
**“DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL CURSO ESTRATEGIAS DE
COMPRENSIÓN LECTORA PARA FOMENTAR EL
APRENDIZAJE LÚDICO DIGITAL.**

**Caso de Estudio: Estudiantes del Centro Universitario
Iberoamericano de Estudios Profesionales del Campus
Tepeji del Río, Hidalgo”**

Proyecto terminal de carácter profesional que para obtener el
diploma/grado de:

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

P r e s e n t a

Rebeca Reyes Dávila

Director de proyecto terminal

M.T.E. Sandra Luz Hernández Mendoza

Pachuca de Soto, Hidalgo

Agosto, 2020



Rebeca Reyes Dávila,
Candidata a Maestra en Tecnología Educativa
Presente:

Por este conducto le comunico el jurado que le fue asignado a su Proyecto Terminal de Carácter Profesional denominado: **"DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL CURSO ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE LÚDICO DIGITAL. Caso de Estudio: Estudiantes del Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales del Campus Tepeji del Rio, Hidalgo"**, con el cual obtendrá el Grado de Maestra en Tecnología Educativa y que después de revisarlo, han decidido autorizar la impresión del mismo, hechas las correcciones que fueron acordadas.

A continuación se anotan las firmas de conformidad de los integrantes del jurado:

PRESIDENTE: MTRA. PERLA VERÓNICA OLGUÍN GUZMÁN

PRIMER VOCAL: MTRA. SANDRA LUZ HERNÁNDEZ MENDOZA

SECRETARIO: MTRA. MARÍA DEL CARMEN VERA CARRANZA

SUPLENTE 1: MTRA. ELIZETH MORALES VANEGAS.

SUPLENTE 2: MTRO. SERGIO OLGUÍN AGUIRRE.

Sin otro asunto en particular, reitero a usted la seguridad de mi atenta consideración.

ATENTAMENTE
"AMOR, ORDEN Y PROGRESO"
 Pachuca, Hgo., a 14 de septiembre de 2020.

Mtro. Sergio Olguin Aguirre
 Coordinador de la Maestría en Tecnología Educativa



Dedicatoria

A mi hijo Julio Alberto.

Por haberme apoyado en todo momento, por su alegría, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor.

A mis familiares.

Agradecimientos

Agradezco a Dios por guiarme en cada paso que doy en este viaje llamado vida, por siempre iluminar mi camino en los senderos que creía insuperables, por alimentar mi espíritu con su fuerza. El señor es conmigo.

A mis Padres, hijo y hermanas; porque han creído en mí, y en cada paso que doy siempre están a mi lado; y con su amor, protección y apoyo he podido lograr mis sueños.

A mi asesora la M.T.E. Sandra Luz Hernández Mendoza, por la paciencia y orientación en la realización de mi proyecto, por compartir sus conocimientos durante el proceso de investigación.

A la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo; por abrir las puertas para realizar mi licenciatura, y brindarme la oportunidad de realizar mi posgrado. Amor, orden y progreso.

A mis amigas y amigos por sus palabras de motivación y apoyo; en especial a Lidia Ortega Frutero, por todas las veces que estuvieron para mí, a pesar de la distancia.

A mis alumnos y exalumnos; gracias a ellos más que enseñar he aprendido de ellos, me impulsan a seguir con mi formación. En la vida somos eternamente alumnos.

Índice General

Índice General	1
Índice de Figuras	4
Índice de Tablas	7
RESUMEN.....	8
ABSTRACT.....	9
PRESENTACIÓN.....	11
I. DIAGNÓSTICO	13
I.1 El uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en los hogares mexicanos	13
I.2 Contexto Institucional del Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales en Tepeji del Río Hidalgo.	15
I.2.1 De la Institución.....	15
I.2.2 Del municipio.....	16
I.3 Las competencias básicas de comunicación en los alumnos de educación media superior.....	17
I.4 Análisis FODA	19
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	21
Antecedentes del Problema.....	26
III. JUSTIFICACIÓN	28
IV. OBJETIVOS.....	32
IV.1 Objetivo general	32
IV.2 Objetivos específicos.....	32
V. APORTES DE LA LITERATURA.....	32
V.1 Educación Superior	33
V.1.1 Reforma educativa de educación superior 2019	33
V.1.2 Retos y oportunidades	34
V.2 Avances en la enseñanza y el aprendizaje.....	36
V.2.1 Educación virtual.....	37
V.3 Diseño Instruccional (DI)	38
V.3.1 Generaciones del Diseño Instruccional	38
V.3.2 Modelos del Diseño Instruccional.....	40

V.3.3 Características del Diseñador Instruccional.....	41
V.4 Sistemas para la gestión del aprendizaje	41
V.4.1 Moodle	43
V.4.2. Schoology	44
V.4.3 Blackboard	44
V.4.4 Google Classroom	45
V.5 Aprendizaje Lúdico.....	46
V.5.1 Estrategias	47
V.5.2 El componente lúdico	51
V.5.3 Gamificación	52
V.6 Comprensión Lectora	53
V.6.1 Niveles de Lectura	53
V.6.2 Factores que intervienen en la Comprensión Lectora	54
V.7 Estrategias de Lectura.....	54
V.8 Técnicas para mejorar la comprensión lectora.	56
VI. METODOLOGÍA DE ELABORACIÓN	57
VI.1 Origen del Modelo ASSURE.....	58
VI.2 Fases del modelo ASSURE.....	59
VII. DISEÑO INSTRUCCIONAL, DEL CURSO ESTRATEGIAS DE COMPRESIÓN LECTORA, PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE LÚDICO DIGITAL.....	64
VII.1 Fase: Análisis de las características del estudiante.....	64
VII.2 Fase: Establecimiento de objetivos de aprendizaje	67
VII.2.2 Instrucción programada como técnica de enseñanza.....	68
VII.3 Fase: Selección de medios y materiales.....	69
VII.3.1 Modalidad	70
VII.4 Fase: Utilizar las estrategias, tecnologías, medios y materiales	70
VII. 4.1 Recursos necesarios para su implementación	90
VII.4.2 Instrumentos de Evaluación	91
VII.4.3 Implementación del proyecto.....	101
VII.5 Fase: Participación de los estudiantes	122
VII.6 Fase: Evaluación y revisión de la implementación y resultados del aprendizaje.....	123

VIII. Conclusiones.....	125
REFERENCIAS	127
ANEXOS.....	140

Índice de Figuras

Figura 1 Generaciones del diseño instruccional. Elaboración propia.	39
Figura 2. Resultados de la encuesta inicial. Elaboración propia.....	65
Figura 3.Resultados del test de inteligencias múltiples. Elaboración propia.....	66
Figura 4. Imagen del curso. Elaboración Propia.....	101
Figura 5. Mensaje de bienvenida. Elaboración Propia.	102
Figura 6. Plan general de trabajo. Elaboración Propia.	102
Figura 7. Plan de trabajo semana 1. Elaboración Propia.	103
Figura 8. Examen diagnóstico del curso. Elaboración Propia.....	103
Figura 9. Cortometraje “Leer en corto”. Fuente: (Pasión por la lectura, 2012).	104
Figura 10. Podcast la importancia de la lectura. Elaboración Propia.	104
Figura 11. Actividad Educaplay “La Importancia de la lectura”. Elaboración Propia	105
Figura 12. Lectura: La mejora de la comprensión lectora. Fuente: (Sanz, A., s. f.)	105
Figura 13. Infografía “Estrategias implicadas en la comprensión lectora”. Elaboración Propia.....	106
Figura 14. Video, ¿Cómo mejorar tu comprensión lectora? [4 claves esenciales]. Fuente: (Lectura Ágil, 2019).....	106
Figura 15. Mapa conceptual “Diferencias y semejanzas entre las estrategias de comprensión lectora”. Elaboración Propia.....	107
Figura 16. Plan de trabajo semana 2. Elaboración Propia.	107
Figura 17. Infografía: Mejora de la Lectura Comprensiva. Elaboración Propia. ...	108
Figura 18. Lectura. Las Funciones de la lengua. Elaboración Propia.....	108
Figura 19. Infografía: Las Funciones de la lengua. Elaboración Propia.....	109
Figura 20. Educaplay: Las funciones de la lengua. Elaboración Propia.	109
Figura 21. Evaluación Final de la Unidad 1. Elaboración Propia.	110
Figura 22. Plan de trabajo semana 1, unidad 2. Elaboración Propia.	110
Figura 23. Examen diagnóstico unidad 2. Elaboración Propia.	111

Figura 24. Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. Fuente: (Sánchez, 2010).	111
Figura 25. Mapa conceptual: Juegos para aprender. Elaboración Propia.	112
Figura 26. Podcast: Juegos para aprender. Elaboración Propia.	112
Figura 27. Presentación: Juegos para el desarrollo de estrategias. Elaboración Propia.	113
Figura 28. Actividad Educaplay: Juegos para el desarrollo de estrategias. Elaboración Propia.....	113
Figura 29. Infografía: Las ventajas del juego y sus consideraciones. Elaboración Propia.	114
Figura 30. Padlet: Las ventajas del juego. Elaboración Propia.....	114
Figura 31. Bienvenida semana 2, unidad 2. Elaboración Propia.	115
Figura 32. Padlet Estrategias didácticas. Elaboración Propia.	115
Figura 33. Actividad Educaplay Sopa de Letras Estrategias directas. Elaboración Propia.	116
Figura 34. Infografía: “Estrategias indirectas”. Elaboración Propia.....	116
Figura 35. Actividad Educaplay: Crucigrama. Elaboración Propia.....	117
Figura 36. Evaluación final unidad 2. Elaboración Propia.	117
Figura 37. Evaluación diagnóstica unidad 3. Elaboración Propia.	118
Figura 38. Presentación: Técnicas para mejorar la Comprensión Lectora. Elaboración Propia.....	118
Figura 39.Video: Técnicas para mejorar la Comprensión Lectora. Elaboración Propia.	119
Figura 40. Padlet: Relacionar columnas. Elaboración Propia.....	119
Figura 41. Actividad Educaplay: Relacionar columnas. Elaboración Propia.	120
Figura 42. Padlet: Vídeo Quiz. Elaboración Propia.	120
Figura 43. Actividad Educaplay: Vídeo Quiz. Elaboración Propia.....	121
Figura 44. Actividad Educaplay: Ruleta de palabras. Elaboración Propia.	121
Figura 45. Evaluación final del curso. Elaboración Propia.....	122
Figura 46. Infografía “Beneficios de estudiar en línea. Elaboración propia.....	149
Figura 47. Infografía “33 razones para leer” Fuente: (Loaiza, 2013)	150

Figura 48. Infografía “Beneficios de la lectura”. Fuente: (Vive Libro, 2015)	151
Figura 49. Infografía “Comprensión lectora de los mexicanos”. Fuente: (Pinterest, s.f.)	152
Figura 50. Video motivacional “Nunca te rindas”. Fuente: (Kenichi, 2013)	153
Figura 51. Leer en corto: 1er lugar, Categoría Fomento de la lectura. Fuente: (Pasión por la lectura, 2012)	153
Figura 52. Video: La importancia de la lectura. Fuente: (Hemisferio Derecho, 2017)	154
Figura 53. Video: Motivación Personal: ¿Que Leer Para Mejorar Tu Vida? Libros de Superación Personal y Autoayuda. Fuente:(Toscano, 2016)	154

Índice de Tablas

Tabla 1. Análisis FODA.....	19
Tabla 2. Estrategias de aprendizaje lúdico.....	47
Tabla 3. Estrategias implicadas en la comprensión lectora.....	55
Tabla 4. Técnicas para mejorar la Comprensión Lectora.....	56
Tabla 5. El modelo de Gagné y Briggs.....	58
Tabla 6. Plan de implementación del Proyecto.....	61
Tabla 7. Temario.....	67
Tabla 8. Herramientas digitales.....	69
Tabla 9. Gastos de implementación.....	90
Tabla 10. Funciones de la evaluación.....	124

RESUMEN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han transformado el modo de vivir de la sociedad, indudablemente la educación no es la excepción. El paradigma actual de la educación conlleva la incorporación de estrategias de enseñanza y aprendizaje mediados por la tecnología, implementados en ambientes presenciales, semipresenciales y mixtos.

Actualmente los alumnos que ingresan al Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales ubicado en el municipio de Tepeji del Río Hidalgo reflejan la carencia de habilidades para comprender textos, además que no utilizan la lectura como herramienta de aprendizaje.

Por lo que en este proyecto de investigación se propone desarrollar en los alumnos de educación superior habilidades comunicativas, por medio del Diseño Instruccional como herramienta para el desarrollo y sistematización del proceso de elaboración del curso de estrategias de comprensión lectora para que utilicen el aprendizaje lúdico como estrategia de aprendizaje a través de un esquema didáctico tecnológico.

Para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje se diseñan materiales y actividades académicas enfocados en fomentar aprendizaje lúdico digital. Se consideran los estilos de aprendizaje de los alumnos, por medio del diseño de estrategias didácticas y, de expresión oral y escrita, que incluyen recursos educativos audiovisuales.

El Diseño Instruccional de la propuesta está orientada en la metodología ASSURE (Analyze learners State Objectives, Select media and materials, Utilize media and materials , Require learner participation, and Evaluate and revise), que consiste en el uso de la tecnología educativa como una estrategia de enseñanza y aprendizaje, que representa una herramienta pedagógica.

Como herramienta de gestión de aprendizaje se utiliza Moodle y la plataforma de la institución, como un sistema diseñado para el aprendizaje virtual adaptado a las necesidades de profesores, estudiantes y administradores.

Finalmente, durante la valoración de este trabajo se indica el logro de los objetivos de aprendizaje, y se identifican aspectos para elaborar proyectos futuros.

Palabras clave: TIC, ASSURE, comprensión lectora, aprendizaje lúdico, educación superior

ABSTRACT

The Information and Communication Technologies (ICT) have transformed the way of life of society, education is undoubtedly no exception. The current paradigm of education with the incorporation of teaching and learning strategies mediated by technology, implemented in face-to-face, blended and mixed environments.

Currently, students entering the Iberoamerican University Center for Professional Studies located in the municipality of Tepeji del Río, Hidalgo reflect the lack of skills to understand texts, and they do not use reading as a learning tool.

Therefore, in this research project it is proposed to develop communication skills in higher education students, through Instructional Design as a tool for the development and systematization of the process of preparing the course of reading comprehension strategies so that they use playful learning as learning strategy through a technological didactic scheme.

To facilitate the teaching and learning processes, academic materials and activities are designed focused on promoting digital playful learning. Students' learning styles are considered, through the design of teaching strategies and oral and written expression, which include audiovisual educational resources.

The Instructional Design of the proposal is oriented in the ASSURE (Analyze learners State Objectives, Select media and materials, Utilize media and materials , Require learner participation, and Evaluate and revise), methodology, which consists in the use of educational technology as a teaching and learning strategy, which represents a pedagogical tool.

Moodle and the institution's platform is used as a learning management tool, as a system designed for virtual learning adapted to the needs of teachers, students and administrators.

Finally, during the evaluation of this work, the achievement of the learning objectives is indicated, and aspects to elaborate future projects are identified.

Key words: ICT, ASSURE, reading comprehension, playful learning, higher education

PRESENTACIÓN

El presente proyecto de investigación muestra al Diseño Instruccional como herramienta para el desarrollo y sistematización del proceso de elaboración del curso de Estrategias de Comprensión Lectora para fomentar el aprendizaje Lúdico Digital en los estudiantes del Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales (CUIEP) del Campus Tepeji del Río, Hidalgo.

Dicho diseño se basa en la incorporación de materiales y actividades académicas enfocados en fomentar aprendizaje lúdico digital, considerando los estilos de aprendizaje de cada estudiante, por lo que, se diseñan estrategias didácticas de comprensión lectora que incluyen recursos educativos audiovisuales.

Con relación al contexto, CUIEP es una institución de reciente creación en el municipio, se distingue por ofrecer un alto nivel de excelencia académica y un servicio de calidad, fomentando el desarrollo profesional en un ambiente de creatividad, colaboración y respeto, cuenta con una matrícula reducida de ciento cincuenta alumnos, oferta ocho licenciaturas y cinco maestrías; en modalidad escolarizada y semipresencial.

Por otra parte, este proyecto pertenece a la línea de aplicación del conocimiento MOOC, del acrónimo en inglés “Massive Open Online Course”. El MOOC es un modelo para diseñar cursos en línea, con una concepción abierta y sin costo, utilizando distintos recursos Web, con evaluación y determinado por el tiempo; entre sus potencialidades, se encuentra la capacidad de brindarse a un gran número de personas.

Enmarcado en la línea 3: Desarrollo de ambientes de aprendizaje mediados con el uso de la tecnología para la modalidad a distancia. Con un alcance de instrumentación parcial. (UAEH, 2019).

Por lo anterior este proyecto se encuentra clasificado en ocho secciones, distribuidas de la siguiente manera:

- I. **Diagnóstico:** constituye un estudio del contexto para realizar una propuesta de mejora, en este se incluye un análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades, Amenazas) para identificar las situaciones favorables y desfavorables.
- II. **Planteamiento del Problema:** se describe de manera general las variables del problema y se realiza una propuesta como solución. Incluye los antecedentes del problema, se describen las anteriores soluciones fallidas que se habían realizado para resolver la problemática
- III. **Justificación:** argumenta la importancia de la resolución de la problemática detectada.
- IV. **Objetivos:** se establecen los logros que se quieren alcanzar con la realización del curso.
- V. **Aportes de la Literatura:** se presenta el sustento teórico utilizado para solucionar el problema.
- VI. **Metodología de Elaboración:** se escriben las fases del modelo de Diseño instruccional.
- VII. **Diseño Instruccional, del Curso Estrategias de Comprensión Lectora, para Fomentar el Aprendizaje Lúdico Digital:** se desarrolla el proyecto de acuerdo con la metodología ASSURE y se evalúa el impacto.
- VIII. **Conclusiones:** se describe la aportación que tuvo el proyecto en relación con la finalización del posgrado.

I. DIAGNÓSTICO

Saber leer y el hábito lector es un bien muypreciado; en el discurso de entrega del Premio Nobel de Literatura 2010, el escritor peruano, Mario Vargas Llosa, dijo: *“Seríamos peores de lo que somos sin los buenos libros que leímos, más conformistas, menos inquietos e insumisos y el espíritu crítico, motor del progreso, ni siquiera existiría”* (Vargas, 2010:2). A nivel social se carece de ideas innovadoras que permitan construir un desarrollo social basado en valores éticos y morales, que pongan como prioridad la calidad de vida de la sociedad; enfrentamos desafíos como la incorporación de la tecnología a nuestras vidas como una herramienta, y deje de ser utilizada como una barrera.

En esta sección se presenta el contexto social que motiva a la construcción del proyecto: Diseño Instruccional del Curso Estrategias de Comprensión Lectora para fomentar el aprendizaje Lúdico Digital en los Estudiantes de nuevo ingreso al Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales (CUIEP), Campus Tepeji del Río, Hidalgo.

Así mismo , se identifica y contextualiza la descripción de la propuesta, donde se detecta la necesidad de realizar el diseño instruccional considerando la incorporación y uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC); dentro del contexto institucional de CUIEP; con la finalidad de desarrollar las competencias básicas en los alumnos de educación superior, así también se realiza un análisis FODA que muestra los aspectos favorables y desfavorables que influyen en la, pertinencia y factibilidad de este proyecto profesional.

1.1 El uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en los hogares mexicanos

En febrero 2019, se realizó el levantamiento del módulo sobre lectura (MOLEC), por parte del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), el cual tiene como objetivo generar información estadística sobre el comportamiento lector de la

población de 18 y más años que reside en áreas de más de 100 mil habitantes en México, con la finalidad de conocer las características de la práctica de la lectura donde los resultados obtenidos son que, el 97.5% es alfabeto, mientras que el 74.8% declaró leer alguno de los materiales considerados por MOLEC, que son: libros, revistas, periódicos, historietas o páginas de Internet, foros o blogs.

Por otra parte el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), en colaboración con la Secretaría de Comunicaciones y Transportes (SCT) y el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT), publica la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH, 2018), donde los resultados obtenidos fueron:

En México hay 74.3 millones de usuarios de Internet de seis años o más, que representan el 65.8% de la población en ese rango de edad. El 51.5% de los internautas son mujeres y 48.5% son hombres. Se observa un crecimiento de 4.2% respecto a lo reportado en 2017, cuando se registraron 71.3 millones de usuarios.

Del total de la población usuaria de internet de seis años o más, el grupo de entre 25 y 34 años es el que registra la mayor proporción de usuarios de internet, las mujeres en este rango de edad representan 10.4% y los hombres 9.8%. Por otro lado, la población de 55 años o más es la que menos usa internet, registrando cifras del 4.1% para las mujeres y 4.0% para los hombres. Las tres principales actividades de los usuarios de Internet en 2018 fueron: entretenimiento (90.5%), comunicación (90.3%) y obtención de información (86.9 por ciento) (ENDUTIH, 2018).

El análisis geográfico señala que el uso del internet es un fenómeno urbano, puesto que el 73.1% del total de la población urbana son usuarios de este servicio. Lo que contrasta con el 40.6% de la población conectada en zonas rurales (ENDUTIH, 2018).

El número total de usuarios que disponen de celular inteligente creció de 64.7 millones de personas en 2017 a 69.6 millones en 2018. Además, en 2018 hay un aumento de los usuarios que se conectan a internet desde un **celular inteligente** (Smartphone), pasando del 92.0% en 2017 a 93.4% en 2018; con una diferencia de

5.5 millones de personas. La conexión móvil a internet (conexión de datos) es la más utilizada por el 89.0% de los usuarios, mientras que el restante 11.0% se conecta a internet desde un **celular inteligente** mediante WiFi (ENDUTIH, 2018).

I.2 Contexto Institucional del Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales en Tepeji del Río Hidalgo.

I.2.1 De la Institución

El Instituto Universitario Iberoamericano del Oro de Hidalgo S.C., con la marca Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales (CUIEP), nace como una opción educativa hace 15 años en el Estado de México. El crecimiento de la institución ha permitido generar una red institucional de 5 campus: El Sistema Educativo Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales (CUIEP, 2019).

El brindar opciones de estudio a los diversos sectores de la población, ha dado la oportunidad de graduar a más de 1800 alumnos. Cuenta con cinco planteles ubicados en el Estado de México, Estado de Hidalgo y Estado de Querétaro, donde se ofrecen estudios de preparatoria, licenciaturas y maestrías. (CUIEP, 2019)

El estar ubicados en Atlacomulco, San Juan del Río, Tepeji del Río, Aculco y Tecámac, ha concedido el privilegio de ser la opción educativa elegida por alumnos y alumnas que quieren llegar a ser profesionistas comprometidos con su crecimiento profesional y el desarrollo social de sus comunidades.

CUIEP, se estableció en el presente año en el municipio de Tepeji del Río, Hidalgo, cuenta con cinco maestrías de reciente creación: Ciencias de la Educación, Administración, Derecho Fiscal, Derecho Penal y Derecho Civil. También oferta seis licenciaturas: Administración, Pedagogía, Derecho, Psicología Industrial, Contaduría y Criminología; por ser de nueva creación tiene una población estudiantil de ciento cincuenta alumnos (CUIEP, 2019).

I.2.2 Del municipio

Tepeji del Río de Ocampo cuyas coordenadas geográficas son 19° 54' 14" de latitud norte y 99° 20' 29" de longitud oeste del meridiano de Greenwich, se encuentra a 2,150 metros sobre el nivel del mar, se haya ubicado a 98 km. de la capital del Estado. El municipio colinda al norte con el estado de México, el municipio de Tula de Allende y Atotonilco de Tula; al este con el municipio de Atotonilco de Tula y el Estado de México; al sur y al oeste con el Estado de México (OCDE MÉXICO, 2019).

De acuerdo con los resultados que presentó la Encuesta Intercensal 2015 INEGI, el municipio cuenta con un total de 87 442 habitantes, siendo 42 652 hombres y 44 790 mujeres. Tiene una densidad de 247.4 hab/km², con una tasa de crecimiento media anual de 1.71%. De acuerdo con el Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social (CONEVAL), el municipio registra un índice de marginación muy bajo. El 46.0% de la población se encuentra en pobreza moderada y 35.8% se encuentra en pobreza extrema. En 2015, el municipio ocupó el lugar 20 de 84 municipios en la escala estatal de rezago social (OCDE MÉXICO, 2019).

A datos de 2015, en materia de agricultura no tiene gran actividad registra en volúmenes de producción: maíz con 17 756 ton, frijol con 1196 ton, avena forrajera 25 096 ton, alfalfa con 6616 ton.1216 En ganadería se sacrificaron 3388 cabezas bovinos, 3738 cabezas de ganado porcino, 3577 cabezas de ganado ovino, 318 cabezas de ganado caprino, 1 700 974 aves de corral. Se cuenta con 2596 unidades económicas, que generaban empleos para 17 992 personas. En lo que respecta al comercio, se cuenta con dos tianguis, cinco tiendas Diconsa y siete lecheras Liconsa; además de un mercado público y un rastro.16 Tepeji es un importante centro industrial, que cuenta con 15 microindustrias, 2 industrias pequeñas, 15 medianas y 2 correspondientes a la categoría de gran industria (OCDE MÉXICO, 2019).

De acuerdo con cifras al año 2015 presentadas en los Censos Económicos por el INEGI, la Población Económicamente Activa (PEA) del municipio asciende a 33 692 personas de las cuales 32 463 se encuentran ocupadas y 1229 se encuentran desocupadas. El 5.37%, pertenece al sector primario, el 50.24% pertenece al sector

secundario, el 42.82% pertenece al sector terciario y 1.57% no especificaron (OCDE MÉXICO, 2019).

Tepeji del Río solo cuenta con dos Universidades, la Escuela Superior de Tepeji del Río dependiente de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, y Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales (CUIEP).

1.3 Las competencias básicas de comunicación en los alumnos de educación media superior

Las competencias por desarrollar conforme al Acuerdo Secretarial 653, en la asignatura Lectura, Expresión Oral y Escrita II, son:

Que el alumno consolide la competencia habilitante de la lectura y escritura al reconocer y ejercer las cuatro habilidades de la lengua: escuchar, leer, hablar, y escribir con el fin de aplicarlas a diversas situaciones de su vida, académicas y cotidianas. (SEMS, 2017:13)

Mientras que las competencias disciplinares básicas de comunicación refieren a la capacidad de los estudiantes de comunicarse efectivamente en el español y en lo esencial en una segunda lengua en diversos contextos, mediante el uso de distintos medios e instrumentos.

Los estudiantes que hayan desarrollado estas competencias podrán leer críticamente y comunicar y argumentar ideas de manera efectiva y con claridad oralmente y por escrito. Además, usarán las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica para diversos propósitos comunicativos.

Según el Acuerdo Secretarial 444, las competencias de comunicación están orientadas además a la reflexión sobre la naturaleza del lenguaje y a su uso como herramienta del pensamiento lógico.

Competencias:

- Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe.
- Evalúa un texto mediante la comparación de su contenido con el de otros, en función

de sus conocimientos previos y nuevos.

- Plantea supuestos sobre los fenómenos naturales y culturales de su entorno con base en la consulta de diversas fuentes.
- Produce textos con base en el uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa.
- Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.
- Argumenta un punto de vista en público de manera precisa, coherente y creativa.
- Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.
- Valora el pensamiento lógico en el proceso comunicativo en su vida cotidiana y académica.
- Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.
- Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral o escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural.
- Se comunica en una lengua extranjera mediante un discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.
- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información (Diario Oficial de la Federación, 2008).

De acuerdo con las competencias de comunicación antes mencionada detectamos que falta fomentar en los alumnos las habilidades necesarias para lograr los objetivos de la Educación Media Superior (EMS), la carencia del dominio de estas

mismas, se ve reflejado en el nivel superior.

I.4 Análisis FODA

La tabla 1 muestra un resumen de las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas determinadas para el fortalecimiento del Diseño Instruccional del Curso Estrategias de Comprensión Lectura por medio del aprendizaje lúdico.

Tabla 1. *Análisis FODA.*

Análisis FODA	FORTALEZAS (F)	DEBILIDADES (D)
	<ul style="list-style-type: none">• El Curso Virtual es gratuito.• Promueve el aprendizaje autónomo• Los contenidos de los módulos son del interés general de la población beneficiada.• El diseño del curso es interactivo.• La Plataforma Educativa es de libre acceso• No hay límite en el número de participantes• Generar espacios de conversación entre los participantes.• Facilita la diseminación de actividades a través del uso de distintas plataformas y servicios de redes sociales.• CUIEP emitirá constancia de aprobación del	<ul style="list-style-type: none">• El curso está diseñado para utilizarse solo con conexión a Internet.

curso.

- La institución cuenta con un laboratorio de cómputo para que los alumnos puedan realizar el curso.

OPORTUNIDADES (O)	ESTRATEGIA (FO)	ESTRATEGIA (DO)
<ul style="list-style-type: none">• En México hay 18.3 millones de hogares que disponen de Internet mediante conexión fija o móvil, 52.9% del total nacional• La población joven está familiarizada con el uso de Internet.• La Región de Tepeji está creciendo industrialmente.• Los estudiantes buscan mejorar su calidad educativa.	<ul style="list-style-type: none">• Fortalecer la comprensión lectora por medio de recursos multimedia y actividades centradas en el aprendizaje lúdico.	<ul style="list-style-type: none">• Promover el uso de espacio de cobertura de Internet gratuito.• Reconocer por medio de Redes Sociales la aprobación del curso.
AMENAZAS (A)	ESTRATEGIA (FA)	ESTRATEGIA (DA)
<ul style="list-style-type: none">• La falta de interés la lectura.• Fallas técnicas• Falta de seriedad al realizar cursos en línea.	<ul style="list-style-type: none">• Supervisar y dar seguimiento al curso para alcanzar los aprendizajes esperados.	<ul style="list-style-type: none">• Dar a conocer los beneficios del Curso por medio de una campaña digital.• Promover el curso por medio de CUIEP.

Comparación de la matriz FODA, propuesta de estrategias para la puesta en marcha. Fuente: Elaboración

Propia (2019)

Luego de haber analizado las variables del análisis FODA de la situación actual de CUIEP, se afirma que el proyecto cuenta con la pertinencia y factibilidad adecuadas para su realización. La institución cuenta con la infraestructura tecnológica para que los alumnos realicen el curso, además por ser en línea podrán realizarlo de acuerdo a sus actividades escolares y personales; esto desde el momento que ingresen a la institución, permitiendo así el conocimiento de estrategias de comprensión lectora como herramienta de aprendizaje. CUIEP podrá otorgar por medio del curso el desarrollo de competencias que impulsan el uso de herramientas de Tecnología, Información y Comunicación.

El impulso del desarrollo económico de la región es importante, motiva a los alumnos a adquirir educación de calidad que les permita el desarrollo de competencias para la vida profesional. Además, el nuevo régimen de gobierno exige a los individuos una mayor escolaridad y preparación.

Respecto a las amenazas, se propone una estrategia en conjunto con la institución para promover el curso, además a los jóvenes universitarios les agrada interactuar y aprender por medio de la tecnología, las fallas técnicas que se pudieran enfrentar la institución están dispuesta a apoyar con personal especializado en el área.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el presente apartado se exponen los principales factores que influyen en el proceso de aprendizaje relacionados con la habilidad lectora de los alumnos de nuevo ingreso a la Educación Superior del Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales (CUIEP), campus Tepeji del Río, Hidalgo. Se presenta un bosquejo de una propuesta de intervención sustentada en estudios que cuantifican y cualifican las variables que contribuyen a la capacidad de comprensión lectora; de la misma manera se exponen las ventajas de utilizar el Diseño Instruccional (DI) en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En 1991, Dorrego (citado por Dorrego, 1999) define la instrucción como un proceso mediante el cual se orienta el aprendizaje de los alumnos, tomando en cuenta las características del que aprende y los resultados esperados del aprendizaje, así como las características y fases de este último proceso. Por medio del DI se pretende mejorar la comprensión lectora de alumnos de nuevo ingreso a la Educación Superior de la institución mencionada.

