

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN PROBLEMAS EN
EL APRENDIZAJE



ESTRATEGIA DIDACTICA EN ENTORNOS VIRTUALES PARA
MEJORAR EL NIVEL DE COMPRENSIÓN LECTORA

Trabajo Académico para obtener el título de
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN PROBLEMAS EN EL APRENDIZAJE

AUTORA:

Ana Yeni Espejo Lázaro

ASESORA:

Dra. Velia Vera Calmet

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO – PERÚ

2023

Estrategia didáctica en entornos virtuales para mejorar el nivel de comprensión lectora

INFORME DE ORIGINALIDAD



ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

4%

★ es.slideshare.net

Fuente de Internet

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.
Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller de la
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

R.P. Dr. Juan José Lydon Mc Hugh. O.S. A.
Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta
Vicerrectora académica

Dra. Carmen Consuelo Díaz Vásquez
Decana de la Facultad de Humanidades

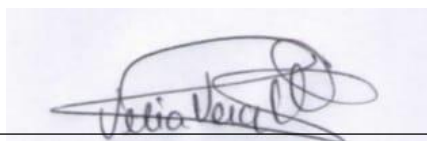
Dr. Francisco Alejandro Espinoza Polo
Vicerrector Académico (e) de Investigación

R. P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz
Director de la Escuela de Posgrado

Mg. Andrés Cruzado Albarrán
Secretario General

APROBACIÓN DEL ASESOR

Yo Dra. Velia Vera Calmet, con DNI N° 18159571, como asesora del trabajo de investigación titulado “Estrategia didáctica en entornos virtuales para mejorar el nivel de comprensión lectora”, desarrollada por la egresada Ana Yeni Espejo Lázaro con DNI° 41646729, egresada del Programa de Segunda especialidad en problemas de aprendizaje, considero que dicho trabajo de graduación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponden con las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

A handwritten signature in dark ink, appearing to read 'Velia Vera Calmet', is written over a light blue rectangular background. The signature is fluid and cursive, with a long horizontal stroke extending to the left.

Dra. Velia Vera Calmet

DEDICATORIA

A mis queridos padres quienes con gran sacrificio en su vida me apoyaron siempre en seguir superándome día a día.

A mi hija por su paciencia, la comprensión al brindarme el tiempo a cumplir las metas trazadas.

A nuestra asesora que nos impulsó a perseverar frente a los caminos trazados.

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento a Dios Todopoderoso por ser el iluminador de nuestros caminos y lograr lo que nos proponemos frente a cualquier situación.

A los docentes de la Universidad Católica de Trujillo, especialmente a la asesora del presente trabajo académico, quien con su apoyo logre culminar el presente trabajo con sus orientaciones, sugerencias y correcciones.

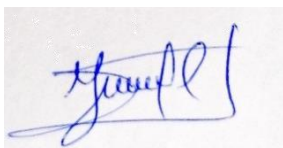
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Ana Yeni Espejo Lázaro con DNI 41646729, egresada del Programa de Segunda Especialidad en Problemas de Aprendizaje de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Universidad para la elaboración y sustentación del Trabajo Académico titulado: “Estrategia didáctica en entornos virtuales para mejorar el nivel de comprensión lectora”, el cual consta de un total de 35 páginas.

Dejo en constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de entera responsabilidad.

Declaro también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 12%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

La autora.



Ana Yeni Espejo Lázaro
DNI 41646729

ÍNDICE

PORTADA

PÁGINAS PRELIMINARES

Página de autoridades universitarias	ii
Página de conformidad del asesor	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Declaratoria de autenticidad	vi
Índice	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix

I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Realidad problemática y formulación del problema	1
1.2. Formulación de objetivos	4
1.2.1 General	4
1.2.2 Específicos	4
1.3. Justificación de la investigación	5

II. MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación	6
1.2. Referencial Teórico	8

III. MÉTODOS

IV. CONCLUSIONES TEÓRICAS

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se realizó con la finalidad de conocer que estrategias didácticas en entornos virtuales mejoran el nivel de comprensión lectora, la información fue recabada de bases de datos de revistas indexadas, tesis, artículos de revisión, trabajos de investigación de los cuales se realizó la lectura y análisis de estas fuentes de información encontramos diversas estrategias didácticas como los webquest, edlim, kahhot, whatsapp, entre otros, como medios motivadores e interesantes que promueven la comprensión lectora en los estudiantes con problemas de aprendizaje de una manera lúdica y entretenida para complementar su aprendizaje arribando a la conclusión de implementar en nuestras aulas ambientes innovadores y motivadores espacios con entornos virtuales con el fin de generar retos para activar el pensamiento y desarrollo de una metodología activa.

Palabras clave: comprensión lectora, estrategia didáctica, entornos virtuales, problemas de aprendizaje.

ABSTRACT

The present research work was carried out in order to know which didactic strategies in virtual environments improve the level of reading comprehension, the information was collected from databases of inexact journals, theses, review articles, research works of In which the reading and analysis of these information sources were carried out, we found various didactic strategies such as webquest, edlim, kahhot, whatsapp, among others, as motivating and interesting means that promote reading comprehension in students with learning problems in a playful and entertaining way complement their learning reaching the conclusion of implementing innovative and motivating environments in our classrooms with virtual environments in order to generate challenges to activate the thinking and development of an active methodology.

Keywords: reading comprehension, didactic strategy, virtual environments, learning problems.

I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Realidad problemática y formulación del problema

Todas las personas tenemos derecho a gozar de una buena educación en nuestro país siendo un pleno desarrollo de promover el conocimiento científico, tecnológico del país y a su vez la principal importancia de la formación integral de la persona garantizando su libertad de enseñanza, de tal manera que promueva el conocimiento, aprendizaje, ciencia, artes y las diferentes áreas en formar adecuadamente al individuo. (CPP, 2000)

También nos señala la Ley General de Educación (2003) y su reglamento que toda persona tiene derecho a educarse libremente y adquiera una educación de calidad, donde se deja contemplado en los principios educacionales; el logro de su formación integral de los estudiantes. Cabe resaltar que los documentos direccionales instan a los docentes mantenerse en constante actualización en las gestiones educacionales, deben desenvolverse adecuadamente para lograr un óptimo aprendizaje en la enseñanza de los estudiantes con problemas de aprendizaje requiriendo un ente idóneo capaz de desarrollar tal como lo estipula e implementar estrategias para lograr una educación de calidad como insta la Ley de la Reforma Magisterial.

Podemos también definir que dentro de los objetivos de la educación primaria contempla las capacidades a desarrollar en nuestros educandos tales y como iniciarse en el conocimiento de la tecnología y promover los hábitos de la lectura, objetivos que son de gran importancia en la formación de nuestros futuros pobladores de nuestro contexto, más aun considerando a los estudiantes que tienen problemas para poder comprender y aprender.

Es por ello que observamos a nivel mundial problemas educativos que nos aquejan tal como el ser un lector competente es gran desafío y una preocupación por parte de las organizaciones que rigen nuestro sistema educativo, es así, como nos muestran las bajas tasas de porcentaje de estudiantes que no logran el nivel mínimo de competencias lectoras considerando esto como una crisis del aprendizaje, que lo radica en tres puntos; la falta de acceso al estudio, retener al niño en la escuela y por último la calidad de educación brindada en el aula, tal como nos muestra los resultados emitidos por la UNESCO (2017).

