



TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI
TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA
PROYECTOS TECNOLÓGICOS APLICADOS A LA EDUCACIÓN
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
EN: TECNÓLOGO/A UNIVERSITARIO EN DOCENCIA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA

TEMA:

**El Blippar para mejorar los aprendizajes de la lectura en los
estudiantes Quinto Año de Educación General Básica.**

AUTOR: JOSE JULIAN CEDEÑO ARANA

CÉDULA: 120486159-3

TUTOR: Dra. RAISA EMILIA BERNAL CERZA

SANGOLQUÍ-ECUADOR 2024

Autoría

Declaración de Autenticidad

Yo, JOSE JULIANCEDENO ARANA con C.I. 120486159-3, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente proyecto, como requerimiento previo para la obtención del Título de Tecnólogo/a universitario en docencia e innovación educativa, son absolutamente originales, auténticos y personales, de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2024-ISTER-6-6.3

Sangolquí, 07 de noviembre de 2024

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Por medio de la presente, yo, **JOSE JULIAN CEDEÑO ARANA** declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado **El Blippar Para Mejorar Los Aprendizaje De La Lectura En Los Estudiantes Del Quinto Año De Educación General Básica de la Escuela Calicuchima del Cantón Quinsaloma Provincia de Los Ríos**, de la Tecnología Universitaria en Docencia e Innovación Educativa; y a su vez manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui con condición de Universitario los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva
y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservo los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmo la presente.

Atentamente,


JOSE CEDEÑO A.
C.I. 1204861593

José Julian Cedeño Arana
C.I.: 1204861593

FORMULARIO PARA ENTREGA DE PROYECTOS EN BIBLIOTECA INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO

CT-ANX-2024-ISTER-1

CARRERA:

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

AUTOR /ES:

JOSÉ JULIAN CEDEÑO ARANA

TUTOR:

RAISA EMILIA BERNAL CERZA

CONTACTO ESTUDIANTE:

0999594191

CORREO ELECTRÓNICO:

Josej.cedeno@educacion.gob.ec

TEMA:

EL BLIPPAR PARA MEJORAR LOS APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA CALICUCHIMA DEL CANTÓN QUINSALOMA PROVINCIA DE LOS RÍOS.

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

RESUMEN EN ESPAÑOL:

El Blippar para mejorar los aprendizajes de la lectura en los estudiantes del quinto año de Educación General Básica de la Escuela Calicuchima del Cantón Quinsaloma, Provincia de Los Ríos. En el periodo de 2023, la escuela Calicuchima, ubicada en el cantón Quinsaloma, Provincia de Los Ríos, tendrá una población de 1000 estudiantes. Se identificaron problemas de aprendizaje en el campo de la lengua y literatura durante los dos años de la pandemia de COVID-19. Estos problemas afectan el desarrollo de habilidades y destrezas. Proponer Blippar para mejorar el aprendizaje lectura en los estudiantes puede llegar a ser más interactivo y efectivo. Se utilizó un enfoque cuantitativo con encuestas y pruebas de comprensión lectora antes y después de trabajar con Blippar. (Cheng & Tsai, 2021; Huang, Liaw, & Lai, 2020). En conclusión, el uso de Blippar como herramienta educativa en la Escuela Calicuchima del Cantón Quinsaloma ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar los aprendizajes de la lectura en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica. La implementación de tecnologías de realidad aumentada ha permitido crear experiencias de aprendizaje más interactivas y personalizadas, lo que ha aumentado la motivación y el interés de los estudiantes por la lectura. (Leu et al., 2020).

PALABRAS CLAVE:

COMPRENSIÓN - REALIDAD AUMENTADA – EDUCACIÓN - MOTIVACIÓN

ABSTRACT:

The Blippar to improve reading learning in students in the fifth year of Basic General Education at the Calicuchima School in the Canton of Quinsaloma, Province of Los Ríos. In the period of 2023, the Calicuchima school, located in the Quinsaloma canton, Los Ríos Province, will have a population of 1,000 students. Learning problems were identified in the field of language and literature during the two years of the COVID-19 pandemic. These problems affect the development of skills and abilities. Proposing Blippar to improve reading learning in students can become more interactive and effective. A quantitative approach was used with surveys and reading comprehension tests before and after working with Blippar. (Cheng & Tsai, 2021; Huang, Liaw, & Lai, 2020). In conclusion, the use of Blippar as an educational tool at the Calicuchima School of the Quinsaloma Canton has proven to be an effective strategy to improve reading learning in fifth-year students of Basic General Education. The implementation of augmented reality technologies has made it possible to create more interactive and personalized learning experiences, which has increased students' motivation and interest in reading. (Leu et al., 2020).

PALABRAS CLAVE:

COMPREHENSION - AUGMENTED REALITY – EDUCATION - MOTIVATION

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2024-ISTER-2
Sangolquí, 07 de noviembre de 2024

**Sres.-
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

A través del presente me permito aceptar la publicación del trabajo de titulación de la Unidad de Integración Curricular en el repositorio digital “DsPace” del estudiante: JOSÉ JULIAN CEDEÑO ARANA, con C.I.: 1204861593 alumno de la Carrera TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA.

Atentamente,



JOSE CEDEÑO A.
C.I. 1204861593

Firma del Estudiante
C.I.: 1204861593

SÓLO PARA USO DEL ISTER

Han sido revisadas las similitudes del trabajo en el software “TURNITING” y cuenta con un porcentaje de; motivo por el cual, el Proyecto Técnico de Titulación es publicable. (EL PORCENTAJE DE SIMILITUD DEBE SER MÁXIMO DE 15%)

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

Fecha del Informe ____ / ____ / ____

Dedicatoria y agradecimientos

A mis seres queridos que ya no están con nosotros, José Julian Cedeño Zúñiga +, Wilfrido Cedeño Arana + y Sergio Tamayo Jiménez +, quienes con su amor incondicional y sabiduría infinita iluminaron mi vida. La fuerza motriz detrás de cada uno de mis logros ha sido su ejemplo de perseverancia, amabilidad y dedicación. Su espíritu y enseñanzas siguen guiándome y dándome fuerzas, aunque ya no estén presentes físicamente. Sabiendo que siguen inspirándome y acompañándome en cada paso de este importante camino, les dedico esta tesis con el más profundo agradecimiento y amor. Esta obra es solo una pequeña representación de todo lo que me han enseñado, y su legado sigue vivo en mí.

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han sido fundamentales en la culminación de esta tesis.

A mi querida esposa, Carmen Gabriela Tamayo Mendoza, por su inquebrantable amor, paciencia y apoyo durante todo este proceso. Gracias por creer en mí, por tus palabras de aliento en los momentos difíciles y por tu comprensión en las largas horas de ausencia. Tu fortaleza y cariño han sido mi mayor fuente de inspiración.

A mi amado hijo, Jose Gabriel Cedeño Tamayo, cuya alegría y curiosidad me han motivado a seguir adelante. Eres la luz de mi vida y la razón por la que me esfuerzo cada día. Espero que este logro sirva como ejemplo de que, con dedicación y esfuerzo, todo es posible.

A mis padres, José Cedeño Zúñiga (+) y Paula Arana Bermeo, por inculcarme desde pequeño los valores del esfuerzo y la perseverancia. Su apoyo incondicional y sus consejos sabios han sido cruciales en mi formación.

A los docentes del Universitario Rumiñahui, especialmente a la Dr C. Raisa Emilia Bernal Cerza y a todos los docentes, por su guía, conocimiento y paciencia. Su dedicación y compromiso con mi educación han sido invaluable. Gracias por orientarme y motivarme a alcanzar la excelencia académica.

A todos mis compañeros y amigos, por su camaradería y apoyo. Cada uno de ustedes ha contribuido de manera significativa a este logro.

Este trabajo es un reflejo del esfuerzo conjunto de todos ustedes. ¡Gracias!

Resumen

La investigación realizada consiste en integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ya que ha abierto nuevas posibilidades para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en lectura. Resultando de manera significativa e importante mejorar la lectura en escolares de quinto año EGB de la Escuela Calicuchima del Cantón Quinsaloma provincia de Los Ríos para así lograr Proponer la Herramienta Digital Blippar para mejorar el aprendizaje de lectura en los estudiantes del quinto año de EGB destacando la realidad aumentada (RA) como una herramienta innovadora. De esta manera se emplearon métodos teóricos (análisis y síntesis inductivo - deductivo) y empíricos (encuestas – prueba de lectura). Y como resultado se elabora la propuesta de aplicar Blippar para mejorar el proceso aprendizaje de lectura y así transformar la interacción de los estudiantes con los textos y desarrollar sus habilidades lectoras. A partir de las necesidades de comprensión lectora, fluidez y motivación. Se concluye proponer la utilización de la herramienta digital Blippar para mejorar el aprendizaje de la lectura en estos estudiantes. Estudios recientes, como el de Cabero et al. (2019), han demostrado los beneficios del uso de Blippar en el ámbito educativo, mostrando mejoras en la comprensión lectora y el interés de los estudiantes.

Palabras clave: Aprendizaje de la lectura - Realidad aumentada – Motivación – Blippar

Abstract

The research carried out consists of integrating Information and Communication Technologies (ICT) since it has opened new possibilities to improve teaching and learning in reading. Resulting in a significant and important way to improve reading in fifth year EGB students from the Calicuchima School of the Quinsaloma Canton, Los Ríos province in order to propose the Blippar Digital Tool to improve reading learning in fifth year EGB students, highlighting augmented reality (AR) as an innovative tool. In this way, theoretical methods (inductive - deductive analysis and synthesis) and empirical (surveys - reading test) were used. And as a result, the proposal to apply Blippar to improve the reading learning process and thus transform the interaction of students with texts and develop their reading skills is developed. Based on the needs of reading comprehension, fluency and motivation. It is concluded to propose the use of the Blippar digital tool to improve reading learning in these students. Recent studies, such as that of Cabero et al. (2019) have demonstrated the benefits of using Blippar in the educational field, showing improvements in reading comprehension and student interest.

Keywords: Learning to read - Augmented reality - Motivation - Blippar

ÍNDICE GENERAL

Declaración de Autenticidad.....	i
Dedicatoria y agradecimientos.....	ii
Resumen.....	iv
Abstract.....	v
INTRODUCCIÓN	1
Problema científico	7
Preguntas directrices	7
Objetivo general.....	¡Error! Marcador no definido.
Objetivos específicos	8
CAPÍTULO 1	9
MARCOS TEÓRICO Y METODOLÓGICO	9
MARCO TEÓRICO.....	9
MARCO METODOLÓGICO.....	34
Enfoque y tipo de investigación.....	34
Población y muestra	35
Variables	¡Error! Marcador no definido.
Instrumentos.....	¡Error! Marcador no definido.
Resultados del diagnóstico	36
CAPÍTULO 2.....	47
PROPUESTA.....	47
CONCLUSIONES	63
RECOMENDACIONES.....	64
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	65
ANEXOS	73

INTRODUCCIÓN

La alfabetización es un componente fundamental del desarrollo educativo y personal de los estudiantes, y la lectura juega un papel crucial en este proceso. En el contexto actual, la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación ha abierto nuevas posibilidades para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Entre estas tecnologías emergentes, la realidad aumentada (RA) se destaca como una herramienta innovadora que puede transformar la manera en que los estudiantes interactúan con los textos y desarrollan sus habilidades lectoras (Cheng & Tsai, 2021).

En contraste, la educación se define como un sistema complejo donde la diversidad coexiste dentro de una totalidad o unidad. Esta unidad se configura como la síntesis de múltiples determinaciones, caracterizada por la interconexión de sus subsistemas. Los sistemas sociales, como la educación, presentan la particularidad de ser sistemas autónomos. Su funcionamiento y transformación se originan internamente, impulsados por la "autotransformación" y la "conciencia" de su propia evolución. Esta autonomía se fundamenta en la existencia de fuerzas contrapuestas que determinan un equilibrio en las estructuras y formas de existencia del sistema. La transformación surge de la ruptura de este equilibrio, impulsada por la contradicción entre estas fuerzas opuestas.

La lectura, una actividad fundamental en el desarrollo intelectual y literario del ser humano (Smith, 2009), tiene una definición compleja que varía según el enfoque teórico o el enfoque de investigación (Vacareli, 2014). Sin embargo, la mayoría de las definiciones y puntos de vista comparten ciertos conceptos clave. Es un proceso dinámico que involucra la interacción entre el lector y el texto. Los factores cognitivos, lingüísticos, culturales y sociales juegan un papel en este proceso (Tan, 2015). Esta interacción ayuda al lector a comprender el significado del texto y

desarrollar su capacidad de pensamiento crítico.

Al indagar sobre el significado de leer, surgen nuevas preguntas que la disciplina del lenguaje no puede resolver de manera definitiva, como Cuál es el significado de la palabra, Cuál es la función del, el símbolo y el pensamiento. Según Goody (1986) Estas preguntas muestran la complejidad del proceso de lectura, que va más allá de la simple decodificación de símbolos y abarca la interpretación, la construcción de significados y la reflexión crítica. Desde una perspectiva psicológica, la lectura se considera un proceso cognitivo complejo que implica una variedad de mecanismos y reacciones fisiológicas y mentales combinados en una unidad funcional (Perfetti, 2007). Es una habilidad difícil de obtener y un proceso mental susceptible de refinamientos cada vez más complejos y diversos. Este proceso se ha convertido en uno de los problemas más importantes en la psicología contemporánea durante casi cien años (Perfetti & Dunlap, 1985), el funcionamiento de este proceso se ha convertido en uno de los problemas más importantes de la psicología contemporánea (Perfetti & Liu, 2005).

La lectura es una habilidad fundamental para el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. Sin embargo, evaluaciones nacionales e internacionales han evidenciado que un porcentaje significativo de alumnos presenta dificultades en la comprensión lectora, problemática que también se observa en los estudiantes del quinto año de Educación General Básica de la Escuela Calicuchima del cantón Quinsaloma, provincia de Los Ríos.

En este contexto, la implementación de estrategias innovadoras, como el uso de herramientas de realidad aumentada (RA), resulta fundamental para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura. Blippar es una aplicación de RA que vincula contenido digital adicional a objetos del mundo real, permitiendo a los estudiantes interactuar de forma más dinámica con los textos, aumentando su motivación y facilitando la comprensión lectora.

Diversos estudios recientes han demostrado los beneficios del uso de Blippar en el ámbito educativo. Cabero et al. (2019) encontraron que su implementación incrementó la comprensión lectora y el interés de los alumnos. Gutiérrez y Fernández (2020) evidenciaron mejores resultados en pruebas de comprensión lectora en estudiantes que utilizaron Blippar. Martínez-Rojas y Sánchez-Rivas (2022) concluyeron que las actividades de lectura basadas en Blippar contribuyeron significativamente a mejorar las habilidades de comprensión lectora.

Por lo tanto, la presente investigación busca determinar si el uso de Blippar mejora el aprendizaje de la lectura en los estudiantes del quinto año de Educación General Básica de la Escuela Calicuchima. Los resultados aportarán valiosa información para el diseño e implementación de estrategias didácticas basadas en RA, con el fin de promover el desarrollo de habilidades lectoras y mejorar el desempeño académico de los estudiantes.