Los alumnos que ingresan a CUIEP reflejan la carencia de habilidades para comprender textos que les permitan fortalecer el andamiaje de conocimientos en su área profesional. En este sentido, la problemática que se pretende atender con la presente propuesta es que los alumnos que ingresan a CUIEP reflejan la carencia de habilidades para comprender textos, además que no utilizan la lectura como herramienta de aprendizaje. La población afectada con la problemática mencionada de forma directa son los alumnos al no tener un buen nivel de desempeño académico, así mismo la sociedad en general al no contar con líderes profesionales que puedan resolver las necesidades que demanda la vida cotidiana. Los alumnos son apáticos a la lectura, han creado estereotipos que marcan a las personas que leen como aburridas, pueden finalizar la lectura de una obra, pero sin comprensión del texto y sin el desarrollo del pensamiento crítico. Del mismo modo, en el diagnóstico sobre la situación de la Educación Media Superior:

Se asevera que los alumnos de este nivel educativo sólo logran completar las tareas de lectura más sencillas, tales como localizar un fragmento de información, identificar el tema central de un texto corto y establecer una relación sencilla entre la información del texto y su conocimiento cotidiano; además, presentan serias dificultades para utilizar la lectura como una herramienta de aprendizaje, presentando así una comprensión a nivel superficial (INEE, 2011).

Los alumnos que ingresan a la universidad carecen de elementos suficientes para afrontar el reto que implica la lectura en el nuevo contexto educativo. De este modo, se experimenta un cambio en sus prácticas de lectura (Carlino, 2003; Estienne, 2006), esto es influido por las diversas variantes culturales; cuando el alumno ingresa a la universidad, se enfrenta también con un choque de dialectos, de formas discursivas o géneros y modos de pensar, debido a que la nueva comunidad

académica, utiliza un lenguaje diferente y patrones discursivos que constituyen una visión del mundo distinta, términos que deben aprender para integrarse de manera eficiente, corriendo el riesgo de fracasar e incluso de desertar. La importancia de la comprensión lectora en los alumnos del CUIEP va más allá de utilizarla como herramienta de aprendizaje, notamos un reducido vocabulario de los términos de cada área profesional, así como la falta de habilidades básicas para poder expresar sus ideas y pensamientos bajo el uso normativo de la lengua en situaciones cotidianas, académicas, profesionales y sociales; además que no estructura los textos de manera creativa, lógica y coherente, omitiendo aspectos esenciales como la introducción, desarrollo, conclusión y opinión que debe contener la producción comunicativa tanto oral como escrita de acuerdo al contexto bajo el que se encuentre.

Se afirma entonces que, en los niveles medio superior y básico, la lectura realizada es completamente diferente porque sus objetivos y materiales son otros, pues no se requiere desentrañar el discurso para identificar premisas, señalar modelos teóricos, confrontar propuestas, etc., mientras en la universidad se necesitan otros elementos. Como lo advierten Moyetta et al. (2013):

El estudiante universitario requiere de competencias comunicativas, discursivas y lingüísticas especiales para poder leer y comprender en forma eficiente los textos que se le proporcionan, los cuales se caracterizan por estar dirigidos a conocedores de las líneas de pensamiento de determinada disciplina y no a novatos inexpertos.

Los alumnos que ingresan a CUIEP, al tener un vocabulario limitado en la jerga profesional de su área, prefieren utilizar fuentes que manejen un lenguaje popular sin importar el nivel de confiabilidad de lo expuesto, dejando a un lado las fuentes de información que cuentan con un sustento basado en la investigación y que cuentan con una metodología que permite respaldar la información.

En 2013, el INEE (citado en Vidal, D. & Manríquez, L., 2016) analiza el contexto

anterior de los estudiantes que ingresan a la universidad, es decir la educación básica y media superior, se advierte que la problemática proviene de deficiencias no superadas en años anteriores. Evidencia de ello, en el 2015, son los resultados obtenidos en el Programa Internacional de Evaluación de los Alumnos (PISA), que evalúa el rendimiento de estudiantes de 15 años en las áreas o competencias de matemáticas, de ciencias y de lectura, donde México mostró un bajo desempeño de lectura; destaca así que, de los 65 países participantes, México se posicionó en el número 52. Tenemos que modificar hábitos de estudio, implementar herramientas de aprendizaje, y formas de administración del tiempo en los alumnos de nuevo ingreso, después que ellos han estado en formación académica durante un mínimo de 12 de años y tienen una forma de vida establecida. Representa un gran reto cambiar aspectos culturales que tenemos como sociedad, tenemos arraigados estereotipos y prejuicios que nos marcan como una sociedad esclaviza, despreocupada y que únicamente su existencia gira alrededor de las festividades del calendario.

Para Guzmán y Sánchez (2006) la lectura posibilita el pensamiento crítico, el cual se encuentra íntimamente relacionado con el juicio reflexivo, el pensamiento e inferencias lógicas, la resolución de problemas y la toma de decisiones, tras argumentos coherentes y válidos que aumentan la posibilidad de alcanzar un resultado deseable en cualquier actividad que se realice. El uso inadecuado de la tecnología por parte de los alumnos de nuevo ingreso a CUIEP reduce el aporte de propuestas innovadoras a nivel profesional en el desarrollo de la calidad de vida de la sociedad mexicana. La carente habilidad de investigación ha llevado a los alumnos a copiar y pegar e imprimir información sin leerla, mucho menos comprenderla y por lo tanto notamos la ausencia de la creatividad para solucionar problemas sociales. Ahora bien, dado que la competencia lectora implica la comprensión, a continuación se definen las operaciones mentales que le subyacen, en 1983 esto de acuerdo con Van Dijk y Kintsch, (citado en Vidal, D. & Manríquez, L., 2016) quienes elaboraron un modelo interactivo e indican que la comprensión

lectora es: “la capacidad que tienen los individuos para captar e integrar los diferentes elementos de un texto escrito en tres niveles distintivos y progresivos de relaciones” (p. 33), a saber:

Nivel 1. Reconocimiento de la microestructura del texto: aquí se relacionan los significados de las palabras con base a proposiciones individuales y sus relaciones.

Nivel 2. Reconocimiento de la macroestructura del texto: es donde se define el texto como un todo, elaborando una idea global a partir de la detección de proposiciones importantes, generando una representación coherente.

Nivel 3. Elaboración de la superestructura: implica la construcción de inferencias para la interpretación de un texto en base a experiencias previas.

A partir de los tres niveles antes mencionados se puede establecer los puntos a considerar para generar una estrategia que se adapte a las características y necesidades de los alumnos de la institución.

Los docentes tienen que conducir a los alumnos a la adquisición de habilidades que les permitan generar estrategias que les permitan el desarrollo de la sociedad, como lo es la comunicación, juicio reflexivo, creatividad, emprendimiento, liderazgo, aprendizaje autónomo y el uso de la tecnología como herramienta de aprendizaje. De acuerdo a lo expresado con lo antepuesto, se plantea el Diseño Instruccional de un Curso de Estrategias de Comprensión Lectora para fomentar el aprendizaje lúdico digital en los alumnos de nuevo ingreso a CUIEP del Campus Tepeji del Río, Hidalgo.

En 1998, Jiménez (citado por Posada, 2014) identifica la lúdica como una “forma grata de ser o de posicionarse de manera fresca y personal ante la vida”; lo cual permite un tranquilo transcurrir vital desde el cual se pueden realizar intervenciones y transformaciones a través de este accionar lúdico.

Antecedentes del Problema

La llegada de las TIC ha revolucionado los estilos de vida, costumbres y tradiciones de nuestra sociedad; han creado en nuestra vida cotidiana necesidades que giran en torno a su uso. El impacto de la tecnología en la educación no sería su excepción, se ha establecido en las Reformas Educativas el uso de la tecnología como una competencia esencial para la vida de los alumnos, y también solicita a los docentes el desarrollo de habilidades sobre su uso. La Secretaria de Gobernación, (2008) afirma en el Acuerdo Secretarial 447, en su artículo 4 “El docente se mantiene actualizado en el uso de la tecnología de la información y la comunicación”.

El Diseño Instruccional no es una tendencia del siglo actual, durante la década de los 40 se creó un equipo para desarrollo instruccional. Debido a la Segunda Guerra Mundial se hacía necesaria la formación y la capacitación acelerada de personal, sobre todo del ejército. Se utilizaron entonces estrategias tales como el uso de películas para entrenar. La década de los 50 marca el surgimiento de la instrucción programada. El personal de la fuerza aérea fue el que inicialmente puso en práctica la teoría del aprendizaje avanzado y el análisis de tareas (Ruiz, 2007: Góngora & Martínez, 2012).

Eraso, B., Vela, M.F., Calderón, S.E., y Sánchez., M.H., (2017), presentan la propuesta de diseño instruccional de un recurso educativo con base en el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implantación, Evaluación) para elevar el nivel de comprensión lectora con el propósito de complementar y reforzar el aprendizaje presencial con un aprendizaje multi-sensorial y colaborativo en un entorno virtual. La finalidad de este proyecto es contribuir a elevar la velocidad de lectura de cada estudiante y aumentar el nivel de comprensión lectora, para reducir la brecha respecto a los indicadores del lector promedio.

Es relevante implementar al momento del ingreso a la Educación Superior estrategias de Comprensión lectora para fomentar el aprendizaje. Rizo (2004) detectó en su investigación que muchos de los profesores de nivel básico, antes de ingresar a estudiar una licenciatura en la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), tienen poco acercamiento a la lectura, y todavía menos a la de textos expositivos, necesarios en su formación o actualización. Cuando ingresan a la licenciatura se enfrentan con una intensa actividad de lectura, y con gran entusiasmo inician a leer los textos de las diversas materias del plan de estudios. Al investigar sobre esta problemática se detectó que sí leen, pero se les hace difícil abstraer la información de los textos, y que esta dificultad está relacionada con las estrategias que emplean para abstraer y comprender lo que quieren comunicar los autores de los textos éstas no les funcionan o no son las adecuadas para la situación. De acuerdo a lo expuesto el Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Superiores carece de estrategias para contrarrestar la problemática relacionada con la utilización de la lectura como herramienta de aprendizaje, está es una situación que disminuye la calidad educativa de la sociedad mexicana.

Finalmente, se reconoce la falta de estrategias por parte de la institución para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de nuevo ingreso del Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Superiores. Una de las labores docentes es brindar herramientas de aprendizaje que le permitan tener al alumno un aprendizaje significativo considerando en todo momento el contexto social en el que se vive.

La sociedad requiere líderes que, por medio de la innovación, creatividad, pensamiento crítico, y principios de justicia social se mejore la calidad de vida de la población.

III. JUSTIFICACIÓN

Este apartado contiene las consideraciones que argumentan la propuesta, y los intereses que guían el desarrollo del proyecto “Diseño Instruccional del Curso Estrategias de Comprensión Lectora para fomentar el Aprendizaje Lúdico Digital en los estudiantes del Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales (CUIEP), del Campus Tepeji del Río, Hidalgo”; además explica los beneficios de su realización, la importancia de fomentar estrategias para la comprensión lectora, las metas del proyecto, población beneficiada, y los recursos humanos, materiales y tecnológicos necesarios para llevar a cabo su implementación.

Los docentes observan que los alumnos que ingresan a CUIEP reflejan la carencia de habilidades para comprender textos, además que no utilizan la lectura como herramienta de aprendizaje. Esto ha traído consigo problemáticas como la limitación de vocabulario profesional, falta de estructura en la redacción de textos, errores gramaticales y ortográficos, tergiversación de la información, plagio, falta de pensamiento crítico y bagaje cultural cerrado.

De acuerdo con el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos de la OCDE (PISA, por sus siglas en inglés), Los estudiantes mexicanos obtienen en promedio 423 puntos. Dicho rendimiento está por debajo del promedio de 493 puntos de la OCDE, y sitúa a México a un nivel similar al de Bulgaria, Colombia, Costa Rica, Moldavia, Montenegro, Trinidad y Tobago, y Turquía. En México, 42% de los estudiantes se encuentran por debajo del Nivel 2 en lectura, siendo 5 el nivel más alto, lo cual es significativamente mayor que el porcentaje de Chile, similar a los porcentajes de Colombia, Costa Rica y Uruguay y menor que la proporción en Brasil y Perú. La proporción de estudiantes mexicanos que no logran alcanzar el nivel mínimo de competencias en lectura no ha variado desde el 2009 (OCDE, 2016).

Según el Plan Nacional para la Evaluación de los Aprendizajes (PLANEA), en Lenguaje y Comunicación, un tercio de los alumnos que están por concluir la EMS

se ubica en el nivel I (34%). Casi 1 de cada 3 se ubican tanto en el nivel II (28%) como en el nivel III (29%), y casi 9 de cada 100 estudiantes en el nivel IV; siendo el cuarto nivel el más alto. Los estudiantes ubicados en el nivel I son capaces de comprender información explícita en textos sencillos con temáticas que le son familiares y con un orden típico, por ejemplo, inicio, desarrollo y conclusión. Sin embargo, no pueden formular inferencias de contenidos implícitos en diferentes tipos de texto o comprender textos extensos y complejos. Además, no pueden identificar el proceso de investigación y su aplicación como medio para la construcción de conocimientos (PLANEA, 2017).

Considerando que los proyectos sociales son una herramienta que permite inducir un cambio a partir de las iniciativas de los actores que interactúan en un territorio o sector específico. Estamos organizados para vivir en sociedad, por lo tanto, debemos de contribuir a la mejora de la calidad de vida, la educación es el arma de evolución social. La transformación social vía proyectos implica una gestión local que construye nuevas estructuras de oportunidades y mayores espacios de libertad para los habitantes, creando así un entorno favorable para el despliegue del potencial de los territorios. Se trata, pues, de revertir situaciones desventajosas que impiden el desarrollo local, el cual se conceptualiza como la capacidad endógena de crear bienestar económico y social (Boisier, 2005). La institución tiene el compromiso de formar líderes sociales, y desarrollar las habilidades necesarias de los estudiantes para ejercer su labor profesional, la lectura es un arma contra los males que nos afectan como sociedad. El sistema político mexicano regula los principios normativos que rigen la educación, fomenta el aprendizaje como herramienta para obtener un empleo, y estar capacitado para desempeñarlo. El presente proyecto representa la oportunidad de implementar estrategias de comprensión lectora a los alumnos de nuevo ingreso del Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales ubicado en Tepeji del Río, Hidalgo; permitirá a los alumnos conocer estrategias lectoras de acuerdo a su estilo de aprendizaje y el contexto en el que se desenvuelve por medio de actividades lúdicode-digitales. Fomenta la lectura como herramienta de aprendizaje, y da a conocer

sus beneficios, como lo son el ampliar su vocabulario, capacidad para expresarse de manera oral y escrita, y el desarrollo del pensamiento crítico.

Los beneficios de la lectura, así como el pensamiento crítico son indispensables en la educación, especialmente para el desarrollo profesional de los alumnos en la era del conocimiento. El no aportar una formación adecuada a los jóvenes para enfrentar la vida profesional en la educación superior, resultará en una seria desventaja que los incapacitará a lo largo de su formación académica y, por ende, en su búsqueda de empleo, o bien, en la participación de actividades culturales y sociales. La lectura y el pensamiento crítico son habilidades necesarias para enfrentar los desafíos que los estudiantes tendrán en un mundo globalizado (Guerrero, 2016). Los conocimientos que hoy se adquieren pueden ser obsoletos para el día de mañana, por eso la importancia de mantenernos a la vanguardia, a la altura de las necesidades que demanda la sociedad.

En este sentido, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos OCDE (2011) formula las siguientes cuatro preguntas: 1) ¿Están los estudiantes bien preparados para responder a los retos del futuro? 2) ¿Son capaces de analizar, razonar y comunicar con eficacia sus ideas? 3) ¿Pueden razonar, analizar y comunicar sus ideas eficazmente? 4) ¿Han encontrado los intereses en los que persistirán a lo largo de sus vidas, como miembros productivos de la economía y la sociedad?

Con base en lo anterior, fundamenta la importancia de tiene la educación en el desarrollo personal del estudiante, y finalmente como viene a contribuir a la sociedad. Los principales beneficiarios del proyecto son los alumnos, la lectura ampliará sus conocimientos y creará en ellos un sentido crítico del contexto social en el que se desenvuelvan, por tal motivo este curso pretende fomentar estrategias de lectura que les permitan un alto nivel de comprensión.

Este proyecto favorece al Diseñador instruccional ya que le permite poner en práctica sus conocimientos teóricos, ofrece una opción de fortalecimiento académico por parte del Centro Universitario Iberoamericano de Estudios

Profesionales, y le permite al estudiante obtener estrategias para fortalecer la comprensión lectora.

El proceso educativo ha cambiado de acuerdo con las necesidades de la sociedad y el uso de la tecnología. Antes, una persona pasaba por las distintas etapas del sistema educativo para formarse y poder iniciar su vida profesional, ahora en un solo clic podemos consultar información de cualquier parte del mundo desde cualquier lugar (Martin, 2005). El uso de la Tecnología ha venido a revolucionar las nuevas estrategias que influyen en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Existen algunas desventajas respecto al uso de la tecnología como lo son: apatía por lectura, uso de la tecnología como distractor, plagio, entre otras. Pero bajo los principios del Diseño Instruccional podemos diseñar cursos que fortalezcan por medio del aprendizaje lúdico digital las estrategias de comprensión lectora, fomentamos el aprendizaje autónomo, el pensamiento crítico y ofrecemos una alternativa que se adapta a las características de los estudiantes beneficiados.

Para realizar el proyecto necesitamos una computadora con acceso a Internet, esto es suficiente, ya que existen diversas herramientas gratuitas para elaborar cursos a distancia; dichos elementos están al alcance para desarrollar las actividades basadas en el aprendizaje lúdico, y así lograr con éxito el fomento de estrategias de comprensión lectora.

El curso pretende fomentar Estrategias de Comprensión Lectora, a través del aprendizaje lúdico como elemento de la estrategia didáctica. Además, el curso será gratuito, con temas de su preferencia, y en línea para adaptarlo al tiempo y ritmo de aprendizaje de cada estudiante. El modelo ASSURE será el que implementaremos para el Diseño Instruccional del Curso.

Este proyecto representa una oportunidad de colaborar a favor de la calidad de vida de la sociedad. Además, permite poner en práctica los conocimientos obtenidos en la Maestría en Tecnología Educativa (MTE) que imparte la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH), permitiendo mediante este proyecto la obtención del grado.

IV. OBJETIVOS

IV.1 Objetivo general

Diseñar un curso virtual mediante la aplicación de la metodología ASSURE, para desarrollar estrategias de comprensión lectora en los estudiantes del Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales del Campus Tepeji del Río, Hidalgo

IV.2 Objetivos específicos

- Implementar el Diseño Instruccional como herramienta metodológica para el proceso de elaboración del curso de Estrategias de Comprensión Lectora.
- Diseñar materiales y actividades académicas, por medio del uso de plataformas educativas de libre acceso, para fomentar aprendizaje lúdico digital.
- Diseñar estrategias didácticas y de comprensión lectora, por medio de recursos educativos audiovisuales, para considerar los estilos de aprendizaje de los alumnos.

V. APORTES DE LA LITERATURA

El avance acelerado de la tecnología en el ámbito educativo hace que las herramientas de aprendizaje utilizadas el día de ayer, hoy puedan ser obsoletas. Ante este panorama se intenta construir mediante el Diseño Instruccional un Curso que promueva el uso de Estrategias de Comprensión lectora, para fomentar el aprendizaje lúdico digital, en los estudiantes del Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales del Campus, Tepeji del Río, Hidalgo. En esta sección se brinda un panorama general de lo anterior, a través del marco

teórico se exponen los conceptos básicos, los complementarios y los que de manera específica integran la presente propuesta.

V.1 Educación Superior

La profesionalización de las actividades que se realizan para satisfacer las necesidades de la sociedad debe de ser de calidad, no sólo por cumplir una función que atrae una remuneración económica, sino por el hecho de cumplir una función social que mejore la vida de los individuos y de su entorno.

El Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales al ser una institución que participa en la formación a nivel superior debe de estar a la vanguardia de las exigencias que implica un mundo globalizado, por tal motivo es importante contextualizar su postura en la aldea global en la que se integra.

El paradigma actual de la educación superior está siendo cuestionado por los numerosos cambios planteados por la globalización, así como por el auge de la educación a distancia, la tecnología ha venido a transformar los estilos de vida (OCDE, 2017). Los aprendizajes adquiridos el día de hoy, mañana pueden ser obsoletos, la tecnología y los sistemas económico-políticos nos han convertido en una aldea global. Los analfabetos de la actualidad son todas aquellas personas que no han incorporado a su vida las TIC, ya que no se les permite desenvolverse en el mundo de manera autónoma, a futuro serán todas aquellas personas que no tienen dominio de una lengua extranjera.

En nuestro país se debe de priorizar la educación, tomando en cuenta que es un derecho y no una obligación como lo marca la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

V.1.1 Reforma educativa de educación superior 2019

La educación es una de las principales armas que a lo largo de la historia se ha utilizado para modificar la ideología de un grupo social, es por ello que, a la llegada de un presidente a gobernar, se realizan diversas modificaciones a la legislación Educativa.

Con el cambio de régimen político se hicieron diversas modificaciones a Ley General de Educación. La cual regula la educación que imparte el Estado-Federación, en las diversas entidades y municipios, sus organismos descentralizados, y los particulares.

En la Ley General de Educación en su Capítulo IV, regula la educación superior, Artículo 48, señala:

La obligatoriedad de la educación superior corresponde al Estado, el cual la garantizará para todas las personas que cumplan con los requisitos solicitados por las instituciones respectivas. Para tal efecto, las políticas de educación superior estarán basadas en el principio de equidad entre las personas, tendrán como objetivo disminuir las brechas de cobertura educativa entre las regiones, entidades y territorios del país, así como fomentar acciones institucionales de carácter afirmativo para compensar las desigualdades y la inequidad en el acceso y permanencia en los estudios por razones económicas, de género, origen étnico o discapacidad.

En el ámbito de su competencia, las autoridades educativas federal, de las entidades federativas y de los municipios concurrirán para garantizar la gratuidad de la educación en este tipo educativo de manera gradual, comenzando con el nivel de licenciatura y, progresivamente, con los demás niveles de este tipo educativo, en los términos que establezca la ley de la materia, priorizando la inclusión de los pueblos indígenas y los grupos sociales más desfavorecidos para proporcionar la prestación de este servicio educativo en todo el territorio nacional. En todo momento se respetará el carácter de las instituciones a las que la ley otorga autonomía (SEP, 2019).

De acuerdo con lo anteriormente establecido se resalta la obligatoriedad de la educación superior, lo cual trae diversos retos y oportunidades.

V.1.2 Retos y oportunidades

Es muy cierto que todos tienen igualdad de oportunidades por el simple hecho de formar parte de una nación, sin desigualdades económicas, políticas, sociales e ideológicas. En nuestro país representa un gran reto dar acceso a toda la población a la Educación Superior, y a su vez ofrecer empleos con remuneraciones justas, sin que afecte la ley de la oferta y la demanda. En América Latina un crecimiento

económico notable en la última década, pero sigue existiendo una injusta distribución de la riqueza. México tiene algunas de las personas más ricas del mundo y con mayor influencia, pero el país sigue hundido en la desigualdad. Desde la llegada del neoliberalismo en los noventa con la privatización de la banca, de los servicios de telefonía fija, y la devaluación del peso; nuestra nación sufre los daños de estas políticas en la sociedad, incluyendo la educación. El Sistema Educativo Mexicano por influencia de los sistemas de industrialización educa a la sociedad con la idea de obtener aprendizajes que les permitan desenvolverse en un trabajo, es muy cierto que se tiene la necesidad de generar ingresos, pero no obstante como prioridad el desarrollo del ser, se utilizan términos como competencias, currículo, perfil de egreso. Se centra en el desarrollo económico y no en el social, por lo que hay que considerar primero formar seres humanos con bases éticas y morales, y posteriormente profesionistas que cuenten con las habilidades necesarias para desempeñar una función laboral.

La desigualdad económica se ve ligada a un menor número de oportunidades. El nivel de ingresos se mantiene como un factor determinante para el acceso a la educación superior. Las tasas de matriculación muestran diferencias considerables por grupos de ingresos. El quintil más pobre raramente presenta una tasa de matriculación por encima del 20%, e incluso inferior al 10% en muchos países de la región. En contraste, el quintil más rico presenta una tasa de matriculación bastante por encima del 40%, e incluso superior al 50% en muchos países. Las tasas de matriculación de entre el 10% y el 30% del quintil medio refuerzan la idea de que el acceso a la educación terciaria sigue siendo desigual entre diferentes grupos de ingresos, con unas tasas de matriculación en muchos países más cercanas a aquellas propias del quintil más pobre que del quintil más rico (OCDE, 2017).

V.2 Avances en la enseñanza y el aprendizaje

El mundo de hoy es ya una aldea global en la que se está comenzando a vivir un modelo de civilización planetario, no en el sentido de la uniformidad, sino en el de las inevitables vinculaciones a todos los niveles. Se puede estar a favor o en contra de la globalización por las tecnologías de la información y la comunicación, que definen el tipo de globalización que se pretende desarrollar o impulsar (Cobos, Gómez & López, 2016).

Es muy cierto que como sociedad existen áreas de mejora, pero no se pueden ignorar los avances que han traído los nuevos estilos de vida del mundo globalizado en la esfera educativa y social con la introducción en la vida cotidiana de las nuevas tecnologías.

La enseñanza a cargo del facilitador, y el aprendizaje bajo la responsabilidad de cada estudiante, la tecnología permite indagar a profundidad cualquier tema, esto permite a los alumnos ampliar su bagaje de conocimientos más allá de lo expresado en clase, esto es llamado autonomía y la investigación es la base de ello. Con acceso a cualquier medio tecnológico que va desde una televisión hasta un teléfono inteligente, ahora se pueden aprender idiomas, permitiendo así desarrollarse en la sociedad. Se ha aumentado el acceso a libros, series, películas, documentales; gracias a la gratuidad que ofrece Internet. También se ha disminuido el tiempo de obtención de información, esto implica consigo enseñar a los estudiantes a desarrollar conocimientos y la búsqueda de estos mismos, dejando afuera la idea de memorización de conceptos.

Las formas de enseñanza van evolucionadas por generaciones, no se pueden utilizar las mismas estrategias de hace años atrás, ahora el estudiante exige utilizar medios tecnológicos para fortalecer su aprendizaje. La tecnología facilita a los docentes su actualización y preparación profesional, actualmente la Secretaría de

Educación Pública (SEP) exige la actualización docente por medio de cursos a distancia y de manera virtual.

V.2.1 Educación virtual

En todos los países sin excepción, aún con ligeros cambios cronológicos, se viven tres momentos claramente diferenciados respecto a la Educación Superior. Entre los años sesenta y setenta, se produce la percepción de que es necesaria una nueva universidad de masas, por el despertar económico tras la Segunda Guerra Mundial. Hacia los ochenta, los azotes de la crisis petrolífera de finales de los setenta y la creciente demanda social en materia de servicios sanitarios y de pensiones, hace que la atención a la Universidad disminuya sensiblemente; hasta esta época se podía ver a la educación como un medio de cambio de nivel de vida económico, ya que después llegan corrientes neoliberales que eliminan esta oportunidad. Finalmente, ya en los años noventa se empieza a tomar conciencia de la necesidad de afrontar los problemas de las universidades sobre la base de nuevos retos: la necesidad de diversificar las enseñanzas, las nuevas tecnologías, la movilidad social y laboral a nivel global (Cobos, Gómez & López, 2016).

Con la llegada de las TIC a las formas de educación, se distinguen dos tipos, modificando las formas tradicionales de enseñanza. A distancia, es utilizando cualquier medio tecnológico sin la necesidad de conexión a Internet, ni el uso de plataformas ni utilizando conexiones en tiempo real como herramientas de aprendizaje. Otra modalidad es la educación virtual que por medio de Internet y plataformas virtuales se da el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con la evolución de las nuevas tecnologías se puede mencionar el apoyo de herramientas que permiten la comunicación en tiempo real, nombrando a esto educación en línea.

Lo anterior permite diversas combinaciones para fortalecer estrategias de formación social. Uno de los paradigmas actuales de la educación, es la introducción de la tecnología como herramienta de aprendizaje, y no solo como un distractor. Esto ha causado en los docentes incertidumbre sobre su papel como mediadores, llegando

a pensar algunos en la desaparición de escuelas presenciales, y por lo tanto la eliminación de docentes.

V.3 Diseño Instruccional (DI)

A lo largo de la historia de la humanidad hemos visto la influencia que tiene la escuela como institución formadora de sociedades, transformando en cada época la educación en respuesta a las necesidades sociales. A partir de la aparición de los medios de comunicación masiva se enfrenta el desafío de incorporar la tecnología como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para Dorrego (citado en Benítez, 2010) el diseño instruccional es el proceso sistemático que permite analizar las necesidades y metas de la enseñanza, se seleccionan y desarrollan las estrategias, actividades y recursos que facilitan alcanzar las metas fijadas, así como los procedimientos de evaluación del aprendizaje y de toda la instrucción.

Se utiliza el DI en el presente proyecto para identificar las características de los alumnos de nuevo ingreso del Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales del campus Tepeji del Río, Hidalgo; permitiendo así la selección adecuada de estrategias, actividades y recursos tecnológicos que les permitan conocer estrategias de comprensión lectora como herramientas de aprendizaje, así como los instrumentos para su evaluación.

V.3.1 Generaciones del Diseño Instruccional

De acuerdo con Luzardo (citado en Benítez, 2010) los diseños instruccionales se clasifican por década. Como se indica en la figura 1.

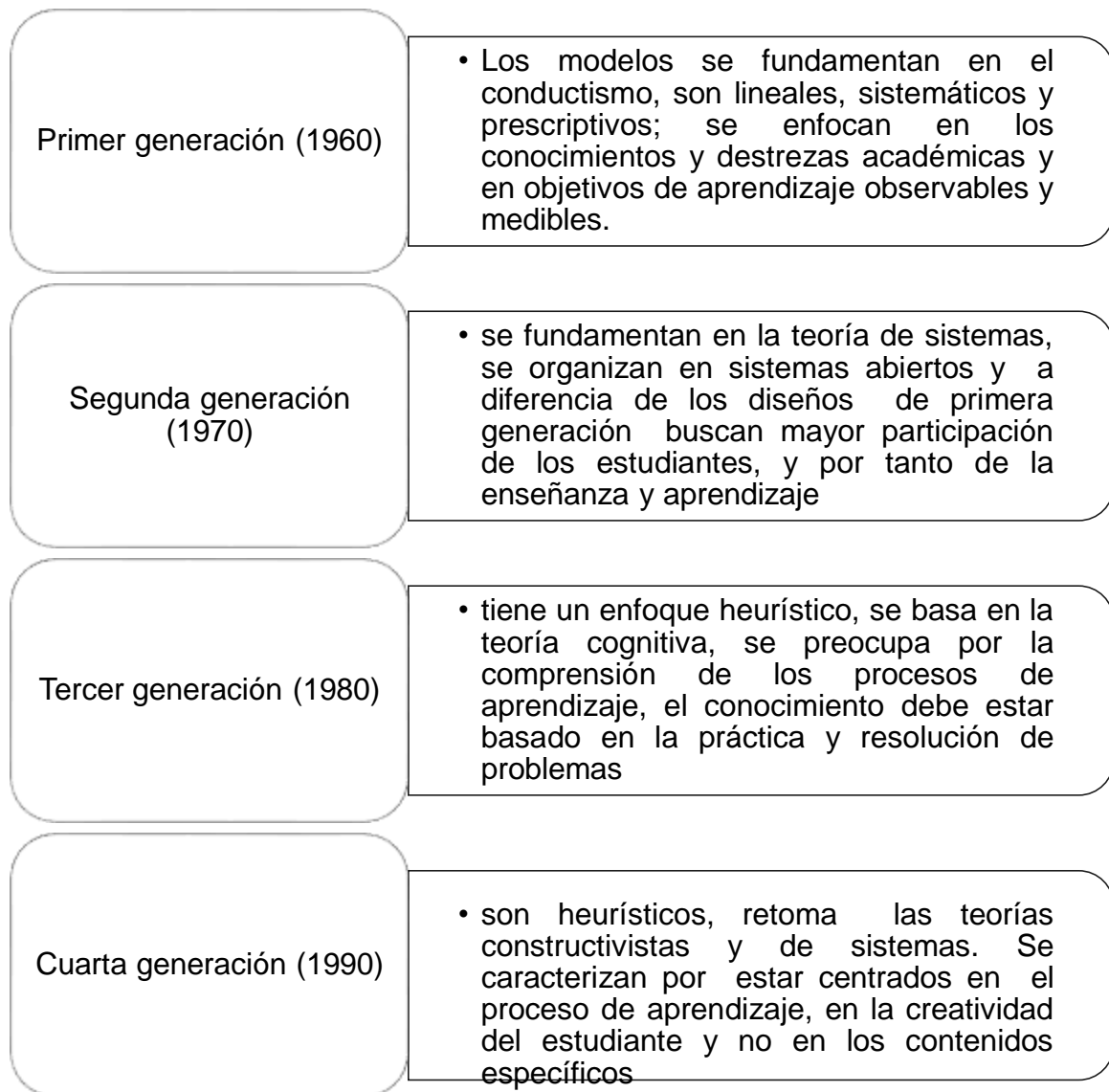


Figura 1 Generaciones del diseño instruccional. Elaboración propia.

