



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

Uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la
lectoescritura a estudiantes en sexto grado de educación general básica.

Autoras:

Erika Paola Lazo Montes

Esther Maricela Altamirano Arias

Tutor:

GREGORY NARANJO VACA, PhD.

ECUADOR

2023



La Universidad para todos



RESUMEN

La investigación parte de reconocer las insuficiencias que presentan los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica en el aprendizaje de la lectoescritura, y su importancia para el logro de otros aprendizajes. Tiene como objetivo elaborar una estrategia metodológica lúdica para la enseñanza de la lectoescritura, sustentada en el uso de herramientas digitales, y se desarrolla en la Unidad Educativa “Daule”, ubicada en el cantón del mismo nombre, de la provincia del Guayas, en el actual periodo lectivo. Tiene un alcance descriptivo y se clasifica como una investigación aplicada, ya que pretende transformar la realidad educativa, su enfoque es mixto; como métodos y técnicas se empleó la encuesta y la prueba pedagógica a una muestra de 40 estudiantes y la entrevista al director del plantel y al docente de sexto grado. El diagnóstico inicial arrojó que menos de la mitad de los niños en referencia (45%), obtuvieron calificaciones adecuadas en la lectura y escritura, al aplicarles un test sencillo, reconociéndose además que, solo el 32% de los docentes aplicaron recursos tecnológicos en conjunto con actividades lúdicas, estando a favor la población mayoritaria de niños (85%) y docentes, del uso de estrategias metodológicas fundamentadas en el juego y los recursos didácticos tecnológicos. Se elaboró una estrategia metodológica lúdica y una guía didáctica para docentes, con actividades para la enseñanza de la lectoescritura a estudiantes de 6to grado, cuya base principal fue el uso de herramientas digitales, se utilizaron los pictogramas, la sopa de letras y las adivinanzas, entre otros juegos. Se concluyó que la estrategia metodológica lúdica y guía didáctica para docentes, para la enseñanza de la lectoescritura a estudiantes de 6to de EGB, sustentada en el uso de herramientas digitales, es favorable para motivar a los niños al hábito de la lectura, mejorar su comprensión lectora, su redacción y ortografía.

Palabras clave: estrategia metodológica lúdica, herramientas digitales, proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura.





ABSTRACT

The research starts from recognizing the insufficiencies that sixth grade students of Basic General Education present in learning reading and writing, and its importance for the achievement of other learning. Its objective is to develop a playful methodological strategy for teaching reading and writing, supported by the use of digital tools, and is developed in the "Daule" Educational Unit, located in the canton of the same name, in the province of Guayas, in the current school period. It has a descriptive scope and is classified as applied research, since it aims to transform educational reality, its approach is mixed; As methods and techniques, the survey and the pedagogical test were used on a sample of 40 students and the interview with the school principal and the sixth-grade teacher. The initial diagnosis showed that less than half of the reference children (45%) obtained adequate scores in reading and writing, when applying a simple test, also recognizing that only 32% of the teachers applied technological resources together. with recreational activities, with the majority population of children (85%) and teachers being in favor of the use of methodological strategies based on games and technological teaching resources. A playful methodological strategy and a teaching guide for teachers were developed, with activities for teaching literacy to 6th grade students, whose main basis was the use of digital tools, pictograms, word searches and riddles were used. among other games. It was concluded that the playful methodological strategy and didactic guide for teachers, for teaching reading and writing to 6th grade EGB students, supported by the use of digital tools, is favorable to motivate children to the habit of reading, improve their understanding reader, her writing and spelling.

Keywords: playful methodological strategy, digital tools, teaching and learning process of reading and writing.





ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
• <i>Presentación y Contextualización</i>	1
• <i>Justificación del problema</i>	1
• <i>Planteamiento del problema</i>	3
• <i>Precisión del tema, (como acotación del problema y en relación con el proyecto y las líneas de investigación generales y específicas)</i>	5
• <i>Objeto de la investigación</i>	5
• <i>Objetivo general</i>	5
• <i>Objetivos específicos de la investigación</i>	5
• <i>Planteamientos hipotéticos, (preguntas científicas, idea a defender, guía temática (investigación con perfil histórico). La hipótesis solo en investigaciones que se requiera y sea demostrable)</i>	6
• <i>Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar/ Dimensiones (independiente, dependiente y ajenas)</i>	6
• <i>Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos)</i>	6
• <i>Declaración de la población y muestra</i>	7
• <i>Declaración del tipo de investigación</i>	7
• <i>Principales aportes</i>	7
• <i>Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica</i>	8
• <i>Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación</i>	8
CAPÍTULO 1: EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA, EL USO DE LAS TIC Y EL JUEGO: REFERENTES TEÓRICOS	9
• <i>Antecedentes</i>	9
• <i>Herramientas digitales Su utilización en el proceso de enseñanza aprendizaje</i>	12
• <i>Tipos de herramientas digitales</i>	13





- *Ventajas de las herramientas digitales* 14
- *Estrategia*..... 16
- *Estrategia metodológica* 16
- *Estrategia lúdica* 16
- *Características de las estrategias lúdicas* 17
- *Tipos de actividades lúdicas*..... 18
- *Proceso de enseñanza - aprendizaje. Concepto*..... 19
- *Lectoescritura*..... 21
- *Métodos de enseñanza de la lectoescritura*..... 22
- *Enseñanza de la lectoescritura y uso de las TIC* 23
- *Teoría pedagógica que sustentan el aprendizaje con el uso de las herramientas digitales*..... 23
- *Marco Legal*..... 25
 - *Constitución de la República del Ecuador*..... 25
 - *Ley Orgánica de Educación Intercultural*..... 26
 - *Código de la Niñez y Adolescencia* 27
 - *Plan Decenal de Educación del Ecuador 2016-2025*..... 27
- CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y RESULTADOS DEL ESTUDIO DIAGNÓSTICO** 29
 - *Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías, con su parametrización u operacionalización*..... 29
 - *Enfoque de la Investigación (Cuantitativo, cualitativo o Mixto. Referir brevemente cuál ruta se asume)* 30
 - *Alcance de la investigación (Exploratoria, descriptiva, correlacional o explicativa, aplicada. Referir brevemente)* 31
 - *Declaración y justificación del tipo de investigación (Bibliográfica, documental, De campo, en caso de que se requiera y justifique, puede declararse por el tiempo si es transversal o longitudinal)* 31
 - *Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación* 32





- *Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.* 32
- *Delimitación de la población y la muestra* 33
- *Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación.*..... 34
- *Presentación de los resultados del estudio diagnóstico: el análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial se presenta en este capítulo* 35
- *Discusión.* 58

CAPÍTULO 3: ESTRATEGIA METODOLÓGICA LÚDICA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA Y GUIA DIDÁCTICA PARA DOCENTES..... 61

- *Presentación de la Estrategia metodológica lúdica para el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura.*..... 61
- *Presentación de la guía didáctica con la herramienta Liveworksheets* 64
- *Propósitos u objetivos generales y específicos* 64
- *Fundamentación de la guía didáctica con la herramienta Liveworksheets*..... 65
- *Características de la guía didáctica con la herramienta Liveworksheets* 65
- *Estructura y dinámica de sus componentes (Tipo de propuesta)*..... 66
- *Formas de aplicación, implementación y evaluación* 91
- *Recursos*..... 92
- *Beneficiarios*..... 93

CONCLUSIONES..... 93

RECOMENDACIONES 94

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 95



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Método de enseñanza docente satisface al estudiante</i>	36
Tabla 2 <i>Método de enseñanza docente que, utiliza subrayado, satisface al estudiante</i>	38
Tabla 3 <i>Método de enseñanza docente que, utiliza esquemas, satisface al estudiante</i>	39
Tabla 4 <i>Docente y padres trabajan juntos para el aprendizaje de la lectoescritura</i>	40
Tabla 5 <i>Progresos en lectoescritura por método de enseñanza aplicado por docente</i>	41
Tabla 6 <i>Aplicación de programa informático para el hábito de la lectura</i>	42
Tabla 7 <i>Acceso a internet en el hogar</i>	43
Tabla 8 <i>Acceso libre a los programas informáticos que utiliza el maestro</i>	45
Tabla 9 <i>Compresión de textos leídos mediante juegos interactivos</i>	46
Tabla 9 <i>Uso de guía didáctica docente para clase interactiva de lectoescritura</i>	47
Tabla 11 <i>Comparación que el zorro hizo del cuervo</i>	51
Tabla 12 <i>Objeto que dejó caer el cuervo de su pico</i>	52
Tabla 13 <i>Personajes de la lectura</i>	53
Tabla 14 <i>Idea principal</i>	54
Tabla 15 <i>Idea secundaria</i>	55
Tabla 16 <i>Fluidez lectora</i>	56
Tabla 17 <i>Fluidez lectora</i>	57
Tabla 11 <i>Evaluación de la propuesta</i>	91
Tabla 12 <i>Presupuesto</i>	92



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Método de enseñanza docente satisface al estudiante</i>	37
Figura 2 <i>Método de enseñanza docente que, utiliza subrayado, satisface al estudiante</i>	38
Figura 3 <i>Método de enseñanza docente que, utiliza esquemas, satisface al estudiante</i>	39
Figura 4 <i>Docente y padres trabajan juntos para el aprendizaje de la lectoescritura</i>	40
Figura 5 <i>Progresos en lectoescritura por método de enseñanza aplicado por docente</i>	41
Figura 6 <i>Aplicación de programa informático para el hábito de la lectura.</i>	42
Figura 7 <i>Acceso a internet en el hogar</i>	44
Figura 8 <i>Acceso libre a los programas informáticos que utiliza el maestro</i>	45
Figura 9 <i>Compresión de textos leídos mediante juegos interactivos</i>	46
Figura 9 <i>Uso de guía didáctica docente para clase interactiva de lectoescritura</i>	47
Figura 11 <i>Comparación que el zorro hizo del cuervo</i>	51
Figura 12 <i>Objeto que dejó caer el cuervo de su pico</i>	52
Figura 13 <i>Personajes de la lectura</i>	53
Figura 14 <i>Idea principal</i>	54
Figura 15 <i>Idea secundaria</i>	55
Figura 16 <i>Fluidez lectora</i>	56
Figura 17 <i>Fluidez lectora</i>	57
Figura 11 <i>Ingreso al programa Liveworksheets, por medio del buscador de Google</i>	66
Figura 12. <i>Pantalla de inicio de Liveworksheets para el registro</i>	67
Figura 13. <i>Pantalla para el registro de datos del usuario.</i>	68
Figura 14. <i>Pantalla con registro de datos del usuario, lleno</i>	68
Figura 15. <i>Pantalla con registro de datos del usuario, lleno, para verificación.</i>	69
Figura 16. <i>Pantalla con registro de datos del usuario, lleno, activando botón No soy un robot.</i>	70
Figura 17. <i>Pantalla con registro de datos del usuario, lleno, activando botón No soy un robot.</i>	71
Figura 18. <i>Ingreso de datos de usuario y contraseña.</i>	72
Figura 19. <i>Actualización de suscripción al programa.</i>	73



Figura 20. <i>Ventana principal del programa Liveworksheets</i>	74
Figura 21. <i>Ventana principal del programa Liveworksheets para crear una ficha</i>	74
Figura 22. <i>Pantalla para subir la ficha ya creada</i>	75
Figura 23. <i>Búsqueda de la actividad ya creada</i>	76
Figura 24. <i>Visualización de la actividad</i>	77
Figura 25. <i>Actividad para mejorar la escritura</i>	78
Figura 26. <i>Actividad de lectoescritura</i>	79
Figura 27. <i>Identifica y transcribe los elementos de la carta</i>	80
Figura 28. <i>Actividad completa la información</i>	81
Figura 29. <i>Ejemplo de ingreso de respuestas correctas</i>	82
Figura 30. <i>Previsualización</i>	83
Figura 31. <i>Compartir con otros profesores la ficha interactiva</i>	84
Figura 32. <i>Registro para compartir con otros profesores la ficha interactiva</i>	85
Figura 33. <i>Descripción de la actividad en el programa</i>	86
Figura 34. <i>Pantalla de la ficha interactiva para realizarla</i>	87
Figura 35. <i>Pantalla con actividad calificada</i>	88
Figura 36. <i>Generar enlace personalizado</i>	89
Figura 37. <i>Fichas interactivas calificadas enviadas al buzón de correo</i>	90



LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1 <i>Cuestionario de encuesta aplicada a padres de niños de sexto grado de educación básica</i>	103
Anexo 2 <i>Guía de entrevista aplicada al Director del plantel y al docente de sexto grado de básica</i>	105
Anexo 3 <i>Prueba pedagógica aplicada a niños de sexto grado de educación básica</i>	106
Anexo 4 Validación de los Instrumentos.....	108



INTRODUCCIÓN

- *Presentación y Contextualización*

La presente investigación se sustenta en el reconocimiento de la importancia que tiene el uso de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura, enfocada en este caso específico, a los estudiantes del sexto grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Daule”, con orientación en el bloque curricular de Lengua y Literatura, una de las áreas más relevantes del sistema educativo, debido a que, puede impulsar el desarrollo de destrezas en los escolares, desde los primeros años de escolaridad, en todas las áreas cognitivas que, forman parte del currículo de este nivel básico del sistema educativo.

El aprendizaje de la lectoescritura (...) constituye uno de los temas educativos de mayor significación en el ámbito escolar, estos aprendizajes tienen una fuerte representatividad en el resto de los aprendizajes, ya que se convierten en herramientas imprescindibles para lograr una adecuada integración social y acceder al mundo de la tecnología. (Cobas et al., 2014, pág. 118)

La Unidad Educativa “Daule” se encuentra localizada, en la provincia del Guayas, cantón Daule, en la zona urbana de esta localidad, la misma tiene más de 30 años de funcionamiento, perteneciendo al sector público y siendo regentado por el Ministerio de Educación, representando la delimitación geográfica en donde se realiza el estudio en sexto grado de educación básica, para analizar el problema de la lectoescritura en los estudiantes y la importancia que tiene el uso de herramientas digitales en su enseñanza.

- *Justificación del problema*

El presente trabajo investigativo reviste gran importancia, porque fomenta el apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura con la utilización de herramientas digitales, con el fin de estimular e incentivar la adquisición de aprendizajes significativos en los estudiantes del sexto grado de enseñanza básica, de forma diversificada, desplazando a la educación tradicional y generando nuevos mecanismos para garantizar el desarrollo de las destrezas de los educandos, en las actividades de lectura y escritura que, constituyen el pilar fundamental del proceso de aprendizaje por cuanto devienen condición y base para otros aprendizajes.





Diversos autores como el caso de Miranda (2020), Meza (2021), Padilla (2021), Sánchez (2015), Santoro y Avilés (2022), han abordado las transiciones que han vivido las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), mismas que han logrado transformarse en instrumentos educativos capaces de enriquecer la calidad de los procesos formativos, con el paso del tiempo, permitiendo revolucionar la manera en que se aborda, se dirige y se representa la información impartida y adquirida.

El aprendizaje de la lectoescritura aporta de manera decisiva al desarrollo de las habilidades de lectura y escritura en los niños que están en la base de otros aprendizajes, debido a que, este proceso es de vital importancia para los procesos cruciales de su vida, gracias a que son el medio de comunicación entre las personas; esto fundamenta la significación de trabajar un proyecto de investigación que, potencia el uso de herramientas TIC en la enseñanza de la lectoescritura, el cual puede marcar un hito destacado y sentar pautas para su aplicación en otras áreas del saber, así como en otros subniveles y niveles del sistema educativo ecuatoriano.

En lo que respecta a lo pedagógico, este proyecto de investigación aporta una propuesta que, hace énfasis en el desarrollo de las habilidades en el uso de la lengua oral y escrita, para llevar a cabo la comunicación; por ello, fomenta la práctica estricta y ordenada de las destrezas lingüístico-comunicativas en los estudiantes. El Ministerio de Educación (2016) plantea que, la comprensión del texto y el uso de recursos es la base principal que permite el fortalecimiento del aprendizaje de la lectura; mientras que en el proceso de la escritura se debe aplicar la reproducción de textos, reflexión sobre la lengua y alfabetización inicial. Concomitantemente a esto, la institución en que se desarrolla la investigación, a través de su propuesta curricular para los últimos años (desde el 2021), ha implementado el enfoque basado en competencias, entre las que se halla la tecnológica, que justamente procura una educación apoyada en recursos TIC.

En el ámbito personal se justifica el trabajo investigativo, porque como docentes innovadores, se busca mejorar todos los procesos didácticos, entre ellos el proceso de lectoescritura (y otros asociados en la asignatura de Lengua y Literatura), mediante el uso de estrategias adecuadas, acompañadas de herramientas digitales, para obtener aprendizajes significativos



y, por supuesto, su socialización. En esta propuesta intervienen una serie de procesos psicológicos como la percepción, la memoria, la cognición y la metacognición.

- *Planteamiento del problema.*

El problema analizado en la presente investigación, se formula a partir de la identificación de insuficiencias en el aprendizaje de la lectoescritura, así como en el aprovechamiento de las potencialidades didácticas de las Tecnología de la información y las comunicaciones (TIC) y el juego para perfeccionar enseñanza, proceso vinculado al bloque curricular de la Lengua y Literatura, una de las áreas educativas de mayor importancia en el desarrollo de destrezas en los estudiantes y que, tiene gran repercusión en el rendimiento y satisfacción escolar.

La lectoescritura es una de los aprendizajes en los que con mayor frecuencia muestran dificultades los estudiantes de la enseñanza básica. Según refiere la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2023) en las pruebas del Programa internacional para la evaluación de estudiantes (PISA por sus siglas en inglés: **Programme for International Student Assessment**) especialmente, en lo inherente a la lectoescritura, los estudiantes de los países en vías de desarrollo entre los que se encuentra Ecuador obtuvieron bajas calificaciones.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2022), ha reconocido la importancia que tienen las herramientas digitales para cubrir esta brecha en el desarrollo del hábito de la lectura y escritura, insistiendo en la necesidad de fomentar la utilización de las TIC como un recurso didáctico de gran relevancia, para el perfeccionamiento del aprendizaje de la lectoescritura en los educandos de estas naciones.

Sobre estas aseveraciones, Padilla et al (2022) señalan que, no solo existe gran brecha en la actividad de la lectoescritura, en los escolares latinoamericanos, sino que, además, un gran porcentaje de los planteles que se encuentran en zonas rurales y una menor parte en áreas urbanas, no cuentan con los recursos tecnológicos adecuados para garantizar el uso de herramientas digitales en la enseñanza de la lectoescritura logrando que sea atractiva en la población estudiantil.

Droguett y Aravena (2019) plantean que, la niñez actual está orientándose hacia un uso masivo de los dispositivos tecnológicos, reemplazando los libros físicos, situación que puede



generar una caída del hábito de la lectura y afectar el desarrollo de la escritura, por ello, según estos autores, es necesario el incremento en la utilización de herramientas didácticas digitales, sobre todo, porque existen gran cantidad de programas y software libres en el Internet que, pueden contribuir con la potenciación de la destreza en lectoescritura, como es el caso de Kahoot, Liveworksheets, Nok, entre otros, los cuales son desaprovechados por las limitaciones de dominio en el manejo de los mismos.

El Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2020), expresó en su registro interno que, el 49% de los estudiantes ecuatorianos, alcanzó la calificación mínima en la competencia de lectoescritura, según los resultados emitidos en las pruebas PISA, es decir que, más de la mitad no pudo lograr una nota aceptable en esta prueba, a lo que se suman los problemas afrontados por los diversos planteles educativos, debido a las limitaciones en el dominio de los recursos didácticos digitales, tanto en los docentes como en los estudiantes.

En el caso de los estudiantes de sexto grado de EGB de la Unidad Educativa “Daule” el desarrollo de las destrezas asociadas a la lectoescritura es deficiente, según lo indican las valoraciones de los resultados alcanzados en las evaluaciones periódicas, al sustentarse en el uso de metodologías tradicionales como la clase magistral y las lecturas guiadas y la escritura de textos sugeridos.

En la práctica pedagógica de los autores se han identificado insuficiencias relacionadas con:

- El desarrollo de la conciencia fonológica (reconocimiento de la relación entre fonema-grafema)
- El desarrollo de la conciencia sintáctica (capacidad para reflexionar y tener claridad sobre la estructura gramatical de las palabras que expresa, su orden en el lenguaje para lograr coherencia al transmitir mensajes)
- El desarrollo de la conciencia semántica (capacidad para otorgar significado a las palabras)
- El desarrollo de la conciencia pragmática (capacidad para reflexionar sobre el cómo usar el lenguaje)
- Las habilidades para leer y comprender diferentes tipos de textos.



- Insuficiente desarrollo del hábito de lectura.

Esto ha llevado a que se busquen nuevas estrategias didácticas que faciliten este proceso, teniendo en el uso de herramientas tecnológicas un potencial aliado, como lo establece la literatura consultada, de allí que para el presente trabajo de investigación se formula el siguiente problema científico:

¿Cómo influye el uso de las herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en de sexto grado de EGB?

- *Precisión del tema, (como acotación del problema y en relación con el proyecto y las líneas de investigación generales y específicas).*

El problema de las deficiencias en la lectoescritura y su enseñanza aprovechando las potencialidades de las TIC, se relaciona con la línea de investigación de los entornos de virtuales de aprendizaje y tecnología en la educación básica, para lo cual, se hace referencia a las herramientas digitales que los docentes deben aplicar en la enseñanza-aprendizaje en esta área, para beneficio de los estudiantes de sexto EGB de la Unidad Educativa “Daule”.

A ello se agrega el aprovechamiento de las potencialidades didácticas del juego, el juego puede desempeñar un papel importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje, sobre todo en el fomento de la lectoescritura, debido a que, sus atributos se asocian a la transmisión de motivación y alegría en los niños, por lo que, se requiere de la utilización de una estrategia metodológica lúdica, para perfeccionar el aprendizaje de los niños en esta materia, con apoyo en las herramientas digitales.

- *Objeto de la investigación.*

Proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en 6to de EGB.

- *Objetivo general.*

Elaborar una estrategia metodológica lúdica para la enseñanza de la lectoescritura a estudiantes de 6to de EGB sustentada en el uso de herramientas digitales.

- *Objetivos específicos de la investigación.*



- Sistematizar los referentes teórico metodológicos sobre el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura.
- Diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en 6to de EGB.
- Diseñar una estrategia metodológica lúdica para la enseñanza de la lectoescritura a estudiantes de 6to de EGB con el uso de herramientas digitales.
- Valorar la efectividad de la estrategia metodológica lúdica para la enseñanza de la lectoescritura a estudiantes de 6to de EGB con el uso de herramientas digitales.
- *Planteamientos hipotéticos, (preguntas científicas, idea a defender, guía temática (investigación con perfil histórico). La hipótesis solo en investigaciones que se requiera y sea demostrable).*
- ¿Cuáles son los referentes teórico metodológicos sobre el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura?
- ¿Cuál es el estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en 6to de EGB?
- ¿Cómo diseñar una estrategia metodológica lúdica para la enseñanza de la lectoescritura a estudiantes de 6to de EGB con el uso de herramientas digitales?
- ¿Cómo valorar la efectividad de la estrategia metodológica lúdica para la enseñanza de la lectoescritura a estudiantes de 6to de EGB con el uso de herramientas digitales
- *Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar/ Dimensiones (independiente, dependiente y ajenas).*
- Variable independiente: Estrategia metodológica lúdica para la enseñanza de la lectoescritura.
- Variable dependiente: aprendizaje de la lectoescritura.
- *Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos).*



La presente investigación utiliza métodos teóricos como el método deductivo-inductivo y analítico-sintético, para el tratamiento de la información recopilada en la bibliografía sobre el tema, y la elaboración del informe de investigación.

Como métodos empíricos formulan encuestas a los estudiantes del sexto grado, a través de un cuestionario, procesando la información recogida mediante el programa estadístico Statistical Package for Social Sciences (SPSS), a lo que se añade la entrevista aplicada al director y al docente de este año de educación básica de la Unidad Educativa “Daule”.

