



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

TEMA

**JUEGOS DIGITALES PARA FORTALECER HABILIDADES DE LECTOESCRITURA
EN TERCER AÑO DE LA EGB EN LA UNIDAD EDUCATIVA “LEOPOLDO
LUCERO”, NUEVA LOJA.**

Autor/es:

**Lcdo. Yerdys Felipe Álvarez González
Lcdo. Santiago Domingo Tanguila Andy**

Tutor/a:

PhD Nemis García Arias

ECUADOR

2024



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Dedicatoria

A Dios, a nuestras familias y, en especial, a Msc. Mayra Yesenia Naranjo Haro, a quien reconocemos por su invaluable ayuda a lo largo de toda la maestría. Su apoyo constante ha sido fundamental para nuestro éxito.

Lcdo. Yerdys Felipe Álvarez González

Lcdo. Santiago Domingo Tanguila Andy



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Agradecimiento

Agradecemos sinceramente a todos los participantes, incluyendo profesores, educandos y padres de familia, cuyo compromiso y dedicación fueron esenciales para el desarrollo exitoso de nuestra investigación. También reconocemos la valiosa contribución de los docentes de la Universidad Bolivariana del Ecuador, cuya guía y conocimiento dejaron una huella significativa en nuestra formación académica. Finalmente, expresamos nuestro agradecimiento a nuestra tutora, PhD. Nemis García Arias, por sus consejos a lo largo de todo el proceso de investigación.

Lcdo. Yerdys Felipe Álvarez González

Lcdo. Santiago Domingo Tanguila Andy



Resumen

La educación de calidad requiere la presencia de profesionales preparados, una estructura eficiente y recursos didácticos que se adapten a las necesidades que surgen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente considerando el desarrollo de la sociedad y la integración creciente de la tecnología en todos los aspectos de la vida humana. La presente investigación integra una parte de las facilidades de los entornos y herramientas digitales, ya que considera los juegos como un medio eficiente para potenciar los conocimientos y fortalecer las habilidades de lectoescritura. Se atiende este aspecto basado en los datos que se obtuvieron en el diagnóstico aplicado a 22 estudiantes del tercer año de la EGB de la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”. Es una investigación aplicada con enfoque mixto, se utilizaron varios instrumentos para la recolección de datos, con énfasis en una prueba pedagógica que fue aplicada en dos ocasiones: pre-test y post-test, se encontraron deficiencias en el conocimiento de las reglas gramaticales, dificultad en la lectura y en la comprensión de los textos. Conociendo la realidad del grupo se pudo estructurar un conjunto de actividades complementarias al proceso educativo, con el uso de material multimedia y juegos digitales que motivan a los estudiantes mientras aprenden. Para el desarrollo de las actividades se revisaron, identificaron y crearon juegos en la plataforma “EducaPlay” por las facilidades que ofrece para la comunidad educativa y su diseño amigable. Se validó tanto teórica como empíricamente, obteniendo en ambos casos valoraciones positivas en la ejecución y adaptabilidad de las actividades. Los resultados muestran mejoras significativas en los estudiantes, quienes aprenden en un contexto motivador que los impulsa a adquirir nuevo conocimiento.

Palabras clave: Habilidades, Lectoescritura, Juegos digitales.



Abstract

Quality education requires the presence of prepared professionals, an efficient structure and didactic resources that adapt to the needs that arise in the teaching-learning process, especially considering the development of society and the growing integration of technology in all aspects of human life. The present research integrates part of the facilities of digital environments and tools, since it considers games as an efficient means to enhance knowledge and develop literacy skills. This aspect is addressed based on the data obtained in the diagnosis applied to 22 students of the third year of EGB of the Educational Unit "Leopoldo Lucero". It is an applied research with a mixed approach, several instruments were used for data collection, with emphasis on a pedagogical test that was applied on two occasions: pre-test and post-test, deficiencies were found in the knowledge of grammatical rules, difficulty in reading and in the comprehension of texts. Knowing the reality of the group, it was possible to structure a set of complementary activities to the educational process, with the use of multimedia material and digital games that motivate students while they learn. For the development of the activities, games were reviewed, identified and created on the "EducaPlay" platform due to the facilities it offers to the educational community and its friendly design. The games were validated both theoretically and empirically, obtaining in both cases positive evaluations in the execution and adaptability of the activities. The results show significant improvements in students, who learn in a motivating context that encourages them to acquire new knowledge.

Keywords: Skills, Literacy, Digital games.



ÍNDICE

Introducción	1
Justificación del problema.....	2
Planteamiento del problema	5
Precisión del tema	5
Objeto de la investigación.....	5
Objetivo general	5
Preguntas científicas.....	5
Variables o categorías de la investigación	5
Objetivos específicos de la investigación.....	6
Métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos)	6
Nivel Empírico	6
Nivel Estadístico-Matemático	6
Población y muestra	7
Declaración del tipo de investigación	7
Principales aportes	7
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica	8
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.	8
CAPÍTULO 1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN	10
1.1. Antecedentes investigativos	10
1.1.1. Antecedentes investigativos internacionales	10
1.1.2. Antecedentes investigativos nacionales.....	11
1.2. Bases legales y normativas.....	12
Constitución de la República de Ecuador (2008).	13
Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011)	13
Código de la niñez y adolescencia (2003).....	14
1.3. Bases teóricas	14
1.3.1. Habilidades de Lectoescritura	15
1.3.2. Proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura.....	17



1.3.2.1. Etapas de la enseñanza de la lectoescritura	20
1.3.3. Metodología para la enseñanza de la Lectoescritura	24
1.3.4. Motivación.....	26
1.3.5. Uso de juegos en el aprendizaje de la lectoescritura	27
1.3.6. Recursos educativos digitales.....	28
1.3.7. Juegos digitales para fortalecer la lectoescritura	28
1.3.8. El enfoque socio-constructivista del aprendizaje	30
1.3.9. Aprendizaje significativo.....	31
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	33
2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías	33
2.1.1. Conceptualización de las categorías e indicadores para el estudio diagnóstico	33
2.2. Enfoque de la investigación	35
2.3. Alcance de la investigación.....	35
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación.....	35
2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	36
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	37
2.6.1. Cuestionario de entrevista (ver anexo 3 y 4)	37
2.6.2. Cuestionario para la encuesta a profesores (ver anexo 5 y 6)	37
2.6.3. Guía de observación (ver anexo 7).....	37
2.6.4. Guía para la revisión de planes de clases de Lengua y Literatura (ver anexo 8).....	38
2.6.5. Rubricas de evaluación para las pruebas pedagógicas (ver anexo 9, 10, 11 y 12).....	38
2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo	38
2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación	39
2.9. Etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito	39
2.10. El análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial	40
2.10.1. Conclusiones del diagnóstico	48
CAPÍTULO 3. PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	50
3. Propuesta	50
3.1. Fundamentación de la propuesta	50



3.2. Características de la propuesta	52
3.3. Objetivos de la propuesta	53
3.4. Estructura de la propuesta: “Juego y aprendo”	53
Subsistema de preparación y diseño.....	54
Subsistema de implementación	72
Subsistema de evaluación.....	72
3.5. Validación de la implementación de la propuesta.....	79
Conclusiones	80
Recomendaciones.....	81
Referencias bibliográficas	82
Anexos.....	91



Índice de tablas

Tabla 1 Técnicas de investigación, muestra y porcentaje	38
Tabla 2 Guía de observación a clases de Lengua y Literatura (1). Ficha de observación.....	101
Tabla 3 Guía para la revisión de planes de clases de Lengua y Literatura (1). Ficha de revisión	103
Tabla 4 Rúbrica de evaluación prueba pedagógica (Pretest). Indicadores lectura y escritura. .	108
Tabla 5 Rúbrica de evaluación prueba pedagógica (Post test). Indicadores lectura y escritura	112
Tabla 6 Guía de observación a clases de Lengua y Literatura (2). Indicadores o aspectos a observar.....	122
Tabla 7 Guía para la revisión de planes de clases de Lengua y Literatura (2). Ficha de revisión	126
Tabla 8 Cronograma de la investigación.....	130



Índice de figuras

Figura 1	Indicadores de habilidades de lectoescritura (Pretest).	46
Figura 2	Indicadores de logro general (Pretest).....	47
Figura 3	Indicadores de habilidades de lectoescritura (post test).	73
Figura 4	Indicadores con porcentaje de logro general (post test).	73
Figura 5	¿Lee usted en su tiempo libre?	75
Figura 6	¿Encuentra difícil entender lo que lee?	75
Figura 7	¿En qué formato le gusta leer?	76
Figura 8	¿Tiene dificultad en utilizar normas ortográficas al momento de escribir?	76
Figura 9	¿Le gusta usar juegos digitales para aprender a leer y escribir?	77
Figura 10	¿Cree que los juegos digitales le han motivado a leer y escribir?.....	77
Figura 11	¿Siente que ha mejorado en leer y escribir usando los juegos digitales?	78
Figura 12	¿Ha encontrado los juegos digitales difíciles?	78



Listado de anexos

Anexo 1 Consentimiento de los docentes para participar en la investigación.....	91
Anexo 2 Consentimiento informado de los padres de los niños que participan en la investigación	92
Anexo 3 Entrevista a docentes de Lengua y Literatura del tercer año de la EGB (1)	93
Anexo 4 Entrevista a docentes de Lengua y Literatura del tercer año de la EGB (2)	95
Anexo 5 Encuesta a docentes de Lengua y Literatura del tercer año de la EGB (1).....	97
Anexo 6 Encuesta a docentes de Lengua y Literatura del tercer año de la EGB (2).....	99
Anexo 7 Guía de observación a clases de Lengua y Literatura (1)	101
Anexo 8 Guía para la revisión de planes de clases de Lengua y Literatura 1	103
Anexo 9 Prueba pedagógica 1	105
Anexo 10 Rúbrica de evaluación prueba pedagógica (Pretest)	108
Anexo 11 Prueba pedagógica 2	109
Anexo 12 Rúbrica de evaluación prueba pedagógica (post test).....	112
Anexo 13 Instrumento de Validación escaneado docente de Lengua y Literatura.....	113
Anexo 14 Certificado de Registro de Títulos escaneado docente de Lengua y Literatura.	115
Anexo 15 Instrumento de Validación escaneado docente de Informática.....	117
Anexo 16 Certificado de Registro de Título escaneado docente de Informática.	119
Anexo 17 Autorización escaneada para implementar los juegos digitales para fortalecer habilidades de lectoescritura en tercer año de la EGB en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”, Nueva Loja.....	121
Anexo 18 Guía de observación a clases de Lengua y Literatura (2)	122
Anexo 19 Encuesta a docente de Lengua y Literatura del tercer año de la EGB (3)	124
Anexo 20 Guía para la revisión de planes de clases de Lengua y Literatura (2).....	126
Anexo 21 Encuesta a estudiantes de tercer año de la EGB	128
Anexo 22 Cronograma de la investigación.....	130



INTRODUCCIÓN

La habilidad de lectoescritura es el primer reto al que se enfrenta un estudiante en su proceso de formación, le facilita entre otras cosas el entendimiento pleno de su lenguaje, integrarse en el contexto cultural y si se realiza de forma sistemática, el desarrollo de competencias propias del pensamiento superior, con las que podrá entender las ideas de otros, argumentar sus propias ideas sobre estas y en casos más concretos debatir sobre lo que lea o esté determinado a aprender.

Entonces, al proceso del aprendizaje de la lectoescritura no se lo debe encasillar como concepto estático, sino que, se ha transformado a lo largo de los años, inició como un proceso mecánico y se ha convertido en uno de mayor complejidad, y, en el que intervienen varios aspectos que se deben considerar en el contexto del aula, condicionando la forma de enseñar de los profesores y de aprender de los estudiantes.

El docente debe buscar los medios más eficientes dentro del contexto del aula para despertar el interés por leer y escribir, y a la vez, trabajar los posibles casos o situaciones que desmotivan a los estudiantes, con esto se presentan dificultades en el aprendizaje, limitando al niño o niña a involucrarse en la sociedad y aislándose de sus pares, por no poder tener una buena comunicación verbal y escrita.