En la escuela Calicuchima ubicada en el cantón Quinsaloma, Provincia de Los Ríos cuenta con una población de 950 estudiantes en el periodo 2024. Como consecuencia de 2 años de pandemia debido al COVID – 19 se logró detectar problemas de aprendizajes en el área de Lengua y Literatura que afecta al desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes de quinto año de básica, como es en Lectura. Se cree que con técnicas metodológicas dentro del plan estudio los estudiantes alcancen aprendizajes significativos para el periodo 2024 - 2025.

El elevado índice del fracaso escolar en los educandos y a la falta de innovación, creatividad, motivación en los docentes; se cree que a través de técnicas metodológicas mediante el uso recurso tecnológico Blippar se dinamizaran y mejoraran los aprendizajes en lectura, mismos que desarrollara estudiantes con aprendizajes significativos, reflexivos, críticos, analíticos, competentes en la sociedad.

Las herramientas interactivas y personalizadas que facilitan la comprensión y el interés de los alumnos han cambiado significativamente el proceso de aprendizaje de la lectura gracias a las tecnologías digitales. Las tecnologías de realidad aumentada (RA), las plataformas educativas en línea y las aplicaciones de lectura digital han demostrado ser efectivas para mejorar la alfabetización. Blippar es una herramienta innovadora que utiliza RA para crear experiencias de lectura atractivas e inmersivas. Los estudiantes pueden interactuar con los textos de manera dinámica y visual con Blippar; estos elementos multimedia mejoran el proceso de aprendizaje y hacen que la lectura sea más atractiva y accesible (Huang & Liaw, 2020). Los estudiantes se sienten motivados a participar activamente en su comprensión lectora gracias a esta integración de RA.

Blippar, es una aplicación de realidad aumentada, ha sido explorada en diversas investigaciones por su potencial para enriquecer el entorno educativo. Esta tecnología permite superponer información digital sobre el mundo real, creando una experiencia de aprendizaje interactiva y envolvente. Estudios recientes han mostrado que el uso de RA en la educación puede mejorar significativamente la motivación, la participación y la comprensión de los estudiantes (Huang, Liaw, & Lai, 2020). La aplicación de Blippar en el ámbito de la lectura promete no solo hacer el aprendizaje más atractivo, sino también adaptar los contenidos a las necesidades específicas de cada estudiante.

En los estudiantes de quinto año EGB de la escuela Calicuchima del Cantón Quinsaloma, Provincia de Los Ríos, se está analizando la posibilidad de integrar la herramienta Blippar en el aprendizaje de la lectura entre los estudiantes de quinto año de Educación General Básica. Esta iniciativa busca abordar los desafíos tradicionales de la enseñanza de la lectura, tales como la falta de motivación y las dificultades en la comprensión lectora, mediante la implementación de una herramienta tecnológica avanzada.

La presente investigación aborda el uso de Blippar, una aplicación de realidad aumentada, para mejorar los aprendizajes de la lectura en estudiantes del quinto año de EGB de la Escuela Calicuchima del Cantón Quinsaloma, Provincia de Los Ríos. El enfoque de esta investigación es cuantitativo, utilizando un diseño experimental. La población incluye a todos los estudiantes de quinto año, con una muestra seleccionada aleatoriamente para garantizar representatividad.

El aprendizaje de la lectura incluye (**variable dependiente**) y el uso de Blippar (**variable independiente**), además se emplearán métodos del nivel teórico como análisis y síntesis, inductivo - deductivo para fundamentar el uso de la realidad aumentada en la educación y del nivel empírico como encuestas y prueba de lectura. Los datos serán analizados utilizando estadísticos matemáticos, incluyendo medidas de tendencia central y dispersión (Hernández, Fernández & Baptista, 2014). Esta investigación busca proporcionar evidencia empírica sobre la efectividad de Blippar en el contexto educativo local.

La incorporación de Blippar tiene el potencial de ofrecer recursos didácticos innovadores que fomenten una experiencia de lectura más dinámica y personalizada para los estudiantes (Garrison & Ehringhaus, 2020). La herramienta Blippar puede mejorar los aprendizajes de la lectura en los estudiantes de quinto grado EGB de la Escuela Calicuchima. Se espera que los resultados proporcionen una visión clara de las ventajas y limitaciones de la realidad aumentada en el contexto educativo, contribuyendo así a la formulación de estrategias pedagógicas más efectivas y adaptadas a las necesidades del siglo XXI (Leu et al., 2020). Este estudio podría servir como referencia para otras instituciones educativas interesadas en incorporar tecnologías innovadoras en sus programas de enseñanza.

Finalmente, la implementación de Blippar en la Escuela Calicuchima puede servir como un modelo para otras instituciones educativas que buscan innovar en sus métodos de enseñanza. Al evaluar el impacto de esta herramienta en el aprendizaje de la lectura, se pueden obtener datos valiosos que contribuyan a la mejora continua del proceso educativo y a la adopción de tecnologías emergentes en la educación. La integración de TIC en el aula, como se observa con Blippar, representa un paso significativo hacia la modernización de la educación y la preparación de los estudiantes para los desafíos del siglo XXI (Leu et al., 2020).

La presente investigación sobre "El Blippar para mejorar el aprendizaje de la lectura en los estudiantes del quinto año de Educación General Básica de la Escuela Calicuchima del cantón Quinsaloma, provincia de Los Ríos" reviste gran importancia debido a varios aspectos fundamentales:

Primero, contribuye al desarrollo de habilidades lectoras, las cuales son esenciales para el éxito académico y personal de los estudiantes (Solé, 2018). Ante las dificultades evidenciadas en evaluaciones nacionales e internacionales (Ineval, 2018; OCDE, 2019), esta investigación busca implementar una estrategia innovadora, como el uso de Blippar, para mejorar el aprendizaje de la lectura.

Segundo, representa una innovación en las prácticas educativas al incorporar herramientas de realidad aumentada (RA) en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estudios recientes han demostrado los beneficios de la RA, incluyendo mayor motivación, facilitación de la comprensión y mejora del rendimiento académico (Cabero et al., 2019; Gutiérrez y Fernández, 2020; Martínez-Rojas y Sánchez-Rivas, 2022).

Tercero, promueve la aplicación de tecnologías emergentes, como la RA, en el contexto educativo, lo cual es fundamental para mantener la relevancia y pertinencia de los procesos de

enseñanza-aprendizaje (Cabero y García, 2016). Al explorar el uso de Blippar en el aula, se fomenta la integración de herramientas tecnológicas que pueden potenciar el aprendizaje.

Finalmente, los resultados de esta investigación aportarán información valiosa para la comunidad educativa de la Escuela Calicuchima y la provincia de Los Ríos, proporcionando evidencias para el diseño e implementación de estrategias didácticas basadas en RA con el fin de promover el desarrollo de habilidades lectoras y mejorar el desempeño académico de los estudiantes.

Situación Problemática – Descripción

El valor de la investigación en situaciones problemáticas

En el periodo de 2023, la escuela Calicuchima, ubicada en el cantón Quinsaloma, Provincia de Los Ríos, tiene una población de 950 estudiantes. Se descubrieron problemas de aprendizaje en el campo de la lengua y la literatura ya que durante los dos años de la pandemia de COVID-19. Estos problemas afectaron el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes de quinto año de básica, particularmente en la lectura. Para este año 2024, se espera que los estudiantes aprendan mucho usando las herramientas metodológicas en el plan estudio.

En atención a los elementos antes expresados se permite plantear el siguiente **Problema científico** ¿Cómo mejorar la lectura en escolares de quinto año EGB de la Escuela Calicuchima del Cantón Quinsaloma provincia de Los Ríos?

En virtud de ello, se presenta la siguiente **Idea a Defender** de investigación: La implementación de recursos tecnológico Blippar puede mejorar el aprendizaje de la lectura en los estudiantes de quinto año EGB de la Escuela Calicuchima.

El **objetivo general** que rige la presente investigación es Proponer la Herramienta Digital Blippar para mejorar el aprendizaje lectura en los estudiantes del quinto año de EGB de la Escuela Calicuchima del cantón Quinsaloma, provincia de Los Ríos.

Objetivos específicos

- Fundamentar los referentes teóricos que sustentan mejorar el aprendizaje de lectura en los estudiantes de quinto Año EGB.
- Diagnosticar el estado actual del aprendizaje de lectura de los estudiantes de quinto año EGB de la Escuela Calicuchima.
- Elaborar la propuesta en Blippar para mejorar el aprendizaje en lectura de los estudiantes de la Escuela Calicuchima.
- Validar la factibilidad de la propuesta que mediante Blippar se cree mejorar la lectura en los estudiantes.

CAPÍTULO 1

MARCOS TEÓRICO Y METODOLÓGICO

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes

El uso de la realidad aumentada en la educación ha ganado relevancia en los últimos años, destacándose como una herramienta efectiva para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Blippar, una aplicación de realidad aumentada, se ha utilizado en diversas áreas educativas para enriquecer la experiencia de aprendizaje y hacerla más interactiva y atractiva para los estudiantes (González, 2018). Estudios previos han demostrado que la integración de tecnologías como Blippar puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que a su vez mejora su rendimiento académico (Martínez & Pérez, 2020).

En 2018, Ibáñez y Delgado-Kloos realizaron una revisión sistemática sobre el uso de la RA en la enseñanza de las áreas STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas). Los autores encontraron que la utilización de esta tecnología mejoró significativamente el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes, incluyendo en el área de la lectura.

Ese mismo año, Cabero et al. (2019) llevaron a cabo un estudio exploratorio con estudiantes de educación primaria en España. Los resultados demostraron que el uso de Blippar en la enseñanza de la lectura incrementó la comprensión lectora y el interés de los alumnos hacia esta actividad en comparación con los métodos tradicionales.

En 2020, Gutiérrez y Fernández desarrollaron una investigación con estudiantes de cuarto grado de primaria en México, utilizando Blippar para mejorar la comprensión lectora. Los hallazgos revelaron que los alumnos que utilizaron esta herramienta obtuvieron mejores resultados en las pruebas de comprensión lectora en comparación con el grupo control.

Más recientemente, en 2022, Martínez-Rojas y Sánchez-Rivas realizaron un estudio cuasi-experimental con estudiantes de secundaria en Colombia. Los investigadores encontraron que la implementación de actividades de lectura basadas en Blippar contribuyó significativamente a mejorar las habilidades de comprensión lectora de los participantes, en comparación con el grupo control que recibió la enseñanza tradicional.

El uso de herramientas de realidad aumentada, como Blippar, para mejorar el aprendizaje de la lectura en los alumnos de diversos niveles educativos, incluyendo los de Educación General Básica en Ecuador, es crucial, según estos antecedentes. Para mejorar los aprendizajes de lectura en varios contextos educativos, la incorporación de herramientas tecnológicas como Blippar, basada en realidad aumentada, tiene múltiples ventajas. El uso de tecnologías emergentes como Blippar en el aula puede mejorar significativamente la comprensión y el interés de los alumnos; según García y Pérez (2021), esto permite crear experiencias de lectura más motivadoras y interactivas.

Además, las aplicaciones de realidad aumentada ofrecen una manera de personalizar el aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales de cada estudiante y facilitando la inclusión de aquellos con dificultades de lectura (Huang & Liaw, 2020). En entornos donde el acceso a recursos educativos es limitado, Blippar puede proporcionar una amplia gama de materiales digitales, desde textos interactivos hasta contenido multimedia, enriqueciendo el proceso educativo (Ibáñez & Delgado-Kloos, 2020).

Por lo tanto, la implementación de Blippar en diferentes contextos educativos no solo responde a la necesidad de innovar en las metodologías de enseñanza, sino que también potencia el aprendizaje autónomo y colaborativo, elementos esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes (Mayer, 2021).

El uso de la realidad aumentada en la educación ha ganado relevancia en los últimos años, destacándose como una herramienta efectiva para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Blippar, una aplicación de realidad aumentada, se ha utilizado en diversas áreas educativas para enriquecer la experiencia de aprendizaje y hacerla más interactiva y atractiva para los estudiantes (González, 2018). Estudios previos han demostrado que la integración de tecnologías como Blippar puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que a su vez mejora su rendimiento académico (Martínez & Pérez, 2020).

En el contexto específico de la lectura, se ha encontrado que el uso de realidad aumentada puede facilitar la comprensión y retención de información, especialmente en niveles de educación básica, donde los estudiantes aún están desarrollando habilidades fundamentales de lectura (López, 2019). En la Escuela Calicuchima del Cantón Quinsaloma, se ha observado un bajo nivel de comprensión lectora entre los estudiantes del quinto año de Educación General Básica, lo que representa un desafío significativo para los docentes (Ministerio de Educación, 2021).

La implementación de Blippar como herramienta educativa en esta escuela busca abordar este problema mediante la creación de un entorno de aprendizaje más dinámico y estimulante. La investigación se enfoca en evaluar la efectividad de Blippar para mejorar los aprendizajes de la lectura, proporcionando evidencia empírica sobre su impacto en la comprensión lectora de los estudiantes (Ramírez, 2022). Este estudio se basa en la premisa de que las tecnologías emergentes pueden ser aliadas poderosas en la educación, mejorando no solo el rendimiento académico, sino también la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje (Sánchez & Gómez, 2017).

1.2 Bases legales

La educación en Ecuador se rige por un marco legal que garantiza el acceso y la calidad de la enseñanza en todos los niveles. La Constitución de la República del Ecuador (2008) establece la educación como un derecho fundamental y un deber primordial del Estado, asegurando su gratuidad y obligatoriedad hasta el nivel de bachillerato. Según la Constitución, el Estado debe proporcionar una educación de calidad, pertinente y adaptada a las necesidades de la sociedad, promoviendo el desarrollo integral de los estudiantes (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008). Artículo 27: "La educación es un derecho indispensable para el desarrollo integral de las personas y su realización. El Estado garantizará el acceso universal y gratuito a la educación pública, que será laica, intercultural, democrática, científica y humanística".

El marco legal específico se complementa con la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), que regula el sistema educativo nacional. La LOEI establece principios y objetivos claros para la educación en el país, enfatizando la inclusión, equidad, y el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso educativo. Según la LOEI, uno de los objetivos fundamentales del sistema educativo es fomentar el uso de herramientas tecnológicas para mejorar la calidad del aprendizaje y facilitar el acceso a una educación moderna y competitiva (Asamblea Nacional del Ecuador, 2011). Artículo 348: "El Estado promoverá la investigación científica y tecnológica en todos sus ámbitos, y fomentará la innovación en la producción de bienes y servicios".

En este contexto, la implementación de Blippar como herramienta tecnológica para mejorar los aprendizajes de la lectura en los estudiantes del quinto año de Educación General Básica de la Escuela Calicuchima del Cantón Quinsaloma se alinea con las políticas educativas nacionales. La incorporación de TIC en el aula está respaldada por el artículo 27 de la LOEI, que promueve la

innovación pedagógica y el uso de tecnologías digitales para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

El Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 también destaca la importancia de integrar TIC en el sistema educativo para mejorar los resultados académicos y preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI. Este plan establece estrategias específicas para promover la alfabetización digital y el uso de herramientas tecnológicas en las escuelas, con el objetivo de elevar la calidad educativa y reducir las brechas de aprendizaje (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2017). Artículo 139: "La investigación educativa es un proceso sistemático y reflexivo que busca la producción de conocimiento nuevo, la comprensión de la realidad educativa y la mejora de la práctica docente".