- *Declaración de la población y muestra.*

La población y muestra de la presente investigación la conforman 40 estudiantes del sexto grado de educación básica, además del director y el docente de la Unidad Educativa “Daule”, debido a que, la muestra es por conveniencia y censal, las cuales, según Reales et al. (2022), no requieren ecuación muestral y se puede tomar a todo el universo como la muestra de la investigación.

- *Declaración del tipo de investigación.*

La presente investigación se clasifica como aplicada, de alcance descriptivo, con enfoque mixto (cuali – cuantitativo).

- *Principales aportes.*

La presente investigación constituye un aporte social en beneficio de la comunidad de estudiantes del sexto grado de educación básica de la Unidad Educativa “Daule”, para que desarrolle los hábitos de la lectura y escritura, con la expectativa de fortalecer sus destrezas en las demás áreas del sistema curricular, lo que también será beneficioso para sus padres o representantes y para el personal docente que espera contar con una guía para utilizar las herramientas digitales apropiadas para sacar el máximo provecho en la enseñanza de la lectoescritura.

También se destaca el aporte científico de la presente investigación, porque puede servir como referente teórico, para que los expertos en educación básica, puedan considerarlo como fuente teórica para sus estudios, además de considerarse la posible generalización de la estrategia que se aporta.



- *Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.*

Su importancia se sustenta en la relevancia que tiene el uso de las herramientas digitales en la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura a estudiantes de sexto EGB en el área de Lengua y Literatura, debido a sus potencialidades para perfeccionar el proceso y obtener resultados satisfactorios en el aprendizaje de estos contenidos en particular y el rendimiento escolar en general.

Además, la investigación refleja una necesidad de los estudiantes de sexto EGB de la Unidad Educativa “Daule”, en la asignatura de la Lengua y Literatura, de mejorar el aprendizaje de la lectoescritura, a través del uso de las herramientas digitales apropiadas, por parte de los docentes y del juego, actividad de gran importancia en las edades de los estudiantes objeto del estudio.

La novedad de la presente investigación, radica en la elaboración de la guía didáctica que incluye herramientas digitales apropiadas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, en sexto EGB de la Unidad Educativa “Daule”, en la asignatura de la Lengua y Literatura.

- *Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación)*

El capítulo I expone el marco teórico de la investigación, en el mismo se abordan los antecedentes investigativos y los criterios teóricos de autores que desde diversas perspectivas han estudiado la misma problemática.

El capítulo II contiene el marco metodológico del estudio, así como los resultados del diagnóstico del estado del problema formulado y la discusión del mismo.

El capítulo III presenta la propuesta de solución al problema, o sea el resultado científico, la estrategia metodológica lúdica para el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura y una guía didáctica que incluye herramientas digitales apropiadas para garantizar el aprendizaje de la lectoescritura a estudiantes de sexto EGB.



CAPÍTULO 1: EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA, EL USO DE LAS TIC Y EL JUEGO: REFERENTES TEÓRICOS

- *Antecedentes*

El proceso de enseñanza aprendizaje en general y de la lectoescritura en particular con el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones alcanzó gran difusión durante la pandemia del COVID-19, cuando las instituciones educativas tuvieron que adaptarse con mayor o menor éxito al desarrollo de su actividad desde la distancia o la semi presencialidad, proceso que tuvo no pocas dificultades relacionadas con el acceso a dichas tecnologías de estudiantes y profesores y con la preparación de los docentes para dirigir el proceso en estas condiciones.

Esta por supuesto no constituyó la primera experiencia en este sentido, aunque si la de mayor masividad y alcance, y, aunque los estudios sobre el particular se desarrollaban ya desde un tiempo atrás, la misma incidió en un aumento considerable de investigaciones sobre de las potencialidades de las TIC para el perfeccionamiento de la enseñanza desde una perspectiva tanto teórica como práctica.

Existe abundante información sobre investigaciones y proyectos que abordan esta temática, para el desarrollo de esta investigación se asumen como antecedentes:

El estudio publicado por Rumiche y Solís (2021) con el tema de “Los efectos positivos y negativos en el uso de las TIC en educación”, cuyo objetivo fue exponer los efectos del uso de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje, este se desarrolló con una metodología descriptiva, bibliográfica y cuantitativa con uso de instrumentos aplicados a 50 estudiantes. Los hallazgos del mismo evidenciaron que se reconocen como aspectos positivos de su utilización que son recursos educativos más atractivos y motivantes (88%), potencian la adquisición de competencias digitales y habilidades en el procesamiento de información (78%), garantizan mayor autonomía del estudiante (82%) y permiten la gestión del propio aprendizaje (86%). Entre los aspectos negativos se identificaron que existe el riesgo de afectación del bienestar psicológico de los estudiantes (61%), que pueden ser vehículos para transmitir información inapropiada para su edad (57%), promueven el sedentarismo (53%), el



uso desmesurado de las tecnologías puede traer consecuencias serias (76%) y pueden contribuir a la generación de adicciones a los juegos en línea (61%). Se concluyó que, el uso de herramientas y de recursos digitales permite que el estudiante aprenda bajo su propio ritmo y que genere la autonomía de su autoaprendizaje en las diferentes áreas educativas y que sus efectos negativos deben ser conocidos y tomados en consideración por los docentes al planificar su uso.

El trabajo de Manzano (2021) con el tema “Herramientas digitales en el aprendizaje de la lectoescritura”, cuyo propósito fue diseñar un plan de estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en el proceso de la lectoescritura. Se aplicó el método cuantitativo, de campo y descriptivo, con uso de encuestas aplicadas a 34 estudiantes y 2 docentes. Los resultados evidenciaron que el 50% de los docentes manejan la tecnología algo bien, el 100% manifestó sobre la importancia de la tecnología en el proceso de la lectoescritura, el 100% indicó que son capacitados en herramientas digitales, con respecto a las herramientas más usadas señalaron el Quizziz y Educaplay (100%), para la evaluación indicaron que pocas veces utilizan recursos digitales (50%), por último, estuvieron bastante de acuerdo en aplicar metodologías apoyadas en las TIC en la enseñanza en la lectoescritura. Se concluyó que, los docentes tienen insuficiente conocimiento sobre manejo de herramientas digitales en la enseñanza de la lectoescritura, lo cual imposibilita el fortalecimiento del proceso de la conciencia lingüística que pueden mejorar el proceso para el aprendizaje de la lectoescritura, por lo que, se desarrolló un instrumento pedagógico para esta área.

Por su parte, Cerezo y Rivadeneira (2022) presentaron el tema “Uso de herramientas tecnológicas para mejorar la lectoescritura”, el objetivo del mismo fue analizar la utilidad de las herramientas en el mejoramiento de la lectoescritura. El estudio se desarrolló mediante la metodología cuantitativa, inductiva, la observación directa y la aplicación de la técnica de la ficha de observación a 36 estudiantes. Los resultados obtenidos demostraron que el 98% de los alumnos muy a menudo responde a las preguntas de la lectura, el 100% responde al vocabulario correcto en la escritura, el 40% a menudo responde a una buena escritura y el 75% nunca responde a las actividades de la lectoescritura. Por su parte, se implementaron herramientas como: Hellokids, Padlet, Kahoot, Blogger, Brainstorming y Canva. Se concluyó



que, las tecnologías permitieron fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje mostrándose el incremento de los niveles de conocimientos y habilidades en la lectoescritura.

El artículo de Macías y Acuña (2022) titulado “El uso de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de segundo de básica”, cuyo objetivo consistió en analizar el uso de la tecnología dentro de la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura; se llevó a cabo con la utilización del método cuantitativo, de campo y descriptivo, con uso de encuestas aplicadas a 30 docentes. Los resultados evidenciaron la falta de equipos y materiales dentro de la Unidad Educativa (100%), falta de implementación de las TIC en las asignaturas (100%), incorporación de licencias educativas (50%), conocimiento de juegos educativos (78%). Sin embargo, se observó que los estudiantes poseen la facilidad de leer hablar y escribir con el uso de las aplicaciones (Apps) educativas. Se concluyó que, dentro de la institución educativa la innovación tecnológica presentó dificultades, a causa de los desconocimientos por parte de estudiantes, docentes y padres de familia, la misma que, no cuentan con recursos económicos para adquirir un computador, por lo que, muy pocos estudiantes manipulan estos equipos tecnológicos.

Borrero y Escandón (2023) desarrollaron el tema “Guía didáctica con la utilización de herramientas digitales educativas, para fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura en el sexto “A” de la Unidad Educativa Particular “Sudamericano”, cuyo propósito fue implementar una guía didáctica para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en la lectoescritura de los estudiantes. Se aplicó el método cuantitativo, de campo y descriptivo, además se aplicó la técnica de la encuesta a 23 estudiantes. Los hallazgos evidenciaron que el 100% de los alumnos tienen internet en sus hogares, el 61% de ellos cuenta con una computadora, el 100% de estudiante le gusta aprender mediante juegos y saben manejar herramientas digitales, además, indicaron que realizan actividades en fichas virtuales (100%) y que han mejorado las prácticas de enseñanza por medio de las herramientas digitales (100%), dado a que, todas las clases implementan herramientas digitales de tipo dinámicos y divertidos (100%). Se concluyó que, las herramientas digitales contribuyen como un material de apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, tanto para los docentes como para los estudiantes, su uso fortalece el desarrollo de las actividades promoviendo la participación e integración de la educación contemporánea y tecnológica.



El estudio de Maxi (2023), tuvo el tema de “Implementación de herramientas digitales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la lectoescritura en el segundo B de EGB de la Unidad Educativa Fiscal Fray Vicente”, el objetivo fue la implementación de herramientas digitales para mejorar el proceso de la lectoescritura de los estudiantes. Se aplicó el método cuantitativo, de campo y descriptivo, con uso de encuestas aplicadas a 31 estudiantes. Los hallazgos evidenciaron que el 68% de los alumnos no ha desarrollado de manera óptima la lectoescritura, el 97% de los alumnos disponen del uso de internet, el 98% utiliza dispositivo celular, el 81% tuvieron conexión wifi en casa, el 65% indicó que utiliza el internet para realizar deberes, el 52% manifestó que se conecta a internet más de 1 hora y el 41% de los estudiantes utilizan el celular para ver vídeos. Se concluyó que, el uso de herramientas digitales dentro de la lectoescritura debe ser planificado sobre todo porque las herramientas digitales sobresaltan las emociones de los estudiantes lo que se puede convertir en una adicción.

Como se evidencia en los resultados de estas investigaciones existe consenso con respecto a las potencialidades de las TIC para el perfeccionamiento de la enseñanza de la lectoescritura y disposición por parte de docentes y estudiantes para su manejo, aunque debe trabajarse aun en garantizar el acceso a las mismas y capacitar a los docentes para su inclusión exitosa en las estrategias didácticas de desarrollan garantizado el aprovechamiento de sus ventajas y minimizando sus riesgos.

Marco teórico – Conceptual

- *Herramientas digitales Su utilización en el proceso de enseñanza aprendizaje*

Las oportunidades que ofrecen las herramientas digitales en la actualidad favorecen al mejoramiento del aprendizaje en los estudiantes, porque, mediante su uso los docentes pueden implementar nuevos métodos y técnicas de enseñanza con la finalidad de fomentar la motivación y creatividad en los estudiantes.

En la literatura consultada se utilizan indistintamente los términos herramientas digitales y herramientas tecnológicas atribuyéndoles en ocasiones el mismo contenido.



Padilla (2021), argumenta que “las herramientas tecnológicas son aquellos programas de información que pueden ser accedidos, mediante dispositivos inteligentes que mantienen una conectividad con una red informativa que permite transferir datos desde cualquier parte del mundo”. (p. 20). Como es evidente esta definición resulta de un alto grado de generalidad por cuanto hace referencia a las herramientas tecnológicas identificándolas con las digitales, las cuales en opinión de los autores de esta investigación no son solo digitales, además en su definición alude a todas las herramientas tecnológicas no especificando en las educativas.

Las herramientas digitales educativas permiten que los educadores desarrollen actividades didácticas para la dirección del proceso de enseñanza – aprendizaje, de modo que, se mejoran los conocimientos, habilidades y valores de los estudiantes al momento de trabajar en vinculación con la red informática y otras plataformas virtuales, que hoy en día son de libre acceso para los alumnos y docentes.

Desde el punto de vista de Loja (2023), las herramientas digitales educativas son plataformas con software comercial o libre, que se vinculan al programa educativo de los estudiantes, de modo que, los docentes puedan generar nuevas estrategias para trabajar y compartir información de uso pedagógico en general y didáctico en particular.

En este sentido, los programas virtuales integrados en el pensum académico aportan considerablemente a la educación de los estudiantes, ya que en la actualidad el uso de dispositivos inteligentes y de la misma inteligencia artificial hace que las personas se involucren a la era digital. No obstante, pese a que, estas herramientas fueron creadas con otros fines y para otras áreas, se han integrado en la práctica educativa siendo el ámbito académico quien desarrollen nuevas modalidades para adaptarse al proceso de aprendizaje con diversidad de actividades atractivas para el estudiantado.

- *Tipos de herramientas digitales*

El inicio de una era tecnológica ha contribuido en la transformación de los diferentes sectores de la sociedad, siendo uno de ellos, el sistema educativo que ha experimentado profundas transformaciones en la dirección del proceso de enseñanza aprendizaje y en sus resultados. El manejo de estos sistemas y receptores de datos incrementan los conocimientos de los individuos y los hace más competentes para enfrentar las exigencias del mundo de hoy.



Entre los tipos de herramientas digitales utilizados para fomentar la participación de los estudiantes y desarrollar el proceso de enseñanza de la lectoescritura, se consideran:

- Kahoot. – es una aplicación gratuita que se conforma por cuestionarios y juegos de preguntas y respuestas. Su función consiste en mostrar el juego en la clase, en donde el docente inicia con la creación de cuestionario y lo distribuye a los alumnos para que estos contesten las interrogantes. Este tipo de herramienta aporta a la enseñanza digital y también puede ser utilizado para las evaluaciones al término de cada unidad o semestre (Torres, 2021).
- Liveworksheets. – este recurso posee la ventaja de mantener un software libre, en donde los docentes y estudiantes pueden acceder. La creación de las fichas es sencilla, dado a que, se puede agregar videos, audio, figuras o arrastre de imágenes o flechas para completar la misión, además gracias a la base de datos se pueden acceder a las actividades de otros docentes para ser utilizadas en clases, en el caso que, estos sean permitidos por el autor principal (López et al., 2021).
- Nok. – es una herramienta digital que puede ser utilizada por el educador, para que los estudiantes conozcan más sobre vocabulario y puedan obtener mayor fluidez al hablar con otras personas. Las actividades cuentan con ilustraciones para desarrollar habilidades en fonología (Quími, 2019)

De acuerdo con lo expuesto, se estima que el uso de las herramientas descritas aporta al proceso de enseñanza aprendizaje, porque, se mejoran métodos y medios de enseñanza y el estudiante aprende de una forma más dinámica, atractiva e interactiva, a la vez que incrementan la competitividad en las diferentes actividades escolares.

- *Ventajas de las herramientas digitales*

Al respecto de las herramientas digitales, no solo mejoran la calidad en la enseñanza del estudiante, sino que, también propician una educación inclusiva, ya que se adapta a los distintos estilos de aprendizaje y en el desarrollo de las capacidades de los alumnos para manejar programas o plataformas para cumplir con las responsabilidades en su trayecto escolar y personal.



Por tal razón, es esencial que se destaque las ventajas de las herramientas digitales a continuación:

- Contribuyen a fomentar el trabajo en equipo, puesto a que, los estudiantes pueden intercambiar ideas, fichas, soluciones y decisiones.
- Aportan al aprendizaje cooperativo, se exponen varias ideas, mapas conceptuales, entre otras.
- Permiten el control del progreso grupal e individual de los estudiantes, dado a que, al acceso de información de las actividades desarrolladas en clases.
- Facilitan la creación de actividades escolares y de evaluación, este último demuestra muestra el nivel de logro y retroalimentación del conocimiento captado en clases.
- Garantizan mayor accesibilidad de los materiales didácticos que reposan en las bases de datos de los programas, de esta manera, el aprendizaje es más flexible (Córdova, 2023).
- Permiten que los educadores creen, organicen, almacenen y distribuyan materiales didácticos en una variedad de dispositivos electrónicos, además de producir contenido nuevo de una manera más atractiva.

Si bien es cierto, se podrán crear nuevas formas de enseñanza y aprendizaje utilizando las nuevas tecnologías, revolucionando el paradigma formativo establecido. Como consecuencia de la transformación digital dentro del ámbito educativo, en la actualidad la enseñanza tradicional que se trasmite de educado a estudiante va perdiendo relevancia por la aplicación de las mismas herramientas que se ha mantenido de generación en generación.

Las TIC son consideradas como herramientas de gestión del conocimiento que optimizan el aprendizaje y lo hacen significativo, facilitan el intercambio de información, permiten el acceso a contenidos diversos y facilitan la colaboración y comunicación; además de generar espacios de debate y reflexión, rompiendo con las limitaciones de la enseñanza tradicional. El aprendizaje basado en TIC supone la innovación en las prácticas educativas, utilizando la PC y sus softwares, la INTERNET y otras herramientas como mediadoras en el proceso de conocimiento. Su uso contribuye a reconocer a los estudiantes como sujetos activos y permite



potenciar la colaboración en el proceso de aprendizaje, permiten el desarrollo del aprendizaje colaborativo.

- *Estrategia*

El término estrategia, según Romero et al. (2020), hace alusión a las acciones que se planean para llevar a cabo un proceso, de manera secuencial y sistemática, el cual debe ser trazado para la consecución de fines previamente definidos, siendo acuñado por vez primero, en el aspecto logístico militar, por sus raíces etimológicas que significan, conducir un ejército, pero que en la actualidad, se direcciona también al área pedagógica/andragógica y didáctica.

Las estrategias tienen como propósito principal la proyección a corto, mediano y largo plazo de la transformación de un objeto desde un estado real hasta un estado deseado, mediante la utilización de determinados recursos y medios. En estas se articulan dialécticamente los objetivos (metas) y la metodología (vías para alcanzarlas).

- *Estrategia metodológica*

El término metodología se asocia a los aspectos operativos del método científico, a una secuencia de procedimientos ordenados y concatenados de una manera particular, que conforman un todo sistémico y permiten conseguir un fin, estos pueden tener diferentes objetivos, uno de ellos dirigir el proceso de apropiación por el educando de los contenidos de la educación; en el caso de esta investigación de los conocimientos y habilidades para la lectoescritura. Las estrategias pueden contener metodologías dentro del diseño de sus acciones, en estos casos se trata de una estrategia metodológica.

- *Estrategia lúdica*

La lúdica, según Montoya y Romero (2020), encierra algunas herramientas orientadas en el entretenimiento y fomento de la diversión, con el juego, para favorecer el progreso de las habilidades de la población infantil, en su desarrollo cognitivo, psicomotriz y afectivo, en donde la recreación física y mental deben promover una mayor motivación de los escolares, para garantizar la captación de aprendizajes significativos y producir la construcción del conocimiento.



Bajo estas concepciones, la lúdica en el aspecto pedagógico y didáctico, hace referencia a la utilización de la diversidad de juegos infantiles, para sacar el máximo provecho al proceso de enseñanza – aprendizaje, sobre todo en la educación básica, en donde puede tener mayor eficiencia, por la edad de los escolares, aunque la literatura también considera estas actividades en otros niveles educativos.

Las estrategias lúdicas, según el criterio de los autores Fernández y Robles (2018), son un conjunto de actividades de tipo recreativas y dinámicas, cuya función principal consiste en ser utilizadas como una herramienta didáctica, para la estimulación eficiente del aprendizaje, a través de la motivación de la población estudiantil.

Una estrategia lúdica, hace referencia al diseño de un juego actual o innovador, el cual aporte al proceso de enseñanza – aprendizaje, porque su contenido esencial, está relacionado con alguna área del sistema curricular y persigue la motivación del niño en edad escolar, para que pueda facilitar la captación del aprendizaje.

- *Características de las estrategias lúdicas*

Las estrategias lúdicas tienen diferentes características, todas ellas asociación a los juegos infantiles con un potencial débil o muy fuerte, para servir como herramienta didáctica que facilite la recepción del conocimiento y para que los docentes puedan estimular a los niños, de manera que, se motiven para lograr una mayor eficiencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Similar criterio tiene Daza et al (2022) que manifiestan el potencial que tienen las acciones lúdicas, para estimulación de la motivación de los niños y generar una mayor concentración que impulse su creatividad y la formación de hábitos, en este caso, para favorecer el aprendizaje de la lectoescritura.

Aguyza (2021), también le ha asignado a la lúdica, la característica de impulso a la imaginación de los niños, de modo que, puedan ser creativos y se les haga fácil el aprendizaje, sobre todo, de áreas básicas, como la Lengua y Literatura, donde la lectoescritura constituye la actividad de mayor importancia que, puede garantizar un buen rendimiento académico de los niños.



Los juegos son actividades a las cuales, los niños ya se encuentran habituados desde muy pequeños, por ello, se pueden adaptar fácilmente, desarrollando su creatividad, sus destrezas en diversas áreas curriculares, como es el caso, de la Lengua y Literatura, específicamente en el aprendizaje de la lectoescritura.

- *Tipos de actividades lúdicas*

Las actividades lúdicas son diversas, sin embargo, en este subtema se abordan algunas de las más importantes, desde el punto de vista de la literatura científica, en materia de los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Por ejemplo, los juegos simbólicos que, hacen referencia a la imaginación de los niños, porque no son juegos que tienen reglas, sino más bien, donde el estudiante en edad escolar, puede ser creativo y divertirse como a él mejor le guste. Entre este tipo de juegos, se pueden citar la elaboración de barquitos de papel, el caballito de palo, entre los más relevantes (Cotrina, 2019).

Santos et al (2019) se refieren a los juegos dinámicos, los cuales se encuentran inmersos en la actividad física y de integración, porque buscan el entretenimiento infantil, mediante el desgaste de energía, por lo que, suelen trabajar en la personalidad del niño y en la formación de valores como la solidaridad y la responsabilidad, entre los que se mencionan las carreras con sacos, las escondidas y otros.

También se mencionan los juegos intelectuales, concebidos por Alvarado y Chevasco (2019) como actividades que fomentan la concentración del niño y una mejoría en la atención sobre un tema determinado, estos son muy utilizados en la educación infantil, porque entre los mismos se encuentran la sopa de letras, los crucigramas, las adivinanzas, entre los más relevantes.

Además, existen los juegos de mesa, los cuales según Alemán et al. (2018), se refieren a la comodidad del niño, porque no necesitan de la fuerza ni del desgaste de energía, sino más bien, de la concentración infantil y motivarlo a desarrollar mejor una habilidad, como por ejemplo, los juegos de naipes, el monopolio, entre los más relevantes.

Este tipo de juegos adquieren mayor connotación, cuando se los incluye con herramientas didácticas, por ejemplo, en los juegos de mesas puede reemplazarse la mesa por la



computadora y los programas informáticos de juegos infantiles, es decir, el vídeo, las imágenes y el sonido, al igual que los juegos intelectuales y los simbólicos, para desarrollar las destrezas estudiantiles y mejorar su nivel de concentración y confortabilidad en el salón de clases.

- *Proceso de enseñanza - aprendizaje. Concepto*

Según Carmenates y Tarrío (2019) “constituye un sistema donde tanto la enseñanza como el aprendizaje se basan en una educación desarrolladora, lo que implica una comunicación y actividad intencionales, cuyo accionar didáctico genera estrategias de aprendizaje para el desarrollo de una personalidad integral y auto determinada del educando, en los marcos de la escuela como institución social transmisora de cultura” (p.12)

Sobre la enseñanza se manifiesta que se basa en una acción de adiestrar a una persona, a través de normas que sean respetadas para lograr con el objetivo de instruirlo, además de emplear métodos que puedan contribuir con el conocimiento, valores y principios (Niño y Ducuara, 2020).

Guzmán y Castillo (2022) argumentan que, para “lograr la eficiencia en la enseñanza, es necesario e importante que se implementen cuatro componentes como alumno, educador variable ambiental y objeto, cada uno influencia en menor o mayor impacto, sin embargo, el estudiante es la pieza clave para instruirlo” (21), mientras que, el docente es quien va transmitir el conocimiento sobre un tema específico, por lo que, además mediante herramientas, métodos y técnicas la información llega al receptor de una forma más sencilla.

