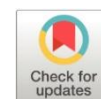


Estrategia didáctica con la herramienta digital CapCut para fomentar la lectura en los estudiantes de primero de bachillerato

Didactic strategy using the digital tool CapCut to foster reading among first-year high school students

- ¹ Ricardo Efraín Barcia Lozano  <https://orcid.org/0009-0004-4679-1466>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
Ricardo.barcia@docentes.educacion.edu.ec
- ² Diana Elizabeth Loyaga Guerrero  <https://orcid.org/0009-0006-9904-3300>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
diana.loyaga@docentes.educacion.edu.ec
- ³ Efraín Velasteguí López  <https://orcid.org/0000-0002-7353-5853>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
evelasteguil@ube.edu.ec
- ³ Giceya Maqueira Caraballo  <https://orcid.org/0000-0001-6282-3027>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
gdmaqueirac@ube.edu.ec



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 15/06/2026

Revisado: 10/07/2026

Aceptado: 27/08/2026

Publicado: 17/09/2026

DOI: <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v9i3.3756>

Cítese:

Barcia Lozano, R. E., Loyaga Guerrero, D. E., Velasteguí López, E., & Maqueira Caraballo, G. (2026). Estrategia didáctica con la herramienta digital CapCut para fomentar la lectura en los estudiantes de primero de bachillerato. *Conciencia Digital*, 9(3), 172-198. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v9i3.3756>



CONCIENCIA DIGITAL, es una revista multidisciplinar, **trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://concienciadigital.org>
La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec

Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons en la 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Palabras claves:

CapCut;
estrategia
didáctica;
comprensión
lectora;
transposición
semiótica;
prosumidor
multimedia;
innovación
educativa.

Resumen

Introducción: el desinterés y la apatía de los estudiantes de secundaria hacia la lectura lineal tradicional es un desafío pedagógico crítico, las prácticas de enseñanza tradicionales y la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que limita a la sustitución pasiva del apoyo físico y generan desinterés y bajo compromiso lector en los estudiantes. **Objetivo:** analizar la importancia de la integración de la herramienta CapCut como estrategia didáctica digital para fortalecer el hábito lector y el desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes de primero de bachillerato en el contexto educativo ecuatoriano. **Metodología:** el estudio fue diseñado con un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), con alcance descriptivo-explicativo y un diseño de intervención experimental. Se aplicó una entrevista cualitativa semiestructurada a una muestra de seis profesores (N=6) para el diagnóstico inicial, y se evaluó el desempeño de los estudiantes mediante una encuesta dirigida. **Resultados:** el diagnóstico confirmó que los métodos tradicionales de memoria provocan una fatiga cognitiva inmediata, mientras que el uso previo de las TIC era solo instrumental (*PowerPoint* y *PDF*). Después de la intervención, la estrategia basada en CapCut mostró un consentimiento unánime. El método de texto ilustrado sirvió como un riguroso dispositivo de aprendizaje que obligó a los estudiantes a sintetizar, priorizar tramas y descifrar metáforas escritas para traducirlas al lenguaje audiovisual, neutralizando efectivamente el plagio mecánico de internet. **Conclusión:** la producción de videos cortos e imágenes en CapCut, apoyada en el andamiaje de guion previo, es un poderoso mediador cognitivo que transforma al estudiante de un receptor pasivo a un consumidor multimedia que logra aumentar cualitativamente la motivación intrínseca, la creatividad y la comprensión lectora crítica en la escuela secundaria. **Área de estudio general:** Ciencias de la Educación. **Área de estudio específica:** Didáctica de la Lengua, Literatura y Nuevas Tecnologías. **Tipo de estudio:** Artículo original.

Keywords:

CapCut;
didactic strategy;
reading
comprehension;
semiotic

Abstract

Introduction: the lack of interest and apathy among high school students regarding traditional linear reading pose a critical pedagogical challenge; traditional teaching practices and the integration of Information and Communication Technologies (ICT) that amounts to little more than the passive replacement of physical

transposition;
multimedia
prosumer;
educational
innovation.

materials fosters disinterest and low reading engagement. **Objective:** to implement a didactic strategy using the CapCut tool to strengthen reading habits and the development of communicative competencies among first-year high school students within the Ecuadorian educational context. **Methodology:** the study employed a mixed-methods approach (qualitative focus) with a descriptive-explanatory scope, action research, and an experimental intervention design. A semi-structured qualitative interview was conducted with a sample of six teachers (N=6) for the initial diagnosis, and student performance was assessed via a targeted survey. **Results:** the diagnosis confirmed that traditional rote-learning methods lead to immediate cognitive fatigue, while prior ICT use was merely instrumental (PowerPoints and PDFs). Following the intervention, the CapCut-based strategy met with unanimous approval. The illustrated-text method served as a rigorous learning tool, compelling students to synthesize information, prioritize plotlines, and decipher written metaphors to translate them into audiovisual language, thereby effectively neutralizing mechanical plagiarism from the internet. **Conclusion:** producing short videos and images in CapCut supported by the scaffolding of a preliminary script acts as a powerful cognitive mediator. It transforms the student from a passive recipient into a multimedia consumer, qualitatively enhancing intrinsic motivation, creativity, and critical reading comprehension in the high school setting. **General field of study:** Educational Sciences. **Specific field of study:** Didactics of Language, Literature, and New Technologies. **Type of study:** Original article.

1. Introducción

En las últimas décadas, la educación ha experimentado una transformación significativa impulsada por la incorporación de tecnologías digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje. El desarrollo de plataformas educativas, recursos digitales y entornos virtuales ha modificado las dinámicas tradicionales del aula, promoviendo metodologías más activas, colaborativas y centradas en el estudiante. Estas transformaciones han dado lugar a nuevos enfoques pedagógicos que buscan responder a las demandas de una sociedad cada vez más digitalizada (Vite, 2020; Vital, 2021).

Frente a esta realidad, las instituciones educativas enfrentan el reto de integrar estrategias didácticas apoyadas en tecnologías digitales que promuevan el aprendizaje activo y colaborativo. Dentro del ecosistema digital se han incorporado herramientas como

plataformas educativas, recursos visuales y metodologías cooperativas para facilitar y mejorar la participación estudiantil y fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje (Salamea et al., 2022; Vital, 2021). La integración de recursos tecnológicos no solo facilita el acceso a la información, sino que también fortalece competencias comunicativas, cognitivas y colaborativas, fundamentales para el desarrollo académico y personal de los estudiantes (Cruz, 2019; Demera-Zambrano et al., 2023).

La herramienta CapCut se proyecta como una estrategia didáctica innovadora que permite articular el uso de recursos visuales, narrativas digitales y diseño creativo para motivar a los estudiantes de primero de bachillerato hacia la lectura comprensiva y crítica.

No obstante, en el contexto institucional donde se desarrollará esta investigación, la plataforma CapCut no forma parte actualmente de los recursos pedagógicos disponibles, lo cual representa inicialmente una limitación tecnológica y metodológica. Esta ausencia puede generar resistencia al cambio tanto en docentes como en estudiantes, debido al desconocimiento de la herramienta y a la falta de formación digital específica. Sin embargo, diversos estudios sostienen que la introducción progresiva de entornos digitales bien planificados no solo supera estas dificultades iniciales, sino que también fortalece la motivación, la autonomía y el compromiso estudiantil (Godoy et al., 2025; Concha et al., 2023).

A través del diseño de infografías, presentaciones narrativas, mapas conceptuales visuales, reseñas creativas y microhistorias digitales, los estudiantes no solo leerían textos literarios e informativos, sino que los reinterpretarían, analizarían y recrearían desde una perspectiva activa. Este proceso favorece la comprensión lectora profunda y el desarrollo del pensamiento crítico, tal como lo evidencian investigaciones recientes sobre el uso de plataformas visuales y narrativas digitales en educación secundaria (Alfaro & Meza, 2023; Afflerbach et al., 2020).

De este modo, la lectura deja de percibirse como una actividad obligatoria para convertirse en una experiencia significativa, participativa y contextualizada, alineada con las demandas de la educación contemporánea.

1.1. Herramientas digitales y motivación lectora

La motivación representa uno de los elementos fundamentales en la formación del hábito de la lectura. Numerosos estudios evidencian que los estudiantes manifiestan un incremento en su interés cuando las actividades incluyen componentes interactivos, visuales y creativos (Arcentales-Fajardo et al., 2020).