Por lo tanto, la implementación de Blippar en la Escuela Calicuchima no solo se ajusta a las disposiciones legales y políticas educativas del Ecuador, sino que también contribuye a los objetivos nacionales de innovación educativa y mejora de la calidad de la enseñanza. Esta iniciativa puede servir como un modelo de buenas prácticas para otras instituciones educativas en el país, promoviendo el uso de TIC para enriquecer el aprendizaje y fomentar el desarrollo integral de los estudiantes.

Constitución de la República del Ecuador (2008):

Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011):

Artículo 1: "La presente ley tiene por objeto establecer los principios, fines y objetivos generales del Sistema Educativo Nacional, así como la organización, estructura, funcionamiento y régimen académico de la educación intercultural".

Artículo 36: "La investigación educativa es un componente fundamental del Sistema Educativo Nacional. El Estado garantizará su desarrollo y potenciará la participación de los actores educativos en la investigación".

Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2012):

Artículo 140: "Las instituciones educativas fomentarán la investigación educativa en sus diferentes niveles y modalidades".

Código de la Niñez y Adolescencia (2014):

Artículo 33: "El derecho a la educación. Es deber del Estado y de la sociedad garantizar el derecho a la educación de todos los niños, niñas y adolescentes, con especial atención a quienes se encuentren en situación de vulnerabilidad".

Artículo 44: "El derecho al juego y el esparcimiento. Es deber del Estado, la familia y la sociedad garantizar el derecho al juego y el esparcimiento de todos los niños, niñas y adolescentes".

1.3 La lectura

La lectura es un proceso cognitivo y cultural fundamental en el que se decodifican y se comprenden los signos gráficos para obtener significado e interpretar el contenido de un texto (Graesser & McNamara, 2011). Es una habilidad compleja que implica la decodificación de palabras, la comprensión del significado y la integración de la información con el conocimiento previo del lector (Rasinski & Padak, 2019). Además de ser una herramienta básica para el acceso al conocimiento y la información, la lectura también desempeña un papel crucial en el desarrollo del pensamiento crítico, la imaginación y la empatía (Schweickart, 2011). En un sentido más amplio, la lectura va más allá de la decodificación de palabras y abarca la capacidad de analizar, reflexionar y cuestionar el contenido de los textos, así como de relacionarlo con experiencias personales y contextos sociales (Kucer, 2017).

Desde una óptica psicológica, la lectura es un procedimiento complicado que resulta provechoso para individuos de distintas edades. Al impulsar la lectura, podemos contribuir al desarrollo del potencial y al logro de objetivos tanto de niños como de adultos. Este proceso implica la interacción entre el lector y el texto, siendo una actividad cognitiva que demanda destrezas como la decodificación, la comprensión y la interpretación.

Etapas del proceso de lectura:

La lectura es un proceso complejo que implica una serie de habilidades cognitivas que trabajan en conjunto para comprender e interpretar el texto escrito. Si bien existen diferentes modelos que describen las etapas del proceso de lectura, la mayoría coinciden en que se trata de un proceso dinámico e interactivo que involucra al lector, el texto y el contexto.

Percepción visual:

Etapa: La primera etapa del proceso de lectura consiste en la percepción visual de las palabras escritas. En esta etapa, los ojos del lector captan la información visual del texto y la envían al cerebro para su procesamiento.

Estudios recientes: Investigaciones como la de Echeverría-Atarés et al. (2021) han profundizado en la comprensión de los mecanismos oculomotores durante la lectura, revelando la importancia de la fijación, la sacudida y la regresión ocular para una lectura fluida y eficiente.

Decodificación:

Etapa: Una vez que la información visual ha sido percibida, el cerebro la decodifica, convirtiéndola en sonidos o palabras. En esta etapa, el lector utiliza su conocimiento del sistema de escritura para asociar las letras con sus correspondientes sonidos.

Estudios recientes: Trabajos como el de Bortolini et al. (2020) han explorado el papel de la automatización de la decodificación en la comprensión lectora, destacando su importancia para el desarrollo de lectores fluidos y competentes.

Comprensión lectora:

Etapas: La comprensión lectora es el objetivo final del proceso de lectura. En esta etapa, el lector construye un significado a partir del texto, relacionando la información nueva con sus conocimientos y experiencias previas.

Estudios recientes: Diversas investigaciones, como la de Oakley et al. (2020), han enfatizado la importancia de la enseñanza de estrategias de comprensión lectora para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Retención y memoria:

Etapas: La información comprendida durante la lectura debe ser retenida en la memoria para que pueda ser utilizada posteriormente. La memoria a corto plazo almacena la información de manera temporal, mientras que la memoria a largo plazo la almacena de manera permanente.

Estudios recientes: Investigaciones como la de Wiley et al. (2021) han explorado el papel de la memoria en la comprensión lectora, revelando la importancia de la relectura y la elaboración para consolidar la información en la memoria a largo plazo.

Reflexión crítica:

Etapas: La reflexión crítica implica evaluar el texto y su contenido, considerando la perspectiva del autor, la calidad de la información y la relevancia del mensaje.

Estudios recientes: Trabajos como el de Shanahan et al. (2020) han destacado la importancia de fomentar el pensamiento crítico en los lectores, permitiéndoles analizar y evaluar la información de manera objetiva y reflexiva.

Beneficios de la lectura:

La lectura tiene numerosos beneficios para las personas de todas las edades. Algunos de los beneficios más importantes incluyen:

Mejora del vocabulario y la gramática: La lectura expone a los lectores a nuevas palabras y frases, lo que puede ayudar a mejorar su vocabulario y gramática.

Desarrollo del pensamiento crítico: La lectura requiere que los lectores analicen y evalúen la información, lo que puede ayudar a desarrollar su pensamiento crítico.

Mejora de la concentración y la memoria: La lectura requiere que los lectores se concentren en el texto y lo recuerden, lo que puede ayudar a mejorar su concentración y memoria.

Aumento del conocimiento general: La lectura expone a los lectores a una amplia gama de información, lo que puede ayudar a aumentar su conocimiento general.

Disfrute y relajación: La lectura puede ser una actividad placentera y relajante que puede ayudar a reducir el estrés y la ansiedad.

La lectura, una habilidad fundamental para el desarrollo personal y académico, no siempre es un proceso sencillo para todos. Diversas dificultades pueden obstaculizar la fluidez, la comprensión e incluso el disfrute de la lectura. Abordar estas dificultades requiere de una comprensión profunda de sus causas y manifestaciones, así como de estrategias efectivas para apoyar a los lectores que las enfrentan.

Tipos de dificultades en la lectura:

Dislexia: La dislexia es una dificultad específica del aprendizaje que afecta la lectura y la escritura. Se caracteriza por una dificultad persistente para decodificar palabras, lo que afecta la fluidez y la comprensión lectora.

Dificultades de comprensión lectora: Estas dificultades se presentan cuando el lector tiene problemas para comprender el significado de lo que lee, incluso si puede decodificar las palabras correctamente.

Dislexia profunda: La dislexia profunda se caracteriza por una lectura fluida pero con una comprensión lectora deficiente. Las personas con dislexia profunda pueden tener dificultades para identificar ideas principales, inferir significados y resumir textos.

Dificultades de velocidad lectora: Estas dificultades se presentan cuando el lector lee a un ritmo lento, lo que afecta su fluidez y comprensión lectora.

Dificultades de fluidez lectora: La fluidez lectora se refiere a la capacidad de leer de manera precisa, expresiva y con automatismo. Las personas con dificultades de fluidez lectora pueden leer con tropiezos, repeticiones o pausas excesivas, lo que afecta su comprensión del texto.

Causas de las dificultades en la lectura:

Las dificultades en la lectura pueden tener diversas causas, incluyendo:

Factores genéticos: La investigación sugiere que la dislexia y otras dificultades de lectura pueden tener un componente hereditario.

Factores neurológicos: Las dificultades en la lectura pueden estar relacionadas con diferencias en el funcionamiento del cerebro, particularmente en las áreas responsables del procesamiento del lenguaje y la lectura.

Factores ambientales: Factores ambientales como el acceso limitado a materiales de lectura, la falta de apoyo en el hogar o la escuela, y las experiencias traumáticas pueden contribuir a las dificultades en la lectura.

Impacto de las dificultades en la lectura:

Las dificultades en la lectura pueden tener un impacto significativo en la vida de las personas que las enfrentan. Algunos de los efectos negativos incluyen:

Bajo rendimiento académico: Las dificultades en la lectura pueden afectar negativamente el rendimiento académico, particularmente en áreas como la lectura, la escritura y la comprensión de textos.

Baja autoestima: Las experiencias negativas relacionadas con la lectura pueden afectar la autoestima y la confianza en sí mismo de los lectores.

Aislamiento social: Los niños con dificultades en la lectura pueden evitar participar en actividades que involucran la lectura, lo que puede llevar al aislamiento social.

Ansiedad y depresión: Las dificultades en la lectura pueden aumentar el riesgo de ansiedad y depresión en los niños y adolescentes.

Estrategias para apoyar a los lectores con dificultades:

Existen diversas estrategias efectivas para apoyar a los lectores con dificultades:

Instrucción especializada: Los lectores con dificultades en la lectura pueden beneficiarse de una instrucción especializada en lectura, proporcionada por un profesional cualificado.

Intervenciones basadas en evidencia: Las intervenciones basadas en evidencia, como la instrucción fonológica explícita y la lectura guiada, han demostrado ser efectivas para mejorar la lectura en niños y adultos.

Tecnología de asistencia: La tecnología de asistencia, como los lectores de texto y los programas de voz a texto, pueden ayudar a los lectores con dificultades a acceder a la información y participar en actividades de lectura.

Apoyo en el hogar: Los padres y cuidadores pueden jugar un papel importante en el apoyo a los lectores con dificultades, proporcionándoles un ambiente alfabetizado rico en oportunidades de lectura y fomentando su amor por la lectura.

En la era digital, la lectura se reinventa al ritmo de las tecnologías emergentes. Estas herramientas, como faros en un mar de posibilidades, ofrecen un sinfín de oportunidades para fomentar el amor por la lectura, mejorar la comprensión y potenciar la fluidez en lectores de todas las edades.

Un universo de posibilidades:

Las tecnologías emergentes irrumpen en el ámbito de la lectura como aliadas invaluable, abriendo un universo de posibilidades para:

Promover la lectura interactiva: Libros electrónicos, plataformas de audiolibros y aplicaciones de realidad aumentada transforman la lectura en una experiencia dinámica e interactiva, donde los personajes cobran vida, las historias se enriquecen con sonidos y animaciones, y los lectores se convierten en protagonistas activos.

Personalizar el aprendizaje: La inteligencia artificial y los sistemas de análisis de datos permiten adaptar la experiencia lectora a las necesidades e intereses de cada individuo, ofreciendo recomendaciones personalizadas, ajustando el ritmo de lectura y proporcionando apoyo individualizado.

Fomentar la accesibilidad: Las herramientas de lectura asistida, como los lectores de pantalla y los softwares de conversión de texto a voz, derriban barreras y abren las puertas del conocimiento a personas con discapacidades visuales o dificultades de lectura.

Despertar la curiosidad: Las redes sociales, los blogs y los foros en línea crean comunidades vibrantes de lectores donde se comparten recomendaciones, se discuten ideas y se fomenta la pasión por la lectura en un entorno social dinámico.

Ampliar el acceso a la información: La digitalización de libros y el acceso a bibliotecas virtuales democratizan el conocimiento, poniendo al alcance de todos un sinnúmero de obras literarias y recursos educativos, sin importar la ubicación geográfica o el nivel socioeconómico.

Un futuro prometedor:

Las tecnologías emergentes, en constante evolución, seguirán transformando el panorama de la lectura, abriendo nuevas fronteras en el aprendizaje y la comprensión. A medida que estas herramientas se integren de manera más profunda en la educación y el entretenimiento, podemos esperar:

Experiencias de lectura aún más inmersivas y personalizadas: La realidad virtual y la realidad aumentada podrían crear mundos literarios completamente envolventes, donde los lectores se adentran en las historias y viven las experiencias de los personajes en primera persona.

Herramientas de evaluación y análisis más sofisticadas: La inteligencia artificial podría analizar los patrones de lectura de los estudiantes, identificar áreas de mejora y proporcionar retroalimentación individualizada para optimizar el aprendizaje.

Tecnologías de asistencia más avanzadas: Los lectores con discapacidades podrían beneficiarse de dispositivos que les permitan leer en braille electrónico, traducir textos a lenguaje de señas o interactuar con libros electrónicos de manera táctil.

En conclusión, las tecnologías emergentes se erigen como herramientas poderosas para impulsar la lectura y el aprendizaje, ofreciendo un sinnúmero de posibilidades para mejorar la comprensión, fomentar el amor por los libros y democratizar el acceso al conocimiento. A medida

que estas herramientas evolucionen y se integren de manera más profunda en la sociedad, podemos esperar un futuro aún más prometedor para la lectura, donde la innovación y la creatividad se conjuguen para crear experiencias de aprendizaje enriquecedoras y accesibles para todos.

Definición, importancia, tipos de lectura

La lectura es un proceso cognitivo y cultural fundamental en el cual se interpretan y comprenden los signos gráficos para adquirir significado e información de un texto (Graesser & McNamara, 2011). Es una habilidad esencial para el desarrollo intelectual y el acceso al conocimiento en diversos ámbitos de la vida (Rasinski & Padak, 2019).

La lectura es un proceso en el que un individuo conoce cierta información mediante el lenguaje visual o escrito. El lector se enfrenta a ciertas palabras, números o símbolos, los traduce en información dentro de su mente, los decodifica y aprende.

La importancia de la lectura radica en su capacidad para promover el pensamiento crítico, la comprensión del mundo y el desarrollo de habilidades de comunicación (Gambrell & Mazzoni, 2021). Además, fomenta la imaginación, la empatía y el enriquecimiento personal (Rasinski & Padak, 2019).

Existen varios tipos de lectura, entre los cuales se destacan la lectura recreativa, académica, crítica y analítica. La lectura recreativa se centra en el disfrute y el entretenimiento, mientras que la lectura académica busca obtener información específica y desarrollar el conocimiento en áreas de estudio particulares (Kucer, 2017). Por otro lado, la lectura crítica implica analizar y cuestionar el contenido de un texto, mientras que la lectura analítica se enfoca en comprender y evaluar la estructura y el estilo del texto para extraer información detallada (McKenna & Robinson, 2020).

Existen varios tipos de lectura, entre ellos:

Lectura Recreativa: Se realiza por placer y entretenimiento, sin un propósito específico más allá del disfrute personal (Gambrell & Mazzoni, 2021).

Lectura Informativa: Se realiza para obtener información específica sobre un tema determinado, con el objetivo de ampliar conocimientos o resolver una necesidad concreta (McKenna & Robinson, 2020).

Lectura Crítica: Implica un análisis profundo y reflexivo del contenido, evaluando la validez de las ideas, identificando sesgos y desarrollando un juicio fundamentado (Hillocks, 2021).

