UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICAS

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

SCRATCH Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LENGUA Y LITERATURA. TUTORIAL PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LECTO-ESCRITORAS EN SCRATCH.

AUTORES: ASCENCIO FRANCO ZACARIAS LUCIANO

TIGUA PEÑAHERRERA NEICER JONNIER

TUTOR: LIC. BENAVIDES SELLAN LUIS ERNESTO, MTR.

GUAYAQUIL, FEBRERO DEL 2024

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES-INFORMATICA

DIRECTIVOS

MSc. José Alban Sánchez
DECANO

Dr. Pedro Rizzo Bajaña MSc
VICEDECANO

Ing. Carlos Aveiga Paini, MSc
DIRECTOR DE LA CARRERA

Ab. Julissa García Ruíz
SECRETARIA

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES-INFORMATICA

Guayaquil, 28 de Enero del 2021

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Yo, MSC. BENAVIDES SELLAN LUIS ERNESTO, tutor del trabajo de titulación "**Scratch y desarrollo de competencias en lengua y literatura. tutorial para el desarrollo de actividades lecto-escritoras en Scratch**.", certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **ASCENCIO FRANCO ZACARIAS LUCIANO con C.C No 0953704491 y TIGUA PEÑAHERRERA NEICER JONNIER con C.C No 0958698748,** con mi respectiva asesoría como requerimiento parcial para la obtención del título de **Licenciado en Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática**, en la Carrera/Facultad, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

Firmado electrónicamente por:
LUIS ERNESTO
BENAVIDES SELLAN

MSC. BENAVIDES SELLAN LUIS ERNESTO
DOCENTE TUTOR
C.C. No. 0916758824

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES
INFORMÁTICA

Guayaquil, 21 de Febrero del 2024

Sr. MSc. Carlos Aveiga Paini
DIRECTOR DE LA CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación, **SCRATCH Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LENGUA Y LITERATURA. TUTORIAL PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LECTO-ESCRITORAS EN SCRATCH**. De los estudiantes **ASCENCIO FRANCO ZACARIAS LUCIANO** Y **TIGUA PEÑAHERRERA NEICER JONNIER**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 19 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que los estudiantes **ASCENCIO FRANCO ZACARIAS LUCIANO** Y **TIGUA PEÑAHERRERA NEICER JONNIER,** están aptos para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

EDGAR FREDY MORALES CAGUANA
Firmado digitalmente por EDGAR FREDY MORALES CAGUANA
Fecha: 2024.02.21 12:39:38 -05'00'

Lcdo. Edgar Morales Caguana MSc.

C.I. 0907752828

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES-INFORMATICA

LICENCIA

LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES ACADÉMICOS

ASCENCIO FRANCO ZACARIAS LUCIANO con C.C No 0953704491 y TIGUA PEÑAHERRERA NEICER JONNIER con C.C No 0958698748. Certificamos que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es "**Scratch y desarrollo de competencias en lengua y literatura. tutorial para el desarrollo de actividades lecto-escritoras en Scratch**."**,** son de nuestra absoluta propiedad, responsabilidad y según el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizamos el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

Zacarias Ascencio

Ascencio Franco Zacarias Luciano
C.C. No. 0953704491

Neicer Tigua P.

Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier
C.C. No CI:0958698748

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico a mis padres y hermana quienes fueron el pilar fundamental de apoyo. Esta tesis es una muestra de atributo por la colaboración, paciencias y comprensión que me dieron a lo largo de este proceso académico. También se la dedico a los maestros que me brindaron su sabiduría y supieron dar una buena catedra y gracias a eso logre mejorar mis habilidades las cuales me permitieron llegar hasta aquí.

Ascencio Franco Zacarias Luciano

Este trabajo quiero dedicarlo primero a padres por darme el apoyo constante poder realizar este viaje académico de investigación y el conocimiento, a mis familiares que han fallecido durante todo este tiempo que dedique mi vida al estudio en especial a mi madrina y profesora la Lcda. Jaqueline Bonilla de Saltos que desde que entre a estudiar me brindo su apoyo y ella como exdocente me dará desde arriba su sabiduría para poder continuar esta hermosa profesión. A mis profesores, cuyas enseñanzas me han guiado a este viaje. Esta tesis es un pequeño tributo a todos ustedes, quienes han sido parte esencial de mi éxito académico.

Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

AGRADECIMIENTOS

Como primer punto quiero agradecer a Dios por darme salud y sabiduría. Como segundo punto quiero agradecer a mis compañeros de estudios y docente de la Universidad de Guayaquil por brindarme apoyo, enseñanza y sus experiencias en cada disciplina de estudio. Finalmente, quiero agradecerle a mi tutor el Máster Luis Benavides Sellan, quien nos supo guiar en este proceso paso a paso y gracias a eso se pudo desarrollar un buen trabajo.

Ascencio Franco Zacarias Luciano

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a todos aquellos que hicieron posible la realización de esta tesis. Primero a Dios por darme la sabiduría de poder realizar esta investigación, a mis padres por su constante apoyo y aliento

Agradezco también a mis compañeros de estudio, quienes compartieron sus conocimientos y experiencias, inolvidables durante este tiempo.

A mi tutor el Máster Luis Benavides Sellan que con su nivel de experiencia y paciencia me ha sabido guiar durante todo este proceso

Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

ÍNDICE

DIRECTIVOS ii
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR iii
LICENCIA v
DEDICATORIA vi
AGRADECIMIENTOS vii
ÍNDICE viii
ÍNDICE DE TABLA xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS XII
ÍNDICE DE IMÁGENES XIII
RESUMEN xiv
ABSTRACT xv
INTRODUCCIÓN xvi
CAPÍTULO I 1
1 EL PROBLEMA 1
1.1 Planteamiento del Problema de Investigación 1
1.2 Formulación del Problema 4
1.3 Sistematización 4
1.4 Objetivos de la Investigación 5
1.4.1 Objetivo General 5
1.4.2 Objetivos Específicos 5
1.5 Justificación e Importancia 6
1.6 Delimitación del Problema 8
1.7 Premisas de la investigación 8
1.8 Operacionalización de las variables 10
CAPÍTULO II 11
2 MARCO TEÓRICO 11
2.1 Antecedentes de la investigación 11
2.2 Marco Teórico – Conceptual 13
2.2.1 Scratch 13
2.2.2 Historia 14
2.2.3 Paradigma de la programación por bloques 14
2.2.4 Dimensión tecnológica y componentes del programa Scratch 15
2.2.5 Competencias en lengua y literatura 16
2.2.6 Pensamiento creativo 18

2.2.7 Uso del lenguaje 19
2.2.8 Comprensión lectora 21
2.2.9 Comprensión literal 22
2.2.10 Habilidades de escritura 23
2.2.11 Ortografía 23
2.2.12 Sintaxis 24
2.2.13 Economía de las palabras 24
2.2.14 Narraciones digitales (Storytelling) 24
2.2.15 Gramática 26
2.2.16 Estructura de párrafos coherencia y cohesión. 27
2.2.17 Experiencias del uso de Scratch para el aprendizaje de la lengua y literatura 28
2.2.18 Fundamentación filosófica 29
2.2.19 Fundamentación Pedagógicas 30
2.2.20 Fundamentación Psicológica 31
2.2.21 Fundamentación Sociológica 31
2.2.22 Fundamentación Tecnológica 32
2.3 Marco Contextual 33
2.4 Marco Legal 34
CAPÍTULO III 37
3 METODOLOGÍA 37
3.1 Diseño de la investigación 37
3.2 Modalidad de la investigación 38
3.3 Tipos de investigación 39
3.3.1 De campo 39
3.3.2 Bibliográfica 40
3.3.3 Exploratoria 40
3.3.4 Descriptiva 41
3.3.5 Etnográfica 42
3.4 Métodos de investigación 42
3.4.1 Analítico Sintético 42
3.4.2 Histórico Lógico 43
3.4.3 Deductivo Inductivo 44
3.5 Técnicas de investigación 45
3.5.1 Observación 45
3.5.2 Encuesta 45
3.5.3 Entrevista 46

3.6 Instrumentos de investigación 47
3.6.1 Cuestionario 47
3.6.2 Ficha De Observación 48
3.6.3 Escala De Likert 48
3.7 Población y Muestra 49
3.7.1 Población 49
3.7.2 Muestra 50
3.8 Análisis e interpretación de los resultados 52
3.8.1 Análisis de la encuesta aplicada a los estudiantes de 2 de bachillerato de la de Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon 52
3.9 Análisis de la entrevista aplicada a las autoridades y al docente de la institución 72
3.10 Análisis del contenido de la investigación documental 77
3.12 Análisis de la observación de campo 78
3.13 Conclusiones Y Recomendaciones De La Investigación 79
3.13.1 Conclusiones 79
3.13.2 Recomendaciones 80
CAPÍTULO IV 82
4 LA PROPUESTA 82
4.1 Título de la Propuesta 82
4.2 Justificación 82
4.3 Objetivo General de la propuesta 83
4.4 Objetivos específicos de la propuesta 83
4.5 Aspectos teóricos de la propuesta 83
4.5.1 Aspecto Pedagógico 83
4.5.2 Aspecto Social 84
4.5.3 Aspecto Legal 85
4.6 Factibilidad Técnica 85
4.7 Factibilidad Financiera 86
4.9 Factibilidad Humana 87
4.10 Descripción de la Propuesta 87
4.10.1 Contenido de la Propuesta 88
4.12 Referencias Bibliográficas 104
Referencias 104

ÍNDICE DE TABLA

Tabla No. 1: Escala de Likert 49
Tabla No. 2: Población de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon. 50
Tabla No. 3: Muestra Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon. 51
Tabla No. 4: Obras literarias o libros académicos no exigidas por colegio que lee al año. 52
Tabla No. 5: Causas que le dificultan la realización de lectura en el hogar 54
Tabla No. 6: Obras literarias o libros académicos no exigidas por colegio que lee al año. 55
Tabla No. 7: Dificultades que se le presentan al momento de realizar la redacción del resumen de un texto. 56
Tabla No. 8: Motivación al iniciar la lectura de un libro. 58
Tabla No. 9: Dificulta al establecer la idea principal de una lectura 60
Tabla No. 10: Las competencias lecto-escritora es fundamental para el aprendizaje de todas las asignaturas 61
Tabla No. 11: Dificultad de encontrar las palabras para expresar ideas 62
Tabla No. 12: Omitir normas de redacción en redes sociales o servicios de mensajerías 64
Tabla No. 13: Conocimiento de la programación por bloques en el aprendizaje 65
Tabla No. 14: Destreza para buscar soluciones antes los problemas con los medios tradicionales 67
Tabla No. 15: Conocimiento de Scratch para la programación en Bloques 68
Tabla No. 16: Utilización de la herramienta Scratch para la programación 70
Tabla No. 17: Costos y Gastos 86
Tabla No. 18: Ingresos 86

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1: Obras literarias o libros académicos no exigidas por colegio que lee al año. 53

Gráfico No. 2: Dificultades que se le presentan al momento de realizar la redacción del resumen de un texto. 57

Gráfico No. 3: Motivación al iniciar la lectura de un libro. 59

Gráfico No. 4: Dificulta al establecer la idea principal de una lectura 60

Gráfico No. 5: Las competencias lecto-escritora es fundamental para el aprendizaje de todas las asignaturas 61

Gráfico No. 6: Dificultad de encontrar las palabras para expresar ideas 63

Gráfico No. 7: Omitir normas de redacción en redes sociales o servicios de mensajerías 64

Gráfico No. 8: Conocimiento de la programación por bloques en el aprendizaje 66

Gráfico No. 9: Destreza para buscar soluciones antes los problemas con los medios tradicionales 67

Gráfico No. 10: Conocimiento de Scratch para la programación en Bloques 69

Gráfico No. 11: Utilización de la herramienta Scratch para la programación 70

Gráfico No. 12: Motivación al utilizar Scratch para la mejora de las competencias en lengua y literatura. 71

Gráfico No. 13: Motivación al utilizar Scratch para la mejora de las competencias en lengua y literatura. 71

INDICE DE IMAGENES

Imagen 1: Ventana del programa Scratch 88
Imagen 2: Menú de inicio del Tutorial 89
Imagen 3: Menú de contenidos 89
Imagen 4: Acceso a las narraciones digitales 90
Imagen 5: Lecturas agregadas al Tutorial, obra un día estos de Gabriel García Márquez 90
Imagen 6: Ventana de la Obra literaria Marianela 91
Imagen 7: Ventana de la Fabula la sospecha 92
Imagen 8: Ventana de la Leyenda Guayas y Quil 92
Imagen 9: Ventana del Contenido de la Narración 93
Imagen 10: Ventana del menú para acceder al contenido de las preguntas 93
Imagen 11: Ventana de las preguntas de Retroalimentación 94
Imagen 12: Ventana de contenido de la Pregunta de retroalimentación 94
Imagen 13: Botón del menú de preguntas 95
Imagen 14: Ventana de las actividades de ortografía 95
Imagen 15: Ventana de las actividades de ortografía 96
Imagen 16: Ventana de las actividades de Gramática 96
Imagen 17: Ventana de actividades de lenguaje 97
Imagen 18: Ventana de inicio de la sección recomendaciones para una buena lectura 97
Imagen 19: Ventana de consejos para una buena lectura 98
Imagen 20: Ventana de inicio de la sección recomendaciones para una buena escritura 98
Imagen 21: Ventana de consejos para una buena escritura 99
Imagen 22: Venta de los pasos para crear una narración digital 100
Imagen 23: Ventana del tutorial para crear narraciones digitales 100
Imagen 24: Ventana de la página web 101
Imagen 25: Ventana de la introducción 102
Imagen 26: Ventanas de los temas del tutorial 102
Imagen 27: Ventana de los contenidos de cada tema 103

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES-INFORMATICA

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO
SCRATCH Y DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS EN LENGUA Y LITERATURA. TUTORIAL PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LECTO-ESCRITORAS EN SCRATCH.

Autores: Ascencio Franco Zacarias Luciano
Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier
Tutor(a): BENAVIDES SELLAN LUIS ERNESTO
Guayaquil, febrero 2024

RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo fundamentar el aporte de la herramienta Scratch para proporcionar el desarrollo de las competencias lecto-escritoras dirigido a estudiantes del segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Huerta Rendón de la ciudad de Guayaquil. La modalidad del estudio fue de tipo mixto, en el que se empleó la observación, estudio de campo, entrevista y encuesta. Las variables del estudio fueron Scratch y las competencias lecto-escritoras. La población tuvo constituida por alumnos de la institución antes señalada, de ella se tomó una muestra de 21 estudiantes. El instrumento empleado fue la encuesta, indagando aspectos con respecto a las variables y actitudes hacia el programa Scratch. Los resultados fueron procesados mediante tablas de frecuencias, lo que permitió realizar un correcto análisis. Se determinó que los estudiantes experimentaron una mejora en el desarrollo de competencias lecto escritoras y en el uso de la herramienta Scratch.

Palabras Claves: Scratch, competencias lecto-escritoras

UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CAREER MARKETING AND ADVERTISING

TITLE OF RESEARCH WORK PRESENTED
SCRATCH Y DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS EN LENGUA Y LITERATURA. TUTORIAL PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LECTO-ESCRITORAS EN SCRATCH.

Author(s): Ascencio Franco Zacarias Luciano
Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier
Advisor: BENAVIDES SELLAN LUIS ERNESTO
Guayaquil, febrero 2024

ABSTRACT

The objective of the study was to substantiate the contribution of the Scratch tool to provide the development of reading-writing skills aimed at students in the second of high school at the Huerta Rendón Educational Unit in the city of Guayaquil. The study modality was mixed, in which observation, field study, interview and survey were used. The study variables were Scratch and reading-writing skills. The population was made up of students from the aforementioned institution, from which a sample of 21 students was taken. The instrument used was the survey investigating aspects regarding the variables and attitudes towards the Scratch program. The results were processed using frequency tables, which allowed a correct analysis to be carried out. It was determined that the students experienced an improvement in the development of reading and writing skills and in the use of the Scratch tool.

Keywords: Scratch, Reading and writing skills.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad las tecnologías tienen una estrecha relación con la educación. El aprendizaje de las habilidades tecnológicas y la promoción de competencias educativas fundamentales guardan una estrecha relación. Las competencias lectoras y escritoras son uno de los pilares fundamentales que todos estudiantes deben dominar para desarrollar las habilidades en las demás disciplinas y de la vida cotidiana. La tecnología ha permitido desarrollar nuevas estrategias de aprendizaje, pero sin duda, se presentas algunos retos que afecta de forma negativa los niveles de competencias en las disciplinas antes mencionadas. A nivel de Latinoamérica se ha comprobado que los niños y adolescentes no alcanzan un nivel recomendado con relación a la comprensión lectora y la escritura de textos. Situación alarmante que aumento con la pandemia del COVID-19.

Entre los principales desafíos que enfrentan los estudiantes son las dificultades para la comprensión de textos, la expresión escrita y la falta de motivación. La complejidad en la interpretación de textos y la incapacidad para articular pensamientos de manera coherente y estructurada, estos son los obstáculos más comunes. En este sentido, la herramienta Scratch busca no solo abordar estos desafíos, sino que también transformarlos en oportunidades de aprendizaje. Formulando nuevas estrategias de aprendizaje que en cierta medida favorezcan al aumento de estas habilidades en los estudiantes. La combinación de la programación y las narrativas digitales en Scratch proporciona un entorno participativo que aumentara la motivación de los estudiantes de forma que superen la barrera de lo tradicional.

Sin embargo, es esencial entender los problemas subyacentes para aprovechar al máximo el potencial de esta plataforma y abordar los desafíos persistentes en el desarrollo de

competencias lectoescritoras. A nivel regional, el nivel de lectura por parte los estudiantes son significativamente bajo. Esto depende mucho de la situación socioeconómica y geográfica de las Unidades educativas, debido a que algunas nos cuentan con los recursos suficientes para implementar estrategias que favorezcan el aumento de estas habilidades hacia los estudiantes. En cierta medida se existe aún el miedo a salir de lo tradicional por parte los docentes y no dar la oportunidad de enganchar las tecnologías con sus estrategias de aprendizaje.

La población de estudio que se tomó fueron los estudiantes y docentes del área de lengua y literatura de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón de la ciudad de Guayaquil, se observó ese déficit de utilizar las tecnologías en las disciplinas como la lengua y literatura. La escasa atención por parte de un sector de los estudiantes en las clases impartida por el docente fue notoria. Dada la importancia que se atribuye al desarrollo de competencias lectoescritoras en la educación, los educadores enfrentan diversos desafíos que obstaculizan el pleno desarrollo de estas habilidades en los estudiantes. En este contexto la integración de Scratch como herramienta educativa abordar y comprender estos problemas para diseñar estrategias efectivas que potencialicen tanto las habilidades de programación como las competencias lingüísticas.

Además, pretende proporcionar a educadores, padres y diseñadores de programas educativos una base sólida para aprovechar el potencial de Scratch como herramienta integral de aprendizaje. Al abordar estos desafíos, no solo estamos contribuyendo a la formación educativa de los estudiantes, sino también preparándolos para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más digitalizado. Es importante tener la capacidad de integrar conocimientos tecnológicos y habilidades de comunicación efectiva, estas son esenciales para el éxito académico y profesional. En última instancia, esta investigación se justifica por la necesidad de mejorar y enriquecer las estrategias educativas.

Se procedió con una investigación de tipo cuali-cuantitativa, en la cual se obtuvieron datos mediante la observación. Se utilizo encuestas diseñada mediante la escala de Likert. Al igual que entrevistas, las cuales fueron hechas a docentes y autoridades de la institución educativa. Los resultados de las encuestas dieron un porcentaje, en el cual se evidencio que la mayoría de los estudiantes tienen un déficit en la utilización de la tecnología y las competencias lecto-escritoras. Al implementar la herramienta Scratch, mediante la creación de narraciones digitales. Se llego a la conclusión que el uso de la herramienta Scratch puede contribuir a mejorar las competencias lecto- escritoras en los estudiantes, así como sus habilidades en el manejo tecnológico

El presente trabajo de investigación se encuentra dividida en 4 partes las cuales se detallan a continuación:

Capítulo I: En este capítulo se encuentra detallada el problema de investigación el cual comprende el déficit existente en las competencias lectoras y escritoras y como estas pueden mejorar con la ayuda de Scratch, utilizando las narraciones digitales. Se plantea la interrogante ¿cómo utilizar Scratch para propiciar el desarrollo de competencias en Lengua y Literatura en los estudiantes de 2do de bachillerato de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon del año lectivo 2023 - 2024? Y se estableció como objetivo general fundamentar el aporte de la herramienta Scratch para propiciar el desarrollo de las competencias lecto-escritoras. La finalidad del presente estudio se justifica principalmente, por los aportes que Brinda Scratch, como es el aumento motivacional y la incrementación del interés de los estudiantes. Además, del aumento de las habilidades de lectura y escritura al desarrollar las narraciones digitales. De manera que los estudiantes puedan reforzar la creatividad y expresar sus ideas de una mejor manera. De tal formar que contribuye al mejoramiento de las habilidades lingüísticas.

Capítulo II: En este capítulo se encuentra el marco teórico en el cual se reflejan las variables de estudio las cuales son, Scratch y las competencias lectoras y escritoras. Además, se detallan otros aspectos como el pensamiento creativo, el uso del lenguaje, la ortografía, la sintaxis, la economía de las palabras, las narraciones digitales, entre otros. Se incluyen antecedentes de un estudio nacional y dos internacionales, donde se han propuestos temas relacionados a la presente investigación. Posteriormente se incluyen las fundamentaciones, pedagógica, filosófica, psicológica, sociológica y tecnológica.

Capítulo III En este capítulo se explica sobre la metodología de investigación. La investigación lleva un enfoque cuali-cuantitativo. Las técnicas de investigación usadas fueron la encuesta y la entrevista. La población de estudio fue de 21 estudiantes pertenecientes al 2do de bachillerato de contabilidad paralelo "A". Se presentan y discuten los resultados en el mismo capítulo, resaltando las evidencias encontradas sobre Scratch y la comprensión lecto-escritoras.

Capítulo IV: En este capítulo se explica la propuesta del trabajo de investigación la cual consiste en un Tutorial para el desarrollo de actividades Lecto escritoras en la plataforma Scratch la cual está conformado por capturas de la propuesta y enlaces en la se puede acceder a la plataforma online, este tutorial cuenta con una versión de Android de esta manera los estudiantes tendrán acceso a través de sus dispositivos móviles.

CAPÍTULO I

1 EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema de Investigación

Dentro de los elementos claves para la formación de todos los ciudadanos se considera a las competencias lectoras y escritoras como uno de los pilares que deben desarrollarse. A pesar de lo expuesto la enseñanza de la lengua y literatura supone una serie de retos para los docentes y estudiantes. La tecnología ha permitido que los niños y jóvenes realicen actividades de lectura y escritura en diferentes plataformas. No obstante, en especial en las redes sociales con frecuencia no se utilizan adecuadamente las normativas de escritura y gramática. Esta situación descrita puede afectar directamente los niveles de competencia de lectura y escritura de los futuros ciudadanos.

En la problemática alrededor de la enseñanza de compresión lectora a nivel de Latinoamérica se han realizado diversos estudios. Por ejemplo, se menciona un estudio por parte de la UNICEF (2022) , donde se estableció que gran parte de los niños y adolescentes no alcanza un nivel mínimo de compresión lectora. Las dificultades en la región, en lo relacionado a la lectura y escritura aumentaron aún más debido a los cierres de la escuelas y colegios durante la pandemia del COVID-19. Como consecuencia de esto, muchos estudiantes tuvieron un bajo nivel de lectura lo que provocó una afectación significativamente negativa en su aprendizaje.

Dentro del ámbito latinoamericano en el estudio ERCE 2019 según American Institutes for Research (2021), publicado el mismo año, se evidenciaron problemáticas regionales a nivel de lectura y escritura. El reporte citado, menciona que los países con mejor desempeño fueron Costa Rica y Perú. No obstante, la mayoría de los países presentaron medias por debajo de 700 puntos, situación preocupante dada la importancia de la lectura y escritura para la adquisición de las habilidades en las demás disciplinas.

Otra problemática es la que menciona la autora Tania Pérez (2021), en su artículo de problemas ortográficos en los estudiantes. En este artículo se hace un resumen sobre la importancia de la comunicación escrita en el desarrollo de la persona, lo que incluye también el uso correcto de la ortografía. De hecho, realizo una investigación con el objetivo de conocer el nivel del uso de las mayúsculas, tilde diacrítica, grafemas y signos de puntación. Para el efecto se realizó una evaluación escrita con un valor de 90 puntos. Gracias a esto los resultados determinaron que los estudiantes tienen problemas en el área de puntación y la ortografía, por lo que deben reforzarla.

Los autores Maury Eduard y Rodríguez Alejandra (2020), en su artículo sobre problemas ortográficos en estudiantes chilenos. Resume que las normas ortográficas son esencial para la vida profesional de los estudiantes. En este sentido, se evidencio que los errores más comunes que tienen los estudiantes con respecto a la ortografía van desde la acentuación de palabras a la tilde diacrítica.

De igual manera, en un estudio realizado en Ecuador por parte de la autora Bravo Alvarado (2023), indica la importancia de abordar metodologías y estrategias para mejorar la lectura y escritura. Esto con el fin de hacerle frente al auge del uso inadecuado del lecto-escritura en las redes sociales que cada vez va más en aumento. Este estudio reveló algunos desafíos significativos en la adquisición y desarrollo de habilidades de lectura y escritura en estudiantes, destacando la necesidad de reducir la brecha lecto-escritora para mejorar su competencia.

En Ecuador, uno de los principales problemas dentro de las aulas de clases, son los bajos niveles de lectura por parte de los estudiantes. Esto según los resultados del cuarto Estudio regional Comparativo y Explicativo (ERCE) cuyos resultados fueron presentados en el mes de septiembre del año 2022. En este estudio se evidenció que la nota adquirida por los estudiantes en las dos disciplinas que fueron evaluadas (lectura y matemáticas), fue poco satisfactoria. En el área de Lectura de 4to EGB el 60,5 % de los estudiantes, solo alcanzo el Nivel II de desempeño. Mientras tanto que los estudiantes de 7mo EGB obtuvieron un porcentaje del 73,9 %. En conclusión, estos resultados revelan deficiencias en el área de lengua y literatura en los estudiantes. Estos resultados dependieron mucho de otros factores, como el contexto socioeconómico (Diario El Comercio, 2022).

Es evidente que las estrategias de enseñanza tienen un rol fundamental en las escuelas para fortalecer el hábito de la escritura y lectura de los estudiantes. Estas estrategias deben varias de acuerdo con el área en la que se encuentran, sea estas rural o urbana. En ambas es notorio la presencia de una falencia de las estrategias de enseñanza aplicadas hasta la fecha. El ministerio

de educación del Ecuador tomo medidas frente a este desafío, con el anhelo de fortalecer la competencia de la lectura en los estudiantes. Un claro ejemplo de esto es el programa "Yo leo" el cual se implementa desde años atrás en las escuelas, este cumple con las políticas educativas para el fomento de la lectura. No obstante, las iniciativas para fomentar los hábitos lecto-escritores aun no producen los resultados esperados (Ministerio de Educación, 2021).

1.2 Formulación del Problema

¿Cómo utilizar Scratch para propiciar el desarrollo de competencias en Lengua y Literatura en los estudiantes de 2do de bachillerato de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon del año lectivo 2023 - 2024?

1.3 Sistematización

¿Qué es Scratch y como ayudaría en el desarrollo de competencias lecto-escritoras en los estudiantes?

¿Qué tipo de competencias se deben desarrollar en los estudiantes en la materia de lengua y literatura?

¿Qué actividades se pueden implementar en la plataforma Scratch para propiciar el desarrollo de las competencias en lengua de literatura en los estudiantes de 2do de Bachillerato?

1.4 Objetivos de la Investigación

1.4.1 Objetivo General

Fundamentar el aporte de la herramienta Scratch para propiciar el desarrollo de las competencias lecto-escritoras mediante un estudio bibliográfico y de campo dirigido a estudiantes del segundo ciclo de bachillerato de la Unidad Educativa Huerta Rendón de la ciudad de Guayaquil desde el 10 de octubre del 2023 a enero del 2024.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Describir la herramienta Scratch desde los enfoques tecnológico y sus potenciales usos en el campo de la educación, en especial en el área de lengua y literatura a través de un estudio bibliográfico.

- Determinar las principales dificultades que presentan los estudiantes de la población objeto de estudio para el desarrollo de competencias en el área de lengua y literatura mediante técnicas de recopilación de datos.

- Identificar los elementos más importantes del estudio para el desarrollo de un tutorial basado en Scratch dirigido a potenciar las competencias lecto-escritoras de la población de estudio.

1.5 Justificación e Importancia

La adquisición de las competencias en el área de lengua y literatura contribuye a fomentar la mejora de la calidad integral educativa de los estudiantes. Estas son las competencias que no solo permiten comunicarse de una manera efectiva, sino que también comprenden a la mejora del léxico. La escritura y lectura son la base fundamental de todo individuo, dominarlas es aprender, analizar y apreciar la riqueza cultural y artística de la literatura. En una era donde cada vez la digitalización toma más territorios, las capacidades de leer, escribir y comprender textos se vuelven más decisivas, esto les ayudara a discernir la información entre fuentes confiables y no confiables.

Además, estas competencias permiten comunicarse de una manera más eficaz en las plataformas digitales, logrando así expresar sus ideas posteadas ahí, de una manera clara, precisa y conveniente. De modo que, el dominio de las habilidades lingüísticas y literarias da a los estudiantes la capacidad de ser pensadores críticos y comunicadores efectivos. A través del análisis y la interpretación de los textos literarios.

Otro de los aspectos clave es el desarrollo de habilidades creativas en los estudiantes, al poder analizar y comprender textos literarios, adquieren esa capacidad de cuestionarse y comparar estas cuestiones con la vida real. La literatura en particular, proporcionar esa capacidad de expresar ideas y emociones de una manera única y original. Así, el estudiante fortalece esas habilidades que son cruciales en el ámbito educativo y que tienen un fuerte impacto en la resolución de problemas y la toma de decisiones en la vida cotidiana.

La relevancia social del presente estudio está en el hecho de que las competencias en lengua y literatura son un componente fundamental en el desarrollo de las sociedades. Una sociedad instruida será capaz de afrontar con mayores posibilidades de éxito los retos de la cambiante sociedad del siglo XXI. Por tanto, el presente estudio aportara en la reducción de las brechas en las habilidades lecto-escritoras de la población.

El aporte teórico del presente estudio se encuentra en la recopilación de datos bibliográficos a partir de diversas fuentes informativas. Se proporciona un marco teórico para que futuros investigadores puedan continuar desarrollando estudios con respecto al fortalecimiento de las competencias lecto-escritoras.

Entre los aportes metodológico para el desarrollo de las competencias en lengua y literatura, se desataca la importancia de combinar la programación para reforzar estas competencias lingüísticas. Para ello es recomendable el diseño de actividades que integren estrategias basadas en utilización de Scratch para la creación de diálogos digitales narrativos. Estás estrategias permitirán medir el desarrollo de competencias de la lecto-escritura, al mismo tiempo permitirán evaluar las disciplinas como la gramática, la sintaxis entre otras.

Entre los aportes prácticos que se alcanzaran con la implementación del presente estudio, se encuentra el aumento motivacional e incrementar el interés del estudiante. El uso de Scratch en el contexto de lengua y literatura lleva al desarrollo más profundo de las competencias creativas. Las cuales apoyan el crecimiento de habilidades en el área lingüísticas, mejorando el

vocabulario, la comprensión de textos, la lectura, la redacción, entre otros. De este modo, los estudiantes podrán reforzar la creatividad y expresar sus ideas de una manera más fluida mejoran así las lecto-escritura.

1.6 Delimitación del Problema

Campo: Educación

Área: Lengua y literatura

Aspectos: Cognitivo

Título: Scratch y desarrollo de competencias en lengua y literatura.

Propuesta: Tutorial para el desarrollo de actividades lecto-escritoras en Scratch

Contexto: Unidad Educativa Huerta Rendón de la ciudad de Guayaquil

1.7 Premisas de la investigación

Scratch es un entorno de programación visual diseñado para enseñar a los estudiantes a programar de manera interactiva. Puede ayudar en el desarrollo de competencias lecto-escritoras al requerir la creación de instrucciones escritas y visuales para guiar la interacción de personajes y objetos en diferentes proyectos, fomentando así la comprensión de la materia de lengua y literatura

En el área de lengua y literatura, se deben fortalecer competencias como la lectura crítica, la escritura efectiva, la comprensión de textos, la expresión oral, la ortografía, la gramática y la apreciación de la literatura.