En efecto, los elementos mencionados anteriormente son fundamentales en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que, si faltase uno de ellos, la formación de los estudiantes se vería afectado, porque la función principal del educador es emplear técnicas para fortalecer y mejorar la calidad de la educación de los niños/as y adolescentes, de modo que, con el uso de las herramientas digitales esto pueda ser facilitado en la recepción del aprendizaje.

Sobre la particularidad, el proceso de enseñanza concierne a la transferencia de conocimientos, normas, técnicas y demás instrucciones que con ayuda de métodos y recursos los estudiantes se favorecen de una calidad académica eficiente que permite continuar con la formación de los periodos escolares siguientes (Cavil y Romero, 2020).



Respecto al aprendizaje, se estima que este guarda estrecha relación con la capacidad que posee un individuo para receptor la información, por lo que, pueden emplear distintos mecanismos para percibir dicho conocimiento en el mismo momento o después, ya que no todas las personas desarrollan la misma capacidad de transformar la información a la misma vez que lo recibe (Area et al., 2021).

Se define al aprendizaje como la apropiación de conocimientos que pueden ser adquiridos en diferentes procesos, Por el contrario, mediante el aprendizaje la persona puede mejorar y perfeccionar alguna capacidad, habilidad y destreza especial a lo largo de su vida, aprender conforma una unidad con enseñar.

El aprendizaje es un proceso complejo y transformador del sujeto de apropiación individual de conocimientos, habilidades, hábitos, costumbres, valores, etc, resultante de la actividad y la comunicación que produce cambios duraderos en la personalidad y permite al individuo adaptarse al medio y transformarlo

En el proceso de enseñanza aprendizaje se produce la interacción entre el educador y alumnos, ya que, mediante la enseñanza se puede planificar las actividades asociadas a la malla curricular, de esta manera, se cumplen con las necesidades identificadas en las evaluaciones y se logra que el estudiante aprenda (Prada y Bilbao, 2020).

El proceso de enseñanza se centra en los alumnos para orientarlos a la participación inclusiva, en donde todos se involucren para compartir ideas, soluciones y demás decisiones para que la educación sea eficiente.

El proceso de enseñanza aprendizaje en las nuevas condiciones de utilización de las TIC se define como el sistema de acciones orientadas a lograr los objetivos de aprendizaje, que se ejecutan por el profesor y los estudiantes, desde sus respectivos roles, en un contexto virtual de interacción mediado por las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones

La mayor importancia de esta temática es generar un aprendizaje de calidad, en donde la enseñanza que proporciona el educador se relaciones con actividades pedagógicas, construyendo aportes al ámbito educativo, además de perfeccionar las habilidades cognitivas con mecanismos actualizados, favoreciendo al educando a ser capaz de adquirir nuevos aprendizajes sin temor a la equivocación (Carrera, 2022).



Mientras que, su aportación se efectúa mediante el diálogo, es decir que, es un principio fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje, dado a que, mediante el intercambio se pueda contribuir con la adquisición de nuevos conocimientos para perfeccionar las acciones educativas (Carrera, 2022).

- *Lectoescritura*

La lectoescritura es la habilidad que adquiere las personas de una comunidad para leer y escribir correctamente en su lengua oficial o nativa, de manera que, puede expresarse en el idioma de las personas desde una temprana edad, fomentando una comunicación fluida y comprensible en las interacciones interpersonales.

En cuanto al término lectura, este se lo define como un proceso regular en donde la persona puede interpretar y decodificar algún tipo de mensaje, por medio de sonidos y del habla; así como también se lo puede descifrar mentalmente de acuerdo con la capacidad del individuo (Maquilón, 2022).

La lectura se refiere a la capacidad de una persona para comprender las oraciones que son practicadas en la lectura de forma clara y significativa. Como resultados los alumnos son capaces de expresar el significado de la lectura y localizar rápidamente las palabras clave para ser escritas con un propósito principal para lo cual fue referido (Maquilón, 2022).

A través de la lectura se accede a la información contenida en el lenguaje escrito o visual, se traduce o decodifica dicha información y se aprende.

La escritura se refiere al proceso de conocimiento, perceptivo y de transformación de fonemas dictadas a escritas, por lo que, es importante emplear la motricidad fina y la movilidad de las manos en conjunto con la visión y audición (Mora, 2020). Mediante la escritura se puede representar dibujos de aquellos signos del lenguaje que son dictados mediante palabras u oraciones, que son utilizados con la finalidad de expresar ideas. La escritura conlleva traducir unidades de sonido en unidades impresas.

La lectura y la escritura tienen un estrecho vínculo, existe una relación entre leer y producir textos escritos, según Santoyo S. (2014)

La lectura y la escritura son procesos estructurados que le permiten al ser humano construir una serie de competencias y habilidades lingüísticas para establecer su



contacto con el mundo. Leer es atribuir directamente un sentido al lenguaje escrito (Jolibert, 1984, p. 26)... En tanto, escribir es la actividad que permite al ser humano la exteriorización de su propia subjetividad, a través de la fijación, en textos escritos, de sus ideas, conocimientos, percepciones, sentimientos, etc., (p 37)

Santoyo S. (2014), asumiendo los resultados de los estudios de la profesora-investigadora francesa Josette Jolibert considera que *el objetivo último en el proceso de lectoescritura es que el niño encuentre placer en “interrogar y producir los textos escritos”, lo que contribuye al desarrollo auténtico de la comunicación y la realización personal (p 39)*

En el desarrollo de la lectoescritura intervienen una serie de procesos psicológicos como la percepción, la memoria, la cognición, la metacognición, la capacidad inferencial, y la conciencia, entre otros

- **Métodos de enseñanza de la lectoescritura**

La lectura y la escritura son las principales materias que se tratan en las unidades educativas, por ello, es donde el profesor debe incorporar métodos y técnicas que motiven al estudiante a cumplir con las tareas asignadas. Por otro lado, la presencia de algún tipo de dificultad en el alumnado que lo imposibilite a la pronunciación y la escritura de los fonemas, es importante que sea identificado para ejecutar otro tipo de plan, en donde se los pueda integrar a todo el curso sin discriminación.

Dentro de los métodos para la enseñanza de la lectoescritura se consideran los siguientes:

- Métodos sintéticos o fonéticos. – permiten comprender el significado sonoro y gráfico de las palabras y frases, dado que, se combina unidades más simples como letras y sílabas (Morán y Alarcón, 2020).
- Métodos globales y analíticos. – permiten reconocer de mejor manera la diferencia entre las sílabas de alfabeto. Puede resultar menos complejo, ya que, no emplea el primer método de un proceso cognitivo (Rosmeri et al., 2021).
- Método de procesos combinados. – permiten desarrollar las capacidades lingüísticas y cognoscitivo, mediante la aplicación de estímulos del hemisferio derecho e izquierdo del



cerebro, además promueve habilidades de análisis síntesis y creatividad (Celi y Salinas, 2021).

- *Enseñanza de la lectoescritura y uso de las TIC*

La incorporación de las TIC a la escuela y específicamente al proceso de enseñanza aprendizaje introduce transformaciones profundas y rápidas en las formas de comunicación y exigen habilidades más flexibles para el uso de la lengua escrita, generan nuevos estilos de habla y escritura.

La lectoescritura, a partir de la incorporación de las TIC, requiere continuar manejando las estructuras semánticas y morfosintácticas que permiten dar sentido a los textos y aprovechar las nuevas maneras de acceso a la cultura (buscadores) y manejo de los textos (hipertextualidad) para enriquecer pedagógicamente la producción textual. (Santoyo, 2014, pág. 45)

Incorporar el uso de las TIC al proceso de enseñanza aprendizaje según esta autora deberá tener en cuenta que

Leer y escribir son actividades complementarias que estructuran el pensamiento del niño y le brindan herramientas para mejorar la expresión de sus ideas, sentimientos, conocimientos, etc. La mediación tecnológica para desarrollar estos procesos, debe facilitar y promover dichas estructuras. El desafío para el docente es asumir las nuevas dinámicas de un mundo globalizado y multimodal; conocerlas, explorarlas y presentarlas a sus estudiantes de manera tal que sea posible vincularlas con unos propósitos claros de aprendizaje y desarrollo de habilidades. (Santoyo, 2014, pág. 46)

- *Teoría pedagógica que sustentan el aprendizaje con el uso de las herramientas digitales.*

Las teorías educativas y psicológicas que sustentan el aprendizaje han ido cambiando junto con el avance de la sociedad. Las teorías conductuales han dado paso a otras teorías, lo que ha resultado en un cambio significativo en el ámbito educativo. La teoría constructivista del aprendizaje es actualmente una de las principales teorías que mantienen al desarrollo de las



tecnologías de la información y las comunicaciones y de los modelos de formación apoyados en tecnología web.

Se ha demostrado que, la teoría del constructivismo respalda a las ventajas de las herramientas digitales, dado que, son adaptables al modelo constructivista en la resolución de problemas, porque, se centra en obtener un aprendizaje por iniciativa del estudiante, de manera que, mediante la motivación y la autonomía para promover el desarrollo de habilidades, se encuentra enfocado en la teoría constructivista pretendiendo potenciar la autonomía de los educandos a que puedan participar activamente en su aprendizaje y ser consciente de cómo se desarrollan sus conocimientos (Vera et al., 2020).

La propuesta realizada por Stephen Downes y George Siemens, en su teoría del conectivismo estima que el aprendizaje para la era digital, significa que, el conocimiento existe fuera de las personas cuando se aplica a través de una base de datos u organización que se conecta a un conjunto de información especializada. En pocas palabras, el docente que antes era la única fuente de transmisión de conocimiento para los estudiantes, ahora debe transformarse en guía o figura para que, oriente al alumno a desarrollar su propia autonomía y emancipación (Peña, 2020).

De este modo, el conocimiento personal se crea a partir de una red que suministra información al docente, que, a su vez, vuelve la información a la misma red proporcionando en última instancia nuevo aprendizaje al estudiante, esto permite que se desarrollen las interacciones entre docentes y educandos. Es evidente que, las TIC ofrecen herramientas digitales para el desarrollo de las actividades a favor de la enseñanza, facilitando la integración de los estudiantes desde una perspectiva teórica constructiva ligada el criterio de Vygotsky, en dónde ofrece facilitar el desarrollo cognitivo de los estudiantes y los procesos de aprendizaje (Montoya et al., 2019).

La pedagogía constructivista enfatiza la transformación del conocimiento adquirido mediante el uso de herramientas digitales, lo que apoya más al aprendizaje de los escolares. Desde este punto de vista, las tecnologías de la información y las comunicaciones entre en escena como un factor que puede ser muy útil para lograr el objetivo de aprendizaje y adquirir conocimientos sustanciales (Vera et al., 2020).



En base a los criterios de los principales expertos, se considera que las herramientas digitales son un componente crucial para el desarrollo de las prácticas constructivistas en los sistemas educativos contemporáneos, siendo esto importante para enfatizar que la capacidad de los niños escolares puedan fortalecerse mediante el uso de nuevas tecnologías, siempre que este tipo de herramienta informática sea utilizada eficazmente, de esta manera, se permitirá que los estudiantes desarrollen sus actividades con mayor eficiencia y continúen avanzando con su formación educativa.

- *Marco Legal*
 - *Constitución de la República del Ecuador.*

La Carta Magna contiene normativas de gran relevancia para el fortalecimiento del sistema educativo a nivel nacional, se asumen las siguientes normativas constitucionales sobre este tema a saber:

Sección quinta

Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Asamblea Constituyente, 2008).

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas (Asamblea Constituyente, 2008).

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus



necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales (Asamblea Constituyente, 2008).

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades (Asamblea Constituyente, 2008).

Como se puede apreciar, existen suficientes fundamentos para establecer la conexión de los artículos 26, 44 y 343 de la Constitución de la República, con el tema de estudio, porque a través del respeto a esta normativa constitucional, se puede utilizar eficientemente las herramientas digitales para contribuir al mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura en los niños del sexto grado.

- *Ley Orgánica de Educación Intercultural*

La Ley Orgánica de Educación Intercultural también contiene normativas de gran importancia para la potenciación del sistema educativo ecuatoriano, se revisaron las siguientes normativas a saber:

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

u. Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos. - Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica (Asamblea Nacional del Ecuador, 2010).

Art. 3.- Fines de la educación. - Son fines de la educación:





d. El desarrollo de capacidades de análisis y conciencia crítica para que las personas se inserten en el mundo como sujetos activos con vocación transformadora y de construcción de una sociedad justa, equitativa y libre (Asamblea Nacional del Ecuador, 2010).

Como se puede apreciar, claramente estas normativas de los artículos 2 y 3 de la Orgánica de Educación Intercultural se vinculan directamente con el tema de estudio, porque al cumplirse con esta norma legal, se busca la utilización eficaz de los programas informáticos para contribuir al fortalecimiento del proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes matriculados en el sexto grado.

- *Código de la Niñez y Adolescencia*

El Código de la Niñez y Adolescencia es otro de los cuerpos legales que contienen normas que pueden potenciar el sistema educativo nacional, se revisaron las siguientes normativas sobre este tema:

Art. 37.- Derecho a la educación.

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda un sistema educativo que:

3. Contemple propuestas educativas flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.

Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

- *Plan Decenal de Educación del Ecuador 2016-2025*





El Plan Decenal de Educación del Ecuador que fue construido para el periodo 2016-2025, fue creado en el periodo anual del 2005, cuyas políticas se refieren también al proceso educativo en la actividad de la lectoescritura y garantizan la aplicación de las herramientas digitales para su desarrollo, como se demuestra seguido:

Política 1: Objetivo: Brindar educación inicial para niñas y niños menores de 5 años, equitativa y de calidad que garantice y respete sus derechos, la diversidad cultural y lingüística, el ritmo natural de crecimiento y aprendizaje y fomente valores fundamentales, incorporando a la familia y a la comunidad, en el marco de una concepción inclusiva.

Principales líneas de acción: 1. Rectoría del Ministerio de Educación los subsistemas de educación hispano bilingüe en las diferentes modalidades del nivel. 2. Articulación de la educación inicial con la educación general básica. 3. Inclusión y ampliación de cobertura educativa en el nivel de educación inicial. 4. Implementación de educación infantil, familiar comunitaria o intercultural bilingüe.

Estos documentos que refrendan el derecho a una educación de calidad de los niños adolescentes y jóvenes ecuatorianos constituyen fundamento para el desarrollo de investigaciones que perfeccionen el proceso de enseñanza aprendizaje y por consiguiente la formación de las nuevas generaciones; el perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura deviene condición para el logro de los propósitos de la sociedad ecuatoriana.



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y RESULTADOS DEL ESTUDIO DIAGNÓSTICO

- *Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías, con su parametrización u operacionalización.*

La variable y categorías principales que se manejan en la investigación son:

PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA: Es el proceso sistemático y planificado en el que participan docentes y estudiantes, que se desarrolla en la institución escolar con el objetivo de lograr la apropiación por los estudiantes de los conocimientos y habilidades para leer y escribir correctamente en su lengua oficial o nativa, de manera que, puedan expresarse de manera oral y escrita y desarrollar una comunicación fluida y comprensible en las relaciones interpersonales así como adquirir otros aprendizajes.

APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA: proceso complejo y transformador del sujeto de apropiación individual de los conocimientos, habilidades, y valores, (que forman parte del contenido de la enseñanza) para leer y escribir correctamente en su lengua oficial o nativa, de manera que, puedan expresarse de manera oral y escrita y desarrollar una comunicación fluida y comprensible en las relaciones interpersonales, así como adquirir otros aprendizajes.

LECTOESCRITURA: habilidad para leer y escribir correctamente en la lengua oficial o nativa, que permite interpretar y decodificar mensajes, comunicarse de manera fluida en las relaciones interpersonales, acceder a la información y la exteriorizar la subjetividad (ideas, conocimientos, percepciones, sentimientos), a través de textos escritos.

HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTOESCRITURA: son plataformas con software comercial o libre, que ofrecen diversidad de actividades interactivas, didácticamente fundamentadas para la el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura.

En la siguiente matriz, se ha construido la operacionalización de la variable dependiente:



Tabla 1

Operacionalización de la variable dependiente

Variable		Dimensiones	Indicadores	Instrumentos de medición
Aprendizaje de la lectoescritura	Lectura	Global (Nivel literal)	Lee con fluidez (Relaciona correctamente grafema y fonema) Identifica la idea principal de un texto	Observación Prueba pedagógica
		Informativa (Nivel literal)	Localiza y extrae información en un texto	
		Reflexiva- Interpretativa (Nivel inferencial)	Extrae el significado y realiza inferencias a partir de la información Relaciona el contenido del texto con el conocimiento y las experiencias previas Relaciona la forma de un texto con su utilidad y con la actitud e intención del autor	
		Productiva (Nivel crítico)	Produce un nuevo texto a partir de la información obtenida	
	Escritura	Básica-litera	Identifica de la representación en letras o sílabas de palabras (grafemas) Traduce unidades de sonido en unidades impresas	
		Productivo	Produce un texto escrito logrando el ordenamiento lógico de las palabras en el texto (coherencia) y expresa de manera clara sus ideas	

- *Enfoque de la Investigación (Cuantitativo, cualitativo o Mixto. Referir brevemente cuál ruta se asume)*

La presente investigación tuvo enfoque mixto, el cual fue definido por Solórzano (2020), como aquel que mezcla métodos cuantitativos y cualitativos, realizando en primer lugar, la recolección de datos medibles para interpretarlos concretamente, para luego, conectarlos con



información cualitativa, profunda, para tener mayor panorama para la discusión y la emisión de conclusiones.

Significa ello que, en el presente estudio se aplicó un instrumento cuantitativo a los estudiantes de sexto grado, para contar con información concreta que demuestre la realidad actual de los procesos de enseñanza – aprendizaje, en lo inherente a la lectoescritura, de modo que, esta información pueda conectarse convenientemente con datos más profundos, expresados por el directivo principal y el docente del plantel en la entrevista, para tener un panorama más adecuado que, justifique la elaboración de la propuesta del diseño de una estrategia metodológica lúdica y guía didáctica para docentes que, contribuya al perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura con uso de las herramientas digitales pertinentes.

- *Alcance de la investigación (Exploratoria, descriptiva, correlacional o explicativa, aplicada. Referir brevemente)*

La presente investigación tuvo alcance descriptivo, el cual fue definido por Nieto (2019), como aquel que caracteriza las variables del estudio, para definir la evolución de las mismas y diagnosticar la situación actual.

De este modo, al recopilar la información cuantitativa y cualitativa, en ambos casos, se detallan las características en el uso de las herramientas digitales, por parte del docente del sexto grado de educación básica, para luego, conocer la influencia de esta situación, en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura, se valora además el estado del aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de sexto grado.

- *Declaración y justificación del tipo de investigación (Bibliográfica, documental, De campo, en caso de que se requiera y justifique, puede declararse por el tiempo si es transversal o longitudinal)*

La presente investigación fue de campo, la cual fue definida por Leyva y Guerra (2020), como aquella que, se realiza en un lugar específico, es decir, consta de una delimitación temporal y espacial definida previamente.



Por lo tanto, la presente investigación tiene como campo de estudio, a la Unidad Educativa “Daule”, ubicada en el cantón del mismo nombre, en donde se seleccionaron a los representantes de los estudiantes de sexto EGB, al docente y el director del plantel.

Además, se agrega que la investigación también fue transversal, la cual fue concebida por Escobar y Bilbao (2020), como aquella que se realiza en un determinado periodo de tiempo, en una sola línea temporal pertinente. Por consiguiente, el presente estudio fue transversal, porque se realiza en el periodo lectivo actual, comprendido entre el mes de mayo del 2022 a marzo del año 2023, como delimitación temporal.

Se clasifica además como una investigación aplicada que se compromete con la transformación del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura.

- *Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación*

Se aplicó el método inductivo – deductivo, así como el analítico – sintético, definidos por Rodríguez y Pérez (2018), el primero, como el establecimiento de una idea general que, debe ser recopilada en datos específicos, para proseguir a concebir una conclusión global. Mientras que, el segundo en mención, se sustenta en la partición de elementos recogidos con instrumentos apropiados, para luego, sintetizarlos en un diagnóstico concreto que sirva de base para la resolución de problemas.

Además, los métodos empíricos formulan encuestas a los estudiantes del sexto grado, a través de un cuestionario, procesando la información recogida mediante el programa estadístico SPSS, a lo que se añade la entrevista aplicada al director y al docente de este año de educación básica de la Unidad Educativa “Daule”. Se aplicó también la entrevista al docente de 6to grado y el director de la unidad educativa.

- *Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.*

Una de las técnicas de recolección de datos escogida, fue la encuesta, definida por Hernández y Duana (2020), como un mecanismo que garantiza la obtención de información concreta, a través de la investigación superficial de una muestra determinada. Mientras tanto, el instrumento utilizado es el cuestionario, el cual, según Arias (2020), es una herramienta cuantitativa que, contiene preguntas cerradas y facilita la agrupación de datos para su



posterior análisis estadístico, cuando el mismo tiene escala de Likert, se repiten las mismas opciones de respuesta en cada pregunta del instrumento.

Bajo estas aseveraciones, en el presente estudio se utilizó el cuestionario de la encuesta aplicada a los niños del sexto grado, utilizando un instrumento que contiene 10 preguntas sobre las variables inherentes a las herramientas digitales, el proceso educativo de la lectoescritura y la construcción de una guía didáctica con programas informáticos que faciliten esta actividad en la enseñanza – aprendizaje, cuyas respuestas obedecen a la escala de Likert con cinco opciones para la selección de los participantes: muy de acuerdo (5), de acuerdo (4), ni de acuerdo ni en desacuerdo (3), en desacuerdo (2), muy en desacuerdo (1).

Otra de las técnicas asociadas, concierne a la prueba pedagógica, la misma que, se emplean a los estudiantes con la finalidad de diagnosticar el estado actual, acerca de sus conocimientos, hábitos y habilidades obtenidas o desarrolladas durante todo el periodo académico (Sandoval et al., 2022). En efecto, mediante esta prueba pedagógica, los docentes de la Unidad Educativa se apoyan para controlar el proceso de enseñanza de los educandos y del aprendizaje de los escolares, además que, contribuyen en la evaluación del aprovechamiento o desempeño académico en una determinada disciplina.

La siguiente técnica utilizada es la entrevista, la cual según Villarreal y Cid (2022), se refiere a un diálogo extenso entre investigador e investigado, para obtener información profunda sobre un fenómeno determinado. Mientras tanto, De La Lama et al. (2022), ha concebido a la guía estructurada como un instrumento cualitativo que, permite establecer datos abstractos sobre un tema de estudio.

- *Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo y los procedimientos de selección de la muestra, que van desde Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para su determinación hasta la declaración de unidades de análisis y grupos de trabajo)*

La población es un elemento investigativo, definido por Condori (2020), como todas las piezas pertinentes en la ocurrencia de un fenómeno. Mientras que, Reales et al. (2022) consideró que, la muestra es una parte representativa del universo, la cual puede ser obtenida a través



de un muestreo no probabilístico, en donde el primer método debe tener más de 100 unidades y el segundo en mención, menos de esta cantidad en la población.

Al respecto, el universo de estudio se encuentra conformado por 40 niños de sexto grado de educación básica, como la población no sobrepasa los 100 elementos, entonces, el muestreo es por conveniencia, es decir, considerando todos los niños que forman parte del universo, o sea, 40 estudiantes, a lo que, se añadieron el docente de sexto grado y el director de la unidad educativa correspondiente.

- *Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación.*

La estrategia metodológica para realizar el proceso investigativo, consiste según Cisneros et al. (2022), en el uso de una herramienta informática para la tabulación y procesamiento de los datos recabados con el instrumento investigativo. Mientras que, Solórzano (2022) ha afirmado que, la triangulación es un mecanismo que permite conectar los datos cuantitativos, cualitativos con aquellos datos basados en la revisión bibliográfica, para tener un amplio panorama para la discusión de los hallazgos.