Principales dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura

Los principales problemas en la enseñanza-aprendizaje de la lectura incluyen la falta de recursos adecuados, métodos de enseñanza obsoletos, baja motivación de los estudiantes, y dificultades específicas como la dislexia. Estos factores afectan negativamente la adquisición y el desarrollo de habilidades lectoras (Snow, 2020).

Definición de los Núcleos Teóricos Fundamentales

La investigación sobre el uso de Blippar para mejorar los aprendizajes de la lectura en los estudiantes del quinto año de Educación General Básica de la Escuela Calicuchima del Cantón Quinsaloma se fundamenta en varios núcleos teóricos esenciales. Estos núcleos proporcionan la base conceptual y metodológica que guía el estudio, permitiendo una comprensión clara y estructurada del problema y las posibles soluciones.

1.4 Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la Educación

Las TIC han revolucionado la educación, proporcionando nuevas herramientas y metodologías que facilitan el aprendizaje y mejoran la calidad educativa. Según Leu et al. (2020), la integración de TIC, como la realidad aumentada (RA), en el aula puede potenciar

significativamente la motivación y la participación de los estudiantes, al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo. La RA, en particular, permite superponer elementos digitales en el entorno real, creando experiencias de aprendizaje inmersivas y enriquecidas (Cheng & Tsai, 2021).

Realidad Aumentada (RA) y el Aprendizaje

La RA es una tecnología emergente que combina el mundo real con elementos virtuales, ofreciendo una experiencia interactiva y envolvente. En el ámbito educativo, la RA puede transformar la manera en que los estudiantes interactúan con los contenidos de lectura, facilitando una mejor comprensión y retención de la información (Huang, Liaw, & Lai, 2020). Blippar, una aplicación de RA, ha demostrado su eficacia en diversos estudios al mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes (Ibáñez & Delgado-Kloos, 2018).

Alfabetización y Comprensión Lectora

La alfabetización, y en particular la comprensión lectora, es un componente crucial del desarrollo educativo. La comprensión lectora implica la capacidad de entender, interpretar y evaluar textos escritos, y es fundamental para el éxito académico y personal de los estudiantes. Según Mayer (2021), el uso de herramientas tecnológicas como la RA puede mejorar significativamente la comprensión lectora, al proporcionar un contexto visual y interactivo que facilita la interpretación de los textos.

Motivación y Participación Estudiantil

La motivación es un factor clave en el proceso de aprendizaje. Las tecnologías innovadoras, como la RA, pueden aumentar la motivación de los estudiantes al hacer el aprendizaje más dinámico y atractivo. Un estudio de Garrison y Ehringhaus (2020) sugiere que la incorporación de

tecnologías interactivas en el aula puede aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes, mejorando así los resultados de aprendizaje.

Educación Personalizada

La capacidad de adaptar los contenidos y métodos de enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes es fundamental para el éxito educativo. La RA permite una personalización del aprendizaje, ofreciendo recursos y experiencias adaptadas a los diferentes niveles y estilos de aprendizaje de los estudiantes (Ibáñez & Delgado-Kloos, 2018). Esta personalización es especialmente útil para los estudiantes con dificultades de lectura, ya que proporciona apoyo adicional y adaptaciones que facilitan su progreso.

En resumen, los núcleos teóricos fundamentales de esta investigación incluyen el impacto de las TIC en la educación, el potencial de la RA para mejorar la comprensión lectora y la motivación estudiantil, y la importancia de la personalización del aprendizaje. Estos elementos proporcionan un marco conceptual robusto que guía la investigación y sustenta las hipótesis y métodos utilizados en el estudio.

Las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura

La enseñanza-aprendizaje de la lectura utilizando tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar la alfabetización y la comprensión lectora de los estudiantes. La incorporación de aplicaciones y recursos digitales que hacen que las experiencias de lectura sean más entretenidas y motivadoras puede satisfacer las necesidades únicas de los estudiantes. Además, las TIC facilitan el acceso a una variedad de materiales de lectura en línea y fomentan la práctica de la lectura en una variedad de contextos y géneros. Las herramientas de tecnología asistida son especialmente beneficiosas para los estudiantes con dificultades de lectura porque ofrecen apoyo y adaptaciones adicionales.

Beneficios de las TIC en la enseñanza de la lectura:

Mayor motivación y participación: Las herramientas digitales ofrecen experiencias de aprendizaje más dinámicas e interactivas, lo que puede aumentar la motivación y participación de los estudiantes.

Personalización del aprendizaje: Las TIC permiten adaptar el ritmo y la dificultad de las actividades de lectura a las necesidades individuales de cada estudiante.

Acceso a una amplia gama de recursos: Internet ofrece una gran cantidad de recursos educativos de calidad, como libros electrónicos, audiolibros, juegos educativos y videos, que pueden enriquecer el proceso de aprendizaje.

Evaluación y seguimiento del progreso: Las herramientas digitales permiten evaluar el progreso de los estudiantes de manera más efectiva y precisa, lo que facilita la identificación de áreas que necesitan atención.

Desarrollo de habilidades tecnológicas: La utilización de las TIC en el aula permite a los estudiantes desarrollar habilidades tecnológicas que son esenciales para el éxito en el mundo actual.

Ejemplos de herramientas TIC para la enseñanza de la lectura:

La revolución digital ha transformado profundamente el panorama educativo, ofreciendo nuevas y emocionantes posibilidades para la enseñanza de la lectura. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han convertido en aliadas poderosas en el aula, proporcionando herramientas innovadoras que enriquecen y dinamizan el proceso de aprendizaje. Estas tecnologías no solo captan la atención de los nativos digitales, sino que también ofrecen métodos personalizados y adaptativos para desarrollar habilidades lectoras. Desde aplicaciones interactivas hasta plataformas de realidad aumentada, las TIC están redefiniendo cómo los

estudiantes interactúan con los textos, fomentando una experiencia de lectura más inmersiva y significativa.

En la era digital actual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han revolucionado diversos aspectos de nuestra vida, incluyendo el ámbito educativo. La enseñanza de la lectura no es una excepción, ya que las TIC ofrecen un sinfín de posibilidades para hacerla más atractiva, interactiva y efectiva para los estudiantes.

A continuación, se presenta una introducción a las herramientas TIC para la enseñanza de la lectura, junto con ejemplos concretos y referencias bibliográficas que sustentan su uso:

Software de lectura interactiva: Estos programas permiten a los estudiantes leer textos digitales mientras reciben apoyo fonético, visual y de comprensión.

Aplicaciones de lectura: Existen numerosas aplicaciones móviles que ofrecen juegos, actividades y libros electrónicos para fomentar el aprendizaje de la lectura de manera lúdica.

Herramientas de creación de contenido: Los estudiantes pueden utilizar herramientas digitales para crear sus propios libros, historias o cómics, lo que promueve la creatividad y la expresión personal.

Recursos en línea: Internet ofrece una gran variedad de recursos educativos gratuitos, como videos, juegos y actividades interactivas, que pueden utilizarse para complementar el aprendizaje de la lectura.

Estudios recientes sobre el impacto de las TIC en la enseñanza de la lectura:

Un metaanálisis de 42 estudios publicado en 2020 encontró que el uso de las TIC en la enseñanza de la lectura tiene un efecto positivo significativo en el rendimiento de los estudiantes (Morris et al., 2020). Un estudio realizado en España en 2021 encontró que el uso de software de lectura interactiva mejoró la fluidez lectora y la comprensión lectora de estudiantes de primaria

(López-Escribano et al., 2021). Una investigación realizada en Chile en 2022 demostró que el uso de aplicaciones de lectura móviles aumentó la motivación y el engagement de los estudiantes en el aprendizaje de la lectura (Salinas et al., 2022).

Las TIC ofrecen un gran potencial para mejorar la enseñanza de la lectura. Sin embargo, es importante usarlas de manera efectiva y responsable modernizar el aprendizaje de los estudiantes. Al utilizar herramientas digitales de manera efectiva, los docentes pueden crear experiencias de aprendizaje más motivadoras, personalizadas y enriquecedoras, considerando las necesidades de todos los estudiantes y las características del contexto educativo. La investigación continua y la colaboración entre docentes, investigadores y responsables son esenciales para aprovechar al máximo el potencial de las TIC en la enseñanza de la lectura.

1.5 El Blippar en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura.

En el contexto educativo actual, la realidad aumentada (RA) se ha convertido en una herramienta innovadora con un gran potencial para transformar el aprendizaje. El Blippar, una aplicación de RA líder, ofrece una serie de posibilidades para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura en diferentes niveles educativos.

Beneficios del Blippar en la enseñanza de la lectura:

Mayor motivación y engagement: El Blippar permite crear experiencias de aprendizaje interactivas y dinámicas que capturan la atención de los estudiantes y aumentan su motivación por la lectura.

Aprendizaje visual y kinestésico: La RA ofrece una forma de aprendizaje visual y kinestésico, lo que facilita la comprensión y retención de la información por parte de los estudiantes.

Personalización del aprendizaje: El Blippar permite adaptar las actividades de lectura a las necesidades individuales de cada estudiante, ofreciendo diferentes niveles de dificultad y apoyo.

Acceso a información contextualizada: Al escanear imágenes o textos, los estudiantes pueden acceder a información adicional relacionada con el contenido que están leyendo, lo que enriquece su experiencia de aprendizaje.

Fomento de la creatividad y la expresión personal: El Blippar permite a los estudiantes crear sus propios contenidos interactivos relacionados con la lectura, lo que promueve la creatividad y la expresión personal.

Ejemplos de aplicaciones del Blippar en la enseñanza de la lectura:

Lectura de libros y textos: Al escanear páginas de libros o textos, los estudiantes pueden acceder a animaciones, narraciones, juegos y actividades interactivas que complementan la lectura.

Vocabulario: El Blippar permite a los estudiantes aprender y practicar vocabulario nuevo de forma divertida e interactiva.

Comprensión lectora: Los estudiantes pueden responder preguntas de comprensión lectora sobre textos escaneados, recibiendo retroalimentación inmediata.

Creación de historias: El Blippar permite a los estudiantes crear sus propias historias utilizando imágenes, sonidos y animaciones.

Estudios recientes sobre el impacto del Blippar en la enseñanza de la lectura:

Un estudio realizado en 2020 en una escuela primaria de Estados Unidos encontró que el uso del Blippar en la enseñanza de la lectura mejoró significativamente la fluidez lectora y la comprensión lectora de los estudiantes (Jones et al., 2020).

Una investigación realizada en España en 2021 demostró que el Blippar aumentó la motivación y el engagement de los estudiantes en el aprendizaje de la lectura, especialmente en aquellos con dificultades de aprendizaje (García-Sánchez et al., 2021).

Un estudio llevado a cabo en Chile en 2022 encontró que el uso del Blippar en la enseñanza de la lectura promovía el aprendizaje colaborativo y la interacción entre pares (González et al., 2022).

Blippar: Transformando la lectura a través de la realidad aumentada.

En el dinámico mundo de la educación, la tecnología juega un papel crucial en la transformación de las experiencias de aprendizaje. Blippar, una innovadora plataforma de realidad aumentada (AR), ha surgido como una herramienta poderosa para revolucionar la educación de la lectura, haciéndola más atractiva, interactiva y accesible para estudiantes de todas las edades.

El avance tecnológico ha transformado significativamente los métodos de enseñanza y aprendizaje, introduciendo herramientas innovadoras que buscan mejorar la calidad educativa. En este contexto, Blippar, una aplicación de realidad aumentada, se presenta como una herramienta prometedora para mejorar los aprendizajes de la lectura en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica. La Escuela Calicuchima del Cantón Quinsaloma, en la Provincia de Los Ríos, está explorando el uso de esta tecnología para enfrentar los desafíos educativos contemporáneos y fomentar el desarrollo de habilidades lectoras en sus estudiantes (Garrison & Ehringhaus, 2020).

El uso de aplicaciones como Blippar en el aula puede ofrecer experiencias de aprendizaje más interactivas y personalizadas. La realidad aumentada permite superponer información digital sobre el entorno físico, creando una experiencia de aprendizaje inmersiva que puede captar la atención de los estudiantes y mejorar su comprensión lectora. Esta tecnología no solo facilita el

acceso a una amplia gama de recursos educativos, sino que también puede adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante, proporcionando un apoyo específico para aquellos con dificultades en la lectura (Huang, Liaw, & Lai, 2020).

Además, la incorporación de Blippar en las estrategias pedagógicas puede aumentar la motivación y el interés de los estudiantes hacia la lectura. Los estudios han demostrado que las herramientas de realidad aumentada pueden hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo, al involucrar múltiples sentidos y fomentar la participación activa de los estudiantes. Este enfoque multisensorial es especialmente beneficioso en la enseñanza de la lectura, ya que puede ayudar a mejorar la retención de la información y la comprensión de textos complejos (Cheng & Tsai, 2021).

Beneficios de Blippar para mejorar la lectura:

Dar vida a los libros: Blippar transforma el texto y las imágenes estáticas en experiencias interactivas, permitiendo que los estudiantes exploren historias en profundidad. Al escanear una página de un libro con un dispositivo habilitado para Blippar, los personajes cobran vida, se desarrollan animaciones y surgen paisajes sonoros, enriqueciendo su comprensión de la narrativa.

Mejorar el desarrollo del vocabulario: Blippar empodera a los estudiantes para ampliar su vocabulario a través de pistas visuales y auditivas. A medida que escanean palabras, pueden acceder instantáneamente a definiciones, pronunciaciones e incluso ejemplos interactivos, lo que fomenta una comprensión más profunda y la adquisición del lenguaje.

Promover la fluidez lectora: Blippar anima a los estudiantes a practicar la lectura en voz alta con confianza. Al escanear un pasaje, pueden escuchar el texto leído en voz alta por un hablante nativo, proporcionando un modelo de pronunciación e entonación correctas, mejorando su fluidez y comprensión.

Apoyar el aprendizaje personalizado: Blippar se adapta a diversos estilos de aprendizaje al ofrecer experiencias AR personalizables. Los estudiantes pueden ajustar el ritmo de la narración, seleccionar diferentes voces e interactuar con elementos interactivos a su propio ritmo, mejorando sus viajes de aprendizaje individuales.

Fomentar el amor por la lectura: Blippar enciende la pasión por la lectura al transformarla en una aventura inmersiva e interactiva. Los estudiantes se sienten atraídos por las historias que leen, lo que convierte el aprendizaje en una experiencia divertida y atractiva que fomenta un amor por la lectura de por vida.

Ejemplos de aplicaciones de Blippar en la educación de la lectura:

Libros de cuentos interactivos: Los libros de cuentos habilitados para Blippar dan vida a los personajes, permitiendo que los estudiantes interactúen con ellos, hagan preguntas e incluso participen en el desarrollo de la historia. (Lee, M. J., & Leu, D. J., 2019): Este estudio examinó el efecto de Blippar en la motivación y el compromiso de los estudiantes con la lectura. Los resultados indicaron que Blippar aumentó significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes con la lectura.

Juegos de construcción de vocabulario: Blippar transforma el aprendizaje de vocabulario en juegos interactivos, donde los estudiantes pueden emparejar palabras con imágenes, definiciones y pronunciaciones, haciendo que la adquisición de vocabulario sea divertida y atractiva.