Un tutorial para el desarrollo de actividades lecto-escritoras basado en la herramienta Scratch propiciara el mejoramiento de competencias en esta área en los estudiantes.

1.8 Operacionalización de las variables

Tabla No. 1

Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional Aspectos/dimensiones	Indicadores
Scratch	Según la página oficial Scratch " es una comunidad de programación dirigida a niños, siendo un lenguaje de programación en bloques con una interfaz de fácil usabilidad". (Página oficial de Scratch, 2021)	Tecnológica	- Pre-requisitos de uso - Proceso de obtención del recurso
		Operacional	- Conocimiento de la herramienta - Manejo de la herramienta
		Pensamiento creativo	- Capacidad de analizar requerimientos - Uso de los recursos disponibles - Puesta en marcha de soluciones
Competencias lecto-escritoras	La competencia lectora es la capacidad del ser humano de comprender, comparar e interpretar el significado de un texto con relación a diferentes ámbitos de la vida (Calderón, 2021)	Uso del lenguaje	- Conocimiento de reglas gramáticales - Dominio de reglas ortográficas
		Comprensión lectora	- Compresion literal - Compresion de vocabulario - Evaluacion de fuentes
		Habilidades de escritura	- Ortografia - Gramatica - Estructura de parrafos y cohesion

Elaborado Por: Ascencio Franco Zacarias Luciano – Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

CAPÍTULO II

2 MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Uno de los momentos más sobresalientes de todo proceso investigativo es la búsqueda de trabajos que proporcionen una base fundamental teórica y operativas para su desarrollo. En este caso se recopilo información de los siguientes trabajos:

En el repositorio institucional RIUMA se encontró la tesis de González Reyna et al. (2019), titulado "El uso del Scratch como estrategia tecnológica para mejorar la ortografía acentual en estudiantes de séptimo grado del centro escolar Reino de España" la metodología utilizada es un diagnóstico. Este trabajo de investigación se centra en la ortografía acentuada, la cual presenta un bajo interés por parte de los estudiantes, debido a la escasez de estrategias motivadoras. Por tal motivo, se aplicó estrategias didácticas para la mejora de la ortográfica. Esto, con el propósito de preparar la parte emocional de los estudiantes con relación a su actitud ante la lectura. Se concluyo que el principal problema de la lecto-escritura es la limitada motivación de los estudiantes tal y como sucede con la ortografía acentuada en el trabajo antes citado.

La investigación de Aldana et al. (2021), con el título "El Uso del Scratch Para Fortalecer la Comprensión Lectora, en los Estudiantes de Cuarto Grado de la Institución Departamental José María Vergara y Vergara en Bituima, Cundinamarca". En la cual se

utilizó una metodología de trabajo por fases cualitativa, enfocada en la acción y participación. Como resultado de esta investigación se alcanzó una mejora significativa en el nivel de interés hacia la lectura, logrando una mayor claridad en la comprensión y velocidad de procesamiento de textos. Esto debido al diseño de los juegos desarrollados mediante la herramienta Scratch, el cual no solo capturó el interés de los estudiantes, sino que también los guio hacia el reforzamiento de distintos niveles de comprensión lectora. Este ejercicio no solo amplió su entusiasmo por la lectura, sino que también logró transmitirlo a sus familiares y compañeros, involucrándolos activamente en el proceso con el objetivo de elevar el rendimiento académico de todos los implicados. Además, se promovieron habilidades avanzadas y se perfeccionaron estrategias para el dominio de la comprensión lectora.

Otro de los antecedentes en los cuales se demostró la importancia de abordar las competencias lectoras en los estudiantes. Se encuentra en el trabajo de investigación de Carchi Johana (2020), titulado “Estimulación Lectora Mediante El Dispositivo” con la metodología de trabajo positivista cuantitativa. Esta permitió, buscar, deducir, y encortar la realidad del caso en tiempo real conforme avanza la investigación. Entre los resultados, se mostró lo importante que es identificar las dificultades en la lectura por parte de los educadores hacia los estudiantes. Con la finalidad de emplear enfoques metodológicos innovadores apoyándose en los recursos tecnológicos. El uso del dispositivo Makey-Makey creado por Jay Silver y Eric Rosenbaum, al estar integrado con la herramienta Scratch fue de gran impacto en la estimulación y el fortalecimiento de habilidades lectoras en los niños. Con relación al presente trabajo está demostrado una vez más que el uso de los recursos tecnológicos como Scratch en el aula de clase enriquecen las prácticas metodológicas y las estrategias de aprendizaje. Siendo esencial en la implementación de actividades de gamificación y ludificación en el ámbito de la lectura y también en la escritura.

2.2 Marco Teórico – Conceptual

2.2.1 Scratch

Dentro del mundo de la programación existen software que permiten realizar trabajos con apenas unos cuantos pasos. Es el caso de Scratch, un software que no se necesita tener mucho conocimiento en el mundo de la programación para realizar buenos proyectos. Debido a que este es un programa con una interfaz muy intuitiva de usar, con la temática de programación en bloque. Según la Pagina oficial de Scratch (2021) este se presenta como un lenguaje de programación, con una interfaz amigable. Brinda la facilidad de desarrollar videojuegos, animaciones, y narrativas digitales, mediante la programación en bloque, convirtiéndose así en la comunidad de programación más extensa del planeta.

Desde el punto de vista de González Reyna et al. (2019), Scratch proporciona la oportunidad de adquirir habilidades de programación. Esto mediante un enfoque creativo y experimental, lo que a su vez fomenta el desarrollo del pensamiento lógico y una comprensión más profunda de los conceptos informáticos. Además, contribuye al fortalecimiento de habilidades cognitivas, facilitando la comprensión de los principios fundamentales de la programación. Para Palmón Marisol (2020), Scratch ayuda a fortalecer el pensamiento creativo, la colaboración y sobre todo fortalece el razonamiento sistemático.

2.2.2 Historia

En la actualidad Scratch es un software utilizado por diversas instituciones educativas como una herramienta para la enseñanza de la programación, debido a su fácil usabilidad. Según San José Martín (2022), Scratch nació en el año 2003, gracias a uno de los laboratorios del MIT, quienes buscaban crear un programa que permita simplificar y facilitar el aprendizaje de la programación. En su primera versión no se alcanzó el objetivo deseado en el 2007, por la escasez de características en comparación a la versión actual. Diez años más tarde exactamente en el 2013, se lanzó la versión 2.0, en la cual se define por completo la interfaz y la mecánica que se manejaría en este software, con la importante característica de edición online. La versión más recién salió al público en el año 2019, con el nombre de Scratch 3.0.

2.2.3 Paradigma de la programación por bloques

La finalidad de la programación en código es simplificar el mecanismo de programar mediante líneas de código. Es una forma más sencilla de programar mediante bloques de código en el cual se encuentra ya definidos por el mismo programa. Para los autores Martín et al. (2021), los lenguajes de programación por bloques tienen el mecanismo de programación por bloques de código. Básicamente es una secuencia de declaraciones y sentencias delimitada en un solo bloque. En varios lenguajes de programación, las delimitaciones son llaves, es decir, aquel código escrito entre ellas es la que constituye un bloque.

2.2.4 Dimensión tecnológica y componentes del programa Scratch

Este programa posee una interfaz muy sencilla e intuitiva de usar, con unos componentes que se puede asimilar con facilidad los cuales se describen a continuación:

- Escenario: abarca casi toda la pantalla de color blanco, siendo la parte principal en donde se visualiza la mascota de Scratch en el centro.

- Botones nuevo sprites: estos botones nos permiten crear atajos, siendo tres ubicados en la parte inferior del escenario.

- Modo presentación: este modo se puede aplicar pulsando el botón que se encuentra en la parte izquierda junto a los sprites, sirve para presentar el proyecto que se está realizando en el programa.

- Lista de sprites: se encuentran los sprites que actuaran en el escenario, el cual es una lista en miniatura que se debe hacer clic en uno de ellos para seleccionarlo y editarlo.

- Barra de herramientas: permiten mover, aumentar de tamaño o disminuir, copiar o cortas los objetos.

- Bandeja verde: permite ejecutar el programa creado.

- Bandeja roja: detiene la ejecución del programa que se ejecutó.

- Notas del proyecto: permite validar los comentarios.

- Paleta de bloques: son los bloques que se encargan de crear los sprites o programas, posee 8 cajas de diferentes colores de piezas, en las cuales cada una tienen diferentes acciones.

- Área de Sprites: es el área de donde arrastraremos los bloques que serán utilizados para animar el objeto.

- Pestañas: esta área permite añadir guiones, sonidos, escenarios, editar el objeto y se encuentra encima del área de los sprites.

- Estilo de rotación: permite modificar y elegir la rotación de los scripts.

- Información de los sprites: es un apartado donde se visualiza en miniatura el sprites que se tiene seleccionado con su respectivo nombre.

2.2.5 Competencias en lengua y literatura

Las competencias son el conjunto de acciones que realiza el individuo con el fin de alcanzar los objetivos propuestos, integrando el conocimiento, habilidades, actitudes y valores. En este sentido Vargas Lisset et al. (2021), menciona que la noción de competencia está diseñada para abordar la formación integral de los individuos en diversas facetas de su crecimiento. Esta idea se materializa como una cuidadosa amalgama de diversos elementos,

desplegándose de manera recurrente en la ejecución de diversas tareas y como resultado, se evidencia a través de la acción misma.

La escritura y la lectura son dos de los saberes de suma importancia dentro de los procesos de comunicación, así mismo como para los procesos académicos como para los de la vida cotidiana. Las competencias se basan en desarrollar las habilidades de lecto-escrituras de los estudiantes. Para poder adquirir de manera efectiva y asimilar los conocimientos que se le imparten, aumentando sus niveles cognitivos que le permiten lograr un conocimiento significativo. Es necesario establecer acciones para fortalecer estas competencias desde los niveles primario con la finalidad de desarrollar el pensamiento creativo, pensamiento crítico, lo que conlleva al aumento de la reflexión de textos y de los contextos. Para Angarita et al. (2020), el desarrollo de competencias lecto-escritoras se vuelve esencial al implementar de manera continua actividades que fomenten la expresión oral y una comunicación efectiva. Este conjunto de habilidades no solo facilita el manejo adecuado de la información en diversas materias, sino que también capacita al estudiante para abordar con éxito los objetivos de aprendizaje.

En el currículo presentado por el Ministerio de Educación (2016), diseñado para los 1er grado de Educación General Básica hasta 3er año de Bachillerato General Unificado. Se encuentran los bloques curriculares los cuales se diseñan en un orden cronológico que permite que cada año finalizado tenga un proceso continuo del desarrollo de las destrezas. En los objetivos generales del área de lengua y literatura para el Bachillerato General Unificado en la sección de Lectura. Se proyecta que los estudiantes alcancen un perfil con la capacidad de realizar un análisis exhaustivo de esta habilidad, tanto a nivel cognitivo como metacognitivo. Para el alcance de este objetivo, se implica la aplicación de diversas

estrategias para potenciar las habilidades necesarias en el proceso de comprensión, abarcando los diferentes niveles de lectura. En cuanto a la sección de la escritura, el plan de estudios mantiene una coherencia teórica y metodológica en el desarrollo de esta habilidad clave, abarcando desde el nivel de Preparatoria hasta Bachillerato. En este contexto, se busca que los estudiantes amplíen su capacidad para comprender y analizar la estructura, contenido, sentido y función social de los textos. En otras palabras, se fomenta la reflexión sobre el uso del lenguaje para comprender y expresar mensajes de manera adecuada, correcta, coherente y eficaz (Ministerio de Educación, 2016).

2.2.6 Pensamiento creativo

El hombre desde el inicio de las sociedades ha buscado la manera de reproducir algo nuevo o apoyarse de algo ya existente para formar algo nuevo o resolver situaciones. A esto se le llama utilizar el pensamiento creativo, el cual hoy en día tiene un fuerte vínculo con la utilización de los recursos digitales. Para Monteza Domel (2020), el pensamiento creativo es clave para generar ideas innovadoras, con la capacidad de emerger y adaptarse a las condiciones de vida y ofrecer respuestas imaginativas, sobre todo en los ámbitos científicos y tecnológicos.

Asimismo, el pensamiento creativo es la capacidad o facultad de crear o producir algo nuevo de la nada o apoyándose de algo ya existente. Por otro lado, el pensamiento creativo surge como aquella capacidad de producir ideas genuinas y valiosas como respuestas a la resolución de un problema (Redifer et al., 2021). Siendo un proceso mental en el cual se involucra facultades como la imaginación, la curiosidad, la flexibilidad, entre otras. De igual

manera este pensamiento se desarrolla fundamentalmente gracias a la curiosidad (Muñoz, 2021).

Aquellas personas que desarrollan más este pensamiento, no se limitan a las alternativas convencionales, sino que son más exploratorias. El pensamiento creativo emerge como un elemento fundamental en la adaptación de los individuos a las exigencias del progreso tecnológico y económico. Además, despliega su relevancia en el proceso de maduración y bienestar personal al proporcionar herramientas para enfrentar los desafíos cotidianos. Más allá de ser simplemente un generador de soluciones novedosas y prácticas. El pensamiento creativo, cuando se integra como parte habitual de las estrategias individuales, se convierte en una auténtica modalidad innovadora de concebir y abordar la realidad (Lubart como se citó en Moura de Carvalho et al., 2021).

En conclusión, la creatividad se puede considerar como un enfoque para resolver problemas, es decir, cuando se encuentran problemas nuevos o antiguos que no pueden resolverse utilizando soluciones conocidas. Aquí surge la necesidad de adoptar un pensamiento innovador, reimaginando, redefiniendo y generando respuestas frescas y únicas. Haciendo utilidad de las habilidades innatas y universales que toda persona posee en diversos grados, y es esencial en el desarrollo de cualquier actividad artística, tecnológica o científica.

2.2.7 Uso del lenguaje

Cada individuo posee la capacidad de comunicarse mediante el lenguaje, existen diversos tipos de lenguajes, escrito, oral o de señas, siendo este, un sistema que permite compartir información entre uno o varios individuos. **S**egún Kashima (2022), es aquella

capacidad que tienen los humanos para utilizar el lenguaje complejo para la comunicación en la vida cotidiana. Todos los grupos humanos tienen su propio idioma, y la mayoría de los niños adquieren al menos uno sin enseñanza explícita. Incluso en situaciones donde los niños con habilidades lingüísticas limitadas se reúnen, pueden desarrollar su propio lenguaje con poca influencia de los adultos.

El lenguaje tiene su función de acuerdo con lo que se quiere transmitir, involucrando otras áreas como la del conocimiento. Para Magallanes et al. (2021), con relación a la teoría de Vygotsky, menciona que el lenguaje que se maneja en el entorno sociocultural es el que los niños adquieren primero. Seguido del desarrollo de las habilidades cognitivas, estas dos se unen y forman una conducta verbal que se centra en los significados de su cultura en sí. Las funciones del lenguaje componen parte de un procedimiento de comunicación que necesita un análisis que comprenden otras doctrinas, como la lingüística, la comunicación y en algunos casos, la psicología. De forma que, las funciones del lenguaje trascienden la simple acción de transmitir y recibir un mensaje oral o escrito. La comunicación va más allá, implica la necesidad de cumplir con el propósito de repartir información, opiniones, emociones, mensajes, deseos, instrucciones y mucho más.

En el contexto educativo el uso del lenguaje es de suma importancia, aplicar metodologías que apoyen a la mejora de este, es una de las estrategias que se debe de aplicar en el aula. Cada educador debe tener claro la manera de como usa el lenguaje, buscar la manera de llegar a los estudiantes de tal forma que logre un buen proceso de enseñanza. El desarrollo del lenguaje es considerado un elemento indispensable para el mejoramiento de la comprensión lectura. Al respecto, Carrillo Nelly (2019) afirma que el uso del lenguaje es la herramienta clave para la mejora de la comprensión lectora y esto debe tenerlo claro cada docente, el objetivo es lograr que los estudiantes desarrollen una competencia lingüística de

calidad. Así mismo Martínez Aurora et al. (2021), concluye que para el desarrollo del individuo el lenguaje es una herramienta fundamental, dependiendo mucho de las cualidades en relación con las actividades educativas.

2.2.8 Comprensión lectora

Al leer un texto escrito cada individuo debe asimilar y comprender lo que se lee, a esto se le denomina comprensión del texto o en muchos casos comprensión lectora. La compresión lectora es un proceso continuo que va evolucionando al mismo ritmo que el ser humano va creciendo y conforme al acoplamiento del nivel de lectura este se va adquiriendo. Para Gonzáles Lizette (2019), la lectura involucra diversos procesos en distintos niveles, esta no es adquirida de manera uniforme ni en una única instancia. Por otro lado, el desarrollo de la competencia lectora es un proceso continuo y evolutivo a lo largo de la vida. Se considera que la competencia lectora es una habilidad sin límites en el ser humano, que se actualiza conforme la sociedad experimenta cambios.

La lectura implica una interacción activa entre el lector y el texto. Convirtiéndose en un proceso, donde el lector se esfuerza por lograr entender la lectura, mientras que la lectura debe brindar las actitudes y habilidad esenciales para experiencia de lectura significativa. Esta interacción establece un diálogo con el autor, involucrando la comprensión de sus ideas, la identificación de sus propósitos, la formulación de preguntas y la búsqueda de respuestas en el texto. Basándose en hipótesis previamente formuladas mientras se le da lectura al texto dado (Avendaño, 2020).

Este tipo de competencia evoluciona de manera paralela a las transformaciones en los textos, los medios de comunicación, el formato de la información y el perfil del lector. La comprensión lectora implica la capacidad de interpretar el significado o contenido proposicional de los enunciados u oraciones presentes en un texto (L. González, 2019). Al desarrollar habilidades de lectura, se incorporan estrategias que se perfeccionan con la práctica, facilitando una lectura suave y comprensiva. Esto conlleva a la adquisición de la capacidad de leer de manera precisa, rápida y con la entonación apropiada, priorizando la comprensión profunda del contenido textual.

2.2.9 Comprensión literal

La comprensión literal, se resume a entender y comprender lo que el escritor quiere trasmitir en su escrito. Mediante indicio que se encuentren en el texto de manera directa o explicita. Comprender un texto es de suma importancia, Zapata Luis y Carrión Gilberto (2021), señala que la comprensión de los textos desempeña un papel crucial, debido a que no solo facilita el logro de conocimientos en el ámbito de la comunicación sino también en otras áreas y competencias.

Para Castrillón et al. (2020), los alumnos deben abordar una variedad de textos con el objetivo de identificar información pertinente, de una manera crítica y analítica. La comprensión literal implica captar el significado directo de una palabra, expresión o enunciado. Refiriéndose a la capacidad de entender ciertos aspectos del texto a partir del significado general del resto del contenido. Lo que contribuye al desarrollo y fortalecimiento de formas de razonamiento, como la inducción y deducción (Ríos et al., 2022).

2.2.10 Habilidades de escritura

Estas competencias se manifiestan en un texto redactado de manera precisa, es decir, aquel que exhibe claridad y coherencia, siendo comprensible y transmitiendo de manera efectiva la intención deseada. Dichas habilidades hacen referencia a las destrezas y recursos utilizados al elaborar un texto, y están vinculadas a la capacidad de una persona para comunicar mensajes por escrito de forma eficiente. Para el manejo de una buena escritura se debe tener el dominio de varias disciplinas lingüísticas (Cabanillas, 2021).

2.2.11 Ortografía

Tener una ortografía sólida es fundamental en la escritura al igual que con la mejora de la comprensión lectora. Desde una perspectiva pedagógica, la ortografía se integra como parte esencial de una competencia comunicativa global, y su aplicación adecuada resulta crucial para lograr una comunicación oral efectiva, así como para la comprensión y producción de textos. Este aspecto desempeña un papel trascendental en el éxito académico de los estudiantes y en su desenvolvimiento en el entorno social (Cabanillas, 2021). La práctica de la lectura es una de la manera que es recomendable para perfeccionar la ortografía, al igual que la práctica de la escritura.

2.2.12 Sintaxis

Acción de reformular un texto, creando oraciones de manera coherente y lógica, siguiendo un orden de acuerdo con el contenido, respetando la gramática del idioma que se está manejando. De acuerdo con el significado aportado por la Real Academia Española (2022) la sintaxis es una fase de la gramática, en la cual se dedica a analizar cómo se entrelazan las palabras y las agrupaciones que se generan con el propósito de comunicar un significado. Además, la sintaxis tiene la función de examinar las relaciones que surgen en contexto a todas las unidades lingüísticas que se están manejando.

2.2.13 Economía de las palabras

La calidad de un texto es evaluada por la claridad del mensaje que se pretende comunicar, el cual tiene escasez de palabras innecesarias. Para Azahara (2022), la económica de las palabras es el desarrollo de un proceso evolutivo orientado a reducir la cantidad de esfuerzo dedicado al hablar, escribir o comunicarse en general. Es decir, se refiere a la simplificación de palabras, la utilización de emoticonos, expresiones coloquiales y, en términos generales, a la simplificación de la información o la síntesis del contenido que se desea expresar. Por ende, se recomienda evitar el uso de palabras innecesarias y elementos decorativos al escribir, debido que en muchas ocasiones su empleo no es el apropiado.

2.2.14 Narraciones digitales (Storytelling)

La narración se define como el método en el cual se emplea material multimedia narrar un seceso, cuento, leyenda o historia. Para Tipantuña Jessica (2019), aplicar las

narrativas digitales posee un gran potencial considerable en el ámbito del aprendizaje. A su vez, es una estrategia que se adapta a la era actual, con la finalidad de cautivar, motivar y estimular el interés del público objetivo.

Las narraciones digitales consisten primeramente en las narrativas multimedia, ya que las primeras expresiones de las narrativas digitales incorporan medios electrónicos y videojuegos (Romero et al., 2013 como se citó en Hermann y Pérez, 2019). Por otro lado, desde una perspectiva comunicativa las narraciones digitales, propician la transición de una comunicación lineal y analógica hacia una más multilínea y bidireccional. Estas narrativas encuentran en las imágenes y la sonoridad recursos que fomentan dinamismo, movimiento, motivación e impacto emocional en los estudiantes, quienes asumen el papel de espectadores. En este mismo sentido Moreira Jenniffer (2021), afirma que existe la necesidad de integrar la narrativa multimedia en el ámbito educativo porque al utilizar recursos digitales impulsa a la creación de estrategias innovadoras. En distintos niveles educativos, se puede emplear diversas metodologías que sirvan de apoyo para mejorar la calidad de la educación y por ende ayudar a desarrollar las habilidades de los estudiantes. El uso de los recursos audio visuales es de gran apoyo, debido a que desempeñan la función de emisor al simular una conversación directa con el receptor. Para Moreira Jennifer (2021) el propósito es transmitir la información de manera dinámica e interactiva, facilitando que el estudiante asimile y retenga los contenidos mediante la observación y la escucha.

De acuerdo con esto, la narración digital emerge como una herramienta valiosa en distintos ámbitos, desde la expresión artística hasta la educación. La capacidad de contar historias de manera creativa y la incorporación de recursos audiovisuales en la enseñanza representan formas efectivas de comunicación. Esta estrategia, aplicada a través de la palabra

o de elementos visuales, busca no solo transmitir información, sino también captar la atención del público de manera dinámica e interactiva. En un mundo cada vez más orientado hacia la comunicación efectiva, estas habilidades se posicionan como elementos clave para conectar con audiencias y facilitar el aprendizaje (Moreira, 2021).

2.2.15 Gramática

La gramática es la rama que estudia la escritura y la combinación correcta del uso de las palabras de una lengua. Se adquiere de manera espontánea hasta un cierto nivel de dificultad. Para Montolí Víctor (2020), los primeros pasos en la utilización de la gramática se adquieren de manera espontánea, deductiva, poniendo en práctica las pautas y rubricas de corrección. Para ser aplicada correctamente se debe regir a estructuras ya definidas convirtiéndose en un progreso memorista. En este sentido Riveros Nicoles (2020), la participación de la gramática en el lenguaje se limita a proporcionar una instrucción memorística que en su mayor parte, no aporta significativamente el desarrollo de las destrezas de lectura y escritura.

Dicho esto, el enseñar gramática en las aulas se vuelve un desafió, debido a que en la actualidad la pedagogía educativos buscan que cada estudiante desarrolle su propio conocimiento de manera espontánea y constructivista. Desde esta perspectiva Riveros Nicole (2020), menciona que la gramática es una percepción que necesita ser redirigida hacia el aprecio por la expresión en el uso del lenguaje. Es decir, debe estar presente de una manera inconsciente.

2.2.16 Estructura de párrafos coherencia y cohesión.

El texto requiere de diversos dispositivos formales y gramaticales para preservar su integridad como entidad comunicativa. Entre ellos, el insertos en las oraciones y conectar ideas o proposiciones a lo largo del texto son estructuras claves. La coherencia de un párrafo es sinónimo de la calidad que brinda el escritor a la hora de presentar su escrito. Para De La Vega Luis y Argüelles Patricia (2021), la coherencia se ve potenciada por la cantidad de orientaciones que un escritor proporciona al lector en su texto. Esto podría ser mediante pistas vinculadas al contexto del texto o a través del empleo explícito de frases de transición, guiando así al lector a lo largo de un argumento o narración.

Por otro lado, existe la cohesión textual uno de los mecanismos formales para que un texto cumpla con la calidad comunicativa coherente. La cohesión textual es una de las propiedades más analizadas en la lingüística del texto. Existen diversos mecanismos cohesionadores y cada uno tienen la función de articular las ideas presentes en el texto. Los cuales a su vez aseguran que el mensaje sea claro, preciso y coherente, sin incluir redundancias, ambigüedades ni contradicciones (Alvarado, 2019). Estos mecanismos se generan de manera intertextual mediante una red de conexiones que operan de manera conjunta para establecer la coherencia semántica a partir de las relaciones explícitas entre sus componentes (Jaén, 2020).

Existe una estrecha relación entre la coherencia y la cohesión, para que un párrafo posea una estructura correcta y de calidad debe poseer ambas, aunque en ciertos casos esto puede variar. En este sentido De La Vega Luis y Argüelles Patricia (2021), consideran que un

texto logrará tener una buena cohesión mediante la incorporación de vínculos cohesivos. No obstante, si estos vínculos cohesivos no se emplean de manera correcta no establecerá un abuena coherencia para construir significado. Añade, que es posible lograr una buena cohesión sin alcanzar coherencia, pero no es posible conseguir coherencia sin cohesión. Cabe recalcar que la cohesión, ni la coherencia son los únicos mecanismos utilizado en la lingüística para darle calidad aun texto.

2.2.17 Experiencias del uso de Scratch para el aprendizaje de la lengua y literatura

El uso del programa Scratch en la asignatura de lengua y literatura está basado en la creación de cuentos narrativos, donde el estudiante puede crear sus narraciones digitales. Esto ayudara a despertar el interés hacia la materia y a su vez mejorar la capacidad creativa de ellos. Es una herramienta muy buena, puesto que con la ayuda de imágenes y textos el estudiante tendrá la estimulación para empezar a desarrollar la capacidad de comprender los textos y a su vez interpretarlos en los relatos cortes que irán creando.

En el trabajo de investigación de Finscué Aidaly (2017) titulada “las narraciones digitales en Scratch como estrategia pedagógica para fortalecer la confianza y seguridad para hablar en público…”. Se enfrasca en la creación de narraciones digitales en el programa Scratch aplicándolo como estrategia académica para adquirir conocimientos en contexto a la programación por bloques. Además, el desarrollo de competencias comunicativas y de colaboración, habilidades fundamentales en el contexto globalizado al que los individuos se enfrentarán. Los resultados con relación a las narraciones digitales mostraron tener un claro impacto en los estudiantes, ayudándole a superar sus miedos de participar en clase, logrando expresar sus opiniones y comunicarse con mayor fluidez.

2.2.18 Fundamentación filosófica

El desarrollo de las competencias lecto-escritoras es un tema fundamental de acuerdo con la calidad integral que deben recibir los estudiantes. La fundamentación filosófica de este proyecto se centra en el desarrollo de aquellas habilidades adquiridas durante el proceso educativo, las cuales son esenciales tanto en lo académico como en la vida cotidiana. Están son las habilidades que le permiten a los estudiantes, comprender texto, escribir y leer, de tal manera que puedan expresar sus ideas, resolver situaciones complejas y expresar sus pensamientos de la manera más adecuado y coherente.

En el presente trabajo se destaca la corriente filosófica del constructivismo. Sostenido en el proceso de aprendizaje el cual no se da de manera pasiva, sino que el estudiante juega un rol activo en la adquisición de conocimientos, lo que facilita un aprendizaje significativo (Cesar Coll como se citó en Tigse, 2019). En este sentido, la teoría se basa en enfoques que destacan la importancia de emplear y cuestionar los modelos mentales ya presentes en los estudiantes para mejorar su comprensión y rendimiento. Para Tigse Cristian (2019) esto les ayuda a desarrollar habilidades metacognitivas, cognitivas y socioemocionales, lo que les permite ganar autonomía y los prepara para abordar desafíos globales a través de la investigación, la acción y la reflexión. Por lo tanto, la implementación del software Scratch es una forma de ayudar a potenciar aquellas habilidades, de forma que los estudiantes puedan crear historias, poemas interactivos y narrativos digitales. La finalidad es estimular la creatividad y la imaginación, que los estudiantes aprendan mediante la creación de su propio conocimiento al implementar la práctica, lo que conlleva al aumento de la motivación y compromiso de los estudiantes con la asignatura.

2.2.19 Fundamentación Pedagógicas

Actualmente, toda aquella información que los estudiantes reciben y comparten, están compuestas de varios elementos con el fin de trasmitir una idea de manera efectiva. Este proceso se lleva a cabo tanto en los salones de clase como en el uso de los recursos tecnológicos, esto con el propósito de dar un conocimiento significativo a los estudiantes. Este proyecto se fundamenta en la utilización del programa Scratch para fortalecer las actividades de lecto-escrituras, centrado en la corriente pedagógica del constructivismo. Donde se propone un paradigma en el cual la enseñanza se experimenta y se desarrolla como un proceso dinámico, participativo e interactivo por parte del individuo. De este modo el conocimiento se construye de manera genuina a través de la propia acción de la persona (Benítez, 2023).

En este sentido Piaget enfoca la edificación del conocimiento a partir de la interacción con el entorno. Mientras que la perspectiva de Vygotski se fundamenta en cómo el entorno social facilita una reconstrucción interna (Benítez, 2023). En relación con el presente proyecto los estudiantes emplearan su creatividad al elaborar sus propios proyectos en Scratch, contribuyendo así al desarrollo de su pensamiento divergente. Al aplicar los principios de este enfoque los alumnos aprenderán a su propio ritmo, desarrollando sus habilidades que son esenciales para la lecto-escritura.

2.2.20 Fundamentación Psicológica

Existen diversas maneras de como los estudiantes asimilan el aprendizaje y como controlan el ritmo al que adquieren el conocimiento. Y este es optimizado con la utilización de material multimedia. Para Raviolo Andrés (2019), menciona que los procesos de aprendizaje son más profundos cuando se logra la integración de palabras e imágenes en la memoria de trabajo, combinando representaciones verbales y visuales. Estos los principios parten desde la teoría de Mayer (2002), donde establece que el mayor aprendizaje se da cuando la información recibida es mediante recursos visuales. Scratch es una alternativa muy útil para despertar el interés de los estudiantes, sobre todo al ser intuitivo, poseer imágenes, textos y la opción de colocar textos a voz, hace que sea de gran apoyo para ayudar a fortalecer las competencias lecto-escritoras.

2.2.21 Fundamentación Sociológica

Para responder a las demandas de competencias del siglo XXI en una sociedad digitalizada. Promoviendo la participación, la colaboración y la alfabetización digital, destacando la importancia de nuevas habilidades que pueden adquirir cada individuo de la ciudadanía en la era de la información. Son esenciales los aportes de la teoría de Bruner (1915-2016), la cual sostiene que las interacciones son el principal pilar de interacción entre las personas para facilitar la comprensión del conocimiento e incluso de los primeros elementos del lenguaje. De este modo, en esta teoría el juego desempeña un papel crucial como guía del desarrollo, proporcionando el espacio necesario para la evolución del pensamiento y del lenguaje (Guillen, 2022).

La incorporación del programa Scratch en el área de la lengua y literatura para crear narrativos digitales, tomándolo en gran parte por los estudiantes como asimilar un juego. No solo enriquece la adquisición individual de las competencias, sino también la participación activa en comunidades de aprendizaje que pueden formarse en entornos digitales. Además de apoyar la interacción de cada estudiante en el aula, motivándolo a desarrollar las habilidades de lecto-escrituras.

