



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

Título:

Desarrollo de un libro de actividades interactivas para el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura en Quinto año de Educación Básica

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado/a en
Pedagogía de la Informática**

Autor:

Tenezaca Guaman Luis Miguel

Tutor:

Mg. María Belén Piñas Morales

Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Luis Miguel Tenezaca Guaman, con cédula de ciudadanía 0604781831, autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: Desarrollo de un libro de actividades interactivas para el proceso de aprendizaje de lengua y literatura en quinto año de educación básica, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

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

En Riobamba, 14 de mayo de 2024.



Luis Miguel Tenezaca Guaman

C.I: 0604781831

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Mg. María Belén Piñas Morales catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: Desarrollo de un libro de actividades interactivas para el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura en Quinto Año de Educación Básica, bajo la autoría de Luis Miguel Tenezaca Guaman; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 16 días del mes de abril de 2024.



Mgs. M. Belén Piñas M

C.I: 0603014531

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL


Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **Desarrollo de un libro de actividades interactivas para el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura en Quinto Año de Educación Básica**, presentado por **Tenezaca Guaman Luis Miguel**, con cédula de identidad número **0604781831**, bajo la tutoría de la **Mgs. Belén Piñas**; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 14 de mayo de 2024.

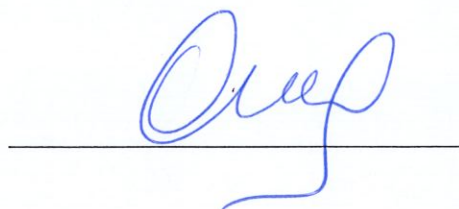
Ph.D. Lexinton Cepeda
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. David Isin
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Jorge Silva
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO

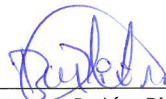




CERTIFICACIÓN

Que, **TENEZACA GUAMAN LUIS MIGUEL** con CC: **0604781831**, estudiantes de la Carrera **PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; han trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**Desarrollo de un libro de actividades interactivas para el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura en Quinto Año de Educación Básica**", cumple con el 8%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 07 de mayo de 2024



Mgs. M. Belén Piñas M.
TUTOR (A)

DEDICATORIA

En primer lugar, quiero dedicar esta tesis a Dios por darme la vida y la salud, por guiarme al camino del bien. A mis padres, María Guaman y Luis Tenezaca, cuyo sacrificio y apoyo incondicional ha sido mi mayor inspiración para salir adelante. A mis hermanas, Jesica Tenezaca y Carolina Tenezaca, por su paciencia, amor y entrega constante. A mis profesores, por guiarme en este camino académico, ustedes han dejado una marca imborrable en mi camino hacia el conocimiento. Gracias por creer en mí. A mis amigos, quienes con su compañía y palabras de aliento han hecho que los momentos difíciles sean más llevaderos.

Gracias por estar siempre a mi lado, brindándome su apoyo y motivación. A mis compañeros de estudio, con quienes compartí innumerables horas de trabajo, desvelos y aprendizajes. Juntos superamos obstáculos y celebramos logros, formando una comunidad que siempre recordaré con cariño.

Por último, a todas aquellas personas que, de una u otra manera, contribuyeron a mi formación personal y profesional. Sus aportes, aunque a veces imperceptibles, han sido fundamentales en mi desarrollo. A todos ustedes, mi más profundo agradecimiento por haber sido parte de este importante capítulo de mi vida. Esta tesis es el resultado de un esfuerzo colectivo, y cada uno de ustedes tiene un lugar especial en este logro.

Luis Miguel Tenezaca Guaman

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi sincero agradecimiento, en primer lugar, a Dios, que ha sido fuente de suprema fortaleza, brindándome la sabiduría y la perseverancia necesarias para culminar este proyecto. A mis padres, por su apoyo constante, paciencia y amor; a mis hermanas, por sus palabras de aliento y consejos a lo largo de este proceso académico.

A mi tutora, Mgs. Belén Piñas, por su constante orientación y apoyo a lo largo de este proyecto. Su guía y dedicación han sido fundamentales para mi desarrollo y para la culminación exitosa de este trabajo.

A mis profesores, gracias por compartir sus conocimientos y experiencias, contribuyendo significativamente a mi formación académica y personal. También, quiero agradecer a la Universidad Nacional de Chimborazo por brindarme las herramientas y el entorno adecuado para desarrollar mis habilidades y conocimientos.

A mis amigos y seres queridos, por ser mi red de apoyo en los momentos difíciles, en especial a mi querida amiga Nicole, quien me ayudó incondicionalmente en todo y a quien quiero muchísimo, así como a su hermana Estefany. De igual forma, a mis amigos Jerry, Vanesa, Martha, Víctor, Brayan, Brandon y Walter, a quienes aprecio profundamente.

Finalmente, a todas aquellas personas que, de una manera u otra, han sido parte de este camino, mi más sincero agradecimiento. Sin su apoyo y contribuciones, este logro no habría sido posible. Gracias a todos por creer en mí y por ser parte de esta importante etapa de mi vida.

Luis Miguel Tenezaca Guaman

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORIA

DICTAMEN FAVARABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I..... 14

1. INTRODUCCIÓN..... 14

1.1 Antecedentes..... 14

1.2 Planteamiento del problema..... 15

1.3 Justificación 16

1.4 Objetivos..... 17

1.4.1 Objetivo General..... 17

1.4.2 Objetivo Especifico..... 17

CAPÍTULO II..... 18

2. MARCO TEÓRICO. 18

2.1 Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el campo de la Educación..... 18

2.2 Herramientas para crear libros digitales 19

2.2.1 Herramientas de autor.....	19
2.3 Uso de la herramienta de Ardora	20
2.3.1 Características de la herramienta de autor Ardora	21
2.3.2 Adaptación de Ardora para estudiantes de educación básica.....	21
2.4 Aprendizaje de lengua y literatura (estrategias metodológicas y actividades de aprendizaje)	22
2.5 Aplicación Ardora como estrategia didáctica en la enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura	24
CAPÍTULO III.....	26
3. METODOLOGIA.....	26
3.1 Tipo de investigación:.....	26
3.2 Metodología específica para el desarrollo de software:.....	26
3.3 Diseño de investigación.....	27
3.4 Población Beneficiaria.....	27
CAPÍTULO IV	28
4. PROPUESTA.....	28
4.1 Presentación.....	28
4.2 Análisis del contenido educativo para el libro de actividades interactivas.....	28
4.3 Diseño	30
4.4 Desarrollo.....	31
4.5 Implementación	38
4.6 Evolución.....	41
CAPÍTULO V.....	42
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	42
5.1 Conclusiones.....	42
5.2 Recomendaciones	42

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1: Características Básicas (ARDORA).....	28
Tabla 2: Contenido Unidad 1.....	29
Tabla 3: Recursos.....	30
Tabla 4: Diseño del Libro de actividades en Ardora.	31
Tabla 5: Creación de elementos para la herramienta de autor ARDORA.	32
Tabla 6: Exportación del libro y subida a eXeLearnig.	38
Tabla 7: Evaluación.	41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Tipos de estrategias	23
Figura 2: Modelo Instruccional ADDIE	26
Figura 3: Diseño del libro interactivo para 5to de básica.	30
Figura 4: Configuración Ardora.....	31
Figura 5: Portada en Ardora.	31
Figura 6: Recursos.	31
Figura 7: Portada.....	32
Figura 8: Edición de audios.....	32
Figura 9: Eliminación de fondos.....	33
Figura 10: Integración de contenidos.....	33
Figura 11: Actividades que posee Ardora.....	34
Figura 12: Publicación y exportación del libro de actividades interactivas.	38
Figura 13: Subida de los contenidos a la nube.	39
Figura 14: Libro publicado en eXeLearnig.	40

RESUMEN

El objetivo del presente trabajo fue diseñar un libro de actividades interactivas para el aprendizaje de lengua y literatura de quinto año de educación básica cubriendo la necesidad de recursos didácticos que fomenten la creatividad y motivación de los alumnos; para lograrlo se empleó ARDORA en el diseño de las actividades interactivas conjuntamente con: el Texto de Lengua y Literatura para seleccionar temas, Audacity en la edición de audios, Wondershare FILMORA en la edición de videos, CANVA en edición de tablas, imágenes y demás programas de complemento. Se obtuvo como resultado un libro interactivo de guía que contiene la temática de una unidad de Lengua y Literatura subdividida en diez subtemas que buscan perfeccionar la lectura, escritura y ortografía. Las conclusiones fueron que esta herramienta adicional al texto permite la adquisición del conocimiento de los estudiantes en el área de lengua y literatura de una forma más didáctica y oportuna. Por ello se recomienda continuar explorando y desarrollando actividades educativas dentro de la aplicación Ardora que se adapten a las necesidades y preferencias de los estudiantes tales como lectura, escritura y ortografía.

Palabras claves: Libro digital, actividades interactivas, Lengua y Literatura, ARDORA.

ABSTRACT

The main purpose of this research work is the creation of an interactive activity book for the teaching process of language and literature in the Fifth Grade of General Education. In this context, applied research is approached, focused on technological design, in order to offer a more immersive and personalized learning experience for students. To carry out this project, the ADDIE instructional design model was adopted. This model consists of different phases, which were carefully implemented in the creation of the interactive book. In addition, an exhaustive analysis of various authoring tools available was carried out, among which ARDORA stood out as the most suitable for achieving the proposed objectives. The creation of interactive books is valuable to improve teaching by adapting to the educational needs of students who live in a world where technology plays a fundamental role in everyday life. It is recommended to continue exploring and developing interactive books, taking advantage of the various authoring tools available. Making these types of books not only helps to bring new ideas into the classroom, but also ensures that students are learning and taking advantage of the technologies we have today.

Keywords: Digital book, interactive activities, Language Arts, ARDORA.

Revisado por: Andrea Paola Goyes Robalino

Fecha: 10 de mayo de 2024

Firma:



Firmado electrónicamente por:
ANDREA PAOLA
GOYES ROBALINO

CAPÍTULO I.

1. INTRODUCCIÓN.

En la actualidad, el ser humano vive en un mundo cada vez más digitalizado, por lo que la tecnología ha marcado un punto significativo en el campo educativo. De tal forma que los profesores y estudiantes cuentan con una amplia variedad de información sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y con ello incrementan las facilidades de aprendizaje (Aucancela, 2022).

En este sentido, la implementación y el desarrollo de libros digitales para la educación básica en lengua y literatura son necesarios en el siglo XXI (Guaman, 2024). Puesto que, con la multimedia y la interconexión que ofrecen las TIC fomentan la participación activa de los estudiantes. Además, la combinación de elementos interactivos y adaptativos enriquecen tanto la experiencia del individuo como el avance del conocimiento.

