



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TEMA

**USO DEL EDUCAPLAY PARA EL DESARROLLO DE LA NARRATIVA INFANTIL
EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Autor/es:

Cabrera Criollo Miriam Patricia
González Quiroga Susana Silvana

Tutor/a:

Dr. Gustavo Cervantes Montero

ECUADOR

2025



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

Esta tesis va dedicada a Dios, por ser la luz que ha guiado nuestros pasos en este trayecto educativo. Su infinita bondad y fortaleza nos han acompañado en los momentos de desafío y en las alegrías, siendo siempre nuestro refugio y nuestra esperanza para cumplir nuestra meta.

También va dedicada a nuestras familias, por su apoyo incondicional, paciencia y confianza en nuestro esfuerzo. A nuestros esposos, quienes han sido nuestros compañeros fieles, brindándonos aliento y amor en cada momento. Y a nuestros hijos e hijas, nuestra mayor inspiración, por enseñarnos cada día el valor de la perseverancia y el amor inquebrantable que nos dan para lograr cumplir nuestro sueño más anhelado.

Autoras

Miriam Patricia Cabrera Criollo

Susana Silvana González Quiroga



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a nuestros padres, cuyos sacrificios, amor y apoyo incondicional han sido la base para lograr nuestros objetivos. A nuestros esposos, por su comprensión y aliento constante, y a nuestros hijos e hijas, quienes con su presencia nos han motivado a seguir adelante.

Extendemos nuestro más sincero agradecimiento a los docentes magistrales, por su invaluable orientación, guía y por compartir sus conocimientos con dedicación y compromiso, ayudándonos a crecer profesionalmente. Finalmente, queremos agradecer a nuestros compañeros de estudio, quienes con su colaboración y amistad nos han inspirado y motivado a seguir con pie firme y así poder culminar nuestros estudios.

Autoras

Miriam Patricia Cabrera Criollo

Susana Silvana González Quiroga



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

RESUMEN

La presente investigación tiene como finalidad el uso de la herramienta Educaplay como estrategia innovadora para el desarrollo de habilidades narrativas infantil en los estudiantes de segundo año de educación básica, en la asignatura de Lengua y Literatura. El objetivo principal fue diseñar y aplicar actividades conjunto de actividades utilizando la herramienta de Educaplay, como estrategia que permitiera mejorar las capacidades narrativas de los estudiantes.

La presente investigación conlleva una metodología de tipo mixto que combina elementos cualitativos como cuantitativos además del tipo de investigación aplicada con los instrumentos encuesta, entrevista y ficha de observación. Las técnicas permiten identificar los elementos fundamentales del estudio con el fin de obtener resultados con relación a la implementación del recurso Educaplay.

Entre los principales hallazgos se destaca la herramienta Educaplay favoreció el interés y la motivación de los estudiantes, mejorando significativamente sus habilidades para crear, organizar y expresar narrativas. Así mismo, se evidenció que esta herramienta contribuye a cerrar brechas pedagógicas al facilitar una enseñanza inclusiva y dinámica. Se concluye que la implementación de tecnologías digitales en el aula es una estrategia eficaz para potenciar el aprendizaje, especialmente en el desarrollo de habilidades lingüística esenciales como la narrativa.

PALABRAS CLAVE

Narrativa Infantil, Lectoescritura, Tecnologías educativas, Aprendizaje interactivo, Educación básica, Lengua y literatura, Inclusión educativa, Estrategias pedagógicas.



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ABSTRACT

The purpose of this research is to use the Educaplay tool as an innovative strategy for developing narrative skills in second-year elementary school students in the subject of Language and Literature. The main objective was to design and implement a set of activities using the Educaplay tool as a strategy to improve students' narrative skills.

This research employs a mixed methodology that combines qualitative and quantitative elements, as well as applied research using surveys, interviews, and observation sheets. These techniques allow for the identification of the fundamental elements of the study in order to obtain results related to the implementation of the Educaplay resource.

Among the main findings, it is worth highlighting that the Educaplay tool fostered students' interest and motivation, significantly improving their skills in creating, organizing, and expressing narratives. It was also evident that this tool contributes to closing pedagogical gaps by facilitating inclusive and dynamic teaching. It is concluded that the implementation of digital technologies in the classroom is an effective strategy for enhancing learning, especially in the development of essential language skills such as narrative.

KEYWORDS

Children's fiction, literacy, educational technologies, interactive learning,
Basic education, language and literature, educational inclusion, pedagogical strategies



La Universidad para todos

ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS

ÍNDICE GENERAL

| | |
|--|----|
| INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| 1.1. Problema científico | 3 |
| Precisión del tema de investigación | 3 |
| El objeto de investigación..... | 3 |
| Objetivo general | 3 |
| Objetivos específicos de la investigación..... | 5 |
| Declaración de la población y muestra..... | 5 |
| Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos)..... | 5 |
| Instrumentos | 6 |
| Declaración del tipo de investigación..... | 6 |
| Principales aportes..... | 6 |
| Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica..... | 6 |
| CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO | 9 |
| 1.1. Antecedentes Investigativos..... | 9 |
| 1.2. Caracterización de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Segundo año de educación básica. | 12 |
| 1.3. Criterios asumidos por las investigadoras..... | 13 |
| 1.4. Fundamentos didácticos | 14 |
| 1.5. Fundamentos tecnológicos | 14 |
| 1.6. La lectoescritura. Importancia para el desarrollo escrito y oral en escolares | 14 |



| | | |
|--|---|----|
| 1.6.1. | La narrativa como parte del desarrollo de la lectoescritura | 15 |
| 1.6.2. | Importancia de la narrativa infantil y características | 16 |
| 1.6.3. | La narrativa infantil como potenciadora del desarrollo oral y escrito..... | 16 |
| 1.6.4. | Las aplicaciones digitales, su uso en la educación. Ejemplos de aplicaciones digitales para la Educación Básica. | 17 |
| 1.6.5. | El Educaplay, características y posibilidades para la educación. Uso en la educación infantil | 18 |
| 1.7. | Características bio-psico-social de los estudiantes del Segundo año de educación básica | 20 |
| CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO | | 21 |
| Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías. | | 21 |
| Enfoque de investigación | | 22 |
| Alcance de la investigación | | 23 |
| Declaración y justificación del tipo de investigación..... | | 23 |
| Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación..... | | 24 |
| 2.1.1. | Método Teórico: analítico- sintético..... | 24 |
| 2.1.2. | Métodos Empíricos: encuesta, entrevista y observación..... | 24 |
| 2.1.3. | Métodos Matemáticas-Estadístico: Cálculo porcentual | 25 |
| Instrumentos derivados de la metodología seleccionada..... | | 25 |
| 2.1.4. | Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo..... | 26 |
| Etapas de diagnóstico inicial | | 26 |
| Modelación de la propuesta..... | | 26 |
| 2.1.6. | <i>Recolección de Datos Post-Intervención.....</i> | 27 |



| | |
|---|-----------|
| 2.1.7. Resultados generales de la encuesta | 38 |
| CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA..... | 41 |
| 3.1. Estructura de la propuesta..... | 41 |
| 3.2. Fundamentación | 41 |
| 3.4. Caracterización de la propuesta..... | 44 |
| 3.5. Aporte de la propuesta..... | 45 |
| 3.6. Estructura y dinámica de sus componentes | 48 |
| 3.7. Ejecución de la propuesta | 48 |
| Validación de expertos | 61 |
| ANEXOS..... | 69 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1: Distribución de los estudiantes, según la pregunta 1: ¿Te gustan las historias o cuentos? | 28 |
| Tabla 2: Distribución de los estudiantes, según la pregunta 2: ¿Qué prefieres hacer con los cuentos? | 29 |
| Tabla 3: Distribución de los estudiantes: ¿Qué tipo de historias te gustan más?..... | 30 |
| Tabla 4: Distribución de los estudiantes, según la pregunta 4: ¿Has usado una computadora, tablet o teléfono para aprender jugando?..... | 31 |
| Tabla 5: Distribución de los estudiantes, según la pregunta 5: ¿Te gustan los juegos donde tienes que adivinar palabras o completar historias?..... | 32 |
| Tabla 6: Distribución de los estudiantes, según la pregunta 6: ¿Has escuchado sobre la plataforma Educaplay? | 33 |
| Tabla 7: Distribución de los estudiantes, según la pregunta 7: ¿Te gustaría utilizar la plataforma Educaplay? | 34 |



Tabla 8: Distribución de los estudiantes, según la pregunta 8: ¿Crees que escribir tus propias historias es más divertido lo harías en Educaplay? 35

Tabla 9: Distribución de los estudiantes, según la pregunta 9: ¿Qué actividades te gustaría hacer en Educaplay?..... 36

Tabla 10: Distribución de los estudiantes, según la evaluación diagnóstica..... 39

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Porcentaje de los estudiantes, según la pregunta 1: ¿Te gustan las historias o cuentos? 28

Figura 2: Porcentaje de los estudiantes, según la pregunta 2: ¿Qué prefieres hacer con los cuentos? 29

Figura 3: Porcentaje de los estudiantes, según la pregunta 3: ¿Qué tipo de historias te gustan más? 30

Figura 4: Porcentaje de los estudiantes, según la pregunta 4: ¿Has usado una computadora, tablet o teléfono para aprender jugando?..... 31

Figura 5: Porcentaje de los estudiantes, según la pregunta 5: ¿Te gustan los juegos donde tienes que adivinar palabras o completar historias?..... 32

Figura 6: Porcentaje de los estudiantes, según la pregunta 6: ¿Has escuchado sobre la plataforma Educaplay? 33

Figura 7: Porcentaje de los estudiantes, según la pregunta 7: ¿Te gustaría utilizar la plataforma Educaplay? 34

Figura 8: Porcentaje de los estudiantes, según la pregunta 8: ¿Crees que escribir tus propias historias es más divertido lo harías en Educaplay? 35

Figura 9: Porcentaje de los estudiantes, según la pregunta 9: ¿Qué actividades te gustaría hacer en Educaplay?..... 37

Figura 10: Porcentaje generales de la encuesta 38



INTRODUCCIÓN

En la presente investigación se propone la implementación de Educaplay como recurso para el fortalecimiento de la habilidad narrativa en los estudiantes. El contexto se establece con el diagnóstico de la docente de “segundo año de educación básica”, notando que en la materia de Lengua y Literatura la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura y el desarrollo de habilidades narrativas es fundamental para el desarrollo académico y personal; sin embargo, se presentan ciertas debilidades para su comprensión. La enseñanza de la lectoescritura es crucial para el desarrollo académico y personal de los estudiantes, ya que proporciona las habilidades necesarias para acceder a nuevos conocimientos y desarrollar competencias comunicativas, sin embargo, la insuficiencia de contenidos narrativos adecuados y el limitado enfoque pedagógico en herramientas digitales afectan el desarrollo de estas habilidades. Según los autores como Kucirkova (2020) y Ferrer (2020) la narrativa digital y las plataformas interactivas pueden ser recursos invaluable para abordar estas limitaciones, siempre que estén diseñados pedagógicamente para maximizar su impacto.

El uso de la herramienta digital Educaplay se presenta como una solución innovadora que integra elementos interactivos para fortalecer las habilidades narrativas, la creatividad y la comprensión lectora. El presente estudio se estructura con la finalidad de brindar al lector un análisis y guía sobre la implementación de Educaplay en los espacios educativos. En este sentido, el primer capítulo es el marco teórico, donde se fundamenta los conceptos claves como la narrativa infantil, tecnológicas educativas y procesos de aprendizaje. El segundo capítulo desarrolla el diseño metodológico, basado en un enfoque cualitativo y cuantitativo con técnicas como observaciones, entrevistas y análisis de resultados. El tercer capítulo describe la propuesta, su validación teórica y empírica, y los resultados obtenidos.

Justificación del problema

Actualmente, el incremento de la tecnología ha generado una transformación significativa en la vida diaria, lo que implica nuevas formas de aprendizaje y adquisición de habilidades. Los niños y niñas de esta generación se caracterizan por mantener un nivel elevado de conocimiento digital,





no obstante, destrezas verbales y matemáticas se han limitado de manera significativa, generando dificultades en los espacios escolares. Así mismo, el autor Ferrer (2020) observa que los textos digitales replican a los físicos sin agregar valor narrativo interactivo, dificultando la creatividad y comprensión. Smith (2010) destaca la falta de diversidad en los materiales educativos como una limitación en el desarrollo integral de las habilidades narrativas del grupo infantil.

En este sentido, la inserción de tecnología y recursos digitales, se presenta como una alternativa óptima para potenciar el proceso de aprendizaje. Es importante manifestar que todos los autores coinciden que las herramientas digitales interactivas, como Educaplay ofrece un enfoque claro ya que ayuda a superar los desafíos tradicionales en la enseñanza de lectoescritura, por lo que se destaca la necesidad de superar barreras como la falta de diseño pedagógico, recursos, tecnológicos limitados y brechas digitales, por ello la implementación efectiva fortalece la motivación y creatividad de los estudiantes.

Problemática

Las habilidades del lenguaje y el razonamiento verbal son fundamentales para afianzar la comunicación y el correcto uso de la narrativa en estudiantes. De esta forma, el desarrollo y expresión oral y escrita, promueve el proceso de enseñanza-aprendizaje, generando las condiciones adecuadas para la comunicación. La destreza narrativa permite generar una secuencia de elementos cognitivos para contar una historia determinada, lo que favorece el desarrollo del pensamiento crítico, promoviendo un análisis sistemático y estructurado.

Según Portilla et al. (2023), la narrativa es uno de los principales indicadores de desarrollo del niño, por lo que, las dinámicas reflejan el conocimiento lingüístico que surge desde la comprensión del entorno y la realidad sociocultural. La narrativa ha sido la herramienta de transmisión histórica y reproducción cultural, por lo que se convierte en una referencia de la comprensión del entorno y la capacidad de interpretación desde los primeros años.

De acuerdo con la experiencia de Lerma (2020), la narrativa se construye mediante la interrelación de objetos y personas que permitan enriquecer el léxico y la capacidad de relación entre elementos y conceptos fundamentales. Con la inserción de la tecnología y la automatización de procesos, la capacidad narrativa se ha visto limitada, debido a que los estudiantes demuestran





dificultades para mantener una secuencia adecuada para relatar cualquier situación. Lo mencionado, determina dificultades de aprendizaje y la limitación en el proceso escolar, por lo que los infantes presentan menos capacidad creativa y fluidez para el desarrollo de diferentes actividades.

Desde la práctica docente y la inserción de la narrativa digital, Ruiz et al. (2023) mencionan la necesidad de incorporar un nuevo enfoque a la enseñanza de la narrativa, hacia una metodología más consciente y activa que promueva la construcción de un pensamiento crítico, mencionado la vinculación hacia la cibercultura y la educomunicación. Bajo este detalle, es esencial determinar estrategias que vinculen al estudiante con contenidos y destrezas de aprendizaje del área lingüística, al mismo tiempo que el aprendizaje se adapta a nuevas metodologías relacionadas al uso de tecnología. De esta forma, mediante la herramienta Educaplay, se promueve un espacio dinámico e interactivo para fomentar el interés y motivación del estudiante.