Constituyendo que la comprensión lectora se define como un proceso por el cual la persona que es lector desembolsa contenidos evidentes del texto para concluir las ideas y poder emitir juicios, acuerdos sobre lo que lee, no obstante en el nivel primario muchos de

los niños leen en forma mecánica sin entender y comprender lo que están leyendo y mucho menos entender el significado de los textos, es así que en la relación diaria con el estudiante se observa que no son capaces de interpretar, deducir, analizar, inferir, identificar adecuadamente diversos textos que se les otorga presentando dificultades para seguir las indicaciones trayendo como consecuencia el bajo nivel en el aprendizaje de los estudiantes y debilidad en su proceso de adquisición de conocimientos que se ve reflejado también en las demás áreas de estudio.

La crisis sobre el problema de la comprensión lectora se mantiene siendo un conflicto muy latente e importante como para que pase por alto, esto se ve reflejado en las escasas habilidades de esta competencia en los alumnos que ingresan a los colegios secundarios y a la universidad, en algunos países los estudiantes con problemas de aprendizaje se encuentran con niveles muy bajos, datos muy preocupantes que se refleja en las pruebas estandarizadas aplicadas a nivel mundial. (PISA, 2013)

Las estadísticas nos muestran que hay un escaso nivel de comprensión lectora en los estudiantes que demuestra el problema de aprendizaje en la educación; tal como podemos apreciar mediante los estándares de la prueba PISA (2018), los resultados nos arrojan que de los 77 países evaluados, nuestro país se ubica en el 64avo lugar a nivel mundial en cuanto a sus niveles de aprendizaje en las diferentes áreas de estudio, se puede visualizar que este problema viene arrastrando como consecuencia que los estudiantes aún le falta desarrollar habilidades y competencias, es decir aun no comprenden lo que leen, lo que les imposibilita desarrollar las demás capacidades para aprender. (MINEDU/PERUEDUCA, 2010).

Analizando estos datos nacionales se evidencia el problema de aprendizaje en nuestros estudiantes muy enraizado como es la comprensión lectora que tiene como causas múltiples situaciones en el hogar, de los cuales hay ciertos problemas que contribuyen al pobre nivel educativo y rendimiento escolar como el analfabetismo, la pobreza y la edad de los padres así como también la baja utilización de los recursos que existen en la biblioteca en su hogar o en las escuelas, trayendo como consecuencia y análisis que los estudiantes tienen poca motivación e interés por la lectura a pesar que cuentan con material en su contexto.

Según la evaluación ECE 2018, los resultados que se detalla de la evaluación aplicada a los estudiantes de segundo grado en porcentajes demuestran que se encuentran ubicados

en el nivel logrado el 22%, en el nivel 1 un 42% y nivel menos1 el 36%, donde podemos inferir que algunos alumnos ya leen pero no tienen la motivación en la lectura, muy pocos comprenden lo que leen, falta de interés por leer, dificultad en el entendimiento del significado de lo que leen, no relacionan información implícita del texto, por lo que dificulta el apropiarse del aprendizaje y por ende disminuyen en su rendimiento académico considerándose como un problema de aprendizaje frecuente en los estudiantes. (OMCA/MINEDU, 2019)

En la actualidad estamos atravesando una situación muy preocupante el COVID 19, pandemia que ha restringido llevar las clases presenciales, es así que los docentes hemos visto la manera de llevar las clases a distancia, esta situación es más preocupante debido que no hay interacción docente alumno trayendo como consecuencia la lejanía por apoyar a la práctica de la lectura que se manifiesta en los estudiantes que estando en casa no se motivan por coger un libro, texto, revista, folletos, etc para desarrollar la lectura y comprender lo que leen acrecentando aun mas este problema.

Una de las dificultades puede considerarse frente a este problema de aprendizaje es la falta de estrategias didácticas, interesantes y motivadoras por parte de los docentes hacia los estudiantes que les motive a promover la lectura y lograr una mejor comprensión, permitiendo a partir de ello dar relevancia a las habilidades lectoras sirviendo como factor clave en el éxito académico laboral y social.

Así mismo se ve los cambios reflejados en el sistema educativo debido a la globalización dentro de la era tecnológica y los docentes debemos estar atentos frente a los cambios que se genere por ser el eje principal en el aprendizaje, desafiándoles a lograr cumplir con los objetivos, muchos de los estudiantes llevan sus clases a través de los medios de comunicación como la radio, televisión, que les ofrece un entretenimiento, por ello, los docentes deben de cambiar su estrategias metodológicas para mejorar la comprensión lectora. (Benítez, 2014)

Dado que se ha identificado el problema en la población estudiantil en el bajo interés por la lectura y el bajo rendimiento en las diferentes áreas de aprendizaje motivo por el cual se requiere un cambio de estrategias que les ayuden a desenvolver el interés, la curiosidad por leer y sobre todo desarrollar la comprensión de textos, es por ello actualmente la nueva era de comunicaciones y la tecnología se ha visto potencialmente en un incremento de

manera concreta que sin dudar se ve repercutido e involucrado en los procesos de aprendizaje y por ende en el desarrollo de competencias por adquirir, los conocimientos que implica un cambio en la educación y adecuación de la enseñanza en el uso de estos contextos, puesto que son los estudiantes quienes deben sentirse atraídos por el uso de programas que les ayuden a desarrollar de manera didáctica, lúdica y atractiva el interés por aprender y desarrollar sus habilidades comprensivas disminuyendo el problema latente.

En la actualidad, los programas tecnológicos virtuales crean entornos creativos que incluye imagen, movimientos, sonido, etc, y les llama la atención motivando a interesarse a leer y comprender, ya que para ellos y en el contexto que se desenvuelven no es ajeno el aprender mediante el uso de los medios comunicativos como el internet, celular, televisión y otros medios tecnológicos de acorde a su contexto.

Según Montoya (2016) nos refiere que ahora el conocimiento se ve disponible a través del uso de las pantallas, entornos virtuales que van a generar múltiples formas de aprender y desarrollar la comprensión lectora. Por ello, se hace necesario proponer esta estrategia innovadora que encamine a mejorar las habilidades lectoras en los estudiantes de tal manera que permita a elevar su comprensión y por ende el incremento de su rendimiento en las demás áreas de aprendizaje, reduzcan el nivel del problema de la comprensión, se vuelvan hábiles y desarrollen competencias para enfrentarse en el mundo social.

Ante todo, lo mencionado se plantea la siguiente pregunta ¿En qué medida las estrategias didácticas en entornos virtuales mejoran el nivel de comprensión lectora en los estudiantes con problemas de aprendizaje?

1.2. Formulación de objetivos

1.2.1. General:

Conocer que estrategias didácticas en entornos virtuales mejoran el nivel de comprensión lectora en los estudiantes con problemas de aprendizaje.

1.2.2. Específicos:

Identificar que estrategias didácticas en entornos virtuales permiten mejorar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes con problemas de aprendizaje.

Describir que estrategias didácticas en entornos virtuales permiten mejorar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes con problemas de aprendizaje.

Explicar cómo las estrategias didácticas en entornos virtuales permiten mejorar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes con problemas de aprendizaje.