De acuerdo con Afflerbach et al. (2020) el proceso de lectura cobra un sentido más profundo cuando se vinculan actividades auténticas y situadas en contextos específicos. Esto sugiere que los estudiantes deben reconocer la lectura como un recurso valioso para la generación, transmisión y expresión de ideas.

CapCut facilita este proceso al proporcionar a los estudiantes la oportunidad de: elaborar microhistorias digitales, diseñar reseñas audiovisuales, producir videos narrativos, resumir textos utilizando herramientas visuales, incorporar música, imágenes y subtítulos

en las actividades de lectura. Estas dinámicas convierten la lectura en una experiencia creativa y participativa, incrementando la disposición hacia los textos (Giler-Medina & Medina-Gorozabel, 2025).

1.2. Perspectiva educativa del uso de CapCut

Las plataformas audiovisuales constituyen una tendencia emergente en el ámbito de la educación digital. Varios estudios recientes indican que las herramientas de edición de video promueven procesos creativos y refuerzan las competencias comunitarias (Vital, 2021). CapCut presenta características pedagógicas: interfaz intuitiva, acceso gratuito, integración multimedia, edición colaborativa, producción de contenidos dinámicos. Estas características favorecen su integración en entornos educativos, particularmente en el nivel de bachillerato, donde los alumnos muestran una predisposición hacia los contenidos digitales (Concha et al., 2023)

1.3. Formulación del problema

En el contexto específico de primero de bachillerato, los estudiantes presentan una marcada afinidad por los recursos visuales y digitales, lo que contrasta con el bajo interés por la lectura de textos impresos o extensos. La inexistencia de herramientas como CapCut dentro de la institución impide aprovechar estas preferencias para transformar la lectura en una experiencia más cercana y significativa. De acuerdo con Godoy et al. (2025) la incorporación de plataformas digitales visuales en lengua y literatura favorece la interacción con los textos y mejora la disposición de los estudiantes hacia la lectura, especialmente cuando se utilizan estrategias basadas en el diseño y la narrativa digital. A esta problemática se suma la ausencia de herramientas digitales específicas como CapCut en la institución educativa, lo cual limita la implementación de estrategias innovadoras orientadas al fomento del hábito lector en los estudiantes de primero de bachillerato. La falta de acceso a plataformas visuales y creativas reduce las posibilidades de motivar a los estudiantes mediante metodologías activas que integren lectura, análisis y producción de contenidos digitales. Investigaciones recientes señalan que cuando las instituciones no incorporan entornos digitales interactivos, se perpetúan prácticas tradicionales que generan desinterés y bajo compromiso lector en los estudiantes (Godoy et al., 2025; Giler-Medina & Medina-Gorozabel, 2025).

El objetivo de la investigación fue analizar la importancia de la integración de la herramienta CapCut como estrategia didáctica digital para fortalecer el hábito lector y el desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes de primero de bachillerato en el contexto educativo ecuatoriano. La hipótesis del estudio es: **H0**: la incorporación de la herramienta digital CapCut como estrategia didáctica no influye de manera significativa en el fortalecimiento del hábito lector ni en la mejora de las competencias comunicativas entre los estudiantes de primer año de bachillerato en el contexto educativo ecuatoriano. **H1**: la incorporación de la herramienta digital CapCut como estrategia didáctica influye de manera significativa en el fortalecimiento del hábito lector y en el

desarrollo de competencias comunicativas entre los estudiantes de primer año de bachillerato en el contexto educativo ecuatoriano.

2. Metodología

La presente investigación se desarrolla dentro de un enfoque metodológico mixto, que combina tanto técnicas cualitativas como cuantitativas. Esta combinación posibilita una comprensión holística del fenómeno educativo a través de la recolección de datos tanto numéricos como narrativos. El presente estudio tiene un alcance descriptivo y correlacional, destinado a establecer la relación entre la implementación de la estrategia didáctica mediada por CapCut y su efecto en el momento de la lectura.

Se utiliza un diseño cuasiexperimental, implementando una evaluación diagnóstica (pretest) y una evaluación final (postest) con el propósito de medir el efecto de la herramienta digital. La validación epistemológica se asegura a través de la triangulación de los datos recopilados de fuentes primarias, tales como estudiantes y expertos.

La población objeto de estudio está compuesta por los estudiantes de primer año de bachillerato de la institución analizada. Se llevó a cabo un muestreo no probabilístico por conveniencia, eligiendo un conjunto particular de 30 estudiantes en virtud de su accesibilidad y pertinencia para el currículo de lengua y literatura.

El estudio se llevó a cabo bajo rigurosos estándares éticos que garantizan la confidencialidad y la integridad de los participantes. Considerando que la muestra estuvo compuesta por menores de edad (estudiantes de primer año de bachillerato), se obtuvo el consentimiento informado por escrito de los padres o tutores legales. Se les proporcionó una explicación exhaustiva de los objetivos del estudio, el carácter voluntario de la participación y el manejo anónimo de los datos recopilados. Además, se obtuvo el consentimiento de los estudiantes, asegurando que su participación en el uso de la herramienta CapCut y en la realización de encuestas no tendría un impacto negativo en su historial académico ni en su bienestar emocional.

2.1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la consideración de las variables, se desarrollaron y validaron los siguientes instrumentos: entrevista a docentes: instrumento cualitativo utilizado en la etapa diagnóstica dirigida a los docentes de la materia (**Tabla 1**), organizada en torno a los ejes analíticos de la pertinencia evolutiva de CapCut, la usabilidad de la interfaz, la mediación cognitiva en la transposición multimedia, el rigor comprensivo y la viabilidad en el contexto del tiempo curricular.

Tabla 1

Preguntas y dimensiones de análisis del protocolo de entrevista a expertos

Ítem	Pregunta de la entrevista	Objetivo
1	¿Es CapCut una herramienta adecuada para la edad y nivel de bachillerato?	Validar si la complejidad técnica de la interfaz se alinea con el desarrollo psicopedagógico de primero de bachillerato.

Tabla 1

*Preguntas y dimensiones de análisis del protocolo de entrevista a expertos
(continuación)*

Ítem	Pregunta de la entrevista	Objetivo
2	¿La creación “Textos ilustrados” audiovisuales favorece la síntesis de textos literarios?	Evalúa si la transposición multimedia fuerza al estudiante a procesar, resumir y jerarquizar las ideas de la lectura.
3	¿Consideras que la estrategia fomenta la lectura crítica y no solo la lúdica?	Analiza si el recurso asegura un procesamiento interpretativo profundo o si corre el riesgo de quedarse en la superficie
4	¿La interfaz de la app CapCut facilita el aprendizaje autónomo del estudiante?	Mide si la curva de aprendizaje de la aplicación favorece que el alumno resuelva el desafío técnico de forma independiente
5	¿Es factible aplicar esta estrategia dentro del tiempo de la clase curricular?	Determina la flexibilidad de la propuesta para ser integrada en las horas clase asignadas por el Ministerio de Educación.
6	¿Cree que esta estrategia mejora el <i>engagement</i> del estudiante con la lectura?	Certifica si asociar la lectura al lenguaje audiovisual actual incrementa la disposición y compromiso afectivo del alumno.

Encuesta a estudiantes: se aplicó un cuestionario de 12 ítems con una escala de Likert (siempre, frecuente, a veces, rara vez, nunca). Las dimensiones evaluadas incluyen el nivel de comprensión lectora, la motivación intrínseca y la habilidad técnica en edición de video como se muestra en la **Tabla 2**.

Tabla 2

Cuestionario aplicado a los estudiantes

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems (Encuesta)
Variable Independiente: Estrategia didáctica con CapCut	Alfabetización Digital	Mide la frecuencia general de uso de recursos tecnológicos en el ámbito escolar.	1. ¿Utilizas herramientas digitales de edición para complementar tus tareas escolares?
		Evalúa el nivel de dominio técnico auto percibido sobre la herramienta interactiva.	2. ¿Conoces las funciones básicas de CapCut para la creación de contenidos?
		Analiza la habilidad de asimilación y uso multimedia de diferentes formatos (audio/texto).	3. ¿Te resulta sencillo integrar textos y audios dentro de un video educativo?
	Producción Audiovisual	Mide la capacidad percibida de síntesis narrativa a través del formato audiovisual.	4. ¿Crees que crear un video sobre un libro te ayuda a resumir mejor su contenido?
		Examina la transposición creativa de un texto literario tradicional a un entorno gráfico.	5. ¿Te sientes motivado al utilizar elementos visuales para explicar una historia?