Los estudiantes no solo requieren de prácticas tradicionales, sino también habilidades digitales que influyan positivamente en un entorno cada vez más digitalizado. El manejo de libros interactivos mejora la comprensión lectora y fomenta la creatividad. Por eso, el presente trabajo tiene como finalidad desarrollar un libro de actividades interactivas para el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura en Quinto Año de Educación Básica mediante el uso de la herramienta de autor denominada Ardora (Bastidas et al.,2023).

Cabe resaltar que, en el ámbito social este libro proporciona al usuario la capacidad de mejorar los procesos de lectoescritura, mientras que en el ámbito profesional se caracteriza por brindar beneficio institucional, es decir apoyo tanto a docentes y estudiantes como padres de familia para el control de tareas. Es evidente, que el desarrollo del libro interactivo mediante Ardora busca formar estudiantes más creativos, pensadores críticos y racionales capaces de comprender un texto e impartir sus propias ideas (Peñaloza & Lozano , 2018).

1.1 Antecedentes

La educación es de la vida social y cultural que más exigencia requiere (Ochoa, 2016) por lo que, a partir de los setenta, se observó un avance tecnológico. Surgieron nuevas plataformas y medios de comunicación, junto con un notable crecimiento en las redes de telecomunicaciones (Pulido, 2017). Hoy en día, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) juegan un rol transcendental en la adquisición del conocimiento, puesto que son beneficioso en el aprendizaje y la enseñanza de lenguaje y literatura (Aucancela, 2022).

Según Aucancela, (2022) señala que con las herramientas tecnológicas permiten a profesores y estudiantes interactuar sin estar limitados por el tiempo o la ubicación. Además,

los elementos de metacomunicación, como los símbolos gramaticales y los símbolos fonéticos, se pueden combinar de manera más eficiente con elementos técnicos como los emoticonos y los símbolos del teclado para establecer una comunicación real no solo con los profesores sino también con otras personas.

Por otro parte, en una investigación realizado por Pullopaxi (2019), se exploró la implementación de la aplicación Ardora en el proceso de aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes, los resultados se destacaron a la gran acogida del software educativo Ardora puesto que se realizó capacitaciones a los docentes, valorando el uso del software Ardora, para lo cual se aplicó habilidades y conocimientos en cuanto a los recursos tecnológicos, caracterizando y planteando así una alternativa para la mejor utilización del software educativo Ardora con las estrategias de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, con la ayuda de una guía de uso y aplicación del mencionado software.

En otro estudio llevado a cabo por Guzmán & Umaña (2020), se indicó la implementación de Ardora en el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de quinto año de educación básica. Los resultados obtenidos se puede inferir que uso de juegos como una estrategia en el aula optimiza los procesos de adquisición de aprendizajes, análisis y organización de información de un texto y así mismo la retención de la información condensada en el mismo, puesto que los resultados se iban acrecentando a medida que se iban aplicando los juegos, permitiendo avanzar óptimamente desde la comprensión de un texto simple hasta llegar a dar cuenta de una lectura que implicaba un postura crítica sin elementos literales que hicieran más sencilla su lectura.

1.2 Planteamiento del problema

En los últimos años, las instituciones educativas han sido participes del progreso de la tecnología de la información y la comunicación (TIC) a nivel mundial. Por lo cual, existe la necesidad de emplear materiales didácticos innovadores, además de los tradicionales, para que influyan en el interés y la motivación de los estudiantes (Argentina, Aldana, & Hernández, 2017).

No obstante, la falta de actualización y capacitación docente, la escasez de recursos interactivos en procesos de enseñanza – aprendizaje y la nulidad de aplicación de estrategias didácticas son factores que limitan el desarrollo del conocimiento (Ordoñez, 2016).

La inserción de las TIC en la actualidad ocupa en este momento un lugar muy relevante entre las prioridades educativas. Estos conocimientos pueden ayudar al acceso universal en la enseñanza, la uniformidad en el conocimiento, el ejercicio de la enseñanza, el aprendizaje de calidad y la mejora profesional de los educadores, así como a la misión, orientación y administración más eficiente del sistema educativo. En efecto, su contribución es esencial para el logro de sociedades con mayor igualdad (UNESCO, 2014).

En Estados Unidos, Corea, España y otros países, la educación juega un rol primordial, los niños utilizan en su totalidad las aulas digitales, como un gran método de

aprendizaje. (Revista Vistazo, 2017) En América Latina y el Caribe, se observa una preocupante tasa de repetición de grado, con un 40% de los estudiantes repitiendo el mismo nivel, debido a dificultades en lectura y escritura. Esto señala un declive en la prioridad otorgada a la enseñanza de la lectoescritura en los programas de educación básica en países de América Latina y el Caribe (Peñaloza & Lozano, 2018).

En Ecuador se ha observado que en las Instituciones Educativas hay una falta de habilidades de comprensión lectora en los estudiantes, lo cual se evidencia en su dificultad para leer y su falta de interés por la lectura (González, 2019).

En la ciudad de Cuenca se realizó una investigación en la Unidad Educativa Gabriel Cevallos García, en el cual se pudo constatar que dentro del instrumento N°3b (Aprendizajes de los estudiantes), la asignatura con mayor dificultad es lengua y literatura, presentando un promedio de 6,98, dando como referencia que los y las estudiantes no alcanzan los aprendizajes requeridos (Ochoa, 2016).

Del mismo modo, en una investigación realizada en el 3er año de educación básica de la institución educativa “Ciudad Arenillas” en la ciudad de Machala, se detectó dificultades en el proceso de aprendizaje de lectura y escritura, cuyo diagnóstico fue encontrado en el rendimiento de las evaluaciones académicas (Calderón, 2021).

Es evidente, que en el Ecuador el empleo de las TIC a nivel educativo no ha tenido la relevancia correspondiente al estilo de vida que llevan los estudiantes con relación al conocimiento de los niños y adolescentes frente a la tecnología, los estudiantes en su gran mayoría saben manipular un dispositivo tecnológico e incluso descargar aplicaciones, y a pesar de que los libros de educación contemplan el empleo de estos dispositivos para la búsqueda de información y refuerzo de la materia, no se ha direccionado el empleo educativo de estas herramientas.

La importancia del trabajo apunta a derrumbar las barreras de los estudiantes frente a la educación digital con la implementación de un libro interactivo digital (P, y otros, 2021), ya que el empleo de medios digitales visuales aumenta constantemente. (Bañuelos, 2018) El material educativo digital (MED) facilita experiencias centradas en una unidad temática específica para los estudiantes (Vázquez & Álvarez, 2019).

1.3 Justificación

Como se mencionó anteriormente, los estudiantes tienen dificultades para comprender lo que se lee. Por lo mismo, durante la revisión bibliográfica realizada se evidenció falta de interés y por ende un bajo rendimiento en la asignatura mencionada. Tanto los estudiantes como profesores informan déficits generales en lectura y pensamiento crítico. (Ortegón & Ortégón, 2022).

Cabe resaltar que, los estudiantes con dificultades en lectoescritura no sólo tienen problemas en el área de Lengua y Literatura, sino también en el resto de las áreas. Por lo

tanto, es primordial el manejo de recursos didácticos para mejorar la calidad de enseñanza-aprendizaje. (Peñaloza & Lozano , 2018).

Si bien es cierto, la mayoría asocia la lectura con el aburrimiento y el castigo, por lo que participa en esta actividad más por sentido del deber que por voluntad propia. (Peñaloza & Lozano , 2018) No obstante, hoy en día las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son una parte significativa para la enseñanza y la interactividad. Con ello, los docentes pueden desarrollar, aplicar y compartir materiales propios que estimulen positivamente a los estudiantes, así como sus distintas destrezas (Aucancela, 2022).

Por tal motivo, el presente trabajo se centra en el desarrollo de un libro de actividades interactivas para el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura en Quinto Año de Educación Básica mediante el uso de Ardora. Esta herramienta de autor no solo facilitará habilidades comunicativas, sino que con las actividades complementarias favorecerá al incremento de la creatividad, conocimiento y pensamiento crítico en los estudiantes (Álvarez, 2022).

Este libro está diseñado específicamente para aprovechar las ventajas de las tecnologías digitales y promover el interés de los estudiantes. Por lo cual, contiene enlaces a recursos en línea, como videos educativos, páginas que abordan contenido específico para cada tema, audiolibros, lo mismo que permitirán a los estudiantes a tener un amplio acceso a materiales complementarios para enriquecer su experiencia de aprendizaje.

Las actividades complementarias están orientadas a mejorar la calidad de enseñanza, propiciar el trabajo colaborativo y el aumento de competencias generales, específicas y laborales de los estudiantes.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

- Desarrollar un libro de actividades interactivas para el proceso de aprendizaje de lengua y literatura en quinto año de educación básica.

1.4.2 Objetivo Especifico

- Identificar las ventajas de la TIC en la enseñanza de lengua y literatura en quinto año de educación básica.
- Describir las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.
- Diseñar un libro de actividades interactivas para el aprendizaje de Lengua y Literatura en quinto año de educación básica mediante la herramienta de autor Ardora.

CAPÍTULO II.

2. MARCO TEÓRICO.

Desde épocas remotas, el hombre se caracteriza por la forma de adaptarse al proceso de aprendizaje, independientemente de la época que habita. Por eso, en la actualidad la investigación y el desarrollo de la tecnología van entrelazados y son aspectos fundamentales para formación de los estudiantes. La educación moderna busca implementar actividades interactivas como planes de estudio que mejoren la calidad de enseñanza y vaya acorde a la sociedad actual, pero con una metodología más dinámica y lúdica (Cabrera, 2023).

Por esta razón, las actividades interactivas son de gran ayuda para la formación, capacitación e instrucción en el ámbito educativo. Los recursos didácticos, empleados como herramientas para el docente, contribuyen de manera significativa en el cumplimiento de su función educativa, puesto que proporcionan una información clara y concisa. Estas actividades también fomentan la creatividad y motivación de los alumnos (Chisag et al., 2017).

2.1 Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el campo de la Educación

Si bien es cierto la educación no debe estar aislada de la realidad social, por lo mismo el abordaje de la inclusión digital es indispensable en las instituciones educativas. Puesto que, una persona vinculada con el mundo digital no solo usa el lenguaje de la tecnología, sino que se vale de esta para mejorar su calidad de vida y asumir un pensamiento más crítico respecto a la misma (Aucancela, 2022).

De la misma manera, en un artículo científico publicado por la revista TESLA en el 2022, Loza J. indica que el empleo de las TIC en el campo educativo ordena, potencia y desarrolla los procesos de enseñanza y aprendizaje, de manera lúdica. Además, incentiva a los estudiantes en el manejo de algunos programas educativos como PowerPoint y herramientas como Canva, Ardora, PowToon y Genially (Loza, 2022).