Ante ello, después de solicitar los permisos correspondientes al director de la unidad educativa pertinente, para ingresar al plantel, se realizó la encuesta a los representantes de los niños, así como la entrevista al docente de sexto grado y al directivo principal del plantel, para luego, tomar los hallazgos de la encuesta, tabularlos y procesarlos en gráficos estadísticos, mediante el uso de un programa informático. Por su parte, los resultados de la entrevista fueron transcritos, para interpretarlos, porque la conexión entre los hallazgos cuantitativos y cualitativos, con la información bibliográfica de los referentes teóricos, se denominó triangulación.

- *La descripción de la metodología de acuerdo con las tareas de investigación se constituye en un apoyo para este apartado del trabajo de titulación. Implica la descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito.*
 - Etapa del estudio teórico. En la primera unidad del estudio, primero se



describieron los referentes investigativos, posteriormente, se orientó conceptualmente las variables inherentes a las herramientas digitales y al proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura, indicando el enfoque teórico de las mismas y culminando con las bases legales.

- Etapa del diagnóstico inicial. Las actividades correspondientes a esta etapa, mencionaron en primer lugar, las técnicas e instrumentos utilizados, así como los tipos de investigación y métodos, añadiendo la muestra poblacional y el procesamiento de la información recabada, para luego, interpretar los resultados obtenidos.
 - Etapa de la modelación de la propuesta. Con base en la discusión de los resultados, se modeló la propuesta, una estrategia metodológica lúdica para el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura que aporta además una guía didáctica para orientar al docente en el uso de las herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura, para beneficio de los niños del sexto grado.
 - Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta (teórica o empírica). Para el efecto, la propuesta de elaboración de una estrategia metodológica lúdica para el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para la enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura, fue revisada por docentes del presente programa de Maestría, para validarla, a lo que se sumó la aceptación del director del plantel, para demostrar el interés por su implementación.
- *Presentación de los resultados del estudio diagnóstico: el análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial se presenta en este capítulo /Presentar las conclusiones del diagnóstico causal.*

En este subtema de la segunda unidad, se presentan los resultados obtenidos al aplicar la investigación de campo con los instrumentos cualitativos y cuantitativos pertinentes, cuyos datos recabados fueron tabulados y procesados en gráficos estadísticos, en lo referente a la información obtenida en la encuesta a los representantes de los alumnos del sexto grado, así



como la transcripción en este documento, de las entrevistas al docente de este año de básica y al director del plantel, para su posterior análisis e interpretación de los mismos.

Para el efecto, se realizó en primer lugar, la interpretación de los datos cuantitativos, debidamente tabulados y graficados, para luego, proseguir con el análisis cualitativo de las entrevistas aplicadas.

Encuesta a los niños del sexto grado

En consecuencia, en las tablas y figuras siguientes, se presentan los resultados de la encuesta aplicada a los niños que estudian en el sexto grado del plantel en estudio.

- 1) ¿Considera que la forma en que el maestro da la clase, le ayuda para que le tome gusto a la lectura?

Tabla 1

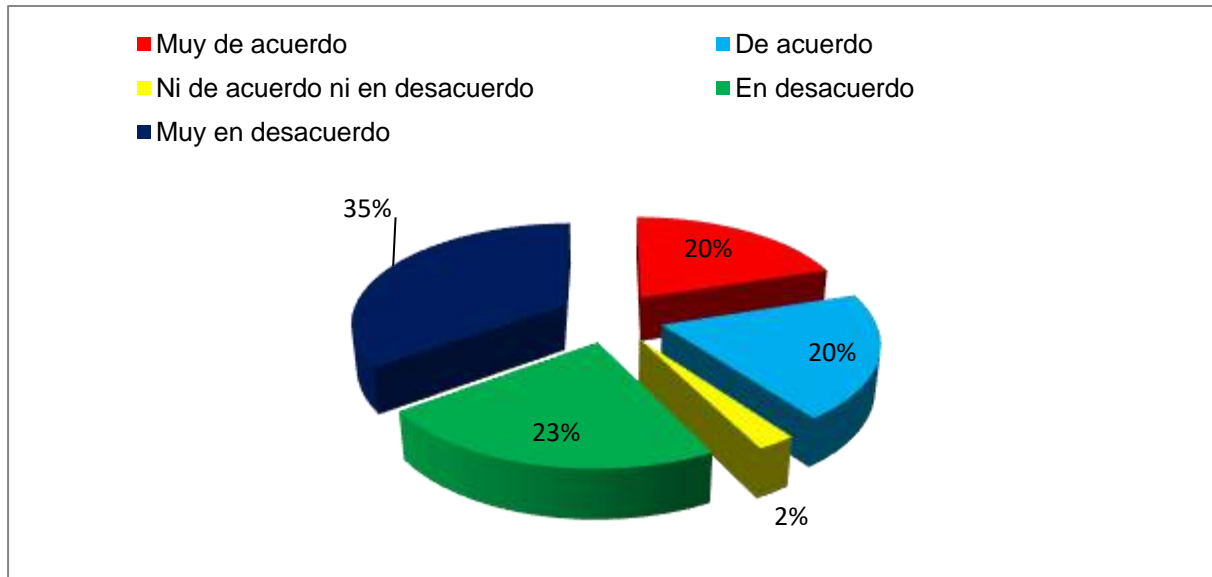
Método de enseñanza docente satisface al estudiante.

Opciones	Respuestas	%
Muy de acuerdo	8	20%
De acuerdo	8	20%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2%
En desacuerdo	9	23%
Muy en desacuerdo	14	35%
Total	40	100%

Nota: Encuesta a niños de sexto grado.

Figura 1

Método de enseñanza docente satisface al estudiante.



Nota: Encuesta a niños de sexto grado.

De acuerdo a las respuestas expresadas por los niños de sexto grado, el 58% han indicado estar en desacuerdo y muy en desacuerdo, sobre su satisfacción individual por el método que utiliza docente para enseñanza la lectoescritura, mientras que, el 40% restante expresó que, si le gusta la forma como le explica el docente esta materia y el 2% manifestó estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo. Estos hallazgos se asocian con el estudio de Maxi (2023), quien evidenció fallas en el proceso de aprendizaje de la lectura, debido a la falta de uso de estrategias didácticas adecuadas, para motivar a los niños al hábito de la lectura.



2) ¿Le han enseñado a aplicar el subrayado para la identificación de ideas principales y secundarias de la lectura?

Tabla 2

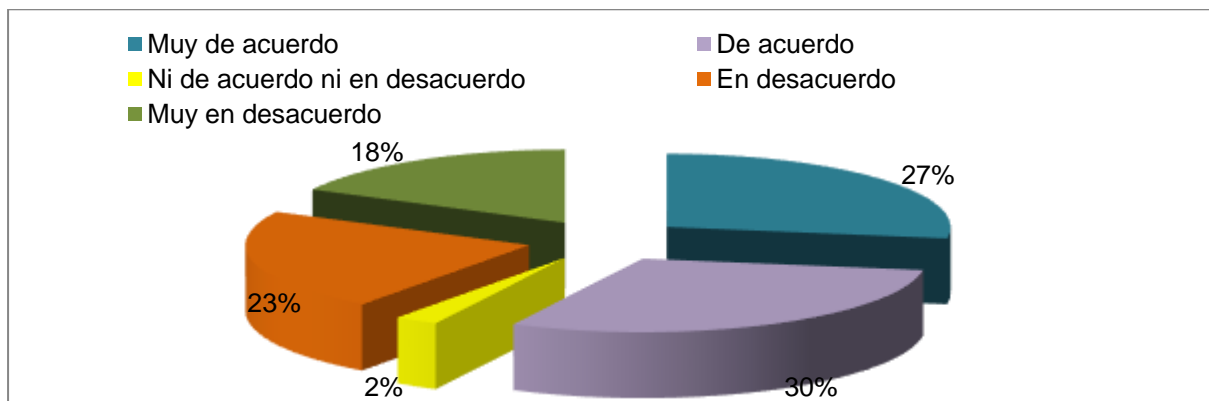
Método de enseñanza docente que, utiliza subrayado, satisface al estudiante.

Opciones	Respuestas	%
Muy de acuerdo	11	27%
De acuerdo	12	30%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2%
En desacuerdo	9	23%
Muy en desacuerdo	7	18%
Total	40	100%

Nota: Encuesta a niños de sexto grado.

Figura 2

Método de enseñanza docente que, utiliza subrayado, satisface al estudiante.



Nota: Encuesta a niños de sexto grado.

De acuerdo a las respuestas expresadas por los niños de sexto grado, a pesar que, 57% han aprendido con la estrategia didáctica del subrayado, utilizada por el docente para mejorar las destrezas en lectoescritura, sin embargo, el 41% de educandos han indicado estar en desacuerdo y muy en desacuerdo con la enseñanza docente, en este sentido y 2% manifestó estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo. Estos hallazgos se asocian con el estudio de Macías y Acuña (2022), quienes evidenciaron limitaciones en el uso de técnicas de enseñanza en la lectoescritura, como el subrayado, en por lo menos, 37% de niños de primaria.



3) ¿Le han enseñado a aplicar mapas conceptuales, diagramas, sopa de letras, para la identificación de ideas principales y secundarias de la lectura?

Tabla 3

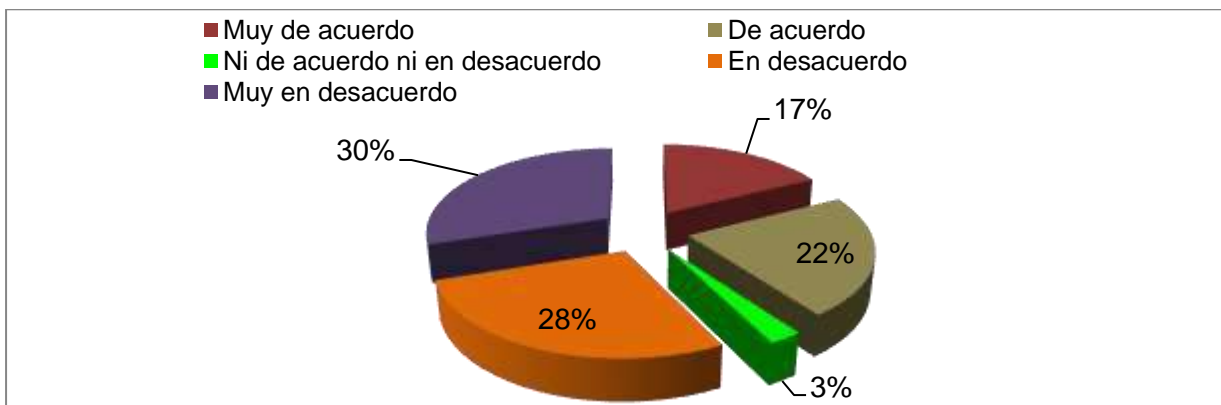
Método de enseñanza docente que, utiliza esquemas, satisface al estudiante.

Opciones	Respuestas	%
Muy de acuerdo	7	17%
De acuerdo	9	22%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	3%
En desacuerdo	11	28%
Muy en desacuerdo	12	30%
Total	40	100%

Nota: Encuesta a niños de sexto grado.

Figura 3

Método de enseñanza docente que, utiliza esquemas, satisface al estudiante.



Nota: Encuesta a niños de sexto grado.

De acuerdo a las respuestas expresadas por los niños de sexto grado, el 58% no saben utilizar la estrategia didáctica de los mapas conceptuales, diagramas ni sopas de letras, a diferencia del 39% que, si las sabe aplicar y el 2% manifestó estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo con esta interrogante. Estos hallazgos se asocian con el estudio de Macías y Acuña (2022), quienes evidenciaron limitaciones en el uso de técnicas de enseñanza en la lectoescritura, como los esquemas mencionados, en más del 45% de niños de primaria.



4) ¿El docente y sus padres trabajan juntos para ayudarlo a leer y escribir correctamente?

Tabla 4

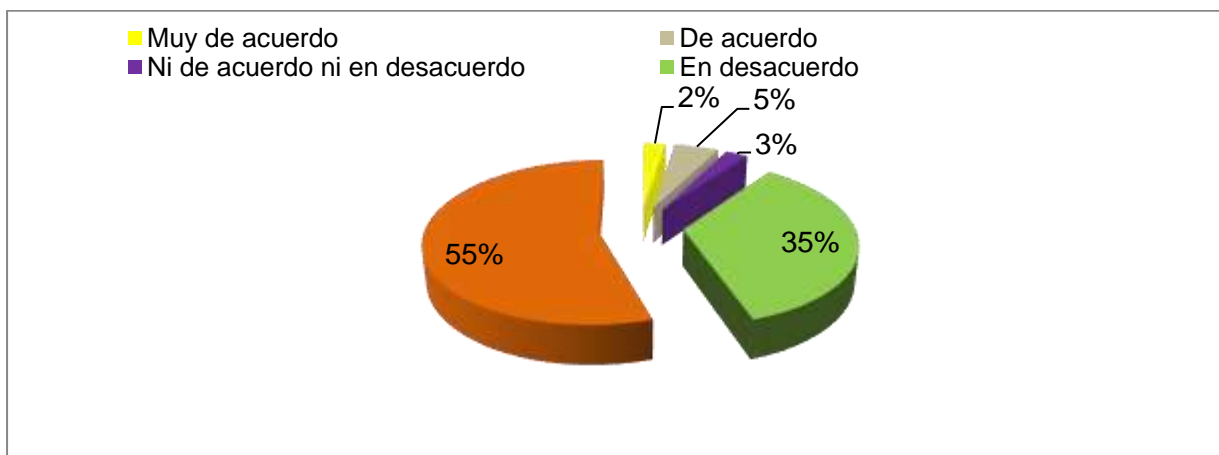
Docente y padres trabajan juntos para el aprendizaje de la lectoescritura.

Opciones	Respuestas	%
Muy de acuerdo	1	3%
De acuerdo	2	5%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2%
En desacuerdo	14	35%
Muy en desacuerdo	22	55%
Total	40	100%

Nota: Encuesta a niños de sexto grado.

Figura 4

Docente y padres trabajan juntos para el aprendizaje de la lectoescritura.



Nota: Encuesta a niños de sexto grado.

De acuerdo a las respuestas expresadas por los niños de sexto grado, el 90% indicó que no existe el trabajo mancomunado entre docentes y representantes legales, para la enseñanza de la lectoescritura, tan solo 8% indicó lo contrario y el 2% manifestó estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo con esta interrogante. Estos hallazgos se asocian con el estudio de Borrero y Escandón (2023), quienes evidenciaron desconexión entre padres y representantes para hacer frente a los problemas de rendimiento en la lectura, en más del 80% de los casos, en el plantel.



5) ¿Ha tenido progresos al leer y escribir correctamente, por la forma como el docente le enseña?

Tabla 5

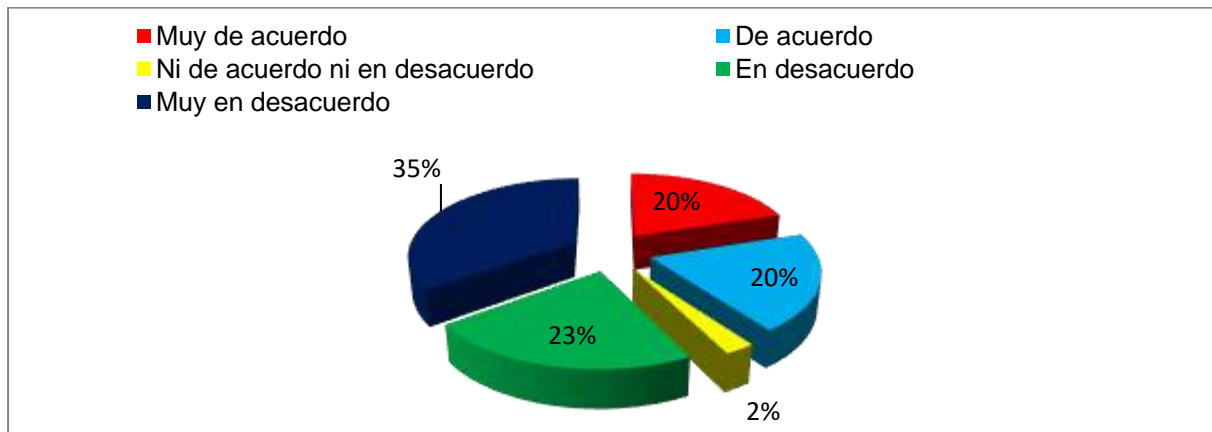
Progresos en lectoescritura por método de enseñanza aplicado por docente.

Opciones	Respuestas	%
Muy de acuerdo	8	20%
De acuerdo	8	20%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2%
En desacuerdo	9	23%
Muy en desacuerdo	14	35%
Total	40	100%

Nota: Encuesta a niños de sexto grado.

Figura 5

Progresos en lectoescritura por método de enseñanza aplicado por docente.



Nota: Encuesta a niños de sexto grado.

Conforme a lo expresado por los niños, 58% indicó estar en desacuerdo y muy en desacuerdo, sobre su progreso en lectoescritura, manifestando su desaprobación por la forma como el docente enseña esta materia en el salón de clases, mientras que, el 40% restante expresó que, si ha aprendido con la forma como le explica el docente esta materia y el 2% manifestó estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo. Estos hallazgos se asocian con el estudio de Maxi (2023), quien evidenció que, la mitad de los niños de un plantel educativo, no han aprendido con los métodos de enseñanza docentes.



6) ¿El docente aplica algún programa informático para fomentar el hábito de la lectura?

Tabla 6

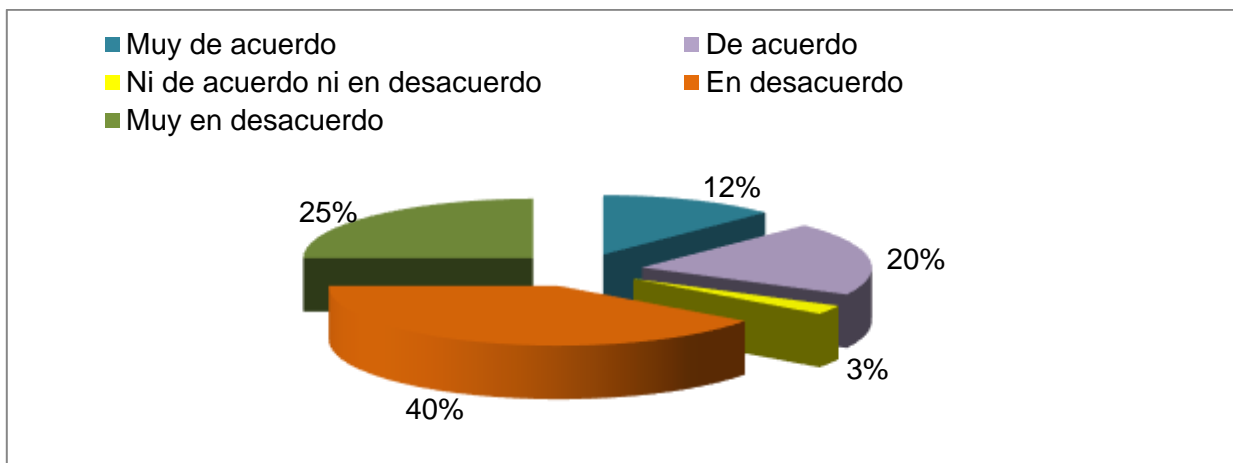
Aplicación de programa informático para el hábito de la lectura.

Opciones	Respuestas	%
Muy de acuerdo	5	12%
De acuerdo	8	20%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	3%
En desacuerdo	16	40%
Muy en desacuerdo	10	25%
Total	40	100%

Nota: Encuesta a niños de sexto grado.

Figura 6

Aplicación de programa informático para el hábito de la lectura.



Nota: Encuesta a niños de sexto grado.



Respecto a la aplicación de programas informáticos para la lectura, se evidenció que el 65% de los niños estuvieron en desacuerdo y muy en desacuerdo con esta interrogante. Sin embargo, el 32% manifestó lo contrario y el 3% restante indicó estar ni de acuerdo ni, en desacuerdo. Los resultados obtenidos se asemejan con el estudio de Macías y Acuña (2022), en donde se muestra que los docentes no incorporan las herramientas digitales para las actividades educativas. Si bien es cierto, los hallazgos pueden asociarse a diversos factores negativos como la falta de capacitación, de recursos y de conocimiento en el manejo de los programas, por lo que, no son incluido en la planificación de las actividades académicas, siendo perjudicial para el proceso de enseñanza-aprendizaje del escolar.

7) ¿Tiene dispositivos digitales para acceder fácilmente al Internet en su casa?

Tabla 7

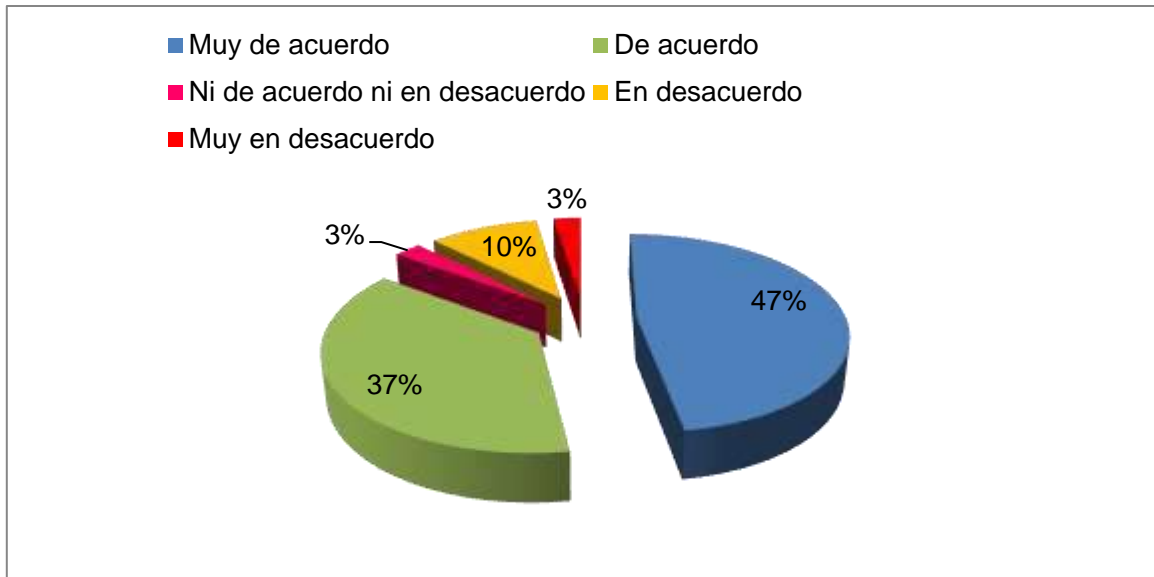
Acceso a internet en el hogar.

Opciones	Respuestas	%
Muy de acuerdo	19	47%
De acuerdo	15	37%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	3%
En desacuerdo	4	10%
Muy en desacuerdo	1	3%
Total	40	100%

Nota: Encuesta a niños de sexto grado.

Figura 7

Acceso a internet en el hogar.



Nota: Encuesta a niños de sexto grado.

Respecto a la conectividad en el hogar, se evidenció que el 84% de los niños estuvieron de acuerdo y muy de acuerdo con esta interrogante, tan solo 16% de niños no tienen conectividad en internet y el 3% restante indicó estar ni de acuerdo ni, en desacuerdo. Los resultados obtenidos se asemejan con el estudio de Macías y Acuña (2022), en donde se demostró que, una oportunidad latente para mejorar el progreso de la lectoescritura, es con el uso de las herramientas digitales, las cuales pueden ser utilizadas, no solo en la educación virtual, sino también, en las tareas para el hogar.



8) ¿Puede acceder libremente a los programas informáticos que utiliza el maestro?