Tabla 2

Cuestionario aplicado a los estudiantes (continuación)

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems (Encuesta)
		Evalúa el compromiso y rigor estético aplicado durante el proceso de edición digital.	6. ¿Dedicas tiempo a cuidar la estética y coherencia de tus proyectos audiovisuales?
Variable Dependiente: Fomento de la lectura	Comprensión Lectora	Mide la capacidad de descomposición y análisis crítico estructural de una obra literaria.	7. ¿Identificas con mayor claridad los personajes y sus conflictos al planificar un guion de video?
		Evalúa el impacto directo de la estrategia audiovisual en la asimilación del fondo textual.	8. ¿La creación de "Texto ilustrado" te ayuda a comprender el mensaje central de la obra?
		Analiza el desarrollo del pensamiento crítico y la argumentación usando recursos digitales.	9. ¿Sientes que puedes expresar tu opinión crítica sobre un libro a través de la edición de video?
	Motivación Intrínseca	Mide el incremento del interés situacional generado por el uso de metodologías activas.	10 ¿Te interesa más la lectura cuando sabes que realizarás una actividad práctica con CapCut?
		Examina el fomento real del hábito lector de manera autónoma fuera de la exigencia obligatoria.	11 ¿Has buscado nuevos libros para leer por iniciativa propia gracias a estas actividades?
		Evalúa el nivel de <i>engagement</i> y cambio de actitud estudiantil hacia la asignatura curricular.	12 ¿Consideras que la tecnología hace que las clases de lengua y literatura sean más atractivas?

Documento de validación para el Juicio de expertos: Matriz cualitativa desarrollada para evaluar la propuesta pedagógica final del “Texto Ilustrado” orientada a recopilar evaluaciones técnicas y recomendaciones de optimización previas a su implementación práctica.

2.2. Fases de la investigación

- Fase diagnóstica (pretest):* se administró un cuestionario compuesto por 12 ítems a 30 estudiantes de primer año de bachillerato con el propósito de establecer el nivel inicial de motivación lectora y competencias en edición digital antes de llevar a cabo la intervención, además, se realizó una entrevista de 6 preguntas a 6 docentes de la institución para medir la aceptación de la propuesta.
- Fase de diseño y validación:* se ideó la estrategia instruccional enfocada en el desarrollo de “Texto ilustrado” y los instrumentos fueron validados mediante la

evaluación de expertos y la realización de seis entrevistas programadas para asegurar la relevancia pedagógica de CapCut.

- c) *Fase de ejecución (intervención)*: se llevó a cabo la implementación de la estrategia a lo largo de un intervalo temporal específico. Durante un periodo de 4 semanas, los estudiantes participaron en un programa de capacitación técnica en la herramienta CapCut y produjeron trabajos audiovisuales fundamentados en sus lecturas de estudio.
- d) *Fases de evaluación (postest)*: luego de la intervención, se administró nuevamente el cuestionario para recolectar los datos finales. Esta etapa finalizó con la realización de un análisis comparativo utilizando el test de rangos con signo de Wilcoxon, con el propósito de evaluar la efectividad de la propuesta.

2.3. Procesamiento y análisis de datos

Los datos cualitativos obtenidos a partir de las entrevistas fueron sometidos a un análisis de contenido con el propósito de identificar categorías emergentes. Por otro lado, los datos cuantitativos fueron analizados utilizando el software estadístico SPSS. Dado que la muestra es de tamaño reducido y no se presuponía una distribución normal de los datos, se optó por aplicar la prueba de Wilcoxon, que es una prueba no paramétrica adecuada para muestras relacionadas. Este análisis estadístico facilita la comparación de los rangos de las evaluaciones previas y posteriores a la adopción de la estrategia utilizando CapCut, con el propósito de determinar si se presenta una diferencia significativa ($p < 0.05$) que respalde la efectividad de la propuesta pedagógica en el fomento del hábito lector.

3. Resultados

El procesamiento, análisis y presentación de los hallazgos de esta investigación se organizan de manera sistemática y cronológica, alineándose con precisión con las fases metodológicas preestablecidas destinadas a evaluar la efectividad de la estrategia de instrucción facilitada por CapCut.

3.1. Fase 1: Fase diagnóstica (pretest) y fiabilidad del instrumento

3.1.1. Fiabilidad del instrumento (Alfa de Cronbach)

Antes de llevar a cabo el análisis de los datos recopilados, se realizó una evaluación de la consistencia interna del cuestionario compuesto por 12 ítems, el cual fue administrado a una muestra de 30 estudiantes (**Tabla 3**). Para tal fin, se empleó el coeficiente Alfa de Cronbach, el cual facilita la evaluación de la consistencia interna de los ítems del instrumento en relación con la variable objeto de investigación.

El análisis resultó en un coeficiente de $\alpha = 0.93$. Según la literatura estadística, un coeficiente superior a 0.90 sugiere una excelente consistencia interna. En consecuencia, se establece que el instrumento presenta la solidez requerida para que los resultados del pretest y del postest sean considerados válidos y reproducibles (Cronbach, 1951).

Tabla 3

Análisis de resultados por pregunta (pretest)

Pregunta	Escala Likert	N.º Estudiantes	Porcentaje	Análisis
1. ¿Utilizas herramientas digitales de edición para complementar tus tareas escolares?	1. Nunca 2. Rara vez 3. A veces 4. Frecuente 5. Siempre	8 14 7 1 0	26.7% 46.7% 23.3% 3.3% 0.0%	El 73.4% de los estudiantes afirma que <i>Nunca</i> o <i>Rara vez</i> utiliza herramientas digitales de edición para complementar sus tareas escolares, evidenciando una baja adopción tecnológica inicial.
2. ¿Conoces las funciones básicas de CapCut para la creación de contenidos?	1. Nunca 2. Rara vez 3. A veces 4. Frecuente 5. Siempre	7 17 6 0 0	23.3% 56.7% 20.0% 0.0% 0.0%	Predominan las respuestas en niveles bajos (80.0% entre <i>Nunca</i> y <i>Rara vez</i>), confirmando que la gran mayoría desconoce las funciones básicas de CapCut antes de la intervención.
3. ¿Te resulta sencillo integrar textos y audios dentro de un video educativo?	1. Nunca 2. Rara vez 3. A veces 4. Frecuente 5. Siempre	14 14 2 0 0	46.7% 46.7% 6.7% 0.0% 0.0%	Un abrumador 93.4% expresa que se le dificulta o no le resulta sencillo integrar textos y audios dentro de un video educativo, ratificando una marcada brecha en producción multimedia.
4. ¿Crees que crear un video sobre un libro te ayuda a resumir mejor su contenido?	1. Nunca 2. Rara vez 3. A veces 4. Frecuente 5. Siempre	4 20 6 0 0	13.3% 66.7% 20.0% 0.0% 0.0%	El 80.0% se concentra en las categorías inferiores, manifestando que perciben poca relación o práctica previa sobre cómo un video les puede ayudar a resumir el contenido de un libro.
5. ¿Te sientes motivado al utilizar elementos visuales para explicar una historia?	1. Nunca 2. Rara vez 3. A veces 4. Frecuente 5. Siempre	1 20 9 0 0	3.3% 66.7% 30.0% 0.0% 0.0%	La mayoría (66.7%) se siente motivada solo <i>Rara vez</i> al usar elementos visuales en historias, sugiriendo que la metodología tradicional del aula no explota estos recursos.
6. ¿Dedicas tiempo a cuidar la estética y coherencia de tus proyectos audiovisuales?	1. Nunca 2. Rara vez 3. A veces 4. Frecuente 5. Siempre	2 17 10 1 0	6.7% 56.7% 33.3% 3.3% 0.0%	El 56.7% de los alumnos le dedica tiempo a cuidar la estética de sus proyectos audiovisuales únicamente de manera esporádica (<i>Rara vez</i>), reflejando un hábito informal.