2.2.22 Fundamentación Tecnológica

Los aportes tecnológicos se basan en la metodología de desarrollo del software waterfall, adaptada en el año 1970 por Winston W. Royce (1929-1995), se trata de un método de desarrollo de proyectos que comúnmente se emplea en el ámbito del desarrollo de software. Esta metodología se basa en la ejecución secuencial de etapas, donde el trabajo progresa de una fase a otra de manera ordenada. Su denominación se deriva de las diversas etapas que conforman el proyecto, ya que se requiere disponerlas en una secuencia específica y estricta, avanzando de la parte superior a la inferior (Digital Talent, 2018).

Por otro lado, el presente trabajo se fundamenta en el primer principio de la teoría Richard Mayer, en la cual indica que el aprendizaje se adquiere mejor mediante contenido multimedia. La utilización de texto más imágenes, las cuales deben ser las indicadas de acuerdo con lo que se pretende enseñar. Crea una percepción a través de la utilización de los sentidos lo que genera un estímulo experimental (Soto, 2023). Existen muchas herramientas disponibles para el desarrollo de proyectos multimedia mediante la programación una de estas herramientas es Scratch en la cual mediante la utilización de la programación por

bloques junto a la utilización de recursos multimedia. Hace que esta sea una herramienta que permitirá a los estudiantes adquirir conceptos básicos de programación y poder crear proyectos, como cuentos o historias. De esta forma, apoya a desarrollar habilidades de lectura y escritura comprensiva por parte de los estudiantes.

2.3 Marco Contextual

Esta investigación tuvo lugar en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, situada en la ciudad de Guayaquil, en la provincia del Guayas perteneciente a la República del Ecuador, ubicada exactamente en la Avenida Las Aguas. Fundado en marzo de 1971 bajo el nombre de "Francisco Huerta Rendón". Posteriormente, el 18 de mayo de 1971, se convirtió en una institución educativa afiliada a la facultad de Filosofía y Letras por decisión del consejo universitario, con el objetivo de brindar a los estudiantes universitarios la oportunidad de llevar a cabo prácticas docentes como requisito previo para obtener el título de profesor de segunda enseñanza. El primer rector de la institución fue el Ingeniero Oswaldo Ayala Núñez, quien inauguró el primer año académico en 1971-1972. En ese período, se ofrecieron tres cursos en el ciclo básico (primer, segundo y tercer año) y se establecieron dos secciones, una en la mañana y otra en la tarde, con un total de 265 estudiantes matriculados.

Actualmente, existen un aproximado de 1300 estudiantes, siendo en su mayor parte provenientes de la zona. Los cuales proviene de familias con una situación socioeconómica media baja en su mayoría. Por ello, la unidad educativa tiene cubierta un programa de becas para estudiantes. Sus docentes, proporcionan una enseñanza de calidad, esto para que cada estudiante mantenga un promedio aceptable que les permita mantener la beca.

2.4 Marco Legal

Constitución de la república del Ecuador (2008)

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado.

F). Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital, y apoyar los procesos de pos-alfabetización y educación permanente para personas adultas, y la superación del rezago educativo

G). Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales

Ley Orgánica de Educación Intercultural (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2017)

Título I

De los Principios Generales

Capítulo Único

Del Ámbito, Principios y Fines

Art. 2.- Principios. - La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

f. Desarrollo de procesos. - Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República;

w. Calidad y calidez. - Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el

proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes.

Ley Orgánica de educación Intercultural (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2017)

Capítulo Cuarto

De los Derechos Y Obligaciones de las y los Docentes

Art. 11.- Obligaciones. - Las y los docentes tienen las siguientes obligaciones:

h. Atender y evaluar a las y los estudiantes de acuerdo con su diversidad cultural y lingüística y las diferencias individuales y comunicarles oportunamente, presentando argumentos pedagógicos sobre el resultado de las evaluaciones;

i. Dar apoyo y seguimiento pedagógico a las y los estudiantes, para superar el rezago y dificultades en los aprendizajes y en el desarrollo de competencias, capacidades, habilidades y destrezas;

k. Procurar una formación académica continua y permanente a lo largo de su vida, aprovechando las oportunidades de desarrollo profesional existentes.

CAPÍTULO III

3 METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la investigación

La presente investigación tiene como propósito fundamentar la utilización de Scratch en el desarrollo de competencias lecto-escritoras. La elección de este tema se sustenta en la importancia de la integración de la tecnología en el ámbito educativo, así como en el interés por explorar Scratch como una plataforma de programación visual. Esto con el fin de contribuir de manera significativa al desarrollo de las competencias lecto-escritoras. La identificación del problema que motiva este proyecto se llevó a cabo mediante una pre-observación durante las prácticas preprofesionales realizadas en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón por parte de los investigadores. Este proceso de indagación revelo dificultades significativas en la lectoescritura por parte de los estudiantes.

Para abordar la naturaleza de los problemas específicos en la lectoescritura que enfrentan los estudiantes, se optó por un enfoque de investigación cuali-cuantitativa o mixta. En cuanto a la recolección de datos, se seleccionó la observación como herramienta principal, complementada con encuestas realizada a los estudiantes, entrevistas a los docentes y al rector del colegio. Los resultados obtenidos se presentarán mediante gráficos estadísticos que visualizarán de manera clara los desafíos que los estudiantes enfrentan en relación con la lectoescritura. Estos hallazgos orientarán el desarrollo de una propuesta que busca ofrecer soluciones efectivas para abordar dichas problemáticas.

Para realizar las respectiva encuesta y entrevista se tuvo que realizar un proceso de autorización por parte de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon. Los directivos autorizaron a los investigadores para que en un día de la semana entre lunes a jueves puedan realizar este proceso. Se pudo contactar gracias al encargado de este proceso de la Unidad Educativa a través correo electrónico para indicar los pasos para este proceso. La encuesta se aplicó a los estudiantes de 2do año de bachillerato paralelo "B" la cual permitió realizar este proceso de forma ordenada. La entrevista se realizó al vicerrector de Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon y a una docente del área de lengua y literatura, quienes nos facilitaron de su tiempo para poder aplicarla entrevista y obtener la respectiva información.

3.2 Modalidad de la investigación

En el marco de la presente investigación, se empleó la metodología de investigación cuali-cuantitativa. El propósito es analizar de manera fundamentada la implementación de Scratch para el desarrollo de competencias lecto-escritoras en los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón. La elección de esta metodología de investigación se fundamenta principalmente en su capacidad para integrar elementos tanto de la investigación cualitativa como cuantitativa. Este enfoque posibilita la fusión de ambos métodos con el propósito de obtener información de manera clara y precisa.

La investigación de métodos mixtos es el complemento de la investigación cualitativa y cuantitativa. Este método ofrece una gran promesa para la práctica de la investigación (Chaves Montero, 2018). En este sentido, también es formalmente definida como la utilización de los métodos cuantitativos y cualitativos en una investigación social. Siendo una

característica clave de la investigación de métodos mixtos es su pluralismo metodológico. Es importante resaltar que el propósito de la investigación mixta no es sustituir a ninguno de los enfoques que la componen, sino que, por el contrario, su meta es utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación, combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales (Albayero Maria Jose , Tejada Hernandez Marisol y Cerrito Juana de Jesus , 2020).

Dentro del estudio se recopilo información con relación a aspectos cualitativos tales como el grado de dominio de competencias lecto-escritoras y con relación a la herramienta Scratch. Así como también se indago las actitudes de los estudiantes con relación a la lectura y el uso de la programación por bloques. La parte cuantitativa del estudio se aplicó para expresar mediante números los resultados de la recolección de datos y expresarlos en forma de tablas y gráficos.

3.3 Tipos de investigación

3.3.1 De campo

La investigación de campo es un tipo de investigación que consiste en recopilar datos directamente en el lugar donde se llevara a cabo la investigación o problema planteado. Pérez León Gabriel (2021) menciona que esta investigación permite a los investigadores obtener una información detallada y específica sobre el problema que se va a investigar. En muchos casos es la única forma de obtener datos preciosos y relevantes. La investigación de campo recopila directamente de fuentes originales, esto proporciona un control más alto

sobre la naturaleza y la cantidad de datos obtenidos. Esta investigación se utilizó para recopilar la información en el lugar donde se la realizo con el fin de comprender observar e interactuar con las personas en su entorno natural. Esto permite registrar directamente, el comportamiento las interacciones y los eventos en situaciones cotidianas.

3.3.2 Bibliográfica

Esta investigación consiste en la revisión y recopilación de datos mediante la indagación en libros, artículos, informes y tesis. Lo cual puede ser muy útil al inicio de un proyecto para establecer el marco teórico y contextual del estudio. Gabriel Arteaga (2020) menciona que esta investigación requiere de una recopilación de información a partir de materiales publicados. El fácil acceso a las computadoras y los dispositivos móviles permite proporcionar a los investigadores innumerables fuentes de información, simplificando el proceso de recopilación. Esta investigación permitió el desarrollo del marco teórico y contextual permitiendo comprender y sintetizar las teorías existentes relacionadas con el tema lo que es esencial para fundamentar esta investigación y contextualizar los resultados.

3.3.3 Exploratoria

Ese tipo de investigación se realiza cuando el tema del estudio es relativamente nuevo o poco comprendido esto permite comprender el fenómeno de interés de manera más profunda, buscando generar ideas, hipótesis o preguntas de investigación que pueden guiar a investigación futuras más específicas. Carlos Ramos Galarza (2020) menciona que la investigación exploratoria se puede utilizar tanto en el método cualitativo como el

cuantitativo. En este alcance la investigación es aplicada en fenómenos que no se han investigado previamente y se tiene interés de examinar sus características.

Esta investigación se enfocó en una exploración detallada del tema, identificando el tipo de problema y su recurrencia histórica. Esta comprensión profunda permitió a los investigadores tomar decisiones informadas para abordar eficazmente el problema de investigación.

3.3.4 Descriptiva

Este tipo de investigación describe las característica propiedades y rasgos predominantes de una población o grupo. La investigación descriptiva busca ofrecer una representación detallada y precisa del objeto de estudio. En este sentido Blanca Espada (2021) menciona que la investigación descriptiva recopila datos cuantificables que se puede analizar con fines estadísticos en una población. Este tipo de estudio tiene, una estructura de preguntas cerradas, con la finalidad de obtener una información cuantificable. Esto permitió detallar el grupo de personas a las cuales se realizó las encuestas permitiendo una información detallada sobre los aspectos específicos del objeto de estudio. Los resultados fueron utilizados para la toma de decisiones contribuyendo al avance de la investigación

3.3.5 Etnográfica

Esta investigación se enfoca en comprender a fondo las prácticas culturales, creencias y experiencias de un grupo social mediante la observación de participantes y la detallada recopilación de datos en su entorno natural. Contreras Liliana (2022) menciona que este es un método en el cual se conoce el modo de vida de un grupo de personas de una unidad social especifica utilizando la observación o la entrevista para conocer su comportamiento social. Esto permitió obtener una exploración más detallada de experiencias vividas por parte de los participantes, utilizando la observación como método se puedo ver varios aspectos que podrían pasar desapercibidos mediante otros métodos de investigación.

3.4 Métodos de investigación

3.4.1 Analítico Sintético

El punto de vista de esta investigación es combinar tanto la capacidad de análisis como la capacidad de síntesis en el proceso de investigación. Este método se utiliza para descomponer y comprender un fenómeno o problema y luego volver a ensamblar estas partes para obtener una visión más integral para la solución de un problema. A partir de esta premisa, el enfoque analítico-sintético postula que, en el transcurso de la investigación, como lo mencionan López Adriana y Ramos Gerardo (2021), el análisis y la síntesis deben manifestarse en estrecha conjunción e interrelación.

En esta situación, se argumenta que el análisis se realiza a través de la síntesis, vinculando y conectando elementos para comprender la problemática en su totalidad, en lugar de descomponer los elementos relevantes de forma aislada. El análisis permitió la revisión de las diferentes producciones bibliográficas consultadas, establecer tendencias e interpretaciones de los resultados individuales de cada uno de los ítems empleados en los instrumentos de recolección de datos. La síntesis permitió establecer conclusiones generales a partir de la información recopilada.

3.4.2 Histórico Lógico

Al usar este tipo investigación se logra una aproximación metodológica es decir esta se utiliza para comprender y explicar los eventos y procesos históricos. Se centra en la identificación de relaciones causales, la contextualización de acontecimientos y la interpretación de fuentes históricas a través de un análisis crítico. En una investigación realizado por Torres Miranda Teresa (2020), empleó el método histórico lógico al analizar minuciosamente el fenómeno y sus antecedentes. Abordó lógicamente las relaciones entre distintos aspectos, incorporando métodos como síntesis, inducción, deducción y generalización. Destacó la utilidad crucial de las entrevistas en su investigación.

Este método se utilizó para por poder estudiar una evolución clara de fenómenos y conceptos a lo largo del tiempo. Además, facilita la compresión de influencias históricas en el presente contribuyendo a su análisis más profundo y contextualizado del objeto de estudio. Es decir, se indago diversas investigaciones previas, donde a lo largo del tiempo se hayan

utilizado las TIC y la programación en bloques para fortalecer las competencias lecto-escritoras.

3.4.3 Deductivo Inductivo

En esta investigación el método deductivo implica el desarrollo de una hipótesis o teorías generales que son probadas o verificadas mediante la recopilación de datos específicos estos pueden ser encuestas entrevista u observaciones. Si los resultados corroboran las hipótesis, estas se refuerzan. En el método inductivo, se recopilan y analizan datos específicos para formular conclusiones generales, indicando que ambos enfoques emplean la recopilación de datos para llegar a conclusiones definitivas. Suarez Ernesto (2023), hace referencia a que el método inductivo en la investigación busca derivar conclusiones generales a partir de observaciones específicas. En cambio, el método deductivo, según el mismo autor, parte de premisas generales y utiliza la lógica para llegar a conclusiones específicas en un proceso razonado.

En el caso del presente estudio, se empleó para formular premisas y obtener conclusiones. El método deductivo parte de premisas generales hacia conclusiones específicas, mientras que el inductivo parte de observaciones específicas. Integrar ambos métodos facilita un análisis exhaustivo de la investigación.

3.5 Técnicas de investigación

3.5.1 Observación

Esta es la técnica más usada ya que consiste en la recopilación de datos de forma directa de fenómenos o comportamientos, se utiliza en diversas disciplinas, como la psicología, la sociología, la antropología, la biología, entre otras. En resumen, la observación representa la metodología más estructurada y lógica para documentar visualmente y verificar lo que se busca comprender. Se trata de captar de manera objetiva los acontecimientos del mundo real, ya sea para describirlos, analizarlos o explicarlos científicamente.

Hinojosa Benavides Rene (2022), señala que esta técnica es fundamental en la metodología cualitativa, aplicándose de manera no estructurada o participativa para capturar auténticamente información sobre un fenómeno. Se realiza en un entorno natural durante todo el periodo del fenómeno, utilizando herramientas como la guía de observación. La observación se utilizó para poder obtener una información más detallada, objetiva y contextual con el fin de comprender la problemática empleada en esta investigación, así como contribuyendo a la validez y fiabilidad de los resultados obtenidos.

3.5.2 Encuesta

Para la recolección de datos este método es muy usado ya que consiste en la recopilación de datos para obtener información de un grupo de individuos. Esta información puedo referirse a sus opiniones, actitudes, creencias, comportamientos u otras características específicas. Este método de investigación se basa en la recopilación de respuestas

sistemáticas a preguntas estandarizadas que son formuladas a un grupo representativo de personas, conocido como la muestra. Feria Hernán, Matilla Margarita y Mantecón Silverio (2020) mencionan en un artículo que la encuesta es un proceso de entrevista estructurada mediante cuestionario. ya sea impreso o digital, diseñado específicamente para obtener respuestas. Esta se utilizó para poder recopilar datos a través de preguntas estructuradas dirigida a la población para así obtener unos resultados claros y precisos.

3.5.3 Entrevista

La entrevista es un método de recolección de datos que implica la interacción directa entre un entrevistador y un entrevistado con el propósito de obtener información detallada sobre diversos temas. Mata Solís, Luis Diego (2020), menciona que es una técnica empleada en la recopilación de datos cualitativos, destacándose por su capacidad para obtener información extensa, profunda y de importancia sustancial. Así, la aplicación de la entrevista en la investigación cualitativa se adecúa a la naturaleza de los datos que se pretenden recopilar, considerando los objetivos, la formulación del problema y el enfoque teórico. Es decir, la entrevista debe estructurarse de acuerdo con el diseño de la investigación. Esta técnica se utilizó con el objetivo de obtener información detallada directamente de los participantes la cual permitió analizar sus opiniones de manera más profunda y flexible.

3.6 Instrumentos de investigación

3.6.1 Cuestionario

Con el propósito de abordar la problemática planteada, se diseñó un cuestionario que incorporó tanto preguntas abiertas como cerradas. Estas interrogantes se formularon con la intención de obtener las opiniones de los encuestados. Carneiro Caneda, Manuel y López Capel, Félix (2020) mencionan en su artículo que el cuestionario es esencial en encuestas, condiciona resultados a la idoneidad del diseño de preguntas. Su relevancia en investigación destaca al ser un instrumento clave para obtener datos precisos y significativos. Sin embargo, hay que tener en cuenta que no existe principios básicos que garantiza que la elaboración del cuestionario sea efectiva y eficiente.

El cuestionario permitió recopilar datos sintéticos y estructurados sobre la problemática planteada permitiendo estandarizar las preguntas y respuestas, lo que facilito la compresión y el análisis cuantitativos de los datos obtenidos. El cuestionario se dividió en dos bloques. El primero incluyó dos preguntas de selección múltiple y una de selección única, abordando desde la cantidad de obras literarias leídas por los estudiantes hasta las dificultades específicas al leer o redactar. El segundo bloque contenía 10 preguntas donde se usó la escala de Likert donde se permitió medir el grado de percepción de los estudiantes en una escala de 1 al 5.

3.6.2 Ficha De Observación

La ficha de observación es un documento estructurado utilizado para recopilar información detallada sobre eventos, comportamientos o situaciones específicas. Esta ficha suele incluir campos específicos para registrar datos relevantes e importantes y se suelen ser utilizadas en el ámbito educativo, científico, social o empresarial. El autor Diaz, Miguel (2021), agrega que el objetivo de la ficha de observación es constatar lo que sucede en aula de clases para usarlo como información valiosa y detallada.

A través de la ficha de observación se pudo identificar de primera mano aspectos relevantes del estudio. Entre estos aspectos se destaca el grado de atención de los estudiantes en la clase de lengua y literatura, la actitud y el desenvolvimiento de los estudiantes en las actividades lecto-escritoras. Asimismo, se observó las estrategias usadas por el docente para fortalecer las competencias del área de lengua y literatura en los estudiantes.

3.6.3 Escala De Likert

Esta es una herramienta utilizada en encuestas y cuestionarios para medir actitudes, opiniones o niveles de acuerdo o desacuerdo. Esta permite presentar afirmaciones o enunciados a los que los encuestados responden indicando su grado de acuerdo o desacuerdo. La escala de valoración de respuesta de los encuestados representa el nivel de satisfacción por par parte de ellos realizados en los cuestionarios y encuestas.

En esta investigación la escala de Likert permitió medir las percepciones de los estudiantes ante las preguntas de las encuestas. Permitiendo conocer el grado de acuerdo de los participantes indicando su nivel de acuerdo o desacuerdo en una escala del 1 al 5.

Escala de Likert

Código	Valoración
1	Totalmente en desacuerdo
2	En desacuerdo
4	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
4	De acuerdo
5	Totalmente de acuerdo

Tabla No.1: Escala de Likert

3.7 Población y Muestra

3.7.1 Población

El grupo en el que se realizó esta investigación son los estudiantes de 2do bachillerato especializados en la carrera de informática de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon, el número de estudiantes matriculados en esta área fueron 42, las cuales se conformaron 21 del paralelo A y 21 del Paralelo B . Para realizar las investigación y desarrollo de las encuestas utilizamos el curso de Informática “B”. Se llevaron a cabo entrevistas a la docente a cargo de impartir la materia de lengua y literatura en ambos cursos y al Vicerrector de la unidad educativa, la cual ejerce en el área de la dirección de cada departamento.

Tabla No. 2

Población de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Estratos	Frecuencias	Porcentajes
ESTUDIANTES	21	88%
DOCENTES	1	5%
AUTORIDADES	2	7 %
TOTAL	24	100%

Fuente: Secretaría del Plantel

Elaborado por: Ascencio Franco Zacarias Luciano – Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

3.7.2 Muestra

La muestra se refiere a un subconjunto representativo de la población más amplia, la idea principal al usar la muestra es la adecuada selección y representación de la población seleccionada dando calidad a la investigación. Esta debe ser aleatoria y representativa para garantizar que los resultados sean aplicables a la población más amplia.

Ardila Javier, Rodríguez Nelcy y Gil Fabián (2019) menciona en su artículo que la muestra es un subconjunto o parte de la población en la que se lleva a cabo la investigación. Hay procedimientos para obtener la cantidad de los componentes de la muestra, entre ellas destacan las fórmulas, la lógica entre otros. Se optó por un enfoque de muestreo no probabilístico por conveniencia en el cual se seleccionó específicamente el curso de informática paralelo "B" de entre los dos cursos mencionados anteriormente. La elección se basó en la disponibilidad, ya que solo el paralelo "B" estaba disponible para la realización de la encuesta. Esta decisión facilitó a los investigadores la recopilación rápida y eficiente de la información necesaria.

Tabla No. 3

Muestra Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon

Estratos	Frecuencias	Porcentajes
ESTUDIANTES	21	88%
DOCENTES	1	5%
AUTORIDADES	2	7 %
TOTAL	24	100%

Fuente: Secretaría del Plantel

Elaborado por: Ascencio Franco Zacarias Luciano – Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

3.8 Análisis e interpretación de los resultados

3.8.1 Análisis de la encuesta aplicada a los estudiantes de 2 de bachillerato de la de Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon

Bloque I

Preguntas de selección única y múltiple

Pregunta 1

Habitualmente cuantas obras literarias o libros académicos no exigidas por colegio lee al año. (Marque una sola opción).

Tabla No.4

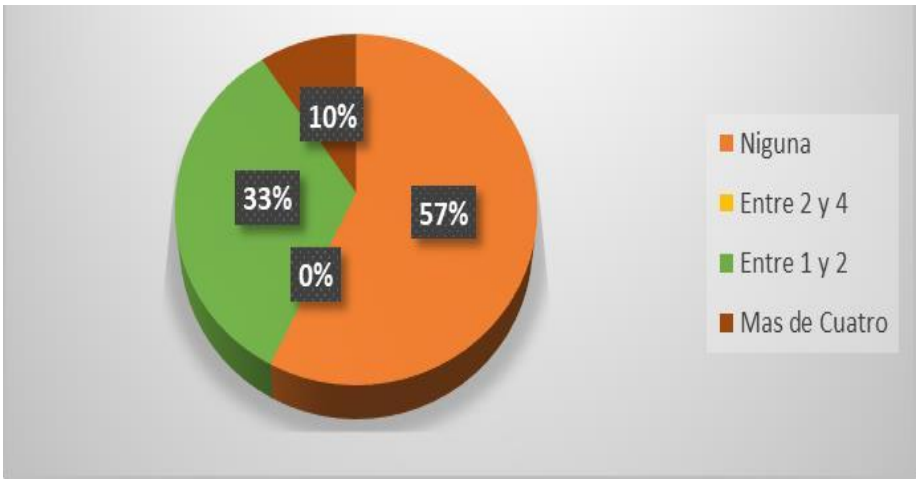
Obras literarias o libros académicos no exigidas por colegio que lee al año.

	Nro. Estudiantes que manifiestan la causal	%Estudiantes que manifiestan la causal	Nro. Estudiantes que no manifiestan la causal	%Estudiantes que no manifiestan la causal
Ninguna	12	57,14%	9	42,86%
Entre 2 y 4	0	0,00%	21	100,00%
Entre 1 y 2	7	33,33%	14	66,67%
Mas de Cuatro	2	9,52%	19	90,48%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico No. 1

Obras literarias o libros académicos no exigidas por colegio que lee al año.



Fuente: Encuesta a estudiantes del 2do año de bachillerato de la Unida Educativa Francisco Huerta Rendon
Elaborado por: Ascencio Franco Zacarias Luciano – Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

Análisis:

De acuerdo a los resultados de este ítem se establece que la mayoría de los estudiantes hacen una escasa lectura obras literarias o libros académicos no exigidos por la institución educativa. El resultado implica que es necesario implementar propuestas que mejoren los hábitos lectores de los estudiantes.

Pregunta 2

Señale cuales de las siguientes causas son la que le dificultad la realización de lectura en su hogar. (Puede marcar varias opciones).

Tabla No. 5

Causas que le dificultan la realización de lectura en el hogar.

	Nro. Estudiantes que manifiestan la causal	%Estudiantes que manifiestan la causal	Nro. Estudiantes que no manifiestan la causal	%Estudiantes que no manifiestan la causal
Espacio reducido	9	42,86%	12	57,14%
Escasa motivación	14	66,67%	7	33,33%
Dificultad económica	7	33,33%	14	66,67%
Ambiente ruidoso	11	52,38%	10	47,62%
No existe biblioteca familiar	17	80,95%	4	19,05%
Escasos hábitos lectores en la familia	13	61,90%	8	38,10%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico No. 2

Obras literarias o libros académicos no exigidas por colegio que lee al año.

Fuente: Encuesta a estudiantes del 2do año de bachillerato de la Unida Educativa Francisco Huerta Rendon
Elaborado por: Ascencio Franco Zacarias Luciano – Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

Análisis:

En el análisis de esta cuestión, se nos presentan las diversas razones que los estudiantes podrían tener al enfrentarse a la tarea de la lectura en el entorno doméstico. Esto revela un panorama complejo, en el cual la mayoría de los estudiantes señalan como causales que dificultan su competencia lectora a la ausencia de una biblioteca familiar, lo que implica la carencia de una variedad de libros estimulantes o diversificados que podrían potenciar su motivación hacia la lectura. Como segundo obstáculo señalan escasa motivación o un propósito claro para emprender la lectura en casa, optando, en su lugar, por otras actividades.

Pregunta 3

Señalar cuales de las siguientes son dificultades que se le presentan al momento de realizar la redacción del resumen de un texto. (Puede Marcar Varias opciones).

Tabla No.6

Dificultades que se le presentan al momento de realizar la redacción del resumen de un texto.

	Nro. Estudiantes que manifiestan la causa	%Estudiantes que manifiestan la causa	Nro. Estudiantes que no manifiestan la causa	%Estudiantes que no manifiestan la causa
Uso de las tildes gramaticales	17	80,95%	4	19,05%
Separar un párrafo en oraciones	7	33,33%	14	66,67%
Uso de las Mayúsculas / Minúsculas	13	61,90%	8	38,10%
Dificultad para establecer conclusiones	6	28,57%	15	71,43%
Uso correcto de tiempos	8	38,10%	13	61,90%
Desconocimiento del lenguaje formal	10	47,62%	11	52,38%
Dificultades para determinar ideas	11	52,38%	10	47,62%
Identificar tiempo y lugar de los hechos	9	42,86%	12	57,14%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico No. 3

Dificultades que se le presentan al momento de realizar la redacción del resumen de un texto.

Fuente: Encuesta a estudiantes del 2do año de bachillerato de la Unida Educativa Francisco Huerta Rendon
Elaborado por: Ascencio Franco Zacarias Luciano – Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

Análisis:

El análisis de los resultados indica que la mayoría estudiantes incurren en errores gramaticales, como énfasis en la omisión o incorrecta aplicación de tildes, un aspecto de suma relevancia en la redacción textual. Adicionalmente, se observaron dificultades en el uso adecuado de mayúsculas y minúsculas por parte de los estudiantes al momento de redactar un texto. Como último punto algunos exhiben un estilo no formal en su expresión, caracterizado por el empleo de términos abreviados y la omisión de palabras completas.

Bloque II:

Encuestas realizadas a través de la Escala de Likert

1: Totalmente de acuerdo 2: De acuerdo 3: Indiferente 4: En desacuerdo 5: Totalmente en desacuerdo

Pregunta 1: Con frecuencia me siento motivado al iniciar la lectura de un libro, pero posteriormente mi interés va disminuyendo.

Tabla No.7

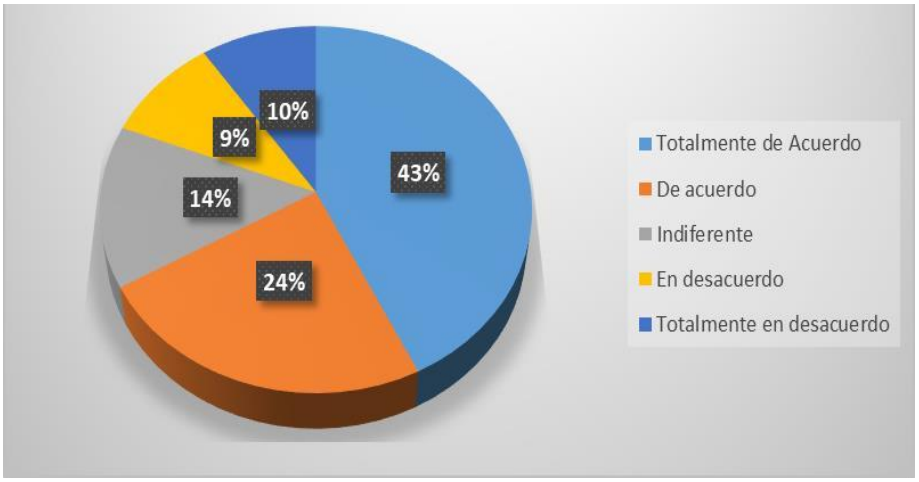
Motivación al iniciar la lectura de un libro.

Escala	Nro.	%
Totalmente de Acuerdo	9	42,86%
De acuerdo	5	23,81%
Indiferente	3	14,29%
En desacuerdo	2	9,52%
Totalmente en desacuerdo	2	9,52%
	21	100,00%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico No. 4

Motivación al iniciar la lectura de un libro.



Fuente: Encuesta a estudiantes del 2do año de bachillerato de la Unida Educativa Francisco Huerta Rendon
Elaborado por: Ascencio Franco Zacarias Luciano – Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

Análisis:

La mayoría de los estudiantes expresaron estar de acuerdo con la premisa planteada, indicando que, aunque inicialmente se siente motivados al iniciar la lectura, estos experimentan una pérdida de interés notable en el transcurso de la misma. Este descubrimiento sugiere que la mayoría de los estudiantes encuestados se comprometen en lecturas más cautivadoras y atractivas, con el fin de mantener su motivación a lo largo del día**.**

Pregunta 2: En algunas ocasiones se me dificulta establecer la idea principal de una lectura

Tabla No. 8

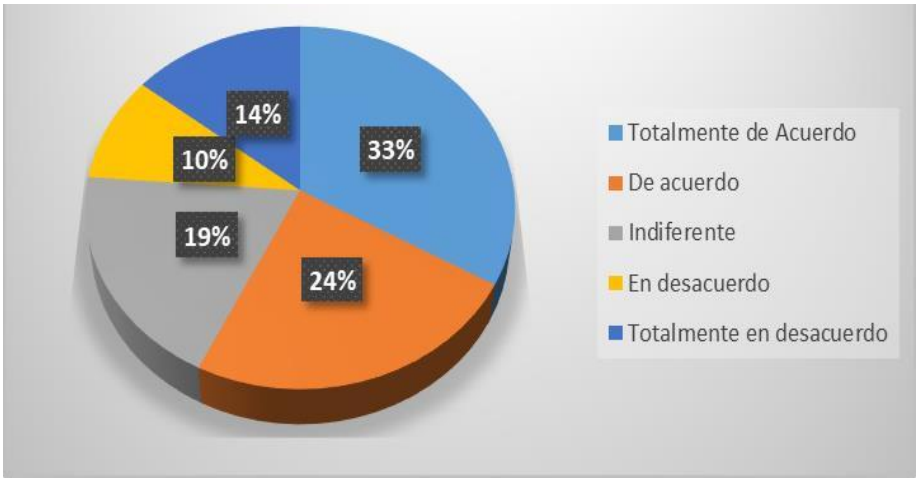
Dificulta al establecer la idea principal de una lectura

Escala	Nro.	%
Totalmente de Acuerdo	7	33,33%
De acuerdo	5	23,81%
Indiferente	4	19,05%
En desacuerdo	2	9,52%
Totalmente en desacuerdo	3	14,29%
	21	100,00%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico No. 5

Dificulta al establecer la idea principal de una lectura



Fuente: Encuesta a estudiantes del 2do año de bachillerato de la Unida Educativa Francisco Huerta Rendon
Elaborado por: Ascencio Franco Zacarias Luciano – Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

Análisis:

La mayoría de los estudiantes enfrentan complicaciones para poder diferencias las ideas primordiales en sus lecturas. Esto sugiere que estos estudiantes podrían no haber logrado una comprensión plena del contenido o podrían encontrar obstáculos en entender la información.