A estas etapas podríamos añadir la concepción de aprendizaje surgida a raíz del uso de la tecnología y su influencia en el aprendizaje, nos referimos al Conectivismo o Conectismo.

Ante esto se pudo notar la influencia de las teorías con las nuevas tecnologías en los estilos de vida de la sociedad de cada generación. Al mismo tiempo se identificó como desde las primeras corrientes educativas se va transformando, retomando y mejorando las ya existentes, esto es lo que permitió evolucionar como sociedad.

V.3.2 Modelos del Diseño Instruccional

Considerando las necesidades de cada generación, se enlistan algunos modelos a seguir en el Diseño Instruccional, teniendo estos como un referente para adaptar la sistematización de las estrategias de enseñanza. De acuerdo con Martínez (2009) se mencionan los siguientes:

- El modelo de Dick, Carey y Carey (2005), constituye un proceso sistémico que refiere a sus componentes como un conjunto de partes interrelacionadas, que unidas se dirigen a una meta definida y de cada uno de sus pasos depende la totalidad del sistema.
- El modelo conocido por sus siglas en inglés como IPISD (Interservices Procedures for Instructional Systems Development), fue creado por Robert Branson, Gail Rayner, J. Lamar Cox, John P. Furman y Wallace H. Hannum, y hasta el momento ha sido utilizado por las fuerzas armadas.
- El modelo ASSURE, basado en gran medida en las categorías de Robert Gagnè, para asegurar el uso efectivo de los medios de instrucción, es básicamente un proceso modificado para ser usado en el salón de clase por los maestros. Sus siglas son una combinación de la primera letra de las palabras en inglés, que se convierten en los seis pasos de este modelo didáctico.
- El modelo de Kemp, Morrison y Ross de acuerdo a Gustafson y Branch, generalmente es utilizado como herramienta de planeación en el currículum; y contempla, con marcado énfasis, la evaluación continua y final. Incluye también la consideración de actividades en el contexto de metas, prioridades y limitaciones.

Cada autor de acuerdo con la época que vive y sus perspectivas ha generado su propuesta de modelo de DI, pero se puede analizar que comparten rasgos en común como lo son: identificar necesidades, establecer objetivos, diseñar actividades y evaluar.

Para tener una perspectiva del rol en el presente proyecto, en el siguiente apartado se muestran las características del diseñador instruccional.

V.3.3 Características del Diseñador Instruccional

Es importante definir con exactitud las características que debe tener el diseñador instruccional, para el desarrollo de materiales didácticos, estrategias de enseñanza-aprendizaje, en entornos virtuales deberá disponer de:

- Conocimientos psicopedagógicos para generar estrategias adecuadas al contexto escolar en el que se encuentran.
- Habilidades para diseñar y desarrollar contenidos para la enseñanza mediada por tecnología.
- Manejo de software para el diseño de materiales en diversos formatos.
- Fundamentos pedagógicos para crear estrategias de enseñanza-aprendizaje.
- Fundamentos didácticos sobre las técnicas adecuadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Conocimientos necesarios para implementar diversas metodologías dirigidas a la construcción del conocimiento.
- Habilidades y conocimientos sobre la evaluación de los procesos de formación.
- Conocimientos sobre modelos de instrucción y su adaptación en contextos educativos, presenciales, a distancia y virtuales (Miranda, 2004).

El diseñador instruccional es una mezcla de conocimientos psicopedagógicos y de habilidades de diseño de material, adaptado la instrucción a las diversas modalidades educativas existentes.

V.4 Sistemas para la gestión del aprendizaje

La inserción de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en las actividades cotidianas, los estilos de vida, las formas de obtener recursos e

insumos, así como la ideología han revolucionado la forma de comunicación y no podía ser la excepción la Educación.

Los nuevos estilos de enseñanza giran en torno a la evolución del aprendizaje de los estudiantes, y estos son apoyados en las TIC donde numerosas instituciones educativas en todo el mundo han adoptado la modalidad en línea con el fin de poner a prueba nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje.

La educación virtual es un escenario de aprendizaje autónomo, colaborativo y autorregulado en el que se deben programar cada etapa para crear una experiencia exitosa en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. (Miranda 2014).

Los LMS (Learning Management System Sistema de Gestión de Aprendizaje) son herramientas que se pueden emplear para administrar tareas de los estudiantes, en los que la comunicación es personalizada y efectiva, y con los que se puede mejorar el seguimiento del proceso formativo (Miranda 2014).

Los Sistemas para la Gestión del Aprendizaje o *LMS* (por sus siglas en inglés Learning Management Systems) o también llamados Gestores de Contenidos Educativos (GCE) o Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) son los principales espacios para las soluciones de aprendizaje en línea. Esencialmente, un LMS proporciona un mecanismo automatizado que facilita el montaje del contenido, la entrega de las actividades y el seguimiento del progreso de los aprendices.

Otro aspecto importante que se relaciona con la puesta en marcha de un curso en línea es plantearse las siguientes preguntas ¿qué enseñar? ¿cómo enseñar? ¿qué y cómo evaluar? con ello se da inicio al diseño instruccional que será el preámbulo para lograr la mejor elección del entorno virtual o plataforma.

El uso de cuatro *LMS*: Moodle, Google Classroom, Blackboard y Schoology donde se describen las ventajas, desventajas, y características, esto con relación a los

diferentes tipos de herramientas de comunicación, aprendizaje, seguimiento y evaluación.

V.4.1 Moodle

Moodle es una herramienta de software libre con licencia GNU/GPL líder en el mercado internacional, fue creada por Martin Dougiamas en agosto de 2002, y hasta la fecha se siguen presentando nuevas versiones de manera regular. Dicho entorno virtual cuenta con un código abierto que facilita la incorporación de herramientas externas que incluyen repositorios y extensiones que mejoran la experiencia del alumno en la apropiación del contenido (Cansu, Guzin, 2010, en Barrón 2014).

El sistema cuenta con un total de 9 roles predefinidos: (1) Administrador; (2) Creador de curso; (3) Gestor; (4) Profesor; (5) Profesor sin permiso de edición; (6) Estudiante; (7) Invitado; (8) Usuario identificado; (9) Usuario identificado en la página principal (Pineda, 2013), que facilitan al docente o generador del curso elegir la mejor estrategia de todos aquellos que participarán en la dinámica y seguimiento de los estudiantes.

Para realizar las tareas de tutoría virtual, con Moodle se pueden obtener Informes de actividad de cada estudiante, con posibilidad de extraer datos en diferentes formatos como la última entrada en el curso, número total de accesos, actividades/recursos que ha visto, etcétera (Cansu, Guzin, 2010, en Barrón 2014).

Respecto a las herramientas colaborativas se encuentran las wikis, blogs y diccionarios, que facilitan la socialización del conocimiento y la construcción de diferentes enfoques que suman al contenido que se esté abordando.

Para el seguimiento del estudiante se encuentra el libro de calificaciones que permite observar si realizaron las actividades y de esta manera dar seguimiento a sus entregas y generar evaluaciones que fortalezcan el aprendizaje.

Una de las ventajas de este entorno es que está disponible de forma gratuita, y es totalmente personalizable, ideal por su diseño y herramientas de configuración, además que su implementación es de alcance mundial.

Una de sus desventajas es que para personalizarlo de mejor manera (cambiar el color del fondo, la tipografía, entre otros aspectos), se requiere de una configuración bastante detallada lo cual puede volverse tedioso en la configuración de las actividades.

V.4.2. Schoology

Comparte herramientas de comunicación, aprendizaje, seguimiento y evaluación similares a las de Moodle; además permite una amplia configuración de la libreta de calificaciones. Es una de las mejores opciones para montar un curso, debido a la facilidad de edición, su organización da acceso y comprensión ágil y práctico al agruparse por carpetas. (Cansu, Guzin, 2010, en Barrón 2014).

Una de las ventajas principales es que permite organizar el curso académico, diseñar tareas, realizar evaluaciones, acceder al análisis de progreso de los estudiantes, así como disponer de herramientas de comunicación para mantener contacto entre el estudiante y el docente.

Una de las desventajas es que no cuenta con plantillas para cambiar el entorno como es el caso de Moodle, además que si no dominas el idioma inglés puede dificultar la edición de contenidos o seguimiento de los estudiantes.

V.4.3 Blackboard

Es una plataforma de eLearning comercial creada en 1997, actualmente es utilizada por algunas de las universidades como la UNITEC. A pesar de ser una plataforma propietaria (es decir, no libre), es abierta, por lo que permite la realización de cambios y mejoras por parte de terceros. (Cansu, Guzin, 2010, en Barrón 2014).

La interfaz de Blackboard es sencilla y visual al igual que otras plataformas, se incluyen roles por defecto divididos en tres grandes grupos: (1) Institucionales; (2)

de curso y (3) del sistema. Es posible modificar las funcionalidades asociadas a cada tipo de rol (Pineda, 2013).

Una de sus ventajas es que ya cuenta con plantillas preestablecidas que facilitan a los diseñadores el montaje de cursos, además que se pueden agregar nuevos elementos que sumen a la interfaz y acceso de la información.

Una de sus desventajas es que Blackboard requiere de una inversión económica por parte de la Institución educativa o del docente que hará uso de ella. Pero cuenta con la ventaja de servicio al cliente y atención personalizada de parte del distribuidor, lo que otras plataformas no ofrecen dado su costo.

V.4.4 Google Classroom

Es el entorno virtual con el que cuenta Google, permite a los docentes tener un espacio accesible donde pueden compartir información sustancial para sus estudiantes, así que es necesario que cada escuela adquiera para sus docentes y estudiantes cuentas. (Cansu, Guzin, 2010, en Barrón 2014).

Una de sus ventajas es que es sencillo montar el contenido porque basta con organizarlo por apartados, además que puedes incluir otras herramientas con las que cuenta Google como Drive y YouTube, es una buena alternativa que facilita a los docentes la inclusión de las tecnologías en sus espacios formativos.

Una de las desventajas es que no puedes hacer cambios en la interfaz, ni personalizar el entorno ya que todo está configurado para que solo subas la información, así que, si la opción es compartir contenido sin personalizar el entorno, es una opción viable.

Las nuevas estrategias de enseñanza obligan a respetar la mención de las ideas, pensamientos e ideología de quien tomamos como inspiración para elaborar cursos en línea. Los derechos de autor son el reconocimiento debido que se otorga a una persona u organización por elaborar una obra, tal como lo pueden ser videos, libros, revistas, imágenes, etcétera.

Los cuatro LMS antes mencionados poseen de manera general las mismas herramientas de contenido, comunicación y evaluación, variando entre sí las formas de inscripción al curso, la configuración del libro de calificaciones es similar, en automático el sistema incluye las actividades asignadas.

De acuerdo con el análisis de las variables descritas se puede definir que de acuerdo a las características de las escuelas públicas, que atienden a la mayoría de la población, Schoology es la mejor opción, por su diseño, herramientas de comunicación, aprendizaje, evaluación y seguimiento, y costos. Aunque otra opción viable es Moodle, ya que no es necesario invertir en licencias, además que su versión en la nube facilita tanto a docentes, administradores y estudiantes acceder desde cualquier dispositivo y almacenar la información sin la necesidad de alquilar servidores.

El uso y manejo de diferentes plataformas de gestión de aprendizaje permiten diseñar cursos educativos a distancia, que brindan la oportunidad de crear nuevos ambientes de aprendizaje innovadores adaptados a las nuevas tendencias educativas, además de la relevancia de los derechos de autor y las bondades de la nube.

Las experiencias compartidas fortalecen el trabajo que desarrollarán los futuros maestros en Tecnología Educativa, además de potenciar las habilidades en el diseño instruccional, montaje de los contenidos y elaboración de instrumentos de evaluación enfocados en un aprendizaje constructivista.

V.5 Aprendizaje Lúdico

La lúdica es una dimensión que cada día ha venido tomando mayor importancia en las aulas de clase de todos los sistemas educativos porque parece escapar a la pretensión instrumentalista que caracteriza a la escuela. (Duarte, 2003).

El aprendizaje lúdico se retoma como un eje estratégico de aprendizaje de manera digital, esto con el objetivo de obtener estrategias de comprensión lectora de una manera sencilla y agradable para los alumnos de nuevo ingreso al Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales del campus Tepeji del Río, Hidalgo. Aunque algunas corrientes pedagógicas han eliminado el juego de las aulas, y sobre todo a nivel superior, es relevante retomarlo ya que representa la estrategia con la que más se familiarizan para incorporar nuevos conocimientos, es por medio de la lúdica.

V.5.1 Estrategias

Aplicado al aprendizaje, el concepto de “estrategia” se refiere a los procedimientos necesarios para procesar la información, es decir, a la adquisición, a la codificación o almacenamiento y a la recuperación de lo aprendido, anclando conocimientos nuevos con la vida cotidiana. En este sentido, “estrategia” se vincula a operaciones mentales con el fin de facilitar o adquirir un aprendizaje. (Sánchez, 2010)

En primer lugar, la clasificación que hizo R. Oxford (en Sánchez, 2010) en estrategias directas (de memoria, cognitivas, compensatorias) e indirectas (metacognitivos, afectivas y sociales). En su obra ofrece numerosos ejemplos para poner en práctica estas estrategias aplicándolas, además, a las destrezas comunicativas de comprensión y expresión oral y escrita. Donde se hace mención en la tabla 2.

Tabla 2. Estrategias de aprendizaje lúdico

Estrategias directas			
De Memoria	Crear asociaciones mentales		<ul style="list-style-type: none"> • Agrupar • Relacionar con lo conocido • Contextualizar
	Asociar con imágenes o sonidos		<ul style="list-style-type: none"> • Usar imágenes o dibujos • Realizar campos

		semánticos
		<ul style="list-style-type: none"> • Usar palabras claves • Relacionar con palabras fonéticamente parecidas
	Repasar	
	Emplear una acción	<ul style="list-style-type: none"> • Usar una respuesta física o relacionar con una sensación • Usar técnicas mecánicas
Cognitivas	Practicar	<ul style="list-style-type: none"> • Repetir • Práctica formal con sonidos y sistemas de escritura • Reconocer y usar estructuras y modelos • Ensayar • Práctica natural
	Recibir y enviar mensajes	<ul style="list-style-type: none"> • Extraer la idea principal • Usar distintas fuentes o recursos para enviar o recibir mensajes
	Analizar y razonar	<ul style="list-style-type: none"> • Razonar deductivamente • Analizar expresiones • Contrastar lenguas • Traducir • Transferir
	Organizar la información	<ul style="list-style-type: none"> • Tomar notas

	recibida para poder utilizarla	<ul style="list-style-type: none"> • Resumir • Subrayar
Compensatorias	Adivinar por el sentido	<ul style="list-style-type: none"> • Usar claves lingüísticas o extralingüísticas
	Superar carencias	<ul style="list-style-type: none"> • Cambiar a la lengua materna • Pedir ayuda • Usar gestos o mímica • Evitar o abandonar la comunicación • Seleccionar el tema • Ajustar o cambiar el mensaje • Inventar palabras • Usar sinónimos o perífrasis
Estrategias Indirectas		
Metacognitivas	Enfocar y delimitar el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Visión de conjunto, inserción en lo conocido • Centrar la atención • Dar prioridad a la comprensión
	Ordenar y planear el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir cómo se aprende • Organizar el estudio • Formular los objetivos • Identificar la finalidad de cada tarea • Planear para realizar una tarea

		<ul style="list-style-type: none"> • Buscar oportunidades para practicar
	Evaluar el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Controlar los problemas y buscar soluciones • Evaluar su propio progreso
Afectivas	Reducir la ansiedad	<ul style="list-style-type: none"> • Usar técnicas de relajación • Usar música • Recurrir al humor o la risa
	Animarse a uno mismo	<ul style="list-style-type: none"> • Pensar en los propios aspectos positivos • Arriesgarse con prudencia • Recompensarse
	Controlarse las emociones	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar al propio cuerpo • Realizar test para conocerse así mismo • Escribir un diario sobre el propio proceso de aprendizaje de la lengua • Compartir con otros los sentimientos acerca del aprendizaje
Sociales	Hacer preguntas	<ul style="list-style-type: none"> • Pedir aclaraciones, verificar • Pedir correcciones

Cooperar con otros	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperar con los compañeros de clase • Interactuar con habitantes de nivel superior o nativos.
Empatizar con los demás	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el entendimiento cultural • Ser conscientes de los pensamientos y sentimientos de los demás

Fuente: Sánchez (2010: 1)

Esta clasificación de estrategias lúdicas es para implementar en todas las modalidades educativas tanto en presencial como en virtual y a distancia, permite desarrollar habilidades socioemocionales, autónomas, colaborativas de aprendizaje de una manera recreativa. En México se relacionan las actividades lúdicas principalmente para enseñar en nivel básico, siendo casi exclusivo del preescolar, pero podemos implementar esta estrategia de aprendizaje en todos los niveles educativos, incluyendo la educación superior.

V.5.2 El componente lúdico

El juego es una estrategia de memorización, y de aprendizaje. Según Giovannini (citado en Sánchez, 2010), memorizamos el 90% de lo que uno mismo experimenta y realiza; el 70% de lo que explicamos a otros; el 50% de lo que escuchamos y vemos; el 30% de lo que vemos; y el 20% de lo que escuchamos.

En la presente propuesta de intervención se utilizó el componente lúdico como herramienta, las principales actividades el juego. La lectura ha sido clasificada como una actividad aburrida, esto sin contar que nuestro cerebro no está diseñado para leer, de acuerdo con las características genéticas que nos ha dejado la evolución.

Las primeras formas de aprendizaje es la relación con el afecto, ya que de manera natural en el seno materno se enseña los primeros conocimientos, posteriormente se conoce al mundo imitando comportamientos, desde la infancia nos relacionamos como seres sociales a través de la actividad lúdica, por medio de las relaciones fraternales o con los compañeros de la escuela. Después de la infancia el sistema educativo aliena el juego como herramienta de aprendizaje, llegando a la educación superior a concebir las actividades lúdicas como pérdida de tiempo.

El Curso de Estrategias de Comprensión Lectora retoma la lúdica aunada a la tecnología para adquirir conocimientos nuevos y mejorar áreas de oportunidad que presentan los alumnos al ingresar a la educación superior.

V.5.3 Gamificación

La gamificación es el manejo de actividades recreativas como juegos, dinámicas y otras acciones de ocio en la mejora en el refuerzo de conocimientos.

Werbach y Hunter (citado en Corchuelo, 2018) consideran que para implementar una estrategia de gamificación es necesario tener en cuenta 6 elementos, con aplicación directa en educación: 1) Definir con claridad los objetivos educativos que se quieren conseguir en el aula, de esta manera. 2) Delimitar los comportamientos que queremos potenciar en los estudiantes. 3) Identificar los rasgos y características de los jugadores para diseñar actividades pertinentes a sus intereses reales. 4) Establecer los ciclos de las actividades, definiendo el sistema de gamificación 5) Diversión, se deben describir los eventos de este tipo que se incluyen en la estrategia. 6) Recursos, incluye las herramientas que se van a usar para el desarrollo de la estrategia.

Los seis elementos antes mencionados se utilizaron para establecer una pauta que permitió generar una estrategia de acuerdo con las necesidades y el cumplimiento de objetivos del Diseño Instruccional del Curso Estrategias de Comprensión Lectora para fomentar el aprendizaje Lúdico Digital en los Estudiantes del Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales del Campus Tepeji del Río, Hidalgo.

V.6 Comprensión Lectora

La comprensión lectora es el proceso por medio del cual un lector construye, a partir de su conocimiento previo, nuevos significados al interactuar con el texto, relacionándolos con sus vivencias.

La lectura como herramienta de aprendizaje permite ampliar el bagaje cultural de la sociedad, desarrollar pensamiento crítico en los individuos, ampliar su vocabulario, mejorar su expresión escrita, y desarrolla la creatividad del ser humano. De aquí surge la importancia de crear un curso por medio del Diseño Instruccional para fortalecer las estrategias de comprensión lectora en alumnos de educación superior.

V.6.1 Niveles de Lectura

La clasificación de niveles de lectura proporcionado por PISA, (Programa Internacional de Evaluación para los Alumnos) mide los índices de lectura a nivel medio superior,) nivel que antecede al ingreso a nivel superior de los alumnos del Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales, campus Tepeji del Río, Hidalgo.

Al respecto, uno de los estándares divulgados se clasifica los niveles de comprensión lectora en literal y no literal. La lectura literal, que es el primer nivel, implica localizar, reconocer y/o comparar fragmentos de información explícita o sinónima en un texto. La lectura no literal se subdivide en dos niveles: interpretativa o referencial y crítica. La primera requiere la construcción de significados y generación de inferencias, análisis, síntesis y reorganización de un texto; la segunda conlleva a la generación de inferencias, análisis, síntesis, contraste y reorganización de un texto que refleje la capacidad de relacionar el mismo con el conocimiento previo, así como con la reflexión de las intenciones del autor, ya su vez trasciende a la vida cotidiana del estudiante (Caño y Luna, 2011).

V.6.2 Factores que intervienen en la Comprensión Lectora

Son diversos los factores que intervienen en el déficit de la Comprensión Lectora, en caso de nuestro país se muestran niveles de lectura bajos, esto a pesar de que existen nuevas tecnologías que permiten de manera más sencilla y amena tener acceso a nuevos conocimientos, además gratis. Debemos de enamorar a nuestros alumnos con lecturas que sean de su interés y trasciendan en su esfera cotidiana. Podemos identificar tres factores, los psicológicos, sociales y culturales.

Como factor psicológico podemos mencionar todos los problemas emocionales que causan que nuestros alumnos no comprendan lo que leen, agregando a esto mismo las dificultades a nivel cognitivo por la falta de estrategias que tenemos para leer.

En el factor social incluimos la influencia de los medios de comunicación unido a los sistemas económicos que dominan en el país, que solo pretenden crear mano de obra barata, y no una sociedad que tenga una visión crítica de la realidad social.

Dentro de los factores culturales podemos mencionar la herencia que tenemos como sociedad en rechazar la lectura, además esta misma no ha sido incorporada como un hábito.

De esta manera se reconocen los factores que intervienen en la falta de comprensión lectora para poder actuar sobre ellos, y volverlos fortalezas.

V.7 Estrategias de Lectura

Las estrategias utilizadas para lograr la comprensión de textos, de forma automática son las propuestas por Nisbert y Schucksmith (citado en Sanz, s.f.) las cuales se clasifican en la tabla 3.

Tabla 3. Estrategias implicadas en la comprensión lectora.

Estrategia	Características
Utilizar las señales del texto para guiar la comprensión	Las señales se refieren a la organización espacial de la lectura, párrafos, tipos de letra, apartados, subtítulos, guiones, etcétera.
Tomar conciencia de la comprensión (estrategia metacognitiva)	El lector debe evaluar su propia comprensión mientras está leyendo.
Marcarse un objetivo de la lectura	Debemos leer para encontrar el verdadero significado del texto, no solo para encontrar algún dato en específico.
Elaborar y reorganizar la información	Se trata de dotar a la información de un orden diferente al del texto para hacerla más significativa, y de esta manera relacionar el contenido con los elementos externos que facilitan, la relación entre la información del texto y las ideas que tiene el lector.
Centrar la atención y sintetizar	Primero debemos focalizar al lector y superar las dificultades que surgen debidas a la longitud del texto y a la falta de conocimientos previos, entre otras. Conforme avanza el lector se deben integrar los elementos en unidades más globales y sintéticas.
Verificar hipótesis al hilo de la lectura	Por último consiste en comprobar si la información que va apareciendo en el texto y que el lector se va representando mentalmente es coherente con los conocimientos previos del lector, con la

Con las estrategias de comprensión lectora se unificó una sola estrategia para implementarla por medio del diseño instruccional del presente curso, utilizando como eje de aprendizaje la lúdica en alumnos de nuevo ingreso al Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesional, campus Tepeji del Río.

V.8 Técnicas para mejorar la comprensión lectora.

Con relación a las técnicas de comprensión lectora de Gilmarín Newell y Simón (citados en Sáenz, s.f.) se utilizarán para Diseño Instruccional del Curso de Comprensión lectora para fomentar el aprendizaje lúdico digital en los estudiantes de nuevo ingreso al Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales del Campus Tepeji del Río, Hidalgo se indican en la tabla 4.

Tabla 4. *Técnicas para mejorar la Comprensión Lectora*

1. Técnicas para mantener la atención	Técnica del piloto encendido Tomar notas Técnica de la visualización
2. Técnicas para trabajar los conocimientos previos	Técnica del listado Técnica de la discusión
3. Técnicas para planear por el texto y descubrir la estructura	Técnica de la mirada panorámica Técnica del juego de la oca Técnica del atajo
4. Técnicas para elaborar y reorganizar la información	Técnica del periodista Técnica del problema Técnicas de los mapas conceptuales Técnica de las preguntas Técnica de la comparación Técnica de la reorganización

	atendiendo a los escenarios
5. Técnicas para la síntesis y la identificación de las ideas principales	Técnica de la recapitulación progresiva Técnica de la poda y del resumen Técnica titular de párrafos Técnica del subrayado y del esquema.

Fuente: Inspirado en Sáez, s.f.

Las técnicas anteriores se aplican dependiendo del momento de la lectura que se realiza, además es importante mencionar que para elegir una estrategia y sus técnicas de comprensión lectora se tienen considerar factores importantes como lo son: características del lector, tipo de lectura, objetivos y temas.

VI. METODOLOGÍA DE ELABORACIÓN

Para realizar el Diseño Instruccional del Curso Estrategias de Comprensión Lectora, para fomentar el aprendizaje Lúdico Digital, en los Estudiantes de nuevo ingreso al Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales (CUIEP), del Campus Tepeji del Río, Hidalgo.

Se utilizó el modelo ASSURE, cuyas etapas consisten en:

- Analizar las características de los estudiantes,
- Establecer objetivos de aprendizaje,
- Seleccionar tecnologías, medios y materiales,
- Utilizar las estrategias, tecnologías, medios y materiales,
- Fomentar la participación de los estudiantes materiales, y
- Evaluar y revisar la implementación y resultados del aprendizaje.

La elección de este modelo es debido a que cuenta con los elementos de instrucción adecuados para el desarrollo del proyecto desde una perspectiva constructivista, que responde a las necesidades de los estudiantes.

Heinich, Molenda, Russell y Smaldino (citado en Lorenzo, A., Lorenzo, G., Lledó & Arraéz, 2016)) desarrollaron el modelo ASSURE incorporando los eventos de instrucción de Robert Gagné para asegurar el uso efectivo de los medios en la instrucción. El modelo ASSURE tiene sus raíces teóricas en el constructivismo, partiendo de las características concretas del estudiante, sus estilos de aprendizaje fomentando la participación y comprometida del estudiante.

VI.1 Origen del Modelo ASSURE

El modelo ASSURE tiene origen en el modelo de Gagné y Briggs (Belloch, 2013) que proponen un modelo basado en el enfoque de sistemas, que consta de catorce pasos, divididos en cuatro niveles. Los cuales se indican en la tabla 5.

Tabla 5. *El modelo de Gagné y Briggs*

Nivel	Pasos
Nivel del sistema	1. Análisis de necesidades, objetivos y prioridades. 2. Análisis de recursos, restricciones y sistemas de distribución alternativos. 3. Determinación del alcance y secuencia del currículum y cursos; dueño del sistema de distribución.
Nivel del curso	4. Análisis de los objetivos del curso. 5. Determinación de la estructura y secuencia del curso.
Nivel de la lección	6. Definición de los objetivos de desempeño. 7. Preparación de planes (o módulos) de la lección. 8. Desarrollo o selección de materiales y medios.

	9. Evaluación del desempeño del estudiante.
Nivel de sistema final	10. Preparación del profesor. 11. Evaluación formativa. 12. Prueba de campo, revisión. 13. Instalación y difusión. 14. Evaluación sumatoria.

Fuente: Inspirado en Belloch, 2013.

Las catorce fases del diseño instruccional fueron mejoradas posteriormente creando así el modelo ASSURE, que presenta seis fases para detectar necesidades, implementar una estrategia y de esta manera evaluar.

VI.2 Fases del modelo ASSURE

El modelo ASSURE fue nombrado de esta forma por sus siglas en inglés que aluden a sus fases.

Analyze Learners

State Objectives

Select media and materials

Utimize media and materials

Requier learner participation

Evaluate and revise

1. Analyze Learners (Analizar las características de los estudiantes): identificar cuáles son las características y necesidades de los estudiantes, considerando los conocimientos previos, el nivel de estudios, competencias, edad, su contexto, estilos de aprendizaje, inteligencias múltiples, entre otros.

2. State Objectives (Establecimiento de objetivos de aprendizaje): determina los resultados y el nivel en el que los estudiantes deben alcanzar al realizar el curso.

3. Select media and materials (Selección de medios y materiales): establece el método que se utilizará para permitir la apropiada obtención de objetivos por parte de los estudiantes, de igual forma, en esta etapa es necesario identificar las TIC que son útiles para el desarrollo del curso, además de los recursos digitales apropiados para tal fin, por ejemplo, textos digitalizados, imágenes, videos, tutoriales y demás material multimedia; de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.

4. Utilize media and materials (Utilizar las estrategias, tecnologías, medios y materiales): aplicación y desarrollo del curso gestionando un escenario que propicie el aprendizaje constructivista, utilizando los recursos seleccionados en la etapa anterior. Es importante revisar el curso antes de su implementación, especialmente si se utiliza un entorno virtual, pues se debe garantizar el óptimo funcionamiento de la plataforma y los recursos y materiales depositados en ella.

5. Require Learner Participation (Participación de los estudiantes): el modelo tiene bases en el constructivismo, por lo que el rol del estudiante es principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por tal motivo se debe fomentar su participación a través de estrategias, que a su vez promuevan el trabajo colaborativo y cooperativo.

6. Evaluate and revise (Evaluación y revisión de la implementación y resultados del aprendizaje): permite generar una reflexión sobre los resultados obtenidos del curso, con el fin de identificar áreas de optimización e implementarlas en el contexto de la mejora continua de la acción formativa. (Belloch, 2013. p.65)

Con lo anterior se implementaron una serie de actividades para el Diseño Instruccional. En la tabla 6 se detallan las técnicas que se utilizarán en el plan de implementación del proyecto.