Tabla 3

Análisis de resultados por pregunta (pretest) (continuación)

Pregunta	Escala Likert	N.º Estudiantes	Porcentaje	Análisis
7. ¿Identificas con mayor claridad los personajes y sus conflictos al planificar un guion de video?	1. Nunca 2. Rara vez 3. A veces 4. Frecuente 5. Siempre	5 20 5 0 0	16.7% 66.7% 16.7% 0.0% 0.0%	Al planificar un guion, el 83.4% de la muestra admite que <i>Nunca</i> o <i>Rara vez</i> identifica con mayor claridad a los personajes y sus conflictos, subrayando falencias en comprensión lectora.
8. ¿La creación de "Texto ilustrado" te ayuda a comprender el mensaje central de la obra?	1. Nunca 2. Rara vez 3. A veces 4. Frecuente 5. Siempre	10 18 2 0 0	33.3% 60.0% 6.7% 0.0% 0.0%	Un rotundo 93.3% no percibe que la creación de un "Texto ilustrado" sea una práctica que les ayude actualmente a asimilar el mensaje de la obra, debido a la falta de uso de esta estrategia.
9. ¿Sientes que puedes expresar tu opinión crítica sobre un libro a través de la edición de video?	1. Nunca 2. Rara vez 3. A veces 4. Frecuente 5. Siempre	8 20 2 0 0	26.7% 66.7% 6.7% 0.0% 0.0%	El 93.4% se ubica entre <i>Nunca</i> y <i>Rara vez</i> , lo que indica que los estudiantes sienten que carecen de espacios o canales digitales para expresar su opinión crítica sobre los libros.
10. ¿Te interesa más la lectura cuando sabes que realizarás una actividad práctica con CapCut?	1. Nunca 2. Rara vez 3. A veces 4. Frecuente 5. Siempre	11 18 1 0 0	36.7% 60.0% 3.3% 0.0% 0.0%	El desinterés situacional es claro: el 96.7% señala que <i>Nunca</i> o <i>Rara vez</i> se ha interesado más por la lectura bajo esquemas prácticos o dinámicas que involucren herramientas como CapCut.
11. ¿Has buscado nuevos libros para leer por iniciativa propia gracias a estas actividades?	1. Nunca 2. Rara vez 3. A veces 4. Frecuente 5. Siempre	21 9 0 0 0	70.0% 30.0% 0.0% 0.0% 0.0%	Esta pregunta presenta los índices de apatía más altos: el 100% de los estudiantes afirma que <i>Nunca</i> (70%) o <i>Rara vez</i> (30%) ha buscado libros nuevos por iniciativa propia, confirmando la ausencia de hábitos lectores autónomos.
12. ¿Consideras que la tecnología hace que las clases de lengua y literatura sean más atractivas?	1. Nunca 2. Rara vez 3. A veces 4. Frecuente 5. Siempre	2 17 9 2 0	6.7% 56.7% 30.0% 6.7% 0.0%	El 63.4% evalúa de forma baja el atractivo actual de la materia de lengua y literatura, lo que justifica la necesidad de integrar la tecnología para transformar la experiencia en el aula.

En el análisis diagnóstico preliminar (pretest), los datos manifiestan una problemática notable: los estudiantes demostraron una inclinación inherente hacia la tecnología, pero presentaron un escaso interés por los textos impresos convencionales. Los resultados

obtenidos en los indicadores correspondientes a la dimensión de Comprensión lectora y Motivación intrínseca se encontraron mayoritariamente en las categorías de "Rara vez" y "Nunca" dentro de la escala de Likert, lo que respalda la hipótesis de un ecosistema didáctico convencional que contribuye a la perpetuación del desinterés por la lectura autónoma en el contexto del aula.

3.1.2. Entrevista diagnóstica a docentes del área

Con el propósito de corroborar la necesidad y relevancia de la propuesta desde la perspectiva de la experiencia docente, se llevó a cabo una entrevista semiestructurada con los profesores de primero de bachillerato. El análisis cualitativo de las respuestas obtenidas condujo a las siguientes conclusiones como se muestra en la **Tabla 4**:

Tabla 4
Resultados de la entrevista semiestructurada aplicada a los docentes

Ítem / Pregunta Planteada	Docentes	Extractos de Testimonios Significativos (Codificación)	Tendencia / Interpretación Global
Pregunta 1: ¿Qué estrategias didácticas aplica actualmente de manera regular para fomentar el hábito lector en sus estudiantes?	D1	"Asigno lecturas obligatorias al inicio del bloque y al final les tomo una prueba escrita o un cuestionario".	Enfoque Punitivo y Memorístico (6/6): Se observa una fuerte regularidad
	D2	"Les pido resúmenes tradicionales en sus cuadernos y a veces realizamos lecturas en voz alta".	institucional hacia el control lineal de la lectura. El hábito lector es abordado desde una
	D3	"Enviamos talleres estructurados basados en las guías, donde buscan personajes y el tema principal".	perspectiva de acreditación formal (notas), utilizando
	D4	"Solemos mandar a leer novelas clásicas y pedimos ensayos manuscritos breves para controlar la lectura".	tareas repetitivas y cuestionarios
	D5	"Se manejan fichas de lectura tradicionales que deben llenar en casa con datos puntuales de la obra".	cerrados, lo que desplaza el carácter constructivista y lúdico de la literatura.
	D6	"Principalmente controles de lectura sorpresa y cuestionarios cerrados para verificar la retención".	Fatiga Cognitiva y Desconexión (100%): Los 6 docentes coinciden
Pregunta 2: ¿Cuáles son los principales problemas o desintereses que muestran los alumnos frente a las lecturas tradicionales sugeridas en el currículo?	D1	"Muestran un rechazo inmediato cuando ven que un libro es extenso o no tiene elementos interactivos".	en que el formato plano genera un choque con el entorno hipertextual cotidiano del estudiante de bachillerato.
	D2	"Se cansan rápido. La lectura lineal tradicional ya no capta su atención por más de 10 o 15 minutos".	
	D3	"Tienen serias dificultades para comprender lo que leen a nivel inferencial; se quedan en lo superficial".	

Tabla 4

Resultados de la entrevista semiestructurada aplicada a los docentes (continuación)

Ítem / Pregunta Planteada	Docentes	Extractos de Testimonios Significativos (Codificación)	Tendencia / Interpretación Global
Pregunta 3: ¿Cómo integra las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) dentro del desarrollo de sus clases de lengua y literatura?	D4	"Dicen que las temáticas de las obras clásicas les resultan aburridas y desconectadas de su realidad".	Esto se traduce en apatía, baja comprensión inferencial y una distracción recurrente provocada por el uso recreativo de dispositivos móviles.
	D5	"El teléfono celular los distrae constantemente; prefieren videos rápidos en lugar de un texto impreso".	
	D6	"Existe una apatía generalizada hacia el libro físico y los textos largos planos sin estímulos gráficos".	
	D1	"Uso el proyector de la institución para proyectar diapositivas en PowerPoint con los conceptos".	Uso Instrumental Pasivo (6/6): La totalidad de los entrevistados evidencia una integración tecnopedagógica limitada al nivel de "sustitución". Las TIC se emplean únicamente como soportes estáticos para transmitir contenidos (proyectores, PowerPoint, PDF) y no para la co-creación de saberes.
	D2	"Les comparto los enlaces de las obras literarias en formato PDF a través de la plataforma interna".	
	D3	"Utilizo videos explicativos de YouTube que resumen la biografía del autor o el contexto histórico".	
	D4	"A veces les proyecto esquemas visuales o mapas conceptuales digitales en la pizarra".	
	D5	"Mando las lecturas digitales por correo electrónico para que las descifren en sus casas".	
	D6	"Proyecciones de textos digitales y uso de plataformas para subir las tareas en documentos Word".	
	D1	"Es sumamente factible porque ellos pasan metidos editando videos; llevar eso a lo académico sería genial".	
Pregunta 4: ¿Considera factible y motivador implementar la herramienta digital CapCut para que los estudiantes creen videos sobre los libros leídos?	D2	"Sería un dinamizador tremendo; los motivaría bastante porque es una app que manejan intuitivamente".	Aceptación y Factibilidad Absoluta (6/6): Existe una recepción unánime y entusiasta. Los informantes catalogan la estrategia como innovadora y viable porque transforma al estudiante de receptor pasivo a prosumidor multimedia,
	D3	"Totalmente de acuerdo, les daría un rol protagónico y usarían su creatividad visual para defender la lectura".	
	D4	"Me parece muy viable; el formato de video corto les atrae y los obliga a empaquetar datos con ingenio".	
	D5	"Sí, es factible. En lugar de pelear contra las pantallas, usamos su interés multimedia con un fin didáctico".	