Pregunta 3: Considero que las competencias lecto-escritora es fundamental para el aprendizaje de todas las asignaturas.

Tabla No. 9

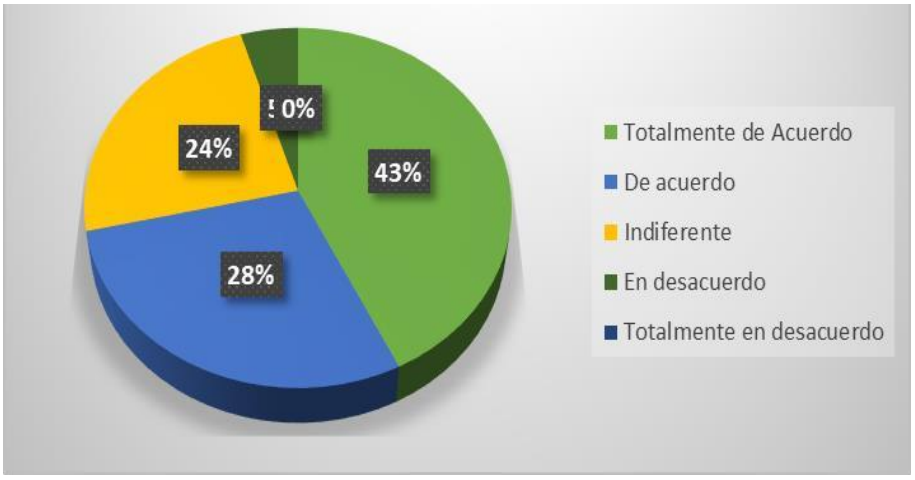
Las competencias lecto-escritora es fundamental para el aprendizaje de todas las asignaturas.

Escala	Nro. 8	%
Totalmente de Acuerdo	9	42,86%
De acuerdo	6	28,57%
Indiferente	5	23,81%
En desacuerdo	1	4,76%
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
	21	100,00%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico No. 6

Las competencias lecto-escritora es fundamental para el aprendizaje de todas las asignaturas.



Fuente: Encuesta a estudiantes del 2do año de bachillerato de la Unida Educativa Francisco Huerta Rendon
Elaborado por: Ascencio Franco Zacarias Luciano – Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

Análisis:

Estos datos sugieren una orientación positiva hacia la idea de que las competencias lecto-escritoras desempeñan un papel crucial en el proceso de aprendizaje en todas las asignaturas. La gran cantidad de respuestas positivas resaltan que esta se les da mucha importancia a estas habilidades en el ámbito educativo.

Pregunta 4: Al redactar un texto en ocasiones se me dificulta encontrar las palabras adecuadas para expresar mis ideas

Tabla 10:

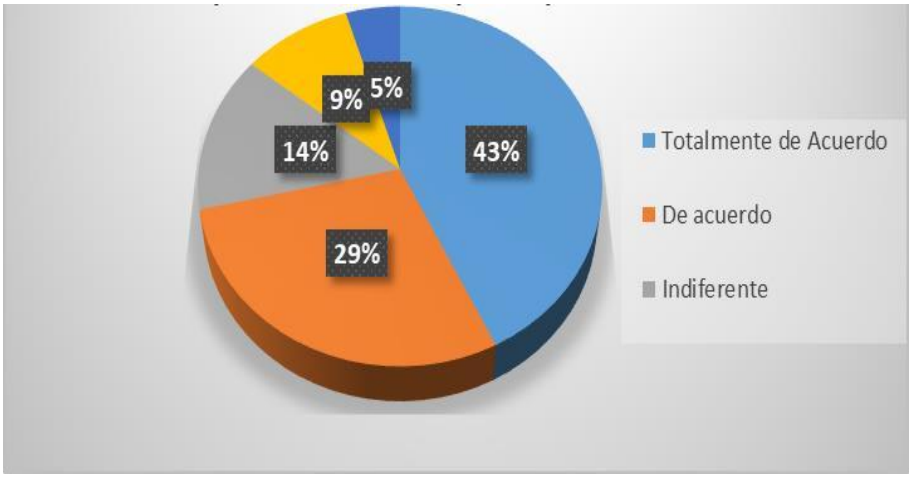
Dificultad de encontrar las palabras para expresar ideas.

Escala	**Nro.**	**%**
Totalmente de Acuerdo	9	42,86%
De acuerdo	6	28,57%
Indiferente	3	14,29%
En desacuerdo	2	9,52%
Totalmente en desacuerdo	1	4,76%
	21	100,00%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico No. 7

Dificultad de encontrar las palabras para expresar ideas.



Fuente: Encuesta a estudiantes del 2do año de bachillerato de la Unida Educativa Francisco Huerta Rendon
Elaborado por: Ascencio Franco Zacarias Luciano – Tigua Peñaherrera Neicer Jonnie

Análisis:

Esta pregunta se enfoca en cómo la mayoría de los estudiantes perciben la dificultad al redactar un texto. Al revisar los resultados, se nota que un porcentaje significativo enfrenta complicaciones en este proceso. Las respuestas variadas indican las diferentes experiencias y desafíos que los participantes tienen al expresar sus ideas. Estos suelen tener muchas dificultades la cuales pueden ser falta de ideas, problemas al comprender el tema planteado y el más común los problemas gramaticales y ortográficos.

Pregunta 5: Cuando escribo mensajes en redes sociales o servicios de mensajerías en ocasiones omito normas de redacción y gramática

Tabla No. 11

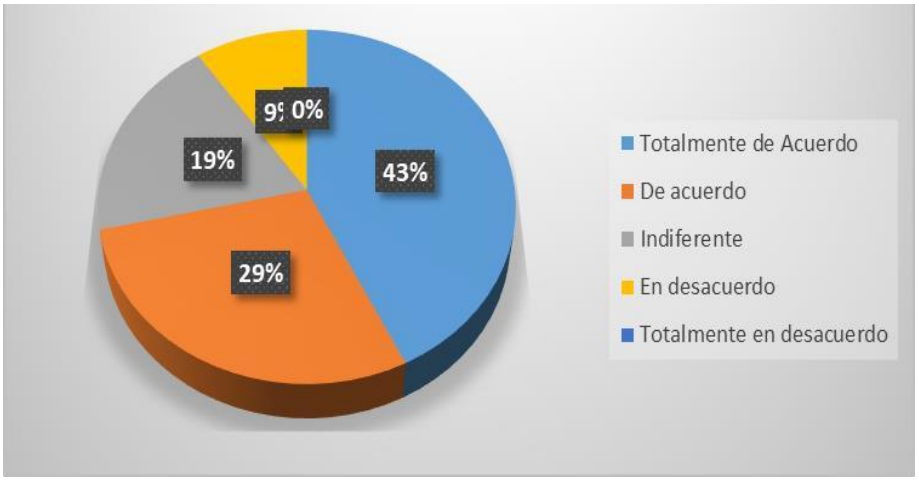
Omitir normas de redacción en redes sociales o servicios de mensajerías.

ESCALA	NRO.	%
Totalmente de Acuerdo	9	42,86%
De acuerdo	6	28,57%
Indiferente	4	19,05%
En desacuerdo	2	9,52%
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
		21
100,00%		

Fuente: Elaboración propia

Gráfico No. 8

Omitir normas de redacción en redes sociales o servicios de mensajerías.



Fuente: Encuesta a estudiantes del 2do año de bachillerato de la Unida Educativa Francisco Huerta Rendon
Elaborado por: Ascencio Franco Zacarias Luciano – Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

Análisis:

Esta pregunta muestra que la mayoría de los estudiantes reconoce que a veces se saltan reglas de escritura y gramática al enviar mensajes en redes sociales o servicios de mensajería. Hay que tomar en cuenta que muchas veces omitir ciertas palabras pueden llegar al punto de sufrir bullying. En las redes sociales al comentar un tema y no escribir bien, en los comentarios las personas de dedican a criticar nuestra ortografía en vez de enfocarse en el tema a tratar.

Pregunta 6: Conozco lo que es la programación por bloques y sus potenciales beneficios para el aprendizaje

Tabla No. 12

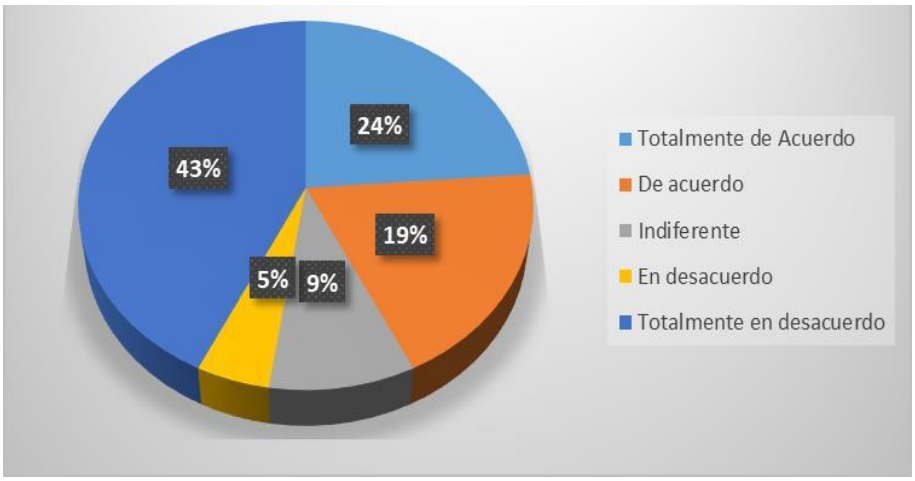
Conocimiento de la programación por bloques en el aprendizaje.

Escala	Nro.	%
Totalmente de Acuerdo	5	23,81%
De acuerdo	4	19,05%
Indiferente	2	9,52%
En desacuerdo	1	4,76%
Totalmente en desacuerdo	9	42,86%
	21	100,00%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico No. 9

Conocimiento de la programación por bloques en el aprendizaje.



Fuente: Encuesta a estudiantes del 2do año de bachillerato de la Unida Educativa Francisco Huerta Rendon
Elaborado por: Ascencio Franco Zacarias Luciano – Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

Análisis:

La mayoría de los estudiantes expresa una actitud de indiferencia o desconocimiento de la programación en bloques. Algunos no están de acuerdo porque tal vez no están familiarizados, no han escuchado sobre esta metodología, mientras que otros están totalmente de acuerdo. Esto destaca la necesidad de que los estudiantes investiguen todo sobre la programación por bloques, por el hecho de que existe opiniones diferentes y como este tema puede ser beneficioso en el ámbito educativo.

Pregunta 7: Cuando enfrento un problema y no cuento con los medios tradicionales para resolverlo procuro buscar soluciones alternativas.

Tabla No. 13

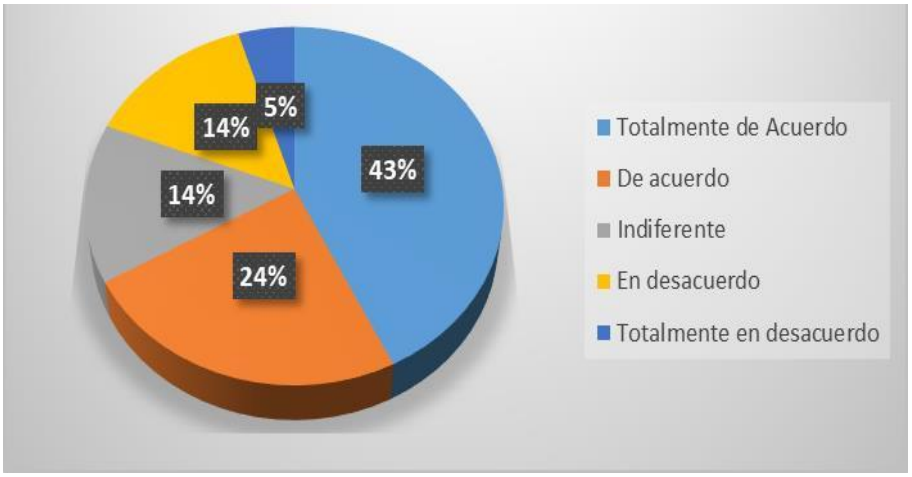
Destreza para buscar soluciones antes los problemas con los medios tradicionales.

Escala	Nro.	%
Totalmente de Acuerdo	9	42,86%
De acuerdo	5	23,81%
Indiferente	3	14,29%
En desacuerdo	3	14,29%
Totalmente en desacuerdo	1	4,76%
	21	100,00%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico No. 10

Destreza para buscar soluciones antes los problemas con los medios tradicionales.



Fuente: Encuesta a estudiantes del 2do año de bachillerato de la Unida Educativa Francisco Huerta Rendon
Elaborado por: Ascencio Franco Zacarias Luciano – Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

Análisis:

La siguiente pregunta indica que la mayoría de los estudiantes busca maneras diferentes de resolver problemas es decir usan diferentes métodos las cuales pueden ser la colaboración, uso de herramientas tecnológicas entre otras. Esto sugiere una actitud activa y creativa para solucionar situaciones complicadas. Aunque la menor parte de los estudiantes no muestra mucho interés o está en desacuerdo, lo que podría significar que no están tan dispuestos a explorar otras soluciones.

Pregunta 8: He escuchado acerca de la herramienta Scratch para la programación por bloques

Tabla No.14

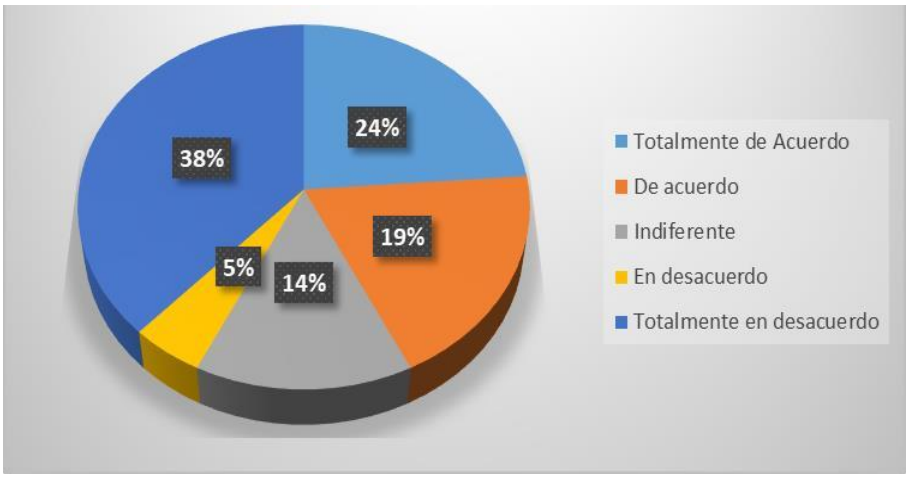
Conocimiento de Scratch para la programación en Bloques

Escala	Nro.	%
Totalmente de Acuerdo	5	23,81%
De acuerdo	4	19,05%
Indiferente	3	14,29%
En desacuerdo	1	4,76%
Totalmente en desacuerdo	8	38,10%
	21	100,00%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico No. 11

Conocimiento de Scratch para la programación en Bloques



Fuente: Encuesta a estudiantes del 2do año de bachillerato de la Unida Educativa Francisco Huerta Rendon
Elaborado por: Ascencio Franco Zacarias Luciano – Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

Análisis:

En esta pregunta, se observa que la mayoría de los estudiantes muestra desconocimiento hacia la herramienta Scratch para la programación por bloques esto debido a que existen diferentes causas la cuales pueden ser desde no tener los medios para usar este programa a tener poco conocimiento sobre ella. En cambio, la menor parte de los estudiantes da entender que si tienen conocimiento de esta plataforma. Estos datos destacan la necesidad de explorar y abordar posibles brechas de conocimiento en relación con esta plataforma de programación.

Pregunta 9: He utilizado la herramienta Scratch para la programación por bloques

Tabla No. 15

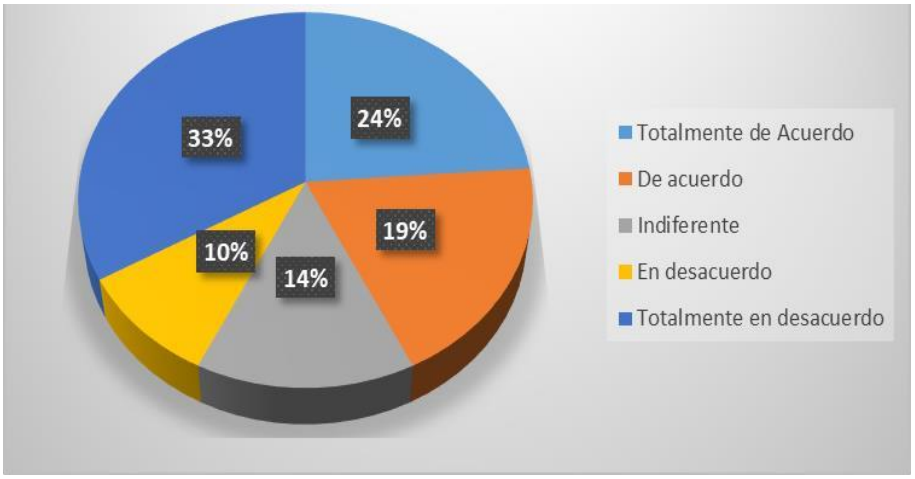
Utilizacion de la herramienta Scratch para la programción

Escala	Nro.	%
Totalmente de Acuerdo	5	23,81%
De acuerdo	4	19,05%
Indiferente	3	14,29%
En desacuerdo	2	9,52%
Totalmente en desacuerdo	7	33,33%
	21	100,00%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico No. 12

Utilizacion de la herramienta Scratch para la programción



Fuente: Encuesta a estudiantes del 2do año de bachillerato de la Unida Educativa Francisco Huerta Rendon
Elaborado por: Ascencio Franco Zacarias Luciano – Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

Análisis:

Esta pregunta señala que la mayoría de los estudiantes no ha empleado la herramienta Scratch para la programación por bloques. Esto podría deberse a las razones mencionadas previamente en la pregunta anterior. La menor parte de los estudiantes afirma conocer la

herramienta, pero enfrenta dificultades para explorar su conocimiento debido a ciertos obstáculos. Esto destacaría la necesidad de explorar las razones detrás de la falta de utilización de Scratch (las cuales ya se ha mencionado) y como esta puede ser clave para desarrollar estrategias didácticas en la lecto escritura.

Pregunta 10: Me sentiría motivado con una propuesta para utilizar Scratch y sus recursos visuales como medio para fortalecer mis competencias en lengua y literatura.

Tabla No. 16

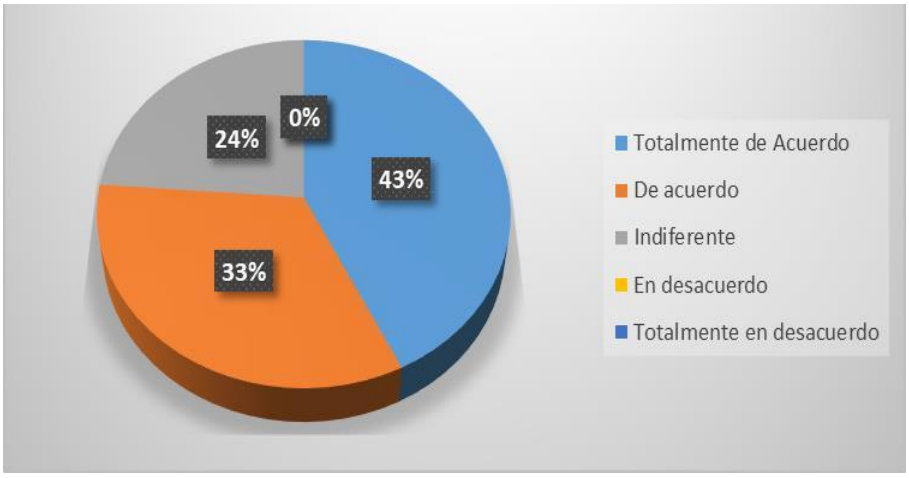
Motivación al utilizar Scratch para la mejora de las competencias en lengua y literatura.

Escala	Nro.	%
Totalmente de Acuerdo	9	42,86%
De acuerdo	7	33,33%
Indiferente	5	23,81%
En desacuerdo	0	0,00%
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
	21	100,00%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico No. 13

Motivación al utilizar Scratch para la mejora de las competencias en lengua y literatura.



Fuente: Encuesta a estudiantes del 2do año de bachillerato de la Unida Educativa Francisco Huerta Rendon
Elaborado por: Ascencio Franco Zacarias Luciano – Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

Análisis:

Al analizar la última pregunta, se revela que la mayoría de los estudiantes muestra una disposición positiva hacia la idea de utilizar la propuesta de usar Scratch y sus recursos visuales para fortalecer competencias en lengua y literatura. Esto se refleja en un fuerte interés la cual beneficiaria si la propuesta es implementada en plantel educativo con un grupo pequeño que muestra poco interés o no tienen suficiente información sobre la propuesta. La ausencia de respuestas en desacuerdo destaca una receptividad general hacia la propuesta.

3.9 Análisis de la entrevista aplicada a las autoridades y al docente de la institución

Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada al Rector o la Rectora de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Entrevistadores: Ascencio Franco Zacarias Luciano – Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

Lugar: Rectorado

Entrevistado: Lic. Lelis Barre Holguín

Cargo: Docente – Rector

¿Cómo cree que las habilidades de lectura y escritura pueden ayudar a los estudiantes a tener éxito en su vida futura?

Definitivamente, considero que estas habilidades son fundamentales para el éxito futuro de nuestros estudiantes. En mi papel como rector, creo firmemente en la importancia de que los docentes posean la capacidad de estimular la motivación por la lectura entre los estudiantes. Una vez que logramos despertar ese interés, los estudiantes están mejor

equipados para comprender y asimilar el contenido que están por leer. Este enfoque integral contribuirá significativamente al desarrollo académico y personal de nuestros estudiantes.

¿Cuáles son las dificultades más comunes que enfrentan los estudiantes en cuanto a la lectura?

Las dificultades más recurrentes que enfrentan nuestros estudiantes abarcan aspectos como el tono, la vocalización, la omisión de comas y punto y coma, así como la falta de pausas adecuadas al realizar un cambio de párrafo. Como rector, me comprometo a abordar estas áreas de mejora mediante iniciativas que fortalezcan las habilidades comunicativas de nuestros estudiantes, permitiéndoles superar estos obstáculos de manera efectiva y fomentando un ambiente académico propicio para el desarrollo integral.

¿Cuáles son las dificultades más comunes que enfrentan los estudiantes en cuanto a la escritura?

Las complicaciones más frecuentes que enfrentan nuestros estudiantes en el ámbito de la escritura comprenden desde la omisión de palabras hasta la construcción de textos poco claros y desprovistos de una estructura sintáctica adecuada. Como rector, estoy comprometido a tener recursos que apoyen el desarrollo de habilidades escritas, capacitando a nuestros estudiantes para expresarse con precisión y coherencia en sus escritos, lo cual es esencial para su éxito académico y profesional.

¿Cómo cree que el uso de recursos visuales, construcción de narrativas y actividades gamificadas en el computador puede ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades lecto-escrituras?

La escritura precisa es esencial en la actualidad, ya que muchos jóvenes carecen de la habilidad de lectura o la cultura de esta. Un porcentaje significativo de estudiantes enfrenta dificultades para expresarse por escrito, lo que se traduce en la tendencia a reducir palabras. A través de la plataforma que faciliten la vocalización no solo abordaría este problema, sino que también permitiría a los estudiantes aprender a pronunciar las palabras de manera correcta, mejorando así sus habilidades comunicativas de manera integral.

¿Qué beneficios considera usted podría aportar la implementación de la propuesta la cual consiste en un tutorial para en Scratch?

La implementación de un tutorial en Scratch aportaría beneficios clave, como el desarrollo de habilidades de programación, fomento de la creatividad, mejora de la resolución de problemas y preparación para el mundo digital actual. , además esto motivara más a los estudiantes a que se cree una cultura de lectura por ejemplo si los estudiantes se les envía un informe de 50 hojas a leer los estudiantes se aburrirán, perderán la motivación pero con esta propuesta los estudiantes podrán no solo mejorar su escritura si no también la forma de tener ideas más claras al momento de leer.

Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada al docente a cargo de la materia de lengua y literatura de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon

Entrevistadores: Ascencio Franco Zacarias Luciano – Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

Lugar: Rectorado

Entrevistado: Lda. Rocío Pereira Haz

Cargo: Docente

¿Cómo cree que las habilidades de lectura y escritura pueden ayudar a los estudiantes a tener éxito en su vida futura?

Claro yo creo que las habilidades de lectura y escritura son fundamentales para el éxito futuro de los estudiantes, ya que les permiten comunicarse eficazmente, comprender información compleja y expresar ideas de manera clara y coherente. Estas habilidades son esenciales en todos los aspectos de la vida, contribuyendo al desarrollo académico, profesional y personal de los estudiantes.

¿Cuáles son las dificultades más comunes que enfrentan los estudiantes en cuanto a la lectura?

Yo veo muchas dificultades, pero las más comunes que enfrentan los estudiantes en cuanto a la lectura incluyen problemas de comprensión, limitado vocabulario, dificultades para identificar ideas clave y retos en la velocidad de lectura.

¿Cuáles son las dificultades más comunes que enfrentan los estudiantes en cuanto a la escritura?

Respondiendo tu pregunta en cuanto a la escritura, las dificultades más comunes que suelo yo encontrar puede ser la falta de organización en la estructura del texto, los estudiantes al momento de escribir omiten muchas palabras, la deficiencia en la gramática y la ortografía, así como la dificultad para expresar ideas de manera coherente.

¿Cómo cree que el uso de recursos visuales, construcción de narrativas y actividades gamificadas en el computador puede ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades lecto-escrituras?

Yo creo que el uso de recursos visuales, construcción de narrativas y actividades gamificadas en el computador puede ser altamente beneficioso para desarrollar habilidades lecto-escritoras. Estas estrategias ayudan a los estudiantes a visualizar conceptos, mejorar la retención de información y hacer el aprendizaje más atractivo. La gamificación, en particular, puede motivar a los estudiantes, fomentando su participación activa y la práctica constante de habilidades de lectura y escritura.

¿Qué beneficios considera usted podría aportar la implementación de la propuesta la cual consiste en un tutorial para en Scratch?

Como docente de la institución me parece excelente la implementación de un tutorial en Scratch aportaría beneficios significativos al desarrollar habilidades de programación y pensamiento lógico en los estudiantes. Además, fomentaría la creatividad al permitirles crear proyectos interactivos y animaciones. Este enfoque no solo mejora las habilidades tecnológicas, sino que también promueve la resolución de problemas y la creatividad, habilidades esenciales en un entorno educativo y profesional en constante evolución.

3.10 Análisis del contenido de la investigación documental

La realización de esta investigación se basó en una exhaustiva revisión documental, centrándose en la exploración de fuentes como revistas académicas, libros y artículos especializados relacionados con el tema de estudio. Este enfoque permitió identificar los desafíos actuales que enfrentan los jóvenes en cuanto a sus habilidades de lectura y escritura, así como su capacidad para manejar el programa Scratch. Los documentos analizados subrayan que las actividades desarrolladas en Scratch no solo estimulan la creatividad y la resolución de problemas, sino que también brindan valiosas oportunidades para la expresión escrita y verbal.

3.12 Análisis de la observación de campo

Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía Letras y Ciencias en la Educación
Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon
Ficha de observación: Dificultades en habilidades de lectura y escritura
Docente:
Investigadores: Ascencio Franco Zacarias Luciano – Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier
Curso: Segundo año de Bachillerato de Informática Paralelo "B"

Bloque I: Dificultades en Lectura				
Indicadores	**Siempre**	**Casi siempre**	**En Ocasiones**	**Nunca**
Dificultad de Comprensión del Texto Original				
Problemas de Síntesis				
Dificultad de Concentración				
Lentitud en la Lectura				
Problemas de Vocabulario				
Bloque II: Dificultades en Escritura				
Indicadores	**Siempre**	**Casi siempre**	**En Ocasiones**	**Nunca**
Uso de las tildes gramaticales				
Dificultad para establecer conclusiones				
Separar un párrafo en oraciones				
Uso correcto de tiempos				
Desconocimiento del lenguaje formal				

Análisis:

Como primer punto se observó a través de la investigación de campo como los estudiantes tienen diferentes dificultades tanto de lectura como de escrituras. Estas dificultades por parte de la lectura van desde los problemas de compresión de texto, problemas de síntesis y la falta de concentración al momento de leer en clases, este factor es muy común ya que muchos estudiantes suelen desconcentrarse en la lectura por causa de sus

compañeros. En ocasiones suelen tener problemas de lentitud y de vocalización haciendo que ellos tengan una falta de fluidez lectora.

Como segundo punto tenemos las dificultades en escritura, la mayoría de los estudiantes que se ha observado suelen tener problemas con respecto al uso correcto de las tildes y el uso de las mayúsculas y minúsculas, suelen cometer muchos errores gramaticales y usar lenguaje no formal haciendo que ellos omitan palabras al momento de redactar un texto.

3.13 Conclusiones Y Recomendaciones De La Investigación

Considerando los resultados del análisis de las encuestas realizadas a los estudiantes de 2do bachillerato especialización informática de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon, así como la realización de la entrevista al Vicerrector de la institución y docente del área de Lengua y literatura se he determinado que se cumplido con los objetivos planteados en el proyecto se concluye que:

3.13.1 Conclusiones:

- Teniendo en cuenta el primer objetivo específico que es describir la herramienta Scratch se ha revelado su gran potencial en el ámbito educativo, específicamente en el área de lengua y literatura. La realización de la encuesta ha permitido ver que la mayoría de los estudiantes del curso no conoce o no ha manejado la herramienta Scratch. Esto permitió a los investigadores hacer que aquellos estudiantes aprendan manejar las herramientas desde 0 para hacer que ellos conozcan sus beneficios y puedan desarrollar las competencias lecto escritoras.

- Con respecto al segundo objetivo específico se pudo abordar que tipos de problemas con relación a la escritura y lectura existen. Estas dificultades que hemos descubierto van desde problemas gramaticales, falta de ideas y sintaxis, desconocimiento del lenguaje formal haciendo que los estudiantes al momento de interactuar en redes sociales llegan a omitir ciertas palabras. Estas barreras o dificultades fueron descubiertas a través de rigurosas técnicas de recopilación de datos, proporcionan una base sólida para diseñar estrategias educativas efectivas y personalizadas que aborden las necesidades específicas de esta población.
- Por ultimo y con relación al tercer objetivo la cual se trata del desarrollo de un tutorial en Scratch la investigación ha arrojado luz sobre los elementos cruciales que deben considerarse en la elaboración de este tutorial, destinado a potenciar las competencias lecto-escritoras de la población estudiada. Este enfoque proactivo hacia el diseño de material educativo demuestra ser fundamental para maximizar el impacto de la herramienta, adaptándola de manera precisa a los requerimientos y desafíos específicos que enfrentan los estudiantes en el área de lengua y literatura.

3.13.2 Recomendaciones

- Dada la relevancia de que los estudiantes adquieran habilidades en Scratch desde cero, se sugiere que la institución educativa considere la inclusión obligatoria de un módulo introductorio sobre Scratch en el plan de estudios. Esto garantizará que todos los estudiantes tengan una base sólida en el uso de la herramienta, preparándolos para aprovechar plenamente sus beneficios en el desarrollo de competencias lecto-escritoras.

- Dada la identificación de obstáculos claves con relación a lectura y escritura se recomienda que los estudiantes al menos una vez al mes lean un libro y que implemente el uso de bibliotecas físicas y virtuales. Por otro lado en la escritura implementar talleres que se centren en los diferentes aspectos, como la estructura de ensayos y la claridad en la expresión de palabras. Se recomienda aprovechar el potencial de Scratch para realizar actividades que fomenten la lecto-escritura.
- Se sugiere que la institución adopte nuestra propuesta para impulsar el desarrollo de la lectoescritura, con el fin de mejorar el rendimiento en la materia de lengua y literatura y abordar las dificultades identificadas en nuestra investigación. Esta guía no solo contribuirá a corregir dichos errores, sino que también fomentará un mayor interés por la lectura en los estudiantes, propiciando su importancia tanto en su vida personal como en su futuro profesional.