1.3. Justificación del problema

El presente trabajo académico se realizó a base de la revisión de diversos estudios tomados en cuenta, debido a la gran realidad que enmarca el problema de aprendizaje como es el bajo nivel de comprensión lectora de los textos que los estudiantes realizan en las aulas, invierten mucho tiempo para leer y lograr comprender, muchos de los autores plantean diversas estrategias para mejorar este problema como lectura en silencio, lectura en familia, compran libros, realizan diversas fichas de comprensión lectora pero que no son suficientes para disminuir nuestra problemática, por ello se propone realizar el uso de estrategias didácticas en entornos virtuales para dar solución a este caso.

Por ello, resulta justificada por conveniencia porque realiza un recojo de información de la literatura estadística sobre las variables de las cuales se puede denotar cual ha sido su grado de heterogeneidad y su efectividad práctica, separando lo cualitativo de lo cuantitativo, por lo tanto, también resulta práctico la presente investigación porque va aportar estrategias en los entornos virtuales solucionando el problema de aprendizaje de la baja comprensión lectora en los estudiantes. Teóricamente se encuentra justificado debido que se ha realizado la revisión de diversos artículos y/o sustentos teóricos relacionados con el presente estudio que servirán de base para los futuros investigadores. En lo metodológico por ser una investigación de revisión bibliográfica permite conocer como el empleo de los entornos virtuales va generar un aporte innovador a los docentes en la medida de implementar estrategias activas que despierten el interés por leer y faciliten el aprendizaje en el aula, fomentan la creatividad, la innovación para contribuir a una sociedad lectora y por ende a una sociedad escritora trayendo como consecuencia el reducir el problema de aprendizaje que tienen los estudiantes.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Al realizar una indagación de los estudios sobre el presente trabajo de investigación para tener una adecuada visión de lo que se pretende lograr, se ha indagado en las investigaciones, trabajos académicos, tesis, artículos relacionados con las variables obteniendo la siguiente información:

A nivel internacional destacan los autores con sus trabajos de investigación como: Caballero y Ruiz (2019) en su trabajo diagnóstico se pudo determinar las dificultades que se presenta en los estudiantes del sexto grado sobre el proceso lector, reflejando en sus resultados una desmotivación en la lectura ubicándose en el nivel menos uno por causas como deficiencias en las habilidades comunicativas. Por ello implemento la estrategia portafolio que tuvo por finalidad formar lectores a partir de su creatividad, donde se plantea la realización de preguntas, para incentivar a los estudiantes a compartir estrategias para promover la lectura. Esta investigación es de tipo descriptiva etnográfica, con enfoque cualitativo y cuantitativo, se concluye con los resultados que el diseño aplicado mejora significativamente en la expresión, representación argumentativa la comprensión de textos.

Montoya et al. (2016) en su trabajo de investigación cuantitativa ensaya la validez de la modalidad B-learning y la manera de como contribuye a mejorar los niveles de comprensión lectora en estudiantes de grado sexto de bachillerato de una institución colombiana. Se realizó bajo el diseño descriptivo implementado con un diseño cuasiexperimental. En este estudio se hizo uso de la plataforma virtual Moodle y para evaluar la comprensión lectora se categorizó en sus tres momentos: pre-lectura, lectura y post-lectura. Se trabajó a base de dos grupos aplicando la prueba a cada grupo con un antes y después de la aplicación de la plataforma, con la participación de 70 estudiantes donde como resultado se tuvo un impacto positivo con la aplicación de este recurso donde se evidencia la eficacia del uso de las plataformas tecnológicas en el proceso de aprendizaje teniendo tendencia al uso de los recursos tecnológicos para dejar de lado el ocio y contribuye al desarrollo de capacidades interpretativas en los diálogos de la comprensión lectora.

Blázquez et al. (2015) en su artículo de investigación lo elaboraron con la finalidad de poder investigar y conocer cuáles son las relaciones existentes entre la comprensión de textos y la comprensión oral en los alumnos de Educación Primaria teniendo en cuenta el

coeficiente intelectual, género y rendimiento académico, en su población participaron 129 alumnos 61 masculinos y 68 femeninos. Para evaluar la viabilidad de la investigación se aplicó los instrumentos como test de matrices progresivas de Raven, prueba de comprensión de textos y comprensión oral del Prolec-R cuya muestra de confiabilidad se aplicó el paquete estadístico SPSS Statistics 22.0 donde en los resultados nos muestra que si hay diferencias entre el rendimiento de comprensión lectora y oral según el CI entre los grupos evaluados, separando inconsistencias entre el género, la edad y la línea lingüística del aula.

A nivel nacional tenemos los siguientes estudios de investigación: Maldonado (2019) en su trabajo de investigación realizado tuvo a bien el comprobar la relación que hay entre la plataforma virtual Kahoot y la comprensión lectora en los alumnos donde existe el problema de esta deficiencia. Se fundamentó en una investigación correlacional, con la participación de 148 estudiantes del nivel primario del V ciclo de la institución educativa 0137. Como instrumentos de recolección de datos se aplicaron una encuesta y el estadístico Alfa de Cronbach donde se obtuvo el 0,700 de grado de confiabilidad. De la cual este estudio demuestra que si existe una relación significativa entre la plataforma virtual y la comprensión lectora y que ha consecuencia incrementara en el aprendizaje de los estudiantes.

Rojas (2015) en su trabajo de investigación tuvo como finalidad diseñar una estrategia didáctica que permita mejorar la comprensión lectora, se desarrolló bajo el enfoque cualitativo empleando el método aplicado proyectivo, estos diseños se implementó en una muestra de doce estudiantes aplicando instrumento de entrevista semiestructurada, guía de observación y prueba de comprensión lectora. Planteando esta estrategia por los mezquinos niveles de comprensión lectora que se mostró en los estudiantes al realizar un análisis, tuvo como resultados que al aplicar estrategias didácticas motivadoras forma estudiantes más capaces de comprender textos y mejora el proceso lector.

Ordoñez (2013) en su trabajo de investigación basado en las actividades de uso interactivo digital (software edilim) ayuda a mejorar la comprensión lectora en el nivel inferencial en el área de comunicación, se basa en un estudio descriptivo propositivo aplicado a los estudiantes para conocer el nivel de rendimiento escolar en el área de comunicación, donde se evaluó la realidad dando calificaciones con cuantificadores obteniendo como resultados que deben insertar las Tecnologías de Información porque poseen cualidades para mejorar la comprensión lectora.

A nivel local tenemos los siguientes estudios de investigación: Rumay (2016) en el presente estudio cuasi experimental se basó en la aplicación de estrategias didácticas para mejorar y desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes que cursan el segundo grado en el nivel primario, con una participación de 165 estudiantes de las cuales se tomó como muestra a 64 estudiantes, donde se aplicó los instrumentos como guía de observación con el fin de verificar el desenvolvimiento durante la aplicación de las estrategias, test para recoger evidencias de su nivel de comprensión de los textos de tal manera que sirva para registrar esta información en tablas, gráficos, medidas arribando a la conclusión que al aplicar las estrategias demuestra una mejora en la comprensión lectora de los estudiantes y por ende en el rendimiento académico en las áreas de estudio.