Tabla 4

Resultados de la entrevista semiestructurada aplicada a los docentes (continuación)

Ítem / Pregunta Planteada	Docentes	Extractos de Testimonios Significativos (Codificación)	Tendencia / Interpretación Global
Pregunta 5: ¿De qué manera la planificación de un guion de video y un "Texto Ilustrado" permite evidenciar el análisis crítico y la comprensión de una obra?	D6	"Es una propuesta innovadora. La aplicación es gratuita y accesible en sus celulares, facilita la ejecución".	aprovechando una habilidad empírica para fines formales.
	D1	"El guion es la clave; ahí se ve si ordenaron las ideas y si comprendieron de verdad el nudo de la historia".	Filtro de Evaluación Formativa (100%): Los docentes
	D2	"Para hacer el 'Texto Ilustrado' deben seleccionar citas clave e imágenes exactas, demostrando análisis".	determinan que el binomio guion-video exige
	D3	"Obliga al estudiante a sintetizar. No pueden plasmar todo el libro en dos minutos, deben extraer la esencia".	operaciones cognitivas
	D4	"Evidencia una transposición del lenguaje: pasan las metáforas escritas a escenas visuales y concretas".	complejas (síntesis, transposición semiótica,
	D5	"En el guion estructuran sus opiniones críticas; nos permite evaluar cualitativamente el razonamiento".	jerarquización y originalidad). Esto anula la posibilidad de copia mecánica y
	D6	"El proceso de guionaje impide el plagio directo; requiere que el alumno asimile y reinterprete".	visibiliza objetivamente la comprensión real.

Relevancia evolutiva y usabilidad: los educadores coinciden en que CapCut constituye una herramienta adecuada para la edad y el nivel psicopedagógico de los estudiantes de primer año de bachillerato. Se subrayó que la interfaz de la aplicación presenta un alto grado de intuición, lo cual reduce considerablemente la frustración técnica y facilita el aprendizaje autodirigido de los estudiantes al abordar desafíos digitales relacionados con la edición.

- **Mediación cognitiva y habilidad de síntesis:** los participantes en la entrevista afirmaron que la obligación de solicitar al alumno la creación de un "Texto ilustrado" (adaptaciones de lecturas tradicionales al formato audiovisual) contribuye de manera significativa a la capacidad de síntesis de las obras literarias. Se indicó que, para llevar a cabo la edición de un video que integre imágenes y audio de manera sincrónica, el estudiante se ve obligado a realizar una decodificación, un resumen y una jerarquización previos de las ideas principales del texto.
- **Rigor en la comprensión y el compromiso:** se observó que la estrategia aumenta significativamente el compromiso afectivo (*engagement*) de los estudiantes al vincular la literatura con sus lenguajes visuales inherentes. Sin embargo, los educadores expresaron que la estrategia debe garantizar que no se limite a un enfoque superficial

centrado en la mera agrupación de imágenes, sino que, mediante guías de trabajo, promueva un análisis interpretativo.

- *Viabilidad didáctica:* los educadores manifestaron una preocupación moderada con respecto a la viabilidad temporal de la estrategia. Aunque consideran que la propuesta es sumamente atractiva, señalaron que es necesaria una planificación rigurosa para poder incorporar la producción de videos en las horas de clase establecidas por el Ministerio de Educación.

3.2. Fase 2: Fase de diseño, propuesta pedagógica y validación de expertos

Una vez establecida la justificación pedagógica en la fase de diagnóstico, se procedió a la estructuración formal del diseño de la propuesta didáctica, la cual se fundamenta en la elaboración de “Textos ilustrados” utilizando la herramienta CapCut. Con el objetivo de asegurar el rigor curricular y la robustez pedagógica tecnológica del modelo previo a su implementación práctica.

La propuesta fue validada por un panel de tres expertos, cantidad mínima según la literatura para estudios de validez de contenido (Lynn, 1986; Escobar-Pérez & Cuervo, 2008). Los autores señalan que un número entre 3 y 10 expertos es metodológicamente suficiente para evaluar la validez de contenido de una propuesta.

Criterios de selección de expertos: se determinaron mediante un muestreo intencional basado en tres requisitos de inclusión:

- Posgrado (Maestría/Doctorado) en educación o lengua y literatura.
- Experiencia docente comprobada mayor a 5 años en bachillerato o educación superior.
- Dominio en innovación didáctica e integración de tecnologías multimedia.

Para evitar el sesgo del evaluador y del investigador, se implementó una evaluación a ciegas e independiente mediante una matriz estandarizada con criterios cualitativos de coherencia, claridad, relevancia y factibilidad.

3.2.1. Resultados del juicio de expertos

El análisis exhaustivo de las evaluaciones, observaciones y comentarios ofrecidos por los tres expertos produjo los siguientes resultados analíticos:

- *Validación de la coherencia curricular y el rigor científico:* los tres expertos validaron de manera concluyente la alineación de la propuesta con los criterios de habilidades y desempeño delineados en el currículo nacional. Se determinó que la transposición multimedia no es simplemente una distracción, sino un marco cognitivo válido basado en principios científicos que mejora la comprensión lectora más profunda a través del diseño tecno pedagógico.
- *Evaluación de la adaptabilidad contextual y relevancia evaluativa:* la propuesta pedagógica ofrece una adaptabilidad (o transferibilidad) contextualizada basada en una descripción detallada del diseño didáctico, sus fases de difusión con CapCut y criterios de evaluación. Los expertos confirmaron que la propuesta no es un modelo rígido, sino un marco metodológico flexible y reconfigurable que permite a otros docentes adaptar las instrucciones, la complejidad de las preguntas y los contenidos de acuerdo con las

características de su entorno educativo, nivel cognitivo y acceso a la tecnología. En educación la transferibilidad consta de dos aspectos: la capacidad de un estudiante para aplicar los conocimientos y habilidades aprendida para nuevos contextos , y la posibilidad de replicar un método de enseñanza innovador en otro ambientes o asignatura

- *Observaciones sobre optimización (diseño y accesibilidad):* en el ámbito del diseño secuencial de las guías de aprendizaje y su accesibilidad, los expertos formularon recomendaciones cualitativas fundamentales para fortalecer el documento final. Se destacó la importancia de simplificar las instrucciones de edición inicial con el propósito de prevenir la sobrecarga cognitiva en los estudiantes. Además, se propuso la flexibilización del proyecto, permitiendo la realización del trabajo en parejas. Esto último se implementa con el propósito de asegurar la accesibilidad y reducir la disparidad de recursos para aquellos estudiantes que cuenten con dispositivos móviles de bajo rendimiento o acceso limitado a la conectividad.

Una vez integradas las mejoras recomendadas, la propuesta fue evaluada por tres expertos en la materia, quienes la consideraron un modelo pedagógico plenamente válido, coherente y factible para su implementación en el aula de secundaria.

3.3. Fase 3 y 4: Fase de ejecución (intervención) y evaluación (postest)

Durante un intervalo de intervención de cuatro semanas, se llevó a cabo la implementación de la estrategia pedagógica en el contexto del primer año de bachillerato. Los 30 estudiantes recibieron una formación técnica fundamental y desarrollaron de forma independiente sus propios proyectos de “Texto ilustrado” basados en las obras estudiadas, que implicaron sintetizar guiones, atender a la estética visual e implementar transiciones y subtítulos narrativos utilizando CapCut. Al finalizar el periodo de 4 semanas, se administró el instrumento de evaluación final (postest) con el objetivo de recopilar las variaciones métricas conclusivas (**Tabla 5**).