CAPÍTULO IV

4 LA PROPUESTA

4.1 Título de la Propuesta

Tutorial para el desarrollo de actividades lecto-escritoras en Scratch.

4.2 Justificación

Con el objetivo de mejorar el desempeño de los estudiantes en actividades lecto-escritoras, se ha elaborado un tutorial utilizando la herramienta Scratch. Este tutorial se centra en generar un mayor interés en la lectura entre los estudiantes de 2do de Bachillerato de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón. La idea principal es que, al elegir una sección que les llame la atención de un libro, los estudiantes transformen esa parte en una narración digital, promoviendo así un mayor compromiso con la lectura y evitando que se desmotiven al enfrentarse al contenido completo. Este recurso no solo pretende enriquecer las habilidades lectoescritoras, sino también facilitar a los docentes la creación de clases más interactivas. Además, la guía busca introducir de manera didáctica y divertida la programación por bloques, permitiendo que los estudiantes desarrollen habilidades en este ámbito. También además de desarrollar la lectura y la programación por bloques la guía consta de consejos de escritura y de gramática haciendo que los estudiantes pueden redactar de forma correcta un escrito evitando cometer faltas de ortografía.

4.3 Objetivo General de la propuesta

- Desarrollar un tutorial en la herramienta Scratch para el desarrollo narraciones digitales que apoyara el aumento de las habilidades de lectura y escritura, dirigida a estudiantes del segundo ciclo de bachillerato de la Unidad Educativa Huerta Rendón.
-

4.4 Objetivos específicos de la propuesta

- Crear un tutorial para el desarrollo de las narraciones digitales para la incrementación de la motivación de los estudiantes.
- Incorporar la lectura y escritura en los proyectos de Scratch a través de la creación de narraciones digitales.
- Indagar las actitudes de los estudiantes al usar la guía realizada en Scratch y sus reacciones preliminares de desempeño en el área de lectura y escritura.

4.5 Aspectos teóricos de la propuesta

4.5.1 Aspecto Pedagógico

El desarrollo de un tutorial dirigido para al fomento de actividades lecto escritoras en Scratch exige la cuidadosa consideración de aspectos pedagógicos que fundamentan la efectividad del este recurso educativo. En primer lugar, resulta beneficioso el diseño de este tutorial, debido a que se establecen los objetivos educativos claros y concretos. Los mismos que cumplen con los estándares pedagógicos. Esto asegura que el tutorial y las actividades

propuestas estén diseñadas con los pilares fundamentales para desarrollar las habilidades en lectura y escritura. La estructura del tutorial debe ser sistemática y secuencial para así facilitar la progresiva comprensión y funcionamiento de los comandos dentro del programa Scratch. Es necesario incorporar estrategias pedagógicas avanzadas que fomenten el desarrollo de actividades de lectura y escritura. Este aspecto garantiza no solo la eficacia del tutorial como recurso didáctico, sino también su contribución a la mejora continua del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de la programación por bloques y las habilidades lecto escritoras.

4.5.2 Aspecto Social

Desde una perspectiva social, el diseño de un tutorial para el desarrollo de actividades lecto escritoras en Scratch se convierte en un instrumento clave para abordar las dinámicas educativas contemporáneas. Este tutorial no solo aspira a promover competencias específicas en lectura y escritura, sino que también tiene el potencial de impulsar la inclusión y equidad en el acceso a la educación digital. Al ofrecer un enfoque pedagógico que incorpora Scratch, se contribuye a democratizar el aprendizaje de habilidades tecnológicas y lingüísticas, favoreciendo la participación activa de estudiantes de diversos contextos sociales. La integración de estrategias pedagógicas colaborativas no solo fortalece las habilidades cognitivas individuales, sino que también fomenta la construcción de conocimiento en un entorno colectivo. Asimismo, el tutorial puede actuar como un medio para reducir brechas educativas al brindar a estudiantes de diferentes niveles socioeconómicos la oportunidad de desarrollar habilidades en lectura y escritura

4.5.3 Aspecto Legal

Constitución de la república del Ecuador

u) **Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos.**

Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica;

Artículo 26 de la Constitución de la República: reconoce a la educación como un derecho que las personas lo ejercen a largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo;

4.6 Factibilidad Técnica

En la elaboración del tutorial, los investigadores se basaron en el uso del programa Scratch, una herramienta de escritorio que simplifica la creación de juegos, historias y animaciones mediante la programación por bloques. El Beneficio de este programa es su fácil uso, siendo accesible para cualquier persona, incluso sin experiencia previa en programación. La versión empleada fue la 3.24.0, la cual se puede descargar de forma gratuita y está disponible para sistemas operativos IOS y Windows. La interfaz amigable de Scratch, junto con su enfoque en la programación visual, hace que el proceso de creación sea intuitivo y divertido, brindando a los usuarios la oportunidad de dar vida a sus ideas de manera creativa.

4.7 Factibilidad Financiera

Para el uso de la propuesta implica solo el uso de una computadora y un proyecto para que los estudiantes puedan observar, el programa se puede descargar de manera gratuita en el sitio web y cada computadora debe tener acceso a internet debido a que también se pueda usar la versión online. Para estos materiales no se requiere ningún gasto debido a que la institución cuenta con esos recursos, sin embargo, existen gastos que se utilizaron ya sea para el estudio y el desarrollo de la investigación, así como el desarrollo de este tutorial.

Tabla 17

Costos y Gastos

Detalles	Costo
Internet	$40.00
Mantenimiento de la computadora	$80.00
Impresiones	$20.00
Aumento de Memoria Ram	$50.00
Total	$190.00

Fuente: Elaboración propia

Tabla 18

Ingresos

Detalles	Costo
Aporte de los Investigadores	$190.00

Fuente: Elaboración propia

4.9 Factibilidad Humana

La implementación de la propuesta contó con la colaboración y respaldo activo de las autoridades y docentes especializados en la materia de la lengua y literatura. También se contó con la participación de los estudiantes que cursan el segundo año de Bachillerato en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón los cuales nos colaboraron con la realización de las encuetas. Además, el vicerrectorado de la institución destacó que este proyecto no solo podría brindar un valioso respaldo, sino que también representaría una oportunidad para que los docentes tengan un recurso para sus clases de lengua y literatura. Esto generaría muchos beneficios para los alumnos en su proceso de aprendizaje.

4.10 Descripción de la Propuesta

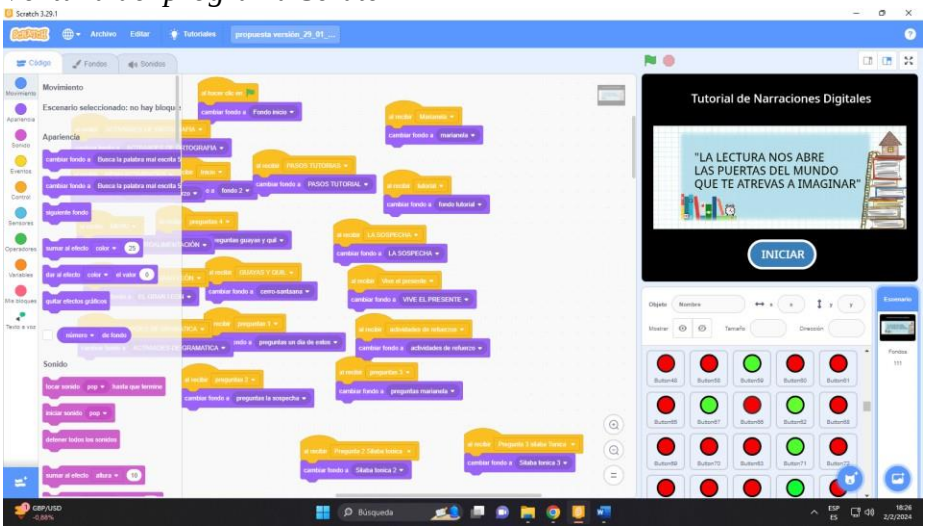
EL tutorial es desarrollado a través de la plataforma Scratch la cual tiene como objetivo la ampliación de habilidades lectoescritoras. Esto radica en estimular la curiosidad de los estudiantes en el ámbito de la lectura y escritura mediante el empleo de narrativas digitales, cada una acompañada de actividades específicas diseñadas para reforzar el aprendizaje. Además, cuenta con la inclusión de consejos prácticos destinados a mejorar tanto la comprensión lectora como la expresión escrita. Los estudiantes tienen la valiosa oportunidad de escuchar y aplicar estos consejos, lo que contribuirá a la prevención de posibles errores y al perfeccionamiento de sus habilidades.

Como elemento adicional de innovación, se ha incorporado a los dispositivos con sistema operativo Android. Considerando que los adolescentes siempre cuentan con un dispositivo en móvil en su hogar.

4.10.1 Contenido de la Propuesta

Imagen 1

Ventana del programa Scratch



Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

Para acceder al programa Scratch se la puede descargar desde el sitio web de esta o acceder a la versión online

Link de descarga: https://Scratch.mit.edu/download

Link de la versión online: https://Scratch.mit.edu/ para acceder a esta se deber crear un usuario y una contraseña

Imagen 2

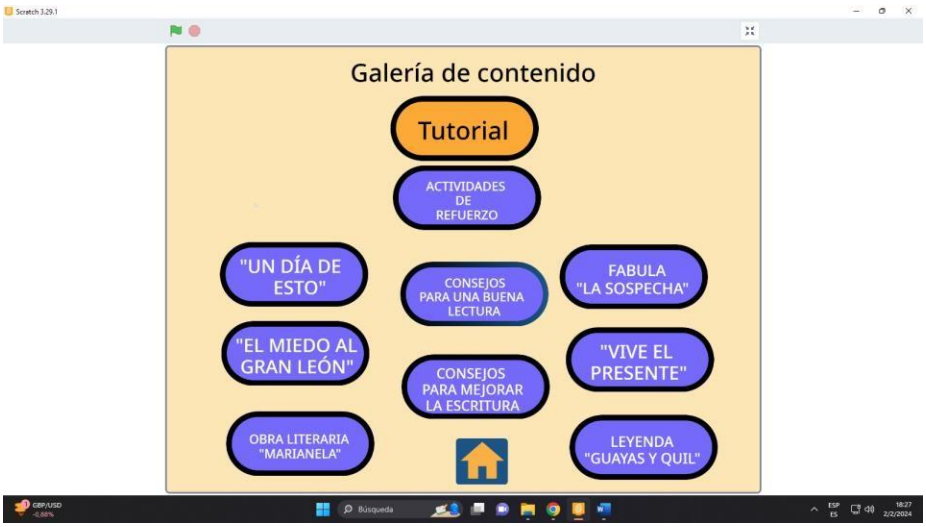
Menú de inicio del Tutorial

Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

El usuario para acceder al tutorial debe hacer clic el botón Iniciar una vez ejecutada esa acción lo llevara a al siguiente menú.

Imagen 3

Menú de contenidos



Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

En este menú se encontrará el tutorial, así como 4 narraciones digitales y consejos para tener una buena lectura y escritura.

Imagen 4

Acceso a las narraciones digitales.

Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

Al hacer clic en la diferentes botones de la galería de contenido se accederá a diferentes actividades en este caso a las narraciones digitales.

Imagen 5

Lecturas agregadas al Tutorial, obra un día estos de Gabriel García Márquez

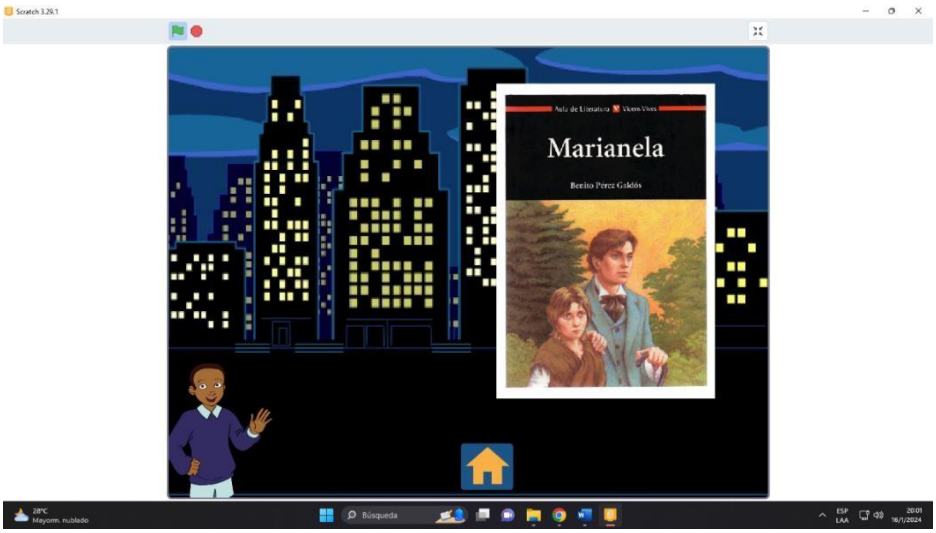
Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

Podemos observar en queda lectura comenzáramos con una breve imagen de la misma en cada narración digital se le agrego imágenes a medida que se va narrando y como un toque adicional la voz del narrador es de los mismos investigadores.

A continuación, se mostrará las diferentes lecturas agregadas en el contenido

Imagen 6

Ventana de la Obra literaria Marianela



Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

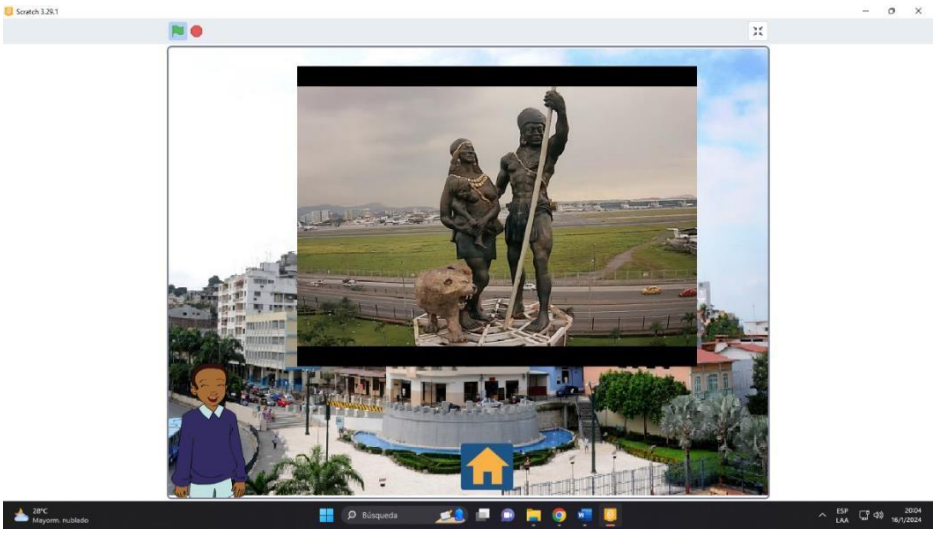
Imagen 7

Ventana de la Fabula la sospecha

Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

Imagen 8

Ventana de la Leyenda Guayas y Quil

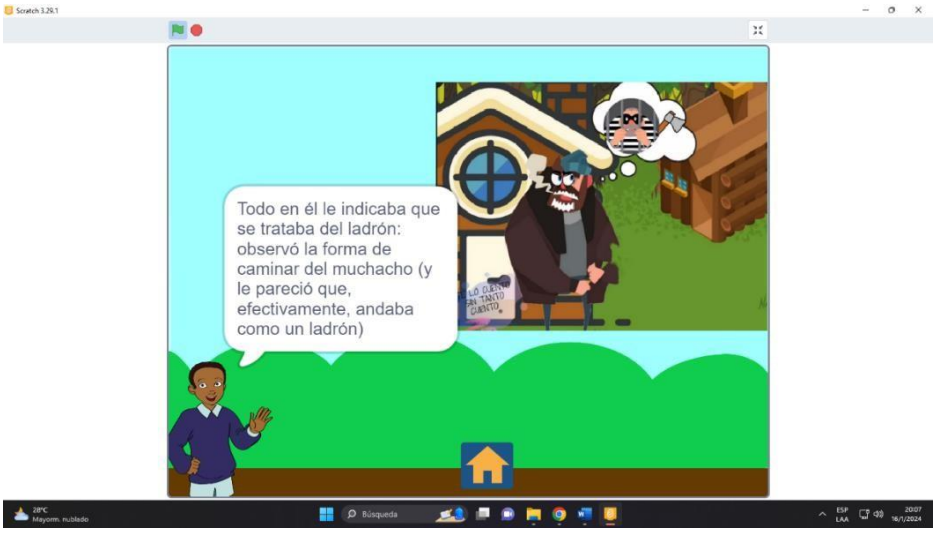


Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

Al terminar el usuario el contenido de cada narración cada una consta de un menu de actividades de compresión lectora

Imagen 9

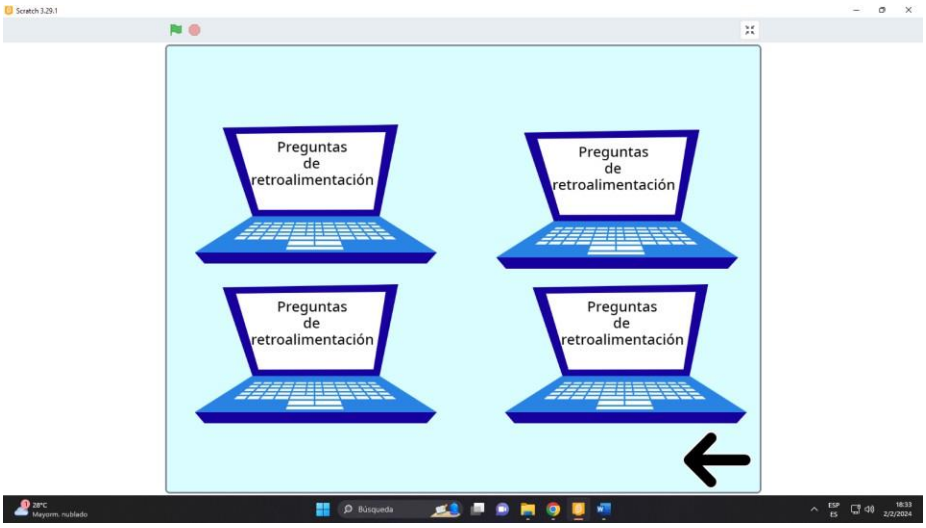
Ventana del Contenido de la Narración



Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

Imagen 10

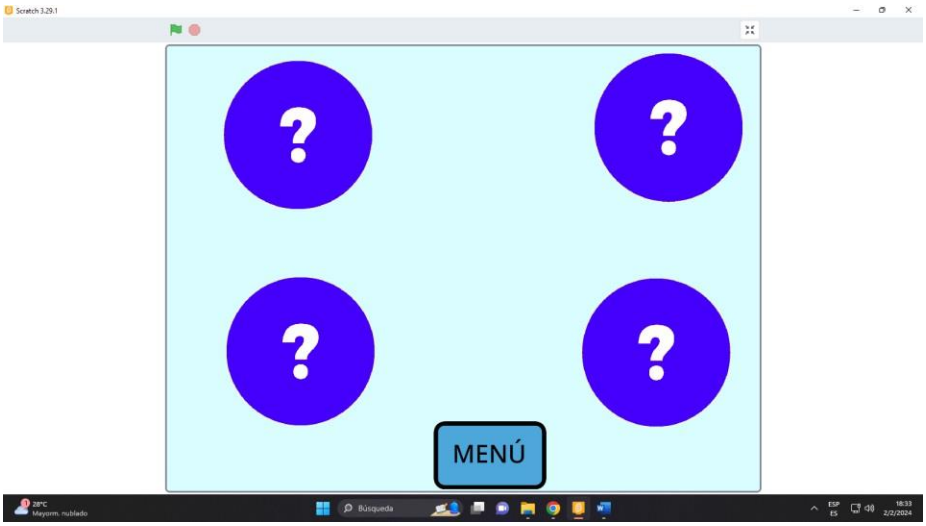
Ventana del menú para acceder al contenido de las preguntas



Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

Imagen 11

Ventana de las preguntas de Retroalimentación

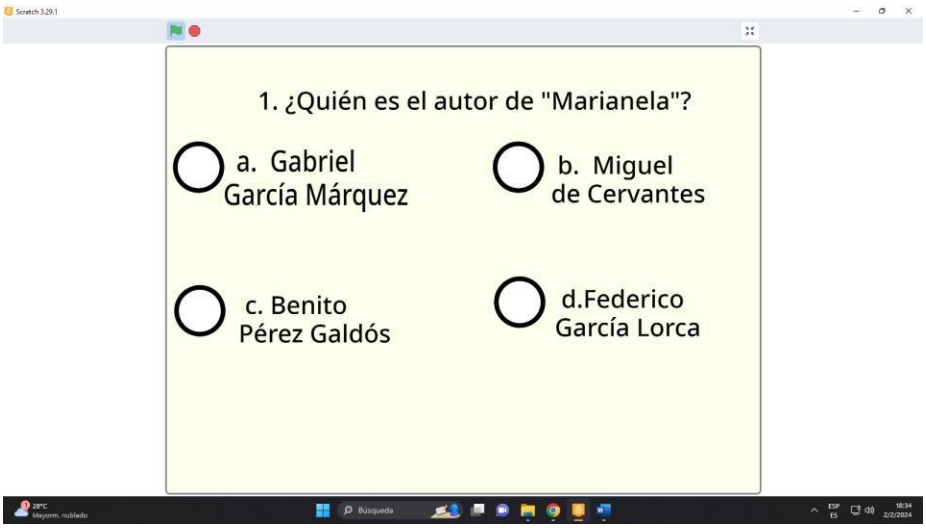


Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

Como método de retroalimentación el usuario tendrá que hacer clic en cualquier circulo. Al hacer se abrirá un panel con preguntas, las cuales están relacionada a las narraciones que se pusieron a disposición anteriormente.

Imagen 12

Ventana de contenido de la Pregunta de retroalimentación



Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

Cada pregunta consta de 4 opciones la cual si selecciona la correcta la opción dirá felicidades regresa al menú caso contrario te dará un mensaje de que lo vuelvas a intentar.

Imagen 13

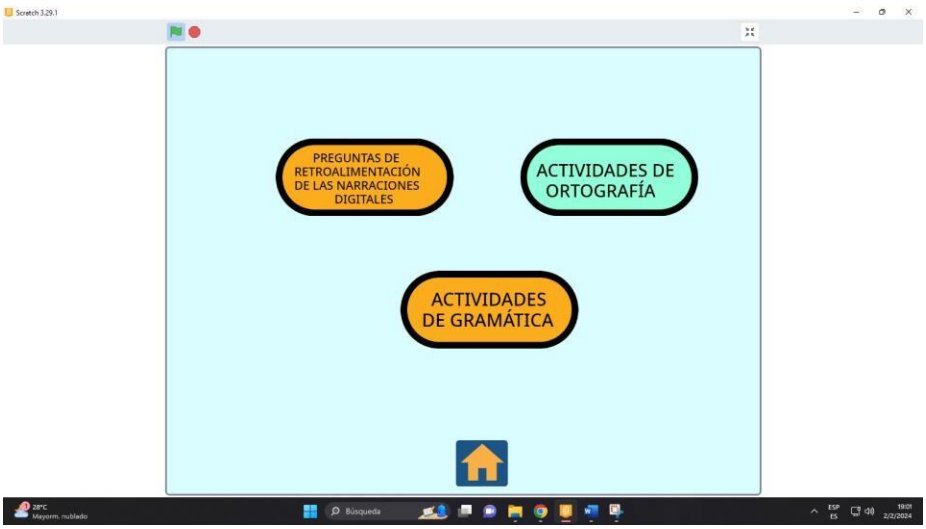
Botón del menú de preguntas

Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

Al hacer clic en este botón nos regresara al menú de las preguntas.

Imagen 14

Ventana de las actividades de ortografía

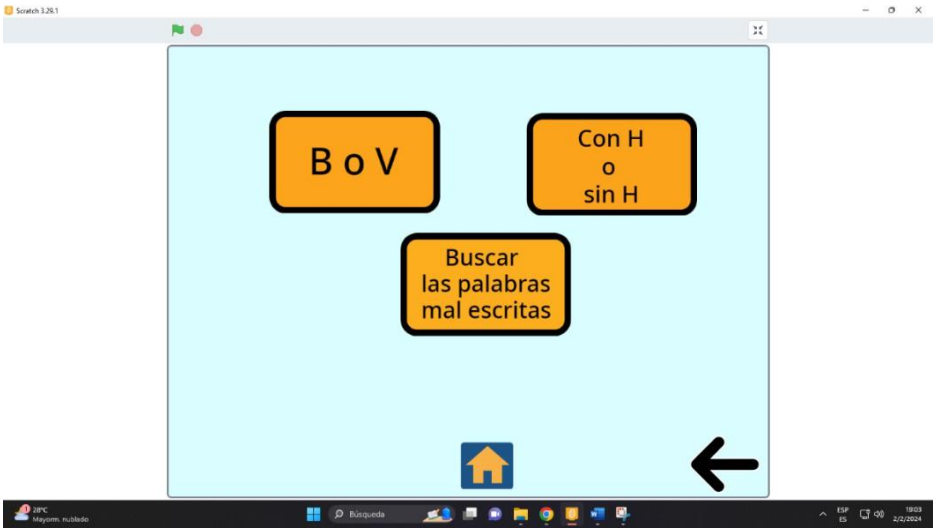


Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

En esta sección el usuario tendrá acceso a actividades de ortografía y gramática en este caso si hacemos clic en botón de actividades de ortografía nos llevará a 3 actividades

Imagen 15

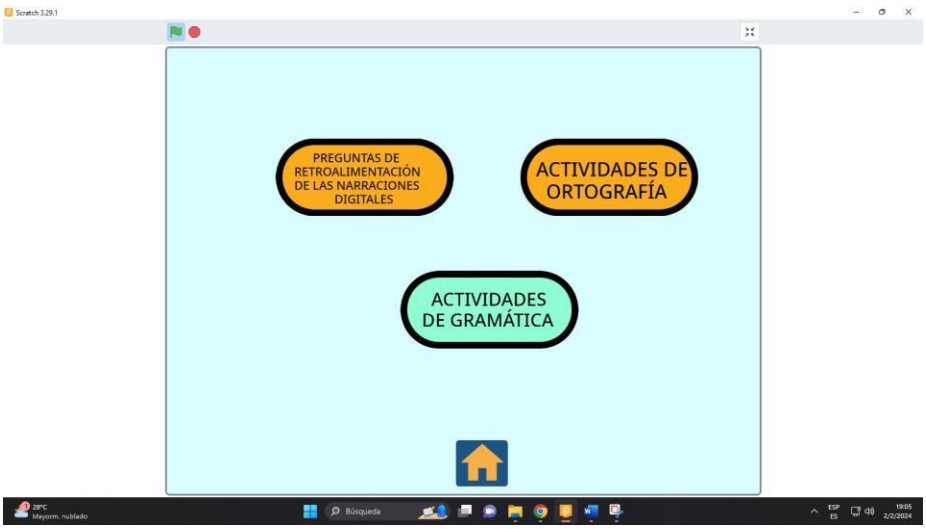
Ventana de actividades del uso de la ortografía



Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

Imagen 16

Ventana de las actividades de Gramática

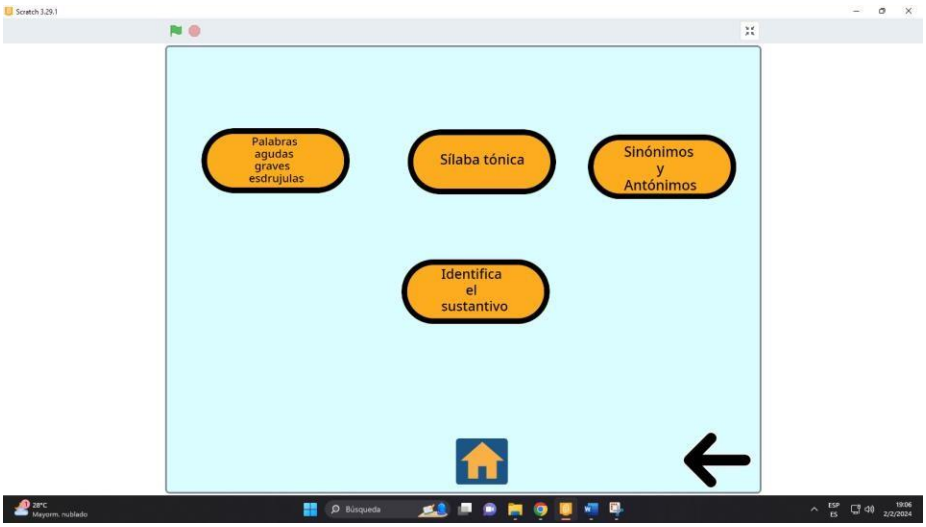


Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

En esta sección el usuario tendrá acceso a actividades de ortografía y gramática en este caso si hacemos clic en botón de actividades de gramática, la cual llevará a 5 actividades.

Imagen 17

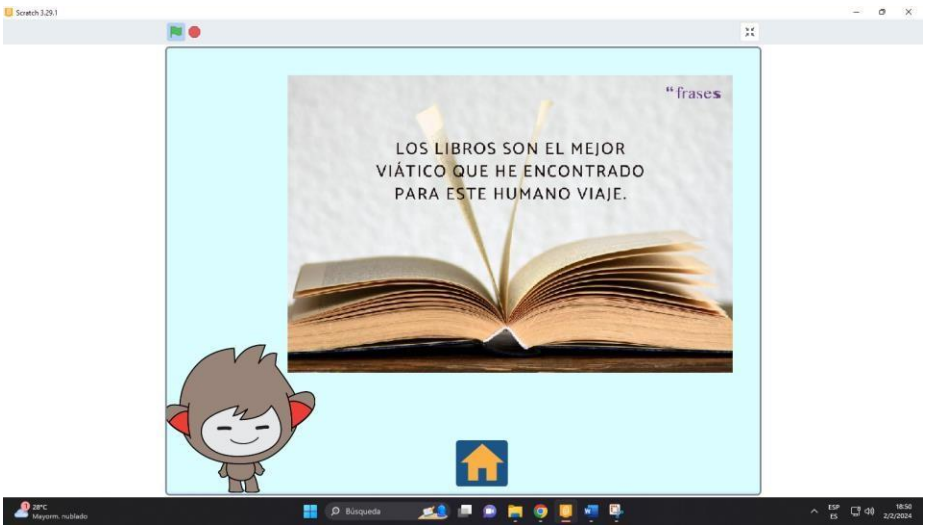
Ventana de actividades de lenguaje



Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

Imagen 18

Ventana de inicio de la sección recomendaciones para una buena lectura

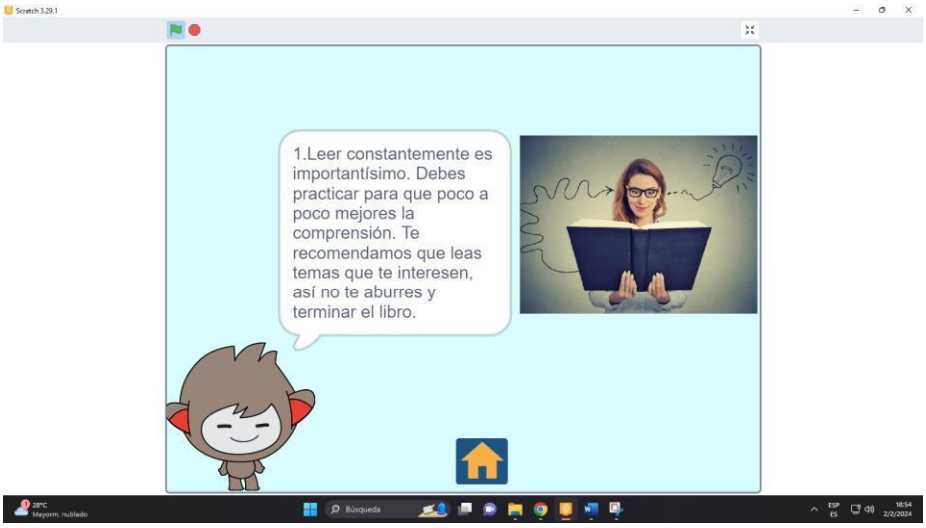


Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

Al terminar una pequeña introducción pasaremos a los consejos para mejorar la lectura.

Imagen 19

Ventana de consejos para una buena lectura



Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

Al hacer clic en el botón de consejos para una buena lectura, llevara a la pantalla de este botón y comenzaremos con una pequeña introducción.