La TIC cada vez más está siendo usado en el campo educativo, por lo que los docentes desarrollan actividades con la ayuda de las tecnologías de comunicación e información. En la actualidad, el hombre vive en un entorno digitalizado y en este sentido el empleo de las TIC en la educación debe ser de uso diario por parte del profesor para incentivar y favorecer el trabajo colaborativo y la interacción de los docentes (Peñaloza & Lozano, 2018).

Según Buchelii (2019) señala que:

La incorporación de las TIC se realiza gradualmente, y varía en cada país, institución educativa, y en los sujetos que participan activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que es relevante reflexionar sobre las características de cada nivel de

incorporación, las implicaciones que conlleva y la necesidad de generar espacios de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación sobre el uso y manejo de ellas. (párr. 10)

Mientras que, Cobos (2017), manifiesta que:

Los docentes deben cambiar su forma de enseñar y usar a las TIC y diferentes estrategias metodológicas interactivas, para hacer de sus clases un espacio activo y de logros en el aprendizaje. (p.16)

2.2 Herramientas para crear libros digitales

Estas herramientas se utilizan para brindar al individuo experiencias sensoriales actuales según el objetivo del evento. De esta manera, promueven el conocimiento e información a través de medios audiovisuales como texto, imagen, video y animación, los cuales pueden ser modificables y además quedan guardadas en computadoras en diferente hipertexto, formatos, multimedia y audiovisual (Peñaloza & Lozano , 2018).

Según Hernández (2022) menciona que las herramientas para crear libros digitales no se utilizan únicamente de forma lineal, sino todo lo contrario. El usuario tiene la libertad de diseñar modelos o guías con estilos pedagógicos genuinos. Y por consiguiente permiten un manejo autónomo para que puedan explorar y aprender sobre la herramienta, fomentando el aprendizaje personalizado e interactivo, esencial para el desarrollo académico.

Asimismo, Cajas (2022) indica que:

Los profesores están conscientes de la variedad de herramientas educativas digitales que se puede usar. La práctica pedagógica se fortalece con el ejercicio de estos tipos de procedimientos. No obstante, también es fundamental considerar la actitud que tengan los docentes para que sus clases salgan de la cotidianidad y lo rutinario. (p.30)

2.2.1 Herramientas de autor

Los contenidos educativos digitales son diseñados a partir de herramientas de autor que usan distintos formatos para tratar un contenido específico (Aguirre, 2024). De acuerdo con Albán Yáñez (2015) plantea su definición:

Son aplicaciones que permiten realizar un trabajo multimedia, constructivista para generar un entorno de aprendizaje dinámico, estos programas permiten crear actividades desde la misma herramienta, las mismas constituyen actualmente un recurso importante dentro del proceso del interaprendizaje. (p.16)

En un estudio realizado por (Peñaloza & Lozano , 2018) alude que entre las herramientas de autor que permiten desarrollar ejercicios, acciones u otros contextos didácticos descargando un programa al ordenador son:

ARDORA es una herramienta de autor que permite la creación de más de 34 tipos de actividades (crucigramas, sopas de letras, paneles gráficos, relojes, etc.) por lo general en formato html de manera sencilla. (p.36)

ATENEX es una herramienta que sirve para la elaboración y gestión de materiales multimedia divertidos. Así como para la evaluación y seguimiento del proceso de aprendizaje. Facilita la elaboración de unidades didácticas interactivas de manera sencilla mediante el proceso de mover y pegar. (p.36)

CUADERNIA es una herramienta simple y funcional que nos ayuda a elaborar de forma visual y dinámica “cuadernos digitales” que pueden estar compuesto por información y actividades multimedia distribuibles mediante un navegador de internet, por lo tanto, independientes del sistema operativo. (p.36)

Por otro lado, Pinto Ramos y Rivera Márquez (2021) plantea que Exelearning es:

Un programa de autor para el desarrollo de contenidos didácticos digitales exportables que permite crear materiales de aprendizajes digitales y publicarlos en la web sin necesidad de dominar los lenguajes HTML. (p.25)

Mientras que, para Soria Toapanta (2020) Edilim es:

“Es una herramienta de autor, el docente que utilice el software puede en cualquier momento modificar su trabajo, permitiendo desarrollar actividades para distintas materias (matemáticas, lengua, idiomas, ciencias) y adecuar los contenidos al nivel que se desee”. (p.26)

2.3 Uso de la herramienta de Ardora

Es evidente que, las herramientas educativas didácticas permiten el desarrollo de temáticas y actividades para generar aprendizajes significativos en los estudiantes. El presente libro interactivo está diseñado con Ardora, un recurso digital que le permite a los docentes crear contenidos web propios, ya sea para la intervención con o sin acceso a internet (Ortegón & Ortegón , 2022).

Según la investigación realizada por Bouzán (2021) señala que:

Ardora permite crear más de 35 tipos distintos de actividades tales como: panel gráfico, puzzle, colorear, colorear según leyenda, sopas de letras, crucigramas, distinguir sonidos, auto dictados, relacionar palabras, frases, imagen- frase, imagen-imagen, completar palabras con sílabas, textos con palabras (seleccionado), textos con palabras (escribiendo), clasificar palabras e imágenes, ordenar frases, párrafos e imágenes y test (p.47).

Por otro lado, Granja (2019) menciona que:

Ardora es la herramienta propuesta para invitar a los estudiantes a interactuar de manera virtual en el contexto sociocultural en el que se desenvuelven. La herramienta interactiva se va a implementar con actividades pedagógicas (p.26).

Ardora promueve el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes, ya que les brinda la oportunidad de utilizar herramientas didácticas digitales de forma creativa y significativa. Al familiarizarse con esta aplicación, los estudiantes adquieren competencias digitales fundamentales para su desarrollo académico y profesional en la era digital.

2.3.1 Características de la herramienta de autor Ardora

Ardora es reconocido por ser totalmente gratuito, con propósitos exclusivamente educativos, disponible en diversos idiomas y dialectos. Ofrece una versión portátil fácil de utilizar sin conexión a internet, con interfaces amigables y atractivas para los estudiantes. Además, brinda la opción de compartir los ejercicios en línea a través de una página web, presenta una amplia gama de actividades y facilita su exportación a formatos HTML y SCORM (Ortegón & Ortegón , 2022).

2.3.2 Adaptación de Ardora para estudiantes de educación básica

Este software es una herramienta valiosa para los docentes, puesto que les permite actualizar su metodología y crear actividades adaptadas a las necesidades de los estudiantes. Actualmente, los jóvenes están cada vez más inmersos en el uso de la tecnología, lo que facilita su transición a plataformas educativas. Por lo cual, este software puede propiciar una mayor colaboración entre padres y educadores, involucrando a los padres en la educación de sus hijos y promoviendo una participación más notable en el proceso de aprendizaje (Gutierrez & Lava, 2019).

La capacidad de Ardora para generar más de 45 tipos de actividades, cada una con opciones de personalización, representa un logro importante en la flexibilidad educativa. Esta amplia variedad permite a los educadores adaptar las actividades de acuerdo con las necesidades específicas del proceso de aprendizaje. La versatilidad de la plataforma se limita al contenido académico y sirve como forma efectiva de introducir a los niños en el mundo digital.

Ardora, con su interfaz amigable e interactiva, no solo potencia el aprendizaje temprano, sino que también desarrolla habilidades tecnológicas esenciales para el mundo actual. Este doble propósito de Ardora destaca su valor como un instrumento integral dando como resultado el beneficia el proceso educativo y la preparación a los estudiantes para el entorno digital en constante cambio (Hilasaca, 2020).

En este sentido, el profesor puede aprovechar Ardora como medio para difundir su conocimiento fuera del aula, potenciar el trabajo colaborativo, relacionar con la realidad local, nacional y mundial, promover la generación de soluciones creativas a problemas diversos y participar en comunidades colaborativas (Loza Cruz, 2022).

Es evidente que, la evolución de la tecnología no solo transformó a las industrias y grandes empresas, también dio un giro de 360 grados en la educación. Hoy ya no se busca memorización de conceptos, fechas o eventos, sino hacer del individuo útil para la sociedad.

Y por ello el rol del docente es incentivar a los estudiantes a investigar cada día, adaptarse a los cambios y emplear lo aprendido fuera del aula; en otras palabras, poner en práctica lo que se aprende.

2.4 Aprendizaje de lengua y literatura (estrategias metodológicas y actividades de aprendizaje)

El aprendizaje de lengua y literatura son elementos claves para el desarrollo y formación integral de los estudiantes, además, les permite explorar y comprender la diversidad cultural y las diversas formas de expresión artística que se presentan en la literatura (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

Para poder hablar de estrategias metodológicas y actividades de aprendizaje, es necesario revisar los conceptos básicos que lo componen:

- Estrategias metodológicas:

Las estrategias metodológicas se basan en métodos, técnicas y procedimientos para facilitar la comprensión de principios y criterios. Estos elementos se estructuran de forma sistemática y organizada, lo que contribuye a la creación de conocimientos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje (Arguello & Sequeira, 2015).

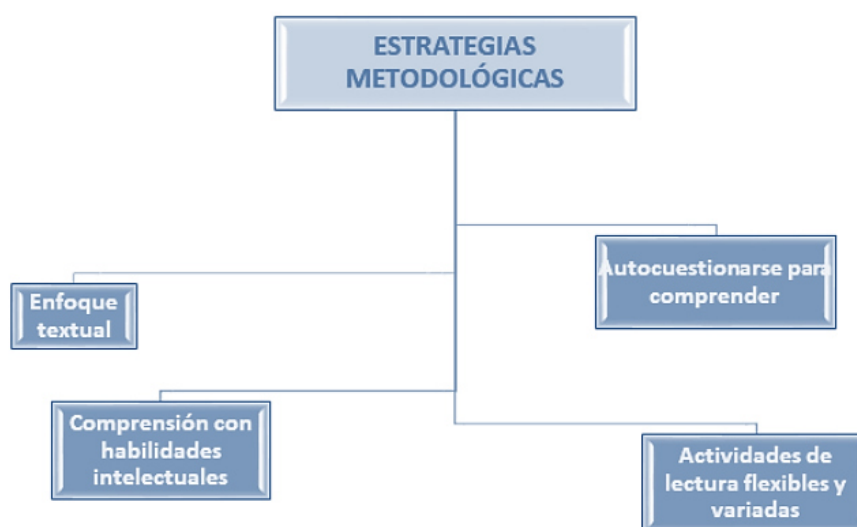
- Actividades de aprendizaje:

Las actividades de aprendizaje se las puede referenciar con el verbo, porque son las acciones que se realizan para lograr un objetivo, Sin embargo, son recursos que permiten el aprendizaje ordenado para lograr estrategias metodológicas en un estudiante.