En el caso particular de estudio, se evidencia que los estudiantes no presentan capacidad narrativa lo que afecta su desarrollo cognitivo y verbal, generando problemas de aprendizaje y la interferencia en las habilidades. La problemática surge a partir de la observación en la práctica en clase, lo que puede ser causado por una falta de estimulación y el uso de metodologías tradicionales que vinculan más a un enfoque memorística, limitando la capacidad creativa y habilidades lingüísticas.

1.1. Problema científico

¿Cómo el uso de Educaplay podría mejorar el desarrollo de habilidades de la narrativa infantil en estudiantes de segundo año de educación básica?

Precisión del tema de investigación

El Uso del Educaplay para el desarrollo de habilidades de la narrativa infantil en estudiantes de segundo año de educación básica.

El objeto de investigación

Proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en la asignatura de Lengua y Literatura.

Objetivo general



Determinar el impacto del uso de actividades diseñadas con la aplicación Educaplay en el desarrollo de habilidades narrativas de los estudiantes de segundo año de educación básica.

Se trabajará en el cumplimiento de las siguientes preguntas científicas:

¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el uso del Educaplay para el desarrollo de la narrativa infantil en estudiantes de segundo año de la educación básica?

¿Qué caracteriza el aprendizaje de la lectoescritura a través de la narrativa infantil en estudiantes de segundo año de la educación básica?

¿Cómo utilizar el Educaplay para desarrollar habilidades de la narrativa infantil en estudiantes de segundo año de educación básica?

¿Cómo es validada la propuesta de solución al problema científico?

¿En qué medida la implementación de Educaplay mejoraría la narrativa en los niños/as de segundo año de básica?

Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar/ Dimensiones (independiente, dependiente).

Variable dependiente: desarrollo de la narrativa infantil

Nivel de conocimiento: se mide el grado de comprensión y manejo de conceptos relacionados con la narrativa infantil.

Estructura de narrativa: habilidad para construir narrativas coherentes con inicio, desarrollo y cierre.

Creatividad: Capacidad de los estudiantes para expresar ideas originales e innovadoras dentro de sus narraciones.

Variable independiente; uso de la herramienta Educaplay

Interacción del estudiante: es el nivel de participación y compromiso en las actividades propuestas mediante Educaplay.

El tipo de actividades: se realiza una diversidad y adecuación de los ejercicios interactivos utilizados en la plataforma.

Frecuencia de uso: Tiempo y regularidad con que los estudiantes emplean la herramienta Educaplay en sus aprendizajes.





Objetivos específicos de la investigación

Elaborar los fundamentos teóricos que sustentan el uso del Educaplay para el desarrollo de la narrativa infantil en estudiantes de segundo año de educación básica.

Determinar la situación actual del aprendizaje de la lectoescritura a través de la narrativa infantil en estudiantes de segundo año de educación básica.

Proponer actividades a través del Educaplay para desarrollar habilidades de la narrativa infantil en estudiantes de segundo año de educación básica.

Evaluar la propuesta mediante la identificación de habilidades narrativas y la creatividad en estudiantes de segundo año de educación básica.

Declaración de la población y muestra

La población está constituida por 27 estudiantes de segundo año de educación básica. de la escuela Básica Facundo Bayas. La muestra no probabilística la conforman un grupo de 10 estudiantes con afectación en el desarrollo de habilidades de lectoescritura.

En el contexto del segundo año de educación básica, se observa una insuficiencia en el desarrollo de habilidades narrativas, lo que impacta negativamente en la capacidad de los estudiantes para comprender y producir textos.

Muestra no probabilística: 10 Niños con afectación en el desarrollo de habilidades de lectoescritura.

Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos)

El estudio se enfocó bajo un enfoque mixto, aplicando técnicas cuantitativas y cualitativas, lo que permite combinar ambos elementos en un mismo análisis, siguiendo lo que definen Cejas et al., (2023). Este enfoque busca aprovechar las fortalezas de ambos métodos para lograr una comprensión más completa y profunda de los fenómenos observados.

Se empleó el método teórico analítico-sintético para desarrollar el marco conceptual de la investigación permitiendo contextualizar estudio, definir y operacionalizar las variables este proceso fue esencial para estructurar el marco teórico y fundamentar las hipótesis y objetivos de la investigación.



Los métodos empíricos encuesta, entrevista y la observación facilitó la recolección de datos de la realidad sobre el objeto de estudio proporcionando la evidencia necesaria para analizar y validar los hallazgos de la investigación.

Finalmente, el método matemático-estadístico se utilizó para analizar cuantitativamente los datos obtenidos, este método permitió representar los resultados de los cuestionarios en gráficos y tablas, facilitando la interpretación objetiva de los datos y análisis comparativo de los resultados. Ente y representar mediante gráficos el resultado de los cuestionarios.

Instrumentos

Se utilizó la técnica de la encuesta para recolectar información respecto a las habilidades y el nivel de conocimiento de los estudiantes en cuanto sus destrezas narrativas.

Declaración del tipo de investigación

Según manipulación de las variables se utilizó una investigación observacional, se realizó una observación y registro sin manipular las variables, según la fuente, se hizo una investigación empírica, debido a que se recolectaran datos primarios mediante el estudio a docentes y estudiantes, según el lugar, constituye una investigación de campo, pues la recolección de datos se realizó en la institución donde está la población objeto de estudio y finalmente según la finalidad, se trata de una investigación aplicada, porque se aplica una solución al problema objeto de estudio.

Principales aportes

La investigación presenta una propuesta innovadora en educación la cual se basa en la aplicación de la herramienta digital Educaplay. Mediante la investigación y el instrumento observación y encuesta se analizó las habilidades narrativas de los estudiantes, con el fin de identificar fortalezas y debilidades en el ámbito. Al mismo tiempo, el estudio permite analizar la percepción de los docentes mediante una entrevista que se enfoque en el reconocimiento de habilidades y necesidades de estudiantes por parte de los docentes. De esta forma, se diseña una propuesta pedagógica que permita incrementar las habilidades narrativas y creativas de los estudiantes, presentando una guía para los docentes que busquen nuevas metodologías.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica





El estudio constituye un aporte a la educación, por cuanto ayudará a fomentar la comunicación entre los estudiantes y docentes en el manejo de diferentes recursos educativos y plataformas digitales. La importancia del estudio radica en la mejora que se logrará en el proceso de enseñanza aprendizaje. Como lo señala Ramón, L. (2024) Las TIC, se han caracterizado por mejorar el acceso a información, hacer más efectiva la comunicación entre docentes y alumnos, se concluye que el impacto de las TIC, en la modernización educativa en Ecuador ha sido significativo, teniendo en consideración que los alumnos han aprendido aplicarlos en las asignaturas, de forma creativa a la hora de presentar sus tareas y a ser más críticos con la información que ven en la red. El uso de la herramienta digital Educaplay permitirá a los docentes y estudiantes utilizar una serie de recursos interactivos que facilitará el trabajo asincrónico. Así mismo, hará las clases más flexibles y adaptables al ritmo de cada estudiante.

Se considera que va a satisfacer una necesidad social por cuanto le dará un carácter más integral a la educación y se ajustará a las exigencias actuales en el sentido que dará respuesta a las nuevas formas de enseñanza- aprendizaje dando la oportunidad a los docentes y estudiantes de usar de una manera adecuada la tecnología y los recursos que ofrece. El aprendizaje de esta plataforma y el dominio de las TIC en general contribuye al éxito de los docentes y los estudiantes las mismas que ayudan a fomentar la interactividad en el aula, lo que puede hacer que las clases sean más dinámicas y atractivas.

Las herramientas tecnológicas facilitan la evaluación continua y la retroalimentación instantánea, lo que permite a los docentes identificar áreas de mejora y a los estudiantes ajustar su aprendizaje en tiempo real. Las herramientas digitales interactivas fomentan la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje, promoviendo la motivación, el compromiso y la creatividad. Además, estos recursos permiten explorar, experimentar y colaborar de forma dinámica, facilitando el aprendizaje personalizado y el desarrollo de habilidades para este siglo XXI.

Finalmente se identifica el impacto de la implementación de la herramienta Educaplay en el desarrollo narrativa y creativo de los estudiantes, mediante una ficha de observación que permita determinar el avance y posibles espacios de mejora. En este sentido, el instrumento será diseñado



cuidadosamente para determinar los resultados y la referencia del estudio como ejemplo de estrategias pedagógicas basados en educación.

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

El capítulo I presenta el contexto de estudio, abordando la importancia de la narrativa en la educación infantil y como las herramientas digitales pueden facilitar este proceso. Se define objetivos de la investigación, se plantea la problemática relacionada con el desarrollo de habilidades narrativas en estudiantes de segundo año de educación básica y se justifica el uso de Educaplay como recurso educativo innovador. Además, se incluyen las preguntas de investigación.

En el capítulo II se exploran las teorías y conceptos relevantes relacionados con la narrativa infantil, el desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños, y el impacto de las tecnologías educativas en el aprendizaje. Se examinan estudios previos sobre el uso de herramientas digitales, específicamente Educaplay, y su efectividad en la enseñanza de la narrativa.

Capítulo III detalla el diseño metodológico de la investigación. Se describen métodos de recolección de datos, que pueden incluir encuestas, entrevistas, observaciones y actividades prácticas con Educaplay, se especifica la muestra de los estudiantes de "segundo año de educación básica". Seleccionados, así como el entorno educativo en el que se llevará el estudio. Así mismo, se explican las técnicas de análisis de datos que se utilizarán para evaluar el impacto de Educaplay en el desarrollo de la narrativa infantil y se consideran los aspectos éticos de la investigación.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Investigativos

Prensky (2001) argumenta que los juegos permiten que los estudiantes aprendan de manera espontánea mientras interactúan con el contenido, lo que ayuda a superar limitaciones en la narrativa digital. Salen y Zimmerman (2021) afirman que los juegos crean un entorno de aprendizaje práctico que fomenta la resolución de problemas y la creatividad complementado la narrativa digital, la narrativa digital tiene grandes expectativas para el desarrollo de la lectoescritura. Estas herramientas han demostrado ser útiles para mejorar la motivación y la creatividad de los estudiantes. Al proponer metodologías de aprendizaje que integren a la narrativa digital como los textos físicos y el juego de manera coherente y significativa para los estudiantes.

Brennan y Resnick (2024) sugieren que los textos digitales deben ser diseñados no solo para ser leídos, si no para ser interactuados, donde los niños participen en la construcción de historias. De esta manera, los estudiantes pueden desarrollar habilidades cognitivas y lingüísticas a través de la exploración y la resolución de problemas dentro de un contexto narrativo significativo. Además proponen que los juegos no solo sean lúdicos si no que su narrativa este directamente vinculada al aprendizaje y a los objetivos para estimular el pensamiento crítico y su creatividad. Martínez, (2022) y López (2023) por otra parte proponen el uso de las plataformas, mismas que ofrezcan historias personalizadas basadas en los niveles de lectura de los estudiantes, esto podría aumentar el interés en la lectura y ayudar a abordar la insuficiencia de contenidos narrativos relevantes. La insuficiencia de la narrativa infantil se manifiesta en los textos físicos como los digitales y se desmejora por la falta de enfoques narrativos en los juegos educativos. Los autores coinciden que es necesario un enfoque más holístico que cambie el pensamiento crítico de los estudiantes.

El autor Hernández (2023) sugiere y argumenta que los juegos educativos deben incorporar elementos narrativos más ricos y complejos para fomentar el desarrollo de la escritura y la





compresión lectora. Además, las historias y cuentos fomentan la imaginación y la creatividad, lo que puede aumentar la motivación y el interés por la lectura y la escritura en los estudiantes.

La Lectoescritura es una revisión crítica, los niños pueden experimentar dificultades para comprender los textos cuando no están familiarizados con la estructura de la narrativa o no disponen de las habilidades necesarias para la decodificación de palabras. Esto puede resultar en una disminución en su interés por la lectura y la escritura (Díaz 2015). Varios textos digitales son réplicas de los textos físicos no se incorporan elementos que motiven y causen una experiencia lectora dinámica y significativa. Ferrer (2020), la falta de integración de estrategias narrativas interactivas en estas plataformas dificulta el desarrollo de la comprensión lectora y la creatividad infantil, ya que estas son para la educación y sus etapas educativas. El desafío radica en lograr un equilibrio entre entretenimiento y aprendizaje.

En el campo de educación la Ley Orgánica de Educación Intercultural, el art. 6 señala: Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales (LOES, 2017, p. 16). Además, se propone la guía denominada “Introducción a las Tecnologías de la Información y Comunicación”, propuesta en el año 2013, por el Ministerio de Educación, en donde se establece los principios y características del pensamiento computacional en estudiantes de diferentes niveles. En esta guía, también es establece las actividades y contenidos a desarrollarse relacionados a la inserción de la tecnología en las diferentes asignaturas.

Por otra parte, se toma como base el impacto de los juegos educativos en la narrativa infantil. Salen y Zimmerman (2021), subrayan que los juegos educativos pueden ser entornos prácticos para desarrollar creatividad y resolver problemas, si están bien diseñados. Por otra parte, Hernández (2023), sugiere incorporar elementos narrativos complejos en juegos educativos para mejorar la escritura y la comprensión lectora. Por último, Zhao y Cheng (2023), critican la falta de narrativas estructuradas en juegos digitales, destacando que esto limita el desarrollo de habilidades comunicativas.





La narrativa infantil y desarrollo de la lectoescritura; Isabel et al. (2004), muestran que los cuentos infantiles promueven habilidades lingüísticas y cognitivas al proporcionar contextos significativos. Díaz (2015), expone sobre las dificultades en la narrativa infantil donde nos indica de cómo afectan la comprensión lectora y motivación de los estudiantes. Por otra parte, Thompson (2009) señala que la dependencia excesiva de ilustraciones puede limitar el enfoque en el texto escrito, afectando la comprensión lectora.

Zhao y Cheng (2023) sostienen que los juegos digitales utilizados en la educación de niños de esta frecuentemente carecen de una narrativa estructurada que guíe el proceso de aprendizaje, estos autores destacan que muchos juegos educativos se enfoquen en actividades repetidas o tareas de resolución de problemas sin contexto educativo narrativo. La narrativa en los juegos debería ser un elemento central para que los niños aprendan a través de una inmersión activa en las historias, favoreciendo la comprensión como la capacidad de expresión escrita y oral dando un criterio crítico.

En esta trama Quezada et al. (2023), manifiestan que la falta de habilidades en lectura y escritura no solo tiene repercusiones en su desempeño académico, sino que también puede tener un impacto en su crecimiento psicológico y emocional, por ende, es fundamental detectar estos problemas a tiempo y brindar el respaldo necesario tanto en el contexto educativo como en el hogar para promover un desarrollo adecuado y competitivo.

Uno de los argumentos más comunes es que la narrativa infantil presenta un vocabulario limitado y estructuras gramaticales simples, lo que puede no desafiar adecuadamente a los niños en su desarrollo de las habilidades narrativas.

Por ello las narrativas infantiles a menudo dependen en gran medida de ilustraciones para contar la historia, lo que puede llevar a una menor atención a la comprensión del texto escrito.

Si bien se sabe que la narrativa infantil tiene numerosos beneficios, que son cruciales para considerar posibles aspectos negativos señalados por algunos autores. La combinación de la narrativa infantil con otros métodos y materiales educativos que aborda estas preocupaciones puede proporcionar una educación más completa y efectiva en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en niños de segundo año de educación básica. Es fundamental equilibrar la



simplicidad y atractivo de la narrativa infantil con la exposición a un lenguaje y contenidos más complejos y variados.