Imagen 20

Ventana de inicio de la sección recomendaciones para una buena escritura

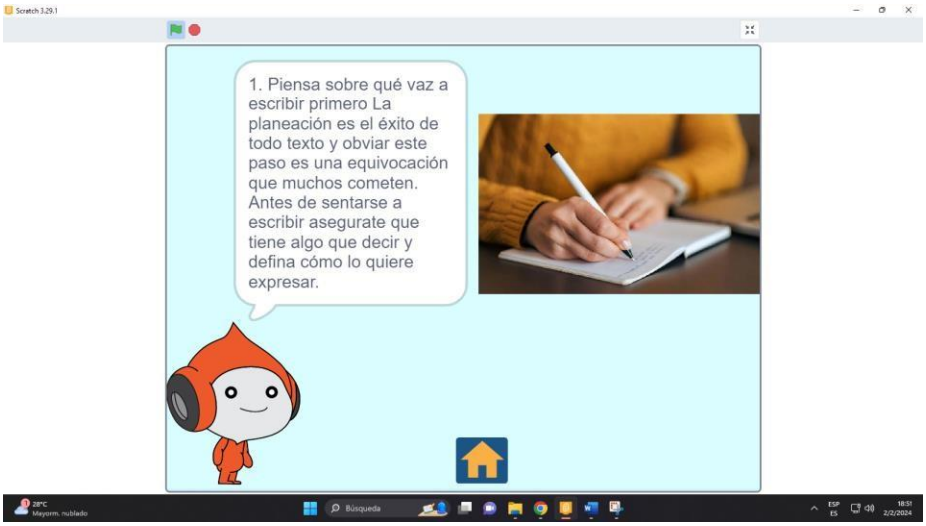
Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

Al hacer clic en el botón de consejos para una buena escritura no llevara a la pantalla de este botón y comenzaremos con una pequeña introducción

Al terminar una pequeña introducción pasaremos a los consejos para mejorar la Escritura.

Imagen 21

Ventana de consejos para una buena escritura



Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

Cada consejo cuenta con debes a hacer al momento de escribir, así como cuales son los signos puntación más usados al momento de redactar una escritura.

Imagen 22

Venta de los pasos para crear una narración digital

Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

Cada paso del tutorial esta enumerada y tendra diferentes pasos a seguir la cuales debemos seguir uno por uno para que nuestra narracion digital sea bien elaborada

Imagen 23

Ventana del tutorial para crear narraciones digitales.

Fuente: Captura del Tutorial Elaborado en Scratch

Página web de tutoriales para realizar las narraciones digitales en Scracth

Imagen 24

Ventana de la página web

Fuente: Captura de la pagina web para los videos tutoriales

Al entrar a nuestra página web se nos mostrara el menu de inicio con un breve parrafo de bienvenida la cual el usario podra apreciar a traves de este enlace

https://neicertigua97.wixsite.com/narracionesug

Imagen 25

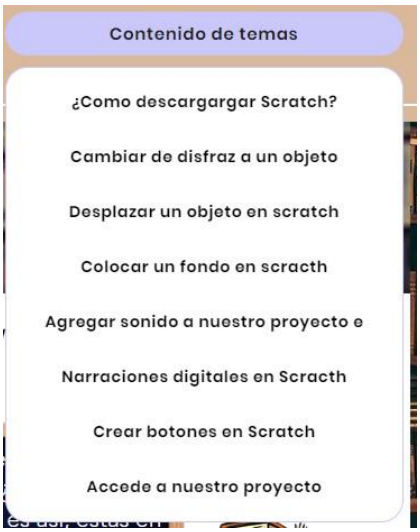
Ventana de la introducción

Fuente: Captura de la página web para los videos tutoriales

Al hacer clic en la introducción nos llevara a este ventana la cual nos da una breve descripción de la pagina.

Imagen 26

Ventanas de los temas del tutorial

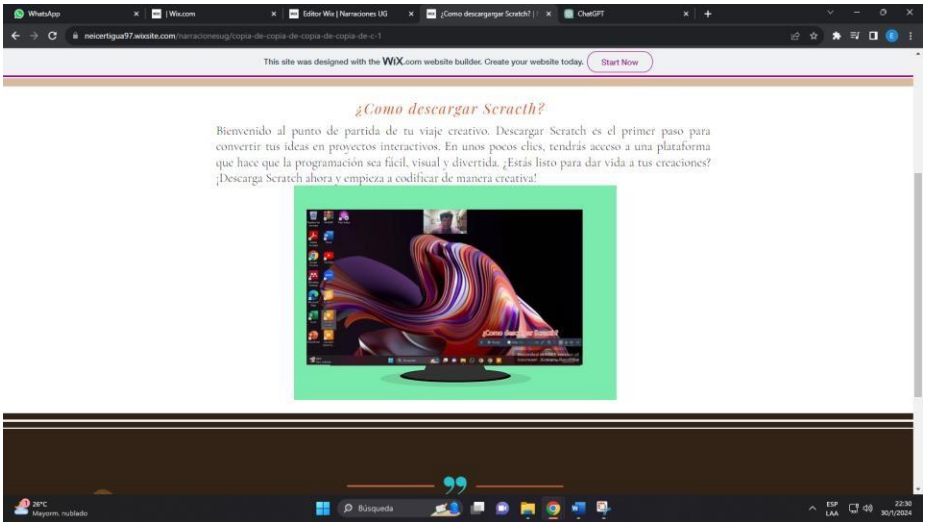


Fuente: Captura de la pagina web para los videos tutoriales

En el menú de los temas de la página web cada video contará con una descripción al momento que el usuario vea el video se reproducirá automáticamente.

Imagen 27

Ventana de los contenidos de cada tema



Fuente: Captura de la página web para los videos tutoriales

4.12 Referencias Bibliográficas

REFERENCIAS

Albayero, M. S., Tejada Hernández, M., & Cerritos, J. de J. (2020). Una aproximación teórica para la aplicación de la metodología del enfoque mixto en la investigación en enfermería. *Entorno*, *69*, 45–50. https://doi.org/10.5377/entorno.v0i69.9562

Aldana, Y., Moreno, J., & Salazar, B. (2021). El Uso del Scratch Para Fortalecer la Comprensión Lectora, en los Estudiantes de Cuarto Grado de la Institución Departamental José María Vergara y Vergara en Bituima, Cundinamarca. *Industry and Higher Education*, *3*(1), 1689–1699. https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/14552

Alvarado, N. (2019). Análisis de la coherencia y cohesión de textos expositivos redactados por estudiantes universitarios de primer ciclo. *Universidad De Piura*. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3917/MAE_EDUC_TyGE-L_009.pdf?sequence=2&isAllowed=y

American Institutes for Research. (2021). *Lectura Inicial en Crisis: Un llamado a la acción*.

Angarita, E., Carreño, I., Johoa, G., & Salamanca, R. (2020). *Fortalecimiento de las Competencias Lectoescritoras en el Área de Lenguaje Mediada por el Modelo Conectivista a Través del Diseño de un Libro Digital Interactivo, para el Grado Primero, en la Institución Educativa San Bartolomé de la Ciudad de Cúcuta*. *July*, 1–23.

Ardila, J., Rodríguez, N., & Gil, F. (2019). Población y muestreo. *Epidemiología Clínica: Investigación Clínica*, 129–139.

Avendaño, Y. (2020). Influence of the Reading Strategies of Isabel Solé in the Reading Understanding of the Educandes of Fifth Grade of Primary. *Chakiñan*, *12*, 95–105. file:///scielo.php?script=sci_arttext&pid=https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/pre

print/view/884&lang=es

Azahara, A. (2022). *QUÉ ES LA ECONOMÍA LINGÜÍSTICA (O POR QUÉ MENOS ES MÁS)*. https://ethic.es/2022/07/que-es-la-economia-linguistica-o-por-que-menos-es-mas/#:~:text=La economía del lenguaje se,escribir o expresarse en general

Benítez, B. (2023). *El Constructivismo*. *10*(3), 65–66. https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/10453/9998

BLANCA ESPADA. (2021). *Qué es el método descriptivo y ejemplos*.

Bravo Alvarado, R. N. (2023). *Alfabetismo en el Siglo XXI : Análisis de competencias de lectura y escritura en Ecuador*. *XXIX*.

Cabanillas, C. (2021). *Estrategias y métodos para mejorar la ortografía Strategies and methods to improve spelling Estratégias e métodos para melhorar a ortografía*. *6*(3), 457–475. https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2381

Carchi, J. (2020). *Universidad tecnólogica indoámerica*. https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1524/1/PROYECTO DE INVESTIGACIÓN CARCHI SUQUILLO JOHANA ELIZABETH.pdf

Carneiro Caneda, M., & Lopez Capel, F. (2020). El diseño del cuestionario. *Comunicacion Con La Clientela. Entrevistas Con Clientes, Postventa y Reclamaciones*, 11–112. https://doi.org/10.4272/978-84-9745-194-9.ch6

Carrillo, N. (2019). *La innovación en el uso del lenguaje en contexto cambia la forma de pensar de los docentes The innovation in the use of language in context changes the way professors think*. *2*, 98–115.

Castrillón, E., Morillo, S., & Restrepo, L. (2020). Diseño y aplicación de estrategias metacognitivas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de secundaria. *Ciencias Sociales y Educación*, *9*(17), 203–231. https://doi.org/10.22395/csye.v9n17a10

Chaves Montero, A. (2018). La utilizacion de una metodologia mixta en investigacion social.

In *Rompiendo barreras en la investigación*.

De La Vega, L., & Argüelles, P. (2021). *ESCUELAS*.

Diario El Comercio. (2022). *Diario El Comercio*.

Díaz Miguel. (2021). *Fichas de observación de clase 2.0*.

Digital Talent, A. (2018). *Metodologías de gestión de proyectos*. https://www.dtagency.tech/cursos/metodologias_gestion_proyectos/tema_1-ModeloWaterfall.pdf

Ecuador, A. N. C. de. (2008). La Constituyente. *Alteridad*, *2*(2), 74. https://doi.org/10.17163/alt.v2n2.2007.04

Ernesto Suárez. (2023). *Método inductivo y deductivo*.

Falcón, A. L., & Gerardo Ramos Serpa. (2021). *Vista de Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación_ significación para la investigación educativa.pdf*.

Feria, H., Matilla, M., & Mantecón, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿Métodos o técnicas de investigación empírica? *Didáctica y Educación*, *11*(3), 62–79.

Finscué, A. (2017). *LAS NARRACIONES DIGITALES EN SCRATCH COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA CONFIANZA Y SEGURIDAD PARA HABLAR EN PÚBLICO: SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA DE LA CLASE DE INFORMÁTICA*. https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/83452/1/T00900.pdf

GABRIEL ARTEAGA. (2020). *Investigación bibliográfica – Cómo llevar a cabo una*.

Gabriel Pérez-León. (2021). *Ejemplo de la investigación de campo*.

González, L. (2019). *La comprensión lectora y su importancia para estudiantes de la Universidad Mundo Maya, campus Campeche*. https://www.redalyc.org/journal/4778/477865646004/html/

González, R., Bustamante, C., & Blanco, L. (2019). *El uso del Scratch como estrategia*

tecnológica para mejorar la ortografía acentual en estudiantes de séptimo grado del centro escolar Reino de España. https://repositorio.unan.edu.ni/17490/1/17490.pdf

Guillen, H. (2022). *USO DEL PROGRAMA SCRATCH Y DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DE PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN ESTUDIANTES DEL 5° GRADO DE PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1267, LURIGANCHO-CHOSICA.* http://168.121.45.179/bitstream/handle/20.500.11818/6724/TESIS_GUILLEN CARHUACUSMA.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Hermann, A., & Pérez, A. (2019). *Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano*. https://www.revistaespacios.com/a19v40n41/19404105.html

Iliana Contreras. (2022). *Investigación etnográfica: qué es, características, ejemplos y pasos del método de estudio etnográfico*.

Jaén, F. (2020). Referentes anafóricos y catafóricos como mecanismos de cohesión lingüística textual. *Revista Científica Orbis Cógnita*, *4*(2), 172–189. https://doi.org/10.48204/j.orbis.v4n2a10

Kashima, Y. (2022). *Lenguaje y uso del lenguaje*. https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Psicologia/Libro%3A_Psicología_(Noba)/Chapter_7%3A_Cognición_y_Lenguaje/7.6%3A_Lenguaje_y_uso_del_lenguaje

Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2017). La República Ley Orgánica De Educación Intercultural. *Función Ejecutiva Presidencia De La República Ley Orgánica De Educación Intercultural*, *34*, 1–102. https://oig.cepal.org/sites/default/files/2011_leyeducacionintercultural_ecu.pdf

Magalllanes, P., Donayre, J., Gallegos, W., & Maldonado, H. (2021). *EL LENGUAJE EN EL CONTEXTO SOCIO CULTURAL, DESDE LA PERSPECTIVA DE LEV VYGOTSKY*.

https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/11/Ed.5125-35-Magallanes-Veronica-et-al.pdf

Martín, C., Urquía, A., & Rubio, M. (2021). *Lenguajes de programación*. Básicamente es una secuencia de declaraciones y sentencias delimitada en un solo bloque.

Martínez, A., Ortega, J., & Alba, J. (2021). *Lenguaje : instrumento del desarrollo humano*. *22*.

Maury, E., & Rodríguez, A. (2020). Problemas ortográficos en estudiantes chilenos de ciclo inicial pertenecientes a carreras de la salud. *Edumecentro*, *12*(1), 4–14. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742020000100004#:~:text=La prevalencia de errores ortográficos en estudiantes chilenos de ciencias,de la salud en Chile.

Ministerio de Educación. (2016). Lengua Y Literatura. *8° Grado Texto Para El Estudiante*, 241. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf

Ministerio de Educación. (2021). Política educativa para el fomento a la lectura "Juntos Leemos." *Ministerio de Educación*, 92.

Monteza, D. (2020). Estrategias didácticas para el pensamiento creativo en estudiantes de secundaria: una revisión sistemática. *Revista Innova Educación*, *2*(4), 650–667. https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/406/521

Montolí, V. (2020). Enseñar gramática en secundaria. *ReGrOC. Revista de Gramática Orientada a Las Competencias*, *3*(1), 137–145. https://doi.org/10.5565/rev/regroc.57

Moreira, J. (2021). *Digital narratives as educational didactics*. *6*(3), 846–859. https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2409

Moura de Carvalho, T. de C., Fleith, D. de S., & Almeida, L. da S. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, *17*(1), 164–187. https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9

Muñoz, C. (2021). Enfoques, teorías e investigaciones sobre el pensamiento creativo. Un estudio de revisión. *Revista Innova Educación*, *4*(1), 157–171. https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.012.es

Pagina oficial de Scratch. (2021). *Definicion de Scratch*. https://Scratch.mit.edu/about

Palmón, M. (2020). *Scratch en el aula: Para maestros/as muy creativos/as*. https://www.google.com.ec/books/edition/Scratch_en_el_aula/_k8lEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Scratch+en+el+aula:+Para+maestros/as+muy+creativos/as&printsec=frontcover

Pérez, T. (2021). Problemas ortográficos en estudiantes de la licenciatura en educación primaria del centro regional universitario de Veraguas. *Revista Colegiada de Ciencia*, *2*(2), 59–68.

Ramos-Galarza, C. A. (2020). LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN. *CienciAmérica*, *9*(3), 1–6. https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336

Raviolo, A. (2019). *Imágenes y enseñanza de la Química. Aportes de la Teoría Cognitiva del Aprendizaje Multimedia*. *30*. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-893X2019000200114#:~:text=La teoría cognitiva del aprendizaje multimedia nos revela que se,relaciona con el conocimiento previo

Real Academia Española. (2022). *Sintaxis*. https://dle.rae.es/sintaxis

Rene Antonio Hinojosa Benavides. (2022). *Técnica de la observación en una investigación científica*.

Ríos, A., Melgarejo, D., Malpica, M., & Castro, R. (2022). Fortalecer la comprensión lectora en el nivel literal e inferencial mediante actividades didácticas alojadas en una wiki, dirigida a los estudiantes de grado octavo tres de la Institución Educativa Técnica Industrial de Tibasosa. 2005–2003, *8.5.2017*, *הארץ*.

https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15074/TGF_Ana Rios_Diana Melgarejo_Maria Malpica_Raquel Castro.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Riveros, N. (2020). *Gramática y escritura: hacia un vínculo consciente en las prácticas lingüísticas.* https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/671300/nrd1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

San José, M. (2022). *SCRATCH para fomentar el razonamiento matemático*. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/57630/TFM-G1680.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Solís, L. D. M. (2020). *La entrevista en la investigación cualitativa*.

Soto, E. (2023). *Principios de Aprendizaje Multimedia.* https://ecosistema.buap.mx/ecoBUAP/items/e43c1d46-b3d9-4cb4-b7a9-1c231232c733

Tigse, C. (2019). *Revista Andina de Educación El constructivismo , según bases teóricas de César Coll*. *2*(1), 25–28. https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/659/635

Tipantuña, J. (2019). Uso de narrativas digitales como recurso didáctico para el aprendizaje adulto: propuesta de diseño para su integración en el aprendizaje permanente [Use of digital narratives as a didactic resource for adult learning: a design proposal for its integration. *593 Digital Publisher CEIT*, *4*(4), 29–43. https://n9.cl/xlvsl

Torres-Miranda, T. (2020). En defensa del método histórico-lógico desde la Lógica como ciencia. *Revista Cubana de Educación Superior*, *6*(4), 1–12.

Unicef. (2022). *Unicef para cada infancia*.

Vargas, L., Gamboa, A., & Prada, R. (2021). Competencias lecto-escritoras en educación media: Deconstrucción, Reconstrucción y Evaluación de la práctica Pedagógica. *Revista Boletín Redipe*, *10*(6), 356–365. https://doi.org/10.36260/rbr.v10i6.1331

Zapata, L., & Carrión, G. (2021). *Comprensión Lectora en los niveles literal, inferencial y*

crítico reflexivo de los estudiantes de Educación Primaria. 9(2), 6–16. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8273627

ANEXOS

ANEXO 1

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA

FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Nombre del tema y propuesta de trabajo de la titulación	Scratch y desarrollo de competencias en Lengua y Literatura . Tutorial para el desarrollo de actividades lecto-escritoras en Scratch		
Nombre del estudiante (s)	Ascencio Franco Zacarias Luciano Tigua Peñaherrera Neicer Jonier		
Facultad	Filosofía. Letras y Ciencias de la Educación	Carrera	Pedagogía de las ciencias experimentales informática
Línea de Investigación	Estrategias educativas integradoras e inclusivas	Sub-línea de investigación	Desarrollo de productos multimedia y audiovisuales como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje
Fecha de presentación de la propuesta del trabajo de titulación	2 de octubre del 2023	Fecha de evaluación de la propuesta del trabajo de titulación	2 de Octubre del 2023

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SÍ	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación	x		
Línea de Investigación / Sublíneas de Investigación	x		
Planteamiento del Problema	x		
Justificación e importancia	x		
Objetivos de la Investigación	x		
Metodología a emplearse	x		
Cronograma de actividades	x		
Presupuesto y financiamiento	x		

X	APROBADO
	APROBADO CON OBSERVACIONES
	NO APROBADO

Firmado electrónicamente por:
LUIS ERNESTO BENAVIDES SELLAN

Docente Tutor
MSc. Luis Ernesto Benavides Sellán

ANEXO 1

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA

FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Nombre del tema y propuesta de trabajo de la titulación	Scratch y desarrollo de competencias en Lengua y Literatura . Tutorial para el desarrollo de actividades lecto-escritoras en Scratch		
Nombre del estudiante (s)	Ascencio Franco Zacarias Luciano Tigua Peñaherrera Neicer Jonier		
Facultad	Filosofía. Letras y Ciencias de la Educación	Carrera	Pedagogía de las ciencias experimentales informática
Línea de Investigación	Estrategias educativas integradoras e inclusivas	Sub-línea de investigación	Desarrollo de productos multimedia y audiovisuales como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje
Fecha de presentación de la propuesta del trabajo de titulación	2 de octubre del 2023	Fecha de evaluación de la propuesta del trabajo de titulación	2 de Octubre del 2023

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SÍ	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación	x		
Línea de Investigación / Sublíneas de Investigación	x		
Planteamiento del Problema	x		
Justificación e importancia	x		
Objetivos de la Investigación	x		
Metodología a emplearse	x		
Cronograma de actividades	x		
Presupuesto y financiamiento	x		

X	APROBADO
	APROBADO CON OBSERVACIONES
	NO APROBADO

Firmado electrónicamente por:
LUIS ERNESTO BENAVIDES SELLAN

Docente Tutor
MSc. Luis Ernesto Benavides Sellán

ANEXO 2

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGIA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

Guayaquil, 2 de Octubre del 2023

Máster
Carlos Aveiga Paini
DIRECTOR DE CARRERA
FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Acuerdo del Plan de Tutoría

Nosotros , Mst. Benavides Sellán Luis Ernesto , docente tutor del trabajo de titulación y Ascencio Franco Zacarias Luciano y Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier estudiantes de la Carrera/Escuela Pedagogía de las Ciencias Experimentales informática comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario de 7:00 am a 9:00am , los días Martes

De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

- Realizar un mínimo de 4 tutorías mensuales.
- Elaborar los informes mensuales y el informe final detallando las actividades realizadas en la tutoría.
- Cumplir con el cronograma del proceso de titulación.

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,

Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier
Estudiante

Ascencio Franco Zacarias Luciano
Estudiante

Firmado electrónicamente por:
LUIS ERNESTO
BENAVIDES SELLAN

Mst. Benavides Sellán Luis Ernesto
Docente Tutor

ANEXO 4

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES
INFORMATICA

Guayaquil, 28 de Enero del 2024

Sr. .
DIRECTOR DE LA CARRERA
FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación **Scratch y desarrollo de competencias en lengua y literatura. Tutorial para el desarrollo de actividades lecto-escritoras en Scratch.** los estudiantes **Ascencio Franco Zacarias Luciano y Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier**, indicando han cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, CERTIFICO, para los fines pertinentes, que los estudiantes están aptos para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,

Firmado electrónicamente por:
LUIS ERNESTO
BENAVIDES SELLAN

MSC. BENAVIDES SELLAN LUIS ERNESTO
TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.C. 0916758824

ANEXO 5

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES
INFORMATICA

Rúbrica de evaluación trabajo de titulación

Título del Trabajo: **Scratch y desarrollo de competencias en lengua y literatura. Tutorial para el desarrollo de actividades lecto-escritoras en scratch.**

Autores: Ascencio Franco Zacarias Luciano - Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier

ASPECTOS EVALUADOS	Puntaje Máximo	Calf.
ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA	4.5	4.5
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.3
Relación de pertinencia con las líneas y sublíneas de investigación Universidad / Facultad/ Carrera	0.4	0.4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	1
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo al PND-BV	1	1
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión	1	1
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social o tecnológico.	0.4	0.4
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.4
RIGOR CIENTÍFICO	4.5	4.5
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	1	1
El trabajo expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece, aportando significativamente a la investigación.	1	1
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	1
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0.8	0.8
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.7	0.7
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1
Pertinencia de la investigación	0.5	0.5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.5	0.5
CALIFICACIÓN TOTAL * 10		10

* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.

Firmado electrónicamente por:
LUIS ERNESTO BENAVIDES SELLAN

Msc. Benavides Sellan Luis Ernesto
Tutor de trabajo de titulación
C.C. 0916758824
FECHA: 28/01/2024

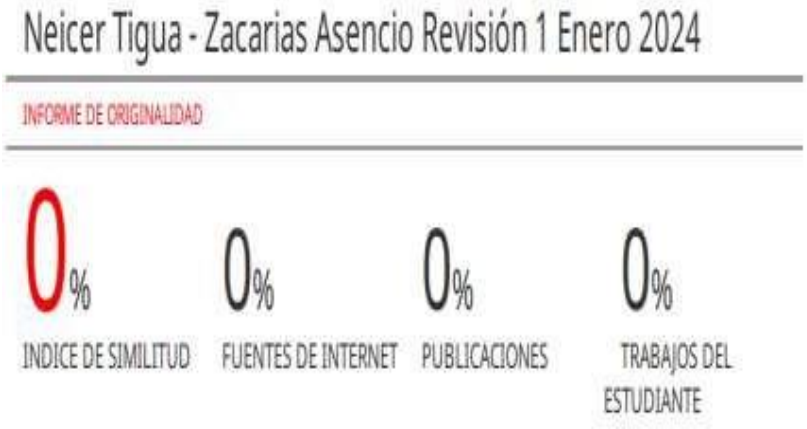
ANEXO 6

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES
INFORMÁTICA

Certificado porcentaje de similitud

Habiendo sido nombrado MSC. BENAVIDES SELLAN LUIS ERNESTO, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por **ASCENCIO FRANCO ZACARIAS LUCIANO con C.C No 0953704491 y TIGUA PEÑAHERRERA NEICER JONNIER con C.C No 0958698748,** con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de **Licenciado en Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática**

Se informa que el trabajo de titulación: "**SCRATCH Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LENGUA Y LITERATURA. TUTORIAL PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LECTO-ESCRITORAS EN SCRATCH**.", ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa TURNITIN quedando el 0% de coincidencia.



https://ev.turnitin.com/app/carta/es/?lang=es&u=1157942705&o=2269353209&s=1

Firmado electrónicamente por:
LUIS ERNESTO
BENAVIDES SELLAN

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.C. 0916758824
FECHA: 28-01-2024

ANEXO 7

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: SCRATCH Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LENGUA Y LITERATURA. TUTORIAL PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LECTO-ESCRITORAS EN SCRATCH.
Autor(s): ASCENCIO FRANCO ZACARIAS LUCIANO y TIGUA PEÑAHERRERA NEICER JONNIER

ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.	COMENTARIOS
ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA	3	3	
Formato de presentación acorde a lo solicitado	0.6	0.6	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras	0.6	0.6	
Redacción y ortografía	0.6	0.6	
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación	0.6	0.6	
Adecuada presentación de tablas y figuras	0.6	0.6	
RIGOR CIENTÍFICO	6	6	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	0.5	0.5	
La introducción expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece	0.6	0.6	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar	0.7	0.7	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general	0.7	0.7	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación	0.7	0.7	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la investigación	0.7	0.7	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos	0.4	0.4	
Factibilidad de la propuesta	0.4	0.4	
Las conclusiones expresa el cumplimiento de los objetivos específicos	0.4	0.4	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas	0.4	0.4	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.5	0.5	
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta	0.4	0.4	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.3	0.3	
Contribuye con las líneas / sublíneas de investigación de la Carrera/Escuela	0.3	0.3	
CALIFICACIÓN TOTAL*	**10**	10	

***** El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.

EDGAR FREDY MORALES CAGUANA

Firmado digitalmente por EDGAR FREDY MORALES CAGUANA
Fecha: 2024.02.21 12:40:11 -05'00'

Lcdo. Edgar Morales Caguana MSc.
No. C.I. 0907752828

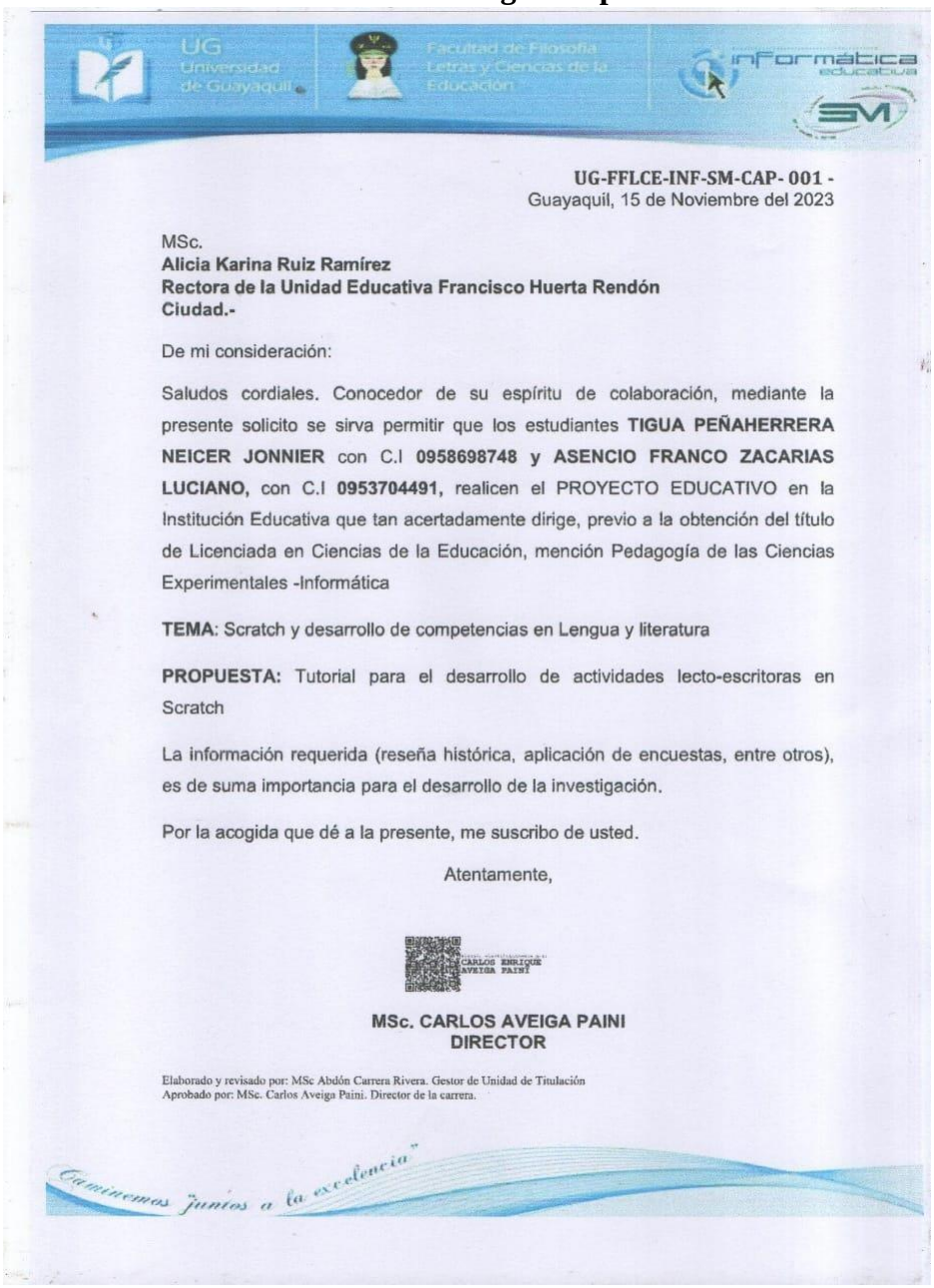
FECHA: 21/2/2024

ANEXO 8

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

Carta de la Carrera dirigida al plantel



UG Universidad de Guayaquil — Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación — Informática educativa

UG-FFLCE-INF-SM-CAP- 001 -
Guayaquil, 15 de Noviembre del 2023

MSc.
Alicia Karina Ruiz Ramírez
Rectora de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón
Ciudad.-

De mi consideración:

Saludos cordiales. Conocedor de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que los estudiantes **TIGUA PEÑAHERRERA NEICER JONNIER** con C.I **0958698748 y ASENCIO FRANCO ZACARIAS LUCIANO,** con C.I **0953704491,** realicen el PROYECTO EDUCATIVO en la Institución Educativa que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Pedagogía de las Ciencias Experimentales -Informática

TEMA: Scratch y desarrollo de competencias en Lengua y literatura

PROPUESTA: Tutorial para el desarrollo de actividades lecto-escritoras en Scratch

La información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entre otros), es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

Por la acogida que dé a la presente, me suscribo de usted.

Atentamente,

CARLOS ENRIQUE AVEIGA PAINI

MSc. CARLOS AVEIGA PAINI
DIRECTOR

Elaborado y revisado por: MSc Abdón Carrera Rivera. Gestor de Unidad de Titulación
Aprobado por: MSc. Carlos Aveiga Paini. Director de la carrera.