Una actividad de aprendizaje es un proceso que se realiza en el salón de clases para incentivar el dinamismo en la comprensión y conocimiento del estudiante (Fernández-Hawrylak et al., 2020). La creatividad es indispensable en la educación. Debe considerarse una estrategia primordial entre profesor y alumno. Puesto que, con ello surgirán actividades de aprendizaje innovadoras y del interés de ambas partes (Cajas Landi, 2022).

Figura 1:

Tipos de estrategias



Fuente: (Londoño Veintimilla, 2019).

Según Londoño (2019), menciona 4 estrategias metodológicas para el proceso enseñanza-aprendizaje de un estudiante. En primer lugar, hace referencia al enfoque textual, donde la prioridad de un docente es la capacidad de lectura comprensiva del estudiante, puesto que las palabras nuevas pueden interrumpir su proceso de atención y comprensión. Es muy importante que el estudiante comprenda lo que está leyendo, para después ampliar más los detalles, a su vez esta actividad debe generar mayor confianza y motivación al lector.

En segundo lugar, Londoño hace referencia a la comprensión lectora desarrollada con otras habilidades intelectuales. Esta estrategia destaca la importancia que tienen los docentes para promover la lectura al punto de lograr su comprensión y establecer vínculos con las ideas más importantes del texto.

En tercer lugar, menciona que es esencial autocuestionarse para comprender. Al incorporar esta estrategia los estudiantes no solo fortalecerán su conocimiento, sino que adquirirán la capacidad de formar su propio criterio, también promueven la participación en debates y reflexiones grupales, ampliando así el alcance de la comprensión más allá de las fronteras del aula de clases y ajustándolo en su diario vivir.

Por último, menciona importante a las actividades de lectura flexibles y variadas. Ante esto se puede decir que cada texto es único, y aunque dos textos sean similares, su significado puede variar lo cual es crucial ajustar la forma y las estrategias de comprensión lectora al

contenido de cada texto. Es prioritario que el alumno pueda entender el significado de una idea y conectarlo con todo el texto.

Cada actividad de comprensión lectora debe estar plenamente definido, para que las actividades se ajusten a la situación. Del mismo modo, debemos tener claro lo que es realizar una actividad de comprensión lectora para evaluar y lo que representa una lectura comprensiva pues, al realizar actividades de comprensión lectora vincula la generación de respuestas precisas, mientras que la segunda motiva al desarrollo de la lectura.

2.5 Aplicación Ardora como estrategia didáctica en la enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura

La enseñanza de lengua y literatura en la educación básica es fundamental para desarrollar habilidades comunicativas, expresión oral, creatividad y el valor por la diversidad de los idiomas. Sin embargo, hay estudios que demuestran que la asignatura de Lengua y Literatura no suele entenderse del todo por los estudiantes. Por lo cual, surge la importancia de la creatividad y la implementación de métodos o estrategias que favorezcan al estudiante desde temprana edad.

El empleo de actividades interactivas en lengua y literatura facilitan el aprendizaje significativo. Debido a que, permiten a los estudiantes la oportunidad de experimentar de una manera práctica los conceptos lingüísticos y literarios, lo que incentiva la participación, la imaginación y el desarrollo de habilidades comunicativas. Asimismo, estas prácticas favorecen el trabajo colaborativo y el intercambio de ideas entre estudiantes.

Quito Chumbe (2022) menciona en su análisis e interpretación de datos de su trabajo de investigación que:

La gran mayoría de estudiantes disfrutan de la lectura cuando la docente utiliza cuentos con videos, audios y presentaciones interactivas siendo un recurso didáctico que motiva, despierta el interés y profundiza los conocimientos. (p.49)

Cabe señalar, que el uso de las herramientas digitales, en este caso Ardora, es un medio para ayudar en la consecución de un aprendizaje significativo. En el ámbito educativo son considerados herramientas pedagógicas con propósitos de aprendizaje, por ello tienen un fin didáctico, interactivo, de fácil visualización y de gran accesibilidad (Merchán & Cevallos, 2023).

Su característica principal radica en generar la página web y los archivos requeridos automáticamente. Una vez completadas las actividades, solo se requerirá un navegador para visualizarlas. Después de esto, los estudiantes pueden practicar en las actividades sin conexión a internet, siempre y cuando hayan descargado el software en sus computadoras o dispositivos.

Durante la implementación de Ardora como estrategia didáctica, el profesor cumple funciones de guía, observador y asesor, desempeñando un papel motivador en el aula. El empleo de Ardora facilita el avance de los estudiantes en su aprendizaje a través de actividades pertinentes que se adecuan a los contenidos planificados y a las necesidades educativas. Además, para el docente, el uso de estrategias interactivas supone un respaldo, siendo él mismo un beneficiario directo en términos de mejora académica de sus estudiantes (Merchán & Cevallos, 2023).

CAPÍTULO III.

3. METODOLOGIA.

3.1 Tipo de investigación:

El presente trabajo es un estudio tipo aplicado, descriptivo mediante una revisión sistemática y secuencial de documentos publicados en base al tema planteado, que facilitará la construcción de un análisis amplio y contribuirá a mejorar la profundización de conocimientos sobre lengua y literatura para 5to año de educación básica basándose en la problemática que existe hoy en día en América Latina sobre alto índice de deserción en esta materia (Peñaloza & Lozano, 2018).

3.2 Metodología específica para el desarrollo de software:

El objetivo de este proyecto es desarrollar un libro digital en el campo de lengua y literatura para estudiantes de quinto año de educación básica utilizando el modelo de diseño instruccional ADDIE. Este modelo proporcionará una guía en las diversas fases de creación e implementación del recurso didáctico tecnológico, basado en la teoría constructivista que ofrece diversas alternativas en el proceso de creación.

De acuerdo con Solis, (2023) este modelo “nos brinda diferentes fases para la creación e implementación del recurso didáctico tecnológico, el mismo que facilita tanto al docente como al estudiante en el desarrollo de habilidades y la construcción de su conocimiento efectivo mediante la integración de herramientas tecnológicas” (pg.13).

Figura 2:

Modelo Instruccional ADDIE



Fuente: (Solis Solis, 2023)

3.3 Diseño de investigación

Esta investigación utiliza un enfoque de "Diseño Tecnológico". El uso de herramientas tecnológicas y juegos interactivos se ha demostrado como un complemento valioso en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas herramientas fomentan el pensamiento lógico de los estudiantes a través de la creación de relaciones entre objetos, lo que conduce a un mayor desarrollo cognitivo (Bohórquez & Ortiz, 2020).

3.4 Población Beneficiaria

El presente trabajo se realizó en docentes y estudiantes de quinto año de educación básica. Según Jany, la población es “la totalidad de elementos o individuos que tienen ciertas características similares y sobre las cuales se desea hacer inferencia” o bien, unidad de análisis (Bernal, 2016).

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA

4.1 Presentación

El trabajo pretende demostrar el avance tecnológico que va transformando la forma en la que se educa, encaminado a un nuevo modelo interactivo y dinámico de enseñanza-aprendizaje. Al implementar un libro con actividades interactivas diseñadas en Ardora responderá las necesidades de adaptarse a la sociedad actual, donde la tecnología cumple un papel muy importante.

Según Carneiro y otros, (2021); Sierra y otros, (2016) mencionan la importancia de implementar la tecnología en la educación como una ayuda en el cambio de la educación tradicional a formar espacios híbridos donde el docente complementa su clase con actividades interactivas digitales, fomentando la interacción entre estudiantes con el docente. Dado que los estudiantes de educación básica son nativos digitales, se sienten complementados en su formación (Domínguez & Pucha, 2022).

Además, Moreira (2009) señala que la tecnología educativa es un área de estudio que se enfoca en el uso de recursos instruccionales y audiovisuales para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. En consecuencia, existe una amplia variedad de herramientas tecnológicas disponibles que se han multiplicado exponencialmente, como las actividades digitales de aprendizaje, los portafolios y la creación de blogs, entre otros (Cañizález & Beltrán, s. f.).

4.2 Análisis del contenido educativo para el libro de actividades interactivas.

En el siguiente cuadro se presenta las características básicas de la herramienta de autor ARDORA.

Tabla 1:

Características Básicas (ARDORA).

Características	Descripción
Licencia	Gratuita
Plataforma	Windows, Linux, Mac
Requerimientos	Es compatible con los sistemas operativos actuales
Formato de actividades	Compatible con múltiples formatos como lo es HTML y SCORM

Fuente: *Elaboración propia basada en la publicación de Solis (2023)*

Tabla 2:*Contenido Unidad 1.*

Tabla de contenidos.	
Recurso	Libro de Quinto Grado (Ministerio de Educación)
Unidades	1
Contenidos	
LENGUA Y CULTURA	Los textos tienen una intención comunicativa
	La Comunicación
Comunicación oral	¡A conversar!
	Sigo el proceso
	La Conversación
LECTURA	Leo para informarme y aprender
	Sigo el proceso
ESCRITURA	¡Es la hora de escribir!
	Un párrafo es un grupo de oraciones que desarrolla una idea principal
	Reglas generales para el uso de la tilde
	Utilizo el punto de manera adecuada
	Escribo párrafos
	Hoja volante
LITERATURA	¡Es la hora de los cuentos populares!
	¿Qué es un cuento popular?
	Ansiosos de oro
	El real y medio
	La opinión ajena
	El campesino que venció al diablo

Nota: Elaboración propia basada en el libro del Ministerio de Educación del Ecuador (2016).

Seguidamente se presenta los materiales que se utilizaron para la creación del libro de actividades interactivas.

Tabla 3:

Recursos.