El trabajo investigativo “Juegos digitales para fortalecer las habilidades de lectoescritura en tercer año EGB en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”, Nueva Loja, permitirá que los educandos mejoren significativamente de manera dinámica y divertida la forma en la que aprenden. No solo se promueve el desarrollo académico, sino también aspectos sociales, afectivos y comunicacionales, que son parte del enfoque holístico de la educación. Se busca fomentar entre los estudiantes el interés genuino por la lectura y la escritura, transformándolas de tareas académicas en actividades que motiven su cumplimiento. Se propone generar espacios de formación que incluyan juegos digitales, apoyado en el uso de tecnologías de la información y la comunicación, siempre orientadas hacia la excelencia educativa.

Esta preocupación parte desde el conocimiento práctico del cuerpo docente sobre las dificultades observables en las actividades diarias con los estudiantes, determinar los mejores canales o metodologías a implementar deben partir desde el interés de toda la comunidad educativa, en especial con quienes se relacionan con la materia de Lengua y Literatura, se deben tomar en cuenta los parámetros y estándares de la calidad educativa, los objetivos, habilidades y competencias que se espera en el nivel académico, y, lo concerniente a la realidad del centro, las facilidades



tecnológicas a las que tengan acceso los estudiantes y promover la participación activa de los padres de familia.

Justificación del problema

Los cambios vertiginosos que propone el desarrollo tecnológico a la sociedad actual inciden directamente en la educación y obliga a la escuela a realizar adaptaciones que respondan a estos avances. Fortalecer las habilidades de lectoescritura permite la consecución no solo de una educación de calidad, sino que, además ésta favorece las distintas esferas del conocimiento, especialmente las que tienen que ver con los procesos lingüísticos y comunicativos; teniendo en cuenta que, a partir de una sociedad dependiente de los recursos tecnológicos, tanto la lectura y escritura se convierten en elementos imprescindibles para la vida (Leonis, 2012).

La introducción de recursos digitales en las aulas permite a los docentes crear materiales educativos más versátiles y adaptables, como materiales interactivos en plataformas educativas intuitivas como EDUCAPLAY. Esto hace que el aprendizaje sea más participativo, al tiempo que promueve mayor compromiso con su propia formación.

Prensky (2001) utilizó el término "nativos digitales", para referirse a las personas nacidas en la era de la tecnología marcada por el uso constante de diferentes tipos de dispositivos electrónicos, tales como: computadores (ordenadores), juegos de video, música digital, videos, teléfonos celulares y otros artefactos que hacen cada vez más amigable la navegación por internet y la conformación de Redes Sociales del más variado tipo.

El mismo autor señala que los "nativos digitales" poseen una afinidad natural y competencia innata con la tecnología, y considera que el uso de juegos como herramienta educativa es innovador y efectivo. Desde esta perspectiva, aprovechar las habilidades tecnológicas que los niños ya poseen representa una forma práctica y académica de enseñanza. Este enfoque cobra mayor impacto al utilizar recursos complementarios que consideran los intereses y conocimientos previos de los estudiantes, fortaleciendo así su aprendizaje de manera significativa.

Es esencial abordar las dificultades de aprendizaje en lectoescritura mediante la transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se hace necesaria una reconfiguración de las prácticas pedagógicas, especialmente en el nivel de educación primaria, dado que es en este nivel donde los estudiantes deben asimilar los conocimientos de manera efectiva (Ramírez y Rivera, 2020).

Según Ascencio y Laínez (2022), considerar la habilidad de la lectoescritura como un proceso fundamental durante la educación primaria es crucial. Esta habilidad tiene relación directa con el



éxito académico en los niveles superiores y facilita el aprendizaje de las diferentes áreas de conocimiento además de incidir en las habilidades comunicacionales en el uso correcto del lenguaje. Bajo estos procesos el individuo obtiene la capacidad de comprender contenidos.

Durante años, numerosos investigadores se han dedicado a comprender en profundidad y a sustentar los desafíos que enfrenta el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura, así como los factores que influyen en su desarrollo (Santamaría, 2021). Es importante comprender y potenciar las habilidades cognitivas, sensorio-perceptivo-motrices, lingüísticas, metalingüísticas, socioemocionales-culturales y metacognitivas para la lectoescritura desde edades tempranas, al igual que la necesidad de aplicar estrategias pedagógicas que aborden de manera integral estos aspectos en el contexto educativo (Gómez, et al., 2021).

Mayorga (2019), aborda problemas específicos del aprendizaje, como la disgrafía, dislexia, disortografía, la autora propone una lista de comprobación que contiene una serie de elementos y características que ayudan a identificar estas dificultades en el aprendizaje en los niños de edades comprendidas entre 5 a 9 años, además indica que puede utilizarse como una guía para la intervención de los problemas de aprendizaje identificados.

En el subnivel Elemental de EGB, el Ministerio de Educación del Ecuador (2023) plantea que es tarea del maestro desarrollar destrezas en los estudiantes para que se conviertan en lectores, hablantes y escritores competentes. El docente tiene el reto de familiarizar a los alumnos con la cultura escrita y las lenguas originarias del país.

En el área de Lengua y Literatura, el profesor sigue los lineamientos propuestos en el currículo de Educación General Básica Elemental, para lograr los objetivos propuestos, los estudiantes deben aplicar las reglas ortográficas al escribir, comprender y leer textos. Sin embargo de acuerdo con los resultados de la prueba pedagógica aplicada en el primer quimestre del año lectivo 2022-2023 y las observaciones realizadas al proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura y escritura se ha podido comprobar la existencia de dificultades en algunos estudiantes, en los que se ha detectado que existe falencias relacionadas con estas habilidades. Consistente en:

- Se identifica poca motivación para leer o escribir. Los estudiantes que están menos motivados comienzan a evitar la lectura, lo que afecta negativamente su comprensión lectora. Incluso si esos estudiantes están leyendo la lectura asignada, eso no significa que comprendan lo que están leyendo. Los profesores pueden implementar juegos o dar incentivos por completar una tarea. Una forma especialmente eficaz de motivar a los estudiantes es con la tecnología.



- La fluidez es otra de las dificultades observadas. Esta habilidad en la alfabetización temprana se refiere a la capacidad de un niño para leer textos con precisión, rapidez y fluidez, mientras transmite el significado de manera efectiva, logran concentrarse más en comprender el texto en lugar de tener dificultades para decodificarlo. La fluidez está estrechamente ligada al reconocimiento automático de palabras y a la comprensión lectora. Se pueden implementar actividades como tarjetas didácticas, juegos de combinación de palabras o búsquedas de palabras que mejorarán su desempeño en esta habilidad.
- Otras dificultades se observaron en la habilidad de transcripción, específicamente en la ortografía donde se identificaron diferentes errores por cambios de letras, así como en la escritura a mano que en muchos casos fue desordenada o ilegible.

Ejemplos ortográficos:

- Cambio de "b" por "v" y "s" por "c".
- Sustitución y confusión entre letras similares, como "b" y "d"
- No escriben "m" antes de la "p" y de la "b".
- Al realizar dictados de palabras agudas, graves y esdrújulas en las actividades prácticas en clases se evidencia que algunos estudiantes no logran el manejo de las reglas de acentuación prosódica y ortográfica (tilde) según la posición de la sílaba tónica en la palabra.

Es fundamental fomentar la motivación de los estudiantes de tercer año de la EGB en la Unidad Educativa "Leopoldo Lucero". Igualmente, es necesario prestar atención a las habilidades de comprensión lectora, fluidez y transcripción, para lograr un desarrollo integral de la lectura y escritura. Lo antes expuesto resalta la necesidad de llevar a cabo la presente investigación para hacer frente a las exigencias educativas actuales.

Entonces, es indispensable que se implementen prácticas efectivas que mejoren las habilidades de lectoescritura orales, escritas, de comprensión, de expresión oral y de producción de textos como detalla el currículo de Lengua y Literatura, con trabajo específico en lo que corresponde a: lectura oral con fluidez y entonación correcta, construcción de significados a partir de un texto y reglas de escritura, ortografía y gramática. Todas estas habilidades pueden desarrollarse con el uso de los recursos tecnológicos que se dispongan y que se ajusten al nivel académico de los estudiantes.

Por otro lado, es importante considerar los resultados de la prueba pedagógica realizada durante el primer quimestre del año lectivo 2022-2023. Estos resultados revelaron que el 49.55% de los





estudiantes lograron los objetivos evaluados, mientras que el 24.09% alcanzaron resultados medianos y el 26.36% no lograron alcanzar los objetivos esperados. Además, existen otros factores que inciden negativamente en el desarrollo de estas habilidades, como la limitada inversión estatal en infraestructura física y tecnológica, así como la falta de apoyo familiar en las tareas de lectura asignadas a los estudiantes.

Planteamiento del problema

¿Cómo fortalecer las habilidades de lectoescritura en tercer año de la EGB, en la Unidad Educativa "Leopoldo Lucero" de la Parroquia Nueva Loja, Cantón Lago Agrio, Provincia de Sucumbíos?

Precisión del tema

Juegos digitales para fortalecer las habilidades de lectoescritura en tercer año de la EGB en la Unidad Educativa "Leopoldo Lucero", Nueva Loja.

Objeto de la investigación

Proceso de enseñanza - aprendizaje de la lectoescritura en el área de Lengua y Literatura.

Objetivo general

Implementar juegos digitales para fortalecer las habilidades de lectoescritura en los niños de tercer año de la EGB en la Unidad Educativa "Leopoldo Lucero" de la Parroquia Nueva Loja.

Preguntas científicas

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos necesarios del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en tercer año de la EGB?
- ¿Cuál es la situación actual de las habilidades de lectoescritura de los estudiantes del tercer año de la EGB en la Unidad Educativa "Leopoldo Lucero", Nueva Loja, Cantón Lago Agrio, Provincia Sucumbíos?
- ¿Qué características y exigencias didácticas deben tener los juegos digitales para fortalecer las habilidades de lectoescritura, en los niños de tercer año de la EGB en la Unidad Educativa "Leopoldo Lucero", Nueva Loja, Cantón Lago Agrio, Provincia Sucumbíos?
- ¿Cómo evaluar la implementación de juegos digitales para fortalecer las habilidades de lectoescritura en los niños de tercer año de la EGB en la Unidad Educativa "Leopoldo Lucero", Nueva Loja, Cantón Lago Agrio, Provincia Sucumbíos?

Variables o categorías de la investigación

- Proceso de enseñanza-aprendizaje: lectoescritura.
- La lectoescritura.





- Juegos digitales para fortalecer la lectoescritura.

Variable dependiente

Habilidades de lectoescritura.

Variable Independiente

Juegos digitales

Objetivos específicos de la investigación

- Fundamentar desde el punto de vista teórico el proceso de enseñanza- aprendizaje de la lectoescritura en tercer año de la EGB.
- Diagnosticar las habilidades de lectoescritura de los estudiantes del tercer año de la EGB en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”, Nueva Loja.
- Estructurar juegos digitales para fortalecer las habilidades de lectoescritura en los niños de tercer año de la EGB en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”, Nueva Loja.
- Valorar la implementación de los juegos digitales para fortalecer las habilidades de lectoescritura en los niños de tercer año de la EGB en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”, Nueva Loja.

Métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos)

Se logra cumplir con los objetivos planteados gracias a la aplicación de los métodos:

Nivel Teórico

- El Método Analítico-Sintético.
- La Modelación.
- El Método de Inducción-Deducción.

Nivel Empírico

- Entrevistas a docentes.
- Encuesta a docentes.
- Encuesta a estudiantes.
- Observación.
- Prueba pedagógica.

Nivel Estadístico-Matemático

- Análisis porcentual y tabulación.



Población y muestra

La Unidad Educativa Fiscal "Leopoldo Lucero" está ubicada en la Parroquia Nueva Loja, Cantón Lago Agrio, Provincia de Sucumbíos, Ecuador. La población de tercer año de la Educación General Básica está conformada por 3 docentes designados a la enseñanza de los 71 estudiantes.