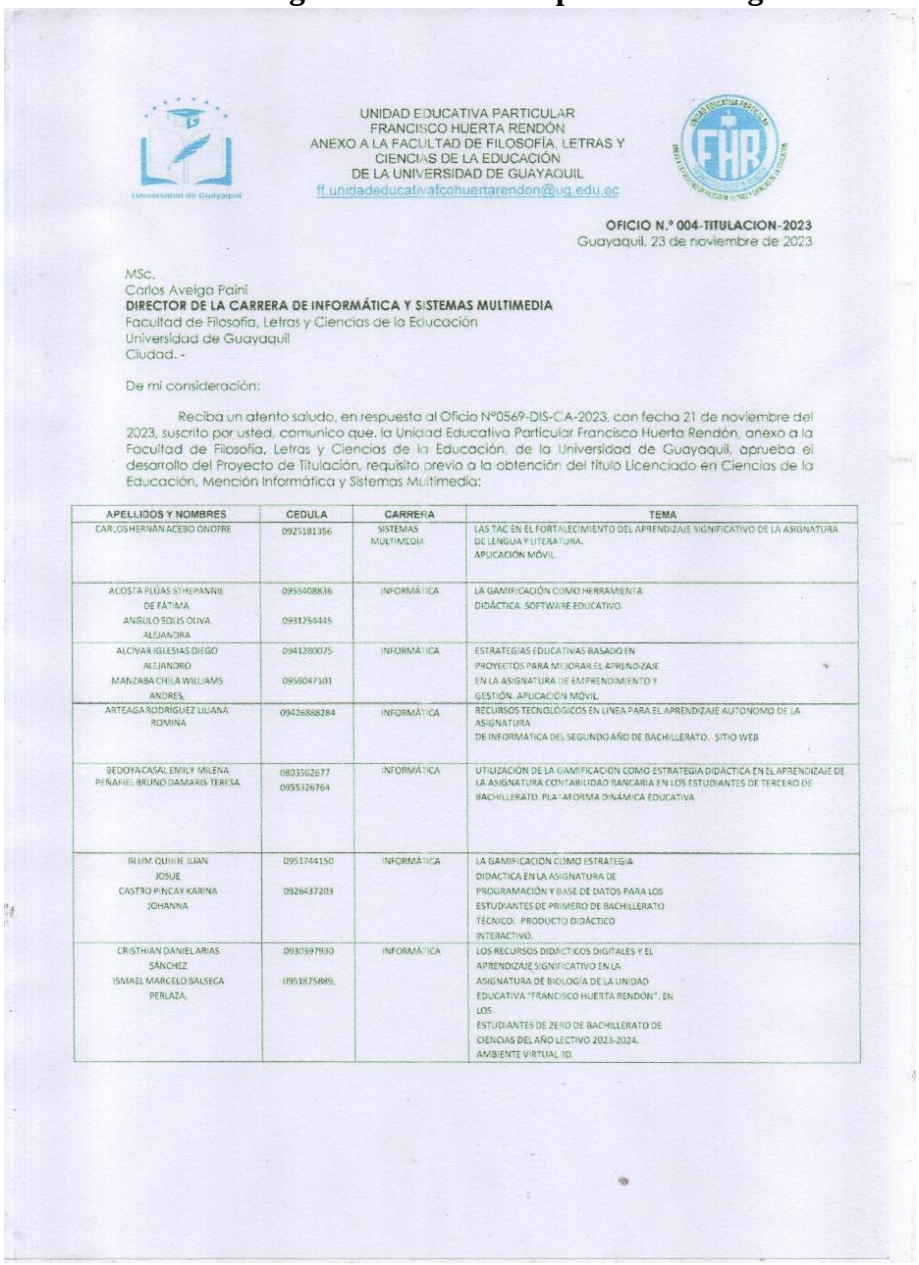
"Caminemos juntos a la excelencia"

ANEXO 9

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

Carta del colegio de autorización para la investigación



UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
FRANCISCO HUERTA RENDÓN
ANEXO A LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
ff.unidadeducativafcohuertarendon@ug.edu.ec

OFICIO N.° 004-TITULACION-2023
Guayaquil, 23 de noviembre de 2023

MSc.
Carlos Aveiga Paini
DIRECTOR DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Universidad de Guayaquil
Ciudad. -

De mi consideración:

Reciba un atento saludo, en respuesta al Oficio N°0569-DIS-C.A-2023, con fecha 21 de noviembre del 2023, suscrito por usted, comunico que, la Unidad Educativa Particular Francisco Huerta Rendón, anexo a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, de la Universidad de Guayaquil, aprueba el desarrollo del Proyecto de Titulación, requisito previo a la obtención del título Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Informática y Sistemas Multimedia:

APELLIDOS Y NOMBRES	CEDULA	CARRERA	TEMA
CARLOS HERNAN ACEBO ONOFRE	0925181356	SISTEMAS MULTIMEDIA	LAS TAC EN EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA. APLICACIÓN MÓVIL
ACOSTA PLUAS STHEPANNIE DE FÁTIMA ANGULO SOLIS OLIVA ALEJANDRA	0955408836 0931256445	INFORMÁTICA	LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA. SOFTWARE EDUCATIVO.
ALCÍVAR IGLESIAS DIEGO ALEJANDRO MANZABA CHILA WILLIAMS ANDRES.	0941280075 0950047101	INFORMÁTICA	ESTRATEGIAS EDUCATIVAS BASADO EN PROYECTOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN. APLICACIÓN MÓVIL
ARTEAGA RODRIGUEZ LILIANA ROMINA	0942688284	INFORMÁTICA	RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LÍNEA PARA EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO DE LA ASIGNATURA DE INFORMATICA DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO. SITIO WEB
BEDOYA CASAL EMILY MILENA PEÑAFIEL BRUNO DAMARIS TERESA	0803562677 0955326764	INFORMÁTICA	UTILIZACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA CONTABILIDAD BANCARIA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE BACHILLERATO. PLATAFORMA DINAMICA EDUCATIVA
BLUM QUIHUE JUAN JOSUE CASTRO PINCAY KARINA JOHANNA	0953744150 0926437203	INFORMÁTICA	LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DE PROGRAMACIÓN Y BASE DE DATOS PARA LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO TÉCNICO. PRODUCTO DIDÁCTICO INTERACTIVO.
CRISTHIAN DANIEL ARIAS SANCHEZ ISMAEL MARCELO BALSECA PERLAZA.	0930397930 0951875889.	INFORMÁTICA	LOS RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE BIOLOGÍA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "FRANCISCO HUERTA RENDÓN". EN LOS ESTUDIANTES DE ZERO DE BACHILLERATO DE CIENCIAS DEL AÑO LECTIVO 2023-2024. AMBIENTE VIRTUAL 3D.

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
FRANCISCO HUERTA RENDÓN
ANEXO A LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
ff.unidadeducativafcohuertarendon@ug.edu.ec

DAGMAR GEORGETTE LAGOS MARCOS MARÍA GABRIELA LOOR VÉLEZ	0932229172 0952000057	INFORMÁTICA	LAS PEDAGOGÍAS EMERGENTES COMO HERRAMIENTA DIDACTICA EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA. PRODUCTO MULTIMEDIA INTERACTIVO.
RAMÓN VEGA ARIEL ERNESTO JACOME ACHIG JOHN GANESH	0705277796 1750175307	INFORMÁTICA	IMPACTO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. APLICACIÓN MÓVIL LÚDICA.
JOSÉ RAFAEL RODRÍGUEZ RAMÍREZ	0932064041	INFORMÁTICA	LA GAMIFICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES PARA LOS ESTUDIANTES DE BAVO. JUEGO VIRTUAL
RUIZ ALVARADO DANITZA GEANELA	0951821883	INFORMÁTICA	GAMIFICACIÓN EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LA BIOLOGÍA. DESARROLLO DE JUEGO SERIO SOBRE EL SISTEMA DIGESTIVO. JUEGO SERIO SOBRE EL SISTEMA DIGESTIVO.
SÁNCHEZ MUÑOZ CATHERIN TATIANA GARCÍA PITA CRISTHIAN ANTONIO.	0955211180 0928947555	INFORMÁTICA	GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LA QUÍMICA. APLICACIÓN MÓVIL DE JUEGO SERIO SOBRE LA TABLA PERIÓDICA.
NAVARRETE HERRERA ROBERT ALEXANDER CALMET VILLAFUERTE LUISA FERNANDA	0950735555 0941720203	INFORMÁTICA	LA GAMIFICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES. APLICACIÓN MÓVIL BASADA EN GAMIFICACIÓN
GARCÍA MORAN JUDITH RAQUEL MORA LANDI DOUGLAS WLADIMIR	0921485025 0944019272	INFORMÁTICA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. SOFTWARE EDUCATIVO INTERACTIVO.
NAZARENO RAMOS JOSELYNE GERALDINE	0931996664	INFORMÁTICA	HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO DE LAS CIENCIAS NATURALES. PAGINA WEB.
RIVERA ORRALA ANTHONY LEONEL SOLEDISPA CEVALLOS ELISA DEL ROSARIO	0944130376 0958029282	INFORMÁTICA	REALIDAD VIRTUAL PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA ASIGNATURA DE BIOLOGÍA. DISEÑO DE ESPACIO VIRTUAL.
VALVERDE ROMERO LEONARDO ABEL VERA UZHO GÉNESIS MARÍA	0955915079 0930575386	INFORMÁTICA	ADAPTACIÓN DE LAS TICS EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES. PORTAL WEB.
VERA QUIMI RENÉ ANTHONY CARLOS STEVEN OVIEDO RAMOS	0928747302 0928754019	INFORMÁTICA	EL IMPACTO DEL TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE OBSERVACIONAL EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. DISEÑO DE GUIA DIDACTICA INTERACTIVA INNOVADORA.
CASTRO MOREIRA JONATHAN ISAAC	0925691529	SISTEMAS MULTIMEDIA	INFLUENCIA DE LA TIC PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE FILOSOFÍA. RECURSO EDUCATIVO INTERACTIVO.
CHARLIE DARWIN CASTRO VILLAMAR	0954207817	INFORMÁTICA	UBIQUITOUS LEARNIG Y MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS. APLICACIÓN MÓVIL
CASTRO TOVAR RONALD ANTHONY JAMA BACILIO MONICA CRISTINA	0941739252 0951744150	INFORMÁTICA	LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES DE LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. DISEÑO DE UN MOOC

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
FRANCISCO HUERTA RENDÓN
ANEXO A LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
ff.unidadeducativafcohuertarendon@ug.edu.ec

EDGAR ISMAEL PÉREZ LOGROÑO DANILO DIMAS CEDEÑO REYES	0604670109 0932569965	INFORMÁTICA	METODOLOGÍAS EDUCATIVAS PARA LA PREVENCIÓN DE VIOLENCIA DE GÉNERO. APLICACIÓN MÓVIL
ENCALADA LOOR JOSELYNE JANETH MITE SUAREZ MERCY SOLANGE	0929806602 0951455021	INFORMÁTICA	RECURSOS EDUCATIVOS PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN. DISEÑO DE METAVERSO EDUCATIVO PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE COLABORATIVO.
FIGUEROA DOMÍNGUEZ XAVIER AGUSTÍN	0953378478	INFORMÁTICA	LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LA CONCENTRACIÓN Y ATENCIÓN DE LAS MATEMÁTICA. PRODUCTO EDUCATIVO REALIDAD VIRTUAL.
KENNY KEVIN GARCIA GARCIA	0927695825	INFORMÁTICA	APRENDIZAJE PERSONALIZADO PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO. SOFTWARE EDUCATIVO.
MEDINA MALDONADO FREDDY ALCIDES JIMÉNEZ BENÍTEZ LUIS ANTONIO	0951611185 0950216523	INFORMÁTICA	APRENDIZAJE INMERSIVO EN LA COMPRENSIÓN LECTOR. REALIDAD AUMENTADA.
ANA EMILIA MORENO GUAILLAS HAIDE ALEXANDRA PONGUILLO MARCILLO	0953842721 0955047170	INFORMÁTICA	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE LA LECTURA COMPRESIVA EN LA ASIGNATURA LECTURA CRÍTICA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCERO BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO (BGU), EN LA UNIDAD EDUCATIVA "FRANCISCO HUERTA RENDÓN", PERIODO LECTIVO 2023-2024. MUNDOS VIRTUALES 3D.
DAVID STEVEN MOSQUERA PRIETO	0930597463	SISTEMAS MULTIMEDIA	LAS TIC EN LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA. SOFTWARE EDUCATIVO INTERACTIVO.
OSCAR GEOVANNY MOSQUERA REYES MARISOL SABRINA BUENO MORAN	0951948868 0931207617	INFORMÁTICA	STORYTELLING EN LA ESTIMULACIÓN DE LA COMPRENSIÓN LECTORA. APLICACIÓN MÓVIL LÚDICA.
PERERO ZAMORA JULIETH MICHELLE RODRÍGUEZ FLORES WILSON OSCAR	0955038389 0951932813	INFORMÁTICA	PENSAMIENTO COMPUTACIONAL EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS. GUÍA PARA APLICAR LA PROGRAMACIÓN DE BLOQUES EN MATEMÁTICAS.
RAMON CASTRO AUGUSTO JOEL	0927585398	SISTEMAS MULTIMEDIA	HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL CYBERBULLING PARA LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. CANAL DE TIKTOK EDUCATIVO.
RAMOS ESTRELLA HELEN HILDA CARVAJAL SÁNCHEZ WENDY MARILUZ	0910120476 0914934617	INFORMÁTICA	LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO APOYO EN LA GESTIÓN DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE. PRODUCTO EDUCATIVO INTERACTIVO.
ANDRES ENRIQUE SALDAÑA ARROYO	0921620522	SISTEMAS MULTIMEDIA	MUNDOS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE HISTORIA DISEÑO DE UN MUNDO VIRTUAL EDUCATIVO. MUNDO VIRTUAL EDUCATIVO.
ISAAC BRYAN SERRANO ARMENDARIZ LOURDES ELIZABETH PALMA CUNALATA	0944273085 0940188576	INFORMÁTICA	RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE INTERACTIVO. SOFTWARE EDUCATIVO.
TIGUA PEÑAHERRERA NEICER JONNIER ASENCIO FRANCO ZACARIAS LUCIANO	0958698748 0953704491	INFORMÁTICA	SCRATCH Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LENGUA Y LITERATURA. TUTORIAL PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LECTO-ESCRITORAS EN SCRATCH.

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
FRANCISCO HUERTA RENDÓN
ANEXO A LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
ff.unidadeducativafcohuertarendon@ug.edu.ec

CAJAS CAICEDO JOYCE MILENA QUIJIJE LOGROÑO ELIZABETH BRIGGITTE.	0951876531 0993040616	INFORMÁTICA	COMPETENCIAS DIGITALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN PRIMERO BACHILLERATO EN CIENCIA. SOFTWARE INTERACTIVO.
JOHNNY ISMAEL PLUAS RODRÍGUEZ	0951537661	INFORMÁTICA	RECURSOS DIGITALES PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA EN LA ASIGNATURA DE BIOLOGÍA. APLICACIÓN INTERACTIVA
VILLON MEDINA GREGORIO WASHINGTON GALO ISRAEL ALVARADO ARBELAEZ	0943990226 0940647183	INFORMÁTICA	LA GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS CIENCIAS NATURALES. VIDEOJUEGO.
HERRERA MORENO YADIRA ISABE	1105943383	INFORMÁTICA	RECURSOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE INTERACTIVO. SOFTWARE EDUCATIVO.
ANCHUNDIA CHOEZ BYRON JAVIER FABRE CARRASCO JULIANO JOEL	0928253061 0924090681	INFORMÁTICA	GAMIFICACIÓN EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE CREATIVO. DESARROLLO DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA TIKTOK.
JOSUÉ JAVIER CHERE RODRÍGUEZ	0952459063	INFORMÁTICA	RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES EN LA ENSEÑANZA DE OPERACIONES BÁSICAS DE MICROSOFT EXCEL. APLICACIÓN INTERACTIVA ONLINE.
RIVERA RIVERA ANDREA MARIUXI SALAZAR NIETO GÉNESIS DANIELA	0941473738 0954756169	INFORMÁTICA	VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS EN EL AULA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. APLICACIÓN MÓVIL
VERA CONTRERAS KAREN GEANELA GUAMAN CONVA EMERSON RONALDO	0929530442 0953227089	INFORMÁTICA	PEDAGOGÍAS ACTIVAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL 1 BGU. ASIGNATURA HISTORIA. PRODUCTO EDUCATIVO
NACIPUCHA SOLIS JOSE RONALD	0926235060	INFORMÁTICA	EL IMPACTO EVOLUTIVO, TRASFORMACIÓN, PERSPECTIVAS Y LAS PROYECCIONES FUTURAS DE LA WEB 3.0 EN LAS AULAS VIRTUALES. PLATAFORMA DE GAMIFICACIÓN EN CLASSCRAFT
GUSTAVO ADOLFO LOPEZ MANTILLA	0924626211	INFORMÁTICA	LA GAMIFICACIÓN COMO MÉTODO ACTIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE. APLICACIÓN MÓVIL PARA MEJORAR LA COMPRESIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES.
LARA PORTOVIEJO GABRIELA CRUZ GONZÁLEZ PEDRO	0942127838 0941174120	INFORMÁTICA	LOS RECURSOS MULTIMEDIA COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE. ASIGNATURA FILOSOFÍA, 1 BGU. PRODUCTO EDUCATIVO INTERACTIVO.
MELANY MILENA ROBINZON OLAYA	0958570566	INFORMÁTICA	A GAMIFICACION PARA ESTUDIANTES CON DISCALCULIA DE 8VO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BASICA SUPERIOR EN LA ASIGNATURA DE MATEMATICAS. DISEÑO DE UNA APP.
ANZULES NARANJO JORDÁN JESÚS MORA QUIJIJE MAHOLY DENISSE	0926228487 0926705831	INFORMÁTICA	RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DE FILOSOFÍA 1BGU. SOFTWARE EDUCATIVO
ZAIDA EVELIN ÁLVAREZ ZAMBRANO MARIO ALEJANDRO MUÑOZ MONTAÑO	0940769540 0928943935	INFORMÁTICA	EL IMPACTO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES. CREACIÓN DE UNA PÁGINA WEB.
RUIZ PORTEZ MARÍA STEFANIA BOZA AGUILAR EVELYN JACQUELINE	0941568339 0954272993	INFORMÁTICA	MODELADO 3D PARA EL APRENDIZAJE CREATIVO DE LAS CIENCIAS NATURALES. DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL SOBRE MODELOS TRIDIMENSIONALES DEL UNIVERSO.

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
FRANCISCO HUERTA RENDÓN
ANEXO A LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
ff.unidadeducativafcohuertarendon@ug.edu.ec

STEEVEN MARLON TOMALÁ BALÓN	0952527737	INFORMATICA	RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES. SOFTWARE EDUCATIVO.
TORRES ALVARADO JOSEPH JOEL SELLAN POVEDA CARLOS JESÚS.	0944261742 0955702626	INFORMÁTICA	RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA PARA LOS ESTUDIANTES DE 2DO BACHILLERATO (BGU) DE LA UNIDAD EDUCATIVA UNIVERSITARIA FRANCISCO HUERTA RENDÓN EN EL AÑO LECTIVO 2023-2024. ENTORNOS VIRTUALES 3D CON REALIDAD AUMENTADA.
TROYA RUIZ ANGELICA REBECA	0926534595	SISTEMAS MULTIMEDIA	LA GAMIFICACIÓN EN EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES. VIDEOJUEGO DIDÁCTICO.
VIVIANA MANUELA CHIQUITO AVILA BRICIO FABIAN VERA RODRIGUEZ	0923503957 0923610356	SISTEMAS MULTIMEDIA	LAS TIC PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA. APLICACIÓN PARA CELULAR .
CHIMBOLEMA VEGA RAQUEL CAROLINA ZAMBRANO DEL PESO JOEL ALEXANDER	0953976669 0923155568	INFORMÁTICA	IMPACTO DE LOS RECURSOS DIGITALES EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. SOFTWARE INTERACTIVO CON REALIDAD AUMENTADA.

Además, comunico que, para cualquier información, contactarse con el Docente Lcdo. Edward Torres Riera al correo institucional: edward.torresr@ug.edu.ec - Coordinador de Titulación de la Institución y al correo de la Unidad Educativa: ff.unidadeducativafcohuertarendon@ug.edu.ec.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

MSc. Alicia Ruiz Ramírez
RECTORA

UNIDAD EDUCATIVA "FRANCISCO HUERTA RENDÓN" FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL RECTORADO

ANEXO 10

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

Fotos de la aplicación de los instrumentos de investigación a los estudiantes

ANEXO 11

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

Fotos de la aplicación de los instrumentos de investigación a los docentes

ANEXO 12

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

Fotos de la aplicación de los instrumentos de investigación a las autoridades

ANEXO 13

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

Certificado de práctica docente de los dos estudiantes.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Guayaquil, 11 de Abril del 2023

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
CIUDAD.-

De mis consideraciones:

El(La) Secretario(a) de la Facultad de FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION de la Universidad de Guayaquil, CERTIFICA QUE:

El estudiante **TIGUA PEÑAHERRERA NEICER JONNIER** con cédula de ciudadanía **0958698748** del **SEXTO** nivel de la Carrera de **PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES-INFORMÁTICA** realizó sus prácticas pre profesionales en la empresa **UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO HUERTA RENDON** desde **27/06/2022** hasta el **21/07/2022** cumpliendo un total de **96** horas, actividades que fueron evaluadas y monitoreadas por el Tutor Académico **OTERO AGREDA OMAR EFREN**.

Por lo antes expuesto esta Secretaría le otorga la presente certificación como constancia de haber cumplido con este proceso de formación teórico práctico, estipulado en la Ley Orgánica de Educación y en el Reglamento de Régimen Académico.

Es todo cuanto puedo certificar y autorizo al interesado hacer uso de este documento como estime conveniente.

Atentamente,

JULISSA FERNANDA GARCIA RUIZ

AB. JULISSA FERNANDA GARCIA RUIZ
SECRETARÍA DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

ANEXO 13

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

Certificado de práctica docente de los dos estudiantes.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Guayaquil, 6 de Noviembre del 2023

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
CIUDAD.-

De mis consideraciones:

El(La) Secretario(a) de la Facultad de FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION de la Universidad de Guayaquil, CERTIFICA QUE:

El estudiante **TIGUA PEÑAHERRERA NEICER JONNIER** con cédula de ciudadanía **0958698748** del **OCTAVO** nivel de la Carrera de **PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES-INFORMÁTICA** realizó sus prácticas pre profesionales en la empresa **UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO HUERTA RENDON** desde **26/06/2023** hasta el **25/08/2023** cumpliendo un total de **240** horas, actividades que fueron evaluadas y monitoreadas por el Tutor Académico ***JACOME ENCALADA SOFIA HAYDE***.

Por lo antes expuesto esta Secretaría le otorga la presente certificación como constancia de haber cumplido con este proceso de formación teórico práctico, estipulado en la Ley Orgánica de Educación y en el Reglamento de Régimen Académico.

Es todo cuanto puedo certificar y autorizo al interesado hacer uso de este documento como estime conveniente.

Atentamente,

JULISSA FERNANDA GARCIA RUIZ

AB. JULISSA FERNANDA GARCIA RUIZ
SECRETARÍA DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

ANEXO 13

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

Certificado de práctica docente de los dos estudiantes.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Guayaquil, 11 de Abril del 2023

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
CIUDAD.-

De mis consideraciones:

El(La) Secretario(a) de la Facultad de FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION de la Universidad de Guayaquil, CERTIFICA QUE:

El estudiante **TIGUA PEÑAHERRERA NEICER JONNIER** con cédula de ciudadanía **0958698748** del **SEPTIMO** nivel de la Carrera de **PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES-INFORMÁTICA** realizó sus prácticas pre profesionales en la empresa **MINISTERIO DE EDUCACION** desde **05/01/2023** hasta el **09/02/2023** cumpliendo un total de **145** horas, actividades que fueron evaluadas y monitoreadas por el Tutor Académico ***YANEZ BENAVIDES ESTHELA DEL ROCIO***.

Por lo antes expuesto esta Secretaría le otorga la presente certificación como constancia de haber cumplido con este proceso de formación teórico práctico, estipulado en la Ley Orgánica de Educación y en el Reglamento de Régimen Académico.

Es todo cuanto puedo certificar y autorizo al interesado hacer uso de este documento como estime conveniente.

Atentamente,

JULISSA FERNANDA GARCIA RUIZ

AB. JULISSA FERNANDA GARCIA RUIZ
SECRETARÍA DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

ANEXO 13

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

Certificado de práctica docente de los dos estudiantes.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Guayaquil, 24 de Enero del 2024

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
CIUDAD.-

De mis consideraciones:

El(La) Secretario(a) de la Facultad de FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION de la Universidad de Guayaquil, CERTIFICA QUE:

El estudiante **ASCENCIO FRANCO ZACARIAS LUCIANO** con cédula de ciudadanía **0953704491** del **SEXTO** nivel de la Carrera de **PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES-INFORMÁTICA** realizó sus prácticas pre profesionales en la empresa **UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO HUERTA RENDON** desde **26/07/2022** hasta el **23/08/2022** cumpliendo un total de **97** horas, actividades que fueron evaluadas y monitoreadas por el Tutor Académico **TAPIA LEON MARIELA ALEXANDRA.**

Por lo antes expuesto esta Secretaría le otorga la presente certificación como constancia de haber cumplido con este proceso de formación teórico práctico, estipulado en la Ley Orgánica de Educación y en el Reglamento de Régimen Académico.

Es todo cuanto puedo certificar y autorizo al interesado hacer uso de este documento como estime conveniente.

Atentamente,

JULISSA FERNANDA GARCIA RUIZ

AB. JULISSA FERNANDA GARCIA RUIZ
SECRETARÍA DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

ANEXO 13

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA

Certificado de práctica docente de los dos estudiantes.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Guayaquil, 3 de Abril del 2023

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
CIUDAD.-

De mis consideraciones:

El(La) Secretario(a) de la Facultad de FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION de la Universidad de Guayaquil, CERTIFICA QUE:

El estudiante **ASCENCIO FRANCO ZACARIAS LUCIANO** con cédula de ciudadanía **0953704491** del **SEPTIMO** nivel de la Carrera de **PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES-INFORMÁTICA** realizó sus prácticas pre profesionales en la empresa **UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO HUERTA RENDON** desde **03/01/2023** hasta el **10/02/2023** cumpliendo un total de **145** horas, actividades que fueron evaluadas y monitoreadas por el Tutor Académico **GARCIA MELENA WASHINGTON**.

Por lo antes expuesto esta Secretaría le otorga la presente certificación como constancia de haber cumplido con este proceso de formación teórico práctico, estipulado en la Ley Orgánica de Educación y en el Reglamento de Régimen Académico.

Es todo cuanto puedo certificar y autorizo al interesado hacer uso de este documento como estime conveniente.

Atentamente,

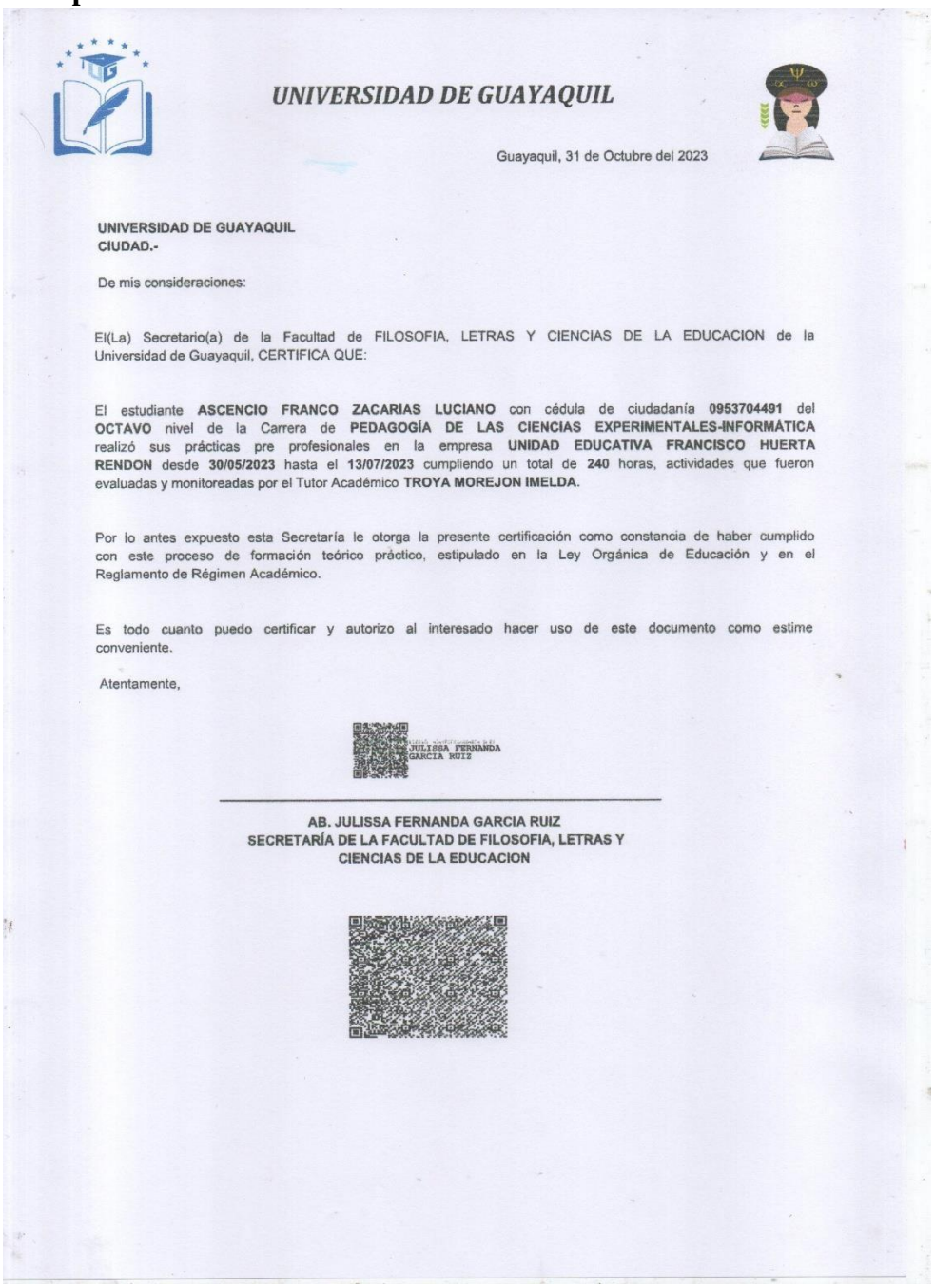
JULISSA FERNANDA GARCIA RUIZ

AB. JULISSA FERNANDA GARCIA RUIZ
SECRETARÍA DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

ANEXO 13

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA

Certificado de práctica docente de los dos estudiantes.



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Guayaquil, 31 de Octubre del 2023

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
CIUDAD.-

De mis consideraciones:

El(La) Secretario(a) de la Facultad de FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION de la Universidad de Guayaquil, CERTIFICA QUE:

El estudiante **ASCENCIO FRANCO ZACARIAS LUCIANO** con cédula de ciudadanía **0953704491** del **OCTAVO** nivel de la Carrera de **PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES-INFORMÁTICA** realizó sus prácticas pre profesionales en la empresa **UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO HUERTA RENDON** desde **30/05/2023** hasta el **13/07/2023** cumpliendo un total de **240** horas, actividades que fueron evaluadas y monitoreadas por el Tutor Académico **TROYA MOREJON IMELDA.**

Por lo antes expuesto esta Secretaría le otorga la presente certificación como constancia de haber cumplido con este proceso de formación teórico práctico, estipulado en la Ley Orgánica de Educación y en el Reglamento de Régimen Académico.

Es todo cuanto puedo certificar y autorizo al interesado hacer uso de este documento como estime conveniente.