1.2. Caracterización de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Segundo año de educación básica.

La asignatura de Lengua y Literatura en el segundo año de educación básica tiene como objetivo principal desarrollar las habilidades de lectura, escritura, expresión oral y comprensión lectora en los estudiantes. A esta edad, los niños generalmente tienen entre 7 y 8 años, lo que marca una fase crucial en el desarrollo de sus capacidades lingüísticas. En este nivel educativo, se busca que los estudiantes amplíen su vocabulario, mejoren su fluidez lectora y comiencen a comprender textos sencillos, lo cual es esencial para su formación académica y social.

Desde el enfoque pedagógico, la enseñanza de Lengua y Literatura en este nivel debe estar alineada con el desarrollo cognitivo de los niños, estos son capaces de realizar actividades lógicas y estructuradas, con contenidos que estén conectados y concretos con situaciones de la vida cotidiana. Por lo tanto, las estrategias educativas deben incorporar ejercicios prácticos que ayuden a los niños a relacionar palabras con sus significados y contextos, alineados con su realidad cotidiana (Pérez & García, 2020). El desarrollo de la comprensión lectora es una de las habilidades primordiales que buscan fortalecer la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura. Las habilidades narrativas son herramientas fundamentales que actúan en el aprendizaje donde los estudiantes participan activamente en interacciones verbales dentro del salón de clases y de esta forma mejorar su comprensión y su aprendizaje (Gómez & Martines, 2021).

La lectura en voz alta es una actividad muy buena ya que a través de la narración de cuentos y la dramatización se puede promover este tipo de interacción ayuda a los estudiantes a desarrollar un lenguaje tanto oral como escrito de manera simultánea. Por lo tanto, la escritura tiene un rol muy importante en esta etapa, porque permite a los niños crear oraciones sencillas y coherentes, lo que contribuye a la producción de textos más complejos (López & Torres, 2022).

La asignatura de Lengua y Literatura en el segundo año de educación básica está diseñada para fomentar el desarrollo integral de las habilidades lingüísticas de los estudiantes. A través de

estrategias pedagógicas centradas en la lectura, la escritura y la expresión oral, los docentes pueden facilitar el aprendizaje significativo y el desarrollo cognitivo de los niños en esta etapa crucial. Es importante que las actividades educativas se alineen con las características bio-psico-sociales de los estudiantes, proporcionando un entorno de aprendizaje dinámico y participativo.

1.3. Criterios asumidos por las investigadoras

El uso de aplicaciones educativas en la educación es una práctica cada vez más extendida debido a los beneficios que ofrece en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, es importante tener en cuenta ciertos fundamentos pedagógicos, didácticos y tecnológicos para garantizar su eficacia y el cumplimiento de los objetivos educativos. A continuación, se detallan algunos de estos fundamentos:

Fundamentos pedagógicos

En investigaciones recientes, se destaca la importancia de adaptar las estrategias de enseñanza utilizando actividades colaborativas que promuevan el aprendizaje significativo fortaleciendo el desarrollo de prácticas sociales. En cuanto al diseño de aplicaciones educativas debe estar respaldado por teorías pedagógicas que respalden la efectividad de las estrategias de enseñanza utilizadas, (Piaget, 1970) destaca que el aprendizaje ocurre cuando los estudiantes interactúan con el entorno de manera activa. Según García y Ramírez (2019), las aplicaciones educativas deben estar diseñadas de manera que fomenten la exploración y experimentación impulsando y facilitando el desarrollo cognitivo y el aprendizaje autónomo.

Asimismo, las aplicaciones educativas deben promover el desarrollo no solo de habilidades cognitivas, sino también de competencias emocionales y sociales. Según Molina y Fernández (2022), estas herramientas deben fomentar la autonomía y la motivación de los estudiantes, permitiendo un aprendizaje más profundo y autónomo.

Finalmente, es fundamental que estas herramientas promuevan la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Castillo y Gómez (2023) sugieren que el diseño de aplicaciones educativas debe incluir actividades que promuevan la reflexión, la experimentación y la resolución de problemas, ayudando a los alumnos a construir conocimiento de manera significativa y activa.





1.4. Fundamentos didácticos

En el diseño de aplicaciones educativas según Martínez y Pérez (2021) indican que las aplicaciones educativas deben estar diseñadas para captar la atención de los estudiantes desde el inicio, proporcionando objetivos claros que guíen su proceso de aprendizaje y trabajo colaborativo. A su vez, Gómez y Torres (2022) resaltan que la retroalimentación inmediata es crucial para mantener la motivación y ayudar a los estudiantes a corregir sus errores, lo que mejora significativamente los resultados del aprendizaje.

Las aplicaciones educativas deben contemplar objetivos claros y específicos que guíen el proceso de enseñanza-aprendizaje y permitan evaluar su efectividad.

1.5. Fundamentos tecnológicos

Gómez y Rodríguez (2022) destacan que la seguridad en las aplicaciones educativas es crucial para proteger la información personal de los usuarios y crear un entorno de aprendizaje seguro. Asegurar que las plataformas sean confiables y cumplan con normativas de privacidad puede fomentar la confianza de los estudiantes y educadores en el uso de estas herramientas.

Las aplicaciones educativas deben ser accesibles desde diferentes dispositivos tecnológicos, como computadoras, tablets o smartphones, para adaptarse a las necesidades y preferencias de los alumnos.

1.6. La lectoescritura. Importancia para el desarrollo escrito y oral en escolares

González y Martínez (2021) enfatizan que la lectoescritura no solo es la base del aprendizaje en diferentes disciplinas, sino que también influye en el rendimiento académico general de los estudiantes. Los niños que dominan estas habilidades suelen tener mejores resultados en sus estudios, ya que pueden entender y producir textos de manera eficiente. La importancia de la lectoescritura, para el desarrollo escrito y oral en niños de segundo año de básica es fundamental adquirir las habilidades necesarias para expresarse de manera efectiva tanto de forma escrita como oral. Algunas de las razones por las cuales la lectoescritura es importante en esta etapa son: Desarrollo del lenguaje, Comprensión lectora, Ortografía y gramática, Creatividad.

La lectoescritura es un proceso fundamental en el desarrollo de los niños de segundo año de básica, en la materia de Lengua y Literatura ya que les brinda las herramientas necesarias para





expresarse de forma efectiva en el ámbito escrito y oral, y les ayuda a adquirir habilidades claves para su desarrollo académico y personal.

1.6.1. La narrativa como parte del desarrollo de la lectoescritura

La narrativa es un género literario que se distingue por contar una historia mediante la utilización de personajes, escenarios y situaciones que capturan la atención del lector. En el contexto del desarrollo de la lectoescritura en niños de segundo año de educación básica, la narrativa desempeña un papel esencial, ya que les permite explorar nuevos mundos imaginarios, ampliar su vocabulario, desarrollar la comprensión lectora y estimular su creatividad.

Algunos elementos importantes de la narrativa que los niños de segundo año deben conocer son:

Personajes: Son los protagonistas de la historia, quienes llevan a cabo acciones y se relacionan entre sí, pueden ser personas, animales, seres fantásticos, etc.

Escenario: Es el lugar donde se desarrolla la historia, puede ser real o imaginario y contribuye a crear el ambiente adecuado para la trama.

Trama: Es el conjunto de acciones que se suceden a lo largo de la historia, con un inicio, nudo y desenlace, la trama es lo que mantiene la intriga y el interés del lector.

Tiempo: Es el momento en el que se desarrollan las acciones de la historia, puede ser pasado, presente o futuro, y puede estar marcado por secuencias temporales como el orden cronológico o los flashbacks.

Narrador: Es la voz que cuenta la historia. Puede ser un narrador en primera persona, que participa en la historia como personaje, o en tercera persona, que observa y relata los acontecimientos.

Diálogos: Son las conversaciones que mantienen los personajes entre sí, los diálogos ayudan a dar vida a los personajes y a desarrollar la trama.

Al enseñar a los niños del segundo año de educación básica, sobre los elementos de la narrativa, se les invita a sumergirse en el mundo de la lectura y la escritura de manera creativa y lúdica. A través de la narrativa, los niños pueden expresar sus ideas, emociones y pensamientos de forma original y libre, fomentando así su desarrollo integral como personas y como estudiantes en la materia de Lengua y Literatura.





1.6.2. Importancia de la narrativa infantil y características

Según Sánchez (2021) destaca que la narrativa infantil permite a los niños explorar sus emociones y las de los demás, fomentando la empatía y la comprensión social. Las historias ofrecen un espacio seguro para que los niños identifiquen y procesen sus propios sentimientos.

En los niños de segundo año de educación básica en la materia de Lengua y Literatura, es importante la narrativa infantil ya que les permite explorar su creatividad, expandir su vocabulario, mejorar su comprensión lectora y desarrollar sus capacidades de comunicación oral y escrita. A continuación, se presentan algunas características que se pueden observar en los niños de este nivel educativo en relación con la narrativa infantil. Los niños de segundo año de educación básica suelen mostrar un gran interés por las historias y cuentos, disfrutando de las narraciones tanto en forma oral como escrita.

A través de las historias y cuentos, los niños pueden ponerse en el lugar de los personajes, entender sus emociones y vivir sus aventuras, lo que les ayuda a desarrollar la empatía y la capacidad de ponerse en el lugar del otro. La narrativa infantil desempeña un papel fundamental en el desarrollo de los niños de Segundo año de educación básica en la materia de Lengua y Literatura, ayudándoles a fortalecer su creatividad, mejorar su comunicación, enriquecer su vocabulario, desarrollar su empatía y fomentar su amor por la lectura, la narrativa es una herramienta ponderosa que contribuye al desarrollo integral de los niños, ayudándoles a crecer emocional, social y cognitivamente.

1.6.3. La narrativa infantil como potenciadora del desarrollo oral y escrito

La narrativa infantil es una herramienta que nos sirve para potenciar el desarrollo oral y escrito en los niños, particularmente en los primeros años de educación básica. En el segundo año de educación básica, el contacto con cuentos, fábulas, leyendas y otros géneros narrativos contribuye significativamente a la adquisición de habilidades comunicativas y lingüísticas de una manera lúdica, creativa y efectiva. Los niños no solo amplían su vocabulario, sino que también desarrollan su capacidad de expresión oral y escrita, su comprensión lectora, y su habilidad para estructurar y organizar ideas.



Hernández & Galindo (2021) mencionan "La narrativa infantil como herramienta pedagógica Fomentando la creatividad y la comprensión lectora en niños", los autores destacan la importancia de la narrativa infantil para el desarrollo de la imaginación y las habilidades narrativas en los niños de educación básica. Argumentan que a través de cuentos y relatos los niños pueden explorar emociones y realidades, lo que les permite un mejor entendimiento de su entorno.

1.6.4. Las aplicaciones digitales, su uso en la educación. Ejemplos de aplicaciones digitales para la Educación Básica.

El uso de aplicaciones digitales se basa en teorías del aprendizaje que destacan la importancia del aprendizaje interactivo, constructivo y social. Estas herramientas permiten que los estudiantes participen activamente en su propio proceso de aprendizaje, ofreciendo oportunidades para practicar y aplicar conocimientos de manera autónoma y motivadora.

Aplicaciones Digitales para la Educación Básica. Según González y Pérez (2022), Educaplay es una herramienta valiosa en la educación digital, ya que permite a los docentes crear diversas actividades interactivas que facilitan la participación activa de los estudiantes.

De acuerdo con Martínez (2021), Educaplay subraya la importancia de las herramientas digitales para mediar en el aprendizaje, proporcionando entornos motivadores y participativos para los estudiantes.

Como señala el informe de la Fundación Educativa Digital (2023), Educaplay destaca por su capacidad para crear entornos de aprendizaje motivadores a través de actividades interactivas que fomentan la colaboración entre estudiantes.

Educaplay ofrece una variedad de actividades interactivas que mejoran la experiencia educativa, facilitando la interacción tanto con el contenido como con otros estudiantes (Ramírez, 2024), tomando en cuenta que los niños aprenden mejor cuando son activos creadores de su propio conocimiento, en lugar de simples receptores de información.

Educaplay es una aplicación digital disponible para mejorar la educación en niños de Segundo año de educación básica, en la materia de Lengua y Literatura, es importante que los docentes

integren estas herramientas de forma adecuada en su práctica pedagógica para aprovechar al máximo su potencial educativo.

1.6.5. El Educaplay, características y posibilidades para la educación. Uso en la educación infantil

Mayer, R.E. (2020) se centra en el aprendizaje multimedia y como las plataformas digitales pueden facilitar la educación mediante la interacción por ello la narrativa es una habilidad fundamental en el desarrollo infantil que potencia la imaginación, el lenguaje y el pensamiento crítico. Educaplay ofrece recursos didácticos que pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, lo que lo convierte en una herramienta eficaz para enseñar narrativa. A través de actividades interactivas, los estudiantes pueden explorar diferentes formas de contar historias, lo que mejora su compromiso y motivación.

Por ello Prensky, M. (2022) afirma, como las herramientas digitales interactivas, como Educaplay, pueden ayudar a los estudiantes a involucrarse de manera más activa en su proceso de aprendizaje-aprendizaje. Reafirmando así que la narrativa es un elemento clave en el desarrollo de las habilidades narrativas y la comunicación. A una edad temprana, los niños comienzan a explorar su entorno a través de historias, lo que les ayuda a estructurar su pensamiento y comprender mejor su realidad. Educaplay, al ser una herramienta interactiva, permite que los estudiantes se involucren activamente en su proceso de aprendizaje, transformando la forma en que abordan la narrativa. La narrativa es una habilidad fundamental en el desarrollo de las habilidades narrativas y la cognición infantil

Según Ramírez, (2024) Educaplay es una plataforma que permite crear y utilizar recursos educativos interactivos. Sus características pueden ser beneficiosas para la educación infantil. Las actividades interactivas de Educaplay, como crucigramas, juegos de memoria y actividades de completar textos, son atractivas para los niños y fomentan el aprendizaje activo. La diversidad de recursos que permite a los educadores crear una variedad de recursos didácticos que pueden adaptarse a diferentes temas y áreas de conocimiento, utilizando elementos visuales y sonoros que captan la atención de los más pequeños.





Este análisis explora sus características y posibilidades para la educación, la combinación de interactividad y gamificación en Educaplay puede potenciar el proceso de aprendizaje. Johnson et al. (2023) enfatizan que la interactividad gamificada no solo facilita el aprendizaje de contenido académico, sino que también desarrolla habilidades blandas como el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

Una de las principales fortalezas de Educaplay es su capacidad para incorporar recursos visuales y multimedia, que mejoran la experiencia de aprendizaje. Según López (2022), los recursos visuales en plataformas como Educaplay son esenciales para fomentar el aprendizaje activo, permitiendo a los estudiantes interactuar con el contenido de forma dinámica. Según estudio de Ramírez (2024) muestra que la retroalimentación proporcionada a través de plataformas como Educaplay puede tener un impacto positivo en el rendimiento académico. Este estudio resalta que la inmediatez de la retroalimentación digital permite a los estudiantes corregir errores de manera más eficaz y refuerza el aprendizaje activo.

Según Martínez y Torres (2023), estas herramientas digitales pueden ser utilizadas para crear narrativas interactivas donde los niños no solo consumen contenido, sino que también contribuyen a la creación de historias a través de actividades lúdicas y colaborativas.