Tabla 6. *Plan de implementación del Proyecto*

Fases	Técnicas
1. Análisis de las características del estudiante.	<p>Se utilizaron los siguientes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Encuesta Inicial. Permitió conocer las características generales: nivel de estudios, edad, características sociales, físicas, etc. ✓ Examen diagnóstico. Ayudó a identificar las capacidades específicas de entrada, como lo son: conocimientos previos, habilidades y actitudes. ✓ Test de Estilos de Aprendizaje. Fue el instrumento que ayudó al diseño de actividades, así como la selección de medios y materiales, que apoyaron en el diseño de los aprendizajes esperados.
2. Establecimiento de objetivos de aprendizaje	<p>Se determinaron los resultados que los estudiantes debieron alcanzar al realizar el curso, indicando el grado en que serán conseguidos. Por lo cual se establecieron:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificar “Estrategias de Comprensión Lectora”.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplicar el aprendizaje Lúdico Digital. ✓ Comparar “Técnicas para mejorar la comprensión lectora”.
3. Selección de medios y materiales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los medios utilizados fueron: texto imágenes, video, audio, y multimedia. ✓ Los materiales se implementaron en la plataforma Moodle, los cuales fueron: videos, infografías, lecturas, actividades interactivas, mapas mentales y mapas conceptuales. ✓ Uso de foros técnicos para resolver dudas. ✓ Recurso de apoyo: Estadísticas INEGI
4. Utilizar las estrategias, tecnologías, medios y materiales	<p>El diseño propició el aprendizaje, a través de los medios y materiales seleccionados anteriormente. En esta fase se puso en marcha la estrategia de intervención respecto a la comprensión lectora, utilizando como eje el aprendizaje lúdico digital, supervisando en todo momento el logro de los objetivos marcados.</p> <p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividades de aprendizaje
5. Participación de los estudiantes	<p>Se fomentó a través de estrategias activas y cooperativas la participación</p>

del estudiante. Como en todo proyecto se puso en marcha el seguimiento adecuado para que el alumno no lo abandone, dando retroalimentación a los ejercicios y fomentando la participación.

Recurso:

- ✓ Infografías
- ✓ Vídeos motivacionales
- ✓ Foros sociales
- ✓ Foro de dudas

6. Evaluación y revisión de la implementación y resultados del aprendizaje

La evaluación del proceso llevó a cabo la reflexión sobre el mismo, y a su vez la elaboración de propuestas de mejora para próximos proyectos. La evaluación brindó la oportunidad a los facilitadores y estudiantes para conocer el nivel de los objetivos alcanzados, además detectar las áreas de oportunidad de la eficacia del curso y los aprendizajes obtenidos por el alumno.

Instrumentos:

- ✓ Examen final de aprendizajes
- ✓ Cuestionario de satisfacción

Fuente: Elaboración propia

Cabe mencionar que al momento de su aplicación se tuvo problemas relacionados con: fallas técnicas de la plataforma, deficiencia de conocimiento para utilizar la

plataforma, y fallas con la conexión a Internet, Por lo que es necesario aplicar estrategias que permitan al Diseñador Instruccional adaptarse a dichas situaciones.

VII. DISEÑO INSTRUCCIONAL, DEL CURSO ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA, PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE LÚDICO DIGITAL

El Diseño Instruccional, del Curso Estrategias de Comprensión Lectora, para fomentar el aprendizaje Lúdico Digital, en el Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales del Campus Tepeji del Río, Hidalgo desglosa las seis fases del Modelo ASSURE.

Así como las características y necesidades de los estudiantes, basados en una encuesta inicial, un examen diagnóstico y un test de estilos de aprendizaje, con base en estos instrumentos se establecen los objetivos de aprendizaje, y los temas a revisar. Posteriormente se describe la Instrucción programada como técnica de enseñanza que se utilizó para permitir la apropiada obtención del aprendizaje por parte de los estudiantes, especificando los materiales, instrumentos y recursos; así como las secuencias actividades a realizar durante el curso. Por último, se describen los aprendizajes alcanzados evaluados a través de una prueba final, y una encuesta de satisfacción.

VII.1 Fase: Análisis de las características del estudiante.

De acuerdo con el modelo de Diseño Instruccional ASSURE se aplicaron tres instrumentos para para conocer las características y necesidades de los estudiantes, considerando los conocimientos previos, su contexto, y sus inteligencias múltiples. La muestra obtenida se realizó a 30 alumnos de diversas licenciaturas, de nuevo ingreso a la institución.

El primer instrumento que se aplicó fue una encuesta Inicial (Anexo 1), destinada a conocer las características generales, el 90% de los alumnos considera necesario un curso de comprensión lectora, el mismo porcentaje de los encuestados manifiesta agrado por las actividades lúdicas como estrategia para obtener aprendizaje. La mayoría de los alumnos radican en el municipio, provienen de escuelas públicas, la edad promedio es de 18 años, el 70% son mujeres, y el resto hombres; la mayoría muestran agrado por la tecnología y tienen un manejo medio-alto de plataformas educativas, así como de aplicaciones móviles. Se muestra en la gráfica 1.

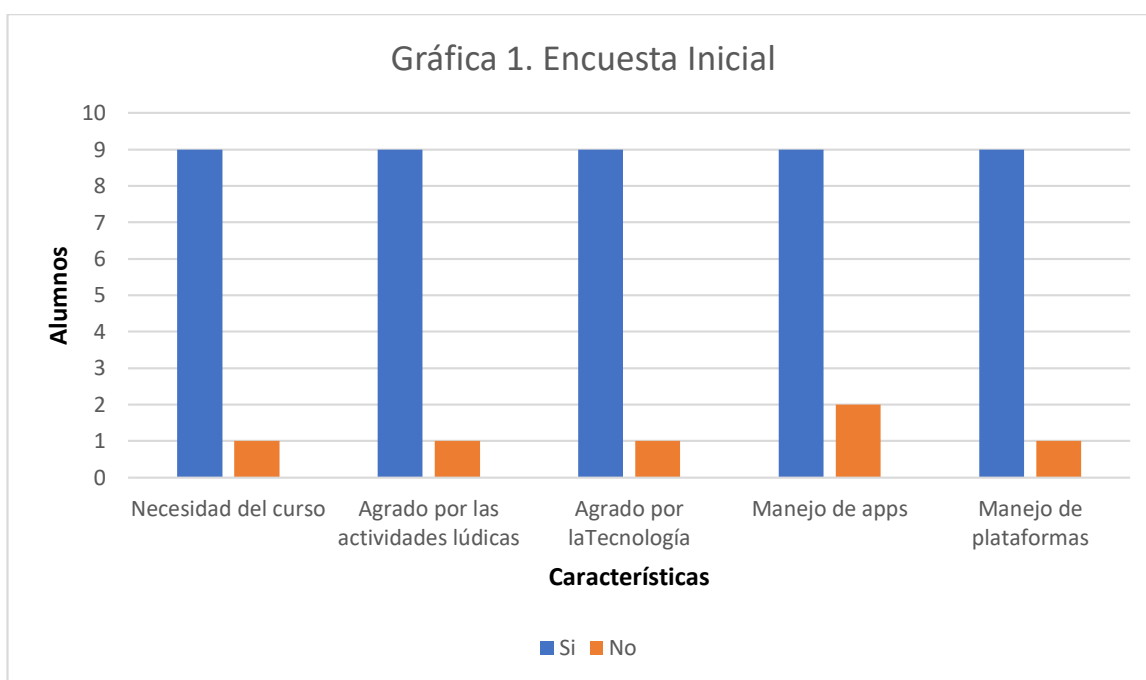


Figura 2. Resultados de la encuesta inicial. Elaboración propia.

El segundo instrumento fue un examen diagnóstico, se utilizó una lectura extraída del Manual de Planea 2017, presentado por el Colegio de Bachilleres del Estado de Baja California (Anexo 2). Ayudó a identificar los conocimientos previos, habilidades y competencias. Al respecto, uno de los estándares divulgados es el utilizado por el Programa Internacional de Evaluación para los Alumnos (PISA), donde se clasifican los niveles de comprensión lectora en literal y no literal. La lectura literal, que es el primer nivel, implica localizar, reconocer y/o comparar fragmentos de información explícita o sinónima en un texto. La lectura no literal se subdivide en dos niveles:

interpretativa o referencial y crítica. La primera requiere la construcción de significados y generación de inferencias, análisis, síntesis y reorganización de un texto; la segunda conlleva a la generación de inferencias, análisis, síntesis, contraste y reorganización de un texto que refleje la capacidad de relacionar el mismo con el conocimiento previo, así como con la reflexión de las intenciones del autor, y a su vez trasciende a la vida cotidiana del estudiante (Caño y Luna, 2011).

Con la información anterior se pudo deducir que los alumnos únicamente se quedan en el nivel de lectura literal, en su mayoría, los bajos niveles de lectura son un problema a nivel social, y es aún más grave por el hecho de que no llegamos a los niveles de pensamiento crítico que se requiere, en la era que utilizamos la tecnología solo para copiar y pegar información.

El último instrumento fue el Test de las Inteligencias Múltiples de las siete inteligencias según Howard Gardner: (Anexo 3), encontrando que las dos inteligencias de mayor impacto que poseen los alumnos son la inteligencia musical y la inteligencia corporal, los resultados se muestran en la gráfica 2.

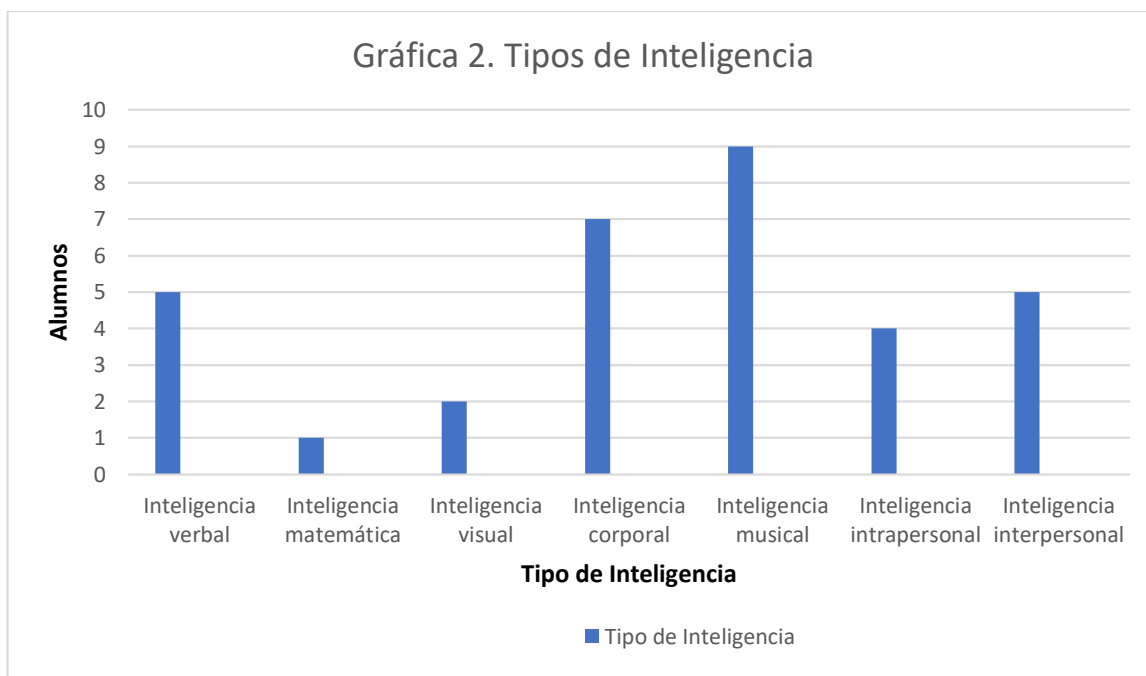


Figura 3. Resultados del test de inteligencias múltiples. Elaboración propia.

El resultado del Test de Inteligencias Múltiples ayudó al diseño de actividades, así como la selección de medios y materiales, que permitieron el diseño de los aprendizajes esperados.

VII.2 Fase: Establecimiento de objetivos de aprendizaje

En esta etapa se determinaron los objetivos de aprendizaje, considerando los específicos de la propuesta, además los aspectos de la primera fase del modelo ASSURE.

Por lo cual en la tabla 7 se establecen los temas y subtemas.

Tabla 7. *Temario*

TEMAS Y SUBTEMAS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE
<p>UNIDAD 1. Estrategias implicadas en la comprensión lectora</p> <ul style="list-style-type: none"> I. Utilizar las señales del texto para guiar la comprensión II. Tomar conciencia de la comprensión (estrategia metacognitiva) III. Marcarse un objetivo de la lectura IV. Elaborar y reorganizar la información V. Centrar la atención y sintetizar VI. Verificar hipótesis al hilo de la lectura 	<p>Identificar las principales Estrategias de Comprensión Lectora</p>
<p>UNIDAD 2. Aprendizaje Lúdico</p> <ul style="list-style-type: none"> I. Estrategias <ul style="list-style-type: none"> I.1 Estrategias directas 	<p>Aplicar estrategias Lúdico Digitales como herramientas de aprendizaje.</p>

I.1.2 De Memoria

I.1.3 Cognitivas

I.1.4 Compensatorias

II. Estrategias indirectas

II.1 Metacognitivas

II.2 Afectivas

II.3 Sociales

III. Gamificación

UNIDAD 3. Técnicas para mejorar la Comprensión Lectora

Seleccionar las técnicas de comprensión lectora de acuerdo con el objetivo establecido.

- I. Técnicas para mantener la atención**
- II. Técnicas para trabajar los conocimientos previos**
- III. Técnicas para planear por el texto y descubrir la estructura**
- IV. Técnicas para elaborar y reorganizar la información**
- V. Técnicas para la síntesis y la identificación de las ideas principales**

Fuente: Elaboración propia

VII.2.2 Instrucción programada como técnica de enseñanza

Para el proceso de enseñanza y aprendizaje del Diseño Instruccional de la presente propuesta se utilizó la instrucción programada la cual consiste en:

“La instrucción programada es una técnica de enseñanza autodidáctica que consiste en la presentación de la materia a enseñar en pequeñas unidades didácticas, seguidas de preguntas cuya verificación inmediata, si la respuesta es correcta, contribuye a afianzar el conocimiento adquirido, o si es incorrecta, conduce a la corrección del error. La presentación de la materia se realiza a través de programas, mediante libros, o máquinas de enseñanza”.
(Dorrego, 2011)

VII.3 Fase: Selección de medios y materiales

En esta se seleccionaron las TIC que son útiles para el desarrollo del curso, los recursos digitales apropiados para el logro de objetivos, así como los medios y materiales acorde a las necesidades de los estudiantes.

Los materiales que se implementaron en la plataforma Moodle, fueron: videos, infografías, lecturas, actividades interactivas, y mapas conceptuales, con la finalidad de establecer comunicación entre los participantes del curso mediante foros.

Para la selección de los medios y materiales se consideraron los siguientes aspectos:

- 1) Análisis de los tipos de inteligencia de los estudiantes
- 2) Establecimiento de objetivos
- 3) Temario
- 4) Establecimiento de las competencias genéricas y de comunicación.
- 5) Presupuesto

Así mismo se consideraron herramientas digitales tales como: CmapTools, Canva y Educaplay, por su fácil acceso y sus múltiples beneficios, las cuales se describen de manera general en la tabla 8.

Tabla 8. *Herramientas digitales*

Herramienta	Descripción
a	
CmapTools	Es una herramienta para crear mapas conceptuales, admite la incorporación de archivos adjuntos o enlaces a otras páginas. Así mismo permite interactuar con su contenido a través de un navegador. (CmapTools, 2019)

Canva Canva es una herramienta online que permite crear documentos de contenido web: pósteres, infografías, presentaciones, portadas para Facebook, Twitter... (Gutiérrez, 2019)

Educaplay Educaplay es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales. La plataforma es de carácter participativo, y todos los usuarios se benefician de la labor que ponen en común en la plataforma, ya que las actividades se comparten no solamente para que otros usuarios las jueguen, sino que esos otros usuarios pueden mostrarlas, a su vez, dentro de colecciones temáticas. (Viloria, s.f.)

Fuente: Elaboración propia

VII.3.1 Modalidad

Con la incorporación de las TIC en la educación, se pueden identificar que las formas de enseñanza tradicional han cambiado. La educación virtual es la forma en que se imparte el curso.

VII.4 Fase: Utilizar las estrategias, tecnologías, medios y materiales

Se revisó el curso antes de su implementación, para garantizar el óptimo funcionamiento de la plataforma, los recursos y materiales integrados dentro de este.

Por lo que se consideró el plan clase, dividido en tres secuencias didácticas, cada una de ellas representa una unidad del curso.

Secuencia 1

Contenido temático:

UNIDAD 1. Estrategias implicadas en la comprensión lectora

- i. La Importancia de la lectura
- ii. Estrategias implicadas en la comprensión lectora
- iii. Las diferencias y semejanzas entre las estrategias de comprensión lectora
- iv. Mejora de la Lectura Comprensiva
- v. Las Funciones de la lengua

Objetivo: Reconocer la importancia de la comprensión lectora, utilizando diversas estrategias implicadas en el proceso.

Competencias:

- Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
- Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas.
- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información
- Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo

Tiempo: 8 horas

Facilitador: Rebeca Reyes Dávila

No. Actividad	Actividad	Duración	Valor	Espacio de entrega e instrumento para evaluación	Material de Consulta
Semana 1					

1	<p><i>Examen Diagnóstico.</i> Forma de realización: Individual</p> <p>Los exámenes diagnósticos nos ayudan a saber el grado de conocimiento sobre un tema, antes de iniciar un curso. Lee las instrucciones y contesta correctamente las preguntas. La ponderación del examen será considerada solo con realizarlo, sin importar si son correctas las respuestas.</p>	15 min	5 %	<p>Examen diagnóstico https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfVRN2FButhpEpsZR4_67uqDCXIRsVT9RyAazCZ-M98-XItKA/viewform?usp=sf_link</p>	<p>Bienvenida al Curso https://docs.google.com/document/d/1DXYxdO02_M--H2lnuy6qP2-MB7AhdinjfvwYcgz9Qgs/edit?usp=sharing</p> <p>Plan general de trabajo https://docs.google.com/document/d/1-vwCD_-gJQDmXxHrqJFawPr5R0tY60AdHWZCCjDQgno/edit?usp=sharing</p> <p>Plan de trabajo semana 1 https://docs.google.com/document/d/1OB9Sc_uLIX5NceIEUFJJHhc4fpAl-kg01jZy2HHPfow/edit?usp=sharing</p>
---	--	--------	-----	--	--

2	<i>Collage La Importancia de la lectura</i>	90 min	15 %	Lista de cotejo para evaluar un collage	Cortometraje: Leer en corto https://www.youtube.com/watch?v=e5l8-4wDUzM
	Forma de realización: Individual				Podcast la importancia de la lectura https://docs.google.com/document/d/1FFFNHFsW98ppiodSyPCcGhZ-QzfxTEdfsufbpfFbOE/edit?usp=sharing
	La lectura es el proceso de comprensión de algún tipo de información o ideas almacenadas en un soporte y transmitidas mediante algún tipo de código, usualmente un lenguaje, que puede ser visual o táctil.				
	El collage es una técnica artística que consiste en ensamblar diversos elementos en un todo unificado. El término se aplica sobre todo a la pintura, pero por extensión se puede referir a cualquier otra manifestación artística, como la música, el cine, la literatura o el videoclip.				
	Analiza el material de consulta correspondiente a la actividad, y elabora un collage de imágenes que muestre la importancia de la lectura, escribe una pequeña reflexión de cinco líneas, considera los elementos de la rúbrica. Envía al espacio correspondiente, utilizando el formato PDF				Actividad Educaplay “La Importancia de la lectura” https://docs.google.com/document/d/1opzeJU34L0F8wRjO6rkDTI5i8ebl0oujWD4-RMHSffl/edit?usp=sharing
	Guardar el documento como: U1_Collage_ApellidoP_ApellidoM_Nombre y enviarlo mediante el espacio de Tarea 2.1 Collage La importancia de la lectura				
3	<i>Mapa mental “Estrategias implicadas en la comprensión lectora”</i>	90 min	15 %	Lista de cotejo para evaluar un Mapa Mental	Lectura http://servicios.educarm.es/templates/portal/ficheros/websDinamicas/154/II.2.sanz2.pdf
	Forma de realización: Colaborativa				Video “Estrategias implicadas en la comprensión lectora”
	La comprensión lectora es la capacidad de entender lo que se lee, tanto en referencia al significado de las palabras que forman un texto como con respecto a la comprensión global en un escrito.				
	Un mapa mental es un diagrama usado para representar palabras, ideas, tareas, lecturas, dibujos, u otros conceptos				

ligados y dispuestos radicalmente a través de una palabra clave o de una idea central. Los mapas mentales son un método muy eficaz, para extraer y memorizar información.

Lee el material de consulta (páginas 129 a la 134) correspondiente a la actividad y elabora un mapa mental que muestre las estrategias de comprensión lectora.

Incluye todos los elementos que contiene la lista de cotejo. Envía al espacio correspondiente, utilizando el formato JPG

Guardar el documento como: U1_Mapas _Equipo y enviarlo mediante el espacio de Tarea 3.1 Estrategias implicadas en la comprensión lectora

<https://docs.google.com/document/d/1qrrSbDMER1eWtx2Vs9D8gvj4aiSFEemOF6UuR78QZOrk/edit?usp=sharing>

Infografía

“Estrategias implicadas en la comprensión lectora”

<https://docs.google.com/document/d/1qrrSbDMER1eWtx2Vs9D8gvj4aiSFEemOF6UuR78QZOrk/edit?usp=sharing>

4	<p><i>Foro de las diferencias y semejanzas entre las estrategias de comprensión lectora</i></p> <p>Forma de realización: Individual</p> <p>El proceso de comunicación tiene algunos elementos fundamentales para llevarse a cabo en su totalidad y cumplir su función primordial: recibir una respuesta.</p>	60 min	15 %	Rúbrica de evaluación para evaluar un Foro de Participación (Autoevaluación)	Lectura http://servicios.educarm.es/templates/portal/ficheros/websDinamicas/154/II.2.sanz2.pdf
	<p>Un foro es un sitio de discusión en línea asincrónico donde las personas publican mensajes alrededor de un tema, creando de esta forma un hilo de conversación jerárquico. Lee el material de consulta (páginas 129-134) y revisa los videos. Contesta las siguientes preguntas en el espacio correspondiente:</p> <ol style="list-style-type: none">1.- ¿Qué es la Comprensión lectora?2.- ¿Cuál es la diferencia entre las diversas estrategias de comprensión lectora?3.- ¿Cuáles son las semejanzas entre las diversas estrategias de comprensión lectora?				Video: Cómo Mejorar Tu Comprensión Lectora [4 claves esenciales] https://www.youtube.com/watch?v=SDHWfmF6hGY Mapa conceptual “Diferencias y semejanzas entre las estrategias de comprensión lectora” https://docs.google.com/document/d/1aCsVTOoxo0SxpPL

4,- Menciona las estrategias de comprensión lectora que más se adapten a tu estilo de aprendizaje. Argumenta tu respuesta

[VNcvbles_DW3SJpPM8sLmLthLKmA/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1Ncvbles_DW3SJpPM8sLmLthLKmA/edit?usp=sharing)

Considera los elementos de la Rúbrica, recuerda realizar como mínimo dos aportaciones a tus compañeros, y finaliza con una conclusión.

Semana 2

Plan de trabajo semana 2: <https://docs.google.com/document/d/1PG8jRDqTrA7ZanJbYLo0-EZxllhMnQe1OPRbMHHkI5o/edit?usp=sharing>

5	<p><i>Cuadro comparativo Mejora de la Lectura Comprensiva</i> Forma de realización: Colaborativa</p> <p>Un cuadro puede ser un gráfico que especifica los vínculos existentes entre distintos datos. Comparativo, por su parte, es aquello que permite realizar una comparación (el descubrimiento de las semejanzas y las diferencias entre diversos elementos a partir de su análisis u observación). Con tus compañeros de equipo realiza un cuadro comparativo en el que se vean aplicadas las diversas estrategias de comprensión lectora. Se recomienda tomar capturas de pantalla para complementar el cuadro. Lee el material de consulta correspondiente a la actividad y elabora una infografía que muestre los principales elementos que intervienen en la Comunicación. Incluye todos los elementos que contiene la rúbrica. Envía al espacio correspondiente, utilizando el formato PDF</p> <p>Guardar el documento como: U2_Cuadro_Equipo y enviarlo mediante el espacio de Tarea 5.1 Las Funciones de la lengua</p>	90 min	15 %	<p>Lista de cotejo para evaluar un Cuadro Comparativo (Heteroevaluación)</p>	<p>Lectura</p> <p>http://servicios.educarm.es/templates/portal/ficheros/websDinamicas/154/II.2.sanz2.pdf</p> <p>Infografía: Mejora de la Lectura Comprensiva https://docs.google.com/document/d/1J2ql0dXyOqQ7PgTLQdi-Wged-BJm3veI5E40SdiWWQw/edit?usp=sharing</p>
6	<p><i>Video de las Funciones de la lengua</i> Forma de realización: Individual</p> <p>El video digital es una representación de imágenes en movimiento en la forma de datos digitales codificados. Lee el material de consulta correspondiente a la actividad y elabora un video que muestre la forma en que observas las funciones de la lengua en la vida cotidiana. Realiza la actividad de Educaplay para reforzar el tema.</p> <p>Guardar el documento como: U2_Video_ApellidoP_ApellidoM_Nombre_Final y enviarlo mediante el espacio de Tarea 6.1 Video de las Funciones de la lengua</p>	60 min	15 %	<p>Lista de cotejo para evaluar un vídeo (Heteroevaluación)</p>	<p>Lectura</p> <p>https://www.unamenlinea.unam.mx/recurso/83233-cuales-son-las-funciones-de-la-lengua</p> <p>Infografía: Las Funciones de la lengua</p>

					https://docs.google.com/document/d/1Kvbs_EXk9kn9EGDJrbwsmohBkw6Y3kXPhP5HWLqGWxk/edit?usp=sharing
					Educaplay: Las funciones de la lengua https://docs.google.com/document/d/17Ty3dl-ExkmfLqvA7cyfz66Fc5Xj-w1MtT_d1c28u_0/edit?usp=sharing
7	<i>Evaluación Final de la Unidad</i> Forma de realización: Individual Los exámenes finales nos ayudan a saber el grado de conocimiento sobre un tema, antes de concluir un curso. Lee las instrucciones y contesta correctamente las preguntas. Por parte del docente se retroalimentará la evaluación.	20 min	20 %	Evaluación Final de la Unidad https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfA0FUdDdhSG827C24jDARlGJKKeDAYo7OMCgkuSlqthXg1Ag/viewform?usp=sf_link	Evaluación Final de la Unidad https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfA0FUdDdhSG827C24jDARlGJKKeDAYo7OMCgkuSlqthXg1Ag/viewform?usp=sf_link

Secuencia 2
Contenido temático:

UNIDAD 2. Aprendizaje Lúdico

- I. Juegos para aprender
- II. Juegos para el desarrollo de estrategias
- III. Las ventajas del juego
- IV. Estrategias directas
- V. Estrategias indirectas

Objetivo: Aplicar estrategias Lúdico Digitales como herramientas de aprendizaje.

Competencias:

- Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe.
- Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
- Valora el pensamiento lógico en el proceso comunicativo en su vida cotidiana y académica
- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información
- Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo

Tiempo: 8 horas

Facilitador: Rebeca Reyes Dávila

No. Actividad	Actividad	Duración	Valor	Espacio de entrega e instrumento para evaluación	Material de Consulta
Semana 1					
Pan de trabajo:					
https://docs.google.com/document/d/1IHQpcjtLDdNA35dDZD9QsrxXvu1h2XEQa0KOmsd7r4c/edit?usp=sharing					

1	<p><i>Examen Diagnóstico.</i> Forma de realización: Individual</p> <p>Los exámenes diagnósticos nos ayudan a saber el grado de conocimiento sobre un tema, antes de iniciar un curso. Lee las instrucciones y contesta correctamente las preguntas. La ponderación del examen será considerada solo con realizarlo, sin importar si son correctas las respuestas. Ingresa al espacio correspondiente Por parte del docente se retroalimentará la evaluación.</p>	15 min	5 %	<p>Examen diagnóstico https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfwCWdX7-MSJatoBi2JyMGYeEsQbjmEmwRh6Nb5kMdpET2dpA/viewform?usp=sf_link</p>	
2	<p><i>Infografía Juegos para aprender</i> Forma de realización: Individual</p> <p>El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía dónde los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, mediante el juego a través de actividades divertidas y amenas en las que pueda incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo. La infografía es una representación visual informativa o diagrama de textos escritos que en cierta manera resume o explica figurativamente.</p> <p>Lee el material de consulta (página 30-58) correspondiente a la actividad y elabora una infografía que muestre los beneficios de las actividades lúdicas en el aprendizaje. Incluye todos los elementos que contiene la rúbrica. Envía al espacio correspondiente, utilizando el formato JPG.</p> <p>Guardar el documento como: U2_Infografia_ApellidoP_ApellidoM_Nombre y enviarlo mediante el espacio de Tarea 2.1 Juegos para aprender</p>	90 min	15 %	<p>Lista de cotejo para evaluar una Infografía</p>	<p>http://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf</p> <p>Mapa conceptual: Juegos para aprender https://docs.google.com/document/d/1MNV9nCJCWOWtgJWYlycxIKVOBs_wLUU8MI CtCaizyQ/edit?usp=sharing</p> <p>Podcast: Juegos para aprender https://docs.google.com/document/d/11jL79ZKZj-PxbC2N4jsSGu_kKF25QPuHE9bLBEtWLaE/edit?usp=sharing</p>

3	<p><i>Mapa mental Juegos para el desarrollo de estrategias</i> Forma de realización: Individual</p>	90 min	15 %	Lista de cotejo para evaluar un Mapa Mental	http://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf
	<p>Un mapa mental es un diagrama usado para representar palabras, ideas, tareas, lecturas, dibujos, u otros conceptos ligados y dispuestos radicalmente a través de una palabra clave o de una idea central. Los mapas mentales son un método muy eficaz, para extraer y memorizar información. Lee el material de consulta correspondiente a la actividad y elabora un mapa mental que muestre los principales elementos, características, de los diversos tipos de juegos para el desarrollo. Incluye todos los elementos que contiene la lista de cotejo. Envía al espacio correspondiente, utilizando el formato JPG</p>				<p>Presentación: Juegos para el desarrollo de estrategias https://docs.google.com/presentation/d/1lcqNr2J25vEm-z-Y_oz6TA0F4wGU6zmJ3UJp_ei33AIE/edit?usp=sharing</p>
	<p>Guardar el documento como: U2_Mapap_ApellidoP_ApellidoM_Nombre y enviarlo mediante el espacio de Tarea 3.1 La diacronía y sincronía de la lengua.</p>				<p>Actividad Educaplay: Juegos para el desarrollo de estrategias https://docs.google.com/document/d/1ALZzPrhH2NiYQ3NSfyxnELppeL_Lmj0oPxf8hEedazl/edit?usp=sharing</p>

4	<p><i>Foro de las ventajas del juego</i></p> <p>Forma de realización: Individual</p> <p>El proceso de comunicación tiene algunos elementos fundamentales para llevarse a cabo en su totalidad y cumplir su función primordial: recibir una respuesta.</p> <p>Un foro es un sitio de discusión en línea asincrónico donde las personas publican mensajes alrededor de un tema, creando de esta forma un hilo de conversación jerárquico. Lee el material de consulta y contesta las siguientes preguntas en el espacio correspondiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- ¿Qué son las actividades lúdicas? 2.- ¿Qué juegos tradicionales son tus favoritos? 3.- ¿Qué juegos mediados por tecnología conoces? 4.- ¿Cómo favorece el juego tu aprendizaje <p>Considera los elementos de la Rúbrica, recuerda realizar como mínimo dos aportaciones a tus compañeros, y finaliza con una conclusión.</p>	60 min	15 %	Rúbrica de evaluación para evaluar un Foro de Participación (Autoevaluación)	<p>http://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf</p> <p>Infografía: Las ventajas del juego y sus consideraciones. https://docs.google.com/document/d/1d0uG5-XYPJ6117SM8LqpbOMOWJnNilrwsnMzMuo5O8I/edit?usp=sharing</p> <p>Padlet: Las ventajas del juego https://docs.google.com/document/d/1-VxAHh3n13y0AJISL0AmNmGZXXwK6wwMvJPd45pr-FA/edit?usp=sharing</p>
---	--	--------	------	--	---

Semana 2

Bienvenida: https://docs.google.com/document/d/1XJsCI9rpa0U98qHHm4atIGnnvVmysIKeztlaa_e7_Eg/edit?usp=sharing

<p>5 <i>Sopa de letras “Estrategias directas”</i></p> <p>Forma de realización: Individual</p> <p>Educaplay, es una plataforma educativa para crear actividades educativas multimedia y gamificar el entorno educativo</p> <p>Lee el material de consulta correspondiente a la actividad e ingresa a https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6153730-estrategias_directas.html</p> <p>Resuelve la sopa de letras. Como evidencia de la actividad toma tres capturas de pantalla, coloca en un documento de Word y envía al espacio correspondiente.</p> <p>Guardar el documento como: U2_S_ApellidoP_ApellidoM_Nombre_Final y enviarlo mediante el espacio de Tarea 5.1 Sopa de letras</p>	<p>90 min</p>	<p>15 %</p>	<p>Lista de cotejo para evaluar actividades en Educaplay (Heteroevaluación)</p>	<p>Padlet: “Estrategias directas”</p> <p>https://docs.google.com/document/d/1vwUKe5-oBbHCsDtsAn-lpAL9_heOkEiZtBGsPftMAw/edit?usp=sharing</p> <p>Actividad Educaplay Sopa de Letras</p> <p>https://docs.google.com/document/d/1y1eFRMLwXRDJRcH8K53nzk6eBXRqSpdE-X_ANaQ9FQ/edit?usp=sharing</p>
--	---------------	-------------	---	---

6	<p><i>Crucigrama “Estrategias indirectas”</i></p> <p>Forma de realización: Individual</p> <p>Educaplay, es una plataforma educativa para crear actividades educativas multimedia y gamificar el entorno educativo</p> <p>Analiza los videos de consulta correspondientes a la actividad e ingresa a https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6153985-estrategias_indirectas.html</p> <p>Resuelve el crucigrama. Como evidencia de la actividad toma tres capturas de pantalla, coloca en un documento de Word y envía al espacio correspondiente.</p> <p>Guardar el documento como: U2_Crucigrama_ApellidoP_ApellidoM_Nombre_Final y enviarlo mediante el espacio de Tarea 5.1 Crucigrama</p>	60 min	15 %	<p>Lista de cotejo para evaluar actividades en Educaplay (Heteroevaluación)</p>	<p>Infografía: “Estrategias indirectas”https://docs.google.com/document/d/1_k_janhKA6W8Z7vb89G15GEPWaJxgXY53ZNYVHB9fQ/edit?usp=sharing</p> <p>Actividad Educaplay: Crucigrama https://docs.google.com/document/d/1oqkvbg-H83YCUgJHmnJGDqfhxTARF3-JxkleFGkbgQw/edit?usp=sharing</p>
7	<p><i>Evaluación Final</i></p> <p>Forma de realización: Individual</p> <p>Los exámenes finales nos ayudan a saber el grado de conocimiento sobre un tema, antes de concluir un curso. Lee las instrucciones y contesta correctamente las preguntas. Ingresar al espacio correspondiente. Por parte del docente se retroalimentará la evaluación.</p>	20 min	20 %	<p>Evaluación Final https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScRQGloYEGCRLV6eInBRqEcCZoV5R8eVi03BYhohsK46B-BIA/viewform?usp=sf_link</p>	

Secuencia 3

Contenido temático:

UNIDAD 3. Técnicas para mejorar la Comprensión Lectora

- i. Técnicas para mejorar la Comprensión Lectora
- ii. Técnicas para mantener la atención
- iii. Técnicas para trabajar los conocimientos previos
- iv. Técnicas para planear por el texto y descubrir la estructura
- v. Técnicas para elaborar y reorganizar la información
- vi. Técnicas para la síntesis y la identificación de las ideas principales

Objetivo: Seleccionar las técnicas de comprensión lectora de acuerdo al objetivo establecido.