Para los fines de esta investigación, se lleva a cabo un muestreo no probabilístico de carácter intencional, ya que se seleccionan únicamente a 2 docentes tutores de los paralelos de tercer año de la Educación General Básica en la institución, tras haber dado su consentimiento para participar en el estudio (ver anexo 1) y 22 estudiantes que cursan este nivel educativo en la Unidad Educativa Fiscal "Leopoldo Lucero". Se dispuso del consentimiento informado de los padres de los niños para que se vincularan a la investigación (ver anexo 2).

Declaración del tipo de investigación

El presente estudio es una investigación aplicada, se caracteriza por ser áulica, investigación y acción, porque son precisamente los docentes quienes están al frente de todas las actividades, es descriptiva, porque presenta la realidad tal y como se la observa desde una perspectiva objetiva.

En cuanto al enfoque metodológico es mixto, permitiendo recopilar, analizar e integrar tanto técnicas cuantitativas y cualitativas en el procesamiento y presentación de la información que se obtuvo.

Principales aportes

Se trabaja con juegos digitales que aprovechan las ventajas de la tecnología y la facilidad que tienen los niños para utilizarlas, estas actividades si bien es cierto tienen mayor relación con actividades de ocio, se los puede orientar para que los estudiantes obtengan información variada y relevante que llega a tener amplio impacto en su formación académica.

El propósito de esta investigación es detectar, describir y resolver las dificultades específicas de lectura y escritura en un grupo de 22 estudiantes del paralelo C de tercer año de la Educación General Básica en la Unidad Educativa Fiscal "Leopoldo Lucero". Como enfoque integral, se implementan juegos digitales para fortalecer ambas habilidades, y la eficacia de esta se evalúa mediante el monitoreo y análisis de los resultados.

Durante la investigación, se abordan las dificultades identificadas y se diseñan juegos digitales adaptados que incorporan el contenido del libro de texto de tercer año de EGB de Lengua y Literatura, brindando apoyo para el desarrollo de destrezas y objetivos. Asimismo, se desarrollan juegos digitales específicos creados por los autores para abordar estas dificultades. Estos últimos



incluyen una guía de actividades sobre cómo implementarlos en el aula, que resulta sumamente valioso para el docente en su búsqueda de la excelencia educativa.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

Esta investigación propone utilizar el potencial de los juegos digitales en el campo educativo para fortalecer las habilidades de lectoescritura de los estudiantes de tercer año de la EGB, es importante para dar solución a los problemas que presentan al leer, comprender e interpretar un texto, así como escribir de forma coherente.

Los juegos digitales mejoran los resultados de aprendizaje, estos motivan eficazmente a los estudiantes y permiten a los profesores facilitar la interacción en el aula, con una correcta implementación tienen un impacto social, al mejorar los resultados en un grupo específico de estudiantes. Este proceso de transformación educacional es necesario para que los niños mejoren su fluidez al hablar, leer o escribir.

Es la primera investigación científica utilizando juegos digitales llevada a cabo en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”, con un enfoque contextualizado, utilizando recursos apropiados, amigables y atractivos para la edad de los niños en tercer año de la EGB.

Responde a una necesidad específica de este grupo de estudiantes integrando los beneficios que proponen las tecnologías, mediadas a través de los conocimientos que deben adquirir los estudiantes en la materia de Lengua y Literatura, bajo la guía de los objetivos esperados por el currículo nacional.

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

El capítulo I hace referencia al marco teórico en torno al proceso de enseñanza- aprendizaje y se describen las teorías fundamentales sobre el proceso de lectoescritura, y, la aplicación de juegos digitales para fortalecer las habilidades que demuestran los niños parte de la muestra. Además, se abordan los antecedentes investigativos sobre el tema.

El capítulo II detalla la metodología utilizada en el proceso de investigación, tales como: métodos de recolección y análisis de datos. Diagnóstico inicial de las habilidades de lectoescritura.

El capítulo III presenta la propuesta, estructura los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura en la enseñanza en el aula, integrando juegos digitales, dejando atrás la educación tradicional, para fortalecer habilidades de lectoescritura en los niños de tercer año de la EGB en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”, Nueva Loja.





Se analizan los resultados de la implementación, así como la evaluación de su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

Por último, se abordan las conclusiones, se emiten recomendaciones y se registran las referencias bibliográficas utilizadas; así como un conjunto de anexos que facilitan la comprensión de la memoria gráfica de la tesis.





CAPÍTULO 1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes investigativos

A continuación, se presentará una revisión de investigaciones previas, estos estudios se centran en las habilidades de lectoescritura, al mismo tiempo que se destaca el papel crucial de las actividades lúdicas como un componente para contribuir a la superación de desafíos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura.

1.1.1. Antecedentes investigativos internacionales

Un estudio de notable interés es, “Estrategias lúdicas de aprendizaje para mejorar los procesos de lectoescritura en los niños y niñas de grado transición del Instituto San Ignacio de Loyola”, realizado por Peralta et al. (2017). Centrado en la creatividad y emplea dramatizaciones de cuentos de hadas para fomentar la lectura, la comunicación y la expresión de ideas. El uso del arte se destaca como un medio efectivo para estimular el aprendizaje, desarrollando la motricidad, la percepción, la relación social y la inventiva en los niños, lo que hace que el conocimiento resulte más atractivo y ameno. Además, se enfatiza la relevancia de la intervención de las familias en el proceso de aprendizaje, lo que no solo contribuye a mejorar los resultados académicos, sino que también fortalece los lazos afectivos entre los niños y sus familias.

Por su parte, González et al. (2022) con su estudio, “Juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de primaria de Aucayacu”, bajo la metodología de investigación acción, donde se aborda la aplicación del método FAS, una combinación de enfoques fonéticos, alfabéticos y silábicos. Este estudio, dividido en cinco etapas (diagnóstico, planificación, intervención educativa, análisis y conclusión), se centra en explorar la relación entre las habilidades de lectoescritura y las capacidades de pensamiento, habilidades informacionales, habilidades motrices y habilidades lingüísticas en niños.

Las conclusiones de la propuesta resaltan la estrecha conexión entre la alfabetización y las habilidades de pensamiento, informacionales y motrices. A pesar de ello, se reconocen limitaciones relacionadas con el tiempo y la planificación de la enseñanza de la lectura y escritura, lo que sugiere posibles áreas de mejora en el proceso educativo.

Un estudio más reciente, “Juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de primaria de Aucayacu-2022”, realizado por Alvarado et al. (2023), se centró en evaluar la eficacia de los juegos como estrategia de lectoescritura. Se llevó a cabo mediante un diseño aplicado, que involucró a una población de 32 estudiantes, se utilizó un pretest y post test

para evaluar el proceso. Se recopilaron datos de evaluación que se analizaron de manera descriptiva y preexperimental. Los resultados obtenidos en este estudio indican la necesidad de implementar programas de juegos. Este trabajo destaca la influencia positiva como estrategia de lectoescritura en el contexto educativo, alentando a educadores y responsables de políticas educativas a considerar con mayor énfasis los juegos como un componente esencial en el proceso de aprendizaje.

Meneses- Sánchez et al. (2022), en su trabajo “Gamificar con juegos digitales y no digitales para mejorar la comprensión lectora inferencial en estudiantes de quinto primaria”, detalla que la comprensión lectora es una de las mayores preocupaciones en el sistema escolar, en el estudio se aplicaron diferentes estrategias didácticas, entre ellas una que consistía en el uso del juego digital Scratch, en la que los niños interactuaban en diferentes ambientes en las que tenían que resolver actividades como sopa de letras, laberintos, crucigramas entre otros, sus resultados detallan amplia participación y motivación en los estudiantes, y, establecieron el canal informal de WhatsApp para mantener comunicación constante con los padres de familia.

1.1.2. Antecedentes investigativos nacionales

“Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la Lectoescritura” llevado a cabo por Toledo et al. (2018), investigó el impacto de las técnicas lúdicas en el desarrollo de habilidades de lectoescritura, utilizando una muestra de 83 participantes. Los resultados destacaron la coincidencia entre docentes y directores en cuanto a la importancia del juego como herramienta educativa, se observó una participación limitada de los niños en los juegos, y una conexión insuficiente entre estos y el contenido de estudio. Como respuesta a estos hallazgos, se implementó un taller para capacitar a docentes con el objetivo de fortalecer el uso de las técnicas lúdicas como dispositivos didácticos en el proceso educativo.

En la investigación de Sandoval (2021), "Relación entre aptitudes de lectoescritura y el rendimiento escolar", se abordó la complejidad de la lectoescritura, una habilidad intelectual que suele presentar dificultades en los primeros grados, consistió en establecer una conexión entre las habilidades elementales de lectoescritura y el desempeño académico.

Para ello, llevaron a cabo un estudio de tipo observacional y descriptivo con 24 alumnos de la sección "A" del primer grado de la E. E. B. "Veinticuatro de Julio" en Santa Elena, Ecuador. Se aplicó un cuestionario dicotómico y el Test de Aptitudes Básicas de Lectoescritura, y se obtuvo un valor que se comparó con el rendimiento académico. El resultado, un coeficiente de correlación



de Pearson de 0,73, evidenció una significativa correspondencia entre estas variables. En consecuencia, la modificación de ciertos componentes inherentes a la lectoescritura podría tener un impacto positivo en el desempeño académico de los estudiantes.

Loja (2023), en su trabajo “Uso de recursos digitales educativos como estrategia lúdica para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura en niños y niñas de básica elemental de la fundación Salesiana Paces, año 2022” realiza un análisis del uso de recursos digitales para el refuerzo académico y la enseñanza de la lectoescritura, utilizaron la plataforma de Entorno Virtual de Aprendizaje Accesible (EVAAC), utilizaron ejercicios audiovisuales con los que promovieron espacios de interacción con los estudiantes de forma activa y participativa, entre los resultados se propone que la Web 2.0 brinda facilidades para el desarrollo de recursos digitales que promueven la innovación educativa que se ajusta a las necesidades de los educandos.

Al revisar estas investigaciones, es posible identificar las metodologías utilizadas, como la aplicación de pruebas pedagógicas pretest y post test para evaluar el proceso, observaciones en el aula y entrevistas.

Las técnicas basadas en juegos facilitan la comprensión de conceptos difíciles, fomentan la creatividad y la resolución de problemas, a la vez que promueven la motivación y colaboración entre los estudiantes.

La tecnología se ha convertido en una herramienta indispensable en el proceso educativo, el uso adecuado de recursos digitales educativos en el aula enriquece la experiencia de aprendizaje. Por ello, los maestros deben capacitarse continuamente para mejorar sus habilidades pedagógicas e integrar las últimas metodologías y herramientas tecnológicas.

Involucrar a las familias en el proceso de enseñanza y aprendizaje es fundamental y necesario, la colaboración entre la escuela y el hogar crea un ambiente de apoyo integral que beneficia el desarrollo educativo y personal del estudiante, sobre todo en lo que respecta al control de tareas, el uso adecuado del acceso a internet y dispositivos de conexión y, sobre todo en los ejemplos que recibe en casa y que replica en la escuela.

Las investigaciones anteriores han proporcionado ideas, técnicas y métodos fundamentales para abordar la problemática en el desarrollo de esta investigación.

1.2. Bases legales y normativas

Los documentos legales que respaldan este estudio son los siguientes:





Constitución de la República de Ecuador (2008).

Título II: Derechos

En el capítulo primero “Principios de aplicación de los derechos”. Sección tercera sobre “Comunicación e Información”, en el artículo 16, establece que todas las personas tienen derecho a la comunicación libre, intercultural, incluyente y participativa, así mismo garantiza el acceso universal a las tecnologías de la información y comunicación, y, sobre el uso de todas las formas de comunicación.

En la Sección quinta “Educación”, artículos 26 y 27, establece que la educación es un derecho ineludible e inexcusable del estado, con las garantías de igualdad e inclusión social como condición para el buen vivir; determina que la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, se detallan entre sus características:

Participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, ... y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Para complementar y reglamentar lo concerniente al sistema nacional de educación pública, se cuenta con un conjunto de normativas y reglamentos que brindan más detalles sobre el accionar de los diferentes entes y agentes educativos, tales como la LOEI y su reglamento, y, el Código de la Niñez y la Adolescencia.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011)

En el Título I: De los principios generales - Capítulo único: Del ámbito, principios y fines, detalla varias características que debe cumplir el sistema nacional de educación pública, se destaca en relación con esta investigación:

b) Calidad y calidez. - Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes.