Por otra parte, la integración de tecnologías digitales en el proceso educativo puede potenciar significativamente las habilidades de lectoescritura entre los estudiantes. Educaplay se puede utilizar en Educación Infantil para Niños de Segundo año de educación básica ya que es particularmente útil en la educación infantil, porque proporciona un entorno flexible y atractivo que se adapta a las necesidades de los estudiantes.

El uso de la enseñanza multisensorial en el aprendizaje de la lectoescritura es importante debido a que permite crear firmes vínculos entre los canales visuales, los auditivos y táctiles quinestésicos. Además, que la estimulación multisensorial, es fundamental para compensar, las necesidades propias de cada individuo en busca de un correcto aprendizaje de lectura y escritura. Al involucrar diversos estímulos sensoriales en las prácticas de aprendizaje los niños aprenden a relacionar el conocimiento con experiencias, creando así un aprendizaje profundo. (Buñay, y Cazorla (2023).





La retroalimentación inmediata es fundamental en entornos de aprendizaje digital, ya que permite a los estudiantes conocer su desempeño y realizar ajustes en su estrategia de aprendizaje. Educaplay es una plataforma que permite la creación de actividades educativas interactivas, ideal para implementar la retroalimentación inmediata y la evaluación continua. Según López y Romero (2023), el uso de plataformas como Educaplay en el aula facilita el diseño de experiencias de aprendizaje que incorporan tanto la evaluación como la retroalimentación en tiempo real, optimizando el proceso educativo.

1.7. Características bio-psico-social de los estudiantes del Segundo año de educación básica

Los estudiantes del segundo año de educación básica, generalmente entre los 7 y 8 años de edad, se encuentran en una etapa crucial de su desarrollo físico, cognitivo, emocional y social. Estas características bio-psico-sociales influyen directamente en su proceso de aprendizaje, y es fundamental que los docentes consideren estos factores al diseñar actividades pedagógicas, especialmente en áreas como Lengua y Literatura.





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

La metodología es un componente fundamental en el proceso de investigación, ya que proporciona el marco y las herramientas necesarias para abordar de manera sistemática y rigurosa los problemas de estudio. En el contexto educativo, la investigación y el estudio diagnóstico son esenciales para identificar necesidades, evaluar prácticas y proponer mejoras que impacten positivamente en el aprendizaje y la enseñanza.

El objetivo de este capítulo es proporcionar una visión integral de las estrategias y técnicas que puedan ser empleadas en la realización de investigaciones diagnósticas. Se explorarán diferentes métodos, tanto cuantitativos y cualitativos, que facilitan la recolección y análisis de datos, así como la interpretación de los resultados obtenidos.

A lo largo de los últimos años, se ha observado una evolución significativa en las metodologías de investigación, potenciadas por el avance tecnológico y el acceso a grandes volúmenes de datos. Según López y Martínez (2023) destacan la importancia de adoptar enfoques metodológicos mixtos que integren tanto métodos cuantitativos como cualitativos, permitiendo una comprensión más rica y contextualizada de los fenómenos estudiados. Este enfoque se complementa con el uso de herramientas digitales y analíticas que optimizan la recopilación y el procesamiento de datos, abriendo nuevas posibilidades para la investigación en tiempo real.

Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.

| VARIABLES | DEFINICIÓN CONCEPTUAL | DIMENSIONES | INDICADORES | INSTRUMENTOS |
|---|--|-------------------|--|--|
| Independiente: Herramienta EducaPlay | Es una plataforma educativa que facilitara el aprendizaje y desarrollo de habilidades narrativas en los estudiantes. | Uso del EducaPlay | <ul style="list-style-type: none">Permite crear actividades interactivas que fomenta la participación activa y el interés de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. | Creación de actividades para el desarrollo de la narrativa infantil. |



| | | | | |
|--|---|---|--|--------------------------|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • Mejora la motivación y el rendimiento académico, al ofrecer experiencias de aprendizaje más dinámicas y personalizadas | |
| Dependiente: Desarrollo de la narrativa infantil | Capacidad de los estudiantes para crear, estructurar y expresar narraciones de manera coherente y creativa. Según Miller y Almon (2020) | Crear, estructurar y expresar narraciones de manera coherente y creativa. | <ul style="list-style-type: none"> • Construcción de personajes • Elaboración de tramas • Descripciones • Uso de un vocabulario variado. | Rúbrica Elaborada |

Enfoque de investigación

El estudio se desarrolla bajo el enfoque mixto, mismo que combina técnicas cuantitativas y cualitativas, se le conoce como un enfoque mixto. Según Cejas et al. (2023), este enfoque busca aprovechar las fortalezas de los dos métodos para lograr una comprensión más completa y profunda. El estudio combina técnicas cualitativas y cuantitativas para investigar el uso de la herramienta Educaplay en el desarrollo de habilidades narrativas en los estudiantes de segundo año de educación básica, este enfoque definido por Cejas et al. (2023) una comprensión integral del fenómeno al integrar la recolección y análisis de datos tanto numéricos como descriptivos.

El objetivo principal es diseñar un conjunto de actividades con el uso de Educaplay, esto permitirá mejorar las competencias narrativas en un grupo de 27 de estudiantes de la escuela Básica Facundo Bayas, con especial atención en una muestra de 10 estudiantes que presente dificultades en el desarrollo de la lectoescritura. Por lo tanto, el método empírico se utiliza para recoger los datos de estudios donde se evalúan los ambientes actuales, las respuestas de los estudiantes al uso de la plataforma Educaplay. Por último, se realiza el análisis de resultados

donde se lleva a cabo un método matemático-estadístico, lo que permite medir cuantitativamente los resultados y avances obtenidos estos resultados se presenta de manera gráfica.

Alcance de la investigación

La presente investigación se lleva a cabo en la escuela Básica Facundo Bayas, con una población de 27 estudiantes, con una muestra no probabilística de 10 estudiantes seleccionados por su bajo desempeño en habilidades de lectoescritura, el alcance de esta investigación es tanto teórica como práctica, en el ámbito teórico, con enfoque descriptivo-correlacional, debido a que se caracteriza el fenómeno de estudio y la interrelación entre variables designadas como las habilidades narrativas y la implementación del recurso Educaplay.

Se establece actividades interactivas con Educaplay, que serán implementadas durante un periodo de tiempo en el aula de clases, estas actividades se van a enfocar en mejorar la capacidad de los estudiantes para crear narrativas coherentes, organizadas y creativas, donde se utilizarán estrategias como la secuencia de eventos, la descripción de personajes y la elaboración de trama simples, estas actividades tienen el objetivo de mejorar habilidades de escritura, si no también desarrollar la comprensión lectora, la fluidez verbal y la expresión creativa.

Declaración y justificación del tipo de investigación

Este estudio se basa dentro de una investigación aplicada mixta, esta investigación busca solucionar problemas específicos del contexto educativo, en este caso, es mejorar las habilidades narrativas en lectoescritura en la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de segundo año de educación básica a través del uso de la herramienta tecnológica Educaplay. La elección del enfoque aplicado se ajusta en los resultados del estudio donde se proporcionará soluciones prácticas y directas para un problema real dentro del ámbito educativo, como son las dificultades en la lectoescritura y la narrativa infantil. Según (Hernández-Sampieri et al.,2022)

La investigación que se realiza es importante para el estudio porque permite abordar el problema desde varias perspectivas, por ello es bueno recalcar que los métodos cuantitativos facilitan la medición objetiva de los resultados obtenidos, mientras que los métodos cualitativos proporcionan un contexto detallado y más profundo.



La combinación del enfoque aplicado, el enfoque mixto y el diseño cuasiexperimental permitirá que la investigación sea completa ya que no solo se evaluará la eficacia de Educaplay como herramienta educativa, si no que proporciona una base sólida para futuras recomendaciones sobre el uso en el desarrollo de la narrativa infantil en estudiantes de segundo año de educación básica de la escuela Facundo Bayas en la materia de Lengua y Literatura.

Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Los diversos métodos empleados que se abordan al problema de investigación son con el fin de obtener datos relevantes para el desarrollo de y creatividad de la narrativa infantil en los estudiantes de segundo año de educación básica mediante la herramienta Educaplay. A continuación, se describe y se detalla los métodos empleados y los fines específicos en el contexto de la investigación.

2.1.1. Método Teórico: analítico- sintético

Este método tiene como propósito construir el marco conceptual y teórico que sustenta la investigación donde incluye la revisión bibliográfica y análisis de estudios previos que aborden temas relacionados con la narrativa infantil, la lectoescritura y el uso de tecnologías educativas como Educaplay. A través de este proceso, se logra definir la conceptualización de la variable claves de la investigación, como el desarrollo de habilidades narrativa y la utilización de plataformas interactivas en el aprendizaje (Creswell y Creswell, 2021). El método teórico permite situar la investigación en un contexto académico más amplio y desarrolla la hipótesis que guíen la fase empírica del estudio.

2.1.2. Métodos Empíricos: encuesta, entrevista y observación

Estos métodos tienen como objetivo la recolección de datos directamente del entorno donde se desarrolla de la investigación. Este estudio, se utiliza técnicas como la observación, encuestas semiestructuradas y la aplicación de instrumentos de evaluación, para medir las habilidades narrativas de los estudiantes, este método es fundamental para obtener información real sobre impacto de Educaplay en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, así como para comprender cómo docentes y estudiantes descubran el uso de esta herramienta tecnológica en el aula (Hernández-Sampieri et al., 2022)



2.1.3. Métodos Matemáticas-Estadístico: Cálculo porcentual

En este método se emplea para el análisis cuantitativo de los datos recolectados, este método permite medir, comprar y analizar los resultados obtenidos a través de evaluaciones pretest y postest, donde proporciona una visión clara y objetiva del impacto de la intervención educativa sobre narrativa infantil de los estudiantes, este método tiene el propósito de representar los resultados de manera gráfica, donde se facilita la interpretación de los mismos y permite identificar patrones o tendencias que muestren el cambio en el rendimiento de los estudiantes a lo largo del estudio (Hernández- Sampieri et al., 2022).

Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Esta investigación, contiene métodos cuantitativos y cualitativos que nos ayuda a evaluar el impacto de la herramienta Educaplay, en el desarrollo de la narrativa infantil en estudiantes de Segundo año de educación básica. A partir de la metodología seleccionada, se utiliza una serie de instrumentos específicos que permiten la recolección de datos desde diferentes perspectivas. Según García et al. (2021), el uso de plataformas interactivas permite un aprendizaje más dinámico y significativo en la educación básica.

Para evaluar el impacto del uso de la herramienta de Educaplay en el desarrollo de la narrativa infantil, se utiliza instrumentos como:

La encuesta está diseñada para evaluar las habilidades narrativas iniciales de los estudiantes, así como la percepción sobre el uso de las herramientas digitales como Educaplay. También se utiliza la rúbrica de evaluación para examinar las narrativas producidas por los estudiantes, considerando aspectos como la estructura, creatividad y habilidades narrativas. Además, la observación directa nos ayuda a registrar el comportamiento y la participación de los estudiantes durante las actividades con Educaplay. Esta técnica se lleva a cabo durante la hora clase donde se registra la participación y la manera de como los estudiantes responden a las propuestas planteadas.

La observación directa permite obtener una visión más clara y contextualizada del entorno educativo, donde se proporciona la información que no puede ser capturada únicamente mediante cuestionarios o entrevistas (Hernández-Sampieri et al., 2022). Este instrumento se justifica por

la capacidad de ofrecer datos inmediatos y contextuales, que facilitan el análisis de la interacción entre estudiantes y la herramienta educativa, así como la identificación de posibles problemas o desafíos en el uso de la herramienta Educaplay. La entrevista se lleva a cabo entrevistas semiestructuradas con docentes para obtener información cualitativa sobre la implementación de Educaplay en el aula y su impacto con los estudiantes.

2.1.4. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo

La población es objeto de estudio donde los estudiantes de Segundo año de educación básica de la escuela Básica Facundo Bayas ubicada en la provincia de Morona Santiago cantón Morona parroquia General Proaño, esta población incluye un total de 27 estudiantes de niños y niñas, con edades comprendidas entre 7 y 8 años.

La muestra seleccionada es de 10 estudiantes de Segundo año de educación básica, que representa el 37% de la población. Esta muestra se utiliza para el muestreo intencionado, lo cual se justifica al buscar e identificar a aquellos estudiantes que presentan inconvenientes con el desarrollo de habilidades narrativas. La elección de la muestra se realizará utilizando un muestreo no probabilístico por conveniencia, dado que se elegirá aquellos estudiantes disponibles y dispuestos a participar en la investigación.

Justificación del tipo de muestreo intencionado es adecuado porque permite enfocarse en un grupo específico que presenta características particulares relacionadas con el desarrollo de habilidades narrativas. Este enfoque es recomendable cuando se busca profundizar en características específicas dentro de un grupo determinado. (Fernández, 2023)

El proceso de investigación se lleva a cabo con las siguientes etapas.

Etapas de diagnóstico inicial

El objetivo es identificar las habilidades narrativas previas de los estudiantes y la percepción docente sobre la narrativa infantil, antes de la implementación de la herramienta Educaplay. En las actividades se aplica la encuesta y evaluación diagnóstica mediante rúbricas a las narrativas existentes de los estudiantes y realización de entrevistas a docentes. Según (Fernandez,2023), este diagnóstico permitirá identificar las necesidades y áreas de mejora.

Modelación de la propuesta



Es diseñar una intervención pedagógica utilizando Educaplay para mejorar las habilidades narrativas. Durante las actividades se desarrolla acciones interactivas en Educaplay enfocadas a la creación de narrativas en los estudiantes. Donde se desarrolla historias interactivas y juegos que estimulen la creatividad y la expresión oral de los estudiantes (Pérez & Sánchez, 2024).

Se diseñó un estudio descriptivo y correlacional, donde se definieron los objetivos específicos y preguntas científicas a investigar. Se establecieron variables, como el nivel de desarrollo de la narrativa infantil y el uso de la herramienta Educaplay.

Selección de la muestra

Se seleccionó una muestra representativa de estudiantes de Segundo año de educación básica, con afectación en el desarrollo de habilidades narrativas y de lectoescritura.

Instrumentos de Recolección de Datos

Se diseñaron y aplicaron instrumentos como:

Cuestionarios, nos sirven para recolectar información antes y después, a los estudiantes sobre su percepción del uso de Educaplay para el desarrollo de habilidades narrativas y de lectoescritura.

Se utiliza un cuestionario de 9 preguntas, de selección múltiple.

Guía de Entrevista, se realiza a estudiantes acerca del uso de la herramienta Educaplay, mediante una prueba de diagnóstico.

Ficha de observación, la utilizamos para observaciones en el aula mientras los estudiantes utilizan Educaplay, tomando notas sobre su comportamiento, interacción con el contenido y cómo se involucran con la creación de narrativas y el desarrollo de actividades de lectoescritura.

Intervención educativa

Se implementa un programa de actividades utilizando la herramienta educativa Educaplay, donde los estudiantes participan en actividades diseñadas como crucigramas, sopa de letras, completar textos, relacionar elementos, ruleta de palabras, cuestionarios de preguntas, mapas interactivos que ayudan a fomentar la creación de narrativas y de lectoescritura en niños de Segundo año de educación básica.