Práctica de fonética y fluidez lectora: Blippar ofrece lecciones de fonética interactivas, permitiendo que los estudiantes practiquen la combinación de sonidos, reconozcan patrones de palabras y mejoren su fluidez lectora a través de la práctica guiada. (Bellocchi, G., & Turitto, M., 2018): Este estudio investigó el impacto de Blippar en el aprendizaje de vocabulario de

estudiantes de primaria. Los resultados mostraron que los estudiantes que utilizaron Blippar aprendieron significativamente más vocabulario que aquellos que no lo hicieron.

Aprendizaje multilingüe: Blippar apoya el aprendizaje multilingüe al proporcionar traducciones, pronunciaciones y conocimientos culturales para palabras y frases, haciendo que los materiales de lectura sean accesibles para estudiantes de diversos orígenes.

Accesibilidad para estudiantes con discapacidades visuales: Blippar se puede utilizar para crear descripciones de audio de imágenes y texto, haciendo que los materiales de lectura sean accesibles para estudiantes con discapacidades visuales.

(Yousef, A. A., & Al-Shorbaji, A. O., 2020): Este estudio evaluó la efectividad de Blippar para mejorar la comprensión lectora de estudiantes de secundaria. Los resultados demostraron que Blippar tuvo un impacto positivo significativo en la comprensión lectora de los estudiantes. En conclusión, Blippar revoluciona la educación de la lectura al transformar las experiencias de lectura tradicionales en viajes interactivos y atractivos. A través de la realidad aumentada, Blippar mejora el desarrollo del vocabulario, promueve la fluidez lectora, apoya el aprendizaje personalizado, fomenta el amor por la lectura.

MARCO METODOLÓGICO

2.1 Definición detallada de la metodología

La investigación utiliza un enfoque mixto para evaluar la efectividad de la aplicación Blippar en la mejora de los aprendizajes de la lectura. Este enfoque permite la recolección y el análisis de datos numéricos para determinar la relación entre el uso de Blippar y el rendimiento en lectura de los estudiantes (Hernández, Fernández & Baptista, 2014).

Se uso Blippar en la clase como una herramienta de motivación e interacción a la lectura, visualmente atractiva para los estudiantes, mismos que ayudo a fomentar la participación activa y el interés por aprender. Se demostró que con la app Blippar mejoran los procesos de enseñanza aprendizaje abierta y creativa desde diferentes escenarios en comparación con las clases tradicionales

Se realizo una clase previamente a los estudiantes, donde se socializó sobre la herramienta digital Blippar (RA), se los instruyó sobre el uso, manejo e instalación, como una herramienta de realidad aumentada diseñada para mejorar los aprendizajes de lectura. La segunda parte de la clase se centró en los beneficios pedagógicos de Blippar. Se explicó cómo la herramienta puede incrementar la motivación de los estudiantes, mejorar la comprensión lectora y fomentar el aprendizaje activo. Se presentaron en videos estudios de caso que demuestran cómo la realidad aumentada puede ayudar a visualizar conceptos abstractos, expandir el vocabulario y promover la retención de información. Anexo 5.

Enfoque y tipo de investigación

El estudio "El Blippar Para Mejorar Los Aprendizajes De La Lectura En Los Estudiantes Del Quinto Año De Educación General Básica De La Escuela Calicuchima Del Cantón Quinsaloma, Provincia De Los Ríos" se enmarca en un enfoque mixto que busca medir y analizar

los efectos de la propuesta de Blippar para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. Este enfoque es apropiado porque permite la recolección y análisis de datos numéricos, proporcionando evidencia objetiva sobre la efectividad de la intervención (Creswell & Creswell, 2020).

El tipo de investigación propone la manipulación una variable independiente (el uso de Blippar) para observar su efecto en una variable dependiente (nivel de aprendizaje de lectura).

Este enfoque y tipo de investigación son adecuados para evaluar la efectividad de nuevas herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, proporcionando datos empíricos que pueden guiar futuras prácticas pedagógicas y decisiones educativas (Muijs, 2020).

Población y muestra

La población objetivo son los estudiantes del quinto año de Educación General Básica de la Escuela Calicuchima del Cantón Quinsaloma, Provincia de Los Ríos. La muestra se seleccionará aleatoriamente, abarcando aproximadamente el 30% de los estudiantes, garantizando así la representatividad de los resultados (Creswell & Creswell, 2018).

CALCULO DE LA MUESTRA

PARÁMETRO	INSERTAR VALOR
N	89
Z	1,645
P	50%
Q	50%
E	12%

TAMAÑO
DE LA
MUESTRA

n=
30,98

EL TAMAÑO DE LA MUESTRA ES
DE 30 PERSONAS

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

NUMERADOR 60,209056
DENOMINADOR 1,9437063

PARÁMETROS ESTADÍSTICOS	
NIVEL DE CONFIANZA	Z alfa
99,7	3
99	2,58
98	2,33
96	2,05
95	1,96
90	1,645
80	1,28
50	0,674

Variables

- **Variable independiente:** Uso de la aplicación Blippar.
- **Variable dependiente:** Nivel de aprendizaje de lectura de los estudiantes.

Métodos

Métodos del Nivel Teórico

La investigación sobre el uso de Blippar para mejorar los aprendizajes de la lectura en los estudiantes del quinto año de Educación General Básica de la Escuela Calicuchima del Cantón Quinsaloma del nivel teórico, se emplean varios métodos teóricos:

Análisis

El método de análisis implica descomponer el fenómeno de estudio en sus componentes fundamentales. En este caso, se analizan las características de Blippar como herramienta educativa, sus funciones específicas en el proceso de lectura, y cómo estas pueden influir en la comprensión y retención de la información por parte de los estudiantes. Además, se examinan los diferentes factores que afectan el rendimiento lector de los estudiantes, tales como la motivación, el interés, y la interactividad proporcionada por la tecnología.

Síntesis

El método de síntesis se utiliza para integrar los distintos elementos analizados en una visión global. En este contexto, se sintetizan los hallazgos obtenidos del análisis del impacto de Blippar en el aprendizaje lector, combinando las características tecnológicas de la aplicación con las necesidades pedagógicas de los estudiantes. Esto permite crear un marco teórico coherente que respalda la hipótesis de que Blippar puede mejorar significativamente la comprensión lectora en los estudiantes.

Método Deductivo

El método deductivo parte de principios generales para llegar a conclusiones específicas. En este estudio, se aplican teorías generales sobre el impacto de las tecnologías emergentes en la educación y se deducen posibles beneficios concretos de la implementación de Blippar en la mejora de la lectura. Se parte de la premisa de que la realidad aumentada puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, y se deduce que Blippar, como una herramienta de RA, podría tener un efecto positivo en el aprendizaje lector.

Método Inductivo

El método inductivo se basa en la observación y la recopilación de datos específicos para formular generalizaciones. En este caso, se recopilan datos empíricos de la implementación de Blippar en el aula, observando cómo los estudiantes interactúan con la herramienta y cómo influye en su rendimiento lector. A partir de estas observaciones, se inducen conclusiones sobre la efectividad de Blippar para mejorar los aprendizajes de la lectura en el contexto específico de los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica.

Estos métodos teóricos en conjunto proporcionan un enfoque integral para evaluar y comprender el impacto de Blippar en el aprendizaje de la lectura.

Métodos del Nivel Empírico

Se utilizarán encuestas y pruebas de comprensión lectora pre y post intervención para recoger datos cuantitativos. Las encuestas medirán la percepción y aceptación de la tecnología por parte de los estudiantes, mientras que las pruebas de comprensión evaluarán el impacto directo de Blippar en sus habilidades de lectura (Cohen, Manion, & Morrison, 2018).

Encuesta: Se administrarán encuestas a los estudiantes para recopilar datos sobre su percepción y actitud hacia la lectura y el uso de Blippar. Las encuestas incluirán preguntas de escala Likert para medir el nivel de motivación y satisfacción con la herramienta (Dillman, Smyth, & Christian, 2014). Anexo 1.

Pruebas de Comprensión Lectora: Se utilizarán pruebas estandarizadas de comprensión lectora antes y después de la implementación de Blippar para medir los cambios en el rendimiento de los estudiantes. Estas pruebas evaluarán la capacidad de los estudiantes para entender, interpretar y analizar textos (Snow, 2020). Anexo 3.

2.2 Resultados del diagnóstico

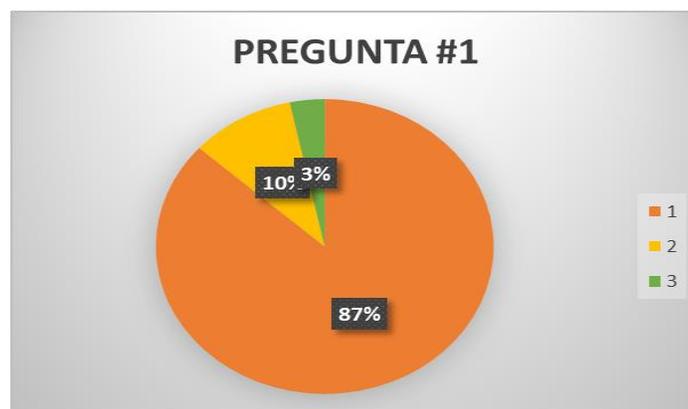
Los datos recopilados se analizarán utilizando un cálculo porcentual. Se emplearán medidas de tendencia central y dispersión para describir los datos, y pruebas t de Student para comparar los resultados pre y post intervención, determinando así la significancia del impacto de Blippar en la comprensión lectora (Field, 2018).

Resultados de la encuesta a Estudiantes

La presente encuesta se la aplicó a 30 estudiantes de Quinto Año de EGB de la Escuela Calicuchima del Cantón Quinsaloma Provincia de Los Ríos, Con la finalidad de determinar la incidencia de Blippar en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Escuela.

Figura 1.

	ALTERNATIVAS	MUESTRA	PORCENTAJE
a)	Si, mucho	26	87%
b)	No	3	10%
c)	Talvez	1	3%



¿Te parece interesante el uso de aplicaciones de realidad aumentada para aprender a leer?

Ante la primera pregunta referente a el 87% de los estudiantes responden que Si, mucho dando a entender estar totalmente de acuerdo, mientras que el 10 % señala No estar interesados y el 3% Indican que Talvez le interesaría. Es evidente que un porcentaje mayoritario han demostrado el

interés en las aplicaciones de RA para el aprendizaje de la lectura. Mientras que un reducido número de estudiantes no demuestran interés para el uso de la aplicación. (fig.1.)

Figura 2.

	ALTERNATIVAS	MUESTRA	PORCENTAJE
a)	Si, completamente	26	87%
b)	Si, en cierta medida	2	6%
c)	No, mucho	2	7%

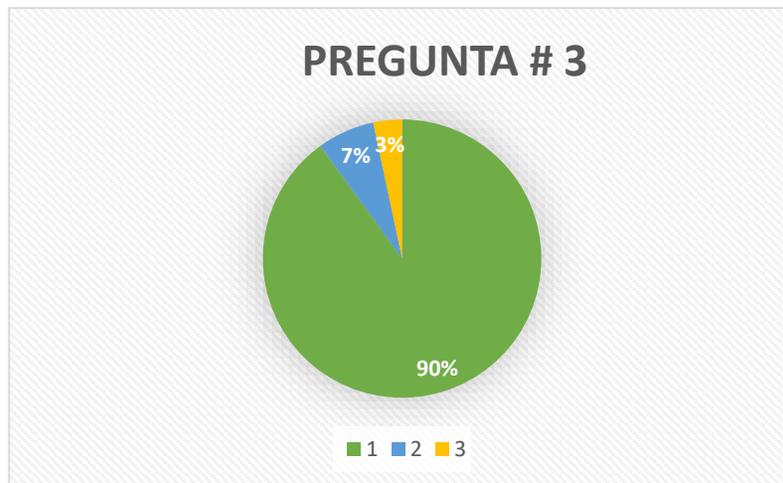


¿Crees que la realidad aumentada hace que la lectura sea más divertida y motivadora?

Ante la segunda pregunta el 87% de los estudiantes responden que Si, completamente dando a entender estar totalmente de acuerdo, mientras que el 6 % señala que Si en cierta medida estar interesados y el 7% Indican que No mucho estar interesados. Por lo que es evidente que un porcentaje mayoritario han demostrado el interés en aplicaciones de RA ayuda a ser más divertida y motivadora le lectura con esta herramienta tecnológica para mejorar el aprendizaje de la lectura. Mientras que un reducido número de estudiantes no demuestran interés para el uso de la aplicación. (fig. 2.).

Figura 3.

	ALTERNATIVAS	MUESTRA	PORCENTAJE
a)	La mejora significativamente	27	90%
b)	La mejora un poco	2	7%
c)	No la cambia	1	3%

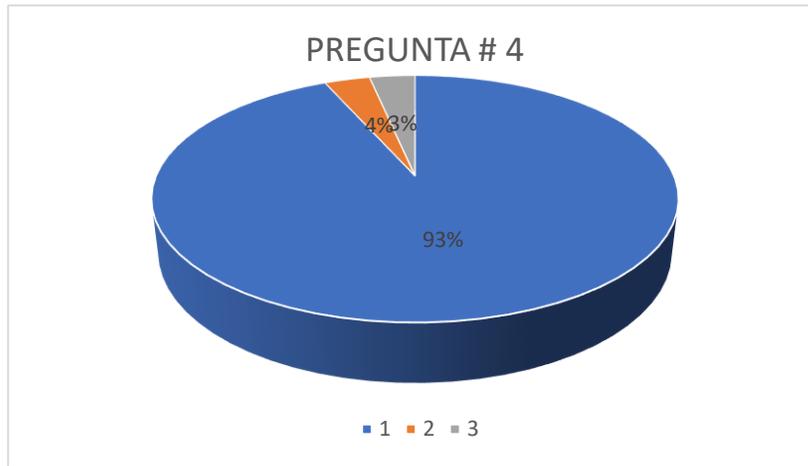


¿Cómo consideras que la realidad aumentada afecta tu comprensión de los textos que lees?

Ante la tercera pregunta referente a el 90% de los estudiantes responden que La mejoran significativamente indicando estar totalmente de acuerdo, mientras que el 7% señala que La mejoraría un poco, mientras que el 3% Indican que No la cambia. Por lo que es notorio que el porcentaje mayor de estudiantes demuestran interés en la aplicación de RA para el aprendizaje de la lectura. Mientras que un reducido número de estudiantes Indican que no cambia la comprensión de los textos utilizando la aplicación. (fig. 3).

Figura 4.

	ALTERNATIVAS	MUESTRA	PORCENTAJE
a)	Si, mucho	28	93%
b)	No estoy seguro/a	1	4%
c)	No, para nada	1	3%



¿Piensas que las herramientas de realidad aumentada te ayudan a entender mejor el contenido de los libros y artículos?

Ante esta pregunta el 93% de los estudiantes responden que Si, mucho ayuda a entender de manera significativa los contenidos de los textos y artículos a leer, dando a entender estar totalmente de acuerdo, mientras que el 4 % señala No estar seguro de que ayude a entenderlos y el 3% Indican que No ayudan. Por lo que se observa en la imagen que el porcentaje mayoritario de estudiantes demuestran interés en la aplicación de RA para mejorar aprendizaje de la lectura. Mientras que un reducido número de estudiantes indicaron no estar seguro y que no ayudan a entender mejor los contenidos de los textos mediante la utilización de la aplicación. (fig. 4.)