Tabla 8

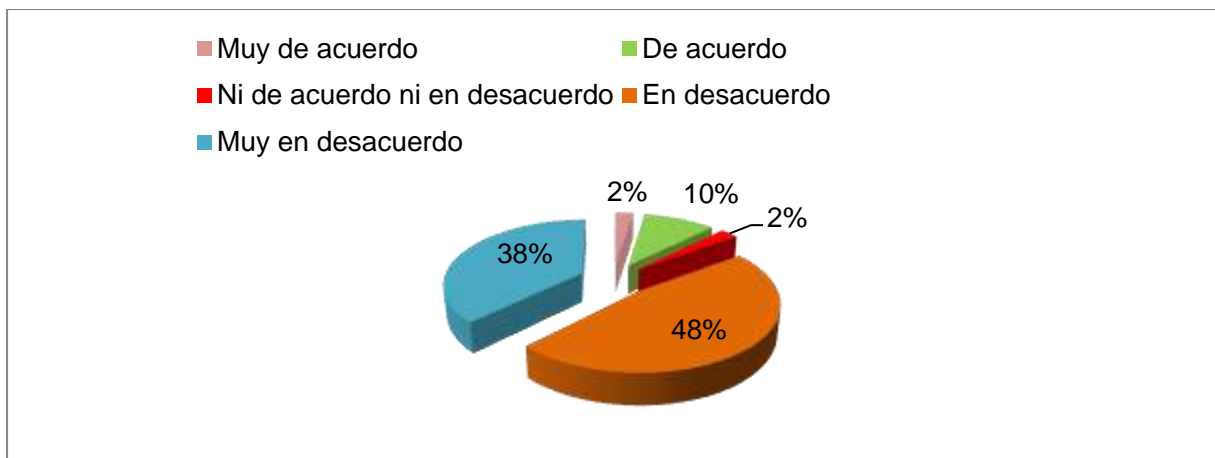
Acceso libre a los programas informáticos que utiliza el maestro.

Opciones	Respuestas	%
Muy de acuerdo	1	2%
De acuerdo	4	10%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2%
En desacuerdo	19	48%
Muy en desacuerdo	15	38%
Total	40	100%

Nota: Encuesta a niños de sexto grado.

Figura 8

Acceso libre a los programas informáticos que utiliza el maestro.



Nota: Encuesta a niños de sexto grado.

Referente a la aplicación de recursos informáticos para la lectoescritura, se obtuvo que un total del 86% de los niños de sexto grado, indicaron estar en desacuerdo y muy en desacuerdo con esta pregunta, solamente 12% tienen libre acceso a los programas informáticos que utiliza el maestro. Estos resultados se vinculan con el artículo de Macías y Acuña (2022), en donde el uso de las herramientas tecnológicas en aulas de clases es deficiente, debido al desconocimiento de los programas y sistemas que contribuyen a esta labor.



9) ¿Comprende los textos leídos mediante el empleo de juegos interactivos en internet?

Tabla 9

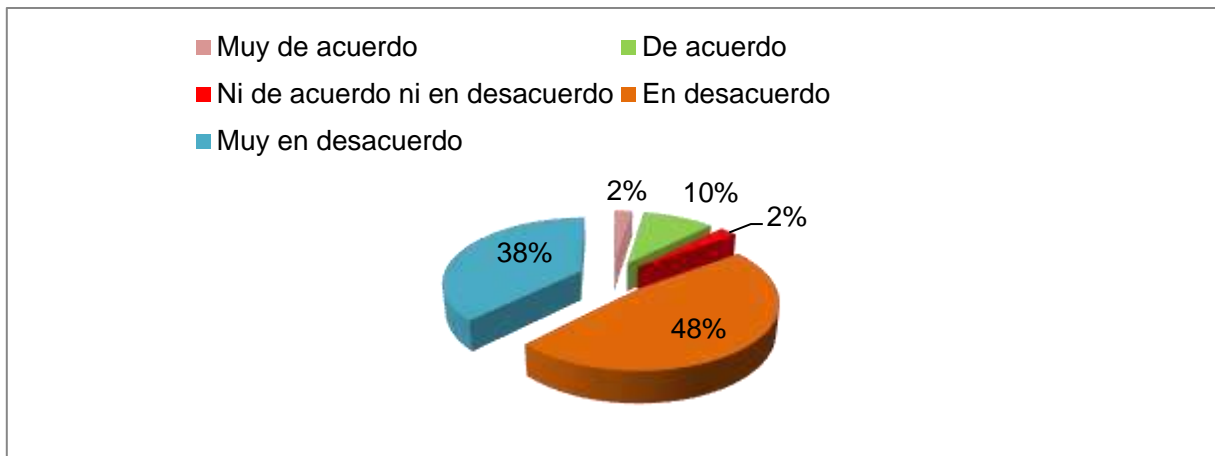
Compresión de textos leídos mediante juegos interactivos.

Opciones	Respuestas	%
Muy de acuerdo	1	2%
De acuerdo	4	10%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2%
En desacuerdo	19	48%
Muy en desacuerdo	15	38%
Total	40	100%

Nota: Encuesta a niños de sexto grado.

Figura 9

Compresión de textos leídos mediante juegos interactivos.



Nota: Encuesta a niños de sexto grado.

Referente a la aplicación de juegos interactivos para contribuir con la comprensión de la lectura, se obtuvo que un total del 86% de los niños de sexto grado, indicaron estar en desacuerdo y muy en desacuerdo con esta pregunta, solamente 12% comprendieron la lectura mediante juegos interactivos. Estos resultados se vinculan con el artículo de Macías y Acuña (2022), en donde el uso de las herramientas tecnológicas en aulas de clases es deficiente, debido al desconocimiento de los programas y sistemas que ayudan a esta labor.



10) ¿Utiliza el docente algún libro o manual para dar la clase interactiva de lectoescritura?

Tabla 10

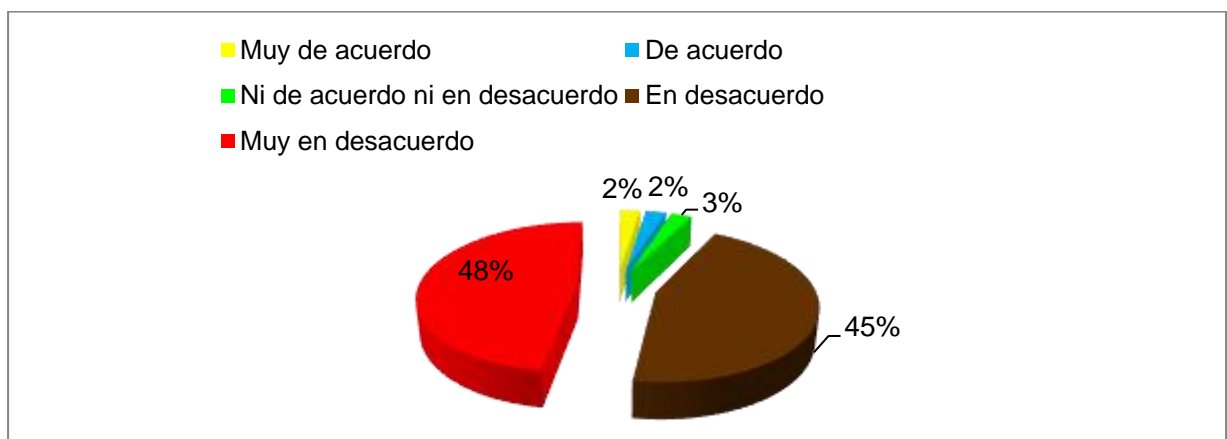
Uso de guía didáctica docente para clase interactiva de lectoescritura.

Opciones	Respuestas	%
Muy de acuerdo	1	2%
De acuerdo	1	3%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2%
En desacuerdo	18	45%
Muy en desacuerdo	19	48%
Total	40	100%

Nota: Encuesta a niños de sexto grado.

Figura 10

Uso de guía didáctica docente para clase interactiva de lectoescritura.



Nota: Encuesta a niños de sexto grado.

Con relación a si el docente utiliza una guía didáctica interactiva de lectoescritura, se evidenció que el 93% de los niños estuvieron en desacuerdo y muy en desacuerdo con la pregunta, solo el 5% estuvieron de acuerdo y el 3% optó por estar ni de acuerdo ni en desacuerdo. Los hallazgos se asocian con el estudio de Borrero y Escandón (2023) en donde se muestra que, los docentes del plantel educativo, no están utilizando guías didácticas interactivas, situación que tiene relación con la fragilidad en el aprendizaje de la lectoescritura.



Entrevista al director y al docente de sexto grado

Posteriormente, se detallan los resultados obtenidos en la entrevista aplicada al director del plantel en estudio:

Nombre del director del plantel: Mgs. Luis Morán, profesor de Lengua y Literatura.

1) ¿Cómo ha descubierto las destrezas de los niños para la lectoescritura?

En este plantel, mediante la práctica cotidiana de la lectura y el dictado, en el salón de clases, se descubren, tanto los niños que tienen fortalezas para leer y escribir, como aquellos que tienen dificultades para el aprendizaje de la lectoescritura.

2) ¿Cómo puede el uso de programas informáticos apoyar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura?

A través del mecanismo de la atención y la motivación, es bien conocido que en la actualidad, los niños prefieren utilizar dispositivos digitales, como el celular, el internet, los videojuegos y las redes sociales, entonces, muchos niños no están habituados a la lectura y eso ha contribuido a que, no tengan una buena escritura, por ello, al utilizar estos programas informáticos, es posible que los niños se motiven a leer y aprendan a escribir también, como un efecto positivo para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

3) ¿Qué programas informáticos pueden ser decisivos para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura?

Creo yo, que actualmente se está utilizando el programa Kahoot, el cual ha tenido muy buenos resultados para el aprendizaje de los estudiantes, en lo inherente a la lectoescritura, además de otro programa que es un software libre, gratuito, el cual también ha sido utilizado con éxito en la lectoescritura, como es el caso de Liveworksheets, creo que, sería una buena opción, para minimizar costos al utilizar este tipo de recursos didácticos digitales.

4) ¿Cuál es la estrategia que puede adoptar el plantel, para mejorar el dominio docente en el manejo de estas herramientas digitales y cómo pueden fortalecer los procesos de lectoescritura?

La estrategia es la capacitación de todos los docentes, para que puedan dominar el manejo de estas herramientas digitales, luego, el control para el uso de los mismos en los procesos



de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura y ello, trabajando en conjunto con los padres de familia, para que el hábito de la lectura, se pueda posicionar desde la casa y se mantengan en el centro educativo.

5) ¿Cuáles son los recursos necesarios para lograr la implementación de esta estrategia?

Se debe solicitar recursos al distrito, para que contribuya con la compra de recursos tecnológicos.

Nombre del docente de sexto grado: Mgs. Carlos García, profesor de Lengua y Literatura.

1) ¿Cómo ha descubierto las destrezas de los niños para la lectoescritura?

Porque los pongo a leer en el aula, además, les hago ejercicios fáciles para identificar ideas principales, con el subrayado, ciertos esquemas gráficos, sopa de letras, ahí puedo darme cuenta, cuántos niños tienen habilidad en la lectoescritura y cuántos tienen dificultades.

2) Según su criterio ¿Cómo aportan las herramientas digitales al proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura?

Es un aporte valioso diría yo, porque facilitan el proceso de enseñanza a los docentes, es un proceso educativo automatizado, en donde el programa informático tiene opciones para facilitar el uso de técnicas de aprendizaje, pero aún más, motiva a los niños que, se dejan llevar por las imágenes, el video, la interfaz de un programa, les llama la atención y pueden motivarse, en este caso, a leer y escribir correctamente.

3) ¿Cómo puede el uso de programas informáticos apoyar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura?

Teóricamente, existen suficientes fundamentos científicos de que, las TIC tienen un potencial para la motivación estudiantil y para aumentar su concentración, porque el interés de los niños del siglo XXI, está precisamente en el uso de estos sistemas que se encuentran en el Internet, por las imágenes, el video, la interfaz de cada programa, los colores, el movimiento del mismo, hace que, los niños se sientan en confianza y puedan captar los aprendizajes significativos, eficientemente.



- 4) ¿Qué programas informáticos pueden ser decisivos para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura?

Bueno, a mí me impactó Liveworksheets, porque es un software libre, es decir, no cuesta nada, se lo puede bajar desde el Internet, sin pagar nada y claro, con pruebas gratuitas de al menos uno o dos meses, trabajar con ellos. Por ejemplo, este programa informático lo utiliza una amiga mía que, es docente en un plantel particular y le ha sacado provecho, porque automatiza las pruebas de lectoescritura, permite enviarlas a todos los estudiantes por WhatsApp o correo electrónico, la evaluación es automática, ahorra tiempo y recursos y sí capta el interés de los niños.

- 5) ¿Cuáles son los recursos necesarios para lograr la implementación de esta estrategia?

Contar con computadoras en buen estado, acceso a internet suficiente, si es posible, contar con ciertas plataformas, algunos softwares libres son gratuitos, pero otros cuestan y hay que pagar mensualmente.

Prueba pedagógica a los estudiantes de sexto grado

Luego, se detallan los resultados obtenidos de la prueba pedagógica a los estudiantes del sexto grado:



1) ¿Con quién comparo el zorro al cuervo?

Tabla 11

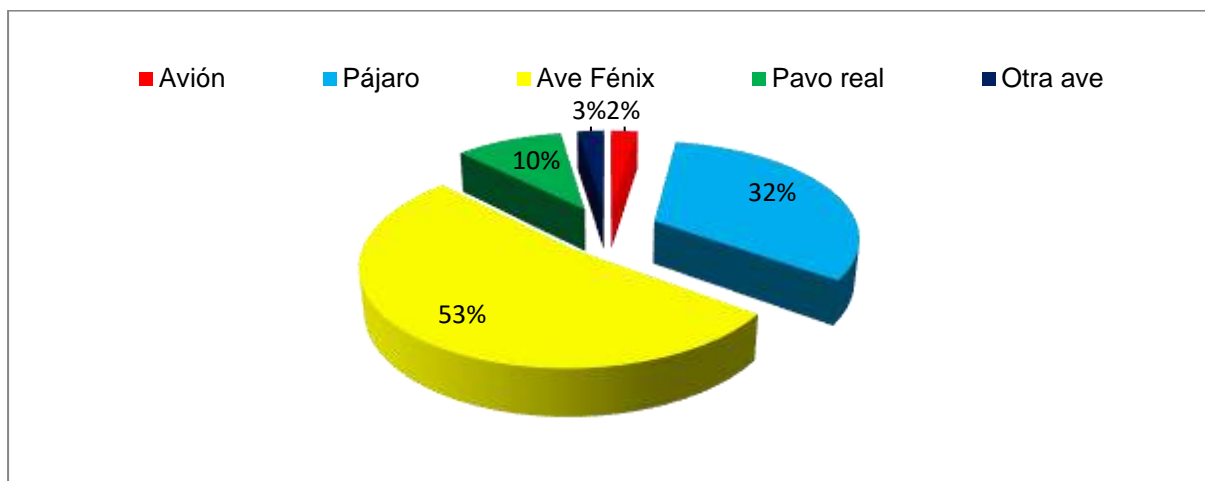
Comparación que el zorro hizo del cuervo.

Opciones	Respuestas	%
Avión	1	3%
Pájaro	13	33%
Ave Fénix	21	53%
Pavo real	4	10%
Otra ave	1	3%
Total	40	100%

Nota: Test pedagógico a niños de sexto grado.

Figura 11

Comparación que el zorro hizo del cuervo.



Nota: Test pedagógico a niños de sexto grado.

Por su parte, sobre la lectura óptima del estudiante, se evidenció que un total del 53% de los niños respondieron adecuadamente esta pregunta sobre la lectura. Sin embargo, el 47% de los niños expresaron las respuestas incorrectas. Estos hallazgos se asemejan con lo expuesto por Maxi (2023), en donde se describe que más de la mitad de los estudiantes no han desarrollado la habilidad de la comprensión lectora. Si bien es cierto, la vinculación de las herramientas digitales debe ser planificada de acuerdo a las necesidades de cada alumno, con la finalidad de reforzar las habilidades en las que presenta mayor dificultad.



2) ¿Qué dejó caer el cuervo de su pico?

Tabla 12

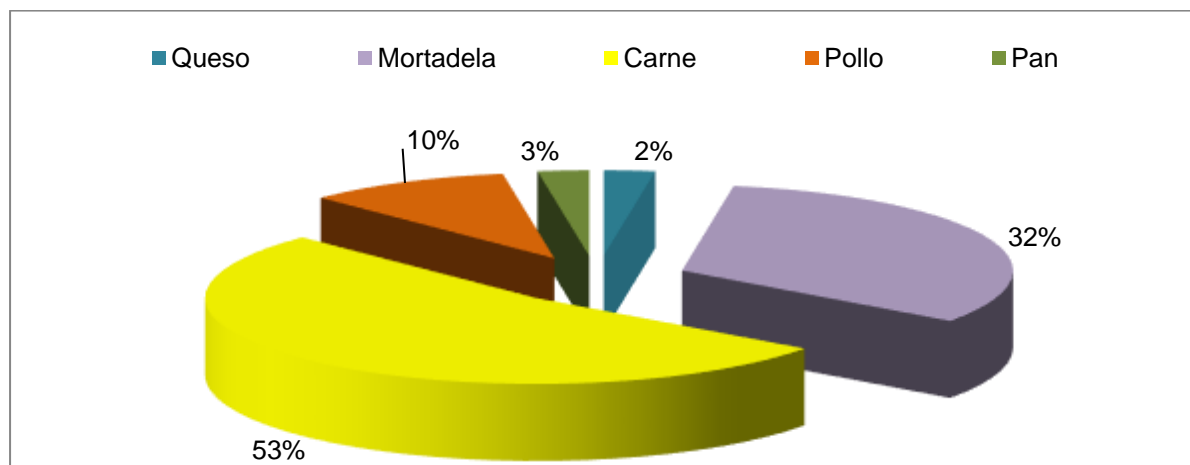
Objeto que dejó caer el cuervo de su pico.

Opciones	Respuestas	%
Queso	1	3%
Mortadela	13	33%
Carne	21	53%
Pollo	4	10%
Pan	1	3%
Total	40	100%

Nota: Test pedagógico a niños de sexto grado.

Figura 12

Objeto que dejó caer el cuervo de su pico.



Nota: Test pedagógico a niños de sexto grado.

Prosiguiendo, sobre la lectura en mención, se evidenció que un total del 53% de los niños respondieron adecuadamente esta pregunta sobre la lectura. Sin embargo, el 47% de los niños expresaron las respuestas incorrectas. Estos hallazgos se asemejan con lo expuesto por Rumiche y Solís (2021), quienes también evidenciaron limitaciones en la comprensión lectora de los estudiantes. Si bien es cierto, el uso de herramientas y de los recursos digitales contribuyen en la generación de la autonomía y del autoaprendizaje de los alumnos en las diferentes áreas educativas.



3) ¿Cuáles son los personajes de la lectura?

Tabla 13

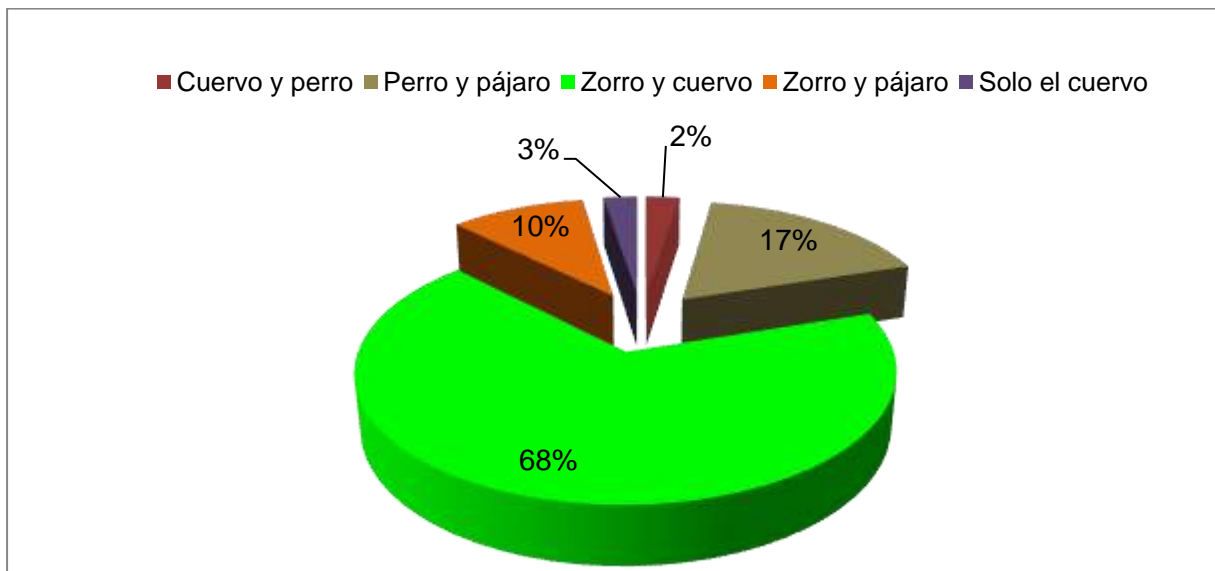
Personajes de la lectura.

Opciones	Respuestas	%
Cuervo y perro	1	3%
Perro y pájaro	7	18%
Zorro y cuervo	27	68%
Zorro y pájaro	4	10%
Solo el cuervo	1	3%
Total	40	100%

Nota: Test pedagógico a niños de sexto grado.

Figura 13

Personajes de la lectura.



Nota: Test pedagógico a niños de sexto grado.

Por su parte, sobre la lectura óptima del estudiante, se evidenció que un total del 68% de los niños identificaron correctamente los personajes de la lectura. Sin embargo, el 32% de los niños expresaron las respuestas incorrectas. Estos hallazgos se asemejan con lo expuesto por Rumiche y Solís (2021), quienes también evidenciaron falencias en la comprensión lectora por parte de los educandos.



4) ¿Responda cuál fue la idea principal?

Tabla 14

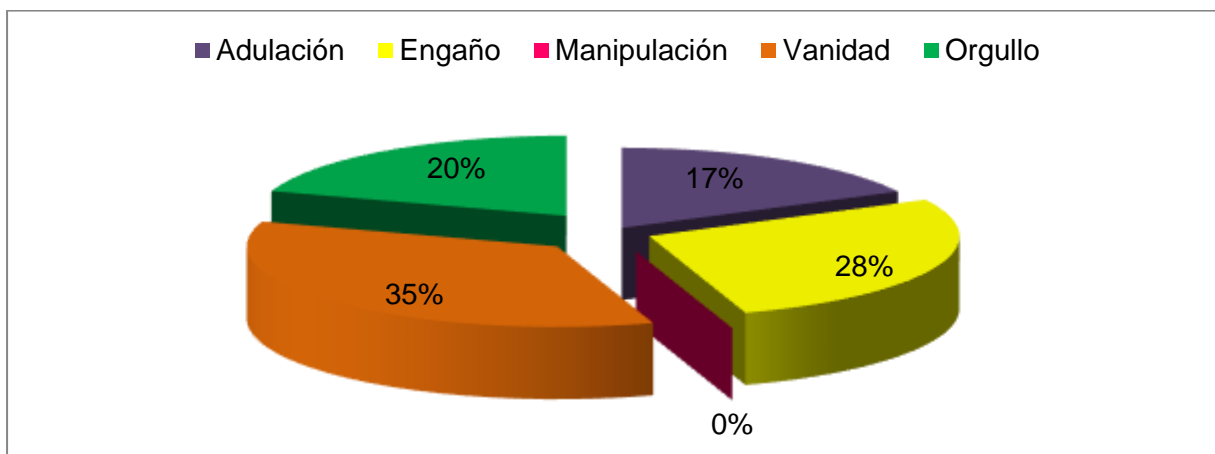
Idea principal.

Opciones	Respuestas	%
Adulación	7	17%
Engaño	11	28%
Manipulación	0	0%
Vanidad	14	35%
Orgullo	8	20%
Total	40	100%

Nota: Test pedagógico a niños de sexto grado.

Figura 14

Idea principal.



Nota: Test pedagógico a niños de sexto grado.

Por su parte, sobre la lectura óptima del estudiante, se evidenció que un total del 55% de los niños no respondieron adecuadamente la idea principal de la lectura. Sin embargo, el 45% de los niños expresaron las respuestas correctas. Estos hallazgos se asimilan con lo expuesto por Maxi (2023), en donde se describe que más de la mitad de los estudiantes no han desarrollado la habilidad de la lectoescritura. Si bien es cierto, la vinculación de las herramientas digitales debe ser planificada de acuerdo a las necesidades de cada alumno, con la finalidad de reforzar las habilidades en las que presenta mayor dificultad.