2.1.6. Recolección de Datos Post-Intervención





Al finalizar la intervención, se aplicarán nuevamente los instrumentos de recolección de datos para evaluar el progreso en las habilidades narrativas y de lectoescritura en los estudiantes.

Análisis de Datos

Los datos obtenidos se proceden a analizar: Para los datos cuantitativos, se utilizan métodos estadísticos que permiten la interpretación numérica de los resultados. Para los datos cualitativos, se realiza un análisis temático que facilita la identificación de patrones y tendencias en las narrativas de los participantes.

El propósito de este trabajo investigativo es mejorar las habilidades narrativas de los estudiantes de Segundo año de educación básica, explorando el uso de herramientas tecnológicas, como Educaplay para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según (Fernández, 2023). Los recursos gamificados disponibles en Educaplay aumentan la motivación y el interés de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más significativo y duradero.

Una vez aplicadas las encuestas se presentan a continuación los siguientes resultados:

Tabla 1: Distribución de los estudiantes, según la pregunta 1: ¿Te gustan las historias o cuentos?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Si | 18 | 66,67 % | 66,67 % | 66,67 % |
| | No | 4 | 14,81 % | 14,81 % | 81,48 % |
| | A veces | 5 | 18,52 % | 18,52 % | 100,0 % |
| | Total | 27 | 100,0 % | 100,0 % | |

Fuente: Las autoras

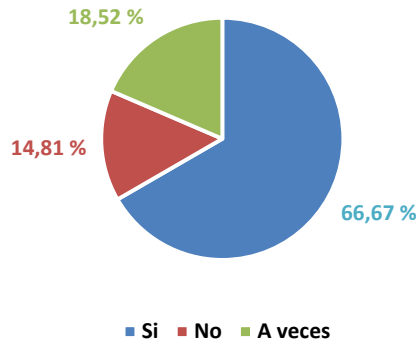
Elaborado por: Las autoras

Figura 1: Porcentaje de los estudiantes, según la pregunta 1: ¿Te gustan las historias o cuentos?





Pregunta 1: ¿Te gustan las historias o cuentos?



Fuente: Las autoras

Elaborado por: Las autoras

Interpretación: En relación con la pregunta 1: ¿Te gustan las historias o cuentos?, la mayoría de los encuestados, es decir, 18 estudiantes (66,67%), respondieron afirmativamente con "sí". En segundo lugar, 5 estudiantes (18,52%) eligieron la opción "a veces". Finalmente, 4 estudiantes (14,81%) indicaron que "no" les gustan las historias o cuentos.

Tabla 2: Distribución de los estudiantes, según la pregunta 2: ¿Qué prefieres hacer con los cuentos?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|------------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Escucharlos | 11 | 40,74 % | 36,3 % | 36,3 % |
| | Leerlos | 5 | 31,0 % | 31,0 % | 67,3 % |
| | Inventar tus propios cuentos | 11 | 32,7 % | 32,7 % | 100,0 % |
| | Total | 27 | 100,0 % | 100,0 % | |

Fuente: Las autoras

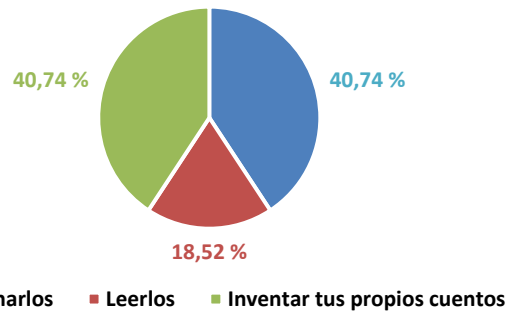
Elaborado por: Las autoras

Figura 2: Porcentaje de los estudiantes, según la pregunta 2: ¿Qué prefieres hacer con los cuentos?





Pregunta 2: ¿Qué prefieres hacer con los cuentos?



Fuente: Las autoras

Elaborado por: Las autoras

Interpretación: En cuanto a la pregunta 2: ¿Qué prefieres hacer con los cuentos?, la mayoría de los encuestados (11 estudiantes, 40,74%) prefieren “escucharlos” o “inventar sus propios cuentos”. Le sigue la opción “leerlos”, elegida por 5 estudiantes (31,0%).

Tabla 3: Distribución de los estudiantes: ¿Qué tipo de historias te gustan más?

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|---------------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | De animales | 13 | 48,15 % | 48,15 % |
| | De aventuras | 2 | 7,41 % | 55,56 % |
| | De magia y fantasía | 7 | 25,93 % | 81,48 % |
| | De la vida diaria | 5 | 18,52 % | 100,0 % |
| | Total | 27 | 100,0 % | 100,0 % |

Fuente: Las autoras

Elaborado por: Las autoras

Figura 3: Porcentaje de los estudiantes, según la pregunta 3: ¿Qué tipo de historias te gustan más?





Pregunta 3: ¿Qué tipo de historias te gustan más?



Fuente: Las autoras

Elaborado por: Las autoras

Interpretación: En relación con la pregunta 3: ¿Qué tipo de historias te gustan más?, el mayor porcentaje (48,1%) corresponde a 13 encuestados que eligieron la opción “de animales”. Le sigue la preferencia por historias “de magia y fantasía”, seleccionada por 7 estudiantes (25,93%). En tercer lugar, 5 encuestados (18,52%) optaron por historias “de la vida diaria”, y finalmente, 2 estudiantes (7,41%) señalaron que prefieren las historias “de aventuras”.

Tabla 4: Distribución de los estudiantes, según la pregunta 4: ¿Has usado una computadora, tablet o teléfono para aprender jugando?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Si | 24 | 88,89 % | 88,89 % | 88,89 % |
| | No | 3 | 11,11 % | 11,11 % | 100,0 % |
| | Total | 27 | 100,0 % | 100,0 % | |

Fuente: Las autoras

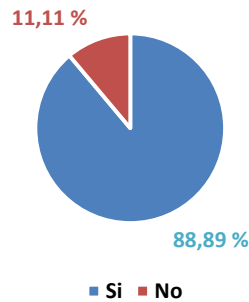
Elaborado por: Las autoras

Figura 4: Porcentaje de los estudiantes, según la pregunta 4: ¿Has usado una computadora, tablet o teléfono para aprender jugando?





Pregunta 4: ¿Has usado una computadora, tablet o teléfono para aprender jugando?



Fuente: Las autoras

Elaborado por: Las autoras

Interpretación: En cuanto a la pregunta 4: ¿Has usado una computadora, tablet o teléfono para aprender jugando?, la mayoría de los encuestados (24 estudiantes, 88,89%) respondió “sí”. En contraste, 3 estudiantes (11,11%) indicaron que no han utilizado estos dispositivos con ese propósito.

Tabla 5: Distribución de los estudiantes, según la pregunta 5: ¿Te gustan los juegos donde tienes que adivinar palabras o completar historias?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Si | 27 | 100,0 % | 100,0 % | 100,0 % |
| | No | 0 | 0,00 % | 0,00 % | 100,0 % |
| | A veces | 0 | 0,00 % | 0,00 % | 100,0 % |
| | Total | 27 | 100,0 % | 100,0 % | |

Fuente: Las autoras

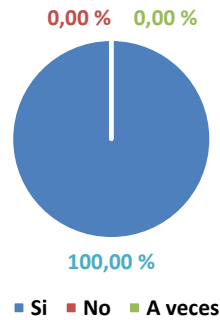
Elaborado por: Las autoras

Figura 5: Porcentaje de los estudiantes, según la pregunta 5: ¿Te gustan los juegos donde tienes que adivinar palabras o completar historias?





Pregunta 5: ¿Te gustan los juegos donde tienes que adivinar palabras o completar historias?



Fuente: Las autoras

Elaborado por: Las autoras

Interpretación: Referente a la pregunta 5: ¿Te gustan los juegos donde tienes que adivinar palabras o completar historias?, la totalidad de los encuestados, es decir los 27 estudiantes, que representan el 100%, indica que le gustan este tipo de juegos.

Tabla 6: Distribución de los estudiantes, según la pregunta 6: ¿Has escuchado sobre la plataforma Educaplay?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Si | 0 | 0,00 % | 0,00 % | 0,00 % |
| | No | 27 | 100,0 % | 100,0 % | 100,0 % |
| | Total | 27 | 100,0 % | 100,0 % | |

Fuente: Las autoras

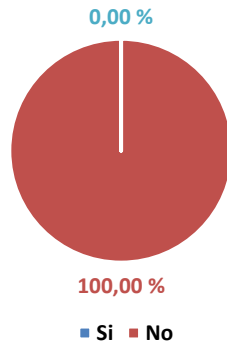
Elaborado por: Las autoras

Figura 6: Porcentaje de los estudiantes, según la pregunta 6: ¿Has escuchado sobre la plataforma Educaplay?





Pregunta 6: ¿Has escuchado sobre la plataforma Educaplay?



Fuente: Las autoras

Elaborado por: Las autoras

Interpretación: Con relación a la pregunta 6: ¿Has escuchado sobre la plataforma Educaplay?, la totalidad de los encuestados, es decir los 27 estudiantes, que representan el 100%, indica que “no”, conocen del funcionamiento de la aplicación Educaplay.

Tabla 7: Distribución de los estudiantes, según la pregunta 7: ¿Te gustaría utilizar la plataforma Educaplay?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Si | 15 | 55,56 % | 55,56 % | 55,56 % |
| | No | 7 | 25,93 % | 25,93 % | 81,48 % |
| | Un poco | 5 | 18,52 % | 18,52 % | 100,0 % |
| | Total | 27 | 100,0 % | 100,0 % | |

Fuente: Las autoras

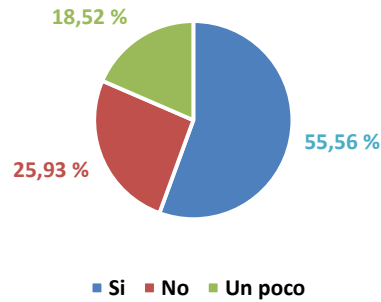
Elaborado por: Las autoras

Figura 7: Porcentaje de los estudiantes, según la pregunta 7: ¿Te gustaría utilizar la plataforma Educaplay?





Pregunta 7: ¿Te gustaría utilizar la plataforma Educaplay?



Fuente: Las autoras

Elaborado por: Las autoras

Interpretación: En cuanto a la pregunta 7: ¿Te gustaría utilizar la plataforma Educaplay?, la mayoría de los encuestados, 15 estudiantes (55,56%), respondió “sí”. Le sigue la opción “no”, elegida por 7 estudiantes (25,93%), mientras que 5 estudiantes (18,52%) expresaron “un poco” de interés en usar la plataforma.

Tabla 8: Distribución de los estudiantes, según la pregunta 8: ¿Crees que escribir tus propias historias es más divertido lo harías en Educaplay?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|-------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Si | 22 | 81,48 % | 81,48 % | 81,48 % |
| | No | 5 | 18,52 % | 18,52 % | 100,0 % |
| | Más o menos | 0 | 0,00 % | 0,00 % | 100,0 % |
| | Total | 27 | 100,0 % | 100,0 % | |

Fuente: Las autoras

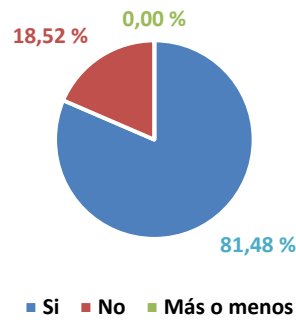
Elaborado por: Las autoras

Figura 8: Porcentaje de los estudiantes, según la pregunta 8: ¿Crees que escribir tus propias historias es más divertido lo harías en Educaplay?





Pregunta 8: ¿Crees que escribir tus propias historias es más divertido lo harías en Educaplay?



Fuente: Las autoras

Elaborado por: Las autoras

Interpretación: Referente a la pregunta 8: ¿Crees que escribir tus propias historias sería más divertido si lo hicieras en Educaplay?, la mayoría de los encuestados, 22 estudiantes (81,48%), respondió “sí”. Por otro lado, 5 estudiantes (18,52%) consideran que no sería divertido escribir historias en esta aplicación.

Tabla 9: Distribución de los estudiantes, según la pregunta 9: ¿Qué actividades te gustaría hacer en Educaplay?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----------------|----------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Leer cuentos | 11 | 40,74 % | 40,74 % | 40,74 % |
| | Inventar historias | 8 | 29,63 % | 29,63 % | 70,37 % |
| | Resolver adivinanzas | 1 | 3,70 % | 3,70 % | 74,07 % |
| | Completar cuentos | 3 | 11,11 % | 11,11 % | 85,19 % |
| | Emparejar | 2 | 7,41 % | 7,41 % | 92,59 % |
| | Crucigramas | 0 | 0,00 % | 0,00 % | 92,59 % |
| | | | | | |

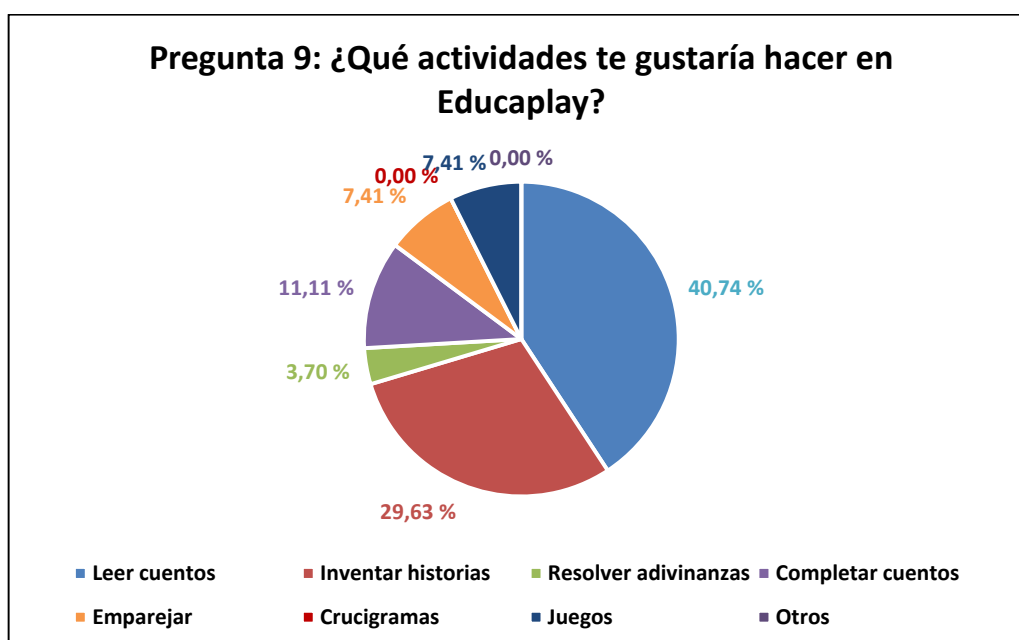


| | | | | | |
|--|--------|----|---------|---------|----------|
| | Juegos | 2 | 7,41 % | 7,41 % | 100,00 % |
| | Otros | 0 | 0,00 % | 0,00 % | 100,00 % |
| | Total | 27 | 100,0 % | 100,0 % | |

Fuente: Las autoras

Elaborado por: Las autoras

Figura 9: Porcentaje de los estudiantes, según la pregunta 9: ¿Qué actividades te gustaría hacer en Educaplay?