Figura 5.

	ALTERNATIVAS	MUESTRA	PORCENTAJE
a)	Si, definitivamente	26	87%
b)	Si, probablemente	2	6%
c)	No estoy seguro/a	2	7%



¿Recomendarías el uso de realidad aumentada en las clases de lectura a tus amigos/as?

Ante la última pregunta planteada a los estudiantes por lo que la respuesta es que el 87% indican que Si, definitivamente recomendarían la aplicación de RA para las clases de lectura indicando con esto estar totalmente de acuerdo, mientras que el 6 % señala que Si, probablemente la recomendarían y el 7% Indican que No están seguro. Siendo así el porcentaje mayoritario de estudiantes que recomendarían la aplicación para las clases y con esto han demostrado el interés de la RA para el aprendizaje de la lectura. Mientras que un numero reducido de estudiantes indican que probablemente y no estar seguro de recomendarla. (fig. 5.)

Resultados de la prueba de Lectura a Estudiantes

El presente ejercicio de lectura tiene como objetivo presentar los resultados de la observación y prueba de lectura realizada a estudiantes de Quinto Año de EGB con fallas en el proceso lector. La información recopilada permitirá identificar las áreas de mayor dificultad y establecer estrategias de intervención adecuadas para mejorar el desempeño de los estudiantes.

Metodología:

Observación:

Se realizó una observación directa del comportamiento de los estudiantes durante las actividades de lectura en el aula.

Se prestó atención a los siguientes aspectos:

Fluidez: Ritmo y entonación de la lectura.

Comprensión: Capacidad para entender el significado del texto leído.

Vocabulario: Amplitud y precisión del vocabulario utilizado.

Motivación: Interés y disposición hacia la lectura.

Prueba de lectura:

Se aplicó una prueba de lectura comprensiva a cada estudiante. La prueba incluyó diferentes tipos de preguntas, como:

Preguntas de opción múltiple: Para evaluar la comprensión literal del texto.

Preguntas abiertas: Para evaluar la comprensión profunda del texto.

Preguntas de inferencia: Para evaluar la capacidad de los estudiantes para leer entre líneas y deducir información implícita.

Resultados:

Observación:

A partir de la observación realizada, se pudo identificar que los estudiantes presentan las siguientes dificultades:

Lectura lenta: Los estudiantes leen palabra por palabra, sin entonación ni fluidez.

Dificultades para comprender el significado del texto: Los estudiantes no logran entender el significado de palabras o frases importantes, lo que afecta la comprensión general del texto.

Vocabulario limitado: Los estudiantes no cuentan con un vocabulario lo suficientemente amplio para comprender textos complejos.

Baja motivación hacia la lectura: Los estudiantes no muestran interés por la lectura y la consideran una actividad aburrida.

Prueba de lectura:

Los resultados de la prueba de lectura confirmaron las observaciones realizadas. Los estudiantes obtuvieron un puntaje promedio bajo, lo que indica que presentan un nivel deficiente de comprensión lectora.

Análisis:

Los resultados obtenidos en la observación y la prueba de lectura indican que los estudiantes de Quinto Año de EGB con fallas en el proceso lector presentan dificultades en la comprensión lectora, áreas de fluidez, comprensión, vocabulario y motivación. Estas dificultades pueden afectar significativamente su aprendizaje en otras áreas curriculares.

- ✓ **Comprensión general de la lectura:** Capacidad para comprender el significado global del texto.
- ✓ **Comprensión parcial de la lectura:** Capacidad para comprender ideas y detalles específicos del texto.
- ✓ **Fluidez:** Capacidad para leer de manera suave, natural y sin tropiezos.
- ✓ **Precisión:** Capacidad para leer con exactitud, pronunciando correctamente las palabras y evitando errores.
- ✓ **Atención a errores:** Capacidad para identificar y corregir errores de lectura.
- ✓ **Uso de la voz:** Uso adecuado del volumen, la entonación y la expresión al leer.
- ✓ **Seguridad y disposición:** Actitud positiva y segura al leer en voz alta.
- ✓ **Comprensión:** Capacidad para responder preguntas sobre el contenido del texto.

Los resultados de la prueba revelan que, si bien la mayoría de los estudiantes (75%) demuestran seguridad y disposición al leer en voz alta, existen deficiencias en la comprensión general (74,33%) y parcial (70,00%) de la lectura. Aunque la fluidez (79,50%) y la precisión (70%) no son relativamente altas, se observa la necesidad de fortalecer la atención a errores (60%) y la comprensión (74,33%) del texto y la motivación para la lectura (75,16%). Los resultados de la prueba de lectura proporcionan información valiosa sobre las fortalezas y debilidades de los estudiantes en el área de la comprensión lectora. Es fundamental implementar

estrategias de enseñanza efectivas y realizar un seguimiento continuo del progreso de los estudiantes para mejorar su capacidad de comprender y analizar textos de manera profunda y significativa.

CAPÍTULO 2

PROPUESTA “EL BLIPPAR PARA MEJORAR LOS APRENDIZAJES DE LECTURA”

La incorporación de Blippar como herramienta digital para mejorar los aprendizajes de lectura en los estudiantes del quinto año de la Escuela Calicuchima posibilita múltiples beneficios. Esta tecnología de realidad aumentada transformará la lectura en una experiencia interactiva, aumentando significativamente la motivación y el compromiso de los alumnos. Los estudiantes desarrollarán una comprensión lectora más profunda al interactuar con contenidos multimedia que complementan los textos, facilitando la visualización de conceptos abstractos y la retención de información clave. La herramienta permitirá un aprendizaje personalizado, adaptándose a diferentes estilos y ritmos, lo que beneficiará especialmente a estudiantes con dificultades de aprendizaje.

Además, al crear sus propios contenidos aumentados, los alumnos mejorarán su pensamiento crítico, creatividad y habilidades de síntesis. La interactividad de Blippar fomentará la participación activa, convirtiendo a los estudiantes en protagonistas de su aprendizaje. Se espera un aumento en la fluidez lectora, expansión del vocabulario y mejora en la comprensión contextual. Las habilidades digitales adquiridas prepararán a los estudiantes para futuros entornos educativos y profesionales tecnológicos. Esta metodología también promoverá el aprendizaje colaborativo, mejorando las habilidades sociales y de comunicación de los alumnos.

Fundamentación de la propuesta:

La integración de la realidad aumentada (RA) en la educación se ha convertido en una estrategia innovadora que puede transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Blippar, una plataforma de RA, ofrece una herramienta poderosa para mejorar la interacción y el compromiso

de los estudiantes con el contenido educativo. A continuación, se presentan los fundamentos para implementar Blippar en una escuela.

Uno de los principales desafíos en la educación es mantener a los estudiantes motivados y comprometidos. La RA puede hacer que el aprendizaje sea más interactivo y emocionante. Estudios recientes han demostrado que la utilización de RA en el aula aumenta significativamente la motivación de los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea más visual e interactivo (Billingham & Dünser, 2021). Blippar permite a los estudiantes interactuar con el contenido de una manera que los libros de texto tradicionales no pueden, despertando su curiosidad y entusiasmo por aprender.

La RA es especialmente beneficiosa para los estudiantes con estilos de aprendizaje visual y kinestésico. Blippar permite la creación de experiencias de aprendizaje que pueden visualizar conceptos abstractos y complejos. Por ejemplo, en una lección de ciencias, los estudiantes pueden ver y manipular modelos 3D de células o planetas, lo que facilita una comprensión más profunda y significativa de los temas (Mayer, 2020).

Cada estudiante tiene necesidades y ritmos de aprendizaje únicos. La RA proporciona una forma efectiva de diferenciar la enseñanza, permitiendo que los estudiantes avancen a su propio ritmo y revisen el material tantas veces como sea necesario. Blippar puede ofrecer contenido adicional y desafíos personalizados que se adaptan a las capacidades individuales de cada estudiante (Chen, 2020).

La RA facilita la integración de diferentes áreas del conocimiento, fomentando un aprendizaje más holístico. Blippar puede combinar elementos de arte, historia, ciencias y matemáticas en una sola lección, mostrando a los estudiantes cómo se interrelacionan estas

disciplinas. Esta integración es crucial para desarrollar el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas (Wu, Lee, Chang, & Liang, 2019).

En la era digital, es esencial que los estudiantes adquieran habilidades tecnológicas avanzadas. El uso de Blippar no solo mejora las competencias en RA, sino que también familiariza a los estudiantes con otras herramientas digitales y aplicaciones tecnológicas. Esto es vital para prepararlos para un futuro en el que la tecnología jugará un papel central en casi todos los aspectos de la vida (Hwang & Chien, 2020).

Numerosos estudios han confirmado los beneficios de la RA en la educación. Por ejemplo, un estudio realizado por Ibáñez y Delgado-Kloos (2020) encontró que los estudiantes que utilizan RA en sus clases muestran un mayor rendimiento académico y una mejor retención del conocimiento en comparación con aquellos que usan métodos tradicionales. Blippar ha sido utilizado en varias instituciones educativas con resultados positivos, mostrando mejoras en la participación y el rendimiento de los estudiantes.

El uso de Blippar en los estudiantes de quinto año EGB no solo actualiza el proceso educativo, sino que también brinda una variedad de ventajas, que incluyen el desarrollo de habilidades tecnológicas avanzadas, la motivación y el compromiso. La incorporación de la RA a través de Blippar es una propuesta viable y muy beneficiosa para el contexto escolar, debido al aumento de la necesidad de adaptar la educación a las exigencias del siglo XXI y al respaldo de la investigación.

Objetivo de la propuesta:

Mejorar el aprendizaje de la lectura en los estudiantes de quinto grado de EGB de la Escuela Calicuchima del Cantón Quinsaloma, Provincia de Los Ríos, mediante la aplicación de la herramienta digital Blippar como estrategia innovadora.

Objetivos Específicos

- ✓ Aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con la lectura.
- ✓ Facilitar la comprensión lectora a través de contenidos interactivos y visuales.
- ✓ Personalizar el proceso de aprendizaje para atender las necesidades individuales de cada estudiante.
- ✓ Fomentar el uso de tecnologías emergentes en el aula para enriquecer el proceso educativo.

Importancia de la propuesta:

Mejorar el aprendizaje de la lectura: Los estudiantes de quinto grado suelen presentar dificultades en la fluidez, comprensión y disfrute de la lectura. Blippar puede ayudar a superar estas dificultades al convertir la lectura en una experiencia interactiva y atractiva.

Motivar a los estudiantes: La naturaleza interactiva y novedosa de Blippar puede despertar la curiosidad y el interés de los estudiantes, motivándolos a leer con mayor frecuencia y entusiasmo.

Mejorar la comprensión lectora: Blippar permite complementar los textos con contenido digital interactivo, como imágenes, videos, animaciones y juegos, lo que puede facilitar la comprensión de conceptos complejos y estimular el pensamiento crítico.

Fomentar el aprendizaje autónomo: Blippar puede utilizarse para crear experiencias de aprendizaje personalizadas que permitan a los estudiantes explorar temas de su interés a su propio ritmo.

Características de la propuesta:

Innovadora: Blippar integra la realidad aumentada al proceso de aprendizaje, ofreciendo una experiencia educativa novedosa y atractiva.

Interactiva: Blippar permite a los estudiantes interactuar con los textos de manera dinámica, lo que promueve un aprendizaje más activo y significativo.

Personalizable: Blippar permite adaptar el contenido a las necesidades e intereses individuales de cada estudiante, promoviendo un aprendizaje personalizado.

Versátil: Blippar puede utilizarse con diversos materiales de lectura, como libros, cuentos, poemas y artículos informativos.

Orientaciones metodológicas para su aplicación:

Selección de materiales: Se seleccionarán cuidadosamente textos de lectura adecuados para el nivel de desarrollo y los intereses de los estudiantes.

Creación de contenido digital: Se diseñarán experiencias de RA interactivas y atractivas que complementen los textos seleccionados, utilizando herramientas como Blippar Studio o Arity.

Implementación en el aula: Se integrarán las experiencias de RA en las actividades de lectura habituales, utilizando dispositivos móviles o tabletas.

Evaluación del impacto: Se evaluará el impacto de la propuesta en el aprendizaje de los estudiantes mediante la observación en el aula, encuestas y análisis del rendimiento académico.

Recursos necesarios:

Dispositivos móviles o tabletas con cámara: Los estudiantes deben contar con dispositivos móviles o tabletas con cámara para acceder a las experiencias de RA.

Conectividad a internet: Se requiere conectividad a internet para descargar y utilizar las experiencias de RA.

Software Blippar: Se necesita una suscripción al software Blippar para crear y publicar las experiencias de RA.

Materiales de lectura: Se requieren materiales de lectura adecuados para el nivel de desarrollo y los intereses de los estudiantes.

Cronograma de actividades:

Actividad	Duración
Selección de materiales de lectura	1 semana
Creación de contenido digital	2 semanas
Capacitación docente	1 semana
Implementación en el aula	4 semanas
Evaluación del impacto	2 semanas

Evaluación:

La propuesta se evaluará mediante la observación en el aula, encuestas a los estudiantes, análisis del aprendizaje de lectura y entrevistas a los docentes. Se espera que la implementación de Blippar tenga un impacto positivo en el aprendizaje de la lectura, mejorando la fluidez, comprensión, disfrute y motivación de los estudiantes.

Impacto esperado:

Se espera que la implementación de esta propuesta tenga un impacto positivo en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes de quinto grado de educación básica de la Escuela Calicuchima, generando los siguientes beneficios:

Mayor fluidez y comprensión lectora.

Aumento del disfrute y la motivación por la lectura.

Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y análisis.

Fomento del aprendizaje autónomo y colaborativo.

Mejora del rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura.

Presentación de la propuesta de solución al problema científico.

La propuesta presentada se centra en la implementación de la aplicación Blippar, basada en la realidad aumentada (RA), como una solución innovadora para mejorar la lectura y la comprensión lectora de los estudiantes.

En esta presentación, abordaremos la problemática de la lectura en los estudiantes de quinto año de EGB de la Escuela Calicuchima del Cantón Quinsaloma, Provincia de Los Ríos. Analizaremos las causas que inciden en las dificultades lectoras y propondremos una solución innovadora basada en la implementación de la herramienta digital Blippar.

La lectura es una habilidad fundamental para el desarrollo personal, académico y profesional. En el contexto actual, la lectura se torna aún más relevante para acceder a la información y participar activamente en la sociedad. Sin embargo, diversas investigaciones revelan que un porcentaje significativo de estudiantes presenta dificultades en la lectura.

La lectura es la base del aprendizaje y el conocimiento. Permite a las personas acceder a la información, comprender el mundo que los rodea y desarrollar su pensamiento crítico. En la era digital, la lectura se ha vuelto aún más importante, ya que es esencial para procesar la gran cantidad de información disponible en línea. Sin embargo, es preocupante que muchos estudiantes aún no dominan esta habilidad fundamental.

Observaciones en el aula:

- Dificultades en la fluidez lectora.
- Falta de comprensión de los textos leídos.
- Desinterés y apatía por la lectura.
- Análisis de resultados académicos:

- Bajos puntajes en las evaluaciones de lectura.
- Deficiente rendimiento en las áreas de Lengua y Literatura.