Competencias:

- Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
- Evalúa un texto mediante la comparación de su contenido con el de otros, en función de sus conocimientos previos y nuevos.
- Argumenta un punto de vista en público de manera precisa, coherente y creativa.
- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información

Tiempo: 8 horas

Facilitador: Rebeca Reyes Dávila

No. Actividad	Actividad	Duración	Valor	Espacio de entrega e instrumento para evaluación	Material de Consulta
Semana 1					

1	<p><i>Examen Diagnóstico.</i> Forma de realización: Individual</p> <p>Los exámenes diagnósticos nos ayudan a saber el grado de conocimiento sobre un tema, antes de iniciar un curso. Lee las instrucciones y contesta correctamente las preguntas. La ponderación del examen será considerada solo con realizarlo, sin importar si son correctas las respuestas. Ingresa al espacio correspondiente. Por parte del docente se retroalimentará la evaluación.</p>	15 min	5 %	<p>Examen diagnóstico https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfak0vmp4Luv66fRpa2KTCPo6QOyh0fZ3bumynqN8l0ygEuQ/viewform?usp=sf_in</p>	
2	<p><i>Infografía de las Técnicas para mejorar la Comprensión Lectora</i> Forma de realización: Individual</p> <p>La infografía es una representación visual informativa o diagrama de textos escritos que en cierta manera resume o explica figurativamente. Lee el material de consulta (páginas 144-159) correspondiente a la actividad y elabora una infografía que muestre las principales Técnicas para mejorar la comprensión lectora. Guía tu conocimiento con la presentación y el video. Incluye todos los elementos que contiene la rúbrica. Envía al espacio correspondiente, utilizando el formato JPG.</p> <p>Guardar el documento como: U3_Infografia_ApellidoP_ApellidoM_Nombre y enviarlo mediante el espacio de Tarea 2.1 Técnicas para mejorar la Comprensión Lectora</p>	90 min	15 %	<p>Lista de cotejo para evaluar una Infografía</p>	<p>Lectura http://servicios.educarm.es/templates/portal/ficheros/websDinamicas/154/II.2.sanz2.pdf</p> <p>Presentación: <i>Técnicas para mejorar la Comprensión Lectora</i> https://docs.google.com/presentation/d/1xnhcvDDe-Soln-CxALK4XMCuvUisIRg4HMn68E32Rt0/edit?usp=sharing</p> <p>Video: <i>Técnicas para mejorar la Comprensión Lectora</i> https://docs.google.com/document/d/19uO6R6_0G4pFTJQZvesjC6Z-mbaQbkMw7wyVQRg7XDw/edit?usp=sharing</p>

3	<p><i>Relación de columnas. Técnicas para mantener la atención y Técnicas para trabajar los conocimientos previos</i> Forma de realización: Individual</p>	90 min	15 %	Lista de cotejo para evaluar actividades en Educaplay	<p>Padlet: Relacionar columnas https://docs.google.com/document/d/1a17J4MfeLqxsVU1gm7KbpaTCagcj--3wF9Im5SRr-vA/edit?usp=sharing</p>
	<p>Educaplay, es una plataforma educativa para crear actividades educativas multimedia y gamificar el entorno educativo</p>				<p>Actividad Educaplay: Relacionar columnas https://docs.google.com/document/d/1MdzVR49UQLgRuIFnfVUPQ87ecRvXSm8OD1_e62zLDQ/edit?usp=sharing</p>
	<p>Lee el material de consulta correspondiente a la actividad e ingresa a https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6158073-tecnicas_compreension_lectora.html Resuelve el ejercicio. Como evidencia de la actividad toma tres capturas de pantalla, coloca en un documento de Word y envía al espacio correspondiente.</p>				
	<p>Guardar el documento como: U2_S_ApellidoP_ApellidoM_Nombre_Final y enviarlo mediante el espacio de Tarea 3.3 Rompecabezas</p>				
4	<p><i>Foro de Técnicas de Comprensión Lectora</i> Forma de realización: Individual</p>	60 min	15 %	Rúbrica de evaluación para evaluar un Foro de Participación (Autoevaluación)	<p>Presentación: https://docs.google.com/presentation/d/1xnhcvDDe-Soln-CxALK4XMCuvUisIRg4HMn68E32Rt0/edit?usp=sharing</p>
	<p>Un foro es un sitio de discusión en línea asincrónico donde las personas publican mensajes alrededor de un tema, creando de esta forma un hilo de conversación jerárquico. Analiza el material de consulta y contesta las siguientes preguntas en el espacio correspondiente: 1.- ¿Qué es una Técnica de Comprensión Lectora? 2.- ¿Cuál es la Técnica de Comprensión Lectora que te parece adecuada a tu estilo de aprendizaje? 3.- ¿Qué cambios en tu desempeño has notado desde el inicio del curso?</p>				<p>Podcast: https://docs.google.com/document/d/19uO6R6_0G4pFTJQZvesjC6Z-mbaQbkMw7wyVQRg7XDw/edit?usp=sharing</p>

Considera los elementos de la Rúbrica, recuerda realizar como mínimo dos aportaciones a tus compañeros, y finaliza con una conclusión.

Semana 2

5	<p><i>Vídeo Quiz: Organización de información por medio de mapas conceptuales.</i> Forma de realización: Individual</p> <p>Analiza el material de consulta correspondiente a la actividad e ingresa a https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6159760-tecnicas_compresionlec.html Resuelve el vídeo quiz. Como evidencia de la actividad toma tres capturas de pantalla, coloca en un documento de Word y envía al espacio correspondiente.</p> <p>Guardar el documento como: U3_Quiz_ApellidoP_ApellidoM_Nombre_Final y enviarlo mediante el espacio de Tarea 3.4 Vídeo Quiz</p>	90 min	15 %	<p>Lista de cotejo para evaluar actividades en Educaplay</p> <p>(Heteroevaluación)</p>	<p>Padlet: Vídeo Quiz https://docs.google.com/document/d/1mHRncqSKIRYHbICGIMLZH7wf8kS7EMCJalscBmfNs6c/edit?usp=sharing</p> <p>Actividad Educaplay: Vídeo Quiz https://docs.google.com/document/d/1Al-ozDMKqbrbxrE57r017RfI0rmY5bR2N7rHb-2cG2E/edit?usp=sharing</p>
6	<p><i>Ruleta de palabras: Técnicas para la síntesis y la identificación de las ideas principales</i> Forma de realización: Individual</p> <p>Analiza el material de consulta correspondiente a la actividad e ingresa a https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6161831-tecnicas_para_la_compresion.html Resuelve la ruleta de palabras. Como evidencia de la actividad toma tres capturas de pantalla, coloca en un documento de Word y envía al espacio correspondiente.</p>	60 min	15 %	<p>Lista de cotejo para evaluar actividades en Educaplay</p> <p>(Heteroevaluación)</p>	<p>Actividad Educaplay: Ruleta de palabras https://docs.google.com/document/d/1NMk7YIQBObK7bGvegdka5_PZfgPdmAchqdvhNLxDR0/edit?usp=sharing</p>

Guardar el documento como:
U3_Quiz_ApellidoP_ApellidoM_Nombre_Final y enviarlo
mediante el espacio de Tarea 3.4 Ruleta de palabras

7	<i>Evaluación Final</i> Forma de realización: Individual	20 min	20 %	Evaluación Final https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeklLzAWywgGnNJ76-SYIKIURSeFWaVRk9EJLAzBFvo4fe7Pw/viewform?usp=sf_link
---	---	--------	------	---

Los exámenes finales nos ayudan a saber el grado de conocimiento sobre un tema, antes de concluir un curso.
Lee las instrucciones y contesta correctamente las preguntas.
Ingresa al espacio correspondiente
Por parte del docente se retroalimentará la evaluación.

VII. 4.1 Recursos necesarios para su implementación

VII.4.1.1 Recursos Humanos

Para la implementación del curso fue necesario que equipo interdisciplinario contribuyera en la aplicación de los recursos y en la ejecución de la propuesta, este estuvo conformado por:

- Facilitador del curso: responsable del diseño, implementación, ejecución y evaluación del curso.
- Director institucional: Responsable de validar el curso
- Jefe de sistemas institucionales: Encargado de habilitar la plataforma.

VII.4.1.2 Recursos Tecnológicos

El Curso se implementó en la plataforma institucional, donde cada alumno debería de tener un equipo de cómputo con las siguientes características como mínimo:

- Conexión a internet
- Bocinas o audífonos
- Memoria RAM 4GB
- Flash
- Navegador Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera, Internet Explorer 9

VII.4.1.3 Recursos Monetarios

Los recursos económicos aproximados que se consideraron para la implementación del curso de estrategias de comprensión lectora, dirigido a los alumnos de nuevo ingreso a CUIEP. El desglose se observa en la tabla 9.

Tabla 9. *Gastos de implementación.*

Concepto	Costo
Licencias	\$250.00
Internet	\$389.00

Ingeniero en Sistemas	\$1000.00
Facilitador	\$2000.00
Total	\$3639.00

Fuente: Elaboración Propia (2020)

VII.4.2 Instrumentos de Evaluación

Los instrumentos de evaluación que se utilizaron en la presente propuesta los cuales son rúbricas y listas de cotejo que especifican las características de las actividades y/o productos a entregar, lo que facilitó a los estudiantes identificar los lineamientos que deben contener cada actividad y/o producto.

En la práctica docente a través de estos instrumentos se puede decir que se valora el trabajo que ha hecho un estudiante, así como las mejoras que se han ido realizando en una determinada producción o medio (cuaderno, portafolios, práctica, recensión, etc.), y emite un juicio de valor sobre ello, estaríamos hablando de evaluación. Cuando ese mismo profesor tiene que traducir esas valoraciones acerca del aprendizaje de su alumnado a términos cuantitativos, por lo que se estará dictaminado una calificación. La calificación está basada en una evaluación sumativa, pero también pueden darse procesos de evaluación que no conlleven calificación; de hecho, cuando así ocurre es cuando la mejor evaluación realiza su labor de potenciar y orientar el aprendizaje. Lo que es importante es hacer mención que el alumnado no aprende con los procesos de calificación, sino con los de evaluación. Ésta es la clave de la perspectiva desde la que entendemos la evaluación. (Hamodi, López & López, 2015)

La metodología utilizada es la evaluación por competencias, tanto genéricas como las propias del área de comunicación del esquema de educación media superior, el desarrollo de las competencias requiere ser comprobado en la práctica, mediante el cumplimiento de criterios de desempeño o criterios de evaluación claramente establecidos.

En 2007, Ruíz establece que las listas de cotejo sirven para:

- a) Evaluar la eficiencia y efectividad de las destrezas de los participantes para rendir operaciones particulares.
- b) Para hacer observaciones escritas de la exactitud de una destreza y el tiempo que toma completar una tarea particular.
- c) Evaluar la calidad del trabajo.
- d) Los participantes evalúen su propio trabajo.
- e) Los participantes verifiquen qué se espera de ellos al alcanzar el nivel de rendimiento.
- f) Los empleadores midan el trabajo de las o los participantes.

Una rúbrica es un registro evaluativo que posee ciertos criterios o dimensiones a evaluar y lo hace siguiendo niveles de calidad y tipificando los estándares de desempeño, en esta se identifica cualquier pauta de evaluación, preferentemente cerrada, en sentido estricto se asimila a una matriz de valoración que incorpora en un eje los criterios de ejecución de una tarea y en el otro eje una escala y cuyas casillas interiores están repletas de texto (no en blanco, como sucede con las escalas para que el evaluador señale el grado de adquisición de cada criterio). En cada casilla de la rúbrica se describe qué tipo de ejecución sería merecedora de ese grado de la escala. (Ruíz, 2007)

Para evaluar y calificar se utilizaron seis listas de cotejo, de autoría propia:

- 1 lista de cotejo para evaluar una infografía
- 2 lista de cotejo para evaluar un mapa mental
- 3 lista de cotejo para evaluar un cuadro comparativo
- 4 lista de cotejo para evaluar un video
- 5 lista de cotejo para evaluar actividades de Educaplay

Así como una rúbrica que permiten evaluar las competencias que los estudiantes deben alcanzar por medio de las actividades y/o productos que fueron realizados durante el curso. Las cuales se describen a continuación.

1.- Lista de cotejo para evaluar una Infografía (Coevaluación)

La infografía es una representación visual informativa o diagrama de textos escritos que en cierta manera resume o explica figurativamente.

Alumno evaluado:

Criterio	Sí	No	Puntos Obtenidos
Cuenta con una imagen central alusiva a la Comunicación.			1
Se apoya en imágenes que complementan el tema.			1
Utiliza un texto breve y conciso que facilita la comprensión del tema			1
Incluye el concepto de Comunicación, y los cinco elementos que intervienen en la comunicación.			1
Aborda una de las teorías de la Comunicación			1
Es pulcro, creativo y visualmente atractivo.			2
No tiene errores ortográficos, de redacción ni gramática			1
Incluye citas y referencias en formato APA, de por lo menos tres fuentes diferentes.			1
Entrega la actividad en el tiempo y espacio establecido			1
Total			/10

Observaciones:

2.- Lista de cotejo para evaluar un Mapa Mental (Heteroevaluación)

Un mapa mental es un diagrama usado para representar palabras, ideas, tareas, lecturas, dibujos, u otros conceptos ligados y dispuestos radicalmente a través de una palabra clave o de una idea central. Los mapas mentales son un método muy eficaz, para extraer y memorizar información.

Equipo evaluado:

Criterio	Sí	No	Puntos Obtenidos	Observaciones
La imagen central del mapa son alusivas a la diacronía y sincronía de la lengua			2	
Los principales subtemas irradian de la imagen central en forma ramificada			1	
Las ramas tienen una imagen y palabra clave impresa sobre la línea asociada			1	
Los puntos menos importantes también se representan como ramas adheridas a las ramas de nivel superior.			1	
Las ramas forman una estructura conectada			1	
Se aprecia el conjunto de información del contenido y las relaciones entre sus componentes.			1	
La información corresponde a los recursos expuestos			1	
El producto es presentado en el espacio y tiempo correspondiente			1	
Presenta ortografía, redacción y gramática adecuada.			1	
Total			/10	

3.- Lista de cotejo para evaluar un Cuadro Comparativo (Heteroevaluación)

Un cuadro puede ser un gráfico que especifica los vínculos existentes entre distintos datos.

Equipo evaluado:

Criterio	Sí	No	Puntos Obtenidos
El trabajo cuenta con una Portada en la que se incluyen: nombre de los integrantes del equipo, nombre de la actividad, nombre del catedrático, insignias institucionales, lugar y fecha.			1
Identifica todos los elementos de comparación entre las variantes de la lengua, sus características, ventajas y desventajas, y ejemplos.			5
La organización de la información es de fácil comprensión, y es visualmente atractivo			1
No tiene errores ortográficos, de redacción ni gramática			1
Incluye citas y referencias en formato APA, de por lo menos tres fuentes diferentes.			1
Entrega la actividad en el tiempo y espacio establecido			1
Total			/10

Observaciones:

4.- Lista de cotejo para evaluar un vídeo (Heteroevaluación)

El video o vídeo es la tecnología de grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de imágenes y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento.

Equipo evaluado:

Criterio	Sí	No	Puntos Obtenidos
Cubre los temas a profundidad con detalles y ejemplos. El conocimiento del tema es excelente.			2
El producto demuestra gran originalidad. Las ideas son creativas e ingeniosas.			1
Aborda las cinco variantes de la lengua, resaltando el habla de la sociedad mexicana			1
Todos los integrantes del equipo salen en el video.			1
La calidad del video y el enfoque fueron excelentes en todas sus partes.			1
Muestra diferentes tomas, ángulos de cámara, efectos de sonido y/o uso cuidadoso del acercamiento, proporcionando variedad en el video.			1
El video está en formato MP4, con una duración entre 10 y 15 minutos.			1
La ortografía, la redacción y la gramática son correctas			1
Entregado en el espacio y tiempo establecido.			1
Total			/10

Observaciones:

**5.- Lista de cotejo para evaluar actividades en Educaplay
(Heteroevaluación)**

Educaplay, es una plataforma para crear actividades educativas multimedia y gamificar el entorno.

Nombre:

Criterio	Sí	No	Puntos Obtenidos
Realiza la actividad con resultados correctos.			5
Las capturas muestran el nombre del alumno, en la pantalla de la plataforma			2
La entrega es en la fecha establecida			1
La ortografía, la redacción y la gramática son correctas			1
La entrega es con la nomenclatura indicada.			1
Total			/10

Observaciones:

6.- Lista de cotejo para evaluar un Collage (Coevaluación)

El collage es una técnica artística que consiste en ensamblar diversos elementos en un todo unificado. El término se aplica sobre todo a la pintura, pero por extensión se puede referir a cualquier otra manifestación artística, como la música, el cine, la literatura o el videoclip.

Alumno evaluado:

Criterio	Sí	No	Puntos Obtenidos
Cuenta con una imagen central alusiva al tema			2
Se apoya en imágenes que complementan el tema. (subtemas)			2
Escribe una pequeña reflexión del tema (máximo cinco renglones)			1
Es pulcro, creativo y visualmente atractivo.			1
No tiene errores ortográficos, de redacción ni gramática			1
Incluye citas y referencias en formato APA, de por lo menos tres fuentes diferentes.			1
Entrega la actividad en el tiempo y espacio establecido			1
El nombre del archivo está de acuerdo con la nomenclatura indicada.			1
Total			/10

OBSERVACIONES:

Rúbrica de evaluación para evaluar un Foro de Participación (Autoevaluación)

Un foro es un sitio de discusión en línea asincrónico donde las personas publican mensajes alrededor de un tema, creando de esta forma un hilo de conversación jerárquico.

Alumno Evaluado:

Criterio	Excelente 100%	Suficiente 75%	Insuficiente 50%	Observaciones
Información	Responde a todos los cuestionamientos establecidos, las aportaciones son adecuadas. Se percibe la comprensión del tema.	Responde a la mayoría de los cuestionamientos establecidos, las aportaciones son adecuadas. Se percibe la comprensión del tema.	No responde a los cuestionamientos establecidos, las aportaciones son adecuadas. Se percibe la comprensión del tema.	
Participación	Participa de manera crítica y reflexiva cuatro veces o más en el foro.	Participa de manera crítica y reflexiva dos o tres veces en el foro.	Participa de manera crítica y reflexiva solo una ocasión en el foro.	
Normas	Respeto las normas de netiqueta para participar en entornos virtuales.	En la mayoría de aportaciones respeta las normas de netiqueta para participar en entornos virtuales.	No respeta las normas de netiqueta para participar en entornos virtuales, pero se disculpa por su conducta.	

Ortografía	Las aportaciones no presentan errores ortográficos, de puntuación ni tipográficos.	La mayoría de las aportaciones no presentan errores ortográficos, de puntuación ni tipográficos.	En su mayoría las aportaciones presentan errores ortográficos, de puntuación ni tipográficos.	
Referencias	Utiliza correctamente el formato APA en todas sus aportaciones.	Utiliza correctamente el formato APA en la mayoría de sus aportaciones.	Utiliza otro formato.	
Puntualidad	Entrega en tiempo y espacio indicados sus aportaciones.	Entrega solo en tiempo o en espacio indicado sus aportaciones	No entrega en tiempo y espacio indicados sus aportaciones	
Total				

VII.4.3 Implementación del proyecto

La implementación de un proyecto es fundamental para llevar a cabo mejoras en los procesos donde se hayan detectado fallas o procedimientos susceptibles de tener mejoramiento o algunos indicadores de posibles problemáticas.

Los materiales se encuentran alojados en Drive para su consulta, de acuerdo a las políticas institucionales, la implementación del presente proyecto, el cual se llevó a cabo en la plataforma institucional y en Moodle, no permiten el acceso a la evidencia del desarrollo del mismo. En la siguiente liga se accede a los materiales utilizados.

https://drive.google.com/drive/folders/1hForJx3rJbRT0WI_HCwTpxUjgS-wgRtU?usp=sharing

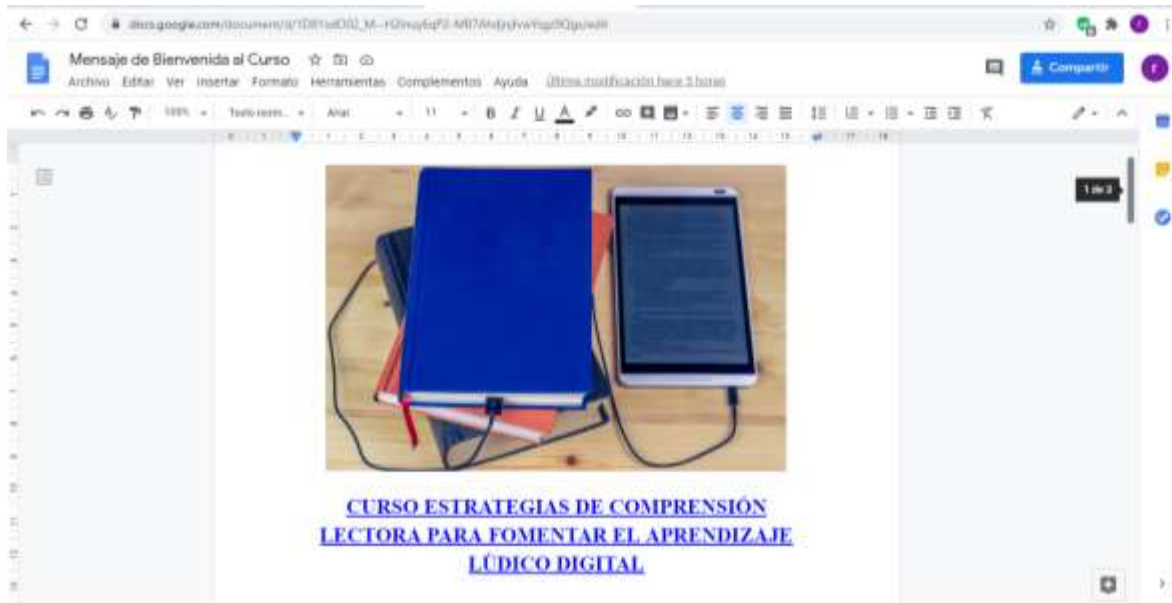


Figura 4. Imagen del curso. Tablet y libros. Elaboración Propia.



Figura 5. Mensaje de bienvenida al curso, por parte del facilitador. Elaboración Propia.

PLAN GENERAL DE TRABAJO

Unidad	Objetivo	Temas	Descripción
UNIDAD 1. Estrategias aplicadas en la comprensión lectora	Reconocer la importancia de la comprensión lectora, utilizando diversas estrategias implícitas en el proceso.	<ul style="list-style-type: none"> La importancia de la lectura Estrategias implícitas en la comprensión lectora Las dificultades y consecuencias de las estrategias de comprensión lectora Objetos de la Lectura Comprensiva Los Procesos de la lectura 	1 semana 8 horas
UNIDAD 2. Aprendizaje Lector	Aplicar estrategias Lectora Digitalizadas como herramientas de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> Juegos para aprender Juegos para el desarrollo de estrategias Los recursos del juego Estrategias digitales Estrategias tecnológicas 	1 semana 8 horas
UNIDAD 3. Técnicas para mejorar la Comprensión Lectora	Seleccionar las técnicas de comprensión lectora de acuerdo al objetivo establecido.	<ul style="list-style-type: none"> Técnicas para mejorar la Comprensión Lectora Técnicas para mejorar la atención Técnicas para trabajar los cuestionarios previos Técnicas para planear por el 	1 semana 8 horas

Figura 6. Plan general de trabajo del curso. Elaboración Propia.

PLAN DE TRABAJO SEMANA 1. UNIDAD 1

Recuerda: La primera semana de trabajo de cada proceso modela. Estrategias digitales en la comprensión lectora: para construir con el curso deberá realizar las siguientes actividades:

Actividad	Temas de contenidos	Materiales de Apoyo	Instrumentos de evaluación
Examen diagnóstico del curso	Introducción	Examen diagnóstico del curso	Examen diagnóstico del curso
Código La comprensión de la lectura	Introducción	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias • Entender la importancia de la lectura • Actividad Educativa 	Lista de cotejo para evaluar la lectura
Lógica textual Estrategias digitales en la comprensión lectora	Comprensión	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura • Video "Estrategias digitales en la comprensión lectora" • Subrayado "Estrategias digitales en la comprensión lectora" 	Lista de cotejo para evaluar la lógica textual
Foco de la atención y comprensión oral de mensajes de comprensión lectora	Comprensión	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura • Video "Cómo mejorar tu comprensión lectora II (con cantidad)" • Código con apoyo "Diferencia y relación oral de mensajes de comprensión lectora" 	Hoja de evaluación para trabajar en Foco de Atención Participación (comentarios)

Cualquier duda que tengas o necesites comunicarte al siguiente correo: edu.2111@unad.edu.co

Módulo Foco de Atención
Facultad de

Figura 7. Plan de trabajo semana 1. Elaboración Propia.

Examen diagnóstico del curso

CURSO ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE LÓGICO DIGITAL

Instrucciones: Lee atentamente cada pregunta, contesta correctamente. Recuerda que esta evaluación tiene como objetivo indagar los conocimientos previos al curso, para que puedas reconocer el nivel de avance.

*Obligatorio

Dirección de correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico _____

Figura 8. Examen diagnóstico del curso. Elaboración Propia.



Figura 9. Cortometraje “Leer en corto”, fomento nacional a la lectura. Fuente: (Pasión por la lectura, 2012).



Figura 10. Podcast la importancia de la lectura. Elaboración Propia.