2.2. Referencial Teórico

A continuación, se presenta los referentes teóricos conceptuales el presente estudio de investigación relacionada a textos investigados:

El presente trabajo se encuentra bajo el enfoque constructivista basado en sus representantes Piaget, Vigosky, Ausubel, Bruner, autores que nos manifiestan que el estudiante construye su propio pensamiento, propicia la interacción entre el estudiante y el docente quienes son los que trabajan juntos para lograr el aprendizaje construyendo sus conocimientos. (Ortiz et al., 2020)

Al hablar acerca de comprensión lectora es necesario tener en cuenta la claridad de su significado en cuanto a leer, comprender y lectura por ello vamos a precisar las definiciones sobre la misma.

Comprensión Lectora

Al hablar de comprensión lectora vamos a referirnos a un proceso, este proceso se dará en nuestra mente en donde el ser construye sus propios significados, por ello que necesita el constante apego a la naturaleza e interactúa sus experiencias con los conocimientos del lector y que a partir de estas situaciones lo va a expresar (MINEDU, 2013)

Así mismo podemos denominar como una habilidad para comunicarse y cumplir dentro de los procesos de la comunicación de las cuales va involucrar el ser capaz de usar en forma adecuada los conectores e implica el saber entender lo que nos da a entender

elaborando juicios de los diversos actos de comunicación no solo en lo implícito sino también en lo explícito para poder generar un medio comunicativo (Ramírez, 2017)

Cuñachi y Leyva (2018) nos refiere a la comprensión como capacidad de entender lo que se da lectura, sea de manera fluida o intensiva, donde la persona que lee, da el significado a las palabras para comprender el texto a manera general.

Ordoñez (2016) nos manifiesta que leer es un proceso mediante el cual el lector interactúa con el texto comprender sus pensamientos y hallar sus respuestas en el texto.

Por lo tanto, analizando los medios y estudios realizados sobre esta variable, Herrera et al. (2015) expresa que hay niveles e incluso dimensiones de la comprensión lectora, tales como la precisión, la fluidez, el auto monitoreo y la comprensión. Es así que en el actuar de nuestra vida cotidiana estas son unidas detallándola de la siguiente manera: Precisión, nos referimos a la destreza para poder distinguir las palabras sin equivocarse en sus formas gramaticales, semánticas, es decir el conocer los grafemas que se involucran en la escritura, a consecuencia si un lector habla correctamente gracias a su experiencia, podemos denotar que actúa con precisión. En relación a esta dimensión también nos referimos a la capacidad de corregir frente a un hecho mal escrito o mal hablado, por lo que debe existir una mutua correlación entre ambos actos. Fluidez, nos lleva a escatimar esfuerzos por lograr que demuestren habilidad para la lectura con una adecuada entonación con la modulación en el uso de los signos ortográficos o de puntuación, correspondiendo alguna interrupción de una pausa, que puede ser por desconocimiento de algunas palabras o complejas, también se debe considerar la edad del lector y nivel. Auto monitoreo y auto corrección, todo lector debe de autoevaluarse de cómo va realizando la lectura y su avance y procurar avanzar hacia el logro de sus capacidades lectoras, esta debe ser una evaluación autónoma en la utilización de los códigos, contexto, grafemas, fluidez lectora. Comprensión, esta dimensión se logra cuando la persona ha logrado las demás dimensiones donde existe una relación entre el significado y la palabra, como también el uso adecuado de la lectura.

También podemos denotar, como menciona Cuñachi y Leyva (2018) los niveles de comprensión lectora se pueden clasificar de la siguiente manera por los diversos procesos que se realiza en el estudiante y por ende influye en la lectura considerando diversos aspectos desde lo más simple a lo complejo:

Comprensión literal: se realiza el reconocimiento de aquella información establecida en el texto, es el primer paso para comprender lo leído, sino comprendemos será difícil trabajar de comprender las demás partes del texto, organizar la información, inferir ideas y menos lograr una apreciación crítica frente al texto, por ello debemos de realizar ciertas actividades como distinguir entre la información principal y la secundaria, encontrar la idea principal con diferentes técnicas, señalar los elementos en una comparación de datos encontrar palabras desconocidas de acuerdo a su edad, etc.

Esta parte debemos trabajar con nuestros alumnos de manera pausada realizando las prácticas correspondientes, entendiendo lo que leemos.

Reorganización de la información: componente donde el lector debe sintetizar, organizar y reorganizar la información mediante procesos de clasificación y síntesis. Se requiere del lector la capacidad de realizar suprimir información, hacer resúmenes, clasificar criterios, hacer bosquejos, encontrar subtítulos, etc.

Una persona lectora no solo debe encontrar la información en el texto sino también debe de organizar esta información, jerarquizarlo, organizarlo, comparar buscando las similitudes y diferencias.

Comprensión inferencial: Se manifiesta cuando se realiza una activación del conocimiento previo y se realizan las formulaciones, es decir relaciona la experiencia personal con las inferencias permitiendo la interacción el autor con el lector, para lograr estas actitudes realizamos inferencia de ideas principales, secundarias, rasgos de los personajes o de características que no se formulan en el texto. Asimismo, este va logrando conectarse para favorecer la postura personal y critica buscando el desarrollo de las dimensiones.

Lectura crítica o juicio valorativo: formación de los criterios o juicios de valor, es decir no solo identificar información organizarla o dando una inferencia sino también que el lector debe manera una postura crítica frente a lo que está leyendo. Por ello debe juzgar el contenido del texto, distinguir una opinión, emitir un juicio, etc.

Sin lugar a dudas el discernimiento de esta problemática se debe que es un problema bastante resquebrajado en la actualidad en los diferentes lugares de América latina y a nivel mundial, ya que el leer nos va a permitir desarrollarnos íntegramente dentro de nuestra sociedad. (Galvis, 2016)

Existen ciertos factores que van influir en una adecuada comprensión lectora y según Llorens (2015) son tres factores que van a movilizar:

El lector como eje principal en la lectura porque es el motivo de darle sentido al texto que va a leer, es decir es el ente responsable y autónomo a quien se debe de autoinstruir, entrenar y cultivar de valores, para que alcance la meta de comprender, por ello, es necesario conocer sus límites y sus habilidades en el proceso lector para orientar a partir de sus necesidades e intereses. Sin embargo, conociendo que cada ente lector es diferente a otro, pero es en la interacción donde se debe lograr la construcción de actos para lograr comprender, permitiendo que el lector aprecie el significado de la lectura o el mensaje del autor que se manifiesta en los textos que lee.

El texto viene hacer la lectura, el fragmento dado para que los estudiantes se motiven a leer deben de cumplir con ciertos criterios como la selección de textos deben ser interesantes en su contenido y variados; también debemos de considerar con que conocimientos previos cuenta nuestros estudiantes para de esta manera poder entrar en una relación con lo que va leyendo y puedan esquematizar en sus estructuras mentales. Así mismo debemos de esquematizar la información mediante el uso de procesos anticipando la lectura, relacionar con lo que sabe y relacionarla con lo que lee ampliando esa información y comprobar si está entendiendo la información que está leyendo.

En el contexto, el medio donde realizamos la lectura tiene mucho que ver con la comprensión del mismo, el espacio donde nos sentamos a leer influye mucho en la recepción de la información para llegar a concretizar un buen entendimiento de la lectura, estas lecturas deben de ser motivadoras para el estudiante y muy significativas para lograr la relación entre el conocimiento y sus experiencias previas.