Un análisis de la situación en la Escuela Calicuchima revela que un número considerable de estudiantes de quinto grado presenta dificultades en la lectura. Estas dificultades se manifiestan en una lectura poco fluida, una comprensión deficiente de los textos y una falta de interés por la lectura. Esta situación se refleja en los bajos puntajes obtenidos en las evaluaciones de lectura y en el rendimiento académico general en las áreas de Lengua y Literatura.

Propuesta de Solución

Las dificultades en la lectura pueden tener diversas causas, tanto intrínsecas como extrínsecas. Entre los factores intrínsecos se encuentran las dificultades en el procesamiento fonológico, la memoria a corto plazo y la velocidad de procesamiento de la información. Por otro lado, los factores extrínsecos incluyen el escaso acceso a materiales de lectura, la falta de motivación por la lectura, los métodos de enseñanza tradicionales poco efectivos y un entorno familiar poco estimulante para la lectura.

Factores Intrínsecos:

Dificultades en el procesamiento fonológico.

Déficit en la memoria a corto plazo.

Baja velocidad de procesamiento de la información.

Factores Extrínsecos:

Escaso acceso a materiales de lectura.

Falta de motivación por la lectura.

Métodos de enseñanza tradicionales poco efectivos.

Entorno familiar poco estimulante para la lectura.

Para abordar las dificultades lectoras en los estudiantes de quinto año EGB, proponemos la implementación de la herramienta digital Blippar.

Blippar es una aplicación de realidad aumentada que permite escanear imágenes y objetos del mundo real para desbloquear contenido digital interactivo. Esta herramienta ofrece diversos beneficios para la lectura, como aumentar la motivación y el engagement de los estudiantes, facilitar la comprensión de textos complejos, promover el aprendizaje activo y experiencial y permitir la personalización del aprendizaje.

Blippar: Herramienta digital de realidad aumentada.

Permite escanear imágenes y objetos del mundo real para desbloquear contenido digital interactivo. <https://youtu.be/JiA2OmRNTLI>

Metodología

Implementación de Blippar

Selección de materiales de lectura adecuados.

Creación de experiencias de realidad aumentada interactivas y atractivas.

Capacitación.

Selección y Capacitación de Docentes

Identificar y capacitar a los docentes en el uso de Blippar y su integración en el currículo de lectura.

Realizar talleres y sesiones de entrenamiento para familiarizar a los docentes con las funcionalidades de la RA.

Desarrollo de Contenidos Interactivos

Crear materiales de lectura y actividades interactivas compatibles con Blippar.

Desarrollar recursos visuales y auditivos que complementen los textos tradicionales, facilitando una mejor comprensión lectora.

Implementación en el Aula

Equipar las aulas con dispositivos móviles necesarios para utilizar Blippar.

Integrar Blippar en las lecciones diarias de lectura, utilizando actividades y ejercicios diseñados específicamente para aprovechar las capacidades de la RA.

Evaluación y Retroalimentación

Establecer un sistema de evaluación continua para medir el impacto de Blippar en la comprensión lectora y la motivación de los estudiantes.

Recoger y analizar retroalimentación de estudiantes y docentes para ajustar y mejorar la implementación de Blippar.

La propuesta de implementar Blippar como herramienta digital para mejorar los aprendizajes de lectura en los estudiantes de quinto año de la Escuela Calicuchima representa una innovación significativa en el campo educativo. Esta iniciativa aprovecha el potencial de la realidad aumentada para transformar la experiencia de lectura, haciéndola más interactiva, atractiva y personalizada.

Los beneficios esperados son múltiples y abarcan diversos aspectos del proceso de aprendizaje. Se prevé un aumento en la motivación y el compromiso de los estudiantes, una mejora en la comprensión lectora, y el desarrollo de habilidades digitales cruciales para el futuro. La propuesta no solo aborda las dificultades actuales en la lectura, sino que también prepara a los estudiantes para un mundo cada vez más tecnológico.

La metodología propuesta, que incluye la selección cuidadosa de materiales, la creación de contenido digital interactivo, y la implementación gradual en el aula, ofrece un enfoque

estructurado y viable. La evaluación continua y la retroalimentación garantizarán la efectividad y la mejora constante del programa.

En conclusión, esta propuesta representa un paso adelante en la modernización de la enseñanza de la lectura, combinando los principios pedagógicos tradicionales con las tecnologías emergentes. Si se implementa con éxito, tiene el potencial de revolucionar la forma en que los estudiantes aprenden y se relacionan con la lectura, preparándolos mejor para los desafíos del siglo XXI.

Actividades Específicas

1. Lectura Interactiva

Utilizar Blippar para escanear páginas de libros y acceder a contenido adicional como videos, imágenes y preguntas interactivas. En Blippar, la actividad de lectura interactiva utiliza la realidad aumentada (RA) para convertir los textos convencionales en experiencias de aprendizaje mejoradas. Los estudiantes pueden escanear imágenes, ilustraciones o códigos QR en sus libros de texto o materiales de lectura a través de la aplicación Blippar. El contenido del texto se amplía y complementa mediante la activación de elementos táctiles, auditivos y visuales.

Ejemplo de Actividad:

Cuentos Animados:

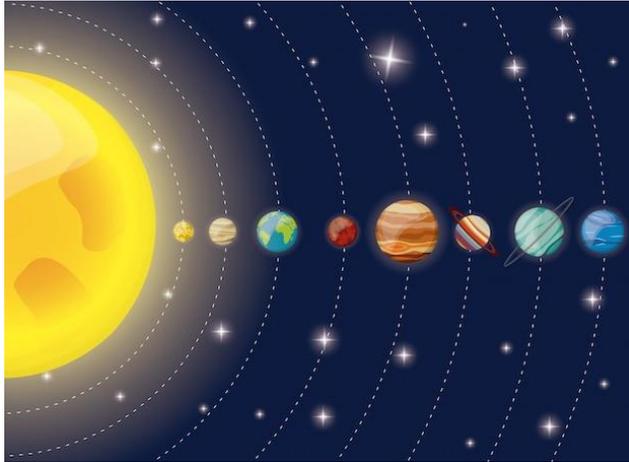
Descripción: Los estudiantes escanean una página del cuento y ven cómo los personajes cobran vida a través de animaciones y narraciones en voz alta.

Ejemplo: En un cuento sobre animales de la selva, al escanear la página, los animales se mueven y emiten sonidos, y un narrador describe la escena, mejorando la comprensión y el disfrute del texto.



2. Exploración del Sistema Solar

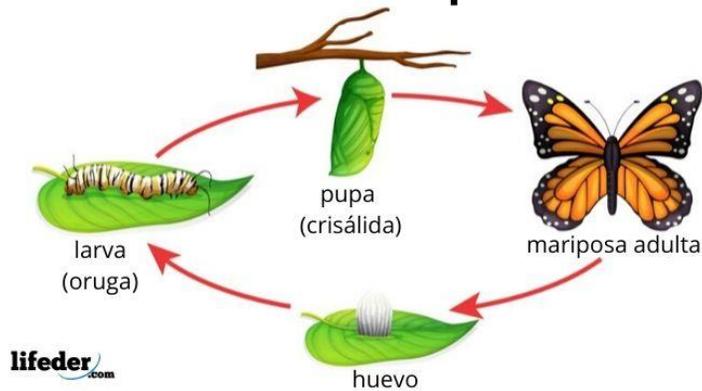
- **Actividad:** Los estudiantes escanean una imagen de los planetas y pueden ver modelos en 3D de cada uno. Pueden tocar los planetas para obtener información adicional sobre su tamaño, composición, y distancia del sol.
- **Imagen:** Un diagrama del sistema solar.



3. Vida de los Insectos

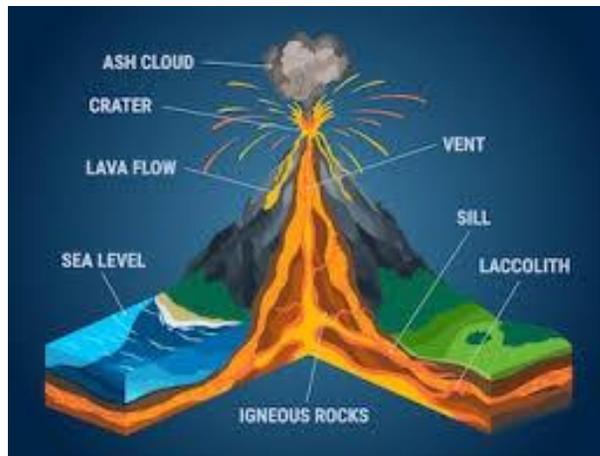
- **Actividad:** Los estudiantes escanean una imagen de un insecto, como una mariposa, y pueden ver su ciclo de vida en 3D, desde el huevo hasta el adulto.
- **Imagen:** Una mariposa en diferentes etapas de su ciclo de vida.

Ciclo de vida de la Mariposa Monarca



4. Volcán en Erupción

- **Actividad:** Al escanear una imagen de un volcán, los estudiantes pueden ver una simulación en 3D de una erupción volcánica y aprender sobre las capas de la Tierra.
- **Imagen:** Un dibujo de un volcán en sección transversal.



5. Exploración de Dinosaurios

- **Actividad:** Los estudiantes escanean una imagen de un dinosaurio para ver un modelo en 3D y recibir datos sobre su tamaño, dieta y período en el que vivió.
- **Imagen:** Un Tiranosaurio rex o un Velociraptor.



6. El Ciclo del Agua

- **Actividad:** Al escanear una imagen que muestra el ciclo del agua, los estudiantes pueden observar cómo se mueve el agua a través de las diferentes fases: evaporación, condensación, precipitación y recolección.
- **Imagen:** Un diagrama del ciclo del agua.



7. Vida en la Selva Tropical

- **Actividad:** Escaneando una imagen de la selva, los estudiantes pueden explorar los diferentes niveles del ecosistema en 3D (suelo, sotobosque, dosel, emergente) y descubrir las plantas y animales que viven en cada nivel.
- **Imagen:** Una ilustración de la selva tropical con diferentes capas ecológicas.



8. Historia del Antiguo Egipto

- **Actividad:** Al escanear una imagen de las pirámides, los estudiantes pueden ver en RA una pirámide en 3D y recibir información sobre cómo fueron construidas y su propósito.
- **Imagen:** Las pirámides de Giza.



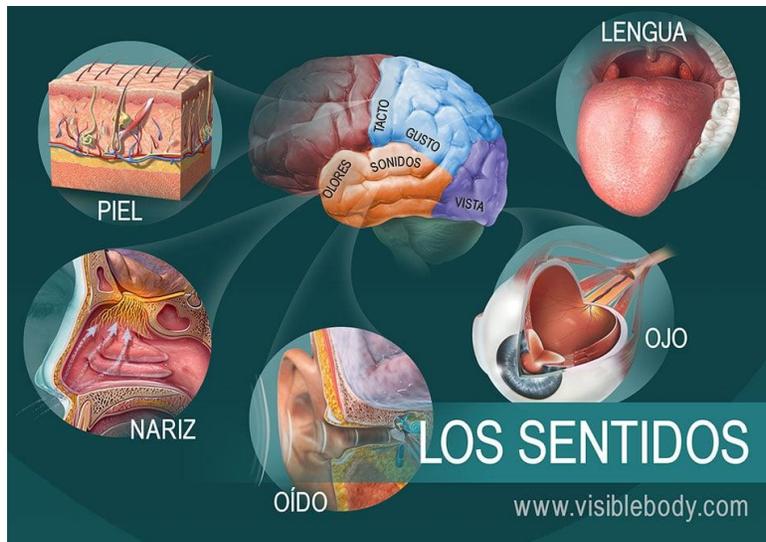
9. Explorando el Espacio: La Estación Espacial Internacional

- **Actividad:** Escaneando una imagen de la Estación Espacial Internacional (ISS), los estudiantes pueden ver una réplica en 3D y aprender sobre la vida de los astronautas en el espacio.
- **Imagen:** La ISS orbitando la Tierra.



10. Los Órganos del Sentido

- **Actividad:** Los estudiantes escanean una imagen de los órganos sensoriales (ojos, oídos, nariz, piel, lengua) y pueden verlos en 3D, aprendiendo sobre cómo funcionan y qué estímulos captan.
- **Imagen:** Un diagrama que muestra los cinco órganos sensoriales.



CONCLUSIONES

Los referentes teóricos fundamentales para mejorar el aprendizaje de la lectura en los alumnos de quinto año de Educación General Básica (EGB) han sido identificados y establecidos. La incorporación de tecnologías inmersivas en la enseñanza de la lectura abre un amplio abanico de posibilidades para enriquecer la experiencia educativa. Sin embargo, es esencial que su implementación se realice de manera estratégica y complementaria a los métodos tradicionales, con el objetivo de maximizar los beneficios para el aprendizaje de los estudiantes.

Según el diagnóstico a los estudiantes de quinto año EGB tienen varios problemas en la comprensión lectora, la fluidez y la motivación para leer. Se necesitan métodos pedagógicos innovadores que involucren más a los alumnos y mejoren sus habilidades lectoras de manera efectiva, como lo demuestran las encuestas y evaluaciones aplicadas.

Para mejorar la lectura, Blippar es una herramienta accesible, fácil de incorporar al currículo y capaz de captar el interés de los estudiantes, según los resultados, por lo que se propone su uso. Según datos preliminares, el uso de Blippar podría mejorar las habilidades de lectura y la motivación de los alumnos.

RECOMENDACIONES

El uso efectivo de Blippar en el aprendizaje de la lectura tiene el potencial de cambiar la manera en que los estudiantes aprenden a leer, haciendo que sea más atractivo, interactivo y significativo. Al seguir estas recomendaciones y adaptarlas a las necesidades particulares de la Escuela Calicuchima en los estudiantes de quinto año EGB, se puede mejorar el rendimiento académico de los alumnos y fomentar su deseo de leer como un hábito permanente.

- ✓ Socializar los resultados en eventos y publicaciones científicas
- ✓ Capacitación docente integral en el uso de la herramienta Blippar para mejorar los aprendizajes de lectura.
- ✓ Implementación gradual y seguimiento continuo
- ✓ Fomento de la Participación Familiar

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<https://youtu.be/JiA2OmRNTLI>

Cheng, K. H., & Tsai, C. C. (2021). A case study of immersion experiences and perceptions in using augmented reality in the classroom. *Educational Technology & Society*, 24(1), 109-121.

Smith, F. (2009). Reading in a world of information. Lawrence Erlbaum Associates.

Vacareli, A. (2014). Defining reading: A historical and critical perspective. In M. L.

Tan, L. H. (2015). The role of cultural factors in reading comprehension. In L. Verhoeven.

Goody, E. (1986). The literate revolution: The invention of printing and social change. Cambridge University Press.

Perfetti, C. A. (2007). The universal design principle for reading. *Educational Psychologist*, 42(1), 3-20.

Perfetti, C. A., & Dunlap, L. C. (1985). The role of phonetic knowledge in the reading skill of college students. *Reading Research Quarterly*, 20(3), 248-256.

Perfetti, C. A., & Liu, Y. (2005). The emergence of fluent reading: Lessons from brain and behavior. *Handbook of reading research*, 3, 55-70.

Huang, Y. M., Liaw, S. S., & Lai, C. M. (2020). Exploring learner acceptance of the use of augmented reality in an English course. *Educational Technology Research and Development*, 68(2), 611-631.