Fuente: Las autoras

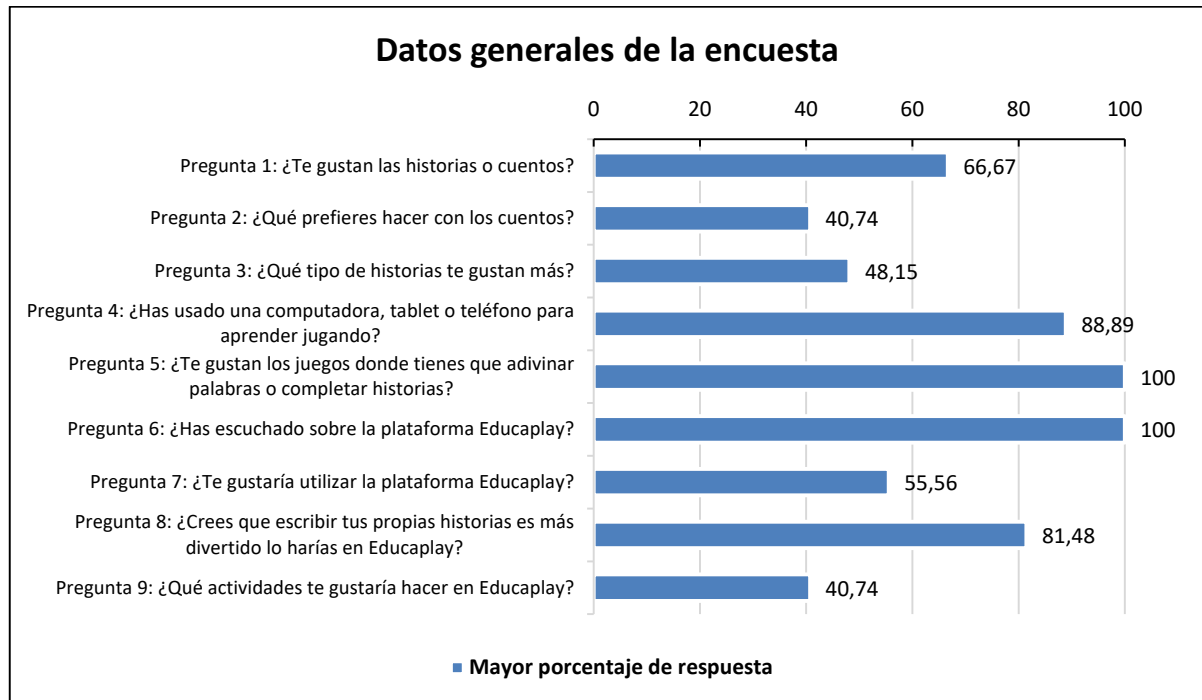
Elaborado por: Las autoras

Interpretación: Respecto a la pregunta 9: ¿Qué actividades te gustaría hacer en Educaplay?, la mayor cantidad de encuestados con, 11 estudiantes, que equivalen al 40,74%, considera “leer cuentos”; seguidas de 8 estudiantes que representa el 29,63% con la respuesta “inventar historias”, continua la respuesta “completar cuentos”, con 3 estudiantes que representa el 11,11%; con igual número, es decir 2 estudiantes, que corresponde al 7,41%, se tienen las respuestas “emparejar”, finalmente, 1 estudiante, equivale al 3,70%, opta por la actividad



2.1.7. Resultados generales de la encuesta

Figura 10: Porcentaje generales de la encuesta



Fuente: Las autoras

Elaborado por: Las autoras

Interpretación: Los datos generales obtenidos en la encuesta nos reflejan que algunos estudiantes tienen alto interés por las historias y cuentos, el 67% dice que disfruta escucharlos y leerlos, destacándose así las historias de animales con el 48% y la de magia y fantasía con el 25,93% como las preferidas. La mayoría de los estudiantes prefieren actividades como escuchar o inventar sus propias historias, lo que resalta su inclinación por lo narrativo y creativo. El 88,99% manifiesta que, a utilizado dispositivos como celulares, computador o tablets de los padres para aprender jugando mostrando interés por el uso de herramientas tecnológicas.

Es importante dar a conocer que ningunos de los estudiantes encuestados tenían conocimiento de la plataforma Educaplay, y el 55,56% mostro interés en utilizarla, y el 81,48% considera que escribir historias en esta plataforma seria divertido, hay actividades de mucho interés tales como leer cuentos 40,74% e inventar historias 29,63%, lo que indica un potencial muy fuerte que





permite integrar herramientas digitales en el desarrollo de habilidades de lectoescritura y creatividad. Y aunque ninguno de los encuestados conocía la plataforma Educaplay, el 55,56% mostro interés para resolver diversas actividades como emparejamiento, crucigramas, etc.

Evaluación diagnóstica

La evaluación diagnóstica se realiza mediante la aplicación de pruebas estandarizadas de habilidades narrativas y de lectoescritura a los 27 estudiantes de segundo año. Estos resultados muestran que un (37%) de los estudiantes presenta un rendimiento por debajo del nivel esperado para su edad en áreas claves como la coherencia, creatividad, la lectoescritura en narrativa infantil.

Tabla 10: Distribución de los estudiantes, según la evaluación diagnóstica.

| Estudiante | Coherencia (0-10) | Creatividad (0-10) | Estructura (0-10) | Puntaje total (0-30) |
|------------|----------------------|-----------------------|----------------------|-------------------------|
| 1 | 4 | 3 | 5 | 12 |
| 2 | 6 | 4 | 5 | 15 |
| 3 | 5 | 2 | 3 | 10 |
| 4 | 3 | 5 | 4 | 12 |
| 5 | 7 | 6 | 7 | 20 |
| 9 | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 12 | 4 | 3 | 5 | 12 |
| 13 | 5 | 2 | 4 | 11 |
| 17 | 3 | 2 | 3 | 8 |
| ... | ... | ... | ... | ... |
| 27 | 5 | 4 | 6 | 15 |

Fuente: Las autoras

Elaborado por: Las autoras

Conclusiones del diagnóstico

Los datos generales obtenidos demuestran niveles bajos y medios en las habilidades narrativas y las destrezas relacionadas al ámbito lingüístico. La encuesta nos refleja que algunos estudiantes tienen alto interés por las historias y cuentos, el 67% dice que disfruta escucharlos y leerlos,





destacándose así las historias de animales con el 48% y la de magia y fantasía con el 25, 93% como las preferidas. La mayoría de los estudiantes prefieren actividades como escuchar o inventar sus propias historias, lo que resalta su inclinación por lo narrativo y creativo. El 88,99% manifiesta que, a utilizado dispositivos como celulares, computador o tablets de los padres para aprender jugando mostrando interés por el uso de herramientas tecnológicas.

Es importante dar a conocer que ningunos de los estudiantes encuestados tenían conocimiento de la plataforma Educaplay, y el 55,56% mostro interés en utilizarla, y el 81,48% considera que escribir historias en esta plataforma seria divertido, hay actividades de mucho interés tales como leer cuentos 40,74% e inventar historias 29,63%, lo que indica un potencial muy fuerte que permite integrar herramientas digitales en el desarrollo de habilidades de lectoescritura y creatividad. Y aunque ninguno de los encuestados conocía la plataforma Educaplay, el 55,56% mostro interés para resolver diversas actividades como emparejamiento, crucigramas, completar frases, etc.





CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

El desarrollo de habilidades narrativas en estudiantes de segundo año de educación básica es fundamental para consolidar sus capacidades de lectoescritura y expresión creativa en este contexto, Educaplay se presenta como una herramienta educativa interactiva que, mediante actividades lúdicas, fomenta habilidades de un aprendizaje dinámico, adaptado a las preferencias de los niños y niñas en la era digital, es indispensable recalcar que esta propuesta brinda una alternativa innovadora al aprendizaje tradicional promoviendo la participación activa de los estudiantes y el uso de nuevas tecnologías para mejorar sus competencias narrativas infantiles.

El objetivo de la propuesta es Determinar el impacto del uso de actividades basadas en la herramienta de Educaplay que sirve para desarrollar habilidades narrativas en estudiantes de Segundo año de educación básica de la Básica Facundo Bayas.

3.1. Estructura de la propuesta

La propuesta está diseñada en tres fases progresivas que aseguran la implementación eficaz y continua del proyecto.

Presentación de actividades.

Identificación de personajes y escenarios, mediante ejercicios de correspondencia y selección, los estudiantes aprenden a reconocer personajes y lugares dentro de historias sencillas.

Ejecución de Educaplay para trabajar en la creación de historias completas donde los estudiantes puedan desarrollar sus propias narrativas, eligiendo personajes, escenarios y conflictos que puedan ellos mismos resolver, lo cual estimula su creación, imaginación y se desarrolle el pensamiento crítico.

3.2. Fundamentación

- Estrategias

La gamificación se una estrategia clave en el uso de Educaplay, integrando elementos lúdicos como puntos, claves y reconocimientos, para aumentar la motivación y participación de los estudiantes, (Ruiz & Blanco, 2023). Esto fomenta un aprendizaje interactivo y significativo.

- Integración de Tecnología



Educaplay facilita actividades interactivas como cuentos digitales y ejercicios de secuenciación narrativa, proporcionando un entorno más dinámico y colaborativo para el aprendizaje. (Rodríguez & López, 2024).

- Programas

Este programa introduce a los estudiantes en los conceptos básicos de la narrativa, fortaleciendo la creatividad y comprensión lectora (Cruz y Gutiérrez, 2023). Educaplay permite ilustrar historias y agregar elementos multimedia para enriquecer la expresión narrativa. (Hernández & Castillo, 2023).

- Formación Docente

Se organizaron talleres de formación para los docentes sobre Educaplay y metodologías efectivas como el aprendizaje basado en proyectos y la gamificación. (Según García & Pérez (2023). La capacitación en tecnologías educativas es fundamental para una implementación efectiva en el aula. (López & Martínez, 2024).

- Diseño de Actividades Interactivas

Los docentes diseñaron actividades interactivas alineadas con los objetivos de aprendizaje de la narrativa. Estas actividades incluyeron juegos, cuestionarios y tareas de creación de historias adaptadas a los diferentes niveles de habilidad de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje inclusivo (Hernández, 2023).

- Actividades

Las siguientes actividades fueron diseñadas para desarrollar habilidades narrativas en estudiantes de segundo año de educación básica mediante la plataforma Educaplay. Estas actividades buscan fomentar la interactividad, la creatividad y el aprendizaje significativo, en línea con los objetivos de desarrollo narrativo de esta etapa educativa.

- Lectura Interactiva de Cuentos los estudiantes seleccionarán un cuento en Educaplay y lo leerán de manera interactiva, con la opción de escuchar la narración y seguir el texto simultáneamente. Esto permite mejorar la comprensión lectora y familiarizarse con los elementos básicos de la narrativa, como personajes, trama y escenarios.



- Actividad Complementaria: Después de la lectura, se realizarán cuestionarios de comprensión en Educaplay, donde los estudiantes responderán preguntas relacionadas con el cuento, fomentando el análisis y la reflexión sobre la historia (López & García, 2023).

- Metodologías

Para implementar una propuesta educativa que utiliza Educaplay en el desarrollo de habilidades narrativas en estudiantes de segundo año de educación básica, se empleó metodologías que favorecen un aprendizaje activo, inclusivo y colaborativo.

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) permite a los estudiantes involucrarse en proyectos de largo plazo donde aplican sus conocimientos para resolver problemas o crear productos finales. En el contexto de la narrativa, los estudiantes desarrollarán sus propios cuentos o narraciones.

Proyectos como "Cuentos Colaborativos" permitirán a los estudiantes, organizados en grupos, crear y presentar historias originales (Díaz & Pérez, 2021).

- Métodos de aprendizaje

Para fomentar el desarrollo de habilidades narrativas en estudiantes de segundo año de educación básica a través de la plataforma Educaplay, se implementó métodos educativos que promuevan la participación activa y alineen con los objetivos de aprendizaje.

Los métodos seleccionados para esta propuesta educativa buscan promover un aprendizaje integral y significativo en el desarrollo de habilidades narrativas. Al combinar métodos activos, constructivistas, de aprendizaje basado en problemas, colaborativos, de enseñanza directa y de evaluación formativa, se espera que los estudiantes adquieran competencias narrativas y desarrollen una actitud positiva hacia la lectura y la escritura (Gutiérrez & Hernández, 2023).

- Procedimientos

El desarrollo de habilidades narrativas en estudiantes de segundo año de educación básica a través de Educaplay implica una serie de procedimientos sistemáticos. Estos procedimientos propuestos garantizan un enfoque sistemático para el desarrollo de habilidades narrativas en estudiantes de segundo año de educación básica. Al seguir estos pasos, se facilita un aprendizaje



efectivo, se promueve la participación activa de los estudiantes y se asegura que los objetivos educativos se cumplan de manera integral y significativa (García & López, 2022).

- Recursos / materiales/ apoyos

La adecuada selección y utilización de recursos, materiales y apoyos es fundamental para el éxito de la propuesta educativa. Estos elementos no solo enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también facilitan la creación de un ambiente motivador y estimulante que fomente el desarrollo de habilidades narrativas en los estudiantes (Martínez & Pérez, 2023).

- Adaptaciones curriculares

Las adaptaciones curriculares son fundamentales para garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a un aprendizaje significativo y efectivo. Al implementar estas adaptaciones en el contexto del desarrollo de habilidades narrativas, se busca no solo mejorar la competencia narrativa de los estudiantes, sino también fomentar su confianza y motivación para participar en actividades de lectura y escritura (Rodríguez & Martínez, 2023).

- Instrumentos para el diagnóstico y/o evaluación

La utilización de diversos instrumentos de diagnóstico y evaluación es crucial para comprender y mejorar el desarrollo de habilidades narrativas en los estudiantes. Estos instrumentos permiten a los docentes obtener una visión completa del progreso de los alumnos, facilitando la identificación de áreas de mejora y la implementación de estrategias educativas más efectivas (Pérez & Rodríguez, 2022). En este caso se seleccionó una encuesta de análisis.

3.4. Caracterización de la propuesta

Introducción

La educación en los primeros años de vida es fundamental para el desarrollo integral de los niños, en este contexto, la narrativa infantil juega un papel crucial, ya que no solo estimula la creatividad, sino que también fomenta habilidades lingüísticas y sociales. Una herramienta innovadora como Educaplay se presenta como una alternativa efectiva para el desarrollo de la narrativa en niños de Segundo año de educación básica. "La aplicación de herramientas digitales en la educación básica no solo promueve el aprendizaje activo, sino que también mejora las habilidades narrativas en los estudiantes" González, (2021).



3.5. Aporte de la propuesta

Educativa

Educaplay presenta una propuesta educativa que incluye contenido variado, facilitando el aprendizaje de la narrativa mediante actividades lúdicas y didácticas. Educaplay ofrece herramientas que facilitan la creación de cuentos interactivos y ejercicios de comprensión lectora, fomentando así el desarrollo de habilidades narrativas en los niños. "El uso de plataformas educativas como Educaplay no solo favorece el aprendizaje de contenidos, sino que también promueve habilidades de narración y expresión oral en los niños." Martínez, L., & Soria, E. (2020)

Psicopedagógica

Desde una perspectiva psicopedagógica, Educaplay se adapta a las necesidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante favoreciendo un entorno inclusivo que considera las diversas capacidades cognitivas. La plataforma permite personalizar las actividades, teniendo en cuenta las diferencias individuales, lo cual es fundamental en el aula inclusiva. Utilizando elementos visuales y auditivos, la plataforma capta la atención y favorece la retención de información, elemento esencial en el desarrollo de habilidades narrativas. "La psicopedagogía se convierte en un puente entre la psicología y la educación, facilitando un aprendizaje más integral." González, (2021).