5) ¿Responda cuál fue la idea secundaria?

Tabla 15

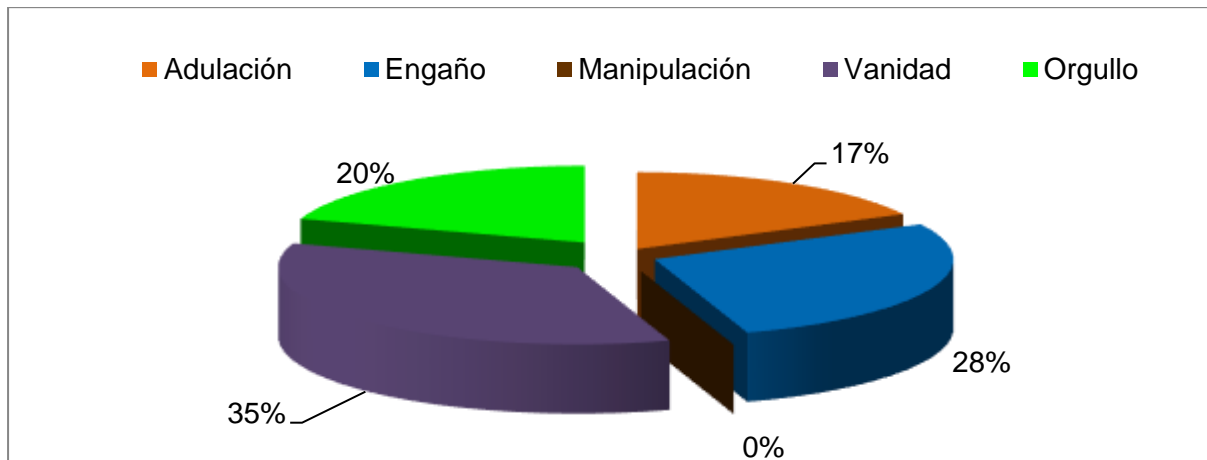
Idea secundaria.

Opciones	Respuestas	%
Adulación	7	17%
Engaño	11	28%
Manipulación	0	0%
Vanidad	14	35%
Orgullo	8	20%
Total	40	100%

Nota: Test pedagógico a niños de sexto grado.

Figura 15

Idea secundaria.



Nota: Test pedagógico a niños de sexto grado.

Respecto a la lectura óptima del estudiante, se obtuvo que el 55% de los niños respondió acertadamente a las ideas secundarias de la lectura, no obstante, el 45% restante indicaron una respuesta negativa. Los resultados se pueden vincular con el hallazgo de Maxi (2023), que expone que menos de la mitad de los escolares se desenvuelven con la escritura correcta. A este resultado se asocia que las herramientas digitales refuerzan el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura, por lo que, mediante programas se incentiva a la autonomía y autoaprendizaje del alumno.



6) Fluidez lectora

Tabla 16

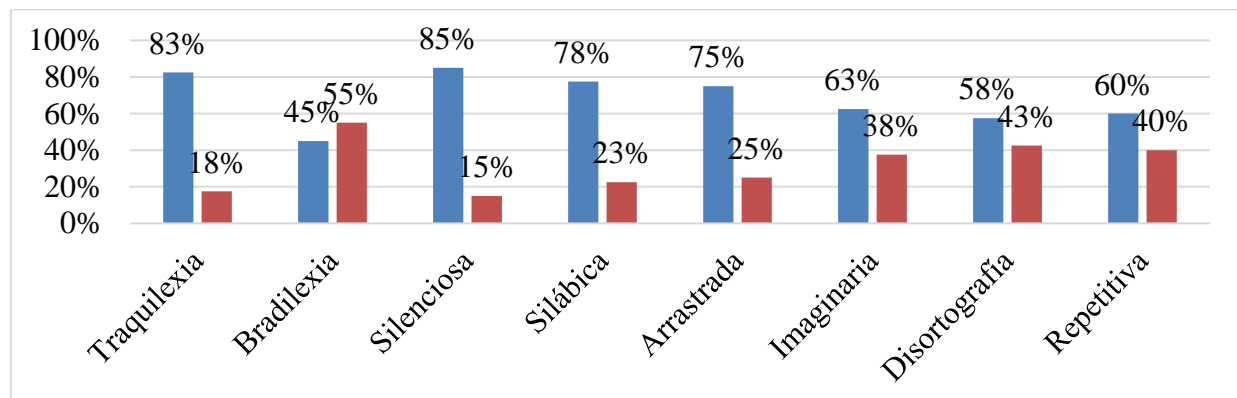
Fluidez lectora.

Indicadores	Frecuencia	Total aciertos	Frecuencia	Total errores
Traquilexia	33	83%	7	18%
Bradilexia	18	45%	22	55%
Silenciosa	34	85%	6	15%
Silábica	31	78%	9	23%
Arrastrada	30	75%	10	25%
Imaginaria	25	63%	15	38%
Disortografía	23	58%	17	43%
Repetitiva	24	60%	16	40%

Nota: Test pedagógico a niños de sexto grado.

Figura 16

Fluidez lectora.



Nota: Test pedagógico a niños de sexto grado.

Se observa que, la lectura de la mayoría de los estudiantes (55%) es lenta o bradiléxica y no tiene la suficiente fluidez necesaria para motivar a la escucha activa por parte de los niños, encontrándose también una lectura repetitiva e insegura por parte del educando, en donde hay fallas en el reconocimiento de las sílabas, por parte del 23% de los estudiantes, como principales problemas encontrados acerca de esta prueba pedagógica.



7) Errores en la escritura durante toma de dictado

Tabla 17

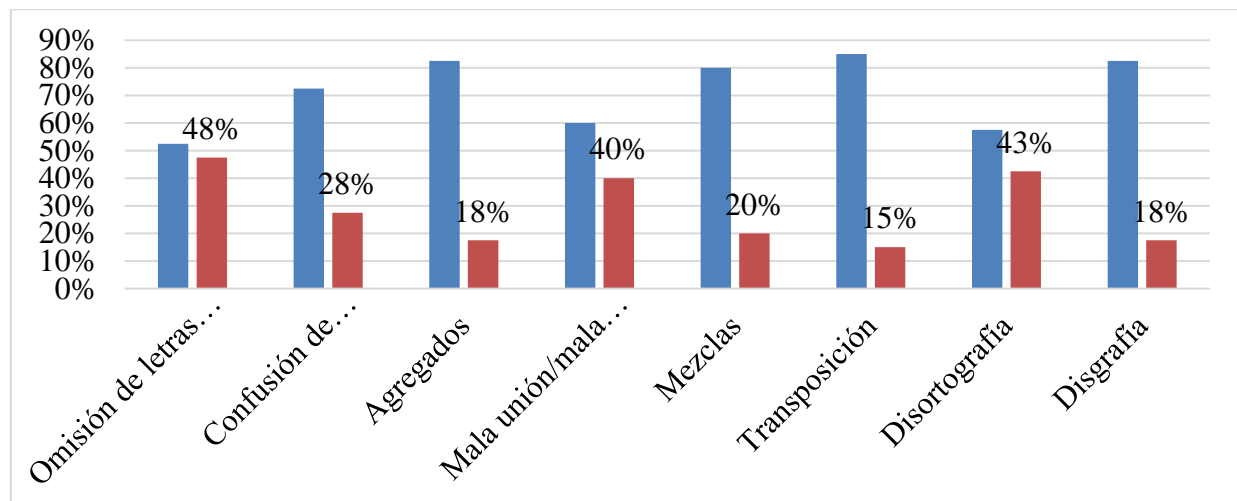
Errores en la escritura.

Indicadores	Frecuencia	Total aciertos	Frecuencia	Total errores
Omisión de letras o palabras	21	53%	19	48%
Confusión de letras de forma o sonido semejante	29	73%	11	28%
Agregados	33	83%	7	18%
Mala unión/mala separación	24	60%	16	40%
Mezclas	32	80%	8	20%
Transposición	34	85%	6	15%
Disortografía	23	58%	17	43%
Disgrafía	33	83%	7	18%

Nota: Test pedagógico a niños de sexto grado.

Figura 17

Errores en la escritura.



Nota: Test pedagógico a niños de sexto grado.



Se observa que, la escritura de la mayoría de los estudiantes (48%) omite letras o palabras, además que, 43% presentan errores grosos en la ortografía, tanto en el detalle de los signos de puntuación, como en la descripción de los acentos y tildes, donde hay muchas falencias, también, el 40% tiene escritura poco legible, porque existe mala separación y unión de las palabras.

- *Discusión.*

Como parte de la interpretación de los resultados obtenidos, se ha evidenciado un bajo nivel de enseñanza la lectoescritura en los niños de 6to grado, donde después de realizar una práctica de la lectura, solo el 45% de los estudiantes de este nivel de educación básica, respondieron adecuadamente sobre las ideas principales y secundarias de un cuento infantil que leyeron como parte del test efectuado en este estudio de campo. A esto se añade que, existe poca fluidez lectora en más del 50% de los alumnos de sexto grado, porque la lectura es lenta y hasta cierto punto con mucho esfuerzo para enhebrar las respectivas palabras y oraciones, quienes también suelen cometer errores frecuentes en la escritura, no solo de ortografía, sino también de presentación, porque la mala unión y separación de las palabras, ha generado una escritura poco legible.

Sin embargo, el hallazgo que ocasionó mayor preocupación, hizo referencia a la respuesta mayoritaria de los niños, sobre la práctica de la lectura y escritura en clase, donde solo el 45% de niños estuvo de acuerdo, evidenciando que la mayoría de estudiantes no se siente motivado a cultivar la lectura como un hábito, con las herramientas que utilizan los docentes, donde solo la tercera parte de ellos (32%), han empleado programas informáticos para estimular la atención e interés de los alumnos, por la lectoescritura.

Estos resultados guardan concordancia con los hallazgos descritos por Maxi (2023), quien también detalló un nivel no aceptable en la lectoescritura, en la tercera parte (37%) de los niños de los niveles de educación básica de una escuela pública, recomendando como parte de su aporte a las ciencias de la educación, una guía didáctica interactiva para que los docentes puedan emplear herramientas digitales en la práctica de la lectoescritura, en el salón de clases virtual y/o presencial.



Sobre este particular, Córdova (2023) puso de manifiesto algunas ventajas de las herramientas digitales para motivar al niño al hábito de la lectura y mejorar su escritura, sobre todo, en los primeros años de educación básica, donde existe mayor interés por el manejo del internet y los mecanismos que ayudan al entretenimiento infantil, aportando en gran medida al aprendizaje cooperativo, al aumento de la atención y concentración, así como al disfrute de las actividades escolares, promoviendo un mayor gusto por la lectoescritura en los estudiantes.

En efecto, uno de los hallazgos más relevantes observados en este estudio, ha expresado que, la población mayoritaria (61%) de niños no se sienten a gusto con la forma como aplica el proceso de enseñanza – aprendizaje, el personal docente del plantel, sobre todo, en la materia de la lectoescritura, donde los estudiantes tienen vacíos y existe una baja utilización de programas informáticos (32%) para efectuar estas actividades en el área curricular de la lengua y literatura.

Aunado a ello, cabe destacar los resultados de Borrero y Escandón (2023), quienes encontraron que, en efecto, al menos la tercera parte de estudiantes (31%) de educación básica, no tienen buen manejo de la lectoescritura, sin embargo, cuando los docentes utilizaron programas informáticos especializados en este tema pertinente al área de la lengua y literatura, el 98% de los alumnos aumentó su interés por la lectura y mejoró su rendimiento en esta área.

Estas aseveraciones también fueron comentadas por el director del plantel y por el docente de sexto grado, para quienes el uso de los programas informáticos en el área de lengua y literatura, favorece el interés de los niños, quienes sienten mayor atracción por las imágenes, el vídeo y el sonido, de modo que, se le pueda fomentar el amor por la lectura, es decir, habituarlos a leer y a mejorar su escritura.

También han coincidido con estas afirmaciones, Macías y Acuña (2022), quienes observaron que los planteles que no tienen juegos educativos basados en TIC, tienen mayores problemas en la materia de la lectoescritura, de modo que, cuando se aplican actividades lúdicas basadas en el uso de herramientas digitales, se facilita el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura y se obtienen mejores rendimientos académicos estudiantiles.



Por este motivo, más del 57% de los niños de sexto grado, no se sintieron a gusto con los métodos que utilizó el docente para la enseñanza de la lectoescritura, quien debe mejorar en este sentido, mientras que el director y el docente han coincidido en manifestar su interés por el desarrollo de una guía didáctica con herramientas digitales y actividades lúdicas que, faciliten el proceso educativo y a la vez, promuevan una mejor recepción del conocimiento significativo por parte de los estudiantes, desde sus primeros niveles de educación básica, al favorecer su atención y concentración, porque aprender jugando con vídeo e imágenes, les genera una educación feliz.

En efecto, Cerezo y Rivadeneira (2022) también encontraron resultados favorables con el uso de una guía que oriente a los docentes a utilizar eficientemente las herramientas digitales, en la impartición de la enseñanza de la lectoescritura, obteniéndose mejores rendimientos académicos en esta actividad, como parte de la introducción de las TIC y los juegos, para promover el hábito de la lectura y escritura infantil.

Acerca de estos hallazgos, también se debe manifestar la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje infantil, porque según Daza et al. (2022), las mismas estimulan al niño a aprender, debido a que, en la infancia, los estudiantes están completamente habituados al juego y para ellos, aprender jugando es divertido, mientras que, Loja (2023) considera que, la introducción de las TIC en la educación, han generado un impacto significativo en la potenciación del aprendizaje, por lo que, al conjuntar ambas estrategias en una guía didáctica, se esperan resultados favorables para el bienestar del rendimiento de los niños del sexto grado.

Por este motivo, en el siguiente tema se hace referencia al proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura, con base en el uso de herramientas digitales, para favorecer una mejora en esta actividad, en los niños del 6to grado de EGB del plantel en estudio.



CAPÍTULO 3: ESTRATEGIA METODOLÓGICA LÚDICA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA Y GUIA DIDÁCTICA PARA DOCENTES

- *Presentación de la Estrategia metodológica lúdica para el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura*

Fundamentación

La estrategia metodológica lúdica para el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura pretende contribuir al logro de la finalidad del sistema nacional de educación que se orienta al desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas, y sobre esta base sostiene la significación del aprendizaje de la lectoescritura como condición para el desarrollo de otros aprendizajes; la misma tiene al estudiante como centro por cuanto lo considera protagonista en su propio aprendizaje. Es una propuesta que representa una alternativa a la enseñanza tradicional para atender las necesidades de todos los niños, niñas.

Tiene en cuenta el estrecho vínculo que existe entre leer y producir textos escritos y el papel que leer y escribir desempeñan en la estructuración del pensamiento del niño al proporcionarle herramientas para mejorar la expresión de sus ideas, sentimientos y conocimientos; y establecer relaciones con otras personas, reconoce además el papel que la mediación tecnológica a través de las herramientas digitales en el aprendizaje de la lectura y la escritura y las potencialidades didácticas del juego.

Objetivo General: Contribuir al perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura, potenciando el aprendizaje de los estudiantes de 6to grado de EGB.

Etapas, objetivos y procedimientos metodológicos

Primera Etapa: Diagnóstico

Objetivos:

Diagnosticar el nivel de desarrollo de la lectoescritura de los estudiantes de 6to





grado de EGB.

Diagnosticar el desarrollo de las habilidades informáticas de los estudiantes de 6to grado de EGB.

Procedimientos:

- Diagnosticar el aprendizaje de la lectoescritura y el dominio de habilidades informáticas de los estudiantes de 6to grado de EGB. (Prueba pedagógica, observación del desempeño en clase)
- Diagnosticar posibilidades de acceso a herramientas digitales de los estudiantes (Encuesta).
- Identificar las herramientas digitales que ofrezcan mayores potencialidades para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura dando tratamiento a las fortalezas y debilidades diagnosticadas.
- Identificar las preferencias de los estudiantes en lo que respecta a los juegos (entrevista grupal)

Indicadores para el diagnóstico

Aprendizaje de la lectoescritura

Lectura

- Fluidez
- Localización de información en el texto
- Extrae el significado y realiza inferencias a partir de la información
- Relaciona el contenido del texto con el conocimiento y las experiencias previas
- Relaciona la forma de un texto con su utilidad y con la actitud e intención del autor
- Produce un nuevo texto a partir de la información obtenida

Escritura

- Identifica de la representación en letras o sílabas de palabras (grafemas)
- Traduce unidades de sonido en unidades impresas





- Produce un texto escrito logrando el ordenamiento lógico de las palabras en el texto (coherencia) y expresa de manera clara sus ideas del diagnóstico a través de una prueba pedagógica

Habilidades informáticas

- Manejo del computador
- Navegación en la web
- Habilidades para el uso de software (teclear, copiar, pegar, arrastrar)

Segunda Etapa: Capacitación-Ejecución

Objetivos

Preparar al docente para el empleo herramientas digitales en la práctica de la lectoescritura.

Desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura utilizando el juego y las herramientas digitales.

Procedimientos:

- Capacitación del docente a partir de la guía didáctica interactiva para el empleo de herramientas digitales en la práctica de la lectoescritura. (Auto superación desde el puesto de trabajo)
- Elaboración de las actividades a desarrollar por los estudiantes teniendo en cuenta los resultados del diagnóstico.
- Determinación de los momentos para su uso (actividades en clase o fuera de clases)
- Desarrollo de las actividades.
- Autoevaluación sistemática de los estudiantes utilizando las potencialidades del software.

Tercera Etapa: Evaluación

Objetivo:

Evaluar el aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes de 6to grado de EGB.





Procedimientos:

- Definir los patrones de logros individuales y grupales.
- Elaborar los instrumentos (Test, prueba pedagógica, guía de observación)
- Desarrollar la evaluación y valorar los resultados comparándolos con el diagnóstico inicial.
- *Presentación de la guía didáctica con la herramienta Liveworksheets*

Los resultados obtenidos evidenciaron que es necesario para los docentes, contar con una guía didáctica que incluya actividades lúdicas, con el uso de herramientas digitales, para perfeccionar el aprendizaje de la lectoescritura en sexto grado de educación básica, debido a que, en la actualidad, el rendimiento escolar de estos niños no es el adecuado, por consiguiente, se justifica el desarrollo de este material didáctico.

La guía didáctica con la herramienta Liveworksheets, debe garantizar la capacitación de los docentes para la dirección del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura, incidiendo en la motivación de los niños, y el aprendizaje de la lectoescritura, pero, sobre todo, asegurar que los estudiantes le tomen gusto a la lectura, para que puedan habituarse a esta actividad y mantener un desarrollo profundo de su conocimiento que, coadyuve a mejorar sus rendimientos escolares y potenciar la adquisición de aprendizajes significativos, no solo en el área de lengua y literatura, sino en las demás áreas.

- *Propósitos u objetivos generales y específicos*

El objetivo general de la propuesta, consiste en diseñar una estrategia metodológica lúdica para la enseñanza de la lectoescritura a estudiantes de 6to de EGB con el uso de herramientas digitales.

Donde, sus objetivos específicos radican en los siguientes aspectos:

- Definir las características que tiene la guía didáctica para lectoescritura, elaborada bajo el uso de la herramienta Liveworksheets.
- Valorar la efectividad de la estrategia metodológica lúdica para la enseñanza de la lectoescritura a estudiantes de 6to de EGB con el uso de la herramienta Liveworksheets.
-



- *Fundamentación de la guía didáctica con la herramienta Liveworksheets*

La presente guía didáctica elaborada con el uso de la herramienta Liveworksheets, se fundamenta en la teoría constructivista, la cual, a su vez, está asociada a la incorporación de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en este caso, direccionada al área de la lengua y literatura, específicamente en la lectoescritura.

La teoría constructivista manifiesta que, la adquisición de aprendizajes significativos, es una consecuencia del funcionamiento de la actividad cerebral y de la superposición de conocimientos, tarea que debe emplear recursos didácticos motivadores para lograr este objetivo (Maxi, 2023). Es aquí donde adquieren importancia las actividades lúdicas, las cuales motivan a los niños a aprender y a tomarle el gusto a cualquier tipo de tarea educativa, como este caso, la lectoescritura (Macías y Acuña, 2022).

Por consiguiente, la elaboración de una guía didáctica, como parte de la propuesta de estudio, puede constituir una herramienta que guíe a los docentes del sexto grado, a impartir fácilmente la enseñanza de la lectoescritura, utilizando actividades lúdicas, bajo el uso del programa Liveworksheets, para mejorar el interés de los estudiantes por la lectura y la escritura.

- *Características de la guía didáctica con la herramienta Liveworksheets*

La principal característica de la guía didáctica propuesta, consiste en la inclusión de las actividades lúdicas, las mismas que tienen el potencial motivador suficiente, para que el niño aprenda la lectoescritura, jugando y gozando, más aún, porque con esta guía, el personal docente puede guiarse y mejorar su dominio en la utilización de la herramienta Liveworksheets, para garantizar una mayor estimulación en los estudiantes, al emplear un recurso didáctico digital, para favorecer la enseñanza – aprendizaje de esta materia.

Para el efecto, la guía didáctica en mención contiene juegos interactivos, para aumentar la motivación estudiantil, a través de las imágenes y el video, como una característica esencial del recurso informático utilizado, pero, sobre todo, facilitar la enseñanza docente, al orientarlo en todo el proceso educativo, para garantizar la adquisición de aprendizajes significativos en los estudiantes de sexto grado.



- *Estructura y dinámica de sus componentes (Tipo de propuesta)*

Una vez destacada las características de la guía didáctica con la herramienta digital *Liveworksheets*, entonces, a continuación, se cita su estructura, indicando paso a paso el manejo de este programa informático, para luego pasar a realizar las actividades lúdicas correspondientes, para garantizar el aprendizaje óptimo de la lectoescritura, en los niños de sexto grado.

Primero, se debe tener dominio en el uso de este programa informático, es decir, saber cómo ingresar y crear usuarios para utilizarlo de manera cotidiana. Entonces, el primer paso consiste en ingresar a un sitio de búsqueda, como en este caso el Google, para buscar la herramienta digital *Liveworksheets*, como se aprecia seguido:

Figura 18

Ingreso al programa Liveworksheets, por medio del buscador de Google.



Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)



Al ingresar el nombre del programa informático en Google, aparece el link que lleva al web site donde se encuentra el mismo. Si se tiene clave de usuario y contraseña, el docente puede acceder directamente, como se presenta en la siguiente imagen:

Figura 19.

Pantalla de inicio de Liveworksheets para el registro.



Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)

En caso de no tener clave de usuario y contraseña, se debe crear un registro de datos para un usuario nuevo, como se puede observar a continuación:



Figura 20.

Pantalla para el registro de datos del usuario.

Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)

Luego aparece para llenar los diferentes campos para el registro de datos en este caso por parte del maestro/a. Como se encuentra a continuación:

Figura 21.

Pantalla con registro de datos del usuario, lleno.