Tabla 5
Análisis de resultados por pregunta (postest)

Pregunta / Ítem	Escala de Likert	N.º Estudiantes (f)	Porcentaje (%)	Análisis Interpretativo
P1: ¿Utilizas herramientas digitales de edición para complementar tus tareas escolares?	1. Nunca	0	0.0%	Tras la intervención, el 100% de la muestra se posiciona entre Frecuente (60.0%) y Siempre (40.0%), demostrando una asimilación completa en el uso de editores de video aplicados a los deberes escolares cotidianos.
	2. Rara vez	0	0.0%	
	3. A veces	0	0.0%	
	4. Frecuente	18	60.0%	
	5. Siempre	12	40.0%	

Tabla 5

Análisis de resultados por pregunta (postest) (continuación)

Pregunta / Ítem	Escala de Likert	N.º Estudiantes (f)	Porcentaje (%)	Análisis Interpretativo
P2: ¿Conoces las funciones básicas de CapCut para la creación de contenidos?	1. Nunca	0	0.0%	El 96.7% manifiesta un dominio autónomo consolidado de la aplicación (60.0% Frecuente y 36.7% Siempre), mientras que apenas el 3.3% señala usarlo A veces, ratificando la efectividad procedimental de los talleres de capacitación.
	2. Rara vez	0	0.0%	
	3. A veces	1	3.3%	
	4. Frecuente	18	60.0%	
	5. Siempre	11	36.7%	
P3: ¿Te resulta sencillo integrar textos y audios dentro de un video educativo?	1. Nunca	0	0.0%	El 86.7% de los estudiantes muestra facilidades para acoplar audio y texto de forma integrada (60.0% Frecuente y 26.7% Siempre), identificándose un leve 13.3% en la escala A veces, lo cual evidencia una superación sustancial de los bloqueos técnicos del pretest.
	2. Rara vez	0	0.0%	
	3. A veces	4	13.3%	
	4. Frecuente	18	60.0%	
	5. Siempre	8	26.7%	
P4: ¿Crees que crear un video sobre un libro te ayuda a resumir mejor su contenido?	1. Nunca	0	0.0%	Un unánime 100% de la muestra confirma que la transposición audiovisual apoya los procesos de síntesis y estructuración de contenidos, distribuidos con un 60.0% en Frecuente y un 40.0% en Siempre.
	2. Rara vez	0	0.0%	
	3. A veces	0	0.0%	
	4. Frecuente	18	60.0%	
	5. Siempre	12	40.0%	
P5: ¿Te sientes motivado al utilizar elementos visuales para explicar una historia?	1. Nunca	0	0.0%	La motivación escolar experimentó una concentración máxima en los rangos superiores, acumulando un 53.3% en Frecuente y un 46.7% en Siempre, certificando que los entornos dinámicos interactivos elevan el interés afectivo hacia el área.
	2. Rara vez	0	0.0%	
	3. A veces	0	0.0%	
	4. Frecuente	16	53.3%	
	5. Siempre	14	46.7%	
P6: ¿Dedicas tiempo a cuidar la estética y coherencia de tus proyectos audiovisuales?	1. Nunca	0	0.0%	El 100% de la población estudiantil declara invertir tiempo valioso en perfeccionar el acabado estético y visual de sus producciones, divididos equitativamente en un 53.3%
	2. Rara vez	0	0.0%	
	3. A veces	0	0.0%	
	4. Frecuente	16	53.3%	

Tabla 5

Análisis de resultados por pregunta (postest) (continuación)

Pregunta / Ítem	Escala de Likert	N.º Estudiantes (f)	Porcentaje (%)	Análisis Interpretativo
	5. Siempre	14	46.7%	para Frecuente y un 46.7% para Siempre.
P7: ¿Identificas con mayor claridad los personajes y sus conflictos al planificar un guion de video?	1. Nunca	0	0.0%	La diagramación del guion cinematográfico actuó como un andamiaje analítico óptimo: un 96.7% (60.0% Frecuente y 36.7% Siempre) expresa que este paso intermedio les facilita desglosar personajes y nudos dramáticos de la lectura.
	2. Rara vez	0	0.0%	
	3. A veces	1	3.3%	
	4. Frecuente	18	60.0%	
	5. Siempre	11	36.7%	
P8: ¿La creación de 'Texto ilustrado' te ayuda a comprender el mensaje central de la obra?	1. Nunca	0	0.0%	El 96.7% de los evaluados ratifica la efectividad de la técnica de 'Texto ilustrado' (53.3% Frecuente y 43.3% Siempre) para decodificar e interpretar el trasfondo o el mensaje central de las obras literarias analizadas.
	2. Rara vez	0	0.0%	
	3. A veces	1	3.3%	
	4. Frecuente	16	53.3%	
	5. Siempre	13	43.3%	
P9: ¿Sientes que puedes expresar tu opinión crítica sobre un libro a través de la edición de video?	1. Nunca	0	0.0%	Un unánime 100% percibe al ecosistema de edición multimedia de CapCut como un entorno facilitador y empoderador para formular y exteriorizar juicios de valor y opiniones críticas personales sobre los libros (66.7% Frecuente y 33.3% Siempre).
	2. Rara vez	0	0.0%	
	3. A veces	0	0.0%	
	4. Frecuente	20	66.7%	
	5. Siempre	10	33.3%	
P10: ¿Te interesa más la lectura cuando sabes que realizarás una actividad práctica con CapCut?	1. Nunca	0	0.0%	La expectativa metodológica activa modificó sustancialmente la actitud hacia la asignatura: el 100% de la muestra afirma que saber que realizarán un proyecto práctico en CapCut incrementa su interés de lectura (60.0% Frecuente y 40.0% Siempre).
	2. Rara vez	0	0.0%	
	3. A veces	0	0.0%	
	4. Frecuente	18	60.0%	
	5. Siempre	12	40.0%	
P11: ¿Has buscado nuevos libros para leer por iniciativa propia gracias a estas actividades?	1. Nunca	0	0.0%	Se evidencia una revitalización notable en el hábito lector independiente, donde el 66.7% lo hace Frecuentemente y un 6.7% Siempre por iniciativa propia, manteniéndose un
	2. Rara vez	0	0.0%	
	3. A veces	8	26.7%	
	4. Frecuente	20	66.7%	

Tabla 5

Análisis de resultados por pregunta (postest) (continuación)

Pregunta / Ítem	Escala de Likert	N.º Estudiantes (f)	Porcentaje (%)	Análisis Interpretativo
	5. Siempre	2	6.7%	26.7% en la categoría A veces y eliminando los rangos nulos.
P12: ¿Consideras que la tecnología hace que las clases de lengua y literatura sean más atractivas?	1. Nunca	0	0.0%	Un contundente 100% de los estudiantes (53.3% Frecuente y 46.7% Siempre) concluye con absoluta certeza que la mediación tecnológica y el diseño de proyectos audiovisuales transforma las aulas de lengua y literatura en espacios significativamente más atractivos.
	2. Rara vez	0	0.0%	
	3. A veces	0	0.0%	
	4. Frecuente	16	53.3%	
	5. Siempre	14	46.7%	

Dado el tamaño de la muestra (N=30) y el supuesto de que los datos ordinales de la escala Likert no mostraban normalidad estadística, se empleó la prueba de rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas. Este análisis paramétrico facilitó la comparación de las hipótesis de investigación (H0) contra (H1) al evaluar la estructura de rangos de las dos fases de evaluación.

Tabla 6

Rangos esperados de la prueba de Wilcoxon (n=30)

Comparación	Categoría	n	Rango promedio	Suma de rangos
postest - pretest	Rangos negativos	0	0.00	0.00
	Rangos positivos	30	15.50	465.00
	Total	30		

Los resultados de la prueba estadística (**Tabla 6**), indican un claro predominio de los rangos positivos, los 30 estudiantes mostraron un aumento significativo en sus niveles de fomento lector y habilidades de edición tras la implementación de la estrategia. La suma de los rangos positivo (W=465.00) en comparación con la suma nula de los rangos negativos (W=0.00) indica un efecto pedagógico significativo.

En el análisis de los datos, se calculó un estadístico Z= -4.78, el cual presento una significancia asintótica bilateral de p= 0.0000.

Considerando que el valor de p calculado (0.000) es considerablemente inferior al umbral de significancia predefinido ($\alpha = 0.05$), se decide rechazar la Hipótesis Nula (H0) y aceptar las Hipótesis Alternativa (H1).

Este hallazgo establece que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los resultados obtenidos en las mediciones iniciales y finales, evidenciando que la aplicación

de la estrategia didáctica mediada por el recurso digital CapCut contribuye de manera eficaz al aumento del interés y la comprensión lectora en los estudiantes de primer año de bachillerato. Los pocos casos de rangos negativos o empates no disminuyen la validez de la tendencia general, la cual indica una mejora significativa en la producción de contenidos literarios audiovisuales.