El interés de los investigadores es precisamente atender lo concerniente a la calidad educativa, basados en los resultados de los diagnósticos aplicados, se evidencian falencias y debilidades que van a condicionar el normal desarrollo intelectual y académico de los niños, y que, deben atenderse a través de prácticas innovadoras y que sean de fácil aplicación en el contexto de la realidad de la infraestructura con la que se cuenta y las facilidades de acceso a tecnología en los niños que componen la muestra.

Código de la niñez y adolescencia (2003)

En el Capítulo V “Derechos de participación”, el artículo 59, determina que:

Derecho a la libertad de expresión. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a expresarse libremente, a buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, oralmente, por escrito o cualquier otro medio que elijan, con las únicas restricciones que impongan la ley, el orden público, la salud o la moral públicas para proteger la seguridad, derechos y libertades fundamentales de los demás.

Estos fundamentos legales proporcionan el sólido marco jurídico y ético en el cual se basa la investigación, subrayando la importancia de la educación de calidad, la adaptación a la diversidad cultural, la inclusión y la libertad de expresión en el contexto educativo de Ecuador. Estos documentos enfatizan la necesidad de que la educación sea intercultural, democrática y con un enfoque en el desarrollo integral de los estudiantes.

Además, garantizan que los niños y adolescentes tengan el derecho a expresarse libremente y acceder a información variada, siempre dentro de los límites establecidos por la ley y el respeto a los derechos de los demás. La investigación se apoya en estos pilares legales para promover una educación inclusiva y de calidad que tenga en cuenta que Ecuador es pluricultural y se debe fomentar una participación significativa de los educandos en su propio proceso de aprendizaje, utiliza las facilidades de la tecnología para incidir en el proceso de enseñanza aprendizaje y fortalecer las habilidades de lecto-escritura.

1.3. Bases teóricas

Esta investigación se fundamenta en conceptos clave que proporcionarán la base epistemológica para su desarrollo. El enfoque principal de este estudio busca incorporar juegos digitales para fortalecer la lectoescritura. Para respaldar este enfoque, se han tomado en cuenta temas específicos como referentes conceptuales.

1.3.1. Habilidades de Lectoescritura

El Diccionario de la lengua española define la lectoescritura como: “La capacidad de leer y escribir, la enseñanza y aprendizaje de la lectura simultáneamente con la escritura” (ASALE & RAE, 2023).

La lectoescritura es una forma de comunicación compleja que está constituida por una serie de habilidades comunicativas y procesos psicológicos, que facilitan la construcción de significados y le permiten al individuo la comprensión de su entorno social (Arteaga y Carrión, 2022).

Ambas definiciones de la lectoescritura resaltan su importancia en el contexto educativo y social. Mientras la primera subraya la enseñanza simultánea de la lectura y escritura, la segunda abarca una perspectiva más amplia, destacando cómo estas habilidades comunicativas no solo permiten al individuo leer y escribir, sino también construir significados sobre la realidad y su entorno, y, desenvolverse en la sociedad. La complementariedad de ambos conceptos refuerza la relevancia de abordar la lectoescritura de manera integral, reconociendo su profundo impacto en la vida cotidiana y en el desarrollo de una comprensión más profunda del mundo que nos rodea.

Existe una estrecha relación entre ambas habilidades, ya que no deben ser abordadas de manera aislada, sino como un proceso integral en el que el desarrollo de una influye en la adquisición de la otra. Esta perspectiva subraya que cualquier estrategia educativa efectiva debe considerar la integración de ambos aspectos para un aprendizaje completo y efectivo (Torres, 2016).

Clares (como se citó en De la Peza et al., 2014) plantea que mientras la lectura es la decodificación del texto, la escritura representa la codificación de este. Esta idea enfatiza que las habilidades de lectura y escritura están interrelacionadas y no pueden aprenderse de manera independiente. En lugar de eso, se desarrollan a través de un proceso continuo de aprendizaje y práctica.

Desarrollar las habilidades cognoscitivo lingüísticas necesarias para la comprensión de un texto, estas habilidades del lenguaje se aprenden en un proceso integrador. Por consiguiente, los métodos de enseñanza de la lectura engloban también a la escritura (Pérez, 2019). Esta perspectiva resalta la interconexión esencial entre ambas competencias, subrayando también que no deben considerarse de manera independiente, sino como componentes complementarios en el proceso de adquisición y desarrollo del lenguaje.

Asencio et al. (2023), plantean que la habilidad de comprensión lectora no se logra de forma rápida; aquellos que desean adquirirla deben dedicar tiempo y esfuerzo para entender una variedad de textos y para interpretar tanto el mensaje explícito como el implícito que contienen. Desde este



punto de vista la comprensión de lectura es la capacidad de comprender la información de un texto. Esto implica no solo la capacidad de decodificar las palabras y frases, sino también de comprender su significado, inferir información implícita, hacer conexiones con conocimientos previos y evaluar críticamente el contenido.

Una habilidad estrechamente relacionada con la escritura es la transcripción, comprendiendo la ortografía y la caligrafía. Es fundamental ya que su ejecución requiere una cantidad significativa de atención (Barrientos, 2017).

Durante la transcripción, se escriben las palabras de acuerdo con las reglas establecidas por la normativa del idioma. Implica conocer y aplicar las reglas de acentuación, la puntuación y otras convenciones ortográficas para garantizar la precisión en la escritura. Es importante tener memoria visual de las palabras y la forma correcta de escritura.

Dentro de las estrategias a utilizar en el currículo de educación de Lengua y Literatura en el subnivel elemental, se menciona que se debe reflexionar sobre la estructura de las oraciones en el lenguaje escrito, además de utilizar técnicas de sintaxis dirigidas a los niños con el propósito que entiendan sobre adjetivos, sustantivos, complementos y verbos (Ministerio de Educación de Ecuador, 2019).

Dentro de los objetivos propios del subnivel elemental en el bloque de escritura se orienta durante la redacción y corrección de textos escritos utilizar los conocimientos acerca de los componentes estructurales y funcionales del idioma español.

La edición y revisión es esencial en el proceso de escritura, esto implica revisar y mejorar continuamente el texto escrito. Este proceso abarca diferentes aspectos, desde la corrección de errores gramaticales, ortográficos y de puntuación, hasta la optimización de la claridad, la coherencia y la estructura del contenido. Se busca garantizar que el mensaje sea transmitido de manera efectiva y precisa. Se debe reorganizar las ideas para mejorar la fluidez y la coherencia del texto, así como ajustar el estilo de escritura para adaptarse al propósito y al público destinatario.

Calero (2014), menciona que se relaciona fluidez y velocidad fácilmente, no obstante, la velocidad con la que se lee es un aspecto de la fluidez. La fluidez en la lectura implica más; es reconocer armoniosa y expresivamente las palabras que se leen en el texto para comprenderlo.

En este contexto la fluidez corresponde a la habilidad para leer de forma fluida y sin mayores dificultades, esto implica utilizar una velocidad que permite a la vez una comprensión simultánea del texto. Una persona con fluidez lectora es capaz de leer de manera eficiente, sin detenerse en

cada palabra o frase, lo que le permite comprender el significado global del texto y captar información importante de manera rápida.

Para fortalecer esta habilidad es importante identificar varios aspectos fundamentales, se debe leer en una velocidad adecuada que le permita avanzar la lectura sin esfuerzo excesivo, no significa leer en una máxima velocidad posible, sino utilizar un ritmo adecuado. La fluidez también implica leer con precisión, es decir, identificar y pronunciar correctamente las palabras del texto, al utilizar una entonación y expresión correcta, ayuda a captar y transmitir el significado del texto a través del uso correcto de la prosodia, se debe incluir la tonalidad, el ritmo y la modulación.

Tapia (2018) sostiene en su artículo que existe una estrecha relación entre la comprensión lectora y el dominio del vocabulario, la autora plantea que, si los estudiantes no mejoran su vocabulario constantemente, su comprensión lectora será limitada.

Desde esta posición el vocabulario es esencial ya que abarca la comprensión, retención y uso apropiado de palabras en la comunicación oral y escrita. Esto implica conocer el significado de las palabras; también incluye entender cómo se utilizan en diversos contextos y tener la capacidad de emplearlas de manera precisa para expresar ideas de forma clara y efectiva. Se utiliza los niveles de lenguaje denotativo y connotativo, según la intención comunicativa del emisor.

Desde los primeros pasos hasta alcanzar un dominio completo, la adquisición de habilidades de lectoescritura sigue un proceso gradual. Normalmente, se enseña a niños y niñas en edad temprana, ya que están en una etapa óptima de aprendizaje que facilita la asimilación de estos conocimientos. El proceso de enseñanza –aprendizaje de la lectoescritura requiere un esfuerzo considerable, sin embargo, los beneficios que proporciona son invaluable y justifican completamente la dedicación y el trabajo necesarios.

1.3.2. Proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura

El proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura es muy importante para el crecimiento académico y personal. Estas competencias, permiten que el niño se comunique correctamente y pueda lograr una mejor comprensión de las instrucciones que recibe por diferentes medios, estimulando el pensamiento crítico y análisis de información. El saber leer y escribir con precisión implica alcanzar habilidades y destrezas, así como superar diferentes fases y niveles de comprensión (Chacha-Supe et al., 2019).

Durante la fase de aprendizaje de la lectoescritura, es importante tener en cuenta diversos factores que influyen en el proceso de aprendizaje. Fornaris (2011), plantea que el nivel de madurez es un

factor importante, y para alcanzarlo se deben tener en consideración: el lenguaje, los factores emocionales, el nivel perceptivo, mental, y psicomotriz.

Esto señala que el niño debe tener un nivel adecuado de comprensión y expresión oral para poder relacionar los sonidos del habla con los símbolos escritos, además, es preciso que pueda comprender conceptos abstractos, seguir instrucciones y realizar inferencias. Por otra parte, resulta fundamental que sea capaz de reconocer letras, palabras y patrones visuales, así como discriminar sonidos y ritmos del habla. Por último, se debe tener habilidades motoras desarrolladas, al igual que una actitud positiva hacia el aprendizaje.

Con el propósito de identificar las mejores prácticas en la adquisición de la lectura en el año 2000, el Panel Nacional de Lectura de Estados Unidos de América, publicó un informe titulado “Enseñando a los niños a leer”. Así cumplía el encargo del Congreso de realizar un informe sobre la enseñanza de la lectura, basado en la investigación y pensado para su aplicación en las escuelas. Los resultados destacan seis aspectos a considerar y que la combinación de técnicas es eficaz para que los niños aprendan a leer:

- **Conciencia fonémica:** el conocimiento de que las palabras habladas pueden dividirse en segmentos de sonido más pequeños, conocidos como fonemas. Los niños a los que se les lee en casa - especialmente material que rima - suelen desarrollar la base de la conciencia fonémica. Los niños a los que no se les lee probablemente necesiten que se les enseñe que las palabras pueden dividirse en sonidos más pequeños.
- **Fonética:** el conocimiento de que las letras del alfabeto representan fonemas y que estos sonidos se mezclan para formar palabras escritas. Los lectores que dominan la fonética pueden pronunciar palabras que no han visto antes sin tener que memorizarlas.
- **Fluidez:** capacidad para reconocer palabras con facilidad, leer con mayor velocidad, precisión y expresión, y comprender mejor lo que se lee. Los niños adquieren fluidez practicando la lectura hasta que el proceso se vuelve automático; la lectura oral repetida guiada es un método para ayudar a los niños a convertirse en grandes lectores.
- **Lectura oral guiada:** leer en voz alta mientras se recibe orientación y comentarios de lectores expertos. La combinación de práctica y retroalimentación favorece la fluidez lectora.



- **Enseñanza de vocabulario:** enseñar palabras nuevas, ya sea a medida que aparecen en el texto o introduciéndolas por separado. Este tipo de enseñanza también favorece la capacidad lectora.
- **Estrategias de comprensión lectora:** técnicas para ayudar a las personas a comprender lo que leen. Estas técnicas consisten en pedir a los alumnos que resuman lo que han leído para comprender mejor el material (Panel Nacional de Lectura, 2020).