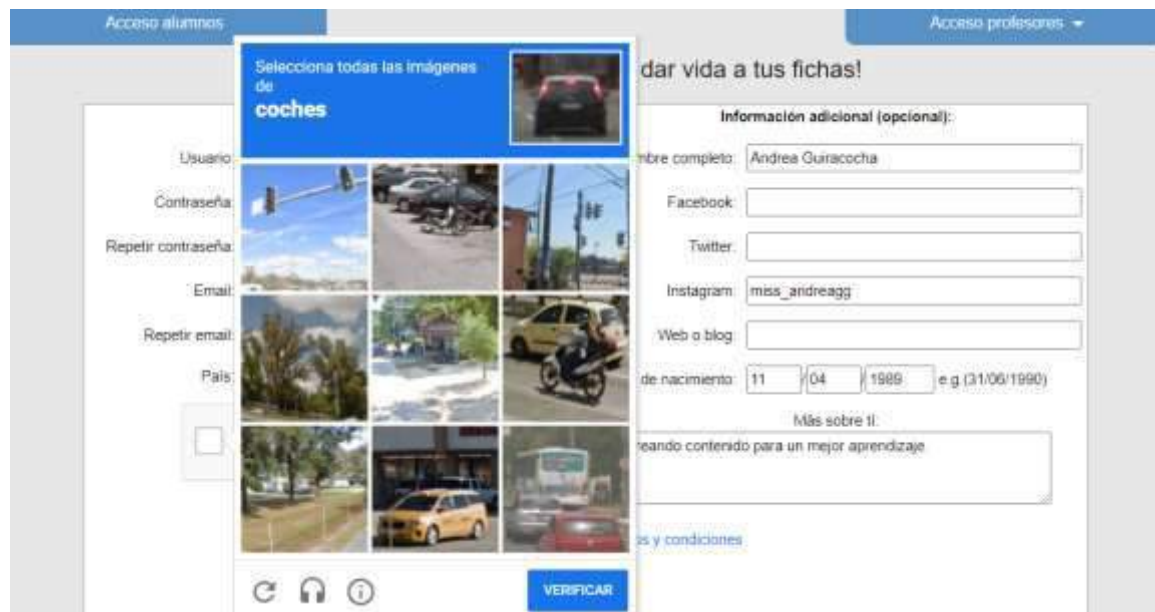
Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)



Una vez, completado los diferentes campos del registro de datos, le da un clic en la opción “No soy un robot” como se muestra en la captura.

Figura 22.

Pantalla con registro de datos del usuario, lleno, para verificación.



Fuente: Tomado de (Liveworksheets, 2022)

Después de haber dado clic en la opción “No soy un robot”, aparecerá imágenes con un determinado nombre que pide que asocie con el mismo y luego le da clic en “verificar”.

Figura 23.

Pantalla con registro de datos del usuario, lleno, activando botón No soy un robot.

Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)

Una vez completado con las opciones anteriores, se da clic en la opción “acepto términos y condiciones”.

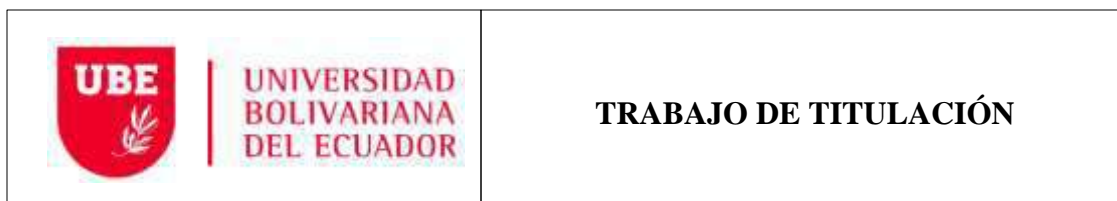


Figura 24.

Pantalla con registro de datos del usuario, lleno, activando botón No soy un robot.



Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)

Después de haber llenado de manera correcta los datos del usuario, el mismo sistema se encargará de enviar un correo de “activación a tu cuenta”.

Figura 25.

Ingreso de datos de usuario y contraseña.



Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)

Posteriormente, de haber recibido el correo de activación de tu cuenta, ya puede iniciar sesión con su respectivo usuario y contraseña, mismo que colocó al inicio de la creación del mismo.

Figura 26.

Actualización de suscripción al programa.



Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)

Actualizada la suscripción al programa, con los datos correspondientes del usuario, ya puede visualizar las diferentes ventanas que muestra el programa Liveworksheets.

La siguiente fase comprende el uso de la herramienta Liveworksheets, para la elaboración del material didáctico para incentivar a los estudiantes de sexto grado, a mejorar su rendimiento en la lectoescritura, para lo cual, se ha efectuado diversas actividades lúdicas relacionadas con la lectura y la escritura, con apoyo en este software en mención, para favorecer el interés de los niños en esta materia.

Por esta razón, se presenta en primer lugar, la ventana que figura como la principal de este programa informático, para explicar paso a paso, la elaboración del material didáctico correspondiente en lo inherente a la lectoescritura.

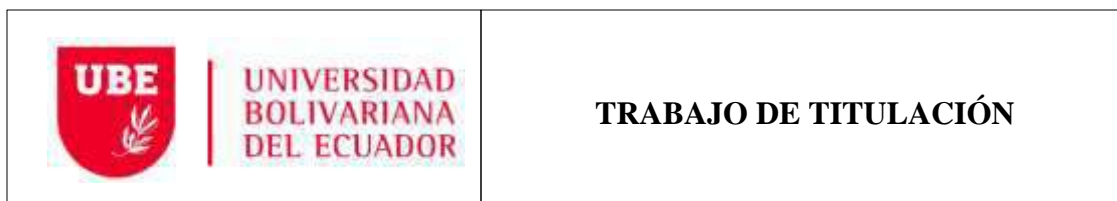
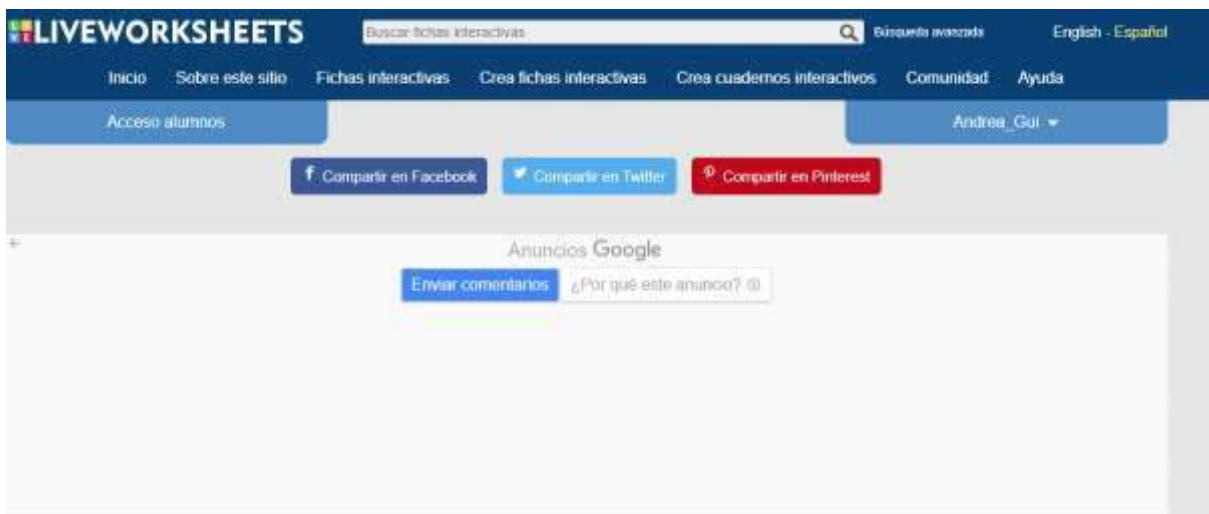


Figura 27.

Ventana principal del programa Liveworksheets.

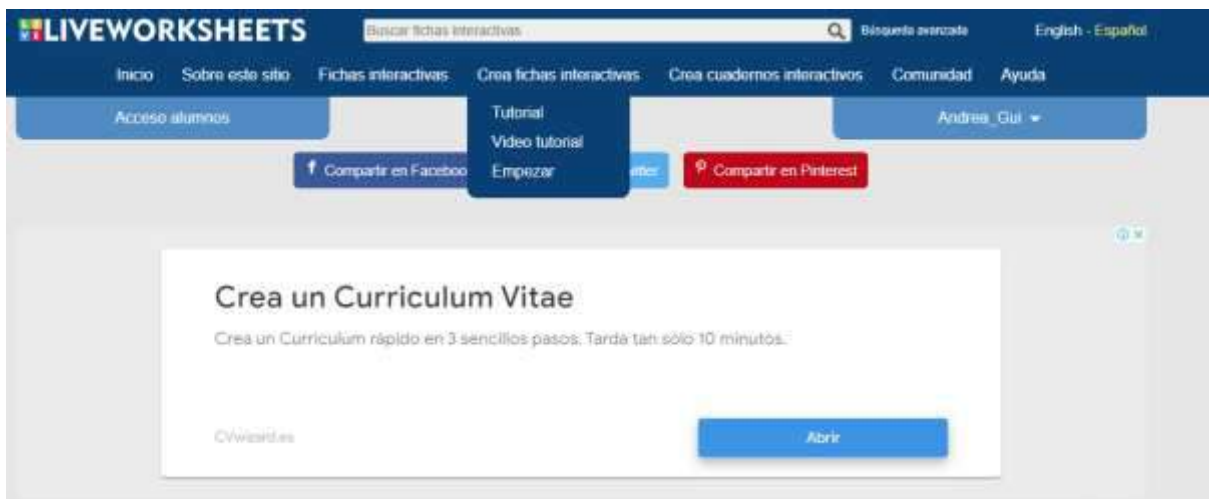


Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)

Para crear el material didáctico, se presiona en la pestaña en “crear fichas interactivas”, luego dar clic en “empezar”:

Figura 28.

Ventana principal del programa Liveworksheets para crear una ficha.



Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)





Una vez haber completado con las opciones anteriores, aparece la siguiente ventana:

Figura 29.

Pantalla para subir la ficha ya creada.



Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)

Una vez realizado los pasos anteriores, se coloca el archivo que se encuentra en tu computador, para luego subirla en el programa Liveworksheets y se presiona la opción seleccionar archivo y aparece esta ventana:



Figura 30.

Búsqueda de la actividad ya creada.



Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)

Por consiguiente, es necesario buscar la actividad en la carpeta señalada, para luego llevarla al programa informático en referencia, en donde se automatizará la misma, para que sea fácil de trabajar, tanto para docentes y estudiantes.



Figura 31.

Visualización de la actividad.

Nombre: _____ Fecha: _____

Une la correspondencia de las partes del cuento, escanea el código QR.

Completa la siguiente frase con las palabras que corresponden al concepto de CUENTO. Apóyate en la página 61 de tu libro de español.

Es una _____ración _____ve que con_____te en el rela_____de un su_____so de _____ra in_____ción.

Encuentra las palabras de los recuadros de colores en la sopa de letras.

H	M	C	P	F	K	F	P	E	C	T	W	O	C
Z	P	E	R	S	O	N	A	J	E	S	U	Z	X
H	N	F	U	N	R	J	P	O	R	F	V	U	V
E	S	N	A	R	R	A	C	I	O	N	M	C	I
P	Y	D	E	S	A	R	R	O	L	L	O	D	I
K	H	S	D	K	B	Y	M	E	B	A	P	T	N
I	I	T	E	R	R	O	R	V	B	P	X	C	I
Y	E	S	V	E	S	C	E	N	A	R	I	O	S
V	Y	E	O	C	A	M	E	C	J	N	S	I	W
P	J	T	U	Z	D	E	S	E	N	L	A	C	E
U	R	G	K	D	C	U	E	N	T	O	X	U	D
I	Z	S	W	V	U	C	Z	L	V	C	E	W	Q
U	B	K	T	T	C	H	O	U	Y	C	P	G	X
I	F	G	P	I	W	H	X	X	S	Q	P	O	H

- desarrollo**
- escenarios**
- cuento**
- personajes**
- narración**
- desenlace**
- terror**

Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)

Para esta actividad el estudiante de sexto año, se debe ayudar con el libro de trabajo, ya que, se tomará conceptos relevantes al tema que se desarrolla dentro de clase. En esta tarea se motiva al alumno a leer y completar la frase, así como también, a agilizar la mente encontrando palabras claves del cuento.



Figura 32.

Actividad para mejorar la escritura.

Lee en voz alta las palabras y escribe una X en la palabra que esté escrita correctamente.



comida	<input type="checkbox"/>	komida	<input type="checkbox"/>
Vebida	<input type="checkbox"/>	bebida	<input type="checkbox"/>
nerviosismo	<input type="checkbox"/>	nerviocismo	<input type="checkbox"/>
ajua	<input type="checkbox"/>	agua	<input type="checkbox"/>
hemociones	<input type="checkbox"/>	emociones	<input type="checkbox"/>
aire	<input type="checkbox"/>	haire	<input type="checkbox"/>
intenzas	<input type="checkbox"/>	Intensas	<input type="checkbox"/>
mui	<input type="checkbox"/>	muy	<input type="checkbox"/>

Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)

Esta actividad incita al estudiante a leer y escribir las palabras de forma correcta, dado a que, se muestra dos términos, del cual uno de ellos está mal escrito, por lo que, debe escoger la correcta para ser calificada al final de su tarea.

Figura 33.

Actividad de lectoescritura.

Nombre: _____	Fecha: _____
 <div style="background-color: #f8d7da; padding: 5px; display: inline-block; border: 1px solid #f5c6cb;"> Lea en voz alta y escribe las oraciones, separando las palabras correctamente. </div> 	
<p>Los ideas son pensamientos sobre un mismo tema.</p> <hr style="border-top: 1px dashed #ccc;"/> <hr style="border-top: 1px dashed #ccc;"/> <hr style="border-top: 1px dashed #ccc;"/>	
<p>Los sentimientos son pensamientos que se originan a partir de las emociones.</p> <hr style="border-top: 1px dashed #ccc;"/> <hr style="border-top: 1px dashed #ccc;"/> <hr style="border-top: 1px dashed #ccc;"/>	
<p>Los sucesos son acontecimientos que se han dado de manera cronológica.</p> <hr style="border-top: 1px dashed #ccc;"/> <hr style="border-top: 1px dashed #ccc;"/> <hr style="border-top: 1px dashed #ccc;"/>	

Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)



Dentro de esta actividad se desarrolla la lectura y escritura del estudiante, dado a que, debe transcribir las oraciones. Se motiva al alumno a identificar los elementos que conforma la oración.



Figura 34.

Identifica y transcribe los elementos de la carta.

Nombre: _____ Fecha: _____

 Lee en voz alta la carta y  escribe el contenido donde corresponde.

Mexicali , BC, a 14 de diciembre de 2021.

Querida abuelita:



Espero te encuentres muy bien, te mando esta carta para saludarte y contarte como me he sentido durante este tiempo.

Abuelita los extraño mucho ahora por la situación del Covid casi no podemos verte y eso me tiene triste.

Espero vamos pronto y poder abrazarnos.

Te quiero mucha abuelita.

Tu nieta Marisa



Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)

Para el desarrollo de esta actividad se escoge un tema a tratar, en este caso, se eligió sobre la carta y sus componentes. El estudiante debe leer el mensaje, identificar cada elemento y ubicarlo en la parte de abajo según corresponda la estructura.

Figura 35.

Actividad completa la información.

Nombre: _____ Fecha: _____

 Lee en voz alta el siguiente poema y contesta lo que se te pide. 

Sinfonía blanca

Albores del día,
llegaron llamando,
desde mi ventana,
se ve todo blanco.

Bancos los caminos,
bancos los tejados,
la veleta blanca
y blancos los campos.

La tierra coqueta,
se cubrió de un manto,
de algodón ligero,
blanco, blanco, blanco.

Carlos Revieja

1.- ¿Cuántas estrofas tiene el poema?

2. ¿Quién es el autor del poema?

3.- Escribe el significado de esta estrofa del poema:
"Bancos los caminos,
bancos los tejados,
la veleta blanca
y blancos los campos."

Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)

Esta actividad se involucra la lectura, escritura y la comprensión lectora.

Para realizar esta tarea el estudiante debe leer el poema y contestar las interrogantes, por último, emplear la comprensión del párrafo y dar un significado, motivando desarrollar un criterio propio.



Figura 36.

Ejemplo de ingreso de respuestas correctas.

Nombre: _____ Fecha: _____

Lee la correspondencia de las partes del cuento, escríbelo el código QR.

Completa la siguiente frase con las palabras que corresponden al contenido de CUENTO. Apóyate en la página de la libreta de español.

Es una _____ación _____ve que con_____te es el _____de un _____de _____ción.

Intenta las palabras de los recuadros de colores en la sopa de letras.

desarrollo
emociones
cuenta
personajes
narración
desenlace
tema

Nombre: _____ Fecha: _____

Lee en voz alta la carta y escribe el contenido donde corresponde.

Nevoal, 10 de octubre de 2021.

Querida abuelita:

Espero te encuentres muy bien, te mando esta carta para saludarte y contarte como me ha sentido durante este tiempo.

Abuelita los extraño mucho ahora por la situación del Covid así no podemos vernos y eso me falta mucho.

Espero venga pronto y poder abrazarnos.

Te quiero mucho abuelita.

Tu nieto Matías

Nevoal, 10 de octubre de 2021

Querida abuelita:

Espero te encuentres muy bien, te mando esta carta para saludarte y contarte como me ha sentido durante este tiempo.

Abuelita los extraño mucho ahora por la situación del Covid así no podemos vernos...

Espero venga pronto y poder abrazarnos.

Te quiero mucho abuelita.

Tu nieto Matías.

Lee en voz alta las palabras y escribe una X en la palabra que está escrita correctamente.

camida	<input checked="" type="checkbox"/>	la más	<input type="checkbox"/>
Veada	<input type="checkbox"/>	bebida	<input checked="" type="checkbox"/>
nevoalino	<input checked="" type="checkbox"/>	nevoalino	<input type="checkbox"/>
aga	<input type="checkbox"/>	agua	<input checked="" type="checkbox"/>
hemociones	<input type="checkbox"/>	emociones	<input checked="" type="checkbox"/>
ara	<input checked="" type="checkbox"/>	aire	<input type="checkbox"/>
invenal	<input type="checkbox"/>	intental	<input checked="" type="checkbox"/>
mui	<input type="checkbox"/>	muy	<input checked="" type="checkbox"/>

Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)



Los estudiantes mediante la plataforma pueden realizar las actividades propuestas por la docente de forma digital, además, este sistema permite que las tareas sean descargadas e impresas, conforme a los recursos que cuente los padres de familia, en el caso no poseer recursos informáticos.

Figura 37.

Previsualización.



Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)

La plataforma permite que las actividades una vez desarrolladas puedan ser vistas para observar algún tipo de error y poder ser corregidas, antes de ser guardada en el sistema. Por otro lado, la previsualización de la ficha llenada correctamente puede ser subida a la plataforma, dando clic en la opción de lupa.

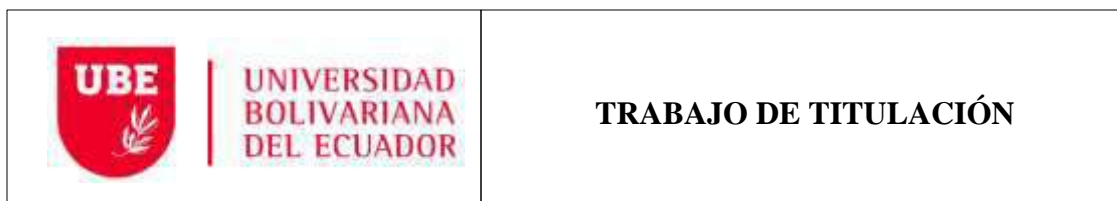


Figura 38.

Compartir con otros profesores la ficha interactiva.



Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)

Las actividades que desarrollan los docentes, pueden ser compartidos con otros educadores que formen parte de esta plataforma, así como también los alumnos pueden descargar e imprimir la tarea a su elección, dado a que, las tareas pueden ser guardadas sin mantenerlo en privado.

Figura 39.

Registro para compartir con otros profesores la ficha interactiva.

<p>Idioma: <input type="text" value=""/></p> <p>Asignatura: <input type="text" value=""/></p> <p>Curso/nivel: <input type="text" value=""/></p> <p>Tema principal: <input type="text" value=""/></p> <p>Otros contenidos: <input type="text" value=""/></p> <p>Edad desde: <input type="text" value=""/> hasta: <input type="text" value=""/></p> <p>Descripción: <input type="text" value=""/></p> <p>¿Quieres compartir el documento en pdf también? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Permitir insertar en otras webs? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p><input type="button" value="Guardar"/></p>	<p>Por favor, introduce la siguiente información:</p> <p>Título: <input type="text" value="El verbo"/></p> <p>Idioma: <input type="text" value="Spanish"/></p> <p>Asignatura: <input type="text" value="Lengua y Literatura"/></p> <p>Curso/nivel: <input type="text" value="Quinto de Primaria y Sexto de Primaria"/></p> <p>Tema principal: <input type="text" value="Verbos"/></p> <p>Otros contenidos: <input type="text" value=""/></p> <p>Edad desde: <input type="text" value="10"/> hasta: <input type="text" value="12"/></p> <p>Descripción: <input type="text" value="Seleccionar las imágenes de los verbos y escribir."/></p> <p>¿Quieres compartir el documento en pdf también? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Permitir insertar en otras webs? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p><input type="button" value="Guardar"/></p>
---	---

¡Gracias por compartir tu ficha!

Este es el enlace a tu ficha interactiva:

[Abrir ficha](#)

[Añadir a mis cuadernos](#)

[Insertar en mi web o blog](#)

[Cerrar](#)

Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)



Para compartir la ficha es necesario que el docente registre algunos datos, con la finalidad de que la búsqueda sea más sencilla para los otros profesores, ya que solo se ingresa palabras claves relacionadas a su búsqueda. Se recalca que, la ficha puede ser guardada en formato PDF, e insertada en otras webs, al final muestra una ventana confirmando que la ficha ha sido compartida.

Figura 40.

Descripción de la actividad en el programa.

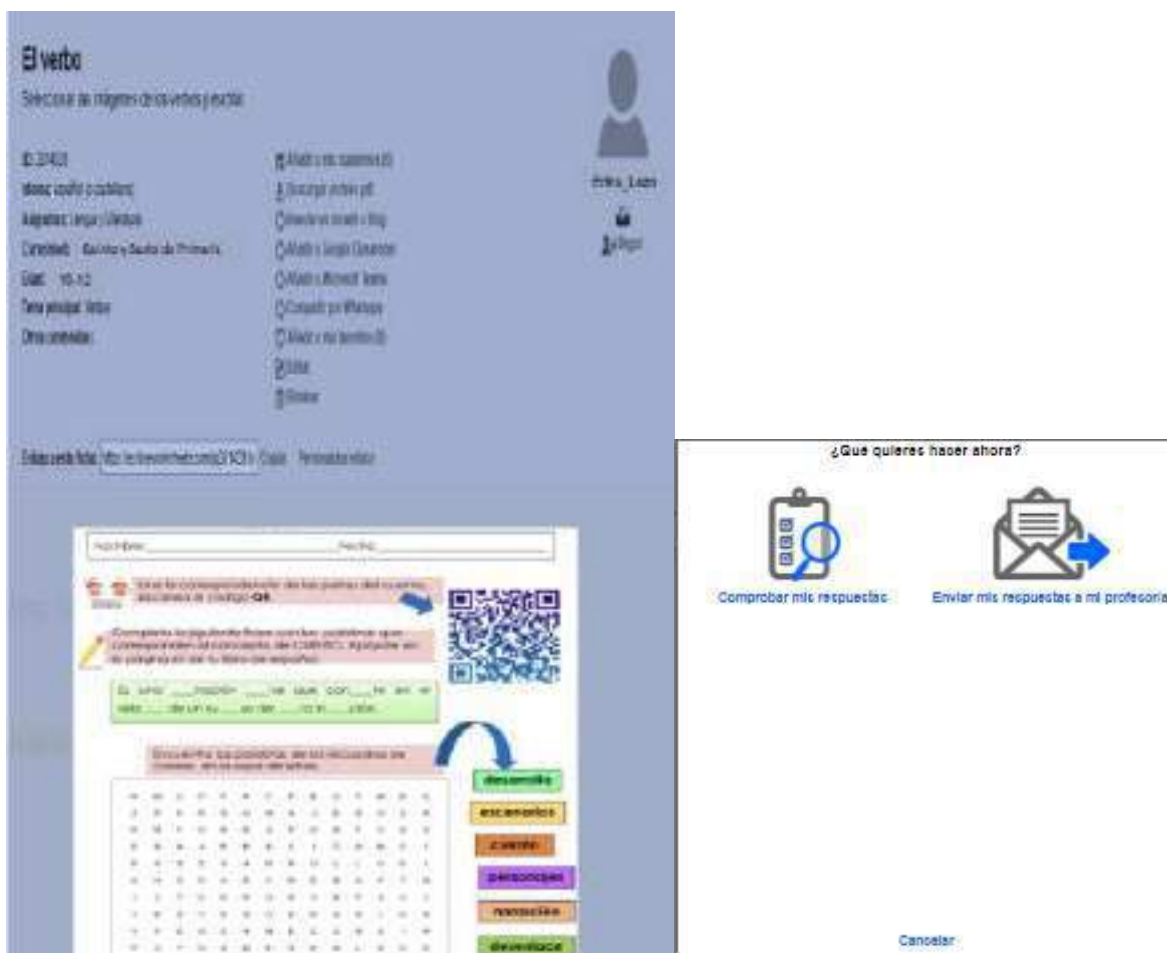


Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)

Cuando la ficha se ha guardado, se refleja una ventana con la información principal y el enlace que puede ser copiado y compartido con los estudiantes y otros docentes.

