizaje. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*, 30(3), 609-614. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=69473>
- Rodríguez, M. (2004). La teoría del aprendizaje significativo. In *Proceedings of the First International Conference on Concept Mapping* (Vol. 1, pp. 535-544).
<https://cmc.ihmc.us/Papers/cmc2004-290.pdf>
- Sánchez-Flores, F. (2019) Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162019000100008

- Serpa, W. (2021). *Uso de Educaplay como entorno virtual para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de 9°*. [Tesis de doctorado, Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología]. <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/3626>
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *Elearnspace*, p. 1–9, jan. https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/Connectivism.pdf
- Sociedad, L. R. (2022, Feb 23). Escolares volverán a rendir pruebas muestrales este año tras 2 años de suspensión. *La Republica*. <http://usat.lookproxy.com/newspapers/escolares-volverán-rendir-pruebas-muestrales-este/docview/2632795850/se-2?accountid=37610>
- Taylor, L. (2018). Educaplay. *The School Librarian*, 66(4), 214. <http://usat.lookproxy.com/scholarly-journals/educaplay/docview/2159658842/se-2?accountid=37610>
- Vallejo-Ballesteros, H. F. (2018). *Education with free technologies to encourage innovation. Dilemas Contemporáneos : Educación, Política y Valore*, <https://www.proquest.com/scholarly-journals/education-with-free-technologies-encourage/docview/2247186003/se-2>

Anexos

Programa aplicado: “Actividades multimedia para fortalecer la comprensión lectora”.

Enlace:

https://drive.google.com/drive/folders/1tCSPjFe58kHh82aaShn4lvNbqPCTdAJ4?usp=s_haring

Instrumento: Cuestionario “Comprendo lo leído”.

Enlace: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc0Cn-3gUybCM9lxdu-j50cGGvZoSGa4UXsnIjEuhEd8N9Q/viewform>