3.4. Propuesta lectura activa con CapCut

Propuesta pedagógica: Tecno-Lectura activa con CapCut estrategia educativa para fomentar el hábito lector en primero de bachillerato.

Descripción de la propuesta

Basándose en los resultados cualitativos del diagnóstico institucional, los cuales revelaron una apatía significativa hacia la lectura lineal tradicional y un uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que se limitaba a una sustitución pasiva de formatos (como la proyección de presentaciones o la lectura de documentos en PDF), se desarrolla e implementa la propuesta ‘Tecno-Lectura Activa con CapCut’. Esta estrategia establece un modelo pedagógico sistemático que transforma los entornos de enseñanza en espacios de co-creación multimedia.

La herramienta digital consiste en guiar al estudiante en un proceso de traducir un texto a un lenguaje completamente diferente y creativo con el uso de la aplicación, transformando el lenguaje escrito de obras literarias en productos audiovisuales cortos usando CapCut. La propuesta se centra en el andamiaje cognitivo previo, no en la destreza tecnológica, como la planificación del guion y la diagramación del ‘Texto ilustrado’. Esto asegura que el alumno analice y comprenda el texto antes de manipular la interfaz digital.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general: desarrollar hábitos de lectura, motivación intrínseca y pensamiento crítico en estudiantes de primer de bachillerato a través de una estrategia de aprendizaje sistemático basada en la producción y transposición audiovisual con la herramienta CapCut.

Objetivos específicos:

- Desarrollar manuscritos literarios técnicos basados en la lectura extensiva e inferencial de obras curriculares, estimular en los estudiantes la capacidad de síntesis, jerarquización de tramas principales y argumentación original.
- Capacitar a los estudiantes y profesores para que utilicen las funciones estéticas y narrativas de CapCut (edición, subtítulos interactivos y transiciones) para transformar conceptos abstractos y metáforas textuales en activos significativos.

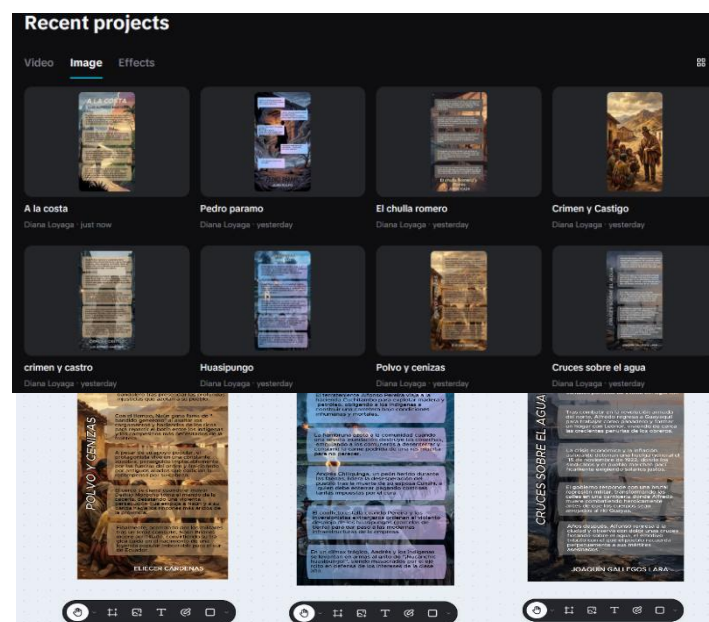
Características de la propuesta

La propuesta pedagógica se distingue por el hecho de que el estudiante es un creador (productor) activo que asume el papel protagónico del aprendizaje a través de la formación de la cultura mediática y requiere una estricta transposición semiótica del código lingüístico en el entorno multimedia, imposibilitando el plagio mecánico a través de la interpretación y gestión de contenidos originales. También garantiza una evaluación

formativa transparente utilizando el guion de video como un portafolio de evidencia intermedia para monitorear la comprensión crítica antes de la interpretación final, todo respaldado por una alta factibilidad y accesibilidad tecnológica a través de un software gratuito, intuitivo y multiplataforma que utiliza los dispositivos cotidianos de los estudiantes (**Figura 1**).

Figura 1

Lecturas generadas en la plataforma CapCut



La demostración de la propuesta y ejemplos de las lecturas, se pueden observar en los siguientes enlaces:

<https://drive.google.com/drive/folders/1oOEGn5Dv82MB2dn1RVyEeiCpk8rcRAEP?usp=sharing>

4. Discusión

El análisis e interpretación de los resultados derivados de este estudio, que evaluó el impacto de una estrategia pedagógica facilitada por la herramienta digital CapCut para mejorar la lectura entre estudiantes de primer año de bachillerato, revelan profundas transformaciones en las dimensiones motivacional y cognitiva dentro del contexto del aula. Al comparar el diagnóstico inicial con la literatura contemporánea, se observa que la continuidad de metodologías tradicionales de lectura de naturaleza punitiva y lineal, tales como los controles y resúmenes mecánicos, reportada por la muestra docente, se alinea con lo expuesto por Rivera (2024) y Vásquez (2022). Los autores argumentan que los enfoques instrumentales estáticos sobrecargan las estructuras cognitivas de los adolescentes contemporáneos, dando lugar a procesos de fatiga y a una notable resistencia emocional frente a los textos de gran extensión. Esta desconexión puede atribuirse a la

incompatibilidad entre los formatos tradicionales y las dinámicas de procesamiento de información de herramientas digitales, quienes exigen interacciones dinámicas que establezcan una relación significativa entre la lectura y un objetivo sustantivo, en lugar de una mera función de supervisión.

Un hallazgo clave del estudio es la conceptualización de la brecha digital en el área de la lengua y literatura. Los resultados mostraron que el uso de las TIC se restringía a una mera ‘sustitución tecnológica’ con PDF y PowerPoint. Mero et al. (2025) afirma que digitalizar el soporte físico no transforma el diseño didáctico ni fomenta la autonomía del estudiante. Los datos confirman que la sustitución instrumental pasiva convierte al alumno en un receptor estático, ignorando las ventajas de los entornos virtuales de aprendizaje para la construcción social del conocimiento.

La implementación de la estrategia didáctica fundamentada en CapCut interrumpe esta inercia pedagógica. La aprobación unánime del cuerpo docente y el desempeño de los estudiantes evidencian que la concepción de una secuencia que incorpora la combinación de guion y video funciona como un portafolio de evaluación formativa ideal. Desde la óptica del conectivismo y el aprendizaje activo, este enfoque convierte al estudiante en un prosumidor mediático, una evolución conceptual que se encuentra en consonancia con las propuestas de Gálvez et al. (2023) quienes conceptualizan la alfabetización digital avanzada no únicamente como el uso instrumental de software, sino como la habilidad de realizar una comprensión crítica, fomentar la creación colaborativa y facilitar la socialización del conocimiento.

El elemento central de la estrategia se fundamenta en la práctica de la transposición semiótica, que implica la conversión interactiva del sistema alfabético escrito al lenguaje audiovisual. Al requerir que el estudiante realice una lectura analítica para articular un texto ilustrado, se estimulan procesos cognitivos de orden superior, tal como se detalla en los modelos metacognitivos propuestos por Grandez & González-Domínguez (2021). Esta transposición semiótica previene de manera fundamental el plagio académico y la reproducción mecánica de resúmenes disponibles en internet, constituyendo una de las principales problemáticas señaladas en el contexto del bachillerato superior. En relación con este tema, investigaciones recientes acerca de la implementación de narrativas breves en plataformas digitales, tales como TikTok o Reels, en el ámbito educativo, respaldan la hipótesis de que la innovación metodológica a través de medios multimedia transforma de manera favorable las respuestas emocionales de los estudiantes. Esto a su vez fomenta la autorregulación y resulta en un aumento significativo de las habilidades de comprensión lectora, tanto en su dimensión inferencial como crítica.

Los resultados de la investigación evidencian que las herramientas de edición de video e imágenes, como CapCut, no deben ser consideradas pobres distractores tecnológicos, sino que representan poderosos mediadores cognitivos, siempre que sean utilizadas dentro de un marco didáctico sólido que enfatice la planificación textual antes de la ejecución técnica.