Neuro educativa

"Las estrategias neuroeducativas apoyadas en tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son efectivas para potenciar la narrativa infantil en entornos educativos." Pérez, R., & López, M. (2022) Educaplay puede utilizarse para diseñar actividades que estimulen diversas áreas del cerebro, favoreciendo el aprendizaje multisensorial y la memoria a través de la narración y la interacción.

Neurodidáctica

Las actividades creadas en Educaplay pueden incluir elementos que optimicen la atención y la motivación, alineándose con principios de la neurodidáctica para mejorar la retención de



información en los estudiantes. "La neurodidáctica sugiere que el aprendizaje a través del juego activa áreas del cerebro que son esenciales para la creatividad y la narración" (Sánchez, 2023).

Pedagógica

La herramienta promueve un aprendizaje constructivista, donde los estudiantes pueden construir sus propias narrativas, lo que favorece un aprendizaje más significativo y autónomo. La plataforma promueve un aprendizaje activo y participativo, permitiendo a los estudiantes ser protagonistas de sus propios procesos de aprendizaje a través de la creación y modificación de historias. "La pedagogía contemporánea desafía las estructuras tradicionales, promoviendo un aprendizaje activo y reflexivo." Pérez, (2022).

Curricular

La implementación de Educaplay sigue los lineamientos curriculares establecidos para la educación básica, permitiendo a los docentes alinear las actividades con los objetivos de aprendizaje definidos. "Integrar la tecnología en el currículo permite a los docentes diseñar experiencias significativas que fomentan el desarrollo de habilidades comunicativas y narrativas en los niños" (Fernández, 2024).

Didáctica

La plataforma permite diversificar las estrategias didácticas al ofrecer actividades gamificadas que captan a los estudiantes, favoreciendo su participación activa en el proceso de aprendizaje. Las actividades interactivas que ofrece Educaplay pueden ser utilizadas para enseñar técnicas narrativas, estructuración de historias y desarrollo de personajes, facilitando la comprensión de conceptos clave. "La didáctica se centra en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el docente se convierte en mediador del conocimiento." Ramírez, (2023).

Metodológica

Educaplay proporciona un enfoque metodológico que combina la enseñanza tradicional con actividades interactivas, facilitando un aprendizaje más dinámico y colaborativo. "La combinación de metodologías activas y tecnologías educativas en el aula crea un espacio propicio para la construcción de historias por parte de los estudiantes" (Martínez, 2020). La inclusión de

esta herramienta en la metodología de enseñanza puede facilitar un enfoque más dinámico y centrado en el estudiante, promoviendo la exploración y la creatividad en la narrativa.

Interdisciplinaria

La narrativa puede integrarse con diversas áreas del conocimiento mediante temas transversales ayudando a que los estudiantes comprendan el mundo que les rodea. Las actividades pueden abarcar múltiples disciplinas (lengua, matemática, ciencias) mediante la creación de cuentos que involucren conceptos de diferentes áreas, estimulando un aprendizaje interdisciplinario que enriquece el proceso narrativo, Educaplay permite integrar esas áreas de manera fluida en su propuesta educativa. "La interdisciplinaria en la educación es fundamental para abordar de manera integral los problemas contemporáneos." Torres, (2022).

Lúdicas

El uso de plataformas como Educaplay ofrece un entorno lúdico que facilita el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de competencias narrativas en los niños (Ramírez & Pérez, 2022).

Docente/Tecnológicas, (TIC /TAC /asociadas a la virtualidad y la educación digital)

La inclusión de Educaplay en el aula permite que los docentes utilicen tecnologías digitales para complementar la enseñanza. Esto no solo facilita el acceso a una variedad de recursos, sino que también prepara a los estudiantes para un entorno educativo cada vez más digitalizado. Las actividades pueden ser compartidas y colaborativas, promoviendo el trabajo en equipo y el desarrollo de la comunicación entre los estudiantes, habilidades fundamentales en la elaboración de narrativas. El uso de Educaplay en el desarrollo de la narrativa infantil representa una propuesta educativa integral que abarca múltiples dimensiones: educativa, psicopedagógica, neuro didáctica, lúdica y tecnológica. Su implementación en estudiantes de segundo año de educación básica no solo potencia habilidades narrativas, sino que también crea un ambiente de aprendizaje dinámico y atractivo. A medida que avanzamos hacia una educación más digitalizada, herramientas como Educaplay se convierten en aliadas indispensables para formar niños creativos, comunicativos y capaces de contar sus propias historias. La integración de Educaplay a las aulas no solo facilita la enseñanza de la narrativa, sino que también utiliza herramientas tecnológicas que motivan a los estudiantes y los preparan para un mundo digital.



3.6. Estructura y dinámica de sus componentes

Presentación

La propuesta que se presenta a continuación tiene como objetivo utilizar la plataforma Educaplay para fomentar el desarrollo de la narrativa infantil en estudiantes de segundo año de educación básica. El desarrollo de la narrativa en niños de segundo año, es esencial para fomentar su creatividad, comprensión lectora y habilidades comunicativas. Esta propuesta se centra en utilizar Educaplay como herramienta clave para potenciar la narrativa infantil en este grupo de edad. "El uso de tecnologías educativas permite un enfoque metodológico que hace del aprendizaje una experiencia más amena y efectiva, especialmente en la formación de habilidades narrativas." Vázquez, T., & Fernández, P. (2021).

Los objetivos específicos buscan fortalecer las habilidades narrativas a través del uso de herramientas digitales innovadoras, alineadas con enfoques pedagógicos actuales (American Psychological Association, 2020).

- Elaborar los fundamentos teóricos que sustentan el uso del Educaplay para el desarrollo de la narrativa infantil en estudiantes de segundo año de la educación básica.
- Determinar la situación actual del aprendizaje de la narrativa a través de la narrativa infantil en estudiantes de segundo año de la educación básica.
- Proponer actividades a través del Educaplay para desarrollar habilidades de la narrativa infantil en estudiantes de segundo año de la educación básica.
- Evaluar la propuesta mediante la identificación de habilidades narrativas y la creatividad
- Medir el impacto en la creatividad y las habilidades para construir narrativas en estudiantes de segundo año de la educación básica.

3.7. Ejecución de la propuesta

La propuesta consiste en el diseño e implementación de un conjunto de actividades interactivas utilizando la plataforma Educaplay para fomentar el desarrollo de habilidades de narrativa en estudiantes de segundo año de educación básica, esta propuesta se fundamenta en el aprendizaje significativos a través del uso de tecnologías digitales combinando actividades de lectura, comprensión y creación de relatos con herramientas interactivas.



El enfoque tecnológico se integra con el uso de la plataforma Educaplay para facilitar la enseñanza de la narrativa infantil. Se emplean estrategias didácticas interactivas que promueven la participación activa de los estudiantes. La interactividad y la gamificación incluyen actividades de juego educativo, cuestionarios, narraciones interactivas y ejercicios de comprensión lectora que fomentan el aprendizaje.

En el desarrollo de habilidades narrativas se diseñan actividades progresivas para fortalecer la estructura del relato (inicio, desarrollo y desenlace), donde los estudiantes desarrollan su creatividad a través de la construcción de historias.

La evaluación formativa y sumativa es donde se emplean cuestionarios y rúbricas digitales para medir el progreso de los estudiantes. Para la retroalimentación constante y mejorar la calidad de las narraciones.

La adaptación curricular mediante las actividades permite que se alineen los objetivos del currículo de Lengua y Literatura de segundo año de educación básica. Se promueve la implementación flexible en diferentes contextos educativos.

La accesibilidad y recursos son los que requiere el acceso a dispositivos electrónicos con conexión a internet. Mismos que se combinan con Educaplay, material didáctico adicional como: (cuentos, videos, imágenes) para fortalecer el aprendizaje.

Los beneficiarios directos e indirectos son los estudiantes por el desarrollo de habilidades narrativas y mejora en la expresión oral y escrita.

La incorporación de las nuevas estrategias didácticas en la enseñanza de la narrativa en los docentes.

La familia tiene una participación activa en el proceso de aprendizaje mediante actividades interactivas en casa.

La importancia y el alcance permite que la propuesta busque innovar en la enseñanza de la narrativa mediante el uso de tecnologías interactivas. Su implementación no solo favorece el aprendizaje de la lectoescritura, sino que también desarrolla competencias digitales esenciales para el mundo actual, a través de este enfoque, se espera potenciar la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes, generando un impacto positivo en su desarrollo académico y personal.





• **Desarrollo de la propuesta**

A continuación, se presentan una guía de desarrollo de actividades con la presentación de tres unidades, las cuales se establecen a manera de planificación, donde se determina objetivos, actividades, recursos e instrumentos de evaluación.

Asimismo, se presenta a detalle el proceso de programación de Educaplay para cada unidad.

| UNIDAD N°1 | | | | | |
|----------------------------------|---|--|------------|---|---|
| Resultado de Aprendizaje: | Estas actividades desarrolladas son dinámicas y divertidas fueron creadas en la herramienta Educaplay, para fortalecer tanto la motivación como el aprendizaje efectivo de la narrativa infantil, los estudiantes deben tener el acompañamiento de su tutor o representante para el desarrollo de las mismas. | | | | |
| SESIÓN N° | UNIDADES Y CONTENIDOS | DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD | TIEMPO | RECURSOS | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
| SESIÓN N°1 | Introducción | Presentación. Información general del curso y contenidos del curso. | 30 minutos | Educaplay https://es.Educaplay.com/recursos-educativos/21366873-desarrollo-de-la-narrativa-infantil-en-los-estudiantes-de-segundo-a-no-de-educacion-basica.html | No aplica |
| SESIÓN N°2 | La Narrativa Infantil | Presentación de diapositiva de Narrativa infantil Analizar textos narrativos Completar frases acerca de textos narrativos. | 45 minutos | Educaplay https://es.Educaplay.com/recursos-educativos/21366873-desarrollo-de-la-narrativa-infantil-en-los-estudiantes-de-segundo-a-no-de-educacion-basica.html https://es.Educaplay.com/recursos-educativos/21528764-completa-los-espacios-de-la-narrativa-infantil.html | Evaluación formativa: actividad lúdica, presentación de diapositiva Evaluación sumativa: completar frases con textos narrativos. |





| UNIDAD N° 2 | | | | | |
|---------------------------|---|--|------------|--|--|
| Resultado de Aprendizaje: | El estudiante será capaz de identificar, clasificar y formar sílabas a partir de palabras, utilizando herramientas interactivas en Educaplay, demostrando su comprensión a través de actividades lúdicas que promuevan la lectoescritura. | | | | |
| SESIÓN N° | UNIDADES Y CONTENIDOS | DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD | TIEMPO | RECURSOS | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
| Sesión N° 1 | <p>Es la hora de aprender a leer.</p> <p>Leo para conocer más</p> <p>Familia silábica de la M-m</p> | <p>Presentación de fichas con las sílabas ma-me-mi-mo-mu</p> <p>Actividad interactiva en Educaplay</p> <p>Relacionar las columnas (emparejamiento) de sílabas con palabras e imágenes</p> <p>Lectura de oraciones sencillas utilizando las palabras trabajadas</p> | 45 minutos | <p>Educaplay, fichas de sílabas, pizarra.</p> <p>https://es.Educaplay.com/recursos-educativos/21528879-relacionar-las-palabras-e-imagenes-con-las-silabas.html</p> | <p>Evaluación formativa: actividad lúdica, relacionará columnas (emparejamiento)</p> <p>Evaluación sumativa: preguntas objetivas</p> |
| Sesión N° 2 | <p>Me divierto leyendo</p> <p>Familia silábica de la P - p</p> | <p>Presentación de fichas con las sílabas pa-pe-pi-po-pu</p> <p>Actividad interactiva en Educaplay</p> <p>Aplicar lo aprendido seleccionando palabras de la sopa de letras. (Ejemplo papaya-pepino-piña-pollo-puerta)</p> <p>Formar oraciones sencillas con palabras relacionadas al tema.</p> <p>Comunica ideas de forma clara y con vocabulario pertinente.</p> <p>Presentaciones sobre el tema con base en ilustraciones.</p> | 45 minutos | <p>https://es.Educaplay.com/recursos-educativos/21675742-encuentra-en-la-sopa-de-letras-las-siguientes-palabras.html</p> | <p>Evaluación formativa: actividad lúdica, sopa de letras</p> <p>Evaluación sumativa: formar oraciones</p> |
| Sesión N°3 | <p>Leo y escribo para aprender.</p> <p>Familia silábica de la R - r</p> | <p>Video con contenido del tema (sílabas ra-re-ri-ro-ru)</p> <p>Practicar lo aprendido ordena frases con palabras que lleven la letra R.</p> <p>Formar palabras con las sílabas aprendidas</p> | 45 minutos | <p>https://es.Educaplay.com/recursos-educativos/21699526-frases-que-llevan-silabas-con-r.html</p> | <p>Evaluación formativa: actividad lúdica, ordenar las frases</p> <p>Evaluación sumativa: formar palabras con sílabas aprendidas</p> |





UNIDAD N° 3

| Resultado de Aprendizaje: | El estudiante será capaz de identificar, clasificar y formar sílabas a partir de palabras, utilizando herramientas interactivas en Educaplay, demostrando su comprensión a través de actividades lúdicas que promuevan la lectoescritura. | | | | |
|----------------------------------|---|--|---------------|---|--|
| SESIÓN N° | UNIDADES Y CONTENIDOS | DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD | TIEMPO | RECURSOS | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
| Sesión N° 1 | Es divertido aprender a leer Familia silábica de la S-s | Presentación de fichas con las sílabas sa-se-si-so-su Actividad interactiva en Educaplay Aplicar lo aprendido, a divertirse resolviendo el crucigrama Lectura de oraciones sencillas utilizando las palabras trabajadas. | 45 minutos | Educaplay, fichas de sílabas, pizarra. https://es.Educaplay.com/recursos-educativos/21528877-crucigrama.html | Evaluación formativa: actividad lúdica, crucigrama Evaluación sumativa: formar oraciones con palabras |
| Sesión N° 2 | Me divierto leyendo Familia silábica de la T-t | Realiza presentaciones sobre el tema con base en ilustraciones. Practicar lo aprendido, buscar palabras que empiecen con la letra T en la sopa de letras. Formar oraciones con las palabras aprendidas. | 45 minutos | https://es.Educaplay.com/recursos-educativos/21704114-sopa_de_letras.html | Evaluación formativa: actividad lúdica, sopa de letras Evaluación sumativa: formar oraciones con sílabas aprendidas |
| Sesión N°3 | Leo y escribo para aprender Familia silábica de la V-v | Comunica ideas de forma clara y con vocabulario pertinente. Observar el Video Quiz con contenido del tema (sílabas va-ve-vi-vo-vu). Identificar las palabras que comiencen o contengan la letra V Formar palabras con las silabas aprendidas. | | https://es.Educaplay.com/recursos-educativos/21700658-video_quiz_con_las_silabas_va_ve_vi_vo_vu.html | Evaluación formativa: actividad lúdica, Video Quiz Evaluación sumativa: identificación de palabras |
| Sesión N°4 | Evaluación Final | Evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de actividades mediante un Test. | | Test en Educaplay https://es.Educaplay.com/recursos-educativos/21688548-evaluacion_final.html | Preguntas objetivas |



Unidad 1

La unidad 1 se divide en 3 secciones, con el tema introducción a la narrativa infantil, cuentos y sus partes objetivo, actividad inicial (una pregunta para activar conocimientos previos), actividades de construcción del conocimiento, (video, diapositivas, actividad lúdica y una lectura), actividad de refuerzo (actividad lúdica).