Atentamente,

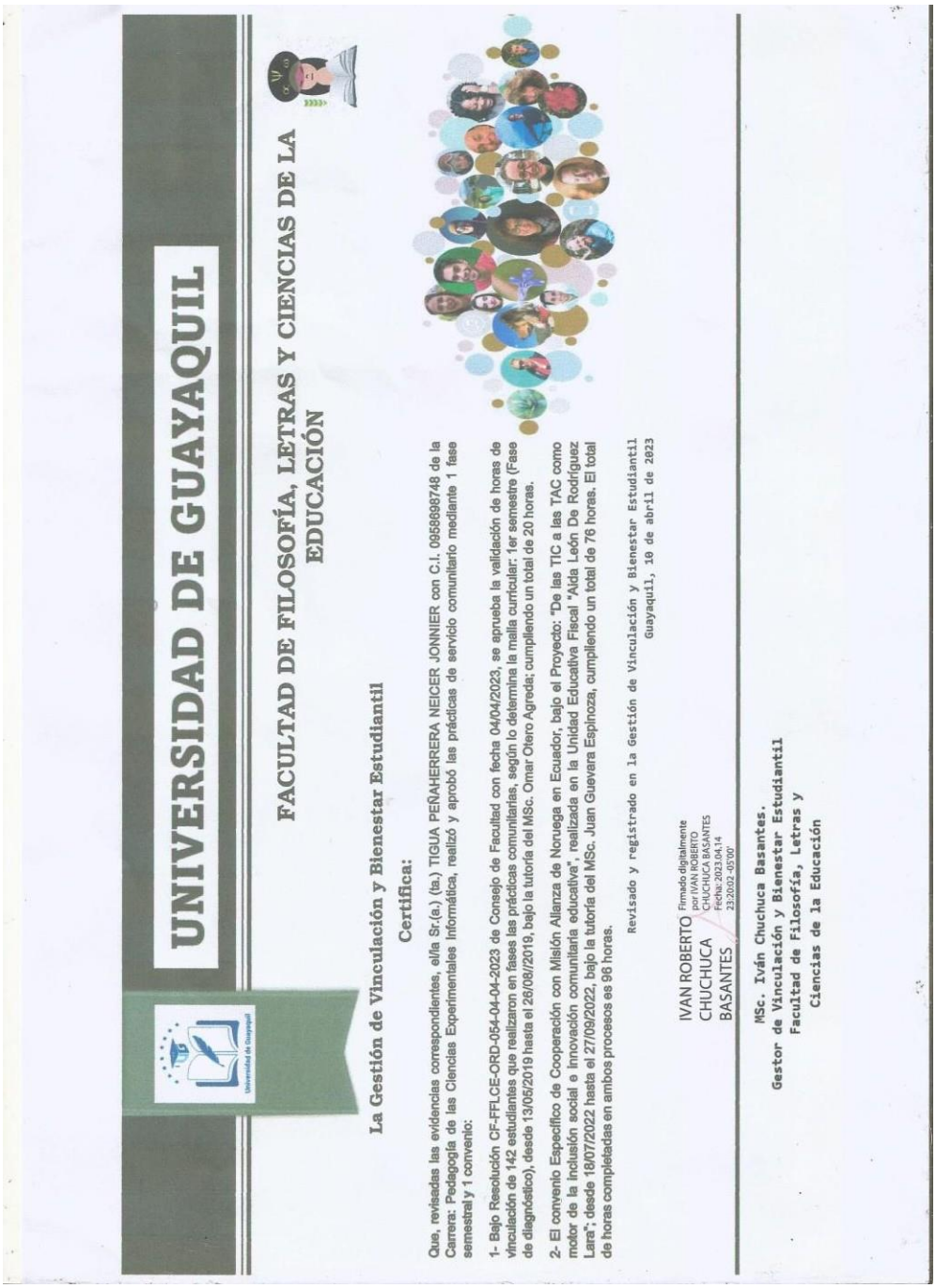
JULISSA FERNANDA GARCIA RUIZ

AB. JULISSA FERNANDA GARCIA RUIZ
SECRETARÍA DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

ANEXO 14

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

Certificado de vinculación de los dos estudiantes.



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

La Gestión de Vinculación y Bienestar Estudiantil

Certifica:

Que, revisadas las evidencias correspondientes, el/la Sr.(a.) (ta.) TIGUA PEÑAHERRERA NEICER JONNIER con C.I. 0958698748 de la Carrera: Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, realizó y aprobó las prácticas de servicio comunitario mediante 1 fase semestral y 1 convenio:

1- Bajo Resolución CF-FFLCE-ORD-054-04-04-2023 de Consejo de Facultad con fecha 04/04/2023, se aprueba la validación de horas de vinculación de 142 estudiantes que realizaron en fases las prácticas comunitarias, según lo determina la malla curricular: 1er semestre (Fase de diagnóstico), desde 13/05/2019 hasta el 26/08//2019, bajo la tutoría del MSc. Omar Otero Agreda; cumpliendo un total de 20 horas.

2- El convenio Específico de Cooperación con Misión Allanza de Noruega en Ecuador, bajo el Proyecto: "De las TIC a las TAC como motor de la inclusión social e innovación comunitaria educativa", realizada en la Unidad Educativa Fiscal "Alda León De Rodríguez Lara"; desde 18/07/2022 hasta el 27/09/2022, bajo la tutoría del MSc. Juan Guevara Espinoza, cumpliendo un total de 76 horas. El total de horas completadas en ambos procesos es 96 horas.

Revisado y registrado en la Gestión de Vinculación y Bienestar Estudiantil
Guayaquil, 10 de abril de 2023

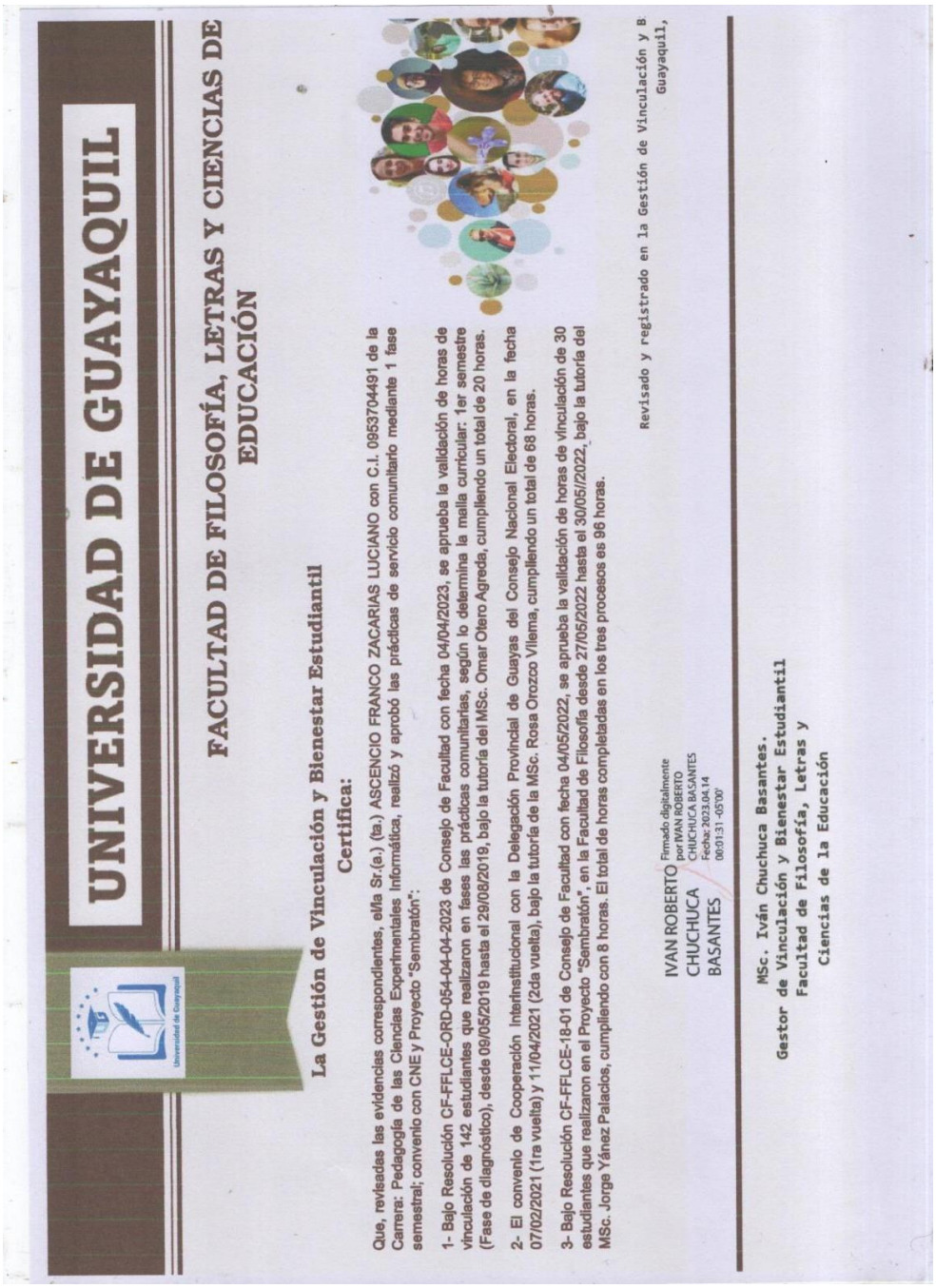
IVAN ROBERTO CHUCHUCA BASANTES
Firmado digitalmente por IVAN ROBERTO CHUCHUCA BASANTES
Fecha: 2023.04.14 23:20:02 -05'00'

MSc. Iván Chuchuca Basantes.
Gestor de Vinculación y Bienestar Estudiantil
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

ANEXO 14

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

Certificado de vinculación de los dos estudiantes.



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE EDUCACIÓN

La Gestión de Vinculación y Bienestar Estudiantil

Certifica:

Que, revisadas las evidencias correspondientes, el/la Sr.(a.) (ta.) ASCENCIO FRANCO ZACARIAS LUCIANO con C.I. 0953704491 de la Carrera: Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, realizó y aprobó las prácticas de servicio comunitario mediante 1 fase semestral; convenio con CNE y Proyecto "Sembratón":

1- Bajo Resolución CF-FFLCE-ORD-054-04-04-2023 de Consejo de Facultad con fecha 04/04/2023, se aprueba la validación de horas de vinculación de 142 estudiantes que realizaron en fases las prácticas comunitarias, según lo determina la malla curricular: 1er semestre (Fase de diagnóstico), desde 09/05/2019 hasta el 29/08/2019, bajo la tutoría del MSc. Omar Otero Agreda, cumpliendo un total de 20 horas.

2- El convenio de Cooperación Interinstitucional con la Delegación Provincial de Guayas del Consejo Nacional Electoral, en la fecha 07/02/2021 (1ra vuelta) y 11/04/2021 (2da vuelta), bajo la tutoría de la MSc. Rosa Orozco Vilema, cumpliendo un total de 68 horas.

3- Bajo Resolución CF-FFLCE-18-01 de Consejo de Facultad con fecha 04/05/2022, se aprueba la validación de horas de vinculación de 30 estudiantes que realizaron en el Proyecto "Sembratón", en la Facultad de Filosofía desde 27/05/2022 hasta el 30/05//2022, bajo la tutoría del MSc. Jorge Yánez Palacios, cumpliendo con 8 horas. El total de horas completadas en los tres procesos es 96 horas.

Revisado y registrado en la Gestión de Vinculación y B
Guayaquil,

IVAN ROBERTO CHUCHUCA BASANTES
Firmado digitalmente por IVAN ROBERTO CHUCHUCA BASANTES
Fecha: 2023.04.14 00:01:31 -05'00'

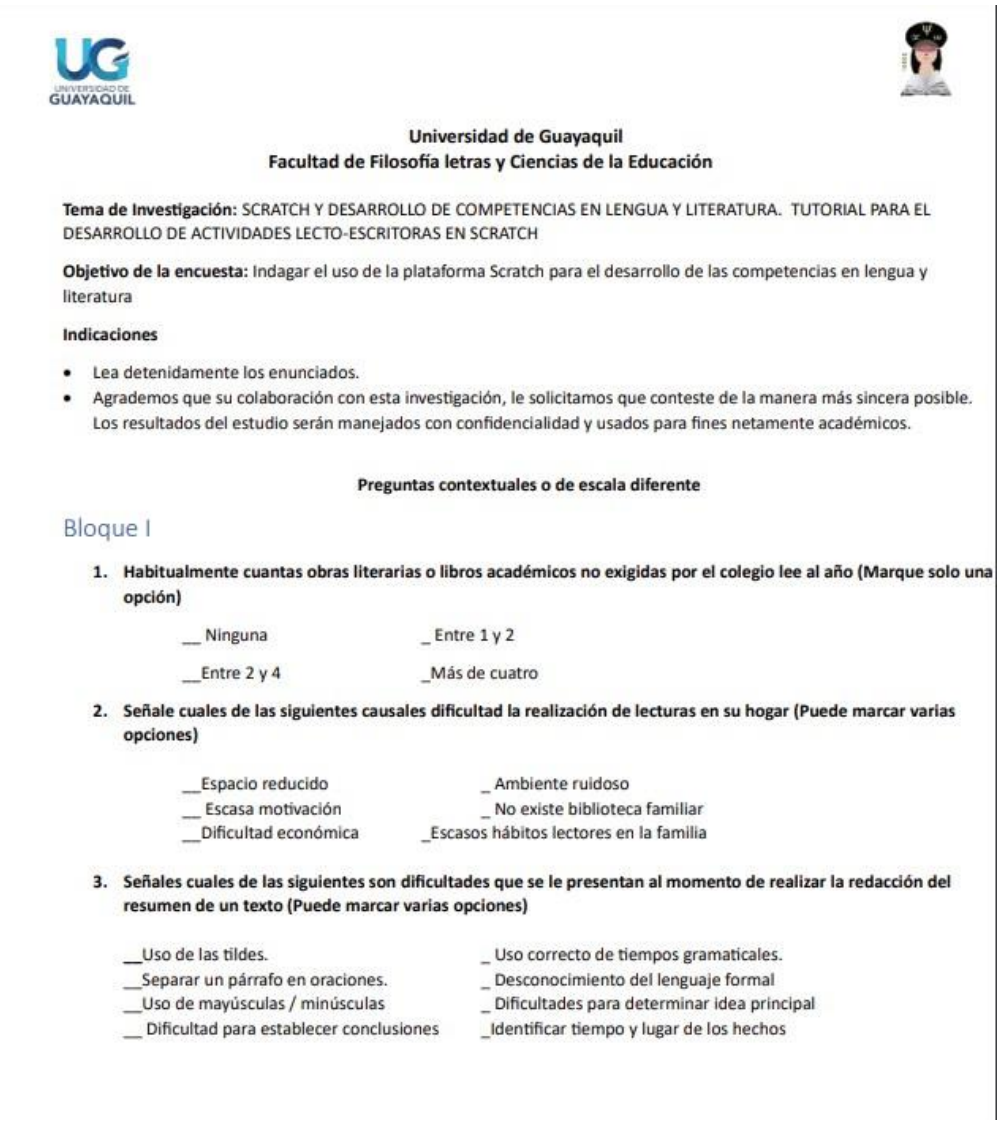
MSc. Iván Chuchuca Basantes.
Gestor de Vinculación y Bienestar Estudiantil
Facultad de Filosofía, Letras y
Ciencias de la Educación

ANEXO 15

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

Formatos del (los) instrumento (s de investigación) encuesta o cuestionario.



Universidad de Guayaquil
Facultad de Filosofía letras y Ciencias de la Educación

Tema de Investigación: SCRATCH Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LENGUA Y LITERATURA. TUTORIAL PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LECTO-ESCRITORAS EN SCRATCH

Objetivo de la encuesta: Indagar el uso de la plataforma Scratch para el desarrollo de las competencias en lengua y literatura

Indicaciones

- Lea detenidamente los enunciados.
- Agrademos que su colaboración con esta investigación, le solicitamos que conteste de la manera más sincera posible. Los resultados del estudio serán manejados con confidencialidad y usados para fines netamente académicos.

Preguntas contextuales o de escala diferente

Bloque I

1. **Habitualmente cuantas obras literarias o libros académicos no exigidas por el colegio lee al año (Marque solo una opción)**

   __ Ninguna _ Entre 1 y 2
   __Entre 2 y 4 _Más de cuatro

2. **Señale cuales de las siguientes causales dificultad la realización de lecturas en su hogar (Puede marcar varias opciones)**

   __Espacio reducido _ Ambiente ruidoso
   __ Escasa motivación _ No existe biblioteca familiar
   __Dificultad económica _Escasos hábitos lectores en la familia

3. **Señales cuales de las siguientes son dificultades que se le presentan al momento de realizar la redacción del resumen de un texto (Puede marcar varias opciones)**

   __Uso de las tildes. _ Uso correcto de tiempos gramaticales.
   __Separar un párrafo en oraciones. _ Desconocimiento del lenguaje formal
   __Uso de mayúsculas / minúsculas _ Dificultades para determinar idea principal
   __ Dificultad para establecer conclusiones _Identificar tiempo y lugar de los hechos

ANEXO 15

Encuesta

Bloque II

II. Señale su grado de acuerdo con cada una de las afirmaciones de la tabla siguiente en base a la escala señalada

Escala:

1: Totalmente de acuerdo 2: De acuerdo 3: Indiferente 4: En desacuerdo 5: Totalmente en desacuerdo

		Escala				
Nro.	**Texto del ítem**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Con frecuencia me siento motivado al iniciar la lectura de un libro, pero posteriormente mi interés va disminuyendo					
2	En algunas ocasiones se me dificulta establecer la idea principal de una lectura					
3	Considero que la competencia lecto-escritora es fundamental para el aprendizaje de todas las asignaturas					
4	Al redactar un texto en ocasiones se me dificulta encontrar las palabras adecuadas para expresar mis ideas					
5	Cuando escribo mensajes en redes sociales o servicios de mensajería en ocasiones omito normas de redacción y gramática					
6	Conozco lo que es la programación por bloques y sus potenciales beneficios para el aprendizaje					
7	Cuando enfrento un problema y no cuento con los medios tradicionales para resolverlo procuro buscar soluciones alternativas					
8	He escuchado acerca de la herramienta Scratch para la programación por bloques					
9	He utilizado la herramienta Scratch para la programación por bloques					
10	Me sentiría motivado con una propuesta para utilizar Scratch y sus recursos visuales como medio para fortalecer mis competencias en lengua y literatura					

ANEXO 15

Entrevista a docente y directivo

Entrevista a docente y directivo

Importancia de las competencias en lectura y escritora para la vida futura de los estudiantes

¿Cómo cree que las habilidades de lectura y escritura pueden ayudar a los estudiantes a tener éxito en su vida futura?

Dificultades en lectura

¿Cuáles son las dificultades más comunes que enfrentan los estudiantes en cuanto a la lectura?

Dificultades en escritura

¿Cuáles son las dificultades más comunes que enfrentan los estudiantes en cuanto a la escritura?

Conoce sobre la programación en bloques

¿Cómo cree que el uso de recursos visuales, construcción de narrativas y actividades gamificadas en el computador puede ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades lecto-escrituras?

Apoyaría la implementación de la propuesta

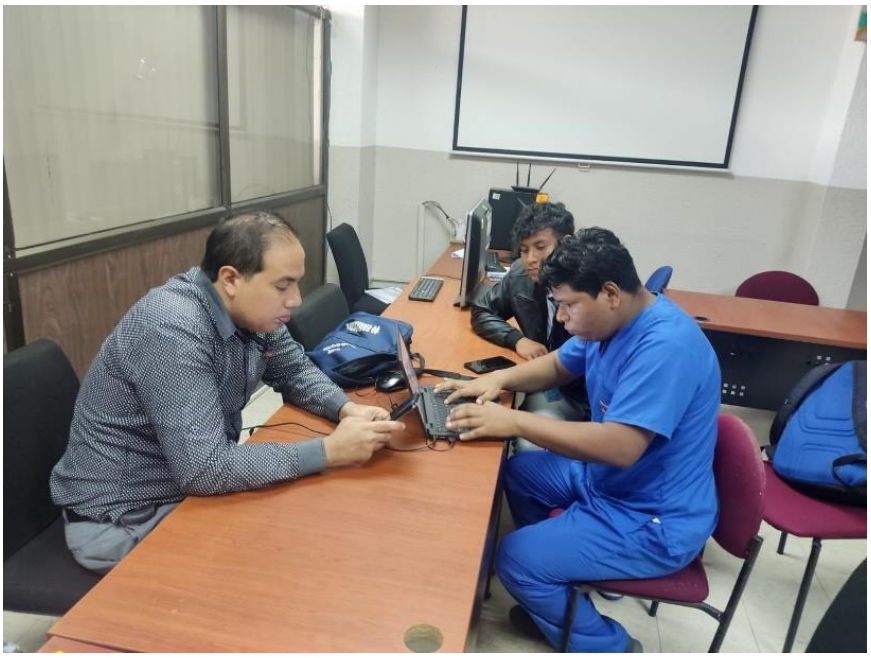
¿Qué beneficios considera usted podría aportar la implementación de la propuesta la cual consiste en un tutorial para en Scratch?

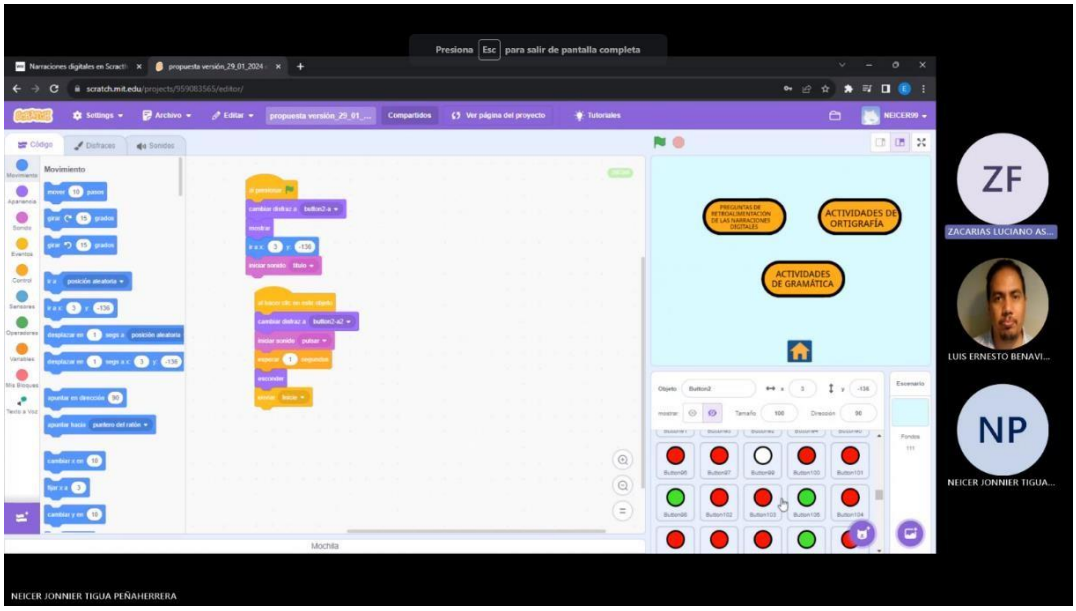
ANEXO 16

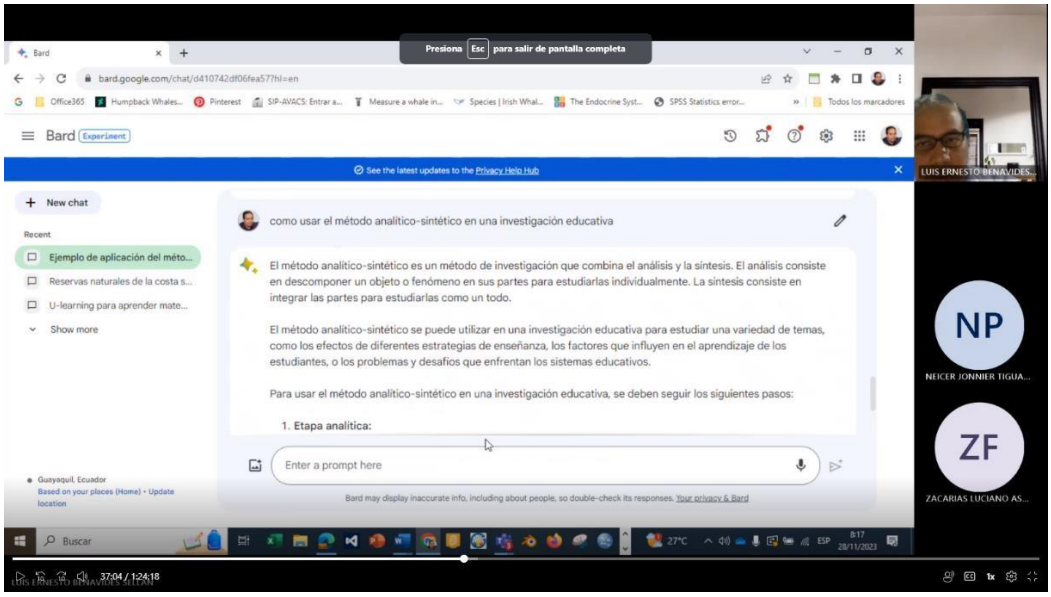
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

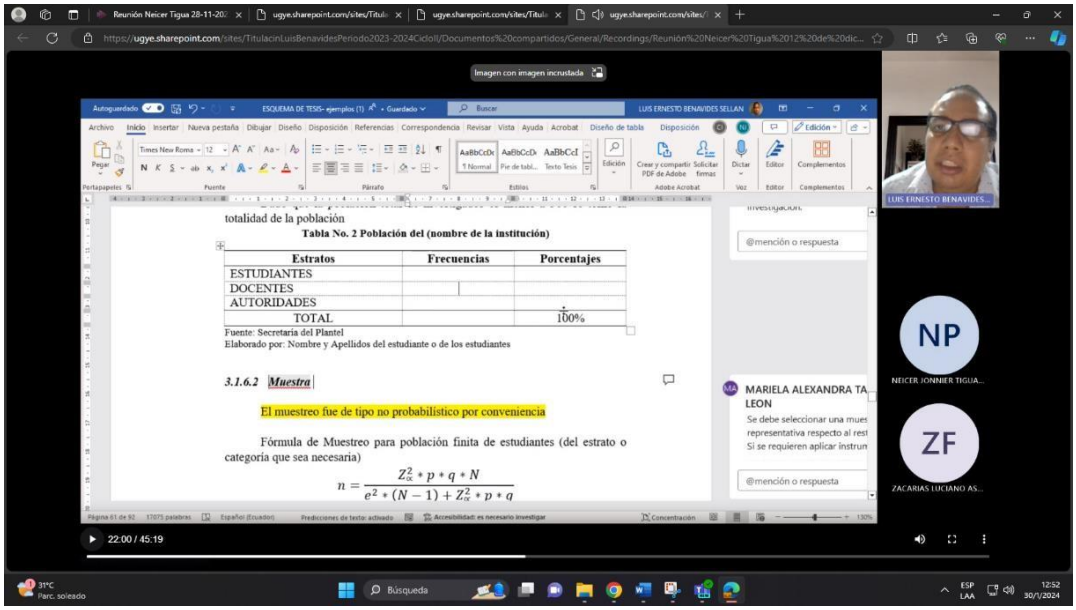
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

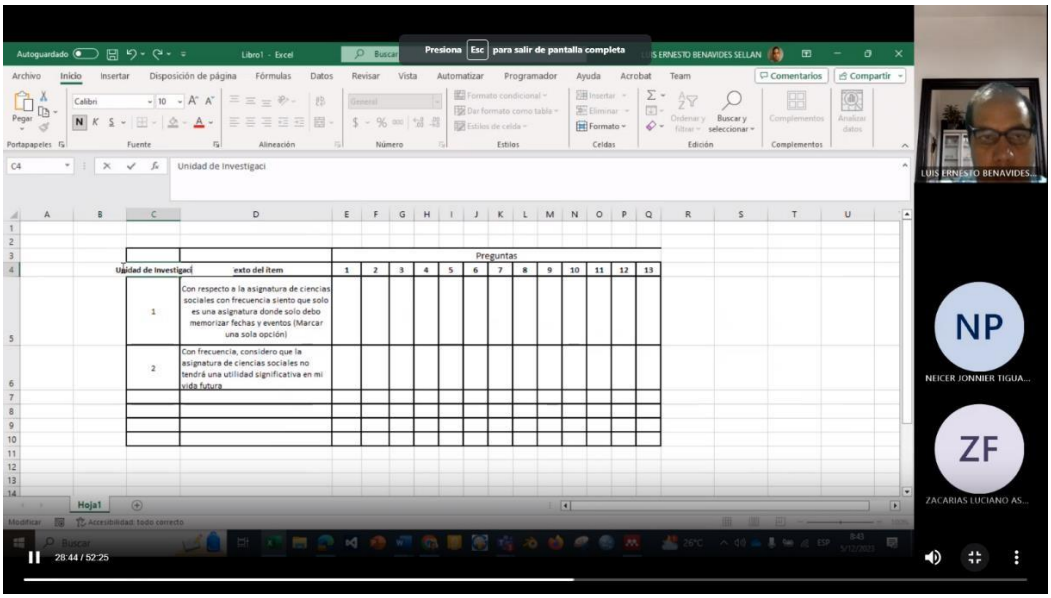
Fotos de tutorías de tesis




Presiona Esc para salir de pantalla completa
ACTIVIDADES DE ORTIGRAFÍA
ACTIVIDADES DE GRAMÁTICA
ZF
ZACARÍAS LUCIANO AS...
LUIS ERNESTO BENAVI...
NP
NEICER JONNIER TIGUA...
NEICER JONNIER TIGUA PEÑAHERRERA


Presiona Esc para salir de pantalla completa
Bard Experiment
como usar el método analítico-sintético en una investigación educativa
El método analítico-sintético es un método de investigación que combina el análisis y la síntesis. El análisis consiste en descomponer un objeto o fenómeno en sus partes para estudiarlas individualmente. La síntesis consiste en integrar las partes para estudiarlas como un todo.
El método analítico-sintético se puede utilizar en una investigación educativa para estudiar una variedad de temas, como los efectos de diferentes estrategias de enseñanza, los factores que influyen en el aprendizaje de los estudiantes, o los problemas y desafíos que enfrentan los sistemas educativos.
Para usar el método analítico-sintético en una investigación educativa, se deben seguir los siguientes pasos:
1. Etapa analítica:
Enter a prompt here
LUIS ERNESTO BENAVIDES...
NP
NEICER JONNIER TIGUA...
ZF
ZACARÍAS LUCIANO AS...
37:04 / 1:24:18


totalidad de la población
Tabla No. 2 Población del (nombre de la institución)
Estratos
Frecuencias
Porcentajes
ESTUDIANTES
DOCENTES
AUTORIDADES
TOTAL
100%
Fuente: Secretaria del Plantel
Elaborado por: Nombre y Apellidos del estudiante o de los estudiantes
3.1.6.2 Muestra
El muestreo fue de tipo no probabilístico por conveniencia
Fórmula de Muestreo para población finita de estudiantes (del estrato o categoría que sea necesaria)
$$n = \frac{Z_\alpha^2 * p * q * N}{e^2 * (N-1) + Z_\alpha^2 * p * q}$$
22:00 / 45:19
NP
NEICER JONNIER TIGUA...
ZF
ZACARIAS LUCIANO AS...


Presiona Esc para salir de pantalla completa
Unidad de Investigaci
Preguntas
exto del ítem
Con respecto a la asignatura de ciencias sociales con frecuencia siento que solo es una asignatura donde solo debo memorizar fechas y eventos (Marcar una sola opción)
Con frecuencia, considero que la asignatura de ciencias sociales no tendrá una utilidad significativa en mi vida futura
Hoja1
28:44 / 52:25
NP
NEICER JONNIER TIGUA...
ZF
ZACARIAS LUCIANO AS...

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA

Presidencia de la República del Ecuador | Plan Nacional de Ciencia, Tecnología, Innovación y Saberes | SENESCYT

Repositorio Nacional de Ciencia y Tecnología

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Scratch y desarrollo de competencias en lengua y literatura. Tutorial para el desarrollo de actividades lecto-escritoras en Scratch.		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Ascencio Franco Zacarias Luciano Tigua Peñaherrera Neicer Jonnier		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	**Lic.** Benavides Sellan Luis Ernesto, **mtr.**		
INSTITUCIÓN:	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL		
UNIDAD/FACULTAD:	Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	Pedagogía de las Ciencias Experimentales- Lcd. Mención Informática		
GRADO OBTENIDO:	Pedagogía de las Ciencias Experimentales- Lcd. Mención Informática		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	28/02/2024	No. DE PÁGINAS:	142
ÁREAS TEMÁTICAS:	Infopedagogía		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Scratch, competencias lecto-escritoras		

RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):

El estudio tuvo como objetivo fundamentar el aporte de la herramienta Scratch para proporcionar el desarrollo de las competencias lecto-escritoras dirigido a estudiantes del segundo ciclo de bachillerato de la Unidad Educativa Huerta Rendón de la ciudad de Guayaquil. La modalidad del estudio fue de tipo mixto, en el que se empleó la observación, estudio de campo, entrevista y encuesta. Las variables del estudio fueron Scratch y las competencias lecto-escritoras. La población tuvo constituida por alumnos de la institución antes señalada, de ella se tomó una muestra de 21 estudiantes. El instrumento empleado fue la encuesta indagando aspectos con respecto a las variables y actitudes hacia el programa Scratch. Los resultados fueron procesados mediante tablas de frecuencias, lo que permitió realizar un correcto análisis. Se determinó que los estudiantes experimentaron una mejora en el desarrollo de competencias lecto escritoras y en el uso de la herramienta Scratch.

ADJUNTO PDF:	■ Si	☐ No
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0968345078 - 0989387173	E-mail: ascenciofranco@hotmail.com neicertigua96@gmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Facultad de Filosofía, letras y Ciencias de la Educación	
	Teléfono: (5934) 2294091	
	E-mail: facultad.filosofia@ug.edu.ec	