El empleo de estos diversos enfoques proporciona una base completa para una enseñanza eficaz de la lectura y ayuda a los niños a convertirse en lectores competentes.

La fase de dominio de la lectoescritura es una etapa crucial en el desarrollo de las habilidades comunicativas de un niño, donde se consolidan los fundamentos de la alfabetización. Durante este período, el estudiante experimenta importantes avances en la lectura y escritura.

Montealegre y Forero, determinan que en el proceso de dominio de todos los componentes de las habilidades de la lectoescritura, se debe incorporar el dominio del lenguaje escrito, esto facilita el procesamiento de la información que pueden ir en distintos niveles como: perceptivos, léxicos, sintácticos, semánticos, entre otros, cuando existe la práctica suficiente se llega a otros niveles un tanto más avanzado como la fase cognitiva y la de la automatización de la lectura, este tipo de lector incluso es capaz de establecer el significado del texto mediante estrategias cognitivas y metacognitivas, que se guían por los propios procesos mentales y la percepción de la realidad del individuo (2006, p. 26).

Los dos autores enfatizan la complejidad del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en esta fase, resaltando la importancia de considerar diversos aspectos cognitivos y lingüísticos para promover un desarrollo óptimo de estas habilidades.

Las fases de adquisición y dominio en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura garantizan un desarrollo sólido y efectivo de estas habilidades fundamentales. La lectoescritura no solo tiene beneficios individuales, sino que también contribuye al desarrollo de la sociedad, estas habilidades fomentan el respeto a la diversidad y el entendimiento entre las personas, como expresa El Ministerio de Educación y Ciencias (MEC, 2018) y el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018):

“La lectura desde temprana edad genera grandes beneficios en los niños y niñas: promueve la capacidad de expresión oral y escrita, aumenta el vocabulario, estimula la imaginación,

así como experiencias emocionales desarrollando la empatía, y los prepara positivamente para el rendimiento escolar futuro” (p. 1).

Este planteamiento ratifica la importancia de la lectura y escritura como habilidades lingüísticas fundamentales, para que los estudiantes puedan alcanzar todo su potencial académico e individual. Además, destaca que se debe enseñar a los estudiantes a disfrutar de la lectura porque mejora su rendimiento académico, su léxico y comprensión creando, valores importantes para interactuar en la sociedad.

1.3.2.1. Etapas de la enseñanza de la lectoescritura

La enseñanza de la lectoescritura al niño está formada por tres etapas: emergente, inicial y de desarrollo, se entiende que el niño desde muy temprana edad inicia su proceso de comunicación con un lenguaje oral, en la etapa preescolar va aprendiendo a reconocer fonemas y sus símbolos dependiendo del idioma que hable, aunque este conocimiento se da en el contexto escolar y no escolar, parte de procesos muy simples, e irá incrementando su vocabulario, en las actividades escolares incorporará destrezas de escritura y lectura que fortalecerá la comprensión de textos e ideas de terceros (Caballeros et al., 2014).

A continuación, se analizan las etapas más importantes del proceso de enseñanza- aprendizaje de la lectoescritura.

- **Lectoescritura emergente**

El Centro de Aprendizaje y Conocimientos en la primera infancia de EE. UU, ECLKC (2023) afirma:

La lectoescritura emergente se refiere a lo que los niños realmente saben acerca de la lectura y escritura antes de leer y escribir. (p. 1).

La etapa inicial para el aprendizaje, se considera desde el nacimiento del niño, se intenta que construyan su propio entendimiento del lenguaje, esta primera etapa tiene mayor incidencia la transmisión oral, porque el niño aprende de su entorno, lo que dicen las personas a su alrededor y cómo lo expresan, en el proceso de su crecimiento se irá ampliando su vocabulario, relacionando imágenes para nombrar objetos que servirán para identificar los sonidos de las letras, logrará desarrollar destrezas visuales, auditivas y motrices que serán muy importantes en el proceso de aprendizaje.



- **Aprendizaje de la lectoescritura inicial**

En esta etapa inicial del proceso de aprendizaje de la lectura y escritura, es fundamental tener en cuenta los siguientes aspectos:

Conciencia fonológica

Según Pinto et al. (2022):

La conciencia fonológica es el pilar en la lecto-escritura, asimismo es la capacidad de identificar y utilizar los sonidos del lenguaje como el escoger palabras que riman entre sí, p. 1).

El niño desarrollará la habilidad de identificar sonidos en el lenguaje oral y relacionarlos con un significado específico, de debe aclarar que este proceso tiene ritmos distintos en cada niño y puede estar condicionado por las condiciones físicas o cognitivas individuales. Inicia reconociendo el sonido de las vocales, sílabas, continuando con el reconocimiento del sonido (fonema) con la grafía, para formar palabras que nominan un objeto conocido por el niño en su propio contexto, la cultura, el entorno y los estímulos que recibe en casa puede condicionar como percibe el mundo.

Conocimiento del principio alfabético

Citando a Lorenzo (2012), que indica que:

“El escolar aprende que la estructura de las palabras escritas se basa en una codificación alfabética, la cual asigna un símbolo (grafema) a cada uno de los sonidos que constituyen una palabra (fonemas)” (p. 10).

En esta etapa los niños logran identificar el sonido (fonema) y la grafía de la palabra, logrando recordar el lenguaje oral y la forma escrita de la palabra (ortografía), está relacionado a la edad física, las habilidades y a los estímulos cognitivos con los que cuenta el niño, se debe considerar que lo que aprende en casa y en la escuela, es información complementaria, es decir que, si no existe el control en casa, por ejemplo, para realizar tareas o tener orden en el desarrollo de sus actividades, no existe un progreso pleno en la adquisición de estas habilidades, por lo que es importante que exista cohesión y coordinación entre todos los agentes educativos para garantizar el aprendizaje.

Fluidez

El niño debe lograr leer de forma fluida y precisa, tiene la destreza de leer un texto con el ritmo, entonación, velocidad y precisión correcta. Esta habilidad se logra con el tiempo y la dedicación

que exista, se debe recalcar lo expresado previamente, tiene mucho que ver la interacción y el control que reciba el educando por los otros agentes educativos que lo rodean.

Con el dominio de esta habilidad, se facilita el proceso de decodificación de los textos y el entendimiento de las ideas que lee, aunque, se debe tomar en cuenta, el tipo de incentivos cognitivos que tiene cada niño en casa. No es lo mismo lo que entiende un estudiante que en casa sólo ve videos de ocio o juegos sin corte educativo, que lo que entiende un niño al que se le propone ver videos con contenido científico o cultural.

Vocabulario

La adquisición de un vocabulario está relacionada al dialecto con el que se ha acostumbrado a hablar el individuo, los significados que les asigne a las palabras o a las situaciones que debe describir estará condicionado por lo que aprendió con los adultos con quienes comparte en casa, o de la región a la que pertenece, la lengua que debe aprender o que está aprendiendo puede tener modificaciones en el contexto familiar o cultural, y son precisamente estas barreras las que se deben trabajar en la escuela.

El vocabulario se puede entender como el sistema de significados que ha aprendido la persona en su desarrollo primario para lograr comunicarse con su entorno o entenderlo, su adquisición en un sentido amplio ayudará a fortalecer la capacidad de comprender el significado de las palabras. En el aula, el docente debe mediar de la mejor manera con las posibles limitaciones que propone por ejemplo en que en el mismo curso tenga estudiantes de distinta nacionalidad o pertenecientes a pueblos ancestrales cuyos dialectos o lenguas pueden distar en el significado de determinadas palabras.

Estrategias de comprensión del texto

El aula debe proponer acciones concretas que coadyuven a que el niño encuentre cierto nivel de dificultad considerando lo que ya conoce, y sobre esto desarrolle nuevo conocimiento, en el caso de la lectura, como ya se mencionó tiene diferentes matices por las cuestiones culturales o sociales que van a condicionar el entendimiento de un texto, por lo que, el docente debe elaborar y esquematizar estrategias que permitan la unificación de criterios o al menos una guía adecuada para facilitar el proceso de decodificación de un texto.

Una primera actividad se relaciona con la lectura grupal en el aula, es importante que el niño lea continuamente, esto ayuda a que logre adquirir la destreza práctica, este proceso puede presentarse en distintos niveles de dificultad entre los niños de un mismo nivel académico, el docente debe

prestar atención en cada caso y mediar actividades para que sea flexible con cada estudiante y de ser el caso hacer modificaciones que permita ayudar en todos los niveles, tanto a aquellos que evidencien facilidad en el aprendizaje y con mayor énfasis en quienes se evidencie problemas o dificultades.

Escritura

Es el proceso donde el niño logra concretar el lenguaje oral y plasmarlo con símbolos de forma coherente dependiendo del sistema de lenguaje que aprende, se desarrollará en dos etapas, inicia con dibujar la grafía que represente el sonido, continua con la unión de las grafías para formar palabras y sonidos que representarán palabras.

Para lograr el desarrollo de esta destreza, el sistema de educación trabaja las diferentes habilidades motrices finas y cognitivas preparando al cerebro para realizar acciones con mayor precisión, se puede mencionar aquellas actividades que se realizan con la estimulación temprana en los primeros años de vida del niño y luego, aquellas que realiza en el aula en el nivel inicial y que dotan de práctica para el desarrollo de nuevas habilidades con las manos.

La escritura es una de las más complejas y que amerita muchos años de práctica, y el estudio de las reglas gramaticales que rigen el lenguaje que aprende, en esta parte se evidencia muchas dificultades no sólo en los que están en los primeros años de educación, incluso en la educación media o en adultos se puede observar la falta de conocimiento de ciertas reglas gramaticales.

Desarrollo de habilidades de lectoescritura

Durante el desarrollo de habilidades de lectoescritura, se fomenta el uso de herramientas y estrategias educativas para adquirir conocimientos en diferentes áreas que se consideran en el plan de estudios. En esta etapa ya se han dominado las habilidades básicas de lectura y escritura. Es muy importante que el maestro utilice metodologías que le permitan ampliar el vocabulario, mejorar la comprensión lectora, perfeccionar la fluidez y la velocidad correcta de lectura (Curriculum Nacional Base de Guatemala, 2023).

Dentro de las habilidades que el maestro debe desarrollar en los niños en esta etapa se incluyen:

Lectura.

- Ampliar el vocabulario.
- Aplicar estrategias de comprensión lectora.
- Generar hipótesis tomando en cuenta conocimientos previos y verificarlas al leer.
- Analizar y evaluar lo que se lee, y usar la lectura para aprender.

- Utilizar la lectura para recrearse a través del disfrute de poemas, narraciones y otros tipos de textos.
- Leer en voz alta y con fluidez diferentes textos.
- Lectura silenciosa mostrando velocidad y comprensión apropiada de acuerdo a su nivel escolar.

Escritura

- Fluidez al producir el lenguaje escrito.
- Fluidez al generar ideas.
- Usar las reglas de escritura (gramática y ortografía).
- Habilidad para tomar en cuenta al lector.
- Identificar diferentes tipos de texto.
- Utilizar el pensamiento reflexivo para elaborar textos propios.

Durante las etapas de aprendizaje de lectoescritura, emergente, inicial y desarrollo, el rol del maestro es fundamental, ya que proporciona orientación individualizada, apoyo emocional, retroalimentación constructiva y estimula la práctica de la lectura y la escritura.

1.3.3. Metodología para la enseñanza de la Lectoescritura

El proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura es reconocido como una tarea difícil y compleja en la educación. Sin embargo, su importancia es innegable, ya que dominar estas habilidades es esencial para el progreso académico y social de los educandos.

Existen diversos métodos de enseñanza para la lectoescritura, se mencionan a continuación algunos de ellos:

Método Alfabético o deletreo

Este método es el más utilizado, pese a que es algo tradicional y poco ortodoxo, consiste en enseñar al niño estructuras sencillas, inicia la enseñanza de las letras del abecedario, su grafía y nombre, (a, be, ce, de, e, etc.). No se atiende al sonido (fonema) de cada letra, lo que le será útil más adelante a la construcción de sílabas, posteriormente en palabras, frases que se logrará construir pequeños textos.