ACTIVIDADES IMPLEMENTADAS EN EDUCAPLAY

En esta actividad presentamos un video y una diapositiva donde los estudiantes adquieren el conocimiento sobre el tema.





El cuento y sus partes



Video Quiz de un cuento corto en Educaplay.” Los tres cerditos”





Actividades

En la plataforma Educaplay observa y analiza el cuento luego contesta las preguntas con la opción correcta.



Completar frases acerca de textos narrativos.



Unidad 2

La unidad 2 se divide en 3 secciones, cada una de ellas presenta el tema (familia silábica de la m,p,r), objetivo, actividad inicial (una pregunta para activar conocimientos previos), actividades de construcción del conocimiento, (video, diapositivas, actividad lúdica y una lectura).

Objetivo: Los niños aprendan la familia silábica de las letras como la "m", "p" "r" es fundamental en su desarrollo del lenguaje y la lectura.

Relacionar las columnas (emparejamiento) de sílabas con palabras e imágenes







Aplicar lo aprendido seleccionando palabras de la sopa de letras. (Ejemplo papaya-pepino-piña-pollo-puerta)



Practicar lo aprendido ordena las palabras que lleven la letra R.





| | |
|---|---|
| <p>Frases que llevan palabras con letra R</p> <p>loro tiene Ramón </p> <p>tiene Ramón loro un</p> | <p>Frases que llevan palabras con R</p> <p>rie el dibujo al ver la niña </p> <p>al su niña ver La dibujo rie .</p> |
| <p>Unidad 3</p> | |
| <p>La unidad 3 se divide en 3 secciones, cada una de ellas presenta el tema (familia silábica de la s, t, v), objetivo, actividad inicial (una pregunta para activar conocimientos previos), actividades de construcción del conocimiento, (video, diapositivas, actividad lúdica y una lectura).</p> | |
| <p>Objetivo: Los niños aprendan la familia silábica de las letras como la "s", "t" y "v" es fundamental en su desarrollo de las habilidades narrativas y la lectura.</p> | |
| <p>ACTIVIDADES</p> | |
| <p>Aplicar lo aprendido, a divertirse resolviendo el crucigrama</p> | |





Practicar lo aprendido, buscar palabras en la sopa de letras las siguientes palabras (taza, Teléfono, tigre, tortuga, turno)



Observar el Video Quiz con contenido del tema (sílabas va-ve-vi-vo-vu)





Observa el video y señala las palabras que se mencionan con la letra V





EVALUACIÓN FINAL





3.8. Validación de expertos

Para la validación de la propuesta, se ha solicitado a un experto en el tema el análisis del diseño presentado y la calificación de diferentes criterios para identificar la calidad de la propuesta, se presenta lo siguiente:

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

| USO DEL EDUCAPLAY PARA EL DESARROLLO DE LA NARRATIVA INFANTIL EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA. Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones: (1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo) | Grado de acuerdo | | | | | |
|---|------------------|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| ADECUACIÓN (adecuadamente formulada para los destinatarios): | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Las preguntas se comprenden con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje) | | | | | | X |
| <ul style="list-style-type: none"> Las opciones de respuesta son adecuadas | | | | | | X |
| <ul style="list-style-type: none"> Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico | | | | | X | |
| PERTINENCIA (contribuye a recoger información relevante para la investigación): | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Son pertinentes para lograr el OBJETIVO GENERAL de la investigación Determinar el impacto del uso de actividades diseñadas con la aplicación Educaplay en el desarrollo de habilidades narrativas de los estudiantes de segundo año de educación básica. | | | | | | X |
| <ul style="list-style-type: none"> Son pertinentes para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO n.º 1 de la investigación Elaborar los fundamentos teóricos que sustentan el uso del Educaplay para el desarrollo de la narrativa infantil en estudiantes de segundo año de la Educación Básica. | | | | | | X |
| <ul style="list-style-type: none"> Son pertinentes para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO n.º 2 de la investigación Determinar la situación actual del aprendizaje de la lectoescritura a través de la narrativa infantil en estudiantes de segundo año de la Educación Básica. | | | | | | X |
| <ul style="list-style-type: none"> Son pertinentes para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO n.º 3 de la investigación Proponer actividades a través del Educaplay para desarrollar habilidades de la narrativa infantil en estudiantes de segundo año de la Educación Básica. | | | | | X | |
| <ul style="list-style-type: none"> Son pertinentes para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO n.º 4 de la investigación Evaluar la propuesta mediante la identificación de habilidades narrativas y la creatividad en estudiantes de segundo año de la Educación Básica. | | | | | x | |



Valoración general de la propuesta

Por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las opciones que se presentan:

| | sí | no |
|--|----|----|
| La propuesta tiene instrucciones claras y precisas para que los beneficiarios puedan aplicarlo adecuadamente (ver Anexo 1) | X | |
| El número de actividades es excesivo | | X |
| Las actividades constituyen un riesgo para el beneficiario (en el supuesto de contestar SÍ, por favor, indique inmediatamente abajo cuáles) | | X |

| | Evaluación general del cuestionario | | | | |
|---------------------------------------|-------------------------------------|---------------------|--------------|----------------|----------------------------------|
| | Excelente (10) | Muy buena (9) | Buena (8) | Regular (7) | Deficiente (No se aprueba) |
| Validez de contenido del cuestionario | X | | | | |

| Observaciones y recomendaciones en general del cuestionario: | |
|--|--|
| Motivos por los que se considera no adecuada | |
| Motivos por los que se considera no pertinente | |
| Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión) | |

Identificación del experto

| | |
|--|---|
| Nombre y apellidos | Mayerlyng Mabel Vásquez Moreno |
| Filiación (ocupación, grado académico y lugar de trabajo): | Investigadora- Magíster en Innovación Educativa- Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL) |
| e-mail | mabel-mam@hotmail.com |
| Teléfono o celular | 0998515730 |
| Fecha de la validación (día, mes y año): | 15/03/2025 |



fortalece la internalización de saberes y conocimiento, así como las destrezas de relatos, generar secuencias y concluir historias.

CONCLUSIONES

1. El análisis de la bibliografía posibilitó tomar fundamentos teóricos de varios autores, destacando como categorías fundamentales: caracterización de la asignatura de Lengua y Literatura en relación a las habilidades narrativas en los estudiantes de Segundo año de educación básica, se determina la importancia de la narrativa infantil, para garantizar la adquisición de conocimientos, creación de significados y construcción de nuevos esquemas mentales.
2. El diagnóstico obtenido a través de los instrumentos metodológicos, arrojaron las principales dificultades en los escolares investigados, destacando la necesidad del uso de la herramienta Educaplay para el desarrollo oral y escrito como parte de la narrativa infantil. Este aspecto contribuyó a la creación de actividades para tratar la narrativa infantil en los escolares en la plataforma Educaplay.
3. Se plantea la propuesta de actividades que permiten generar una guía para la programación, estas se centraron en el desarrollo oral y escrito, propiciando el desarrollo de habilidades de la narrativa infantil y resolver el problema científico planteado. La valoración de la validación de la propuesta fue positiva, por lo que su aplicación permitió que la evaluación determine aspectos positivos, que consolidó el avance en el desarrollo de habilidades narrativas y la creatividad, evidenciándose una mejora significativa.
4. El impacto se determina con el 80,75% de estudiantes que obtuvieron un puntaje de 75 a 100 puntos, lo que demuestra que la creatividad y habilidades narrativas fueron mejoradas de manera consolidada, cumpliéndose el objetivo de la investigación.





RECOMENDACIONES

1. Implementar revisión bibliográfica sobre la aplicación Educaplay, en la materia de lengua y literatura para complementar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. Fomentar la investigación sobre el impacto del uso de Educaplay en el desarrollo de la narrativa infantil, para ajustar y mejorar las practicas educativas.
2. Integrar Educaplay en el currículo escolar de manera planificada, asegurando que las actividades se alineen con los objetivos de aprendizaje relacionados con la narrativa y la comprensión lectora. Es importante, implementar un sistema de evaluación continua que permita a los docentes monitorear el progreso de los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades narrativas a lo largo del tiempo.
3. Promover espacios de capacitación docente, donde se les enseñe el manejo de Educaplay de manera creativa y efectiva diseñando actividades que fomenten la narrativa.
4. Fomentar la actividad continua en el proceso de narrativa y el uso de recursos tecnológicos para innovar en el aprendizaje. Utilizar la diversidad de recursos que ofrece Educaplay, como videos, imágenes y audios para enriquecer las experiencias narrativas y captar la atención de los estudiantes.





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, J. (2021). Instrumentos de diagnóstico para habilidades narrativas en la primera Cruz, M., & Gutiérrez, R. (2021). Fundamentos de la narrativa en educación básica: Una perspectiva pedagógica. Ediciones Académicas.
- Díaz, R., & Fernández, L. (2023). Metodologías activas para la enseñanza de la narrativa en educación primaria. *Revista de Innovación Educativa*, 29(1), 90-105.
- Díaz, R., & Martínez, S. (2023). Programas de desarrollo de habilidades narrativas en educación primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 45(1), 67-82.
- Fernández, A., & Méndez, L. (2021). Tecnologías educativas y desarrollo de habilidades narrativas. *Revista de Educación y Tecnología*, 25(3), 145-160.
- Fernández, C. (2024). Currículo e innovación: La narrativa infantil en la era digital. *Revista de Innovación Educativa*, 19(2), 90-104.
- García, M., & Torres, J. (2021). Narrativa infantil y lectoescritura en la educación básica. *Educación Básica Hoy*, 12(4), 78-90.
- García, P. (2023). Estrategias innovadoras para la evaluación formativa en el aula. Ediciones Educativas.
- Gómez, P., & Ramírez, J. (2022). Presentación y retroalimentación en la narrativa infantil: Estrategias para el aula. Editorial Educativa.
- González, M. (2021). Impacto de las herramientas digitales en la narrativa infantil: Un enfoque desde Educaplay. *Revista de Educación Digital*, 15(2), 123-135.
- González, M. A. (2021). Psicopedagogía: Intervenciones y prácticas educativas en el siglo XXI. Editorial Educación.
- González, T., & Martínez, R. (2022). Acciones educativas para el fomento de habilidades narrativas en niños. *Revista de Educación*, 36(1), 33-47.
- Hernández, A., & Castillo, F. (2023). Narración digital: Integración de tecnología en la enseñanza de la narrativa. Ediciones Digital. infancia. Editorial Pedagógica.
- López, A., & Fernández, P. (2022). Gamificación y aprendizaje en el aula: Estrategias efectivas. *Revista de Innovación Educativa*, 30(2), 102-115.
- López, E. (2021). Escritura creativa para niños: Métodos y estrategias. Editorial Innovación.
- Martínez, C., & Silva, R. (2023). Estrategias innovadoras para la evaluación en el aula: enfoques colaborativos y creativos. *Revista de Innovación Educativa*, 12(1), 22-39.
- Martínez, L. (2024). Desarrollo de habilidades de comunicación a través de presentaciones en el aula. Ediciones Pedagógicas.



- Martínez, L., & Soria, E. (2020). Educaplay como herramienta para el desarrollo de la narrativa en educación básica. *Revista de Educación Digital*, 12(3), 103-118.
- Martínez, R. (2020). Metodologías activas en la enseñanza de la narrativa: Educaplay como herramienta clave. *Educación y Pedagogía*, 12(3), 67-80.
- Martínez, S. (2020). *Organización y gestión educativa: Estrategias para un aprendizaje efectivo*. Editorial Universidad.
- Morales, N., & Rivas, C. (2023). *Juegos de asociación y reconocimiento visual en el aprendizaje narrativo*. Editorial Aprendizaje.
- Moreno, J., & Sánchez, T. (2022). Gamificación y aprendizaje: Estrategias para el aula del siglo XXI. *Educación y Tecnología*, 22(4), 134-148.
- Ortega, J., & Pérez, L. (2022). Estrategias digitales en el aula: Mejora de la escritura y la narrativa. *Educación y Tecnología*, 28(3), 150-165..
- Pérez, A., & Torres, J. (2022). Evaluación en la educación primaria: metodologías activas y enfoques inclusivos. *Educación y Aprendizaje*, 28(4), 95-110.
- Pérez, D., & Rivera, S. (2023). *Retroalimentación en la narrativa infantil: Un enfoque práctico en el aula*. Universidad de la Educación.
- Pérez, L. (2022). *Nuevas perspectivas en pedagogía: Más allá de la enseñanza tradicional*. Ediciones Académicas.
- Pérez, L., & Rodríguez, M. (2023). Proyectos creativos en el aula: Fomento de la narración y la escritura. *Revista de Innovación Educativa*, 40(2), 112-128.
- Pérez, R., & López, M. (2022). Neurodidáctica y TIC en la narrativa infantil. *Educación y Tecnología*, 20(4), 245-260.
- Ramírez, J. (2023). *Didáctica crítica: Teoría y práctica en el aula moderna*. Editorial Educativa.
- Ramírez, L., & Pérez, J. (2022). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la narrativa en educación básica: El rol de Educaplay. *Journal of Educational Technology*, 23(1), 45-58.
- Ramírez, S. (2021). *El uso de tecnologías en el fomento de la lectura y la escritura*. Ediciones Digitales.
- Ramírez, S., & Ortega, J. (2023). El papel de la familia en el proceso de aprendizaje: Estrategias para la inclusión. *Educación y Familia*, 15(2), 145-160.
- Sánchez, A. (2023). Aprendizaje mediante el juego: Implicaciones neurodidácticas en la narrativa infantil. *Educ@ción y Neurociencia*, 8(4), 201-215.
- Sánchez, V., & Torres, J. (2024). *Creatividad y autoexpresión en la educación primaria: El papel de la narrativa*. Editorial Académica.
- Santos, J., & López, A. (2022). Aprendizaje colaborativo en educación primaria: Estrategias y beneficios. *Educación y Sociedad*, 35(4), 215-229.
- Torres, R. (2022). *Interdisciplinariedad en educación: Un enfoque integral para el siglo XXI*. Ediciones Universitarias.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

- Vargas, L. (2022). Introducción a la narrativa en la educación básica: Un enfoque inicial. Ediciones Pedagógicas.
- García, M., & López, A. (2022). Metodologías efectivas para el desarrollo de la narrativa en educación básica. Editorial Educación.
- Vargas, T. (2023). La importancia de la evaluación formativa en el aula. Ediciones Educativas.
- Vázquez, T., & Fernández, P. (2021). El impacto de las tecnologías educativas en el desarrollo de la narrativa en niños. Investigaciones Pedagógicas.
- Zamora, P. (2024). Estrategias de enseñanza para la creación de cuentos en educación primaria. Editorial Innovación.