Figura 41.

Pantalla de la ficha interactiva para realizarla.



Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)

En la ventana anterior muestra la actividad creada por la docente, este puede ser descargado para trabajar en clase o enviarlo como tarea, que pueda ser desarrollado en la misma plataforma. La educadora puede revisar en el mismo sistema una vez que los estudiantes hayan culminado con el deber, ya que, el alumno envía sus respuestas.



Figura 42.

Pantalla con actividad calificada

10/10 UNIDAD EDUCATIVA ACTIVIDAD DE REFUERZO LENGUA Y LITERATURA

Nombre: _____ Fecha: _____

Une la correspondencia de las partes del cuento, escanea el código QR.

Completa la siguiente frase con las palabras que corresponden al concepto de CUENTO. Apóyate en la página 61 de tu libro de español.

Es una _____ ración _____ ve que con _____ te en el relato _____ de un su _____ so de _____ ra in _____ ción.

Encuentra las palabras de los recuadros de colores en la sopa de letras.

H	M	C	P	F	K	E	P	E	C	T	W	G	C
Z	P	E	R	S	O	N	A	J	E	S	U	Z	X
H	N	F	U	N	R	J	P	O	R	F	V	U	V
E	S	N	A	R	R	A	O	J	O	N	M	O	I
P	V	D	E	S	E	B	R	O	L	L	O	G	I
K	H	S	D	K	S	Y	M	E	B	A	P	T	N
I	I	T	E	R	S	O	R	V	B	P	K	O	I
Y	E	R	V	E	S	O	E	N	A	R	I	O	S
P	Y	E	O	C	A	M	E	C	J	N	S	I	W
P	J	T	U	Z	D	E	S	E	N	L	A	G	E
U	H	G	K	D	O	U	E	N	T	O	X	U	D
I	Z	S	W	V	U	O	Z	L	V	O	E	W	G
U	B	K	T	T	C	H	O	U	Y	O	P	G	K
I	P	C	P	I	W	H	X	X	S	O	P	O	H

desarrollo
escenarios
cuento
personajes
narración
desenlace
terror

Lee en voz alta la carta y escribe el contenido donde corresponde.

Mexicali, BC, a 14 de diciembre de 2021.

Querida abuelita:

Espero te encuentres muy bien, te mando esta carta para saludarte y contarte como me he sentido durante este tiempo.

Abuelita los extraño mucho ahora por la situación del Covid casi no podemos verte y eso me tiene triste.

Espero vernos pronto y poder abrazarnos.

Te quiero mucho abuelita.

Tu nieta Marisa

Mexicali, BC, a 14 de diciembre de 2021

Querida abuelita:

Espero te encuentres muy bien, te mando esta carta para saludarte y contarte como me he sentido durante este tiempo.

Abuelita los extraño mucho ahora por la situación del Covid casi no podemos verte...

Espero vernos pronto y poder abrazarnos.

Te quiero mucho abuelita

Tu nieta Marisa

Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)





Figura 44.

Fichas interactivas calificadas enviadas al buzón de correo.

The screenshot displays the 'Mi buzón de correo' (My mailbox) interface. At the top, it states: 'Aquí puedes ver todas las respuestas enviadas por tus alumnos/as a tu email, organizadas por nombre, curso o asignatura. Estos ejercicios son eliminados a los 30 días. Puedes aumentar este límite ampliando tu suscripción.' Below this are filters for 'Alumno/a:', 'Curso/nivel:', and 'Asignatura:', each with a dropdown arrow. There are also input fields for 'Desde fecha:' and 'hasta fecha:'. Action links include 'Seleccionar todos', 'Eliminar seleccionados', and 'Vaciar todo el buzón'. A sample worksheet is shown with a score of '10/10'. The worksheet title is 'UNIDAD EDUCATIVA ACTIVIDAD DE REFUERZO LENGUA Y LITERATURA'. The question is 'El verbo', by 'Andrea Guiracocha', dated '13 Ene 2023 - 18:35'. It shows 'Tiempo empleado: 00:00:27', 'Tercero - Lengua y Literatura', and 'Nota: 10/10'. At the bottom of the worksheet preview are 'Editar' and 'Eliminar' buttons, with a note '30 días restantes'.

Nota: Tomado de (Liveworksheets, 2022)

Una vez que la actividad se finaliza, la ficha es enviada al correo de la docente, en este ya refleja la información del alumno y la calificación obtenida, por lo que, ya no es necesario que este sea revisado por la educadora.



• *Formas de aplicación, implementación y evaluación*

La guía para docentes que, incluye actividades lúdicas para la enseñanza de la lectoescritura a estudiantes de 6to de EGB con el uso de herramientas digitales, debe ser evaluada con base en los indicadores del plan previamente establecido para el efecto. Por esta razón, se ha considerado los siguientes indicadores para llevar a cabo el proceso evaluativo antedicho.

Tabla 18

Evaluación de la propuesta

Actividad lúdica	Indicadores de logro	Mecanismo de evaluación	Medio de verificación	Responsable
Pictograma	Mejorada la comprensión lectora en el 100% de estudiantes con el uso de pictogramas	Test evaluativo y participación en clases	Calificación en el rendimiento académico	Personal docente
Sopa de letras	Mejorada la comprensión lectora en el 100% de estudiantes con el uso de sopas de letras	Test evaluativo y participación en clases	Calificación en el rendimiento académico	Personal docente
Adivinanzas	Mejorada la comprensión lectora en el 100% de estudiantes con el uso de adivinanzas	Test evaluativo y participación en clases	Calificación en el rendimiento académico	Personal docente

Elaborado por el autor.

Se destaca que, a pesar de que la meta esperada, consiste en mejorar la comprensión lectora y la actividad de lectoescritura en todos los niños del sexto de EGB del plantel, sin embargo, debido a que, no se ha podido realizar un diagnóstico de los problemas de aprendizaje que





tienen estos estudiantes, entonces, puede ser que el porcentaje esperado sea menor, pero también se pretende que, el mismo no baje del 70% de alumnos con rendimientos aceptables en el tópic de la lectura fluida, comprensión de los textos leídos y potenciación de la redacción y ortografía.

También se expone que, la guía para docentes que, forma parte de la propuesta, fue validada por una docente experta en tecnología educativa.

- *Recursos*

Los recursos necesarios para la elaboración de la guía para docentes que, incluye actividades lúdicas para la enseñanza de la lectoescritura a estudiantes de 6to de EGB con el uso de herramientas digitales, requieren de una inversión mínima que, será financiada directamente por las propias investigadoras.

A continuación, se ha detallado la matriz donde se puede apreciar el presupuesto de la guía para docentes en mención:

Tabla 19

Presupuesto

Recursos	Cantidad	Costo unitario	Costo total
Papelería	1	\$5,00	\$5,00
Suministros de oficina	1	\$20,00	\$20,00
Equipo informático	1	\$850,00	\$850,00
Servicio de internet	1	\$25,00	\$25,00
Total			\$900,00

Elaborado por el autor.

El presupuesto de la propuesta asciende a la cantidad de \$900,00 que, serán financiados por el propio investigador.



- *Beneficiarios*

Los beneficiarios de la presente investigación, son los estudiantes del sexto grado de educación básica del plantel en referencia, mientras que, también se benefician los docentes, porque al utilizar la guía que incluye actividades lúdicas, puede facilitar su labor de enseñanza en el tópico de la lectoescritura y mejorar el dominio en el uso de herramientas digitales.

CONCLUSIONES

Se arriba a las siguientes conclusiones del estudio realizado en el presente trabajo investigativo presente:

- 1) Después de revisar la bibliografía sobre el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura, pudo destacarse la importancia científica que tiene el uso de herramientas digitales y del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje, porque mejora la eficiencia cuando el docente imparte los conocimientos a sus alumnos, además de potenciar el aprendizaje.
- 2) El diagnóstico de la situación actual del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los niños del 6to de EGB del plantel en estudio, demostró que, menos de la mitad de los niños en referencia, obtuvieron calificaciones adecuadas en la lectura y escritura, al aplicarles un test sencillo, reconociéndose además que, menos de la mitad de los docentes aplicaron herramientas digitales en conjunto con actividades lúdicas.
- 3) La propuesta planteada consistió en el diseño de una estrategia metodológica lúdica y una guía didáctica guía para docentes, con actividades lúdicas para la enseñanza de la lectoescritura a estudiantes de 6to grado de EGB, cuya base principal fue el uso de herramientas digitales, en donde se utilizaron los pictogramas, la sopa de letras y las adivinanzas, como juegos de mayor envergadura para facilitar la comprensión lectora y la motivación por el hábito de la lectura en los niños, lo que debe impactar favorablemente en su escritura, tanto en la redacción como en la ortografía.
- 4) Se valoró la efectividad de la estrategia metodológica lúdica para la enseñanza de la



lectoescritura a estudiantes de sexto grado de EGB con el uso de herramientas digitales, por medio del monitoreo de la misma y el taller de socialización con especialistas, se concluyó que es favorable para perfeccionar la enseñanza y por consiguiente el aprendizaje de la lectoescritura.

RECOMENDACIONES

Se recomienda:

- 1) Generalizar la estrategia metodológica lúdica y la guía didáctica propuesta, con actividades lúdicas y el uso de herramientas digitales, para que los docentes del sexto grado del plantel puedan mejorar su dominio en la utilización de recursos didácticos digitales y mejoren la eficiencia de la enseñanza de la lectoescritura.
- 2) Promover la capacitación de los docentes para el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguyza, P. (2021). *Estrategias lúdicas para fortalecer la psicomotricidad mediante recursos didácticos innovadores en niños de 4 a 5 años*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.
<https://doi.org/https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20162/4/UPS-CT009063.pdf>
- Alemán, S., Castillo, O., & Ramírez, J. (2018). Aplicación de un juego de mesa para enseñar conceptos de nutrición y actividad física a niños de escuela primaria y secundaria. *Revista Científica Multidisciplinaria de Prospectiva*, 25(2), 15.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/104/10454952004/10454952004.pdf>
- Alvarado, V., & Chevasco, E. (2019). *El juego como herramienta en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años. Guía didáctica para docentes*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
<https://doi.org/http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/32868>
- Area, M., Bethencourt, A., Martín, S., & San Nicolás, M. (2021). Análisis de las políticas de enseñanza universitaria en España en tiempos de Covid-19. La presencialidad adaptada. 21(65), 1. <https://revistas.um.es/red/article/view/450461>.
- Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica. Para ciencias administrativas, aplicadas, artísticas humanas*. Enfoque Consulting EIRL. Primera Edición digital.
- Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi, Ecuador: Registro Oficial No. 449 del 20 de octubre del 2008 (p. 42).
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2010). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito, Ecuador: Editorial Jurídica Ecuatoriana. (p. 43).
- Borrero, D., & Escandón, R. (2023). *Guía didáctica con la utilización de herramientas digitales educativas, para fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura en el sexto "A" de la Unidad Educativa Particular "Sudamericano"*. Universidad Nacional de Educación.
<https://doi.org/http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2922/1/Borrero%2C%20D.%20Escand%C3%B3n%2C%20R.%20TRABAJO%20DE%20INTEGRACI%C3%93N%20CURRICULAR..pdf>
- Carmenates, O., & Tarrío, K. (2019). El pensamiento lógico, psicológico y social: su contribución a la resolución de problemas geométricos. *Conrado*, 15(69), 362-369.



https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400362

- Carrera, P. (2022). *Estrategias didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de informática dirigido a los estudiantes de 1ero de Bachillerato*. Universidad de Guayaquil. <https://doi.org/http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/64066/1/BFILO-PIN-22P114%20Carrera%20Castillo.pdf>
- Cavil, D., & Romero, I. (2020). Introducción al concepto de fractal en enseñanza secundaria usando realidad virtual inmersiva. *Desde el Sur*, 12(2), 1. . https://doi.org/http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2415-09592020000200615&script=sci_arttext
- Celi, D., & Salinas, J. (2021). *Estrategias didácticas para la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes de sexto grado de la Escuela Zoila Urgate de Landívar*. UTMACH. https://doi.org/http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/17081/1/CELI_SALINAS_TITULACI%c3%93N%20-%20Diego%20Mauricio%20Celi.pdf
- Cerezo, M., & Rivadeneira, M. (2022). Uso de herramientas tecnológicas para mejorar la lectoescritura. *Polo del Conocimiento*, 7(7), 779-791. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i7>
- Cisneros, A., Guevara, A., Urdánigo, J., & Garcés, J. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Científica en Tiempo de Pandemia. *Dominio de las Ciencias*, 8(1), 21. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i1.2546>
- Cobas, C., Díaz, A., & Navarro, L. (2014). *Diversidad de expresiones en el aprendizaje de los escolares. Concepciones y estrategias para su atención. En: Experiencia cubana. Atención a las necesidades educativas especiales. Una aspiración de la escuela inclusiva*. Edición digital.
- Condori, P. (2020). *Universo, población y muestra*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. <https://www.aacademica.org/cporfirio/18.pdf>.
- Córdova, J. (2023). *Aplicaciones digitales educativas para mejorar la interacción en el área de Lengua y Literatura de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Continente Americano*. Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://doi.org/https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/9455/4/UPSE-TEB-2023-0044.pdf>
- Cotrina, M. (2019). *El juego simbólico para mejorar la socialización primaria en estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial N° 1372 Los Claveles – Piura*. Los Claveles:



Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
<https://doi.org/http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/21531>.

Daza, M., Fuentes, A., Anchundia, C., & Casquete, R. (2022). Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazu. *Pol. Con*, 7(3), 462-478.

De La Lama, P., De La Lama, M., & De La Lama, A. (2022). Los instrumentos de la investigación científica. Hacia una plataforma teórica que clarifique y gratifique. *Horizonte de la Ciencia*, 12(22), 189-202.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2020.18.403>

Droguett, P., & Aravena, M. (2019). Tecnologías de la información y comunicación en el proceso de adquisición de la lectoescritura. *Foro Educativo*, 12(31), 117-133.
<https://doi.org/ISSN 0718-0772>

Escobar, P., & Bilbao, J. (2020). *Investigación y educación superior*. Estados Unidos: MSC en Salud Pública.
<https://doi.org/https://books.google.com.pe/books?id=W67WDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Fernández, D., Ruiz, R., De La Cruz, M., & Simanca, D. (2018). Comprensión lectora mediante el uso de la lúdica y la investigación como estrategia pedagógica. 9(3), 53-62: DOI: <http://dx.doorg/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.0>.

Guzmán, D., & Castillo, A. (2022). Cambios en el proceso de enseñanza aprendizaje: desafíos en la práctica docente desde análisis de carrera universitaria chilena. *Revista Educación*, 46(1), 1-17. <https://doi.org/https://doi.org/10.15517/revedu.v46i1.45593>

Hernández, S., & Duana, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 9(17), 51-53.
<https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>.

Herrera, M., Espinosa, J., Orellana, A., Espinoza, Y., & Valencia, V. (2022). Disposición de los docentes a la adopción de un modelo pedagógico constructivista y crítico en Ecuador. *Religación*, 7(32), 1-21. <https://doi.org/http://doi.org/10.46652/rgn.v7i32.908>

Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2020). *Educación en Ecuador. Resultados de PISA para el desarrollo*. Quito: Instituto Nacional de Evaluación Educativa.
<https://doi.org/http://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/BI/educacion-en-ecuador-resultados-de-pisa-para-el-desarrollo/>

Leyva, H., & Guerra, V. (2020). Objeto de investigación y campo de acción: componentes del diseño de una investigación científica. *Medigraphic*, 12(3), 15.



https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742020000300241

Liveworksheets. (31 de 12 de 2022). *Liveworksheets*. Liveworksheets: <https://es.liveworksheets.com/>

Loja, P. (2023). *Uso de recursos digitales educativos como estrategia metodológica para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura en niños y niñas de Básica Elemental de la Fundación Salesiana PACES*. Universidad Politécnica Salesiana. <https://doi.org/https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24612/1/UPS-CT010422.pdf>

López, D., Paredes, Z., Reinoso, J., & Analuiza, C. (2021). Desarrollo de las competencias tecnológicas en los docentes de educación secundaria y superior en tiempos de pandemia. *Dominio de las Ciencias*, 7(4), 144. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383983>.

Macías, Y., & Acuña, R. (2022). El uso de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de segundo de básica. *Revi. Multidisciplinaria Arbitrada de Investigación Científica*, 6(4), 621-645. <https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.621-645>

Mamani, V., Padilla, T., Cervantes, S., Caballero, L., & Sucari, W. (2022). Estrategias y recursos didácticos empleados en la enseñanza/aprendizaje virtual en estudiantes. *Revista Innova Educación*, 4(1), 78-91. <https://doi.org/https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.006>

Manzano, G. (2021). *Herramientas digitales en el aprendizaje de la lectoescritura*. Universidad Tecnológicas Indoamérica. <https://doi.org/https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/4633/1/MANZANO%20OCA%c3%91A%20GRACIELA%20JUDITH.pdf>

Maquilón, E. (2022). *La lectoescritura en el rendimiento académico*. Universidad de Guayaquil. <https://doi.org/http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/61573/1/MAQUIL%c3%93N%20ZAMBRANO%20ERICKA.pdf>

Maxi, J. (2023). *Implementación de herramientas digitales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la lectoescritura en el Segundo B de EGB de la Unidad Educativa Fiscal Fray Vicente Solano*. Universidad Politécnica Salesiana. <https://doi.org/https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24086/1/UPS-CT010291.pdf>



- Ministerio de Educación. (12 de 12 de 2016). *Actualización Y Fortalecimiento Curricular. Actualización Y Fortalecimiento Curricular*: <https://educacion.com.ec/actualizacion-y-fortalecimiento-curricular-2016-pdf/>
- Montoya, A., y Romero, M. (2020). *Estrategia lúdicas para el desarrollo del aprendizaje en niños con trastorno del espectro autista mediante acompañamiento de mestra sombra*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/52832/1/MONTOYA%20-%20ROMERO.%20SISTEMATIZACI%c3%93N....pdf>.
- Montoya, L., Parra, M., Lescay, M., Cabello, O., & Coloma, G. (2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Revista Información Científica*, 98(2), 1-10. https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1028-99332019000200241
- Mora, W. (2020). *Estrategias metodológicas en el desarrollo de la lectoescritura proceso del Subnivel elemental. Guía de actividades*. Universidad de Guayaquil. <https://doi.org/http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/53445/1/BFILO-PD-LP1-20P024%20MORA%20RONQUILLO.pdf>
- Morán, J., & Alarcón, M. (2020). *Estrategias metodológicas y su incidencia en la lectoescritura para los estudiantes de 6to año de Educación Básica. Propuesta diseño de una guía de estrategias metodológicas de la lectoescritura para los estudiantes*. Universidad de Guayaquil. <https://doi.org/http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/51404/1/ALARC%c3%93N%20AGUIRRE%20MAIRA%20%20%20MOR%c3%81N%20V%c3%81SQUEZ%20JOS%c3%89.pdf>
- Muslikh, S., Didin, R., & Abas, H. (2022). Aprendizaje basado en el estudiante en la perspectiva de la teoría del constructivismo y el método mayéutico. *Revista Internacional de Ciencias Sociales e Investigación Humana*, 5(5), 1632-1637. <https://doi.org/https://ijsshr.in/v5i5/10.php>
- Nieto, N. (2019). *Tipos de investigación*. Universidad de Guayaquil. <https://doi.org/http://repositorio.usdg.edu.pe/handle/USDG/34>
- Niño, J., & Ducuara, L. (2020). Validación de una estrategia didáctica gamificada para la enseñanza-aprendizaje de conceptos de ecología. *Espacios*, 41(46), 4. <https://www.revistaespacios.com/a20v41n46/a20v41n46p04.pdf>.
- OCDE. (27 de 09 de 2023). *Pruebas PISA 2018*. Pruebas PISA 2018: <https://www.oecd.org/pisa/pisa-es/>



- Ortega, G., & Ramos, L. (2021). *Problemas de lectoescritura en estudiantes de 8 a 12 años del Distrito 6 zona 8 de la ciudad de Guayaquil*. Universidad de Guayaquil. <https://doi.org/http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/56423/1/TESIS%20COMPL ETA.pdf>
- Padilla, D. (2021). *Herramientas difitales educativas en el aprendizaje de ciencias naturales para estudiantes de séptimo de básica B de la Unidad Educativa santo Domingo de Guzmán*. Universidad Politénica Salesiana. <https://doi.org/https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21556/1/UPS-CT009478.pdf>
- Padilla, J., Valderrama, C., Rojas, L., & Ruiz, J. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Horizontes*, 6(23), 669 - 678. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367>
- Parra, D., Chiluiza, W., & Castillo, D. (2022). Inclusión Tecnológica en Época de Pandemia: Una Mirada al Constructivismo como Fundamento Teórico. *Docentes*, 13(2), 16-25. <https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rted.v13i2.288>
- Peña, A. (2020). *El conectivismo como teoría de aprendizaje emergente en estudiantes de diseño de la Universidad de Pamplona*. Universidad de Pamplona: http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/4163/1/Pe% C3%B1a_2020_TG.pdf.
- Prada, S., & Bilbao, J. (2020). Estilo de aprendizaje y nivel de pensamiento: una apuesta por el rendimiento académico en estudiantes de enfermería de una universidad privada. *Educación y Humanismo*, 22(39), 1–16: <https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.3584>.
- Quími, S. (2019). *Estrategias metodológicas de lectoescritura en el aprendizaje significativo. Diseño de guía didáctica*. Universidad de Guayaquil. <https://doi.org/http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/46802/1/BFILO-PD-LP1-17-485%20QUIMI%20SANCHEZ.pdf>
- Reales, L., Robalino, G., Peñafiel, A., Cárdenas, J., & Cantuña, P. (2022). El muestreo intencional no probabilístico: Herramienta de investigación científica en carreras de ciencias de la salud. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(S5), 681-691.
- Rodríguez, A., & Pérez, A. (2018). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, núm. 82, 12(82), 15. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/pdf/206/20652069006.pdf>
- Romero, D., Sánchez, S., Rincón, Y., & Romero, M. (2020). Estrategia y ventaja competitiva: Binomio fundamental para el éxito de pequeñas y medianas empresas. *Revista de*



- Vera, R., Castro, C., Estévez, I., & Maldonado, K. (2020). Metodologías de enseñanza-aprendizaje constructivista aplicadas a la educación superior. 3(18), 1. <https://www.itsup.edu.ec/myjournal/index.php/sinapsis/article/view/399>.
- Villarreal, J., & Cid, M. (2022). La Aplicación de Entrevistas Semiestructuradas en Distintas Modalidades Durante el Contexto de la Pandemia. *Revista Científica Hallazgos*, 7(1), 15. <https://doi.org/https://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/article/view/556/508>
- Willis, L., & Cruz, L. (2022). *Matemática lúdica basada en el enfoque constructivista para mejorar el desarrollo de las capacidades del área de matemática en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Julio C Tello San Alejandro, provincia de Padre Abad, distrito de irao*. Pucallpa: Universidad Nacional de Ucayali. <https://doi.org/http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/5644>
- Willis, L., & Cruz, L. (2022). *Matemática lúdica basada en el enfoque constructivista para mejorar el desarrollo de las capacidades del área de matemática en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Julio C Tello San Alejandro, provincia de Padre Abad, distrito de irao*. Pucallpa: Universidad Nacional de Ucayali. <https://doi.org/http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/5644>