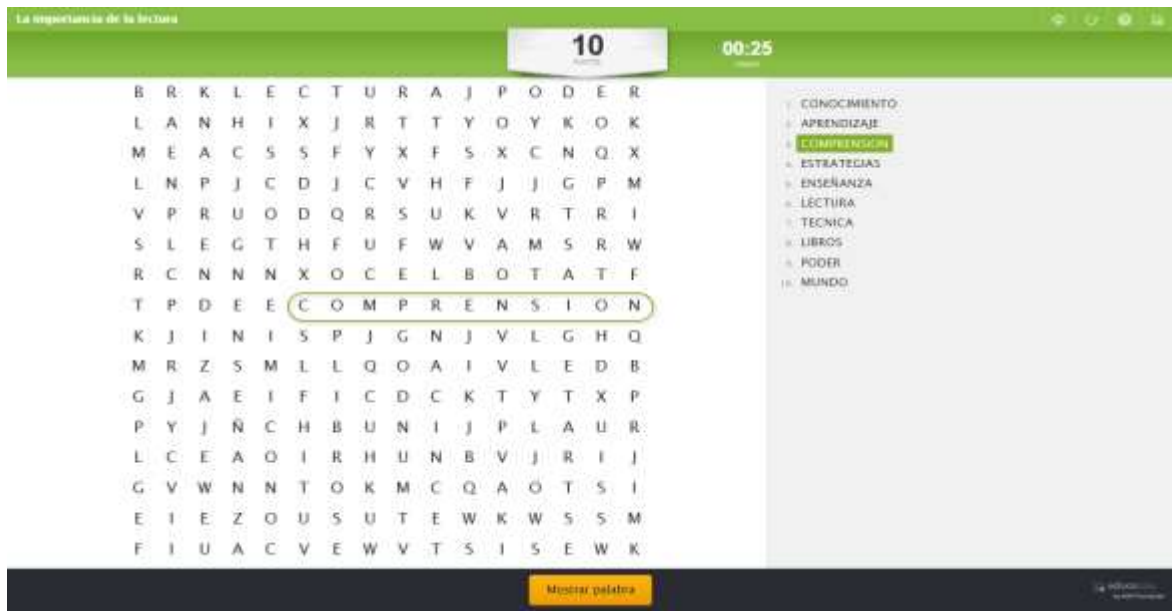


Figura 11. Actividad Educaplay “La Importancia de la lectura”. Elaboración Propia

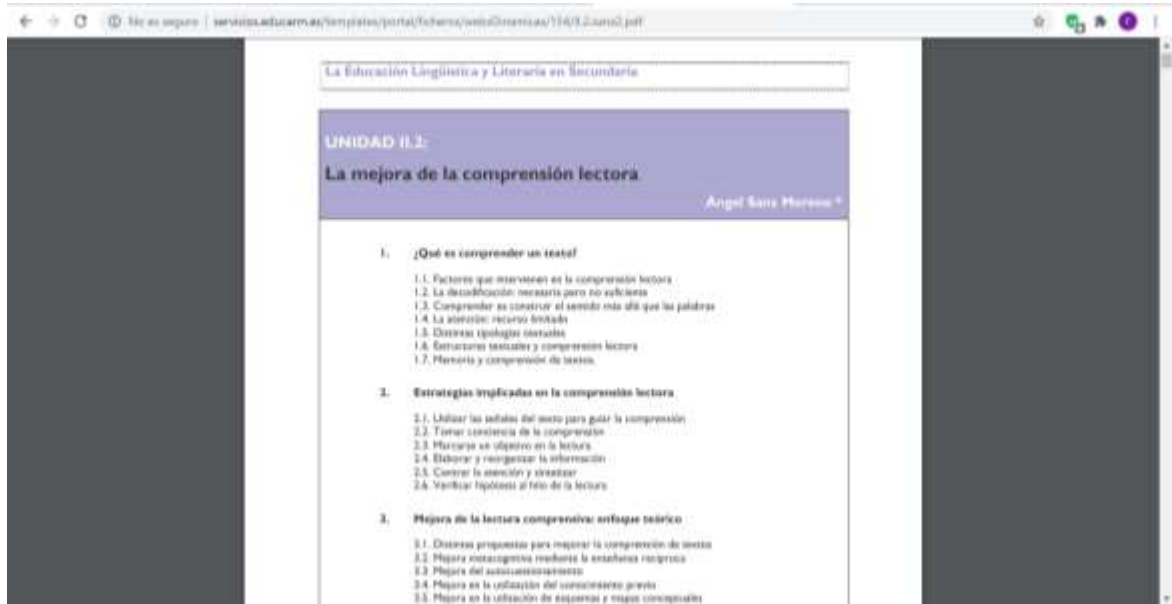


Figura 12. Lectura: La mejora de la comprensión lectora. Fuente: (Sanz, A., s. f.)

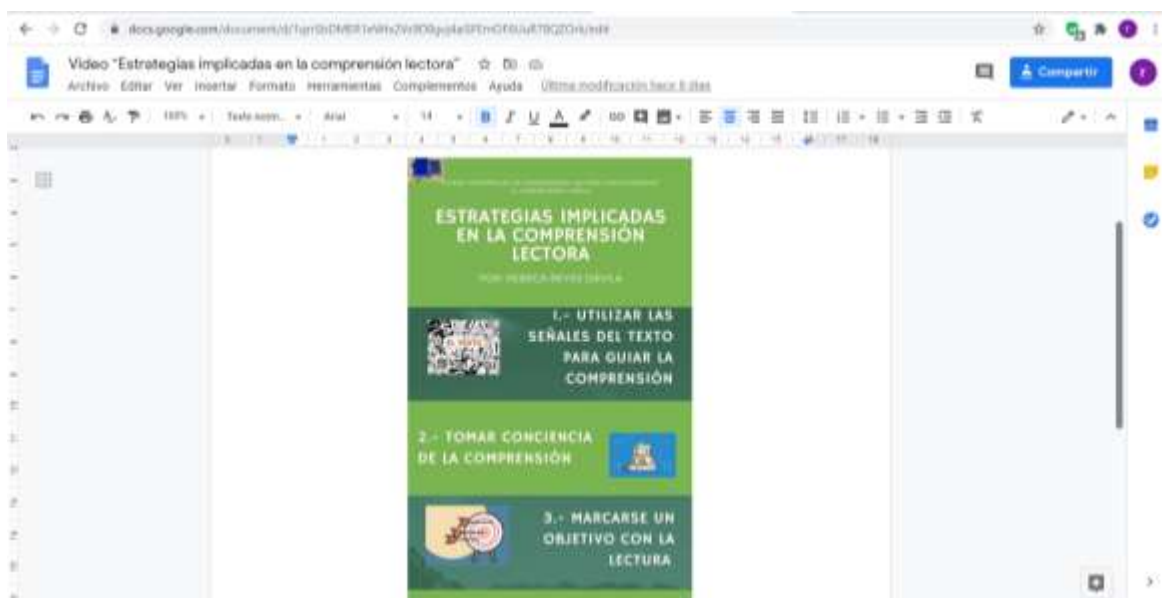


Figura 13. Infografía “Estrategias implicadas en la comprensión lectora”. Elaboración Propia.



Figura 14. Video, ¿Cómo mejorar tu comprensión lectora? [4 claves esenciales]. Fuente: (Lectura Ágil, 2019).



Figura 15. Mapa conceptual “Diferencias y semejanzas entre las estrategias de comprensión lectora”.
Elaboración Propia.

PLAN DE TRABAJO SEMANA 2

PLAN DE TRABAJO SEMANA 2. UNIDAD 1

Bienvenidos a la segunda semana de trabajo de nuestra primera unidad: “Estrategias implicadas en la comprensión lectora”, para continuar con el curso deberás realizar las siguientes actividades:

Actividad	Forma de realización	Material de Apoyo	Instrumento de evaluación
Cuadro comparativo: “Estrategias de Comprensión Lectora”	Colaborativa	<ul style="list-style-type: none"> Lectura Presentación: Estrategias de comprensión lectora Podcast: Estrategias de Comprensión Lectora 	Lista de cotejo para evaluar un Cuadro Comparativo
Vídeo de las Funciones de la lengua	Individual	<ul style="list-style-type: none"> Infografía: Las Funciones de la lengua Educaplay: Las funciones de la lengua 	Lista de cotejo para evaluar un vídeo
Evaluación Final de la Unidad	Individual	Evaluación Final de la Unidad	Evaluación Final de la Unidad

Figura 16. Plan de trabajo semana 2. Elaboración Propia.

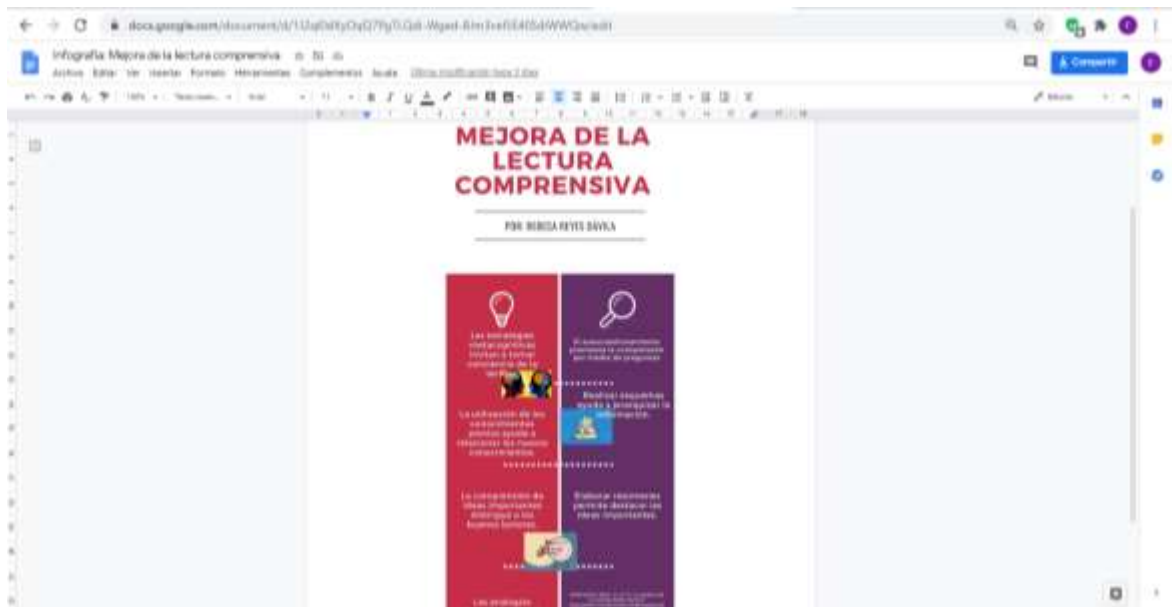


Figura 17. Infografía: Mejora de la Lectura Comprensiva. Elaboración Propia.

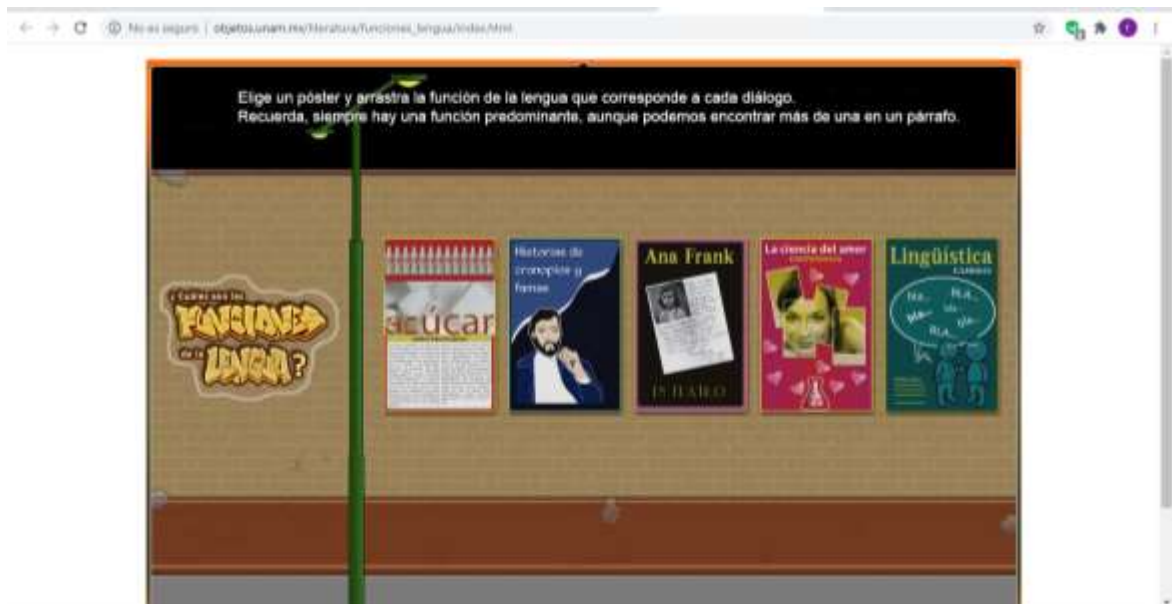


Figura 18. Lectura. Las Funciones de la lengua. Elaboración Propia.

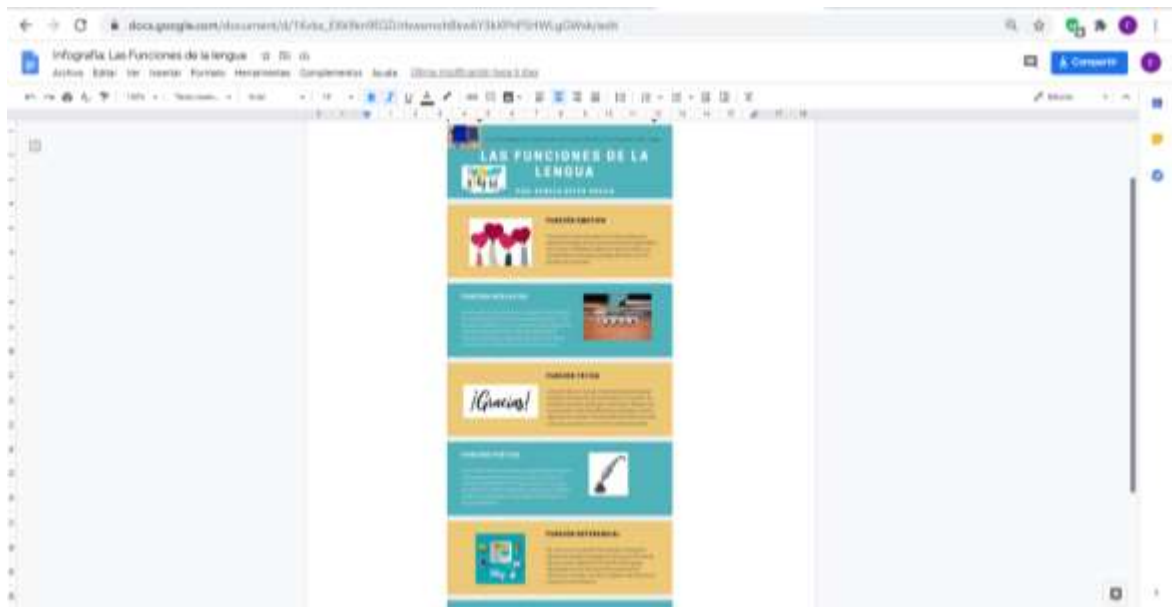


Figura 19. Infografía: Las Funciones de la lengua. Elaboración Propia.

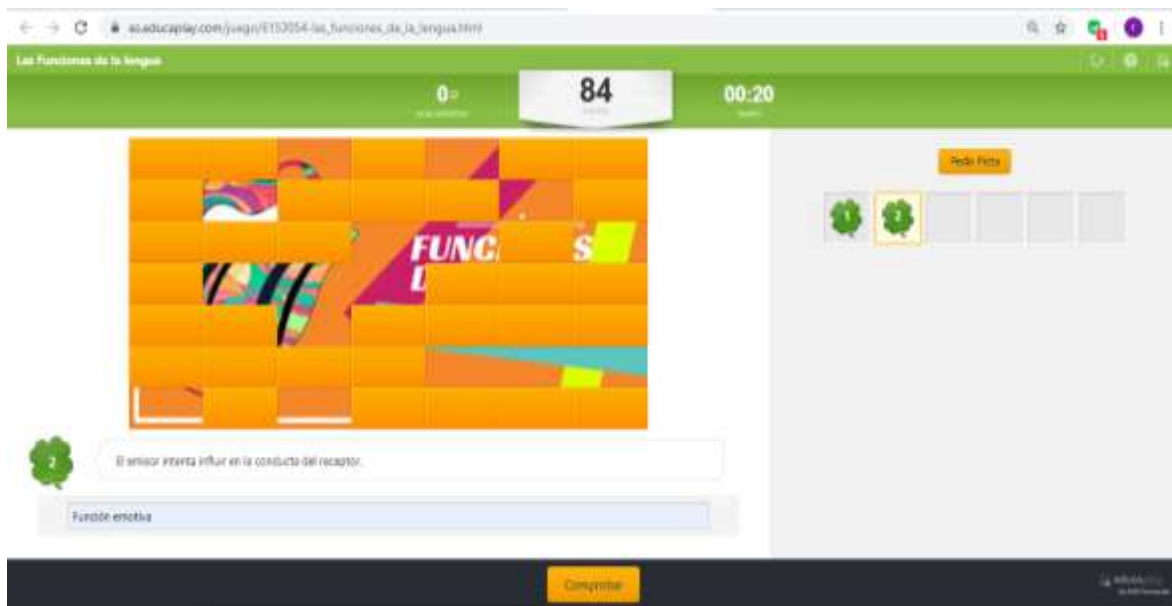


Figura 20. Educaplay: Las funciones de la lengua. Elaboración Propia.



Figura 21. Evaluación Final de la Unidad 1. Elaboración Propia.

The image shows a Google Docs document titled "PLAN DE TRABAJO SEMANA 1-UNIDAD 2". It contains a table with four columns: "Actividad", "Forma de realización", "Material de Apoyo", and "Instrumento de evaluación".

Actividad	Forma de realización	Material de Apoyo	Instrumento de evaluación
Ensayo Diapóntico	Individual	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación en línea 	Ensayo de opinión oral/escrita
Indagación Juegos para aprender	Individual	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura • Mapa conceptual • Juego para aprender • Indagación Juegos para aprender 	Lista de coteo para evaluar una Indagación
Mapa mental Juegos para el desarrollo de estrategias	Individual	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura • Presentación • Juego para el desarrollo de estrategias • Actividad Educativa • Juego para el desarrollo de estrategias 	Lista de coteo para evaluar un Mapa Mental
Fase de las etapas del juego	Individual Participación grupal	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura • Indagación: Las etapas del juego • Juego: Las reglas del juego 	Referencia de evaluación para evaluar un Fases de Participación (diálogo/evaluación)

Figura 22. Plan de trabajo semana 1, unidad 2. Elaboración Propia.



Figura 23. Examen diagnóstico unidad 2. Elaboración Propia.



Figura 24. Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. Fuente: (Sánchez, 2010).

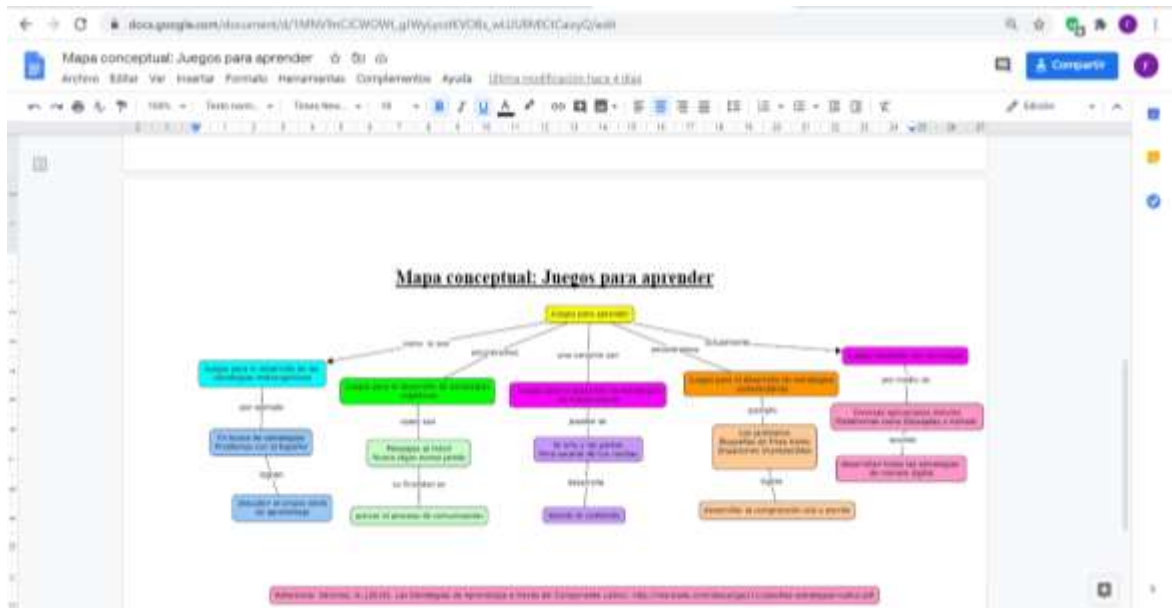


Figura 25. Mapa conceptual: Juegos para aprender. Elaboración Propia.

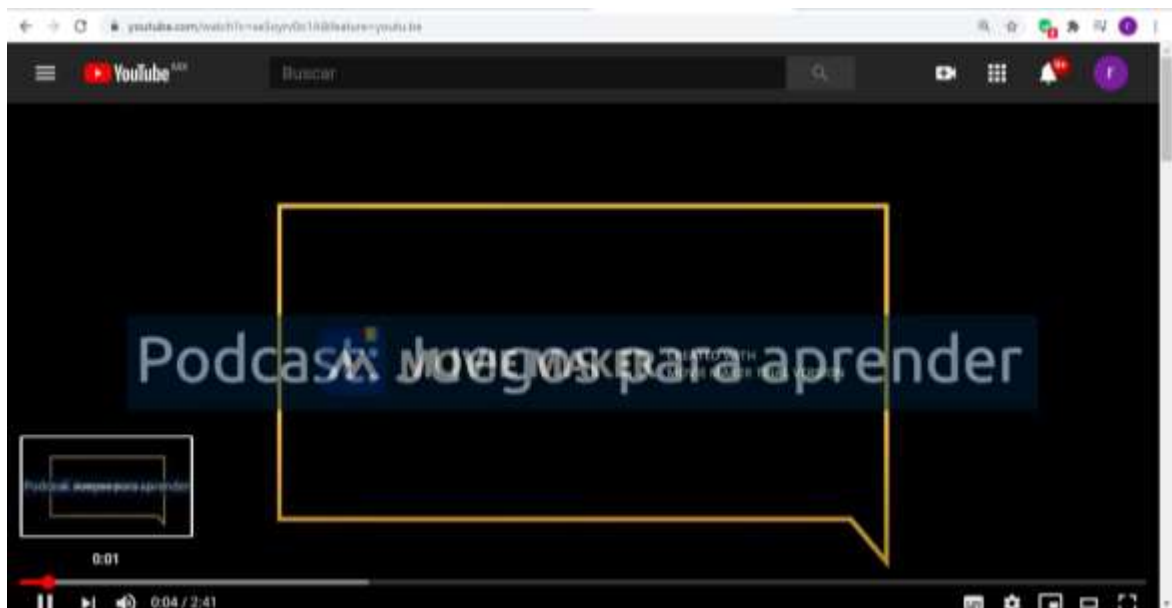


Figura 26. Podcast: Juegos para aprender. Elaboración Propia.



Figura 27. Presentación: Juegos para el desarrollo de estrategias. Elaboración Propia.

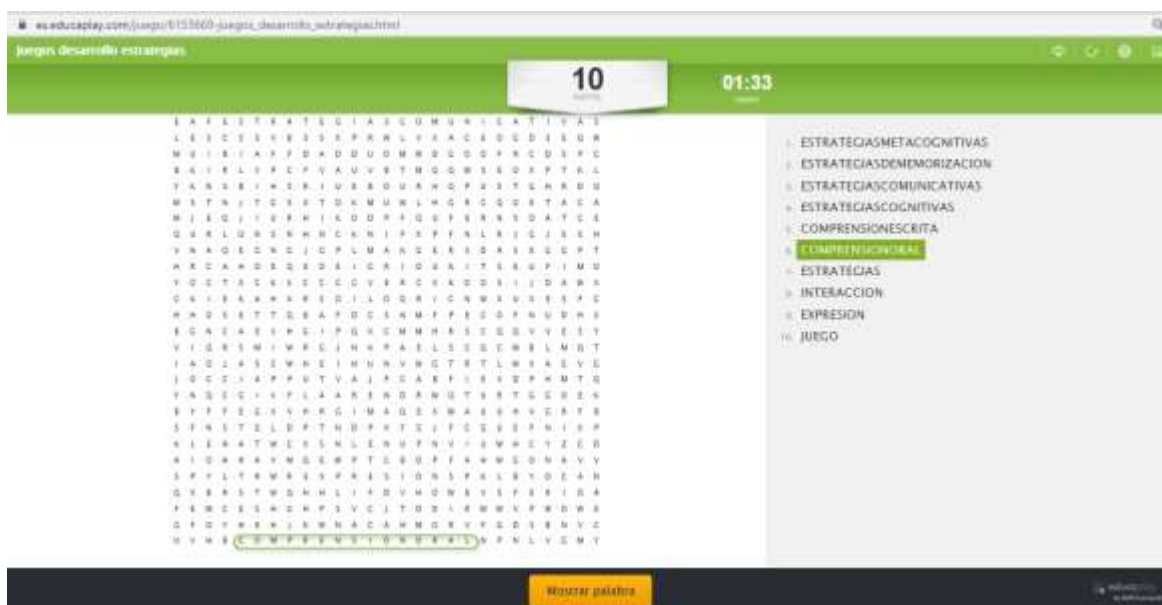


Figura 28. Actividad Educaplay: Juegos para el desarrollo de estrategias. Elaboración Propia

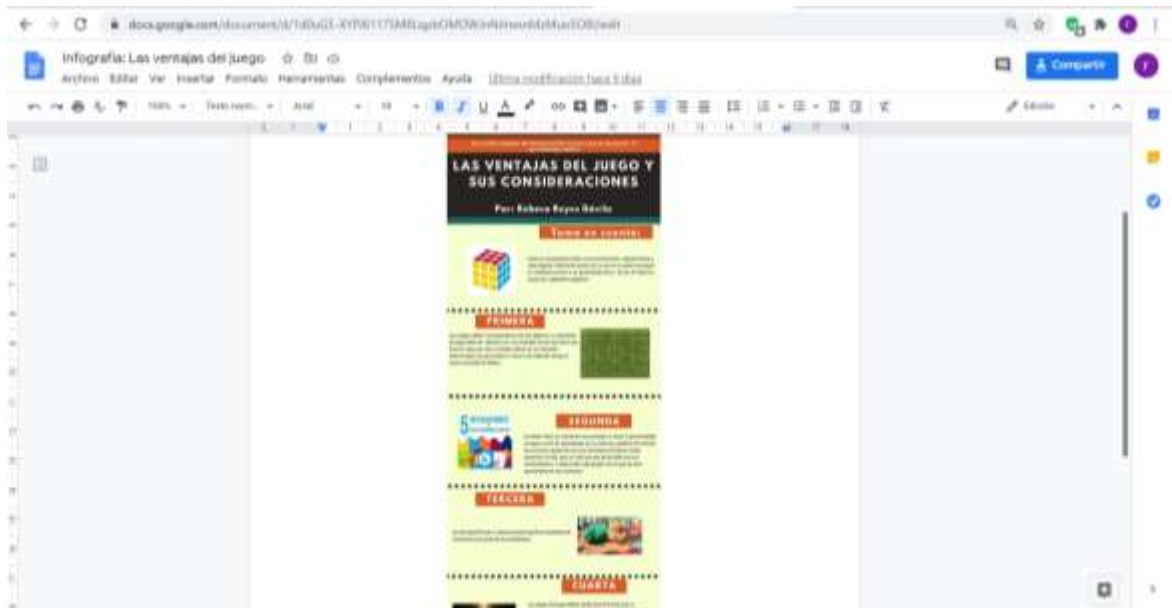


Figura 29. Infografía: Las ventajas del juego y sus consideraciones. Elaboración Propia.



Figura 30. Padlet: Las ventajas del juego. Elaboración Propia.

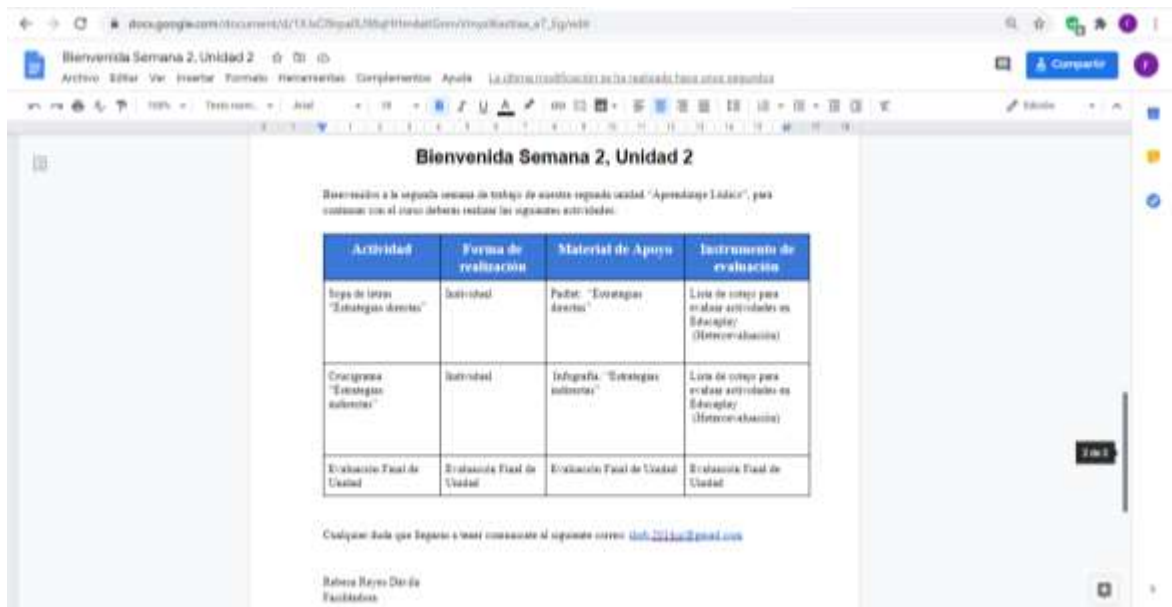


Figura 31. Bienvenida semana 2, unidad 2. Elaboración Propia.



Figura 32. Padlet Estrategias didácticas. Elaboración Propia.

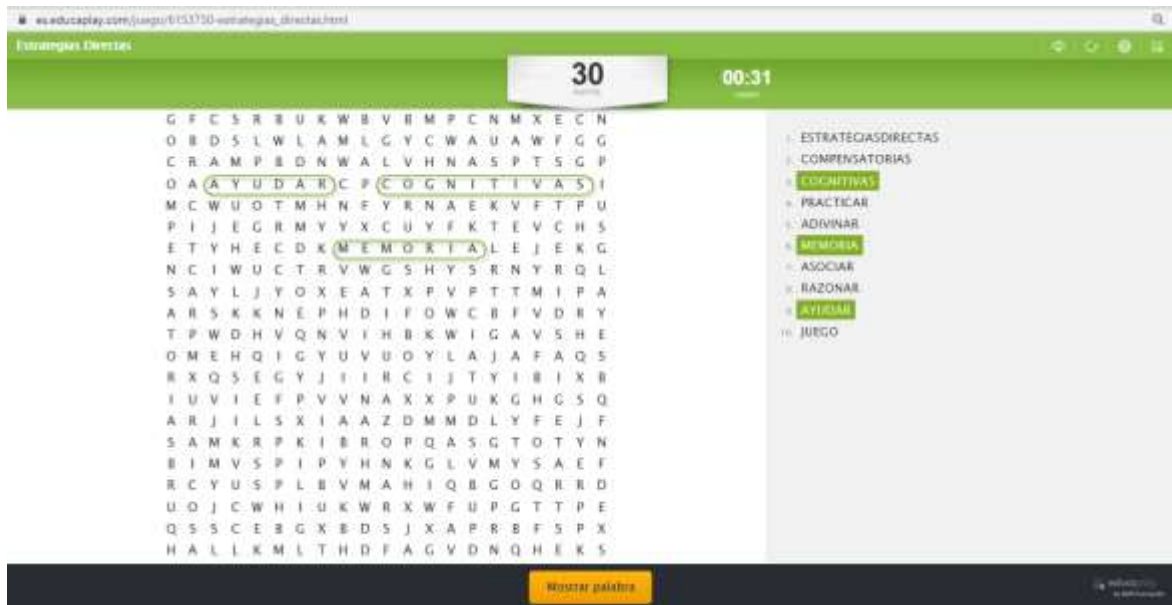


Figura 33. Actividad Educaplay Sopa de Letras Estrategias directas. Elaboración Propia.