Las etapas del proceso lector influyen un proceso para lograr una completa comprensión sobre la lectura leída sin importar como se da lectura sino más bien va a dar importancia a lo que logre comprender sobre el texto leído, según Hernández (2017) manifiesta los pasos para incentivar el proceso lector como:

Visualización: en este paso nos damos cuenta que debemos de imponer al lector frente a la lectura para que actúe el sentido de la vista, donde el lector da lectura respectiva dependiendo de cada ser ente lector por mientras más practica más fluido es la lectura y más comprensiva se vuelve.

Fonación: en esta etapa el lector se vuelve tanto inconscientemente o consciente de la lectura, vocaliza cada palabra articulándolas para no interrumpir la lectura.

Audición: en esta etapa la lectura expresada en forma voluntaria puede ser oída directamente para una mejor comprensión.

Celebración: es la etapa donde al momento de leer va ser percibida por el sentido del oído llevándolo a través de los canales receptores hacia el cerebro, donde es el encargado de almacenar información, recabarla y analizarla para llegar a comprenderla.

Las etapas mencionadas nos muestran los pasos que debemos realizar para comprender los textos leídos desarrollando paso a paso las etapas hasta llegar a la etapa de la celebración donde se logrará obtener y comprender para sacar las conclusiones de los textos, por ello los docentes deben poner en juego estrategias para desarrollar sus habilidades y capacidades que lleven a una lectura comprensiva.

Para Ordoñez (2013) la importancia de la comprensión lectora radica en que toda persona debe leer para que pueda enseñar mejor, por lo tanto, nosotros los maestros debemos de practicar la lectura con el fin de motivar a los estudiantes para que sean capaces de profundizar en la lectura y se vuelva el hábito a leer, lo que va permitir construir e interactuar con la información que recibe.

Sin duda, la comprensión lectora es uno de los problemas de aprendizaje que se ve manifestado en los estudiantes y como docentes debemos de analizar y dar posibles soluciones para desterrar el problema y se pueda fortalecer esta capacidad de una manera didáctica y por ende contribuir a la mejora de la educación.

Estrategias didácticas en entornos virtuales

La palabra estrategia proviene de dos palabras griegas “*stratos*” y “*ago*”, de esta manera se entiende que estrategia viene de la definición arte de evitar la guerra, que demuestra las acciones que se van conectadas al pensamiento.

Mientras que la palabra didáctica viene del griego “*didastikos*” y “*tekn*” por lo que significa el arte de enseñar definiéndose como la didáctica es el arte de enseñar. (Chong y Marcillo, 2020)

Según Benavides y Tovar (2017), define a las estrategias didácticas como un proceso de enseñanza que implica la metodología que emplea el docente para enseñar de manera creativa y reflexiva con la finalidad de alcanzar sus objetivos educativos en el aprendizaje.

Es así que tiene mucha remembranza las estrategias que emplea el docente en el aula para lograr que sus estudiantes aprendan mucho más, aún se ve reflejado que realizan uso de métodos tradicionales en las aulas, por ello se debe de emplear estrategias didácticas motivadoras y actuales que les genere la motivación y el interés por aprender, es así que debemos desenvolvernos en los medios tecnológicos. Las tecnologías se están volviendo y produciendo muchos cambios y transformaciones que está sucediendo en nuestra sociedad, volviéndose en una alternativa motivacional respaldados en los recursos de la tecnología digital. (Mondiel, 2018)

Según Díaz y Quiroz (2016) nos menciona que los entornos virtuales son conjunto de recursos, equipos, herramientas, aplicaciones. Redes que va permitir procesar, almacenar, y la transmisión de información y que tiene gran importancia en nuestra vida y pero el uso es muy ilimitado.

Según el FONDEP (2015) podemos entender y manifestar las características de los entornos virtuales da alusión a que estos pueden ser transferibles porque permite ser llevada de forma transparente a cualquier lugar, ser interactuable porque va estar en constante comunicación entre el usuario y la tecnología, es rápida la comunicación, es motivadora por la presentación de imágenes y sonidos, tiene mayor afluencia en el proceso, abarca a todo ámbito de la sociedad y es de manera automático en la búsqueda de la información en las diversas áreas en que nos desarrollamos.

Según Maldonado (2019), los entornos virtuales en el aprendizaje se rigen bajo las dimensiones: informativa porque el estudiante va acceder a la información que se encuentra en los libros, páginas web para poder adquirir su conocimiento equilibrando la información encontrada. También se faculta bajo la dimensión constructiva el estudiante tiene que realizar un aprendizaje significativo mediante su participación en los diversos entornos que se manifiesta como los foros, debates, resolución de problemas, ensayos, construcción de plataformas lo cual le beneficiará en el aprendizaje constructivo; en la dimensión de comunicación, los estudiantes mantienen la interacción con los demás mediante

interrogantes, diálogos, compartiendo sus experiencias para convertirse en una comunicación fluida y compenetrada y la dimensión tutorial y evaluativa se basa en el docente como fuente de apoyo en los diversos procesos de aprendizaje y comunicación y es capaz de lograr la autonomía en el aprendizaje. El proceso de enseñanza aprendizaje se va a personalizar para cada estudiante teniendo en cuenta sus estilos y ritmos de aprendizaje.

También Goksun y Gursoy (2019) hacen hincapié en las ventajas de navegar por estos medios en el cual debe de partir de la motivación de los docentes, va recayendo la importancia de los entornos virtuales dentro del desarrollo del aprendizaje y creando condiciones benéficas en la institución trayendo como ventajas:

Los medios comunicativos para la interacción con el docente y el estudiante se van a variar teniendo más oportunidades para acceder a un buen aprendizaje permitiendo el trabajo cooperativo. Generar y despertar el interés y la motivación en los estudiantes de tal manera que se sienta interesado por descubrir nuevos aprendizajes. El aprendizaje se desarrolla más rápido y logra la eficacia por la presencia de ilustraciones dinámicas, divertidas que les motiva. Los docentes como facilitadores del aprendizaje pueden diversificar y enriquecer sus temas en la construcción de experiencias sea más cualitativas. Se centra en el aprendizaje para aprovechar de los entornos con las fuentes de información que nos brinda amplia y motivadora. Estimula el desarrollo del pensamiento crítico volviéndoles más hábiles y congruentes en sus habilidades. El producto se puede presentar de diversas formas de manera más creativa y dinámica volviéndolos seres activos de su aprendizaje. Favorece el desarrollo de habilidades y destrezas como buscar, indagar y manejo de nueva información. Promueve el aprendizaje exploratorio por ser entornos abiertos y flexibles.

Se manifiesta también las desventajas que nos limita su uso libre de los entornos virtuales como: Lugares con poca cobertura que demora el proceso del aprendizaje. Puede presentar problemas técnicos en los implementos tecnológicos. Desconocimiento en el uso y utilización de la información que se encuentra en los entornos virtuales. Pueden darse problemas económicos para la adquisición de los implementos tecnológicos. Presenta la mala distribución del tiempo.