Es el método más simple, al ser mecánico y memorístico con frecuencia es muy lento en el aprendizaje ya que deja en segundo plano la comprensión de textos y a la vez la expresión escrita.



Método Silábico

Este método fue desarrollado por los pedagogos alemanes Friedrich Gedike y Samiel Heinicke (1779), radica en enseñar la lecto-escritura realizando combinaciones consonantes y vocales para formar sílabas, al inicio composiciones simples (ma, me, mi, mo, mu,) se continúa con un poco de dificultad con sílabas compuestas, (bra, bre, bri, bro, bru), finalizando con las sílabas trabadas que tienen mayor dificultad de pronunciación (bl,br,cl,cr,dr,fl,fr,gl,gr,pl,pr,tr,tl.), sílabas que están compuestas por diptongos (gua, güe) y triptongos (miau).

Progresivamente, se va incorporando mayor dificultad, se combinarán sílabas para formar palabras alcanzando como últimos niveles la formación de frases con sentido. Se puede utilizar imágenes que facilite al niño el aprendizaje de lecto-escritura.

Método Fonético o Fónico

Este método consiste en aprender inicialmente el sonido de las grafías, empezando por los sonidos más sencillos, las vocales, para progresivamente crear estructuras más complejas combinando vocales y consonantes, continuando con palabras, frases y textos pequeños.

Se inicia con los sonidos de las vocales, se puede utilizar imágenes que inicien con la vocal que se está enseñando, por ejemplo, la vocal “A” la imagen sería una abeja, algo conocido por el niño, con la “E” un elefante, etc.

Cuando el niño domina las vocales se puede combinar con las consonantes y formar sílabas, se continuará con la misma metodología de las imágenes con objetos conocidos, continuando con la unión de sílabas hasta formar palabras.

El Método Global

Según la revista de la UNIR (2021) “El método de lectura global consiste en utilizar la memoria visual para trabajar mediante palabras y establecer una relación que permita al alumnado reconocer lo escrito” (p.1). En este enfoque, la memoria visual desempeña un papel importante al posibilitar el procesamiento del contenido, lo que facilita el reconocimiento de la escritura por parte de los estudiantes. Se percibe la lectura y la escritura como herramientas efectivas para comunicarse y comprender el entorno, destacando la importancia de este método en el desarrollo integral de las habilidades lingüísticas en los niños.

Métodos mixtos o eclécticos

Los métodos mixtos o eclécticos combinan diferentes enfoques de enseñanza de la lectura y escritura, como el método global, silábico, alfabético y fonético. Estos métodos se adaptan a las necesidades individuales de los estudiantes y pueden ser más efectivos que un enfoque único.

El docente debe entender y aplicarlos dependiendo de las habilidades y conocimientos previos de los estudiantes, adicional debe estar consciente si alguno tiene alguna condición que limite la habilidad para aprender, el aula es un ambiente dinámico y que presenta retos tanto para los estudiantes como para los docentes.

La enseñanza de la lectoescritura es un proceso multidisciplinario y complejo que requiere un enfoque integral. Los métodos y enfoques contemporáneos parten del entendimiento de que tanto la lectura como la escritura son habilidades de gran complejidad, abarcando aspectos que incluyen la decodificación, la comprensión, la escritura y la ortografía.

El profesor desempeña un papel crucial en la efectividad de cualquier método de enseñanza. De acuerdo con Calzadilla y Pérez (2012), “En la aplicación de cualquier método el maestro es un factor determinante, porque de su actitud y de la preparación que tenga, dependerá el éxito o el fracaso de sus alumnos” (p. 6). En este sentido la calidad de la enseñanza depende en gran medida de la calidad del docente, sus conocimientos de los métodos que utilice en la práctica y su deseo de enseñar, otro factor a considerar son los medios o recursos con los que se cuente en el aula, la infraestructura física y el acceso a tecnología que facilite los procesos de interacción con los estudiantes, bajo estos parámetros se puede medir los resultados que se obtienen con determinado grupo de estudiantes.

1.3.4. Motivación

El ser humano es un ente social, por lo que, su habilidad para interactuar o de realizar cada actividad va a depender del interés que tiene o que tan motivado se encuentre, claro que existen cuestiones del entorno que van a facilitar o dificultar este proceso, en el entorno de las aulas quien tiene la responsabilidad de trabajar este aspecto es el docente.

La literatura científica ha abordado la motivación en diversos contextos, y según Kendra (2020), se clasifica en tres tipos distintos. La motivación intrínseca se refiere a participar en una actividad por la satisfacción personal que proporciona, sin buscar recompensas externas. Por otro lado, la motivación extrínseca se produce cuando se persigue una recompensa o se evita determinado castigo al realizar una actividad. Finalmente, la automotivación implica la capacidad de realizar

tareas sin depender de estímulos externos, basándose en la fuerza interna y la determinación para superar desafíos.

La motivación impulsa el aprendizaje, al mismo tiempo que incide en el rendimiento académico y repercute en la experiencia educativa. Santander y Schreiber (2022) plantean que, sin motivación, la enseñanza no puede completarse de manera efectiva, o al menos no de forma satisfactoria. Por lo tanto, es fundamental que tanto educadores como instituciones educativas se esfuercen por fomentar y mantener altos niveles de motivación entre sus alumnos para lograr resultados educativos óptimos y una enseñanza de calidad.

El Ministerio de Educación de Ecuador enfatiza la importancia de la motivación en el proceso de enseñanza de la Lengua y la Literatura, y destaca que es responsabilidad del maestro generar la curiosidad e interés necesario para promover la expresión oral, la lectura y la escritura. (Ministerio de Educación de Ecuador, 2019).

El cuerpo docente debe esforzarse continuamente y capacitarse para emplear estrategias de enseñanza innovadoras que generen un ambiente de entusiasmo e interés. Por ejemplo, las nuevas tecnologías y los juegos educativos pueden cumplir este propósito. Esto llevará a los niños a explorar nuevos textos para enriquecer el vocabulario, comprender ideas y estimular su creatividad en la escritura. Una motivación auténtica por la lectura y la escritura tiene un impacto positivo en el desarrollo lingüístico y cognitivo de los educandos.

1.3.5. Uso de juegos en el aprendizaje de la lectoescritura

Se centra en utilizar actividades que involucren el juego y la diversión como refuerzo académico o parte de las actividades de aprendizaje, reconoce que los niños aprenden de manera más efectiva cuando están activamente comprometidos y disfrutan del proceso, en lugar de depender únicamente de la memorización y la repetición, este enfoque fomenta la exploración, la experimentación y el descubrimiento.

Según el currículo de la Educación General Básica (EGB) en el subnivel elemental del área de Lengua y Literatura, se requiere fomentar la destreza de explorar y estimular la escritura creativa mediante la interacción lúdica con diferentes tipos de textos. (Ministerio de Educación de Ecuador, 2021).

Esta orientación reconoce la importancia de estimular la creatividad de los estudiantes desde una edad temprana y promover el interés por la lectura y la escritura. Al incorporar el juego y la diversión en el proceso de aprendizaje, se puede crear un ambiente propicio para el desarrollo de

las habilidades lingüísticas y cognitivas de los estudiantes, fomentando así la motivación y compromiso con el aprendizaje.

Es necesario establecer diferencias puntuales en las actividades recreativas educativas que se implementan en cada nivel académico, pero, todas deben establecer un fin educacional con el que se orienten los objetivos y las actividades que se planifiquen en concordancia con el currículo.

1.3.6. Recursos educativos digitales

El Ministerio de Educación de Ecuador define los recursos educativos digitales a los contenidos en formato digital creado con el propósito de educar, ya sea informando sobre un tema, facilitando la comprensión de un concepto, fortaleciendo el aprendizaje, fomentando el desarrollo de habilidades específicas o evaluando conocimientos adquiridos.

Asimismo, se sugiere integrar videojuegos en el contexto educativo como parte de las actividades formativas y se reconoce los beneficios que estos aportan al aprendizaje, destacando los siguientes: desarrollo de competencias digitales, trabajo en equipo y creatividad, promoción de la lectura, mejora de la atención y la memoria, toma de decisiones, reducción del estrés y habilidad para resolver problemas (Ministerio de Educación de Ecuador, 2024).

Este enfoque hacia el uso de los recursos educativos digitales refleja una comprensión integral de su potencial en el proceso educativo. Al definirlos como cualquier contenido en formato digital destinado a educar, se reconoce la diversidad de formas en que estos recursos pueden apoyar el aprendizaje.

Los juegos digitales educativos forman parte de los recursos educativos digitales. Estos contribuyen significativamente a facilitar la comprensión de temas. En este trabajo de investigación, están diseñados para abordar objetivos pedagógicos concretos, fomentar la colaboración y motivar a los estudiantes en el aprendizaje, además de fortalecer las habilidades de lectoescritura y evaluar el progreso de los estudiantes.

1.3.7. Juegos digitales para fortalecer la lectoescritura

La gamificación se ha convertido en una metodología ampliamente utilizada en el ámbito educativo. “Representa una herramienta poderosa para ayudar a motivar a los alumnos en clase y con ello facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje” (Parra y Segura, 2019, p. 114). Esta afirmación refleja que los juegos pueden fortalecer la calidad de la educación, la motivación y hacer que el proceso de adquisición de conocimientos sea más atractivo y efectivo.



Incorporar juegos en entornos educativos muestra un cambio en la percepción tradicional, ya que no se le consideran únicamente como una actividad recreativa, sino que se les reconoce por facilitar la adquisición de conocimientos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Cornella, 2020).

James Paul Gee (2003), defensor de los juegos digitales como herramienta educativa y profesor de educación en la Universidad de Wisconsin-Madison, en su libro "Aprender diseñando: Los juegos como máquinas de aprender", sostiene que los juegos digitales pueden promover el aprendizaje de manera significativa al involucrar a los estudiantes en actividades desafiantes, además plantea que la concepción tradicional que asocia los juegos con la diversión y el aprendizaje con el trabajo es incorrecta.

Los juegos, de hecho, desencadenan un aprendizaje profundo que forma parte de la diversión, según Gee (2003) "Cuando pensamos en juegos, pensamos en diversión. Cuando pensamos en aprender, pensamos en trabajo. Los juegos nos demuestran que esto es erróneo. Desencadenan un aprendizaje profundo que forma parte de la diversión" (p. 23). Los juegos presentan numerosas ventajas en el ámbito educativo. Su carácter atractivo motiva a los estudiantes, fomentando un aprendizaje más participativo y entretenido. Además, la interactividad y la retroalimentación inmediata ofrecen oportunidades para tomar decisiones, resolver desafíos y mejorar constantemente. La personalización permite a cada estudiante avanzar a su propio ritmo, y la motivación intrínseca se nutre de su deseo de superar obstáculos. Los juegos digitales promueven un aprendizaje activo, la colaboración entre estudiantes y la exploración segura. También abordan una amplia variedad de contenidos y ofrecen herramientas de seguimiento para los educadores, lo que los convierte en una herramienta versátil y efectiva para la educación.

La tecnología desempeña un papel esencial en la educación, especialmente cuando se aplica desde una perspectiva constructivista, como afirman Tejeda et al. (2022), en el contexto del aula facilita el proceso de aprendizaje y la adquisición de conocimiento nuevo, se debe entender que, el uso de los entornos y herramientas digitales proponen a la comunidad educativa retos específicos en el desarrollo de competencias que deben a fuerza se parte de los ciudadanos de la sociedad del conocimiento. El docente es un facilitador en el proceso de aprendizaje y tiene que dominar estas habilidades, con el fin de proponer actividades en las que promueve y motiva a sus estudiantes a aprender mientras realizan una acción concreta (p. 211).

Los estudiantes no son receptores pasivos de información, sino que son capaces de construir de manera activa conocimiento a través de la interacción con la información que recibe, entre los

medios que se utilizan en la actualidad, están los entornos digitales. Este enfoque es esencial en un mundo en el que la información está al alcance de un clic, lo que requiere que los estudiantes desarrollen habilidades para evaluar, sintetizar y aplicar la información de manera crítica. La educación constructivista en la era digital, se enfoca en la capacidad de la tecnología, especialmente las herramientas digitales, para fortalecer y enriquecer los principios del constructivismo en el proceso de aprendizaje. Bajo este punto de vista, los estudiantes pueden desempeñar un papel activo en la construcción de su propio conocimiento al interactuar con entornos digitales y recursos en línea guiados por el docente.

La Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2020), afirma que los jóvenes aprenden en todo momento y en formas antes impensables, por ejemplo las diferentes plataformas de juegos en línea los obligan a identificar patrones, claves, diseños e incluso nuevos idiomas, las aplicaciones de estos entornos entonces, deben aprovecharse de una forma planificada y de tal modo que mantenga el interés en la participación activa, las tecnologías de la información y la comunicación tienen amplios beneficios y la comunidad educativa debe adaptarse a estas nuevas realidades (p. 1).

En este contexto el juego ha evolucionado al estar la tecnología presente, transformándose en una herramienta útil de aprendizaje digital que refleja su capacidad para renovar las actividades recreativas, sociales y educativas.

En el aprendizaje de la lectoescritura los juegos digitales pueden abarcar una amplia variedad de actividades, como reconocimiento de letras, formación de palabras, comprensión de textos y ortografía. Al aprovechar el potencial de los juegos digitales, se crea un entorno de aprendizaje estimulante que motiva a los niños a participar activamente y a fortalecer sus habilidades lingüísticas de manera efectiva.

1.3.8. El enfoque socio-constructivista del aprendizaje

Esta teoría creada por Vigotsky (1930) engloba una concepción del desarrollo cultural del ser humano. De acuerdo con sus postulados, el medio social es decisivo para el aprendizaje, el cual es resultado de la integración de los factores social y personal. La actividad social contribuye a explicar los cambios sucedidos en la conciencia y cimenta una teoría psicológica que aúna el comportamiento y el pensamiento. Carrera y Mazzarella (2001), plantean que el cambio cognoscitivo resulta del empleo de los instrumentos culturales en las interrelaciones sociales y de su posterior internalización y transformación mental.

Según esta teoría los Procesos Psicológicos Superiores (PPS) entendidos como conductas deliberadas, mediadas e internalizadas, conseguidas en la dialéctica enseñanza-aprendizaje están relacionados con la atención, la praxis, la percepción, el aprendizaje, la memoria, el lenguaje y el pensamiento. Un adecuado desarrollo de dichos procesos es posible únicamente a través del lenguaje externo e interno, producto de la interacción con otros seres humanos, y los procesos activadores de dichos procesos psicológicos lo constituyen la motivación y las emociones (Sierra, 2018).

Estos antecedentes indican la importancia de la mediación del docente en el proceso de adquisición de las habilidades lectoras y escritoras de los estudiantes, por lo que debe concebir un proceso de enseñanza-aprendizaje centrado en el educando; donde se implementen innovaciones encauzadas a fomentar el desarrollo del conocimiento y se incorpore actividades creativas y que faciliten los aprendizajes significativos, que propicien la adquisición de nuevo conocimiento y para lograrlo, utilice entornos digitales que fortalezcan las habilidades de leer y escribir.

A efectos de esta investigación los autores se acogen a la teoría socio-constructivista del aprendizaje, basándose que, la tecnología debe incorporarse a las actividades que se planifican en la educación, la era digital destaca la capacidad de las nuevas herramientas tecnológicas para mejorar y ampliar las experiencias de aprendizaje. Este enfoque es apropiado ya que el proyecto se centra en cómo las plataformas en línea, recursos digitales y entornos virtuales, específicamente las que tienen juegos con temática educativa, potencian la construcción activa del conocimiento y el fortalecimiento de habilidades y destrezas en los estudiantes promoviendo la interacción social y cultural.

1.3.9. Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo se basa en la idea de que el proceso de aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conocimientos se relacionan de forma sustancial con la estructura cognitiva previa de un individuo. Ocurre cuando los estudiantes son capaces de conectar nueva información con lo que ya saben, lo que les permite comprender y retener el contenido de manera más profunda y duradera, de esta manera pueden utilizarla en diferentes contextos

En el prefacio del libro "Psicología de la Educación: Un punto de vista cognoscitivo", los autores destacan la importancia de aprovechar los conocimientos previos de los estudiantes como punto de partida para la construcción de nuevos saberes. "El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya conoce" (Ausubel et al., 1968, p. 5). Esta frase subraya la



relevancia de diseñar estrategias de enseñanza que faciliten la conexión entre la información recién presentada y el conocimiento existente de los estudiantes para promover un aprendizaje significativo y lograr una retención a largo plazo.

La importancia del aprendizaje significativo radica en la conexión de la nueva información con conceptos previos. Ausubel et al. (2002) plantean que se establece una interacción activa e integradora entre el nuevo material y los conceptos ya existentes en la estructura cognitiva del educando. No se trata simplemente de sumar nueva información, sino de lograr una integración fluida con el conocimiento previo. De esta manera, los conocimientos ya adquiridos proporcionan un anclaje sólido y un significado profundo a lo que se está aprendiendo.

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

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías

A continuación, se presentará la metodología adoptada, la muestra empleada, los pasos seguidos en la investigación y la evaluación de las necesidades de los niños de tercer año de la EGB en las habilidades de lectoescritura. Fundamentándose las categorías, dimensiones e indicadores construidos y los resultados obtenidos.

2.1.1. Conceptualización de las categorías e indicadores para el estudio diagnóstico

El proceso de conceptualización y operacionalización de las variables significa descomponerlas, para luego identificar y determinar las dimensiones relevantes para el estudio de acuerdo al problema planteado y los objetivos que se persiguen. De su correcta manipulación depende la veracidad de los resultados de la investigación y la validez y confiabilidad del instrumento para la recolección de datos (Coronel-Carvajal, 2023).

En la presente investigación se determinaron las siguientes categorías o variables:

VARIABLES O CATEGORÍAS DE LA INVESTIGACIÓN

Variable

Proceso de enseñanza – aprendizaje: lectoescritura.

Definición

El enseñar a aprender a leer y escribir va más allá de entender los símbolos y cómo se combinan; se trata también de fomentar el uso correcto y cultivar el hábito e interés por estas actividades. La lectoescritura se describe como el proceso que engloba ambas competencias; la lectura y la escritura, las cuales, aunque distintas, están estrechamente relacionadas. (Luna et al., 2019).

Indicadores para el estudio diagnóstico

1. Actividades que utiliza el docente.
2. Participación activa del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
3. Actividades que fomenten la construcción del conocimiento por parte de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje.
4. Uso de recursos digitales utilizados para lograr motivación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Instrumentos para la recopilación de información

- Guía de observación a clases de Lengua y Literatura.



- Entrevista a docentes de Lengua y Literatura del tercer año de la EGB.
- Guía para la revisión de planes de clases de Lengua y Literatura.
- Encuesta a docentes de Lengua y Literatura del tercer año de la EGB.

Variable

La lectoescritura.

Definición

La lectoescritura se describe como un conjunto de destrezas comunicativas que facilitan la construcción de significados y permiten a las personas que se desarrollen en su medio social (Arteaga y Carrión, 2022).

Indicadores para el estudio diagnóstico

1. Actividades del docente para trabajar habilidades comunicativas orales, la fluidez y transcripción.
2. Participación activa de los estudiantes para crear textos escritos claros y coherentes, que transmitan de manera efectiva sus ideas y mensajes.
3. Evaluación de las habilidades comunicativas, tanto orales como escritas, en su vida diaria.

Instrumentos para la recopilación de información

- Guía de observación a clases.
- Guía para la revisión de planes de clases de Lengua y Literatura.
- Prueba pedagógica a los estudiantes para diagnosticar falencias en las habilidades comunicativas, tanto orales como escritas, y evaluar el desarrollo de estas competencias.

Variable

Juegos digitales para fortalecer la lectoescritura.

Definición

El uso de los juegos digitales aparece en este contexto como un recurso educativo que puede traer muchos beneficios a las prácticas de enseñanza y aprendizaje. El juego tiene la función de representar algo y promover la lucha por algo, es decir, da "sentido" a la acción. Los juegos digitales educativos deben tener objetivos pedagógicos y su uso debe ser insertado en un contexto y una metodología de enseñanza basada en la situación, para guiar el proceso a través de la interacción, la motivación y el descubrimiento, lo que facilita el aprendizaje de contenidos específicos (Fernández y Henrique dos Santos, 2016).



Indicadores para el estudio diagnóstico

1. Observación de cómo el docente diseña, planifica y aplica los juegos digitales en su práctica de enseñanza.
2. Observación del enfoque del aprendizaje de la lectoescritura utilizando los juegos digitales.

Instrumentos para la recogida de información

- Guía de observación a clases de Lengua y Literatura.
- Encuesta a docente de Lengua y Literatura de tercer año de la EGB.
- Prueba pedagógica a los estudiantes para diagnosticar falencias aún existentes y comprobar la efectividad de la implementación de juegos didácticos y digitales para fortalecer habilidades de lectoescritura en los niños de tercer año.
- Encuesta a estudiantes del tercer año de la EGB.

2.2. Enfoque de la investigación

La investigación se adscribe al enfoque metodológico mixto, combinando tanto técnicas cualitativas como cuantitativas. Esto implica el uso de métodos estadístico-matemáticos para el análisis de datos cuantitativos, así como la utilización de técnicas cualitativas para recopilar información detallada y enriquecer la comprensión del fenómeno estudiado.

2.3. Alcance de la investigación

Este trabajo de investigación está orientado a identificar, describir y abordar los problemas específicos de aprendizaje en las destrezas de lectura y escritura en este grupo de 22 estudiantes del paralelo C de tercer año de la Educación General Básica de La Unidad Educativa Fiscal "Leopoldo Lucero". Es aplicada y se propone como solución integral implementar juegos digitales para fortalecer estas habilidades, la efectividad se evalúa a través del seguimiento y análisis de resultados.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

El presente estudio se enmarca dentro de una investigación aplicada, ya que se caracteriza por generar cambios y mejoras de problemas existentes en el ámbito de la práctica educativa, específicamente en el área de Lengua y Literatura, teniendo en cuenta modelos, teorías y enfoques de investigaciones propuestos por otros autores. Igualmente, se caracteriza por ser áulica, considerando las características de la investigación acción, se fundamenta en la perspectiva de Bernal, quien sostiene que propicia la participación de la comunidad al ser práctica y al plantear la solución de problemas específicos mediante la detección y diagnóstico, la elaboración e

implementación de un plan, la evaluación y generar espacios de retroalimentación. Estas etapas conducen al investigador hacia nuevos momentos de reflexión y acción (Universidad de Colima, 2024). El estudio se realiza en 22 estudiantes del paralelo C de tercer año de Educación General Básica de La Unidad Educativa Fiscal "Leopoldo Lucero" y el investigador es su docente tutor.

2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

A continuación, se describen los métodos utilizados y sus propósitos en el contexto de investigación, en el nivel teórico, empírico y estadísticos matemáticos.

Nivel teórico.

- **El Método Analítico-Sintético:** permitió observar, investigar e interpretar aspectos relacionados con el proceso de lectoescritura, así como los resultados de los instrumentos aplicados para desarrollar ideas y soluciones de la problemática investigada.
- **La Modelación:** se aplica para describir la estructura e introducción de los juegos digitales en el proceso sistemático de la lectoescritura y así poder valorar su efectividad.
- **El Método de Inducción-Deducción:** se utilizó para describir el razonamiento que implicó el uso de observaciones específicas del desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado para llegar a una conclusión general. Igualmente se partió de la experiencia y los resultados de la prueba pedagógica para generalizar una conclusión.

Nivel Empírico.

- **Entrevistas a docentes:** Se diseñaron para recoger información sobre los problemas de lectoescritura que enfrentan los estudiantes del tercer año de la EGB.
- **Encuesta a docentes:** Se aplicaron con el objetivo de evaluar la implementación de juegos digitales como recursos educativos para fortalecer habilidades de lectoescritura e identificar deficiencias relacionadas con la lectura y la escritura en niños de tercer año de la EGB.
- **Encuesta a estudiantes:** Diseñada para recoger información en los estudiantes sobre la implementación de juegos digitales como recursos educativos.
- **Observación.** Se organizaron observaciones a clases de Lengua y Literatura en distintos momentos: previo a la implementación de los juegos digitales, con el propósito de investigar más a fondo las causas del problema, y posteriormente, con el objetivo de evaluar directamente el desarrollo de las habilidades de lectoescritura.