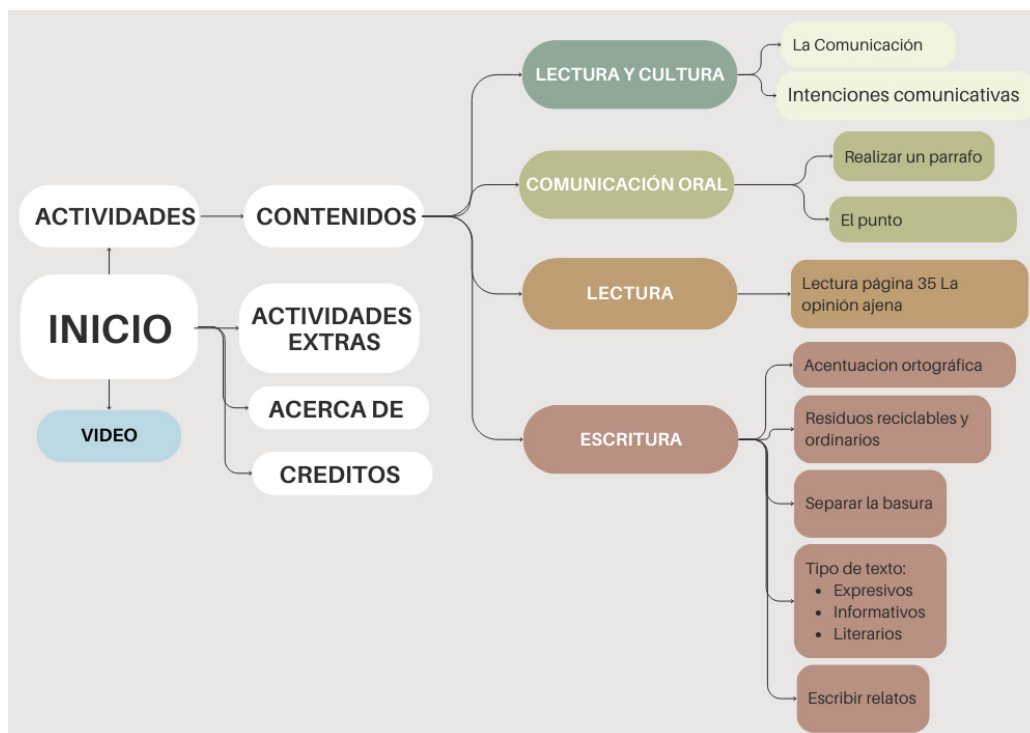
Recurso	Propósito
ARDORA	Diseño de las actividades interactivas.
Texto de Lengua y Literatura	Seleccionar temas precisos para ayudar con la lectura, escritura y ortografía.
YouTube	Apoyo en el contenido de video educativo.
Remove.bg	Eliminación de fondos de imágenes.
Audacity	Edición de audios para educación básica.
Wondershare FILMORA	Edición de videos para educación básica.
CANVA	Edición de tablas, imágenes etc.
GENIALLY	Edición de presentación en forma de diapositivas
eXelearning	Subir el libro en línea

Nota: Elaboración propia sobre los recursos de ARDORA basado en Solis (2023).

4.3 Diseño

Figura 3:

Diseño del libro interactivo para 5to de básica.

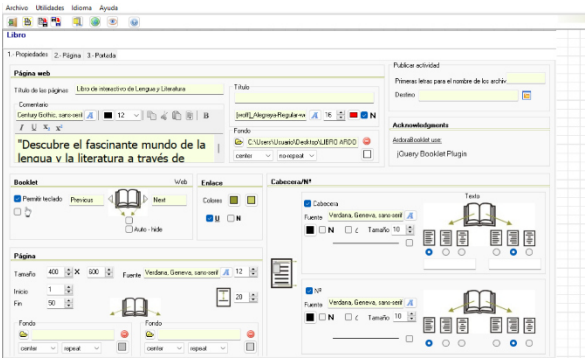
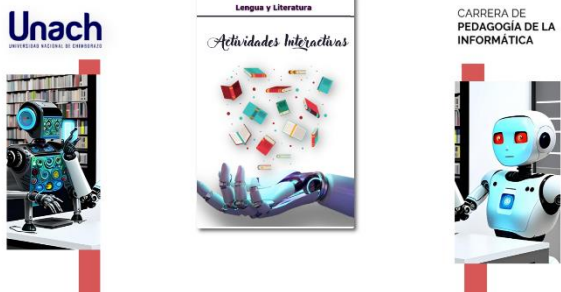



Nota: (Autor) en la figura tres se muestra el diseño del libro interactivo.

4.4 Desarrollo

Tabla 4:

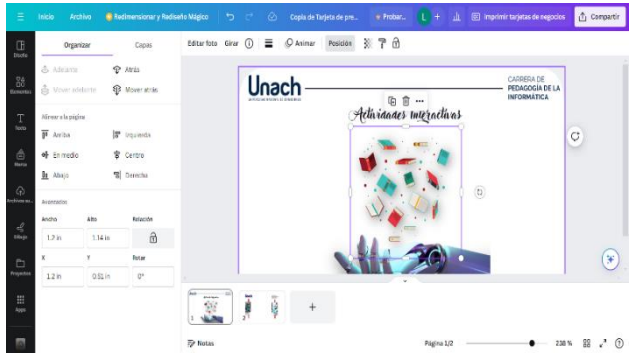
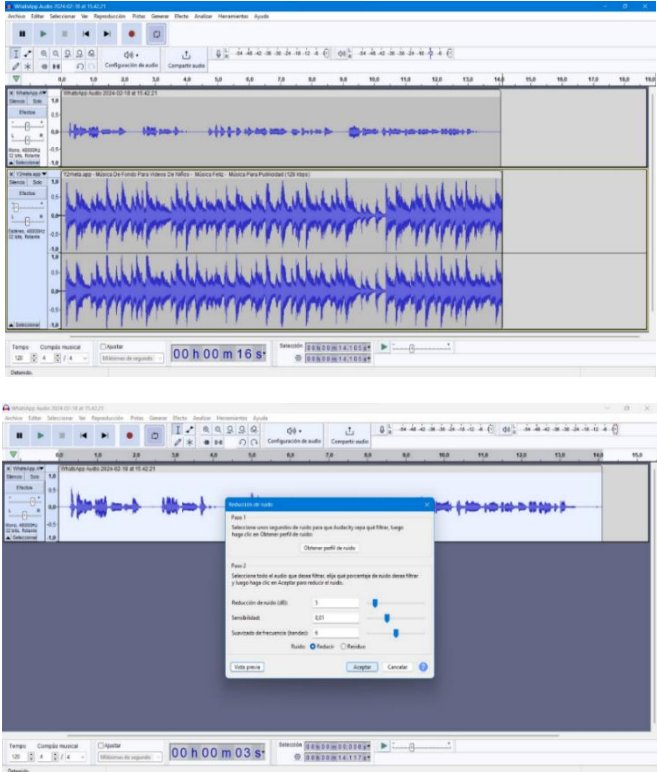
Diseño del Libro de actividades en Ardora.

Fase 1: Diseño del Libro de actividades en Ardora	
<p>Configuración de la interfaz que tendrá nuestro libro de actividades interactivas.</p>	<p>Figura 4: <i>Configuración Ardora.</i></p> 
	<p>Figura 5: <i>Portada en Ardora.</i></p> 
<p>Recursos extraídos del libro de lengua y literatura de 5to año de EGB</p>	<p>Figura 6: <i>Recursos.</i></p> 

Nota: (Autor) en la tabla 4 se muestra el diseño del libro de actividades en ARDORA.

Tabla 5:

Creación de elementos para la herramienta de autor ARDORA.

Fase2: Creación de los elementos para la creación del Libro.		
	<p>Creación de la portada para nuestro libro interactivo a través de “CANVA”</p>	<p>Figura 7: <i>Portada.</i></p>  <p>The screenshot shows the Canva design tool interface. The main canvas displays a book cover for 'Unach' with the title 'Actividades interactivas'. The cover features a central graphic of colorful geometric shapes. The interface includes a top navigation bar with 'Inicio', 'Archivos', and 'Redimensionar y Rediseño Mágico'. A left sidebar contains various design tools and templates. The bottom of the screen shows the page number 'Página 1/2' and a zoom level of '230%'.</p>
	<p>Editamos los audios de explicación para nuestro libro de actividades a través de “AUDACITY”</p>	<p>Figura 8: <i>Edición de audios.</i></p>  <p>The top screenshot shows the Audacity main interface with three audio tracks. The top track is labeled 'Ejemplo de audio' and the bottom two tracks are labeled 'Código de barras'. The interface includes a transport control bar at the top, a track list on the left, and a waveform display area. The bottom screenshot shows the 'Reducción de ruido' dialog box, which has two steps: 'Paso 1' (Selecting a noise profile) and 'Paso 2' (Applying the noise reduction). The dialog includes sliders for 'Reducción de ruido (dB)', 'Sensibilidad', and 'Suavizado de frecuencia (hercios)'. The 'Aceptar' button is highlighted.</p>

Configuración de las imágenes con el fin de crear un ambiente interactivo en “REMOVE”

Figura 9:
Eliminación de fondos.

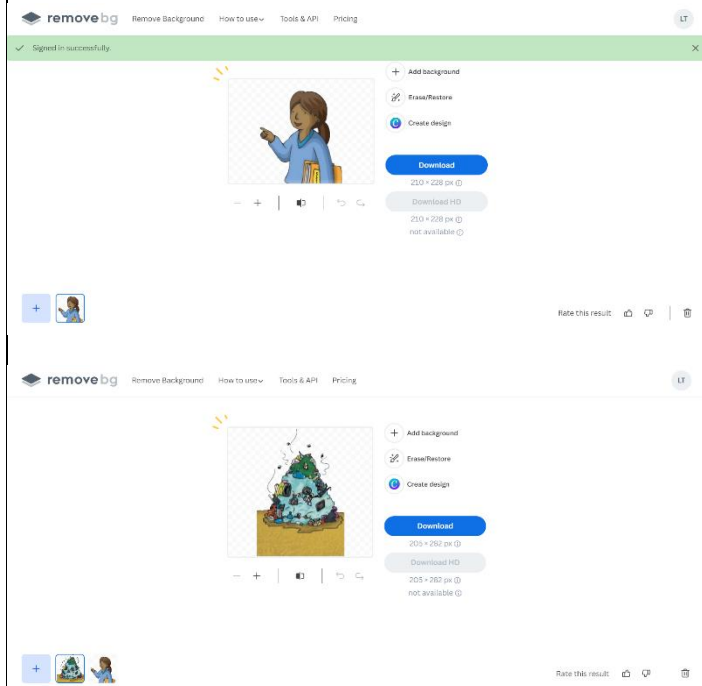
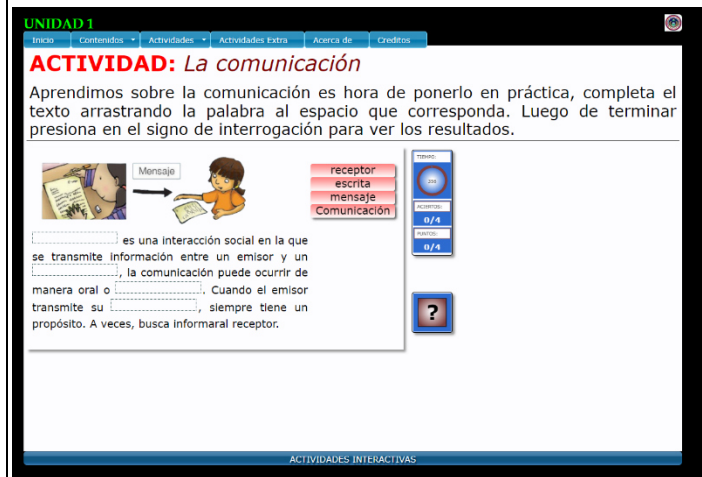


Figura 10:
Integración de contenidos.