Dentro de las estrategias didácticas en los entornos virtuales podemos mencionar a las siguientes:

Los Webquest integran el trabajo en grupo a través de asignar trabajo a los estudiantes quienes desarrollan sus tareas, este recurso realizado por el docente y los estudiantes sea el constructor de su propio aprendizaje al desarrollar la tarea asignada, se navega por la web, distribuyendo su tiempo y para cumplir las metas establecidas, haciendo uso de la búsqueda de información durante una clase. Este programa se compone de seis puntos esenciales: introducción, promueve la actividad atractiva para los estudiantes; tarea, viene hacer el producto que deben de realizar los estudiantes y debe ser clara y precisa, entendible; proceso, debe ser corta y clara indicando los pasos a desarrollar; recursos, son los medios donde se encuentra información relevante; evaluación, explica de manera breve como se debe desarrollar la evaluación y la conclusión, estimula la reflexión acerca del proceso y anima a seguir aprendiendo mediante la motivación. (Segura y Gallardo, 2013)

Según Ordoñez (2013), el EDILIM es un programa que crea libros interactivos de fácil descarga, surge el aprendizaje por error teniendo acceso a darse cuenta de manera inmediata de los errores que puede estar ejerciendo y darle solución en el momento preciso.

También se ha considerado emplear la estrategia didáctica como es el uso de la plataforma del Kahoot como medio que emplea la gamificación, y que parte de enseñar a los estudiantes de una manera recreativa, por esto la gamificación es una técnica que emplea el juego no recreativo con el fin de potenciar la motivación, de esta manera ayudar a solucionar un problema, optimar la productividad, conseguir un objetivo e impulsar el aprendizaje.

Este estilo aplica el uso de la plataforma y la mecánica de los juegos en los diversos ámbitos de la vida cotidiana, que tiene como objetivo que a través de los juegos usen su creatividad, se motiven, se entusiasmen y se logre la participación de la población de manera más dinámica y divertida. En la enseñanza, la ludificación en la educación siempre se practica. Por lo tanto, no es inusual encontrar maestros que usen pequeñas competiciones o juegos para que sus estudiantes logren aprender y sea una manera más fácil de interiorizar sus aprendizajes, otras experiencias similares que realizan los maestros para que los estudiantes estén motivados son las canciones que van acompañar en las sesiones para acaparar la atención de los estudiantes. (Romero y Rojas, 2013)

Sin embargo, en nuestra realidad y debido al avance tecnológico la mayoría de los estudiantes durante el día pasan mucho tiempo manipulando los medios tecnológicos, por ello no sería extraño incluir en el proceso de aprendizaje de la mecánica de videojuegos,

como el logro de un sistema de éxito o de ruptura; o la dinámica de los juegos, como el fomento de una competencia sana entre los estudiantes. (Cortizo, 2011).

Los entornos virtuales son programas de versión gratuita donde permite la creación de posibles cuestionarios de evaluación (disponibles en la versión APP o web). Esta plataforma mediante la cual un maestro crea carreras en el aula con la finalidad de aprender o fortalecer el aprendizaje y donde los alumnos compiten entre ellos para alcanzar y responder a lo planteado de manera rápida y acertada. Los estudiantes escriben su nombre de usuario o un apodo como más les gustaría que le llamen y responden a una serie de preguntas utilizando un dispositivo móvil. En este programa tiene dos formas de jugar tanto grupal o individual. Una vez creados, los elementos de consulta son accesibles para todos los usuarios para que puedan reutilizarse e inclusive personalizarse y de este modo lograr un aprendizaje. Puede cambiar el tiempo de cuenta atrás, las posibles respuestas y agregar fotos o videos. Al final, quien gana más puntajes gana.

Sin embargo, siendo una app (aplicación) enfocada en la enseñanza con su régimen personal, hay usuarios que lo utilizan como método de pasatiempo y crean pruebas con temas o actividades relacionados con la cultura general, los videojuegos, los logotipos de empresas, entre otros temas, esta herramienta se ha convertido en una función educativa y recreativa de muchas expectativas.

Esta aplicación se incluye en el estudio móvil electrónico (M-Learning en inglés) y ludificación (gamificación en inglés), así como en la necesidad de un dispositivo personalizado que permita a los alumnos aprender a través del juego, pero desde una conexión lúdica. La idea es que un estudiante emplee los entornos virtuales, aprenda a jugar en un salón de clase con la finalidad que se demuestre ser más dinámica, entretenida y activa. Para crear este programa se realiza en la web, que el docente tenga un correo electrónico. Aquí puede introducir nuevas actividades evaluativas que se adapten a las necesidades de los estudiantes y del aula. También puede almacenar cuestionarios ya creados y/o que han sido publicados por otros en la web. Después de crear un cuestionario, a los estudiantes se les ofrecerá un PIN (código) que les permitirá ingresar al programa en otro sitio web al que se podrá acceder desde dispositivos móviles o desde la aplicación.

Según Maldonado (2019) comenzar a desarrollar las actividades es tan simple como preparar preguntas de cuestionarios y alumnos en el aula a través de dispositivos móviles o

computadoras y responder a la opción que crean que es la respuesta correcta. Al final, cada estudiante visionará sus resultados y el lugar en que quedaron. Este resultado es a consecuencia de las preguntas bien contestadas. El rol del maestro se mueve en segundo plano, mientras que los estudiantes son los protagonistas de la acción educativa. Las actividades del profesor se limitan a la mera demostración del juego, presentando y explicando la misma actividad; Además de leer preguntas y justificar respuestas, si es necesario, para aclarar posibles dudas. Además, el maestro puede crear un sistema de recompensa para los mejores, con esta aplicación podemos exportar sus resultados a una carpeta de excel y de esta manera tener presente en el proceso de revisión.

Los entornos virtuales combinan la dinámica del juego con los beneficios de un sistema personalizado de respuesta de los estudiantes para que la clase se convierta en un programa de juegos temporal. Esta combinación provoca una gran motivación, que participa activamente en el proceso de aprendizaje, por lo que incluso los alumnos más tímidos y tranquilos que han trabajado bien pero que han pasado desapercibidos están presentes en el aula en la pizarra para acceder a los puestos destacados. De esta manera, se acortó la "distancia" con estudiantes distantes, las características de los estudiantes de enseñanza enfocada. (Seijo, s.f)

Este efecto se logra mediante la presencia de tres rasgos en el funcionamiento de este sistema en particular que aprenden a divertirse: la existencia de un desafío para el estudiante, el despliegue de un grado de imaginación por un lado y la curiosidad por el otro. Entonces, el problema es responder preguntas formuladas correctamente y tratar de vencer a otros jugadores; La fantasía se asocia con la misma vista que proporciona el juego; Y brevemente, la curiosidad que hace que la imagen y el sonido resuelvan el problema plantea. (Wang, 2015).