Aunque los resultados reflejan un efecto cuantitativo claramente alto en las habilidades creativas y de lectura de los estudiantes, los autores reconocen la necesidad de interpretar estos resultados con cautela teórica y metodológica. En una muestra de N=30 estudiantes con una heterogeneidad inicial significativa, la obtención de resultados casi uniformes y unánimemente positivos sugiere dos lecturas analíticas principales:

- Implicaciones de la estrategia pedagógica y el control metodológico: La estructura altamente guiada de la formación multimedia con CapCut y la impartición de formación continua podrían actuar como una base cognitiva eficaz que reduzca la brecha entre estudiantes con diferentes niveles de rendimiento previo.
- Deseabilidad social y sesgo del instrumento: Puede haber un efecto de deseabilidad social en los instrumentos de autoinforme (encuestas/pruebas), donde los estudiantes tienden a sobrestimar su progreso al evaluar una actividad altamente atractiva y novedosa en comparación con la instrucción tradicional. También apunta a la necesidad de mejorar el instrumento de escalas prácticas de implementación y pruebas externas estandarizadas que reduzcan el margen de sobreestimación del desempeño.

5. Conclusiones

- La forma tradicional de la enseñanza de la lectura en Primero de Bachillerato genera rechazo en los estudiantes y limita su rendimiento a la retención mecánica. La inclusión de TIC estáticas, como PDF o diapositivas, no cambia la pasividad del alumno en el aprendizaje.
- La aplicación de la estrategia didáctica en CapCut reveló una notable viabilidad y eficacia pedagógica, permitiendo una transformación en el papel del estudiante, quien pasó de ser un receptor pasivo y desmotivado a convertirse en un actor activo de contenido cultural. La exigencia de elaborar guiones técnicos-literarios antes del proceso de edición asegura que la tecnología actúe como un medio para fomentar el pensamiento crítico, en lugar de ser considerada únicamente como un instrumento de entretenimiento.
- La transposición inherente al texto ilustrado se establece como una herramienta metodológica de evaluación formativa de notable fiabilidad. Este ejercicio cognitivo no solo resalta el nivel real de comprensión lectora inferencial y crítica entre los estudiantes, sino que también mitiga eficazmente los riesgos de plagio digital y reproducción memorística. Además, fomenta el desarrollo de auténticas competencias comunicativas y digitales esenciales para el siglo XXI.

6. Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con el artículo presentado.

7. Derechos de autor (copyright)

Los autores son los titulares de los derechos de autor (patrimoniales y/o de explotación) de los contenidos de la revista (*copyright*).

8. Declaración de contribución de los autores

Los autores declaran haber participado de manera equitativa y sustancial en la realización de esta investigación, bajo las responsabilidades según la [Taxonomía CRediT](#) para describir las contribuciones individuales de cada autor al trabajo.

Ricardo Efraín Barcia Lozano, Diana Elizabeth Loyaga Guerrero, Efraín Velasteguí López, Giceya Maqueira Caraballo, realizaron la conceptualización de la investigación, organización y ejecución del ensayo, recopilación y curación de los datos, revisión del análisis estadístico, interpretación de los resultados, elaboración del borrador original, preparación de tablas y figuras, revisión crítica del contenido y aprobación de la versión final del manuscrito.

Divulgación de la delegación a la IA generativa

La responsabilidad del manuscrito final recae íntegramente en los autores.

Las herramientas GAI no figuran como autores y no asumen responsabilidad por los resultados finales.

Declaración presentada por: Ricardo Efraín Barcia Lozano

9. Costos de financiamiento

La presente investigación fue financiada en su totalidad con fondos propios de los autores.

10. Referencias bibliográficas

Afflerbach, P., Biancarosa, G., Hurt, M., & Pearson, P. D. (2020). *Teaching reading for understanding: synthesis and reflections on the curriculum and instruction portfolio*. In P. D. Pearson, A. S. Palincsar, G. Biancarosa, & A. Berman (Eds.), *Reaping the rewards of the reading for understanding initiative*. National Academy of Education.

https://www.researchgate.net/publication/342783977_AfflerbachBiancarosaHurtPearsonCh5Teaching-Reading-for-Understanding-Synthesis-and-Reflections-on-the-Curriculum-and-Instruction-Portfolio

Alfaro Camargo, C. A., & Meza Contreras, R. (2023). Prácticas evaluativas de los aprendizajes por competencias y el fortalecimiento de las pruebas externas: caso Universidad de la Guajira Colombia. *Hekademos: Revista Educativa Digital*, 35, 37–51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9264794>

Arcentales-Fajardo, M., García-Herrera, D., Cárdenas-Cordero, N., & Erazo-Álvarez, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de lengua y literatura.

Cienciamatria, 6(3), 115-138.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8318340>

Concha Abarca, J., Quispe Choque, M. E., & Quispe Choque, M. (2023). Importancia del uso de las herramientas digitales en la inclusión educativa. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1374–1386.

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.598>

Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16(3), 297-334.

<https://link.springer.com/article/10.1007/BF02310555>

Cruz Rodríguez, E. del C. (2019). Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES). *Revista Educación*, 43(1), 196-219.

<https://dx.doi.org/10.15517/revedu.v43i1.27120>

Demera-Zambrano, K. C., Rodríguez García, M. A., Candela Cedeño, C. L., Navarrete-Solórzano, D. A., Santana Mero, R. C., & Palma Moreira, M. V. (2023).

Aprendizaje híbrido: la transformación digital de las prácticas de enseñanza.

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(1), 9377-9397.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5136

Escobar-Pérez, J., & Cuervo Martínez, A. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. *Avances en Medición*, 6, 27–36.

https://www.researchgate.net/publication/302438451_Validez_de_contenido_y_juicio_de_expertos_Una_aproximacion_a_su_utilizacion

Gálvez Palomeque, K. E., Feijoó Correa, E. P., Lazo Serrano, L. I., & Benítez Luzuriaga, K. (2023). Educomunicación y alfabetización digital en comunidades rurales: estudio de caso en Machala. *Polo del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 8(11), 842–865.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9252588>

Giler-Medina, P., & Medina-Gorozabel, G. I. (2025). Estrategias didácticas de fortalecimiento del hábito de la lectura en la escritura académica. *Portal de la Ciencia*, 6(3), 390–402. <https://doi.org/10.51247/pdlc.v6i3.540>

Godoy Jaramillo, J., Salvatierra Muñoz, S., & Rangel Dayron, R. (2025). Canvas LMS y el proceso de aprendizaje de lengua y literatura en bachillerato. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 6(1), 5310–5334.

<https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.653>

Grandez Guevara, A., & González-Domínguez, N. Y. (2021). La metacognición como clave para elevar el nivel de la comprensión lectora en estudiantes del nivel primario. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 9(3), 45–59. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10216866>

Lynn M. R. (1986). Determination and quantification of content validity. *Nursing research*, 35(6), 382–385. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/3640358/>

- Mero Arteaga, E., Abad Camacho, C. G., Choez Mero, E. A., Palma, G. V., & Villamarín Lucas, T. V. (2025). Estrategias didácticas para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de bachillerato. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(3), 3096-3108. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.17926
- Rivera, A. (2024). Estrategias metodológicas activas para la comprensión lectora como eje de los aprendizajes en adolescentes de 12 - 13 años. *Revista Espacios*, 45(1), 1–17. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0798-10152024000100001&lng=pt&nrm=iso
- Salamea Vásquez, A. M., García Herrera, D. G., & Erazo Álvarez, J. C. (2022). Aprendizaje cooperativo como estrategia metodológica para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje del módulo de contabilidad general. *Alfa Publicaciones*, 4(4.1), 98–117. <https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.1.292>
- Vásquez Sierra, A. J. (2022). Comprensión lectora: fundamentos teóricos y estrategias de acercamiento al texto. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 618-633. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2607
- Vital Carrillo, M. (2021). Plataformas educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4*, 9(18), 9–12. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593>
- Vite Cevallos, H. (2020). Estrategias tecnológicas y metodológicas para el desarrollo de clases online en instituciones educativas. *Conrado*, 16(75), 259-265. https://www.researchgate.net/publication/346940344_Estrategias_tecnologicas_y_metodologicas_para_el_desarrollo_de_clases_online_en_instituciones_educativas

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Conciencia Digital**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Conciencia Digital**.