Incorporación de imágenes, audios creados, y material del libro del ministerio de educación para realizar nuestras actividades a través de la herramienta de autor “ARDORA”

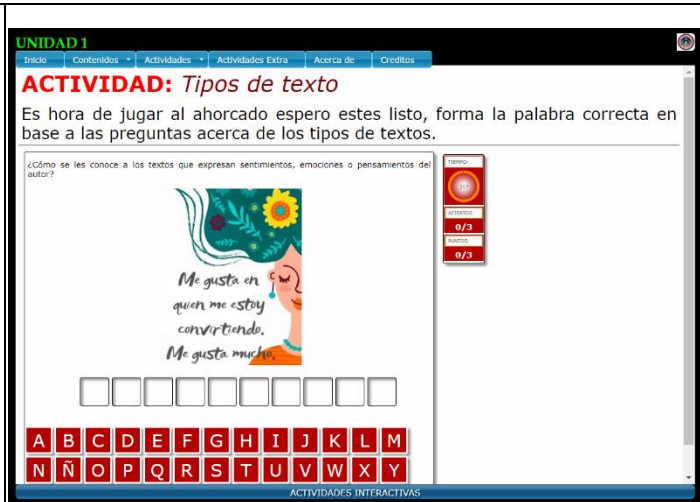
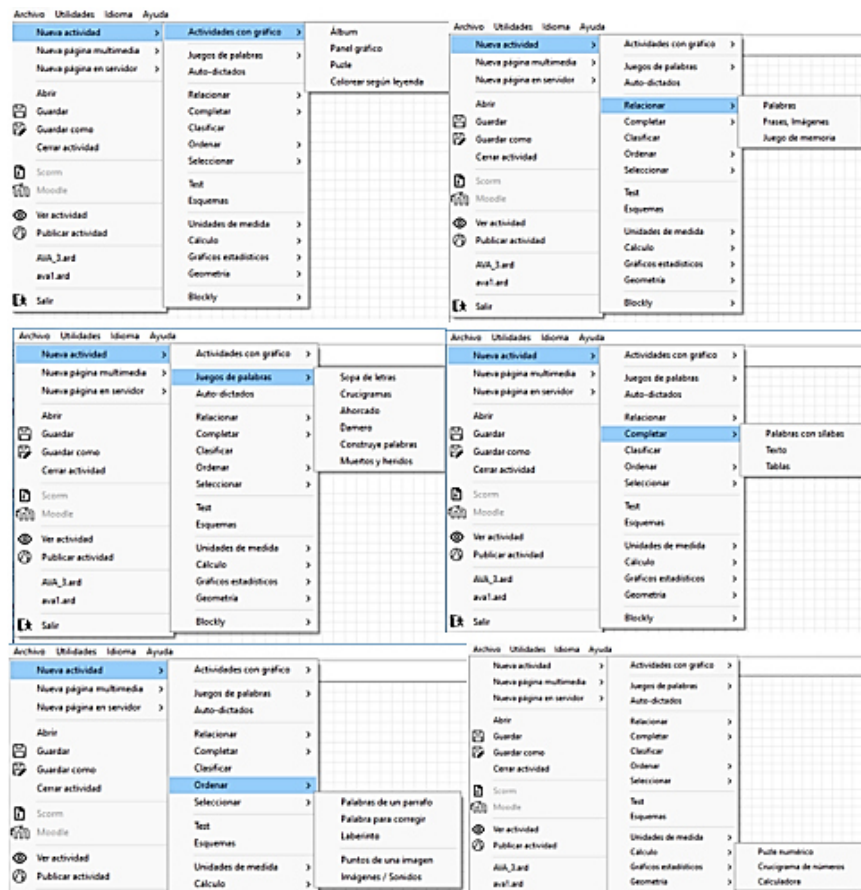


Figura 11:
Actividades que posee Ardora

FASE 2.2
CREACION
DE
ACTIVIDAD
ES EN
ARDORA



Temas utilizados	Actividades
<p>La comunicación</p>	<p>Imagen: Relacionada a la comunicación.</p> <p>Texto: Aprendimos sobre la comunicación es hora de ponerlo en práctica, completa el texto arrastrando la palabra al espacio que corresponda. Luego de terminar presiona en el signo de interrogación para ver los resultados.</p> <p>Audio: Aprendimos sobre la comunicación es hora de ponerlo en práctica, completa el texto arrastrando la palabra al espacio que corresponda. Luego de terminar presiona en el signo de interrogación para ver los resultados.</p>
<p>Intenciones comunicativas</p>	<p>Imagen: Relacionada a las intenciones comunicativas.</p> <p>Texto: Ya aprendimos sobre las intenciones comunicativas, ahora relaciona cada imagen con su respectiva intención comunicativa. Luego de terminar presiona en el signo de interrogación para ver los resultados.</p> <p>Audio: Ya aprendimos sobre las intenciones comunicativas, ahora relaciona cada imagen con su respectiva intención comunicativa. Luego de terminar presiona en el signo de interrogación para ver los resultados.</p>
<p>Acentuación ortográfica</p>	<p>Texto: Llego la hora de poner a prueba tus conocimientos, relaciona cada palabra con su respectiva acentuación ortográfica según corresponda. Luego de terminar presiona en el signo de interrogación para ver los resultados.</p> <p>Audio: Llego la hora de poner a prueba tus conocimientos, relaciona cada palabra con su</p>

	respectiva acentuación ortográfica según corresponda. Luego de terminar presiona en el signo de interrogación para ver los resultados.
Residuos reciclables y ordinarios	<p>Imagen: Relacionada a los Residuos (Clasificación).</p> <p>Texto: Ahora que ya sabes reciclar vamos a ponerlo en práctica, clasifica los residuos según corresponda.</p> <p>Audio: Ahora que ya sabes reciclar vamos a ponerlo en práctica, clasifica los residuos según corresponda.</p>
La basura, Clasificación	<p>Imagen: Relacionada a la clasificación de la basura.</p> <p>Texto: Es hora de armar el rompecabezas prepárate para descubrir cómo que debemos hacer con basura.</p> <p>Audio: Es hora de armar el rompecabezas prepárate para descubrir cómo que debemos hacer con basura.</p>
Tipos de texto: expresivos, informativos literarios	<p>Imagen: Relacionada a los tipos de texto.</p> <p>Texto: Es hora de jugar al ahorcado espero estes listo, forma la palabra correcta en base a las preguntas acerca de los tipos de textos.</p> <p>Audio: Es hora de jugar al ahorcado espero estes listo, forma la palabra correcta en base a las preguntas acerca de los tipos de textos.</p>
Escribir relatos	<p>Imagen: Relacionadas a los relatos.</p> <p>Texto: - Llego la hora de practicar, ordena las imágenes según los pasos que se debe seguir para poder escribir relatos.</p>

		<p>- Luego de terminar presiona en el signo de interrogación para ver los resultados.</p> <p>Audio: - Llego la hora de practicar, ordena las imágenes según los pasos que se debe seguir para poder escribir relatos.</p> <p>- Luego de terminar presiona en el signo de interrogación para ver los resultados.</p>
	Realizar un párrafo	<p>Texto: Están listos para ordenar la secuencia que se debe seguir para realizar un párrafo, cuando estén seguros presionen en el signo de interrogación para ver los resultados.</p> <p>Audio: Están listos para ordenar la secuencia que se debe seguir para realizar un párrafo, cuando estén seguros presionen en el signo de interrogación para ver los resultados.</p>
	El punto	<p>Imagen: Relacionadas al punto.</p> <p>Texto: Resuelve el siguiente crucigrama con lo aprendido sobre la utilización del punto de manera adecuado. Luego de terminar presiona en el signo de interrogación para ver los resultados.</p> <p>Audio: Resuelve el siguiente crucigrama con lo aprendido sobre la utilización del punto de manera adecuado. Luego de terminar presiona en el signo de interrogación para ver los resultados.</p>
	Lectura	<p>Imagen: Relacionada a la lectura planteada.</p> <p>Texto: Luego de leer La opinión ajena, llego la hora de buscar los personajes de la lectura en la siguiente sopa de letras.</p> <p>Audio: Luego de leer La opinión ajena, llego la hora de buscar los personajes de la lectura en la siguiente sopa de letras.</p>

Nota: (Autor) Creación de los elementos para la creación del Libro.

4.5 Implementación

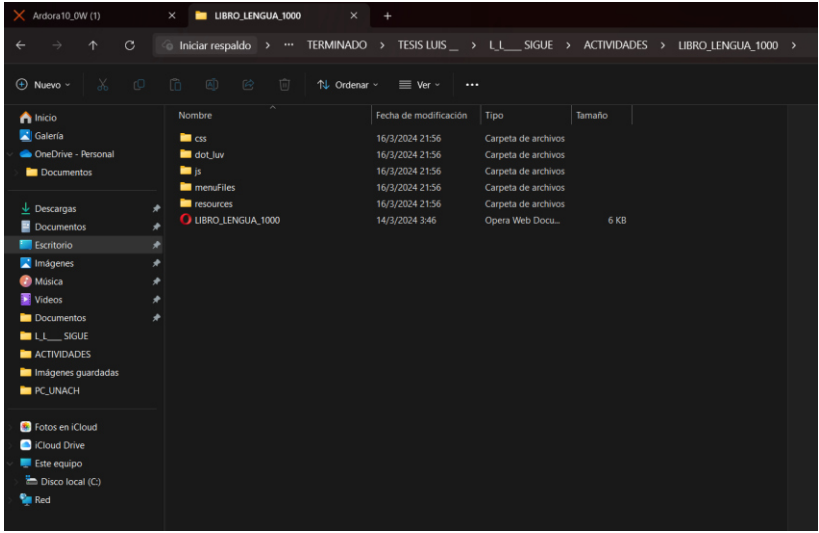
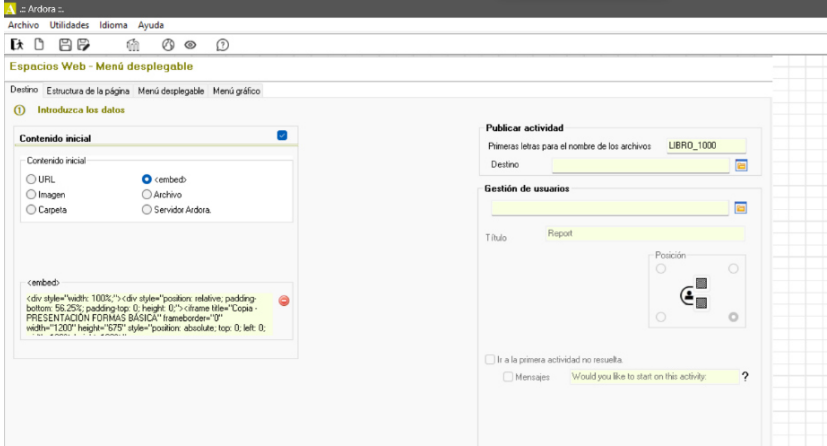
Tabla 6:

Exportación del libro y subida a eXeLearnig.