Los entornos virtuales se pueden usar para realizar actividades en el aula con diferentes objetivos: evaluar los datos que ha realizado, evaluar los conocimientos del alumno sobre cómo resolver un tema en particular o aquellos que se han adquirido después de la clase (Pintor et al., s.f)

Igualmente, interesante es su uso como herramienta de evaluación continua en la medida en que permite almacenar los resultados obtenidos por cada participante, experiencia realizada por (Sánchez et al., 2015)

El cerebro se desarrollará mejor en las relaciones donde se crean las relaciones. Los estimulantes con el conocimiento que tienen que hacer, conectarse con un estudiante a partir de estímulos, promueven la neurogénesis el hipocampo estimulado construyen circuitos neuronales y activa la memorización de imágenes, esto también activa la corteza temporal y occipital. Una vez que tenga toda la atención del estudiante, el comportamiento en general, lo que a su vez aumenta el grado de comprensión de todo el grupo de estudiantes. A partir de esta estrategia, buscará tres momentos para estimular el sistema de motivación neurobiológica como lo cree Márquez 2018, quien afirma que el estudiante presenta etapa de deseo, luego acción y finalmente satisfacción. Para activar el deseo, el maestro necesita jugar esta estrategia de una manera lúdica. Esto permite que la información del estudiante no se filtre y aún rescate la curiosidad en el desarrollo de la sesión, aquí se generará dopamina que encenderá los motores de los estudiantes. Conectando varias partes del cerebro, cuando la amígdala excluye esta hormona, será posible demostrar el comportamiento del interés general del estudiante, así que solicite más reglas y nuevas formas de jugar lo que se presentará como establecer límites que se mueven a la fase de acción donde todos los estudiantes en grupos de cinco. Los grupos pueden comenzar esta actividad cuando los alumnos comienzan a jugar además se activa la adrenalina como un neurotransmisor del estrés creado por el juego que activa el lóbulo frontal, el cual considera generar predicciones sobre cómo derrotar a sus oponentes del lema del maestro. Una vez que uno de los cinco estudiantes realiza las funciones ejecutivas, se activa la fase de satisfacción, por lo que se recomienda realizar un torneo de múltiples estudiantes para completar la activación del sistema de activación neurobiológica. Esto es inevitable porque la última fase activa la serotonina, lo que lleva a un nuevo deseo de actividad adicional.

Sin embargo, los entornos virtuales, gamificación como herramienta para la motivación genera una experiencia lúdica en los estudiantes, este recurso virtual, desde el punto de vista de la educación ha sido rescatado por muchos pensadores, pedagogos, filósofos y psicólogos hacen mención a ello (Dewey, 1938; Vygostki, 1979; Piaget, 1986; Bruner, Jolly & Sylva 1994). Esta estrecha relación que viene surgiendo entre la educación y el juego también lo describen otros autores como Hernández (2017) y Maldonado (2019) quienes son los pioneros en definir o conceptualizar el juego y su correspondencia con los nuevos aprendizajes tecnológicos.

Poner la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje requiere ejercer un compromiso con ciertos anclajes a descubrir algo nuevo apoyando a la educación, el uso del mundo lúdico en las diferentes etapas de la vida. Sin embargo, debemos dejar de lado algunos estereotipos sobre el juego, sino más bien reformular determinadas actividades con el fin educativo.

Naturalmente podemos guiar nuestra práctica a base de actividades como la lectura individual, sin embargo, existe una visión al uso de la tecnología con una visión introspectiva como valor al desarrollo y participación en forma grupal e individual mediante el uso de dispositivos móviles y a la vez de las herramientas que nos permiten apuntar a una mejor comprensión de los textos en sus diversas formas usando el juego. (Fandos y González, 2013)

La introducción de las tecnologías de la información y la comunicación ha supuesto un renovado impulso de la educación a distancia. Hernández (2017) destaca, al respecto, algunas de las razones por las cuales la gran mayoría de las instituciones educativas han insertado las TIC en sus sistemas educativos. La tecnología, a medida que se desarrolla y evoluciona, resulta cada vez más accesible a los estudiantes potenciales de la educación a distancia. Los costos de distribución de la información por medio de la tecnología descienden permanentemente. Con el creciente desarrollo de sistemas de libre uso para la publicación de contenidos en la web, cualquiera puede contar con su propio espacio virtual, sin costo alguno. La tecnología resulta cada vez más fácil de utilizar por parte de los estudiantes y de los profesores. Cada día, es más fácil publicar contenidos en la Web y comunicarse mediante las diferentes herramientas de libre uso. El mayor potencial pedagógico que ofrecen las TIC ante las metodologías tradicionales. La posibilidad de acceso a un mercado globalizado que permite ampliar enormemente el campo de acción de las ofertas de educación a distancia. El acceso a un número ilimitado de recursos para el aprendizaje disponibles en la red.

III. MÉTODO

El presente trabajo académico es de tipo teórica debido a que esta investigación no se aplicó en una población y/o muestra de estudio, pero nos sirvió para realizar e investigar y obtener conocimientos sobre nuestras variables de estudio, utilizando un lenguaje claro. (Carrasquilla, 2018)

Las investigaciones analizadas sobre nuestra variable de estrategia didáctica en los entornos virtuales y la comprensión lectora cumplen ciertos criterios como no tienen una antigüedad mayor de ocho años de ser publicadas.

Finalmente, este trabajo académico tiene diseño de la investigación cualitativa, debido a que se logró verificar la información sin el uso de los métodos estadísticos, investigación documentada de carácter retrospectivo siguiendo un proceso ordenado. (Hernández y Mendoza, 2018)