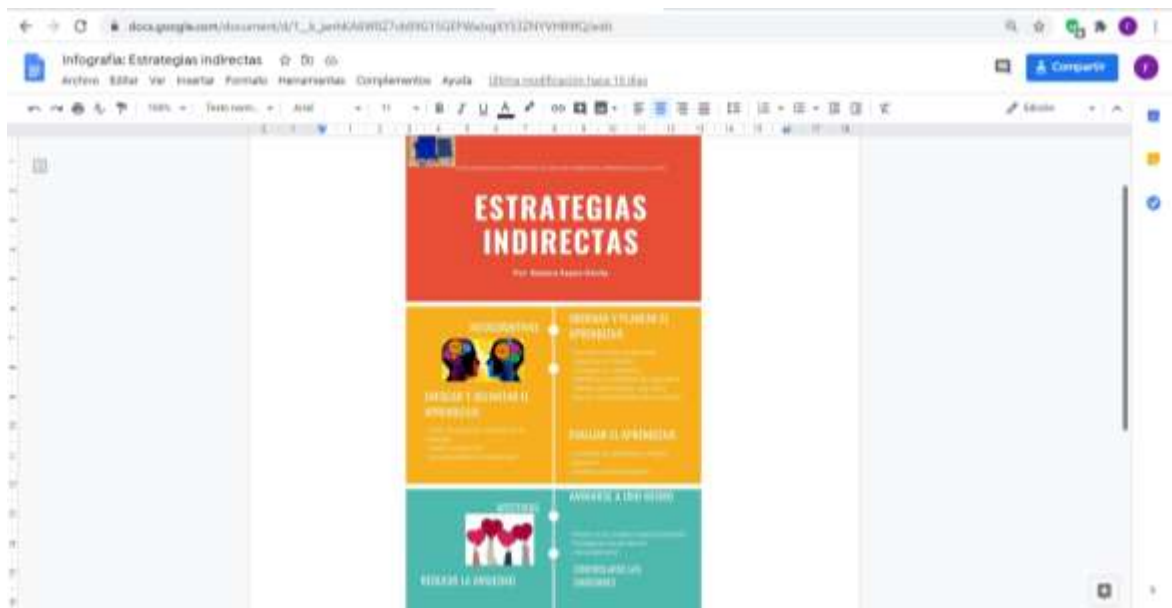


Figura 34. Infografía: “Estrategias indirectas”. Elaboración Propia.



Figura 35. Actividad Educaplay: Crucigrama. Elaboración Propia.

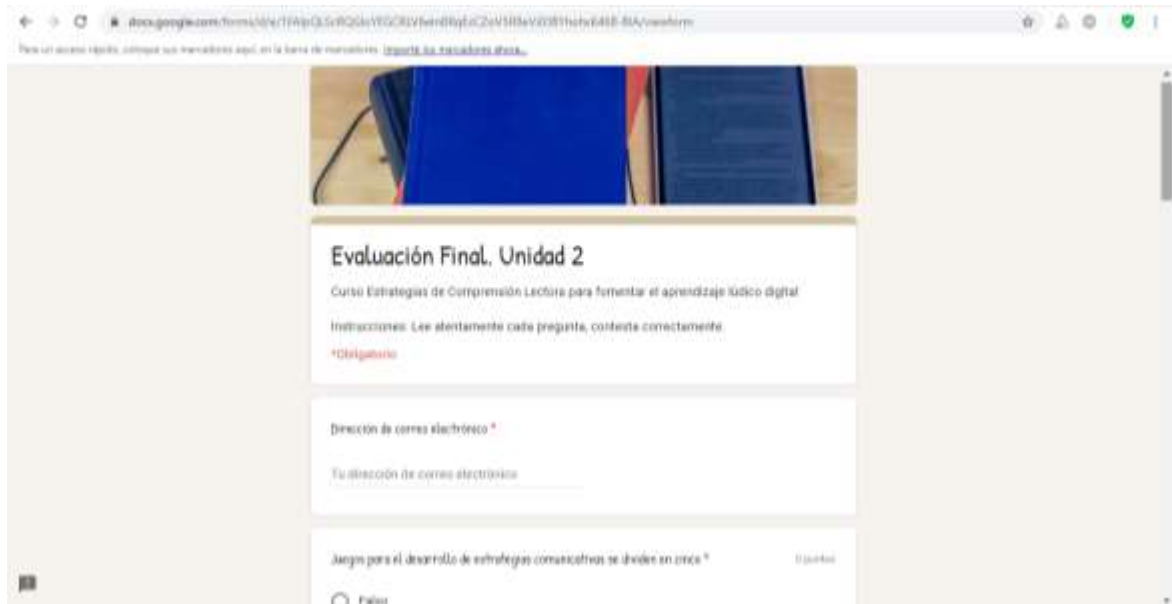


Figura 36. Evaluación final unidad 2. Elaboración Propia.

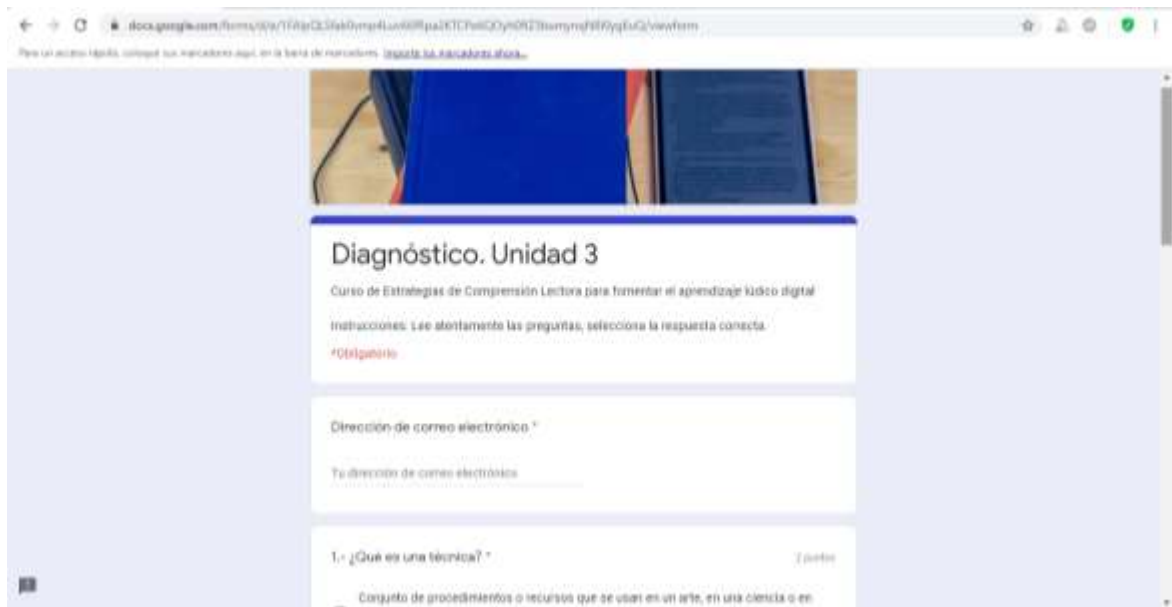


Figura 37. Evaluación diagnóstica unidad 3. Elaboración Propia.



Figura 38. Presentación: Técnicas para mejorar la Comprensión Lectora. Elaboración Propia.



Figura 39. Video: Técnicas para mejorar la Comprensión Lectora. Elaboración Propia.

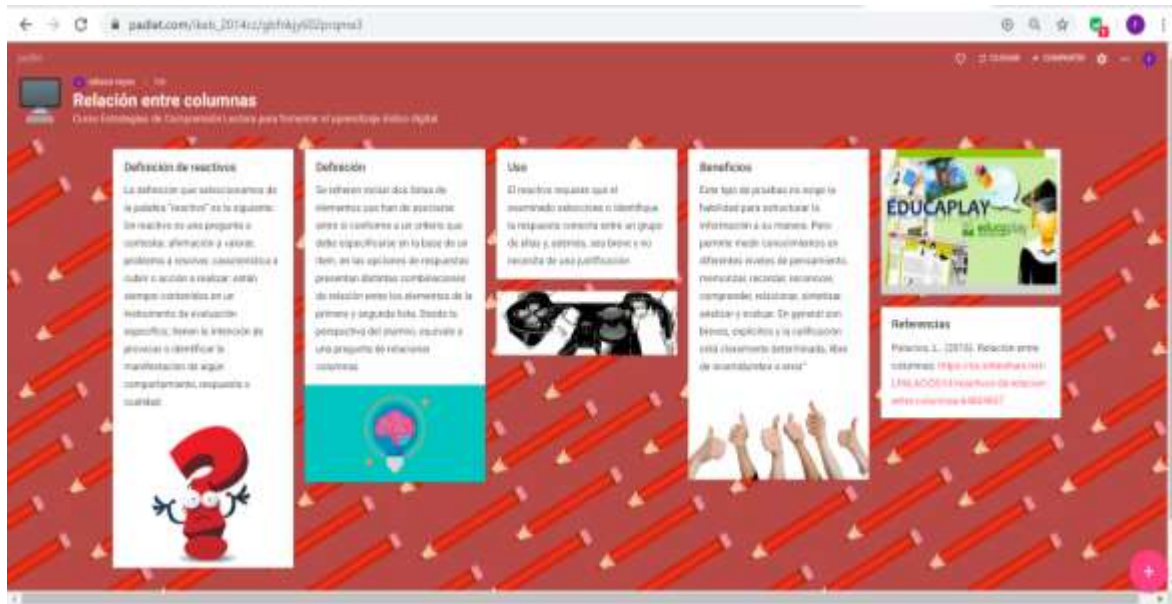


Figura 40. Padlet: Relacionar columnas. Elaboración Propia.

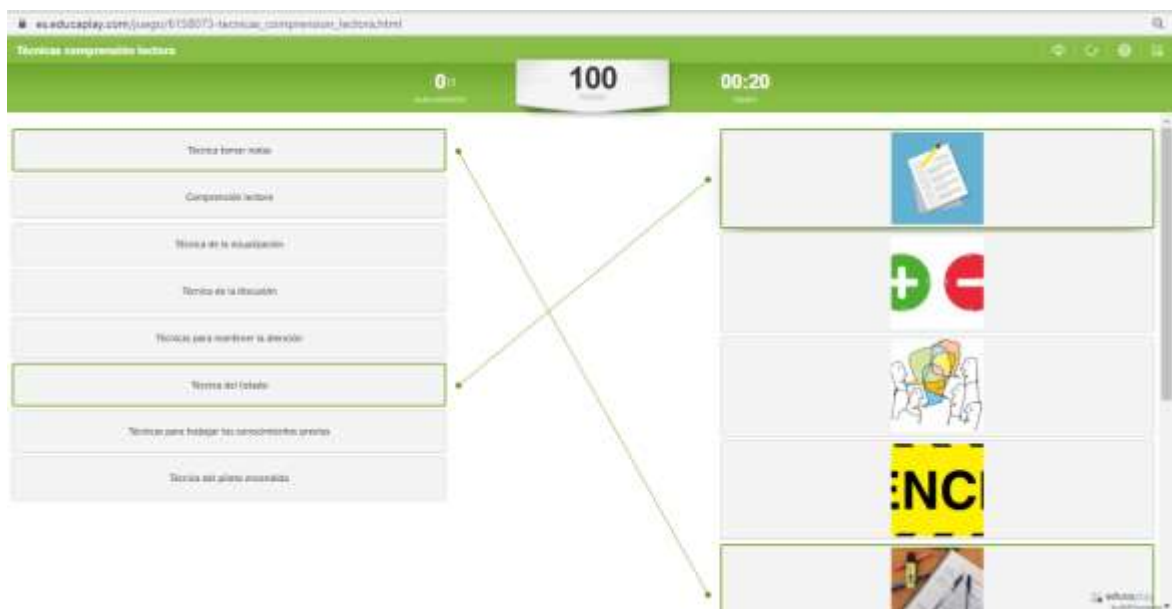


Figura 41. Actividad Educaplay: Relacionar columnas. Elaboración Propia.



Figura 42. Padlet: Vídeo Quiz. Elaboración Propia.



Figura 43. Actividad Educaplay: Vídeo Quiz. Elaboración Propia.



Figura 44. Actividad Educaplay: Ruleta de palabras. Elaboración Propia.

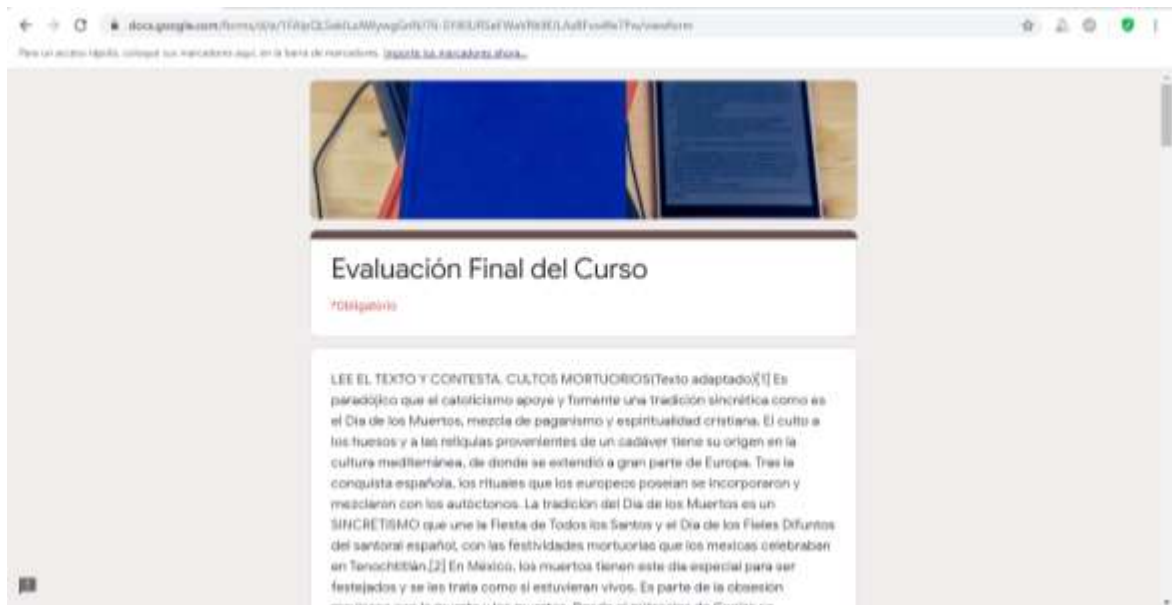


Figura 45. Evaluación final del curso. Elaboración Propia.

VII.5 Fase: Participación de los estudiantes

El modelo tiene bases en el constructivismo, por lo que el rol del estudiante es principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por tal motivo fue de suma importancia impulsar la participación a través de estrategias, que promuevan el trabajo colaborativo y cooperativo. Como en todo proyecto se puso en marcha el seguimiento adecuado para que el alumno no lo abandone, dando retroalimentación a los ejercicios y cohesionar la participación. Los recursos que se utilizaron fueron: infografías, vídeos motivacionales, foros sociales y foros de dudas.

La especificidad del contexto exige que la perspectiva teórica aporte no sólo elementos predictivos en relación con el desempeño (aprendizaje), sino que, además, la perspectiva teórica proporcione pistas para que los docentes puedan integrar la dimensión motivacional dentro del diseño instruccional, estimulando así la motivación por aprender los contenidos curriculares de la escuela, de esta manera

propiciar que el estudiante finalice el curso. (Valenzuela, Muñoz, Peña, Gómez & Precht, 2015)

En el anexo 4 se muestra el material utilizado para concientizar a los estudiantes de los beneficios que obtienen al mejorar su comprensión lectora, además motiva a concluir con éxito el curso.

VII.6 Fase: Evaluación y revisión de la implementación y resultados del aprendizaje

En esta fase se pudo generar una reflexión sobre los resultados obtenidos del curso, con el fin de identificar áreas de oportunidad, y diseñar estrategias de mejora continua para la acción formativa. Se utilizaron dos instrumentos, el primero un examen final de aprendizajes que permitió respaldar los aprendizajes alcanzados; y por último un cuestionario que comprende una función educativa y autoformativa.

Durante la valoración, se llevó a cabo la reflexión sobre el mismo, y a su vez la elaboración de propuestas de mejora para próximos proyectos. De acuerdo con Vargas (2004), afirma:

La evaluación se puede entender de diversas maneras, dependiendo de las necesidades, propósitos u objetivos de la institución educativa, tales como: el control y la medición, el enjuiciamiento de la validez del objetivo, la rendición de cuentas, por citar algunos propósitos. Desde esta perspectiva se puede determinar en qué situaciones educativas es pertinente realizar una valoración, una medición o la combinación de ambas concepciones.

La Heteroevaluación, brindó la oportunidad a los facilitadores y estudiantes de conocer el nivel de objetivos alcanzados, dicha acción se realizó mediante la aplicación, desde la plataforma del curso, del examen final de aprendizaje, por medio de la aplicación de un caso práctico, en el cual se mostraban las habilidades y competencias alcanzadas.

Con relación al cuestionario (Anexo 5) permitió detectar las áreas de mejora, de la eficacia del curso, en primer lugar, se debe ampliar el tiempo para realizar las actividades, y en segundo lugar brindar algunas sesiones presenciales para resolver dudas sobre el uso de la plataforma institucional y Moodle. En dicho cuestionario se establecieron dos de las seis funciones clasificada de acuerdo con Posner (1998), mismas que se indican en la tabla 10.

Tabla 10. *Funciones de la evaluación*

Función educativa	Función autoformatora
<p>A partir de los resultados de la evaluación donde el personal docente conoce con precisión cómo es percibido su trabajo por sus iguales, por el estudiantado y por las autoridades académicas de la institución, puede trazarse una estrategia para erradicar las insuficiencias que le han señalado en su desempeño profesional.</p>	<p>Esta función se cumple principalmente cuando la evaluación ofrece lineamientos para que la persona responsable de la docencia oriente su quehacer académico, sus características personales y para mejorar sus resultados. Poco a poco la persona se torna capaz de autoevaluar crítica y permanentemente su desempeño, no teme a sus errores, sino que aprende de ellos y es más consciente de su papel como responsable de diseñar y ejecutar el currículum.</p>

Fuente: Inspirado en Posner, (1998).

De acuerdo con Azofra 1999 (en Del Cid, A., Méndez, R., & Sandoval, F. 2011), las preguntas son la expresión manifiesta, por lo común en forma de interrogación, que constituyen la estructura formal del cuestionario y mediante ellas se recopila la información, la cual apoya en el diseño de estrategias para la mejora continua del Diseño Instruccional del Curso Estrategias de Comprensión Lectora para fomentar

el aprendizaje Lúdico Digital en los Estudiantes del Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales del Campus Tepeji del Río, Hidalgo.

El proceso de evaluación se cumplió por medio de los dos instrumentos presentados, la última fase del modelo ASSURE; la cual tiene como objetivo la evaluación y revisión de la implementación y resultados del aprendizaje y resuelve la necesidad de medir la eficiencia y eficacia de la presente propuesta, utilizando la tecnología a favor de las labores formativas.

VIII. Conclusiones

El objeto de intervención de la presente propuesta fue construir mediante el Diseño Instruccional un Curso que promoviera el uso de Estrategias de Comprensión Lectora para fomentar el aprendizaje Lúdico Digital en los Estudiantes de CUIEP. Los alumnos que ingresan a la institución reflejan la carencia de habilidades para comprender textos, además que no utilizan la lectura como herramienta de aprendizaje.

El modelo ASSURE que se implementó durante el Diseño Instruccional del Curso, permitió identificar la eficacia y eficiencia; de cada uno de los participantes lo que dio pauta a que se logrará un aprendizaje significativo.

Las fases consideran el contexto educativo, el establecimiento de objetivos a alcanzar en congruencia con métodos, tecnologías y materiales utilizados; motivando al alumno a concluir el curso, y por último propone la valoración del impacto del curso.

Se empleó el Diseño Instruccional como herramienta para el desarrollo y sistematización del proceso de elaboración de la propuesta, permitiendo aplicar fundamentos teóricos, y reconocer cada una de las fases para el desarrollo de cursos con modalidad 100% virtual.

Se compartió con cada estudiante inscrito en el curso diversos materiales y actividades académicas enfocados a fomentar aprendizaje lúdico digital.

Corroborando de esta manera que, sin importar el contexto educativo, siempre el aprendizaje por medio del juego facilita la obtención de conocimiento.

Por otra parte, el trabajo evidencia la importancia de considerar los diversos estilos de aprendizaje de los alumnos, al momento de elegir estrategias de enseñanza y aprendizaje; para la elección de actividades se diseñaron estrategias didácticas y de comprensión lectora que incluyeron recursos educativos audiovisuales, basados en el contexto educativo.

Una de las oportunidades que resulta de lo anterior, es poder construir un curso virtual de inducción a la vida universitaria, permitiendo dotar a los alumnos de diversas estrategias y técnicas de estudio.

Sin duda la actual propuesta brindó la oportunidad de realizar una investigación en el área educativa, con la finalidad de diseñar, seleccionar, administrar e implementar recursos y herramientas en diversos contextos que necesiten una transformación innovadora en el ámbito tecnológico a favor de la educación. Por lo consiguiente propicia un proceso más participativo, que busca la pluralidad y la tolerancia en los mecanismos de formación.

REFERENCIAS

Barrón, J. (2014). Uso de un sistema para la gestión del aprendizaje (LMS) de código libre en la Universidad Tecnológica del Suroeste de Guanajuato (UTSOE). Recuperado de: [http://oa.upm.es/36880/1/INVE MEM 2014 197830.pdf](http://oa.upm.es/36880/1/INVE_MEM_2014_197830.pdf)

Belloch, C. (2013, 31 julio). Recursos Tecnológicos: TIC. Recuperado 23 junio, 2019, de <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.wiki?1>

Benítez, M. G. (2010). El Modelo de Diseño Instruccional Assure aplicado a la educación a distancia. Tlatemoani, 1–11. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/46562749 EL MODELO DE DISENO INSTRUCCIONAL ASSURE APLICADO A LA EDUCACION A DISTANCIA](https://www.researchgate.net/publication/46562749_EL_MODELO_DE_DISENO_INSTRUCCIONAL_ASSURE_APLICADO_A_LA_EDUCACION_A_DISTANCIA)

Boisier, S. (2005), “¿Hay espacio para el desarrollo local en la globalización?”, en Revista de la CEPAL, núm. 86, Chile: CEPAL.

Caño, Alfonso y Francisco Luna (2011), PISA. Comprensión lectora I. Marco y análisis de los ítems, Viscaya, ISEI-IVEI. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_nlinks&pid=S01852698201700030010500012&lng=en

Carlino, P., (2003). Leer textos científicos y académicos en la educación superior:

obstáculos y bienvenidas a una cultura nueva. Unipluriversidad, 3 (2). Recuperado de: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/unip/article/view/12289/11146>

Chila, A. (2015). Desarrollo de videojuegos. Recuperado de: <http://www.2conleche.com/gamification-que-es-y-cuales-son-las-dinamicas-mas-utilizadas>

CmapTools. (2019, 28 agosto). CmapTools. Recuperado 1 enero, 2020, de <https://cmaptools.uptodown.com/windows>

Cobos, D., Gómez, J., & López, E. (2016). La Educación Superior en el Siglo XXI: Nuevas Características Profesionales y Científicas (Ed. rev.). Recuperado de <file:///C:/Users/HP%20Bca/Downloads/Dialnet-LaEducacionSuperiorEnElSigloXXI-699509.pdf>

Corchuelo, C.A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar.

CONTENIDOS EN EL AULA. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. ISSN 1135-9250 (No.63). Recuperado de: <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/927>

CUIEP, (2019). Página Oficial. Recuperado de: <http://www.secuiep.mx/>

Del Cid, A., Méndez, R., & Sandoval, F. (2011). Investigación. Fundamentos y metodología (2ª ed.). Recuperado de <https://drive.google.com/file/d/1fiy6ZJycfFjV3wS1LhWpBBE-CB7RBHrH/view>

Diario Oficial de la Federación, (octubre, 2008). ACUERDO número 444 por el que se establecen las competencias que constituyen el marco curricular común del Sistema Nacional de Bachillerato. Recuperado de: http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/10905/1/images/Acu_erdo_444_marco_curricular_comun_SNB.pdf

Dorrego, E. (1999) Flexibilidad en el diseño instruccional y nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Recuperado de: <http://especializacion.una.edu.ve/teoriasaprendizaje/paginas/Lecturas/Unidad%203/dorregoflexi.pdf>

Dorrego, M. E. (2011). Características de la instrucción programada como técnica de enseñanza. Revista de Pedagogía, XXXII(91), 75–97. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/659/65926549005.pdf>

Duarte, J. (2003), AMBIENTES DE APRENDIZAJE. UNA APROXIMACION CONCEPTUAL. Estudios Pedagógicos, N° 29, 2003, pp. 97-113. Recuperado de: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052003000100007&script=sci_arttext&tlng=en

ENDUTIH, (2018). Estadísticas sobre disponibilidad y uso de las TIC. Recuperado de:

https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2019/OtrTemEcon/ENDUTIH_2018.pdf

Eraso, B., Vela, M.F., Calderón, S.E., y Sánchez., M.H., (2017). Desarrollo de la comprensión lectora a través de un curso en línea. Un modelo ADDIE. *Revista CienciAmérica* (2017) Vol. 6 (3) ISSN 1390-9592. Recuperado de: <file:///C:/Users/HP%20Bca/Downloads/DialnetDesarrolloDeLaComprensionLectoraATravesDeUnCursoEn-6163711.pdf>

Estienne, Viviana M. (2006). Enseñar a leer en la universidad. Una responsabilidad compartida. *Revista científica de UCES*, 10 (1), 37-46. Recuperado de: <http://dspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/handle/123456789/322>

Góngora, Y., & Martínez, O. (2012). Del diseño instruccional al diseño de aprendizaje con aplicación de las tecnologías. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 13 (3), 342-360. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201024652016.pdf>

Guerrero, D. (2016). La importancia e impacto de la lectura, redacción y pensamiento crítico en la educación superior. *Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte* nº 24 enero-junio, 2016 ISSN 2145-9444 (electrónica). Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/zop/n24/n24a10.pdf>

Gutiérrez, U. (2019, 28 marzo). [Guía para trabajar con Canva]. Recuperado 1 enero, 2020, de https://bibliosaude.sergas.gal/DXerais/864/GUIA_CANVA.pdf

Guzmán, S. & Sánchez, P. A. (2006). Efectos de un programa de capacitación de profesores en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en estudiantes universitarios en el Sureste de México. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 8 (2). Recuperado de: <http://redie.uabc.mx/vol8no2/contenido-guzman.html>

Hamodi, H., López, V. M., & López, A. T. (2015). Medios, técnicas e instrumentos de evaluación formativa y compartida del aprendizaje en educación superior. *Perfiles Educativos*, XXXVII(147), 146–161. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/132/13233749009.pdf>

Hemisferio Derecho. (2017, 31 julio). La importancia de la lectura [Archivo de vídeo]. Recuperado 15 enero, 2020, de <https://www.youtube.com/watch?v=jFkIK9CERHI>

INEE (2011). ¿Qué saben los estudiantes al término de la educación media superior? En *La Educación Media Superior en México* (pp. 117-137). México: Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación [INEE]. Recuperado de: <http://www.inee.edu.mx/images/informe2011/informe2011final.pdf>

INEE (2013). Desempeño en Lectura. En México en pisa 2012 (pp. 57-66). 1ra edición. México: Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación [INEE]. Recuperado de: http://publicaciones.inee.edu.mx/buscadorPub/P1/C/I125/P1CI1_25.pdf

INEGI, (febrero, 2019). Módulo de Lectura. Recuperado de: https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/molec/doc/nota_tecnica_molec_feb19.pdf

INEGI (febrero, 2019). La Encuesta sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación en los Hogares. Recuperado de: https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2019/OtrTemEcon/ENDUTIH_2018.pdf

Kenichi. (2013, 24 enero). Nunca TE RINDAS (video motivacional) [Archivo de vídeo]. Recuperado 15 enero, 2020, de <https://www.youtube.com/watch?v=B27KHCiCMQE>

Lagos, I. (2018). El modelo interactivo en la comprensión lectora, resolución de problemas aritméticos y algunos factores socioafectivos. Paideia, 62, 17–41. Recuperado de <http://revistapaideia.cl/index.php/PAIDEIA/article/view/125/0>

Lectura Ágil. (2019, 11 abril). Cómo Mejorar Tu Comprensión Lectora [4 claves esenciales] [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=SDHWfmF6hGY>

Loaiza, Y. (2013, 11 noviembre). Libros y más libros [Ilustración]. Recuperado 15 enero, 2020, de <https://yaliloaiza.wordpress.com/2013/11/10/libros-y-mas-libros/>

Lorenzo, A., Lorenzo, G., Lledó, A. & Arraéz, G. (2016). Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Octaedro. Recuperado de: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/61847/1/2016_Lorenzo_etal_Tecnologia-innovacion.pdf

Márquez Jiménez, A. (2017). Sobre lectura, hábito lector y sistema educativo. Perfiles Educativos, XXXIX (155), 3-18. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/132/13250922001.pdf>

Martínez, A.D.C. (2009). El diseño instruccional en la educación a distancia. Un acercamiento a los Modelos. Aperturas (10). Recuperado de: <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura4/article/view/120>

Martin, R. (2005). Las nuevas tecnologías en la educación. Cuadernos Sociedad de la Información. Recuperado de: <http://giovannipf.260mb.net/tecnologiaenlaeducacion.pdf?i=1>

Martínez, W., & Esquivel, I. (2017). Efectos de la instrucción de estrategias de lectura, mediadas por TIC, en la comprensión lectora del inglés. Perfiles

educativos, 39(157). Recuperado de
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982017000300105

Miranda, G. (2004). De los ambientes virtuales de aprendizaje a las comunidades de aprendizaje en línea. *Revista Digital Universitaria*, 5(10), pp. 1-15. Recuperado de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art62/nov_art62.pdf

Moyetta, Daniel; Lucchese, Marcela & Fernández, Alicia Ruth (2013). Leer en Áreas de Conocimiento: La Experiencia en la Facultad de Cs. Médicas, unc. Zona Próxima. *Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte*, (19). Recuperado de: <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/viewArticle/3159>

Neira, A., Reyes, F., & Riffo, B. (2017). Experiencia académica y estrategias de comprensión lectora en estudiantes universitarios de primer año. *Literatura y lingüística*, (31). Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S071658112015000100012&script=sci_arttext

OCDE (2011). ¿Leen actualmente los estudiantes por placer? *Focus*, 2011 (8). Recuperado de: <http://www.oecd.org/pisa/pisaproducts/pisainfocus/49184736.pdf>

OCDE (2016). Resultados PISA 2015 México. Recuperado de:
<https://www.oecd.org/pisa/PISA-2015-Mexico-ESP.pdf>

OCDE. (2017). La educación a distancia en la educación superior en América Latina (Ed. rev.). Recuperado de
<https://www.ipn.mx/assets/files/innovacion/docs/libros/la-educacion-a-distancia/Educacion-superior-distancia.pdf>

OCDE MÉXICO, (2019). Tepeji del Río de Ocampo. Recuperado de:
<http://www.ocdemexico.org.mx/Hidalgo/Tepeji-de-Ocampo/>

Pineda, P. (2013). Los LMS como herramienta colaborativa en educación. Un análisis comparativo de las grandes plataformas a nivel mundial". Universidad del

Pinterest. (s.f.). #Infografía Comprensión de lectura de los universitarios mexicanos | Reading resources, Education, Learning [Ilustración]. Recuperado 15 enero, 2020, de <https://www.pinterest.com.mx/pin/133137732714578837/?lp=true>

País Vasco. España. Recuperado de:
http://www.revistalatinacs.org/13SLCS/2013_actas/184_Pineda.pdf

Pasión por la lectura. (2012, 14 noviembre). Leer en corto: 1er lugar, Categoría Fomento de la lectura [Archivo de vídeo]. Recuperado 15 enero, 2020, de

<https://www.youtube.com/watch?v=e5l8-4wDUzM>

PLANEA, (2017). Resultados Nacionales 2017. Recuperado de:
<http://planea.sep.gob.mx/content/general/docs/2017/ResultadosNacionalesPlaneaMS2017.PDFg>

Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia. Recuperado de:
<http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Posner, G. (1998). Análisis del curriculum. Colombia: McGraw Hill.