Fase 3: Exportación del libro y subida a (eXeLearnig)

Figura 12:
Publicación y exportación del libro de actividades interactivas.

Publicamos y exportamos el libro de actividades interactivas de Ardora.



Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
css	16/3/2024 21:56	Carpeta de archivos	
dot_luv	16/3/2024 21:56	Carpeta de archivos	
js	16/3/2024 21:56	Carpeta de archivos	
menuFiles	16/3/2024 21:56	Carpeta de archivos	
resources	16/3/2024 21:56	Carpeta de archivos	
LIBRO LENGUA_1000	14/3/2024 3:46	Opera Web Docu...	6 KB

Subida del libro de actividades a la nube (Google Drive).

Figura 13:

Subida de los contenidos a la nube.

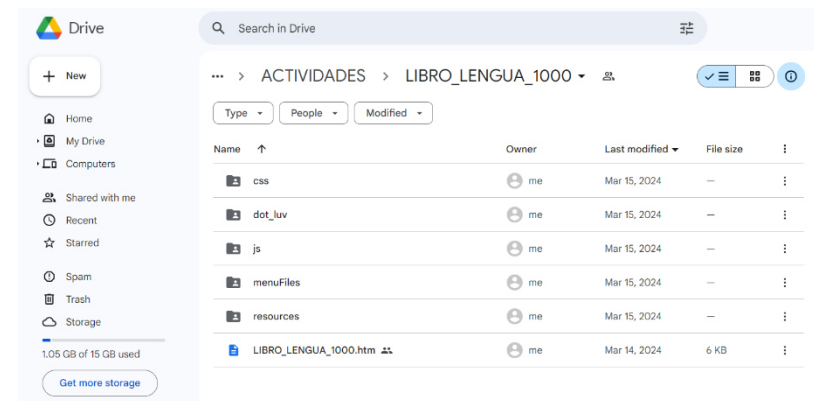
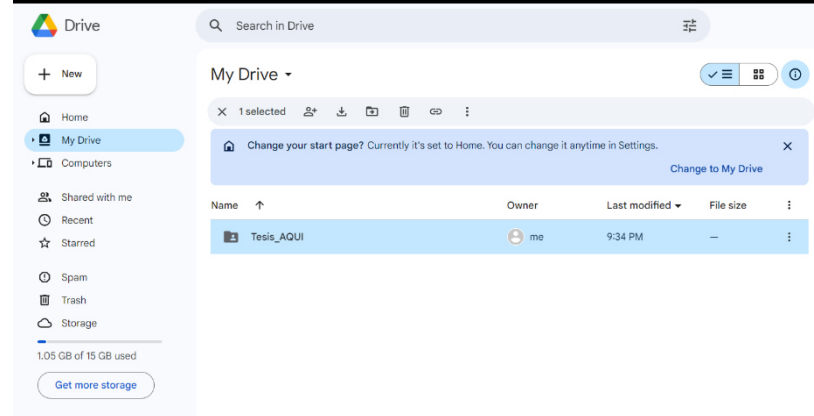
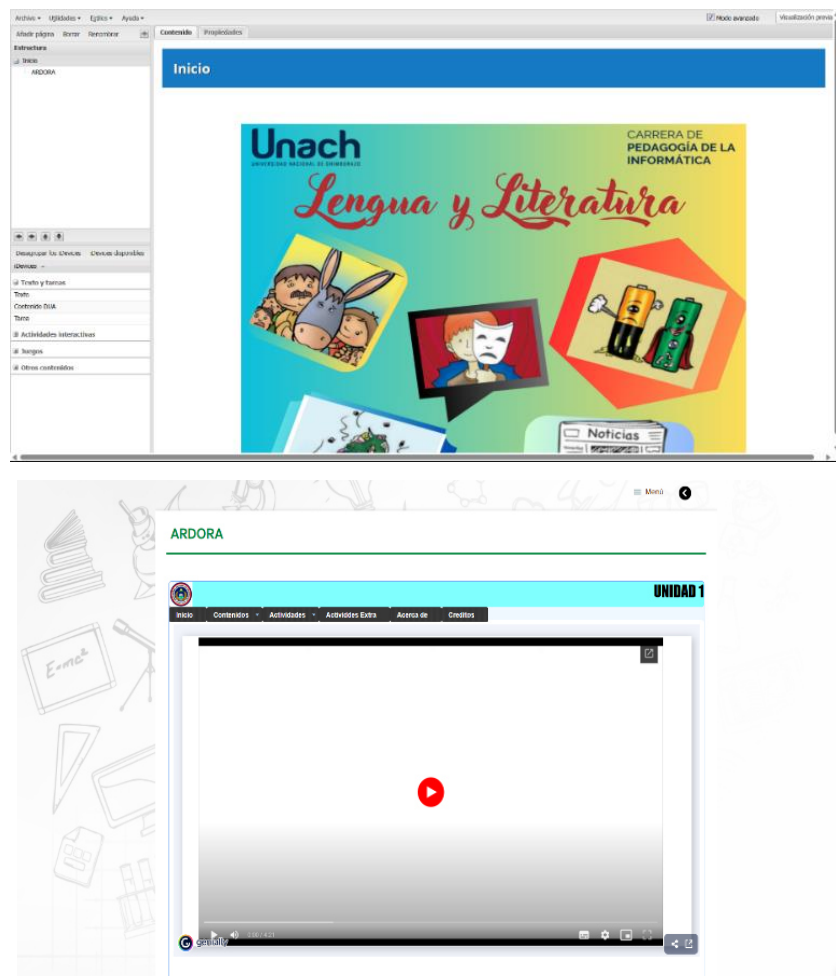


Figura 14:
Libro publicado en eXeLearnig.

Se publicó el libro de actividades interactivas en eXeLearnig.



Nota: (Autor) Exportación del libro y subida a eXeLearnig.

Enlace en de acceso:

- https://5obiklquhpan31ny870zna.on.driv.tw/1_F/EDITAS_ACT_ARDORA/TERMINADO/TERMINADO.htm

4.6 Evolución

En la última fase del diseño de ADDIE se procedió a evaluar el producto.

Tabla 7:

Evaluación.

Evaluación del Libro de actividades interactivas (Digital)	
Criterio	Escala de Calificación (1-5)
Interactividad	5
Atractivo Visual	5
Claridad de instrucciones	5
Nivel de dificultad	5
Acceso a recursos	5
Utilidad del contenido	5
Diseño de las actividades	5
Satisfacción personal	5

Nota: (Autor) Evaluación del Libro de actividades interactivas (Digital).

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Como ventajas de la TIC se identificó lo siguiente: mejoramiento en la comprensión de textos, mayor destreza de aprendizaje, facilidad de lectura y escritura, incremento de la interactividad entre docente y estudiante, desarrollo del trabajo colaborativo y ampliación del conocimiento mediante la búsqueda y selección de información determinada.
- Se determinó que los profesores emplean diversas estrategias pedagógicas, incluyendo el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), las cuales, a través de las herramientas de autor, mejoran la atención, concentración, memorización y adquisición de nuevos conocimientos. Con el uso de estas herramientas también se puede identificar las falencias de los estudiantes y ayudar en la mejora de las habilidades de lectoescritura.
- Finalmente se desarrolló un libro con actividades interactivas para el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura en quinto año de educación básica mediante la herramienta de autor denominada Ardora. Este guía contiene una unidad y esta subdividida en diez subtemas que buscan perfeccionar la lectura, escritura y ortografía. Con ello, los docentes podrán mejorar la adquisición del conocimiento de los estudiantes en el área de lengua y literatura de una forma más didáctica y oportuna.

5.2 Recomendaciones

- Continuar explorando y desarrollando actividades dentro de la aplicación Ardora que se adapten a las necesidades y preferencias de los estudiantes, así como a los cambios en el entorno educativo, para garantizar la pertinencia y eficacia del libro de actividades interactivas.
- Incorporar actividades en el programa Ardora que posibiliten supervisar el avance del aprendizaje y adaptar las estrategias de enseñanza-aprendizaje según sea requerido, promoviendo así un enfoque más orientado al estudiante y fomentando el autoaprendizaje y la responsabilidad en los alumnos.
- Facilitar oportunidades de formación y desarrollo profesional para los docentes, enfocadas en el uso eficaz de Ardora y otras tecnologías educativas, para potenciar su utilidad como recursos pedagógicos y favorecer su integración exitosa en el entorno educativo.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguirre, B. F. (2024). Universidad Nacional de Chimborazo. Obtenido de Análisis comparativo de herramientas autor para la creación de contenidos digitales: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12344/1/UNACH-EC-FCEHT-PCEINF-002-2024.pdf>
- Albán Yáñez, P. I. (2015). Análisis de las herramientas de autor eXeLearning, Cuadernia y Constructor para la implementación de contenidos de aprendizaje como estrategia de cooperación en la construcción de un Software Educativo Multimedia. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/4360>
- Álvarez Garzón, Y. (2022). Trabajo de titulación previo a la obtención del grado académico de Magíster en. Recuperado el 16 de Abril de 20224, de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35614/1/Tesis%20Yadira%20Alexandra%20A%CC%81lvarez%20Garzo%CC%81n%20.%201804176194-signed%20%281%29-signed-signed-signed.pdf>
- Argentina Mejía, G., Aldana, J., & Ruiz Hernández, R. (Enero de 2017). *Estrategias que permitan mejorar la participación activa durante el proceso de aprendizaje en estudiantes de Formación Docente de la Escuela Normal José Martí de Matagalpa*. Recuperado el 14 de Septiembre de 2023, de <https://core.ac.uk/download/pdf/154177631.pdf>
- Arguello Urbina, B., & Sequeira Guzmán, M. (2015). *Estrategias metodológicas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje de la Geografía e Historia en la Educación Secundaria Básica*. Recuperado el 3 de Diciembre de 2023, de <https://repositorio.unan.edu.ni/1638/1/10564.pdf>
- Aucancela, L. C. (2022). *Las TICS y su incidencia en el aprendizaje de lengua y literatura, en niños de tercer año de la escuela de educación básica "María Larrain" Pelileo – El Pingue – Tungurahua*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10300/1/Aucancela%20Cucuri%2c%20L%20%282023%29%20Las%20TICS%20y%20su%20incidencia%20en%20el%20aprendizaje%20de%20lengua%20y%20literatura%2c%20en%20ni%20%20de%20tercer%20a%20%20de%20la%20escuela%20de%20ed>
- Bañuelos Márquez, A. (2018). *Los libros electrónicos como material de apoyo a la enseñanza: ¿Nuevo desafío en la cultura digital universitaria?* Recuperado el 11 de Septiembre de 2023, de <https://encuentros.virtualeduca.red/storage/ponencias/argentina2018/QDmbb7Dw4FJaX0WXhesyuVJkYQDWkTH45AqEMZRQ.pdf>
- Bastidas, E. A., Caicedo, M. M., & Ortiz, W. (8 de Octubre de 2023). *Universidad Bolivariana del Ecuador*. Obtenido de

https://www.researchgate.net/publication/375047711_Herramientas_digitaes_en_e_l_aprendizaje_de_Lengua_y_Literatura_de_los_estudiantes_del_tercer_ano_de_la_Unidad_Educativa_Ciudad_de_Ibarra