V. CONCLUSIONES TEORICAS

1. Las estrategias didácticas en entornos virtuales como el webquest, edlim y el kahhot influye en la mejora de los niveles de comprensión lectora de los estudiantes induciéndolas al interés y motivación por comprender lo que leen de manera interactiva.
2. La aplicación de los entornos virtuales a través de las diversas plataformas, programas que son recursos digitales facilita al estudiante reducir el problema de aprendizaje en la comprensión lectora e incrementa el aprendizaje en las diversas áreas de desempeño propiciando un aprendizaje activo, construyendo el conocimiento y volviéndose más críticos y reflexivos.
3. La estrategia en los entornos virtuales como el programa Kahhot ayuda a mejorar la comprensión lectora en sus niveles literal, inferencial y crítica brindando un adecuado uso del mismo en el hogar y en el aula que va a permitir el diálogo y la comunicación constante y disminuir el problema de aprendizaje en los estudiantes.
4. La aplicación de las estrategias didácticas en entornos virtuales mejora la práctica pedagógica porque genera la autonomía en los estudiantes, construyen su propio aprendizaje en cualquier momento a través del uso de la tecnología mediante dispositivos como la computadora, tablets, celular para mejorar las competencias lectoras y en todo ámbito del conocimiento.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Blázquez et al. (2015) Comprensión lectora y oral: relaciones con ci, género y rendimiento académico de estudiantes de educación primaria International Journal of Developmental and Educational Psychology, vol. 1, núm. 1, 2015, <http://www.infad.eu/RevistaINFAD/OJS/index.php/IJODAE/article/view/39/0>
- Benavides y Tovar (2017) Estrategias didácticas para fortalecer la enseñanza de la comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero de la Escuela Normal Superior de Pasto <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/9533>
- Benítez et al. (2014) Efecto de la aplicación de una estrategia de comprensión de lectura en un entorno virtual. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 16(3), 71-87. Recuperado de <http://redie.uabc.mx/vol16no3/contenido-benitezbh.html>
- Caballero y Ruiz (2019) Estrategia Didáctica Para Desarrollar La Comprensión Lectora En Los Estudiantes Del Grado Sexto https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/13948/1/2019_caballero%20y%20ruiz_estrategia_comprension_lectora.pdf
- Chong y Marcillo (2020) Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-> DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1274> <EstrategiasPedagogicasInnovadorasEnEntornosVirtual-7539680.pdf>
- Carrasquilla, M. (2018) Material y Métodos de una revisión bibliográfica <https://www.scribbr.es/revision-bibliografica/material-y-metodos-de-una-revision-bibliografica/>
- Constitución Política del Perú (1993) <https://www.constitucionpoliticadelperu.com/>
- Cortizo, J. (2011) Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria.
- Cuñachi y Leyva (2018) Comprensión lectora y el aprendizaje en el área de Comunicación Integral en los estudiantes de Educación Básica Alternativa de las instituciones educativas del distrito de Chaclacayo UGEL 06 Ate-Vitarte año 2015 <https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1335>.
- Díaz y Quiroz (2016) Desarrollo de la Comprensión Lectora mediante el apoyo de Ambientes Virtuales de Aprendizaje <https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/7520/Eugenia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Fandos y González (2013) La gamificación como motivación en los entornos virtuales de aprendizaje. Educación mediática y competencia digital (págs. 65-76). Barcelona-España: Ludoliteracy, Creación Colectiva y aprendizajes.
- FONDEP (2015) Libertad para leer, libertad para escribir: Estrategias didácticas para comprender y producir textos a partir de la utilización de recursos multimedia <http://fondep.gob.pe/wp-content/uploads/2013/09/Libertad-para-leer-libertad-para-escribir-2.pdf>
- Göksün y Gürsoy (2019) Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. Computers & Education, 15-29. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131519300442>
- Galvis, D. (2016) Diseño de una estrategia para mejorar la comprensión lectora en los niños de grado 2 b de la institución educativa rural Pueblo Nuevo, Necoclí (tesis de maestría). Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín.
- Hernández, M. (2017) Estrategias Didácticas para la Enseñanza en Entornos Virtuales <http://www.coespo.campeche.gob.mx/phocadownload/Proyecto%20COESPO%20017.pdf>
- Hernandez y Mendoza (2018) Metodología de la Investigación <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Herrera, et al. (2015) Nivel de comprensión lectora de los primeros medios de colegios particulares. <http://www.dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6429438.pdf>
- Ley General de Educación (2003) MINEDU [https://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con3_uibd.nsf/39784DE1B079D1890525792E005A2069/\\$FILE/Ley_28044_LeyGeneraldeEducaci%C3%B3n.pdf](https://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con3_uibd.nsf/39784DE1B079D1890525792E005A2069/$FILE/Ley_28044_LeyGeneraldeEducaci%C3%B3n.pdf)
- Llorens, R. (2015) La comprensión lectora en educación primaria. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3411/LLORENS%20ESTEVE%2c%20RUBEN.pdf?sequence=1>
- Maldonado, B. (2019) La plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la institución educativa N° 0137 Miguel Grau Seminario, San Juan de Lurigancho 2019: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/39625>
- MINEDU (2013) Guía para el desarrollo de la comprensión lectora. Obtenido de Ministerio de educación: https://www.mineduc.gob.gt/leamos_juntos/documents/Guia_compension_lectora.pdf

- MINEDU/PERUEDUCA (2010) Libertad para leer y escribir. Obtenido de Peru Educa:
<https://www.fondep.gob.pe/wp-content/uploads/2013/09/Libertad-para-leer-libertad-para-escribir-2.pdf>
- Mondiel, M. (2018) El uso de las tic y su influencia en las habilidades lectoras en la asignatura de lengua castellana en estudiantes de grado noveno de la institucion educativa Divina Pastora sede eusebio septimio mari de Riohacha – La Guajira año 2018 <https://core.ac.uk/display/196961015>
- Montoya et al. (2016) Estrategias para mejorar la comprensión lectora a través de las TIC. EDMETIC, 5(2), 71-93. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v5i2.5777>
- OMCA/MINEDU. (2019). Resultados de la Evaluacion Censal de Estudiantes 2007-2018. Obtenido de Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes (UMC) : <http://umc.minedu.gob.pe/resultados-ece-2018/>
- Ordoñez (2013) Actividades interactivas digitales basado en el software edilim para mejorar la comprensión lectora en el nivel inferencial en el área de comunicación en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. N° 43033 Virgen del Rosario, distrito Ilo, provincia de Ilo, región Moquegua, 2013. Obtenido de repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/7789/BC-TES-TMP-2747%20ORDOÑEZ%20FLORES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ortiz et al. (2020) Estrategias didácticas en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje universitarios. Opuntia Brava, 12(4), 68-83. Recuperado a partir de <http://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/1105>
- Pintor et al. (s.f) Kahoot en docencia: una alternativa practica a los clickers. Madrid-España: Tesis de la Universidad Europea de Madrid. Obtenido de https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/3603/x_jiu_2014_322.pdf?sequence=2
- PISA Colombia. (2013). Colombia en Pisa 2012. Principales resultados. Bogota: Ministerio de Educación Nacional. Obtenido de http://www.minedu.gov.co/cvn/1665/articles-336001_archivo_pdf.pdf.
- Ramírez, J. (2017) Niveles léxico y semántico y comprensión lectora en alumnos del 3er grado de instituciones educativas públicas de San Juan de Lurigancho http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/6005/Ramirez_aj.pdf?sequence=3&isAllowed=y

- REDACTOR E-PORTAL (2016) Estrategias para desarrollar la comprensión lectora. Colombia Aprende La Red del Conocimiento. Recuperado de: <http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/agenda/noticias/estrategias-para-desarrollar-la-comprensi%C3%B3n-lectora>
- Romero y Rojas (2013) La gamificación como participante en el desarrollo del b-learning: su percepción en la Universidad Nacional, Sede Regional Brunca. Costa Rica: Tesis Universidad Nacional Pérez Zeledón. Obtenido de <http://www.laccei.org/LACCEI2013-Cancun/RefereedPapers/RP118.pdf>
- Rojas, M. (2015) Estrategia Didáctica para Desarrollar la Comprensión Lectora en Estudiantes de Cuarto Grado de Educación Primaria http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2215/2/2015_Rojas.pdf
- Rumay (2016) Aplicación de estrategias didácticas para mejorar la comprensión lectora inferencial de los alumnos de Segundo Grado de educación primaria de la Institución educativa "Viru" el año 2015. <http://Repositorio.Upao.Edu.Pe/Handle/20.500.12759/3632>
- Sánchez et al. (2015) Physical stability studies of semi-solid formulations from natural compounds loaded with chitosan microspheres. Marine drugs, 5901-5919. Obtenido de https://scholar.google.es/citations?user=0PxJlZAAAAAJ&hl=es#d=gs_md_cita-d&u=%2Fcitations%3Fview_op%3Dview_citation%26hl%3Des%26user%3D0PxJlZAAAAAJ%26citation_for_view%3D0PxJlZAAAAAJ%3AufrVoPGSRksC%26tzm%3D300
- Seijo, M. (s.f). Parada en las Teorías del aprendizaje y el software educativo. Grupo de Investigacion Stellae, 65-70. Obtenido de <http://stellae.usc.es/red/pages/revision/51835>
- Segura y Gallardo (2013) ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: NUEVOS RETOS EDUCATIVOS. <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero132/Articulos/Formato/177.pdf>
- Wang, A. (2015) The wear out effect of a game-based student response system. Trondheim-Noruega: Tesis Norwegian University Of Science And Technology. Obtenido de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.692.7248&rep=rep1&type=pdf>