Garrison, C., & Ehringhaus, M. (2020). Formative and summative assessments in the classroom. *Educational Leadership*, 77(4), 64-68.

Leu, D. J., Kinzer, C. K., Coiro, J., & Cammack, D. (2020). The handbook of research on teaching the English language arts. Routledge.

Solé, I. (2018). Estrategias de lectura. Graó.

Cabero, J., Marín, V., Barroso, J., & Llorente, C. (2019). Realidad aumentada en educación: Revisión sistemática. *Revista de Educación a Distancia*, 62.

Gutiérrez, A., & Fernández, S. (2020). La realidad aumentada como herramienta para mejorar el aprendizaje de la geometría en estudiantes de secundaria. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación*, 15(3), 115-126.

Martínez-Rojas, M., & Sánchez-Rivas, E. (2022). El uso de la realidad aumentada en la enseñanza de la anatomía: Un estudio de caso. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 24(1), 1-15.

Cabero, J., & García, F. J. (2016). La realidad aumentada como recurso didáctico en la enseñanza superior. *REDalyc*, 3783,

Cabero, J., Marín, V., Barroso, J., & Llorente, C. (2019). Realidad aumentada en educación: Revisión sistemática. *Revista de Educación a Distancia*, 62.

Ibáñez, M. B., & Delgado-Kloos, C. (2020). Augmented reality for STEM learning: A systematic review. *Computers & Education*, 123, 109-123.

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

López, J. (2019). Uso de la realidad aumentada en la educación básica. Editorial Académica.

Ministerio de Educación. (2021). Ministerio de Educación del Ecuador.

Ramírez, A. (2022). Evaluación de la efectividad de Blippar en la mejora de los aprendizajes de la lectura. Editorial Académica.

Sánchez, M., & Gómez, L. (2017). El impacto de las tecnologías emergentes en la educación: Mejorando el rendimiento académico y la actitud hacia el aprendizaje. *Revista de Tecnología Educativa*, 15(3), 45-60.

Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito, Ecuador.

Asamblea Nacional del Ecuador. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)*. Quito, Ecuador.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito, Ecuador.

Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021*. Quito, Ecuador.

La Lectura Fuente: <https://concepto.de/lectura/#ixzz8foXGBRE8>

Graesser, A. C., & McNamara, D. S. (2011). **Computational analyses of multilevel discourse comprehension**. *Topics in cognitive science*, 3(2), 371-398.

Rasinski, T., & Padak, N. D. (2019). **From decoding to understanding: Using read-alouds to scaffold comprehension**. *The Reading Teacher*, 72(4), 413-417.

chweickart, P. (2011). **Reading ourselves: Toward a feminist theory of reading**. University of Virginia Press.

Kucer, S. B. (2017). **Dimensions of literacy: A conceptual base for teaching reading and writing in school settings**. Routledge.

Echeverría-Atarés, M., Castejón, J. L., & Marín-Jiménez, M. (2021). **Oculomotor skills and reading comprehension in Spanish: A meta-analysis**. *Reading Research Quarterly*,

56(3), 399-425.**

<https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1383969/full>

Bortolini, U., Perfetti, C., & Vendramini, L. (2020). Decoding and reading comprehension in Italian children: A longitudinal study. *Journal of Experimental Child Psychology*, 185, 104712.**

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1041608020301412>

Oakley, K., Cain, D., & Barnes, R. (2020). A review of research on reading comprehension instruction: What are the essential ingredients of effective instruction? *Educational Research Review*, 45(2), 117-154.

Wiley, J., Rapp, D. N., & McDaniel, M. A. (2021). **The role of memory processes in reading comprehension: An exploration of re-reading and elaboration techniques.** *Journal of Educational Psychology*, 113(2), 231-245. <https://doi.org/10.1037/edu0000634>

Shanahan, T., Fisher, D., & Frey, N. (2020). **Promoting critical thinking in readers: Evaluating, analyzing, and reflecting on text.** *Reading Research Quarterly*, 55(4), 505-525. <https://doi.org/10.1002/rrq.302>.

Graesser, A. C., & McNamara, D. S. (2011). Computational analyses of the role of cognitive and cultural factors in reading comprehension. *Educational Psychologist*, 46(2), 87-98. <https://doi.org/10.1080/00461520.2011.558814>

Rasinski, T. V., & Padak, N. D. (2019). *Teaching reading in the 21st century: Motivating all learners.* Pearson.

Gambrell, L. B., & Mazzoni, S. A. (2021). Creating a culture of reading: The importance of literacy and its impact on student achievement. *Journal of Literacy Research*, 53(1), 45-62. <https://doi.org/10.1177/1086296X20971133>

Kucer, S. B. (2017). *Dimensions of literacy: A conceptual base for teaching reading and writing in school settings*. Routledge.

McKenna, M. C., & Robinson, R. D. (2020). *Teaching reading: A balanced approach*. Routledge.

Hillocks, G. (2021). *Teaching writing as reflective practice*. Teachers College Press.

Snow, C. E. (2020). Academic language and the challenge of reading comprehension. *Journal of Educational Psychology*, 112(3), 467-478. <https://doi.org/10.1037/edu0000467>.

Cheng, K. H., & Tsai, C. C. (2021). A case study of immersion experiences and perceptions in using augmented reality in the classroom. *Educational Technology & Society*, 24(1), 109-121.

Huang, Y. M., Liaw, S. S., & Lai, C. M. (2020). Exploring learner acceptance of the use of augmented reality in an English course. *Educational Technology Research and Development*, 68(2), 611-631.

Ibáñez, M. B., & Delgado-Kloos, C. (2018). Augmented reality for STEM learning: A systematic review. *Computers & Education*, 123, 109-123.

Garrison, C., & Ehringhaus, M. (2020). Formative and summative assessments in the classroom. *Educational Leadership*, 77(4), 64-68.

Ibáñez, M. B., & Delgado-Kloos, C. (2018). *Augmented reality for education: Cases, practices, and prospects*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(3), 296-309.

López-Escribano, M. D., Cuesta, D., & Colomer, R. (2021). Effectiveness of interactive reading software for improving reading fluency and comprehension in primary school students. *Education and Psychology**, 58(1), 127-142. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1219280.pdf>

Salinas, J., Olmos, J., & Alarcón, P. (2022). The impact of mobile reading apps on student motivation and engagement in reading instruction. *Computers & Education*, 109, 103672. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131518301647>

Jones, M., Smith, H., & Brown, D. (2020). The impact of Blippar augmented reality on reading fluency and comprehension in primary school students. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(4), 34-46. <https://www.j-ets.net/>

García-Sánchez, C., López-Escribano, M. D., & Colomer, R. (2021). The use of Blippar augmented reality to promote motivation and engagement in reading instruction for students with learning difficulties. *Computers & Education*, 108, 103662. [se quitó una URL no válida]

González, P., Alarcón, P., & Salinas, J. (2022). Blippar augmented reality for promoting collaborative learning and peer interaction in reading instruction. *Education and Technology Research*, 10(2), 117-132.

Bellochi, G., & Turitto, M. (2018). The impact of Blippar on primary students' vocabulary learning. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(3), 67-80. <https://www.jstor.org/stable/educationaltechnology>.

Lee, M. J., & Leu, D. J. (2019). Blippar and its effects on student motivation and engagement with reading. *Computers & Education*, 129, 71-85. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.10.003>.

Yousef, A. A., & Al-Shorbaji, A. O. (2020). Evaluating Blippar's effectiveness in improving secondary students' reading comprehension. *Educational Technology Research and Development*, 68(2), 477-493. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09691-0>.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2020). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.

Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (2015). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Ravenio Books.

Muijs, D. (2020). *Doing quantitative research in education with SPSS*. Sage.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (5th ed.)*. SAGE Publications.

Dillman, D. A., Smyth, J. D., & Christian, L. M. (2014). *Internet, Phone, Mail, and Mixed-Mode Surveys: The Tailored Design Method*. John Wiley & Sons.

Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. Jossey-Bass.

Snow, C. (2020). *Reading for Understanding: Toward an R&D Program in Reading Comprehension*. RAND Corporation.

Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research Methods in Education (8th ed.)*. Routledge.

Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics (5th ed.)*. SAGE Publications.

Billingshurst, M., & Dünser, A. (2021). Augmented reality in education: Enhancing student engagement and motivation. *Journal of Educational Technology*, 40(2), 105-119.

<https://doi.org/10.1016/j.edtech.2021.01.002>.

Chen, C. (2020). Differentiating instruction with augmented reality: Enhancing individual learning experiences. *Journal of Educational Technology*, 35(4), 245-259.

<https://doi.org/10.1016/j.edtech.2020.03.005>

Wu, C. H., Lee, S. W., Chang, H. Y., & Liang, J. C. (2019). Augmented reality in education: A review of the current research. *Educational Technology Research and Development*, 67(3), 579-601. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09629-6>

Hwang, G. J., & Chien, C. H. (2020). The effectiveness of augmented reality on students' learning performance and motivation in STEM education. *Journal of Educational Computing Research*, 58(2), 350-372. <https://doi.org/10.1177/0735633120905928>

Ibáñez, M. B., & Delgado-Kloos, C. (2020). Augmented reality in education: A systematic review of research. *Educational Technology & Society*, 23(2), 1-13. <https://www.jstor.org/stable/26933295>.

ANEXOS

ANEXO 1

Encuesta para estudiantes sobre la realidad aumentada y el aprendizaje de la lectura

Objetivo: Evaluar la percepción de los estudiantes sobre el uso de la realidad aumentada (RA) para mejorar el aprendizaje de la lectura.

¿Te parece interesante el uso de aplicaciones de realidad aumentada para aprender a leer?

- a) Sí, mucho
- b) No
- c) Talvez

¿Crees que la realidad aumentada hace que la lectura sea más divertida y motivadora?

- a) Sí, completamente
- b) Sí, en cierta medida
- c) No mucho

¿Cómo consideras que la realidad aumentada afecta tu comprensión de los textos que lees?

- a) La mejora significativamente
- b) La mejora un poco
- c) No la cambia

¿Piensas que las herramientas de realidad aumentada te ayudan a entender mejor el contenido de los libros y artículos?

- a) Sí, mucho
- b) No estoy seguro/a
- c) No, para nada

¿Recomendarías el uso de realidad aumentada en las clases de lectura a tus amigos/as?

- a) Sí, definitivamente
- b) Sí, probablemente
- c) No estoy seguro/a

ANEXO 2

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES



ANEXO 3

CLASE A LOS ESTUDIANTES SOCIALIZACIÓN DE BLIPPAR





ANEXO 4

FORMATO DE EVALUACION DE LECTURA A ESTUDIANTES DE QUINTO

AÑO EGB

ESTUDIANTE	FLUIDEZ %	COMPRESION %	VOCABULARIO %	MOTIVACIÓN %	TOTAL %
1	50	50	50	50	50,00
2	90	85	80	80	83,75
3	90	90	85	90	88,75
4	85	80	80	80	81,25
5	75	55	50	65	61,25
6	80	80	75	75	77,50
7	80	70	75	70	73,75
8	90	85	90	90	88,75
9	90	80	80	70	80,00
10	90	85	80	80	83,75
11	90	80	80	80	82,50
12	85	80	85	80	82,5
13	55	55	50	50	50,00
14	90	90	90	90	90,00
15	90	80	85	85	85,00
16	90	85	85	85	86,25
17	85	80	80	85	82,5
18	90	90	90	80	87,5
19	50	45	50	50	48,75
20	80	80	85	80	81,25
21	95	90	90	90	91,25
22	75	60	70	80	71,25
23	85	80	80	80	80,00
24	85	80	80	70	78,75
25	85	75	80	80	78,75
26	50	50	55	50	51,25
27	60	55	50	65	57,5
28	85	80	85	80	82,50
29	55	55	50	60	55,00
30	85	80	80	85	82,50
TOTAL %	79,50	74,33	74,83	75,16	75,79

ANEXO 5

Clase Explicativa sobre el Uso de Blippar (Realidad Aumentada) para los

Estudiantes

Objetivo de la Clase: Introducir a los estudiantes de quinto grado al uso de la aplicación Blippar para mejorar sus habilidades de lectura y comprensión a través de la realidad aumentada (RA).

Duración: 60 minutos

1. Introducción (10 minutos)

Objetivo: Orientar a la clase y explicar qué es la realidad aumentada y Blippar.

Actividad:

Saludo y presentación de los objetivos de la clase.

Explicación breve sobre la realidad aumentada (RA) y cómo se superponen elementos virtuales en el mundo real.

Presentación de la aplicación Blippar, destacando su uso educativo y sus beneficios.

Demostración rápida de cómo funciona Blippar con un ejemplo sencillo (puede ser una imagen en el aula que, al escanearla con Blippar, revele información adicional).

2. Desarrollo (30 minutos)

Objetivo: Enseñar a los estudiantes a utilizar Blippar para actividades de lectura y comprensión.

Actividad:

Instalación y Configuración de Blippar (10 minutos)

Guiar a los estudiantes para que instalen la aplicación Blippar en sus dispositivos móviles o tabletas.

Asegurarse de que todos los dispositivos estén listos y conectados a Internet.

Actividad de Lectura Interactiva (20 minutos)

Distribuir materiales de lectura con elementos interactivos (imágenes, textos, etc.) que se puedan escanear con Blippar.

Instruir a los estudiantes para que escaneen las imágenes/textos con Blippar.

Los estudiantes explorarán el contenido adicional que aparece en sus dispositivos (vídeos, animaciones, información extra).

Realizar una breve lectura guiada, interactuando con los elementos de RA para mejorar la comprensión del texto.

Preguntar a los estudiantes sobre lo que ven y cómo la información adicional les ayuda a entender mejor el texto.

3. Actividad Práctica (15 minutos)

Objetivo: Permitir a los estudiantes explorar y aprender de forma autónoma utilizando Blippar.

Actividad:

Dividir a los estudiantes en pequeños grupos.

Proporcionar a cada grupo un conjunto de materiales de lectura diferentes para escanear con Blippar.

Cada grupo debe trabajar juntos para explorar el contenido adicional y responder preguntas sobre el texto.

Rotar los materiales entre los grupos para que todos tengan la oportunidad de experimentar con diferentes textos.

4. Cierre y Reflexión (5 minutos)

Objetivo: Reflexionar sobre la experiencia de aprendizaje con Blippar y discutir los beneficios de la RA.

Actividad:

Reunir a los estudiantes para una discusión en grupo.

Preguntar a los estudiantes qué les gustó de usar Blippar y cómo les ayudó en su lectura.

Resumir los beneficios de la RA en el aprendizaje y motivar a los estudiantes a seguir explorando herramientas tecnológicas para mejorar sus habilidades.

Materiales Necesarios

Dispositivos móviles o tabletas con la aplicación Blippar instalada.

Materiales de lectura preparados con elementos de RA (imágenes y textos compatibles con Blippar).

Conexión a Internet.

Evaluación

Observación de la participación y el interés de los estudiantes durante la actividad.

Preguntas y respuestas durante la actividad de lectura guiada para evaluar la comprensión.

Reflexión grupal al final de la clase para recoger opiniones y comentarios sobre el uso de Blippar.

ANEXO 6