Bernal, C. (2016). *Metodología de la investigación* (Tercera ed.). Colombia: PEARSON. Recuperado el 18 de Enero de 2024

Bouzán Matanza, J. (s.f.). *webArdora.net*. Obtenido de Ardora 9 creación de contenidos escolares para la web: https://webardora.net/index_cas.htm

Cabrera, R. (24 de Julio de 2023). *¿Conoces las actividades interactivas para educación primaria?* Recuperado el 4 de Enero de 2024, de <https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/actividades-interactivas-educacion-primaria>

Cajas Landi, D. E. (2022). *Repositorio de Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca* . Obtenido de Estrategias metodológicas para mejorar el rendimiento académico de Lengua y literatura : <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22380/1/UPS-CT009699.pdf>

Cañizález, P. C. T., & Beltrán, J. K. C. (s. f.). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. <https://www.redalyc.org/journal/356/35652744004/>

Calderón Arévalo , A. (2021). *MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL APRENDIZAJE BASADO EN CASOS PARA LENGUA Y LITERATURA APLICADO AL 3ER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA*. Recuperado el 14 de Septiembre de 2023, de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/17131/1/TESIS%202021-2022%20MATERIAL%20DID%20CTICO%20INTERACTIVO%20PARA%20EL%20APRENDIZAJE%20BASADO%20EN%20CASOS%20PARA%20LENGUA%20Y%20LITERATURA%20APLICADO%20AL%203ER%20A%20DE%20EDUCACION>

Criollo Aguilar, R. (2016). *EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA*. Recuperado el 14 de Septiembre de 2023, de <https://dspace.uniandes.edu.ec/bitstream/123456789/4834/1/PIUICED001-2016.pdf>

Dominguez, D. C. J., & Pucha, J. E. T. (2022). Explorando el Uso de la Tecnología Educativa en la Educación Básica. *PODIUM*, 41, Article 41. <https://doi.org/10.31095/podium.2022.41.6>

Equipo Pedagógico de Campuseducacion. (16 de Junio de 2020). *Objetivo, competencia, criterio y estándar*. Recuperado el 6 de Diciembre de 2023, de <https://www.campuseducacion.com/blog/recursos/articulos-campuseducacion/objetivo-competencia-criterio-y->

estandar/#:~:text=Los%20criterios%20de%20evaluaci%C3%B3n%20describen,al%20t%C3%A9rmino%20de%20la%20ense%C3%B1anza.

- González Gómez, L. (2019). La comprensión lectora y su importancia para estudiantes de la Universidad Mundo Maya, campus Campeche. *GPT*, 12(36), págs. 33-45. Recuperado el 14 de Septiembre de 2023, de <https://www.redalyc.org/journal/4778/477865646004/html/>
- Granja Hurtado, M. (06 de Agosto de 2019). *Universidad Nacional de Colombia*. Recuperado el 05 de Julio de 2023, de Diseño e implementación de estrategia pedagógica en el grado 3-b a través de herramientas TIC (Ardora) para dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de español: <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/76575>
- Guaman, E. (2024). *Diseño de recursos IMS con actividades SCORM como apoyo al Libro de Lengua y Literatura del segundo año de Educación Básica*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12718/1/UNACH-EC-FCEHT-PCEINF-011-2024.pdf>
- Gutierrez Chavez, L., & Lava Triviños, M. (2019). *EL SOFTWARE EDUCATIVO ARDORA Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COMO ESTRATEGIA PARA EL DOCENTE DEL NIVEL SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “PIO XII - CIRCA”, AREQUIPA 2018*. Recuperado el 3 de Diciembre de 2023, de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/470b9e6c-1161-429b-a530-a23647f7d52a/content>
- Guzmán Rico, H., & Umaña Conde, B. (20 de Julio de 2020). *Implementación de juegos digitales y no digitales como estrategia didáctica incluyente para la comprensión de lectura en estudiantes de grado quinto*. Recuperado el 05 de Julio de 2023, de repositorio.udes.edu.co: <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/d40b8483-9b27-493d-bfdf-e538e11cff54/content>
- Hilasaca Vargas, A. (2020). *SOFTWARE ARDORA PARA LA ENSEÑANZA EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO “A” EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 50167 – CUSCO, 2018*. Recuperado el 3 de Diciembre de 2023, de https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UANT_bbbc1a53d5f0daece52ee727d7ee3611
- Loza Cruz, J. A. (18 de Octubre de 2022). Aplicación del uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en alumnos de primaria. *TESLA*, III(1). doi:<https://doi.org/10.55204/trc.v3i1.e134> Arias Yaure, L., & Poma López, L. N

- Martínez Ramírez, A., Escalante Castilla, K., & López Mosquera, M. (2022). *Ardora como herramienta lúdico pedagógica para apoyar la transición socio afectiva y del proceso lector y escritor de los estudiantes del grado preescolar al grado primero de la Institución Educativa Antonia Santos del Municipio de Puerto Boyacá*. Recuperado el 3 de Diciembre de 2023, de https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15070/TGF_Ana%20Martinez_Ket%20Escalante_Maritza%20Lopez.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Merchán, S. G., & Cevallos, A. H. (1 de Diciembre de 2023). Aplicación Ardora como estrategia didáctica en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Biología. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*. Obtenido de Aplicación Ardora como estrategia didáctica en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Biología: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322023000300007
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA*. Quito. Recuperado el 4 de Diciembre de 2023, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/11/EPJA-1-Lengua-y-Liter.pdf>
- Montaño Correa, C. (Abril de 2019). *LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LENGUA Y LITERATURA. APLICACIÓN MÓVIL*. Recuperado el 14 de Septiembre de 2023, de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/40549/1/BFILO-PSM-19P015%20MONTA%c3%91O%20CORREA.pdf>
- Moreira, M. (2009). *Introducción a la Tecnología Educativa*. (A. Manuel, Ed.) España. Recuperado el 19 de Mayo de 2024, de <https://campusvirtual.ull.es/ocw/file.php/4/ebookte.pdf>
- Ochoa Ordoñez, F. (2016). *Propuesta metodológica para enseñar lengua y literatura en el quinto año de educación general básica (EGB) de la unidad educativa Gabriel Cevallos García, año lectivo 2015-2016*. Recuperado el 14 de Septiembre de 2023, de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12983/8/UPS-CT006761.pdf>
- Ortegón, C., & Ortegón, J. (10 de Mayo de 2022). *Universidad de Cartagena*. Obtenido de Fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de grado cuarto de la Institución Educativa Santa Rosa, sede Furatena y Puri a través de una secuencia didáctica mediada por el software educativo Ardora desde el constructivismo.: https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15618/TGF_Catherin%20Ortegon_Jenny%20Ortegon.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- P, E., Luna, A., Esp, Isidro Carreño, S., Esp, J, G., . . . Esp. (24 de Noviembre de 2021). *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. Obtenido de https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14673/TGF_Erika%20Angarita_Isidro%20Salamanca_Gloria%20Jojoa_Ray%20Salamanca.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Peñaloza Yunga, D., & Lozano Mallía, R. (Septiembre de 2018). *UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL*. Recuperado el 11 de Septiembre de 2023, de RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES PARA EL PROCESO DE LECTOESCRITURA DE LOS ESTUDIANTES EN LENGUA Y LITERATURA. AULA VIRTUAL.: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/36174/1/BFILO-PSM-18P276.pdf>

Pulido Bello , J. (2017). *Ciencia Unisalle*. Recuperado el 11 de Septiembre de 2023, de El libro electrónico en la biblioteca de la Universidad de La Salle: https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1204&context=sistemas_informacion_documentacion

Pullopaxi Maigua, L. (septiembre de 2019). : *Implementación del software educativo Ardora en el proceso de enseñanza aprendizaje de los contenidos relacionados al agua, en el área de las Ciencias Naturales, con los estudiantes del cuarto año de básica de la Unidad Educativa Municipal "*. Recuperado el 05 de Julio de 2023, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/20621/3/T-UCE-0010-FIL-743.pdf>

Revista Vistazo. (2017). *LA REVOLUCIÓN DE LOS EBOOKS*. Recuperado el 14 de Septiembre de 2023, de <https://www.moodle.ec/la-revolucion-de-los-ebooks/>

Rios Reyes , R. (4 de Agosto de 2023). *Creación de contenidos interactivos y multimedia para ser aplicados en educación*. Recuperado el 6 de Diciembre de 2023, de <https://epperu.org/creacion-de-contenidos-interactivos-y-multimedia-para-ser-aplicados-en-educacion/#:~:text=El%20contenido%20interactivo%20puede%20proporcionar,%20los%20resultados%20de%20aprendizaje>.

Solis Solis, O. (2023). *Creación de un libro interactivo multimedia para el aprendizaje de Ciencias Naturales en sexto grado de Educación General Básica*. Recuperado el 29 de Enero de 2024, de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/11665/1/UNACH-EC-FCEHT-PCEINF-0011-2023.pdf>

UTILIZACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS A TRAVÉS DE LAS TIC'S EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA . (22 de Abril de 2017). Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-UtilizacionDeRecursosDidacticosInteractivosATraves-6119349.pdf>

Vázquez, D., & Denébola Álvarez, S. (28 de Octubre de 2019). *La implementación de TIC y MDD en la práctica docente de Educación Primaria*. Recuperado el 11 de Septiembre de 2023, de <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/515/348>