Rizo, M. (2004). Programa de instrucción para desarrollar estrategias para la comprensión y el aprendizaje de textos escritos. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México), XXXIV (2), 113-137. Recuperado de:
file:///C:/Users/HP%20Bca/Downloads/art%C3%ADculo_redalyc_27034206.pdf

Ruíz, M. (2007, 28 septiembre). [INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS]. Recuperado 1 enero, 2020, de
https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/34984869/Evaluacion_3.pdf? Sanz, A. (s.f.). La Educación Lingüística y Literaria en Secundaria. Recuperado 23 junio, 2019, de
<http://servicios.educarm.es/templates/portal/ficheros/websDinamicas/154/II.2.sanz2.pdf>

Sánchez, G. (2010). LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL COMPONENTE LÚDICO (Ed. rev.). Recuperado de <http://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>

Secretaría de Educación Pública. (2019, 30 septiembre). DECRETO por el que se expide la Ley General de Educación y se abroga la Ley General de la Infraestructura Física Educativa.. Recuperado 2 diciembre, 2019, de <https://www.gob.mx/sep/articulos/decreto-por-el-que-se-expide-la-ley-general-de-educacion-y-se-abroga-la-ley-general-de-la-infraestructura-fisica-educativa?state=published>

Secretaria de Gobernación, (2008). ACUERDO número 447 por el que se establecen las competencias docentes para quienes impartan educación media superior en la modalidad escolarizada del Sistema Nacional de Bachillerato. Recuperado de: http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5066425&fecha=29/10/2008

SEMS, (2017). Programa de Estudios del Componente Básico del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. Recuperado de: <http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/12615/5/images/BT-LEOyE-I.pdf>

Sharif, A., & Cho, S. (2015). Diseñadores instruccionales del siglo XXI: cruzando las brechas perceptuales entre la identidad, práctica, impacto y desarrollo profesional. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 12 (3), 72-

86. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/html/780/78038521006/>

Toscano, V. (2016, 7 noviembre). Motivación Personal: ¿Qué Leer Para Mejorar Tu Vida? | Libros de Superación Personal y Autoayuda [Archivo de vídeo]. Recuperado 15 enero, 2020, de <https://www.youtube.com/watch?v=weyFtObpZQM>

UAEH. (2019). Guía para la Elaboración del Proyecto Terminal para la Maestría en Tecnología Educativa. Pachuca, Hidalgo: UAEH.

UNESCO. (2017, 14 agosto). Educación superior digital. Recuperado 23 junio, 2019, de <https://es.unesco.org/themes/educacion-superior/digital>

Valenzuela, J., Muñoz, C., Peña, I., Gómez, V., & Precht, A. (2015). Motivación escolar: Claves para la formación motivacional de futuros docentes. Estudios Pedagógicos, , 351–361. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v41n1/art21.pdf>

Vargas, A. I. (2004). La evaluación educativa: Concepto, períodos y modelos. Actualidades Investigativas en Educación, 4(2). Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44740211.pdf>

Vargas Llosa, Mario (2010), “Elogio de la lectura y la ficción”, discurso de aceptación del Premio Nobel de Literatura 2010, en:

https://www.nobelprize.org/nobel_prizes/literature/laureates/2010/vargas_llosa-lecture_sp.pdf

Vela, A. (2015, 10 diciembre). 4 ventajas de estudiar online [Ilustración]. Recuperado 15 enero, 2020, de <https://ticsyformacion.com/2015/12/10/4-ventajas-de-estudiar-online-infografia-infographic-education/>

Vidal, D. & Manríquez, L. (enero, 2016). El docente como mediador de la comprensión lectora en universitarios. Revista de la Educación Superior 95 Vol. xlv (1); No. 177, enero-marzo del 2016. ISSN: 2395-9037. (p. 95-118)
Recuperado de: http://publicaciones.anuies.mx/pdfs/revista/Revista177_S3A4ES.pdf

Viloria, C. (s.f.). [Introducción a Educaplay]. Recuperado 1 enero, 2020, de <http://aularagon.catedu.es/materialesaularagon2013/herramelabor/mm3/TutorialEducaplay.pdf>

Vive Libro. (2015, 6 agosto). Las cuatro mejores infografías de los beneficios de la lectura [Ilustración]. Recuperado 15 enero, 2020, de <https://www.vivelibro.com/blog/2015/08/06/las-cuatro-mejores-infografias-de-los-beneficios-de-la-lectura/>

Zepeda, S., & Abascal, R., & López, E. (2016). INTEGRACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA. Ra Ximhai, 12 (6), 315-325.
Recuperado de: <http://www.redalyc.org/revista.oa?id=461>

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta de detección de necesidades (Inicial)

Encuesta de detección de necesidades

Objetivo: Conocer las características y necesidades de los alumnos, enfocándonos en las necesidades de comprensión lectora y estrategias de aprendizaje.

Instrucciones: Lee atentamente, y contesta cada pregunta.

Licenciatura:

Localidad de procedencia

Escuela de procedencia: pública () privada ()

Edad

Sexo

1- Las actividades lúdicas (juego) ayudan a fortalecer mi aprendizaje.

a) si, aprendo de una manera dinámica b) son una pérdida de tiempo

2.- La lectura es una de las herramientas de aprendizaje, que comúnmente utilizo.

a) si, me parece adecuado b) no, prefiero herramientas

3.- Considero que la tecnología es una herramienta para obtener conocimiento, además me siento familiarizado con su uso.

a) si b) no

4.- Mi nivel de dominio de plataformas educativas es:

a) bajo b) medio c) alto

5.- Mi nivel de dominio de aplicaciones móviles es:

a) bajo b) medio c) alto

6.- Considero que para mi formación profesional es necesaria la lectura

a) si b) no

7.- Me gustaría que la institución brindara un curso de comprensión lectora

a) si b) no

8

8.- Selecciona los recursos que utilizas frecuentemente como fuentes de información:

___ Facebook

___ Blog

___ Revistas electrónicas

___ Bibliotecas

___ Bibliotecas digitales

___ Libros

___ Páginas Web

Anexo 2. Examen Diagnóstico



LOS OJOS DE CELINA

En la tarde blanca de calor, los ojos de Celina me parecieron dos pozos de agua fresca. No me retiré de su lado, como si en medio del algodón quemado por el sol hubiese encontrado la sombra de un sauce. Pero mi madre opinó lo contrario: “Ella te buscó, la sinvergüenza”. Éstas fueron sus palabras. Como siempre no me atreví a contradecirle, pero si mal no recuerdo fui yo quien se quedó al lado de Celina con ganas de mirarla a cada rato. Desde ese día la ayudé en la cosecha, y tampoco esto le pareció bien a mi madre, acostumbrada como estaba a los modos que nos enseñó en la familia. Es decir, trabajar duro y seguido, sin pensar en otra cosa. Y lo que ganábamos era para mamá, sin quedarnos con un solo peso.

Siempre fue la vieja quien resolvió todos los gastos de la casa y de nosotros.

Mi hermano se casó antes que yo, porque era el mayor y también porque la Roberta parecía trabajadora y callada como una mula. No se metió en las cosas de la familia y todo siguió como antes. Al poco tiempo ni nos acordábamos que había una extraña en la casa. En cambio con Celina fue diferente. Parecía delicada y no resultó muy buena para el trabajo. Por eso mi mamá le mandaba hacer los trabajos más pesados del campo, para ver si aprendía de una vez.

Para peor a Celina se le ocurrió que como ya estábamos casados, podíamos hacer rancho aparte y quedarme con mi plata. Yo le dije que por nada del mundo le haría eso a mamá. Quiso la mala suerte que la vieja supiera la idea de Celina. La trató de loca y nunca la perdonó. A mí me dio mucha vergüenza que mi mujer pensara en forma distinta que todos nosotros. Y me dolió ver quejosa a mi madre. Me reprochó que yo mismo ya no trabajaba como antes, y era la pura verdad. Lo cierto es que pasaba mucho tiempo al lado de Celina. La pobre adelgazaba día a día, pero en cambio se le agrandaban los ojos. Y eso justamente me gustaba: sus ojos grandes. Nunca me cansé de mirárselos.

Pasó otro año y eso empeoró. La Roberta trabajaba en el campo como una burra y tuvo su segundo hijo. Mamá parecía contenta, porque igual que ella, la Roberta paría machitos para el trabajo. En cambio con Celina no tuvimos hijos, ni siquiera una nena. No me hacían falta, pero mi madre nos criticaba. Nunca me atreví a contradecirle, y menos cuando estaba enojada, como ocurrió esa vez que nos reunió a los dos hijos para decirnos que Celina debía dejar de joder en la casa y que de eso se encargaría ella. Después se quedó hablando con mi hermano y esto me dio mucha pena, porque ya no era como antes, cuando todo lo resolvíamos juntos. Ahora solamente se entendían mi madre y mi hermano. Al atardecer los vi partir en el *sulky* con una olla y una arpillera. Pensé que iban a buscar un *yuyo* o un

gualicho en el monte para arreglar a Celina. No me atreví a preguntarle nada. Siempre me dio miedo ver enojada a mamá.

Al día siguiente mi madre nos avisó que el domingo saldríamos de paseo al río. Jamás se mostró amiga de pasear los domingos o cualquier otro día, porque nunca faltó trabajo en casa o en el campo. Pero lo que más me extrañó fue que ordenó a Celina que viniese con nosotros, mientras Roberta debía quedarse a cuidar la casa y los chicos.

Ese domingo me acordé de los tiempos viejos, cuando éramos muchachitos. Mi madre parecía alegre y más joven. Preparó la comida para el paseo y enganchó el caballo al *sulky*. Después nos llevó hasta el recodo del río.

Era mediodía y hacía un calor de horno. Mi madre le dijo a Celina que fuese a enterrar la damajuana de vino en la arena húmeda. Le dio también la olla envuelta en arpillera:

Esto lo abrís en el río. Lavá bien los tomates que hay adentro para la ensalada.

Quedamos solos y como siempre sin saber qué decirnos. De repente sentí un grito de Celina que me puso los pelos de punta. Después me llamó con un grito largo de animal perdido. Quise correr hacia allí, pero pensé en brujerías y me entró un gran miedo. Además mi madre me dijo que no me moviera de allí.

Celina llegó tambaleándose como si ella sola hubiese chupado todo el vino que llevó a refrescar al río. No hizo otra cosa que mirarme muy adentro con esos ojos que tenía y cayó al suelo. Mi madre se agachó y miró cuidadosamente el cuerpo de Celina. Señaló:

Ahí abajo del codo.

Mismito allí picó la yarará-dijo mi hermano.

Observaban con ojos de entendidos. Celina abrió los ojos y volvió a mirarme.

Una víbora □ tartamudeó□. Había una víbora en la olla.

Miré a mi madre y entonces ella se puso un dedo en la frente para dar a entender que Celina estaba loca. Lo cierto es que no parecía en su sano juicio: le temblaba la voz y no terminaba las palabras, como un borracho de lengua de trapo.

Quise apretarle el brazo para que no corriese el veneno, pero mi madre dijo que ya era demasiado tarde y no me atreví a contradecirle. Entonces dije que debíamos llevarla al pueblo en el *sulky*. Mi madre no me contestó. Apretaba los labios y comprendí que se estaba enojando. Celina volvió a abrir los ojos y buscó mi mirada. Trató de incorporarse. A todos se nos ocurrió que el veneno no era suficientemente fuerte. Entonces mi madre me agarró del brazo.

Eso se arregla de un solo modo -me dijo-. Vamos a hacerla correr.

Mi hermano me ayudó a levantarla del suelo. Le dijimos que debía correr para sanarse. En verdad es difícil que alguien se cure en esta forma: al correr, el veneno resulta peor y más rápido. Pero no me atreví a discutirle a mamá y Celina no parecía comprender gran cosa. Solamente tenía ojos -¡qué ojos!- para mirarme, y me hacía sí con la cabeza porque ya no podía mover la lengua.

Entonces subimos al *sulky* y comenzamos a andar de vuelta a casa. Celina apenas si podía mover las piernas, no sé si por el veneno o el miedo de morir. Se le agrandaban más los ojos y no me quitaba la mirada, como si fuera de mí no existiese otra cosa en el mundo. Yo iba en el *sulky* y le abría los brazos como cuando se enseña a andar a una criatura, y ella también me abría los brazos, tambaleándose como un borracho. De repente el veneno le llegó al corazón y cayó en la tierra como un pajarito.

La velamos en casa y al día siguiente la enterramos en el campo. Mi madre fue al pueblo para informar sobre el accidente. La vida continuó parecida a siempre, hasta que una tarde llegó el comisario de Chañaral con dos *milicos* y nos llevaron al pueblo, y después a la cárcel de Resistencia.

Dicen que fue la Roberta quien contó en el pueblo la historia de la víbora en la olla. ¡Y la creímos tan callada como una mula! Siempre se hizo la mosquita muerta y al final se quedó con la casa, el *sulky* y lo demás.

Lo que sentimos de veras con mi hermano fue separarnos de la vieja, cuando la llevaron para siempre a la cárcel de mujeres. Pero la verdad es que no me siento tan mal. En la penitenciaría se trabaja menos y se come mejor que en el campo. Solamente que quisiera olvidar alguna noche los ojos de Celina cuando corría detrás del *sulky*.

Kordon, Bernardo (1986). *Un taxi amarillo y negro en Pakistán, Buenos Aires, sudamericana*

Recuperado de:

<http://narrativabreve.com/2013/12/cuento-bernardo-kordon-ojos-celina.html>

Identifica la figura retórica que representa la siguiente frase ubicada en el párrafo 1.

“me parecieron dos pozos de agua fresca...”

- A) Metáfora B) Hipérbaton C) Paradoja D) Comparación

¿Por qué la suegra no quería a Celina?

Era una muchacha oportunista.

No le había dado ningún nieto.

Era delicada y no sabía trabajar duro.

Tenía un cuerpo muy delgado.

Fértil, trabajadora, inteligente y callada, son características que definen a.

- A) Suegra B) Celina
C) Roberta D) Sulky

¿Por qué el protagonista perdió la buena relación que mantenía con su madre?

Porque pasaba mucho tiempo con Celina y ya no realizaba el trabajo como antes.

No convivía con su cuñada y no ayudaba a su hermano en los sembradíos.

Ya no ayudaba en las labores domésticas ni con los gastos de la casa.

La madre se avergonzaba de él porque ya no resolvían los problemas juntos.

La suegra de Celina planea un día de campo para...

Mejorar la relación entre ella y su hijo.

Recordar los viejos tiempos cuando era feliz.

Poner en marcha su plan de deshacerse de Celina.

Descansar de su nuera Roberta que la abrumaba mucho.

¿Por qué la suegra decide no perdonar a Celina y tratarla como una loca?

No le gustaba trabajar ni vivir en el campo.

Instaba a su hijo para que se fueran a vivir a otra parte.

No tenía hijos porque no le gustaban los niños.

No se dejaba enseñar en las labores domésticas.

¿Cuál es el tema central del cuento?

Solución de una madre.

El abandono de un hijo.

La ambición de una nuera.

La inconformidad de una suegra.

El texto recibe este título porque...

El autor decide establecer una relación entre el protagonista y su querida madre.

Precisa lo que más admiraba el protagonista de su esposa y lo que nunca olvidaría.

Celina tenía unos ojos hermosos que a cualquiera cautivaban.

Los ojos de Celina podían observar todo lo que pasaba en aquella casa.

¿A qué se refiere la expresión: “Siempre se hizo la mosquita muerta” ubicada en el párrafo 14?

Roberta siempre se hacía la muerta.

Selecciona el tipo de relación que existe entre las siguientes ideas:

Tras la conquista española, los rituales que los europeos poseían se incorporaron y mezclaron con los autóctonos.

En Janitzio, Michoacán, se encienden cirios y veladoras, además de que las balsas que cruzan el lago hacia la isla se iluminan con velas y se adornan con flores.

Concepto-ejemplo.

Causa-efecto.

Comparación-contraste.

Antecedente-ejemplo.

Roberta estaba loca y se creía mosca.

Roberta aparentaba que era tranquila.

Roberta era callada como una mosca.

¿Cuál es la acción del nudo que determina el desenlace de la historia?

La madre le pidió a Celina que enterrase la damajuana en la arena húmeda.

Ese domingo se acordó de los tiempos viejos cuando eran muchachitos.

De repente sintió un grito de Celina que le puso los pelos de punta.

Miró a su madre quien se puso el dedo en la frente para dar a entender la locura de Celina.

De acuerdo al autor, estos elementos se han incorporado a la cultura del festejo del Día de Muertos:

Disfraces de esqueleto y monstruos.

Flores de cempoalxochitl o “flor de muertos” y la música en el camposanto.

La representación de Don Juan Tenorio y obras de teatro alusivas a la fecha.

Representaciones de brujas y zombis.

Anexo 3. TEST DE LAS INTELIGENCIAS MULTIPLES (H. GARDNER)

TEST DE LAS INTELIGENCIAS MULTIPLES (H. GARDNER)

Este test te ayudará a que puedas conocerte mejor y, también, a que pueda identificar las áreas más sobresalientes de su inteligencia.

Instrucciones: Lee cuidadosamente cada una de las afirmaciones siguientes.

a.- Si crees que refleja una característica tuya y te parece que la afirmación es verdadera, escribe "V".

b.- Si crees que no refleja una característica tuya y te parece que la afirmación es falsa, escribe una "F".

c.- Si estás dudoso porque a veces es verdadera y a veces falsa no escribas nada y déjala en blanco. Recuerda que el más interesado en saber cómo eres tú mismo, por eso responde con mucha honestidad y sinceridad.

1.- ___ Prefiero hacer un mapa que explicarle a alguien como tiene que llegar a un lugar determinado.

2.- ___ Si estoy enojado o contento generalmente sé la razón exacta de por qué es así,

3.- ___ Sé tocar, o antes sabía, un instrumento musical.

4.- ___ Asocio la música con mis estados de ánimo.

5.- ___ Puedo sumar o multiplicar mentalmente con mucha rapidez.

6.- ___ Puedo ayudar a un amigo(a) a manejar y controlar sus sentimientos, porque yo lo pude hacer antes en relación a sentimientos parecidos

7.- ___ Me gusta trabajar con calculadora y computadoras.

8.- ___ Aprendo rápidamente a bailar un baile nuevo.

9.- ___ No me es difícil decir lo que pienso durante una discusión o debate.

10.- ___ ¿Disfruto de una buena charla, prédica o sermón?

11.- ___ Siempre distingo el Norte del Sur, esté donde esté.

12.- ___ Me gusta reunir grupos de personas en una fiesta o evento especial.

13.- ___ Realmente la vida me parece vacía sin música.

14.- ___ Siempre entiendo los gráficos que vienen en las instrucciones de equipos o instrumentos.

15.- ___ Me gusta resolver puzzles y entretenerme con juegos electrónicos.

16.- ___ Me fue fácil aprender a andar en bicicleta o patines

17.- ___ Me enojo cuando escucho una discusión o una afirmación que me parece ilógica o absurda.

18.- ___ Soy capaz de convencer a otros que sigan mis planes o ideas.

19.- ___ Tengo buen sentido del equilibrio y de coordinación.

20.- ___ A menudo puedo captar relaciones entre números con mayor rapidez y facilidad que algunos de mis compañeros.

21.- ___ Me gusta construir modelos, maquetas o hacer esculturas.

- 22.-__ Soy bueno para encontrar el significado preciso de las palabras.
- 23.-__ Puedo mirar un objeto de una manera y con la misma facilidad verlo dado vuelta o al revés.
- 24.-__ Con frecuencia establezco la relación que puede haber entre una música o canción y algo que haya ocurrido en mi vida.
- 25.-__ Me gusta trabajar con números y figuras.
- 26.-__ Me gusta sentarme muy callado y pensar, reflexionar sobre mis sentimientos más íntimos.
- 27.-__ Solamente con mirar las formas de las construcciones y estructuras me siento a gusto.
- 28.-__ Cuando estoy en la ducha, o cuando estoy solo me gusta tararear, cantar o silbar.
- 29.-__ Soy bueno para el atletismo.
- 30.-__ Me gusta escribir cartas largas a mis amigos.
- 31.-__ Generalmente me doy cuenta de la expresión o gestos que tengo en la cara.
- 32.-__ Muchas veces me doy cuenta de las expresiones o gestos en la cara de las otras personas.
- 33.-__ Reconozco mis estados de ánimo, no me cuesta identificarlos.
- 34.-__ Me doy cuenta de los estados de ánimo de las personas con quienes me encuentro.
- 35.-__ Me doy cuenta bastante bien de lo que los otros piensan de mí.

HOJA

Haz un círculo en cada uno de los ítems que marcaste como **verdadero**. Un total de 4 en cualquiera de las categorías indica que allí tienes una habilidad que resalta:

A	B	C	D	E	F	G
9	5	1	8	3	2	12
10	7	11	16	4	6	18
17	15	14	19	13	26	32
22	20	23	21	24	31	34
30	25	27	29	28	33	35

LAS SIETE INTELIGENCIAS SEGÚN HOWARD GARDNER:

A: Inteligencia verbal / Lingüística: Comprende la capacidad de emplear efectivamente las palabras ya sea en forma oral y escrita. La utilizamos cuando hablamos en una conversación formal o informal, cuando ponemos pensamientos por escrito, escribimos poemas, o escribimos una carta a un amigo. Es la capacidad de traducir en palabras adecuadas, pertinentes y exactas lo que piensa. Según Gardner este tipo de capacidad está en su forma más completa en los poetas.

B: Inteligencia Lógica/ Matemática: Consiste en la capacidad para utilizar los números en forma efectiva y para razonar en forma lógica. Está a menudo asociada con lo que llamamos el pensamiento científico. Utilizamos esta Inteligencia cuando podemos realizar patrones abstractos, como contar de 2 en 2 o saber si hemos recibido el vuelto correcto en el supermercado, también lo usamos para encontrar conexiones o ver relaciones entre trozos de información.

C: Inteligencia Visual/Espacial: Consiste en la capacidad de percibir el mundo visual espacial adecuadamente. Puede verse expresada claramente en la imaginación los niños. Utilizamos esta inteligencia cuando hacemos un dibujo para expresar nuestros pensamientos o nuestras emociones, o cuando decoramos una pieza para crear cierta atmósfera, o cuando jugamos al ajedrez. Nos permite visualizar las cosas que queremos en nuestras vidas. Es la capacidad para formarse un modelo mental de un espacio y para maniobrar y operar usando ese modelo. Requieren de esta clase de inteligencia, de modo especial, los marinos, ingenieros, cirujanos, escultores, pintores.

D: Inteligencia Corporal/Cinestésica: Se encuentra en la capacidad para utilizar el cuerpo entero en expresar ideas y sentimientos. Esta inteligencia se veía cuando en el teclado se escribe una carta, si ando en bicicleta, si se está en un auto o mantener el equilibrio al caminar. Es la capacidad para resolver problemas o para elaborar productos empleando el cuerpo o parte del mismo. Muestran esta clase de inteligencia en un nivel superior, los bailarines, los atletas, los cirujanos y artesanos.

E: Inteligencia Musical/Rítmica: Es la capacidad que algunos poseen, a través de formas musicales, percibir, discriminar y juzgar, transformar y expresar. Utilizamos esta inteligencia cuando tocamos música, para calmarnos o estimularnos. Está muy presente cuando al escuchar alguna música la repetimos en la mente todo el día. Implica el aprecio por la música, el canto, el tocar un instrumento musical, etc. Entre ellos están los buenos cantantes, los canta-autores.

Los dos siguientes tipos de inteligencia son tremendamente importantes pero, desgraciadamente no han sido suficientemente estudiadas.

F: Inteligencia Intrapersonal: Es la capacidad para comprenderse a uno mismo y para actuar en forma autorreflexiva y de acostumbrarse a ello. También se llama Inteligencia "Introspectiva". Nos permite reflexionar acerca de nosotros mismos. Involucra el conocimiento y el darnos cuenta de los aspectos internos de la persona, tales como los sentimientos, el proceso pensante y la intuición acerca de realidades espirituales. Es la capacidad de auto-comprenderse, de conocerse bien, de saber cuales son los lados brillantes de uno y cuales son los lados opacos de la propia personalidad.

G: Inteligencia Interpersonal: Es la capacidad de captar y evaluar en forma rápida los estados de ánimo, intenciones, motivaciones, sentimientos de los demás. La experimentamos en forma más directa cuando formamos parte de un trabajo en equipo ya sea deportivo, en la iglesia o tarea comunitaria. Nos permite desarrollar un sentido de empatía y de preocupación por el tema. También nos permite mantener nuestra identidad individual. Capacidad de entender a las otras personas. Entre ellos están los ministros, los religiosos, los orientadores, los psicólogos, los buenos vendedores, las mamás (para poder comprender y dialogar con sus hijos).

Anexo 4. Recursos motivacionales

BENEFICIOS DE ESTUDIAR EN LINEA

POR: REBECA REYES DÁVILA

TIEMPO



Los alumnos ya no tienen que abandonar su trabajo para dedicarse a estudiar

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

La evaluación del alumno no tiene más matices que su propio esfuerzo y trabajo



DISTANCIA



Permite el realizar los estudios aún viviendo en lugares muy distantes.

COMBINAR ACTIVIDADES

En el caso de estudiantes que ya sean padres, les ahorra los gastos de guardería y están al pendiente de sus hijos



CALIDAD



La calidad de la enseñanza depende de un equipo interdisciplinario que realizó y revisó los materiales (contenidos) y no a un solo profesor como sucede en el sistema presencial

REFERENCIA

IPN. G. EL VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LAS NUEVAS MODALIDADES EDUCATIVAS FRENTE AL MODELO PRESENCIAL: UNA OPCIÓN PARA LA OFERTA EDUCATIVA A NIVEL SUPERIOR PARA EL INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL. Recuperado de <https://www.repositorio.digital.ipn.mx/bitstream/handle/123456789/1000/1/Wgk.pdf>

Figura 46. Infografía “Beneficios de estudiar en línea. Elaboración propia

EL BARCO DE VAPOR

33 RAZONES PARA LEER

PARA EVADIRNOS- PARA AFIRMAR
PARA NO SER LO QUE SOMOS
PARA CONSOLARNOS- PARA PASARLO BIEN
PARA NEGAR- PARA SOÑAR- PARA DUDAR
PARA CRECER- PARA REIR- PARA JUGAR
PARA CONOCERNOS A NOSOTROS MISMOS
PARA DETENER EL TIEMPO
PARA IMAGINAR
PARA SABER QUE ESTAMOS VIVOS
PARA DESCUBRIR EL MUNDO
PARA CREAR UN MUNDO PROPIO
PARA SABER QUE NO ESTAMOS SOLOS
PARA DESTERRAR LA MELANCOLÍA
PARA COMPARTIR UN LEGADO COMÚN
PARA HUIR DEL RUIDO
PARA COMBATIR LA FEALDAD
PARA REFUGIARNOS- PARA VIVIR MÁS
PARA CONOCER OTROS MUNDOS
PARA APRENDER A PENSAR
PARA LLORAR- PARA EXPLORAR
PARA SABER- PARA ENTENDER
PARA APRENDER
PARA CONOCER A LOS OTROS

¿Cuál es tu razón?

Figura 47. Infografía "33 razones para leer" Fuente: (Loaiza, 2013)

BENEFICIOS DE LA LECTURA

El Día Internacional del Libro es una conmemoración celebrada a nivel mundial con el objetivo de fomentar la lectura, la industria editorial y la protección de la propiedad intelectual por medio del derecho de autor

Nunca estás aburrido



Estimula la concentración



Agudiza la astucia



Estimula el intercambio de información y conocimiento



La costumbre continuada de leer, retarda la aparición de los síntomas de demencia



Favorece las relaciones sociales



Reduce el nivel de estrés



Activa el sistema visual



Podría predecir el éxito profesional



Mejora tu escritura



Figura 48. Infografía "Beneficios de la lectura". Fuente: (Vive Libro, 2015)

COMPRENSIÓN DE LECTURA

de los mexicanos

Conoce el nivel de conciencia lingüística de los jóvenes que ingresan a la universidad en México y lo que se puede hacer para mejorar la situación.

SABÍAS QUE...

Se ha comprobado que un buen desarrollo de la habilidad lectora aumenta la probabilidad de tener un mejor empleo y mejores salarios.

57%
pudo interpretar y tuvo dominio de un texto

5.9
el promedio en comprensión de lectura

50%
de aciertos en conocimiento gramatical.

7
de promedio en comprensión auditiva

9%
muestran un dominio de la ortografía y acentuación



¿CÓMO MEJORAR EL NIVEL?

Empezar desde pequeños

- Que los padres promuevan la lectura en casa (al menos 20 min. diarios con sus hijos)
- Al finalizar la lectura, platicar sobre lo que comprendieron del texto y generar una reflexión sobre lo leído.
- Revisar con los hijos las palabras que se omitieron o que leyeron de manera incorrecta.

EL ESTUDIO

Fue aplicado a 4 mil 351 alumnos de 20 años en promedio, de 11 diferentes universidades, siete instituciones públicas y cuatro privadas del Área Metropolitana de la Ciudad de México.



Fuente: Estudio Habilidades lingüísticas de los estudiantes de primer ingreso a las instituciones de educación superior. Área metropolitana de la ciudad de México, Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES), sep.gob.mx
Investigación y edición: Mónica I. Fuentes Pacheco Arte y Diseño: Alberto Nava Consultoría

Figura 49. Infografía "Comprensión lectora de los mexicanos". Fuente: (Pinterest, s.f.)



Figura 50. Video motivacional “Nunca te rindas”. Fuente: (Kenichi, 2013)



Figura 51. Leer en corto: 1er lugar, Categoría Fomento de la lectura. Fuente: (Pasión por la lectura, 2012)



Figura 52. Video: *La importancia de la lectura*. Fuente: (Hemisferio Derecho, 2017)



Figura 53. Video: *Motivación Personal: ¿Que Leer Para Mejorar Tu Vida? | Libros de Superación Personal y Autoayuda*. Fuente:(Toscano, 2016)

Anexo 5 Cuestionario de satisfacción

Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales

Título del Proyecto: Diseño Instruccional del Curso Estrategias de Comprensión Lectora para fomentar el aprendizaje Lúdico Digital en los Estudiantes del Centro Universitario Iberoamericano de Estudios Profesionales del Campus Tepeji del Río, Hidalgo.

Cuestionario de satisfacción

Objetivo: Conocer el grado de satisfacción del curso, identificando áreas de mejora.

Instrucciones: Favor de seleccionar la respuesta que corresponda a la percepción del Curso.

1. ¿Consideras que el curso logró transmitir estrategias de comprensión lectora?

a) Si b) No. ¿Por qué? _____

2.- ¿Consideras que el curso logró transmitir estrategias de que fomentan el aprendizaje lúdico digital?

a) Si b) No. ¿Por qué? _____

3.- ¿Crees que el curso será de utilidad durante tu formación profesional?

a) Si b) No. ¿Por qué? _____

4.- ¿Crees que las instrucciones de las actividades fueron claras?

a) Si b) No. ¿Por qué? _____

5.- ¿Cuáles fueron las herramientas que facilitaron tu aprendizaje?

- Videos
- Lecturas
- Ejercicios
- Mapas mentales
- Mapas conceptuales
- Foros
- Infografías

6.- ¿Cuál es la modalidad que prefieres para realizar cursos extracurriculares?

- a) Presencial b) Virtual c) Mixta

7. ¿Cómo consideras que fue la duración del curso?

- a) Suficiente b) Insuficiente

8. ¿Cuáles fueron las principales dificultades del curso?

- El tiempo de entrega
- El uso de la plataforma
- Los materiales de aprendizaje
- Los instrumentos de evaluación
- Cuestiones técnicas
- La retroalimentación de las actividades

9.- ¿Cómo fue la resolución de dudas?

- Precisa
- Poco clara
- A tiempo
- Fuera de tiempo

10.- ¿Consideras que el uso de rúbricas y listas de cotejo facilita el aprendizaje?

a) Si b) No. ¿Por qué? _____

11.- ¿Te agradecería volver a tomar un curso cien por ciento virtual?

a) Si b) No. ¿Por qué? _____

12. ¿Qué recomendaciones realizarías para mejorar el curso?

Gracias por tu colaboración