- **Prueba pedagógica.** Se aplicaron en dos etapas, la primera se realizó para diagnosticar el nivel inicial de habilidades en la lectoescritura de los niños de tercer año de la EGB, lo que permitió identificar fortalezas y debilidades. La segunda evaluó con objetividad el impacto de los juegos digitales para fortalecer las habilidades de lectoescritura.
- **Pre-experimento:** Se aplicó una evaluación diagnóstica en dos momentos de la investigación a modo de pre-test y post-test con el fin de presentar datos significativos sobre el nivel de conocimiento de los estudiantes.

Nivel Estadístico- Matemático.

- Se utilizó el análisis porcentual y tabulación para analizar los resultados de las pruebas pedagógicas tanto antes como después de la implementación de los juegos digitales.

2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

2.6.1. Cuestionario de entrevista (ver anexo 3 y 4)

Es uno de los instrumentos más empleados en la investigación científica por su alta flexibilidad para manejarla y por las posibilidades que brinda para lograr un intercambio y el entendimiento común de los núcleos conceptuales respecto a un tema (Hernández et al., 2014). Se realizaron dos entrevistas a los docentes de Lengua y Literatura para indagar acerca del problema y el enfoque dado al desarrollo de la lectoescritura.

2.6.2. Cuestionario para la encuesta a profesores (ver anexo 5 y 6)

Se aplicó este instrumento a docentes de Lengua y Literatura del tercer año de la EGB con el propósito de evaluar la implementación de juegos digitales como recursos educativos para fortalecer habilidades de lectoescritura, alcanzar objetivos pedagógicos e identificar problemas relacionados con la lectura y escritura en este nivel educativo.

2.6.3. Guía de observación (ver anexo 7)

Permite observar el ambiente natural y cotidiano. Se realizó anterior a la implementación de los juegos digitales, con el objetivo de indagar en profundidad las causas del problema, y posteriormente, con el propósito de presenciar directamente la implementación de los juegos digitales para fortalecer las habilidades de lectoescritura. Se realizó la observación a clases de Lengua y Literatura.

La información obtenida se recopila en un diario de campo en notas personales de forma narrada, permite el análisis sobre la práctica, facilita la implicación y desarrolla la reflexión, la indagación y la capacidad de observar en diferentes contextos.

2.6.4. Guía para la revisión de planes de clases de Lengua y Literatura (ver anexo 8)

Se utilizó con el objetivo de recopilar información que permita identificar los problemas de lectoescritura que enfrentan los estudiantes del tercer año de la EGB y determinar las causas subyacentes que contribuyen a estas dificultades.

2.6.5. Rubricas de evaluación para las pruebas pedagógicas (ver anexo 9, 10, 11 y 12)

La primera prueba pedagógica (pretest) se llevó a cabo con el objetivo de recopilar información que facilitara la identificación de falencias en las habilidades de lectoescritura. La segunda prueba (post test) se realizó después de la implementación de los juegos, con el propósito de identificar mejoras derivadas de esta intervención con juegos digitales.

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

Este trabajo de titulación se desarrolla en La Unidad Educativa Fiscal "Leopoldo Lucero" situada en la Parroquia Nueva Loja, Cantón Lago Agrio, Provincia de Sucumbíos, Ecuador.

La población de tercer año de Educación General Básica está compuesta por 3 docentes que atienden la educación de 71 niños.

Con el propósito de esta investigación, se lleva a cabo un muestreo no probabilístico de forma intencional, seleccionando exclusivamente al 66.77. % de los docentes tutores (2 de 3) de los cursos de tercer año de Educación General Básica en la institución, junto con el 31.03% de los estudiantes (22 de 71) que están cursando este nivel educativo en la Unidad Educativa Fiscal "Leopoldo Lucero".

Tabla 1

Técnicas de investigación, muestra y porcentaje

Técnicas de investigación	Población	Muestra	Porcentaje
Entrevista, revisión de planes de clases, observación a clases y encuesta.	3 docentes de tercer año de la EGB.	2 docentes de tercer año de la EGB.	66.67 %
Prueba pedagógica	71 estudiantes de tercer año de la EGB	22 estudiantes de tercer año de la EGB	31.03 %

Nota: Datos propios de los investigadores (2023).

2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación

Se utilizó estadística descriptiva para analizar los datos y llegar a conclusiones sobre el desempeño de varios indicadores. Esto se aplicó tanto en la evaluación de necesidades como en la evaluación de la efectividad de los juegos digitales en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en niños de tercer año de la EGB.

2.9. Etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito

La investigación tuvo tres etapas fundamentales, diagnóstico inicial, modelación de la propuesta y etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica). En el estudio la primera etapa corresponde con el análisis de necesidades en habilidades de lectoescritura de los niños de tercer año de la EGB. La segunda coincide con la selección y/o elaboración de los juegos digitales para fortalecer las habilidades de escritura y lectura en los estudiantes de tercer año de la EGB y la tercera con la evaluación de la efectividad de la implementación de los juegos digitales educativos. El diagnóstico inicial se realizó en el mes de febrero de 2023, se analizó la problemática existente, y se eligió el tema a investigar, junto a los motivos que respaldaron la elección del mismo, los cuales se justificaron en el primer capítulo de este trabajo de investigación y se resumen en los retos que la sociedad actual impone al sistema educativo de formar estudiantes con un buen dominio de las habilidades de lectura y escritura que les garantice desenvolverse perfectamente en las áreas del conocimiento y el éxito académico. Se utilizó un modelo mixto de investigación, se desarrolló un marco conceptual orientado a la comprensión del proceso investigativo.

El marco conceptual, conforme a Landín y Sánchez (2019) se elaboró como una herramienta narrativa que expone las principales áreas de investigación y las posibles conexiones.

En esta etapa se valoró la necesidad de realizar una investigación en la EGB, definiendo la institución y el año a seleccionar de manera intencionada según los criterios especificados en el presente capítulo. Después de la aceptación, se seleccionaron los profesores y estudiantes que participarían, así como los compromisos que cada grupo adoptaba.

En los meses de junio y julio del 2023 se realiza el diseño teórico y la metodología que se aplicará en la investigación.

Después del estudio de las dificultades detectadas en el desempeño de las habilidades de lectoescritura en el tercer año de la EGB, se asume un enfoque para mejorar la didáctica de la enseñanza considerando que existe una disyuntiva en la metodología aplicada en la actualidad y la

transformación en la educación que se espera. Se reflexiona sobre las posibles dificultades que puedan presentarse en el transcurso de la investigación.

En el trabajo investigativo, se considera fundamental realizar un análisis íntegro de las necesidades como paso previo a cualquier intervención. Este proceso sistemático permite identificar y comprender el problema en cuestión, determinar su relevancia respecto a otros, y así facilitar la implementación exitosa de una nueva propuesta. Para llevar a cabo este análisis, se recurre a diversas fuentes de información que abarcan tanto las situaciones actuales como las deseables, lo que proporciona un sólido fundamento para la generación de soluciones efectivas.

La aplicación y validación de instrumentos de recolección de datos se realizó a partir del mes de septiembre.

La etapa modelación de la propuesta tuvo como objetivo seleccionar y/o diseñar los juegos digitales para fortalecer las habilidades de lectoescritura, comprendió la creación de juegos en la plataforma educativa Educaplay, la selección de los juegos y la construcción de las orientaciones metodológicas. La creación de los juegos educativos se efectuó en el mes de septiembre de 2023 y la implementación de la propuesta se realizó desde septiembre hasta noviembre de 2023.

Para establecer los parámetros de la investigación acción en el desarrollo de las actividades, dentro del diseño se consideraron las siguientes etapas en concordancia con las fases que explica Bernal (2010) que son necesarias para generar la participación y reflexión, aunque fue necesaria cierta adaptación de los componentes para que se ajusten de mejor manera a la presente investigación:

- Subsistema de preparación y diseño - Fase inicial o de contacto con la comunidad.
- Subsistema de implementación - Fase intermedia o de elaboración del plan.
- Subsistema de evaluación - Fase de ejecución y evaluación del estudio.

En la etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica), se llevó a cabo la evaluación de la implementación de juegos destinados a fortalecer las habilidades de lectoescritura en niños de tercer año de la EGB mediante la valoración recopilada a través de una encuesta. También por medio de la observación a clases de Lengua y Literatura, así como la revisión de planes de clases. La aplicación de una prueba pedagógica (post test) y una encuesta a los niños que participan en el estudio se realizó en noviembre del 2023.

2.10. El análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial

Para desarrollar el diagnóstico de la presente investigación se realizó la **observación a una clase de Lengua y Literatura** para tener una visión más acertada de los problemas en lectoescritura que



enfrentan los estudiantes del tercer año de la EGB y determinar las causas subyacentes que contribuyen a estas dificultades.

Los resultados obtenidos en la observación son los siguientes:

Indicador 1.

El docente promueve un enfoque centrado en el estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se pudo observar que en el 100% de la clase el docente cumple medianamente con este indicador ya que planificó y diseñó su clase donde el estudiante no tomó el rol protagónico en el aprendizaje, esto limita la participación del estudiante en el proceso de aprendizaje, lo que podría contribuir a una experiencia menos activa y significativa.

En cuanto al indicador 2 referido al empleo de actividades para fortalecer las habilidades de lectura y escritura. Durante el 100 % de la observación se pudo constatar que el docente aplicó actividades para fortalecer las habilidades, lo que facilitó la preparación de los estudiantes para captar la información del texto y procesarlo correctamente, mejorar su lenguaje, el desarrollo de la concentración, la memoria y estimular la imaginación.

En el 100% de la clase se observa que el docente cumple con el indicador 3 al realizar actividades que contribuyen al proceso de adquisición de conocimiento por parte de los estudiantes.

Respecto al indicador 4 en el 100% de la clase se aprecia que el docente emplea recursos con el fin de apoyar las actividades que contribuyen al desarrollo de las habilidades de lectoescritura. Este resultado es muy importante teniendo en cuenta que los niños son capaces de indagar hasta saciar su sed de búsqueda, por lo que el docente debe aplicar instrumentos educativos para estimular y potenciar el aprendizaje activo, creativo y flexible de los estudiantes.

En la clase observada no se apreció el cumplimiento del indicador 5, ya que el docente no emplea recursos tecnológicos con el fin de apoyar las actividades que contribuyen al desarrollo de las habilidades de lectoescritura. Cabe aclarar que el aula no dispone de recursos tecnológicos y la institución solo cuenta con un laboratorio de computación y es utilizado preferentemente por los estudiantes y docentes de bachillerato de áreas específicas.

Lo anteriormente expuesto, constituye una de las causas de las insuficiencias que presentan los niños de tercer año con las habilidades de lectoescritura. La motivación que los juegos generan en los estudiantes fomenta un compromiso más profundo con el proceso de aprendizaje, lo que, a su vez, alienta una participación activa y un mayor interés por adquirir conocimientos y habilidades.

Durante la observación se corroboró que el docente cumple medianamente con el empleo de actividades que generan motivación y resultan atractivas para los estudiantes. Este elemento también es una de las causas que gravitan en las insuficiencias que presentan los niños de tercer año de la EGB con las habilidades de lectoescritura. Los estudiantes motivados muestran mayor predisposición para comprometerse con lo que aprenden.

Se pudo observar que en el 100% de clase el docente aplica un enfoque comunicacional para el desarrollo de habilidades de expresión oral y escrita.

A continuación, se describen los resultados de la aplicación de la **entrevista a 2 docentes que imparten Lengua y Literatura en tercer año de la EGB**. Este instrumento se aplicó con el objetivo de identificar los problemas de lectoescritura que enfrentan los estudiantes del tercer año de la EGB y determinar las causas subyacentes que contribuyen a estas dificultades.

Pregunta 1

¿Cómo fomenta la participación activa de los estudiantes en sus clases?

Los dos docentes (100%) señalan que fomentan la participación activa de los estudiantes mediante la lectura de textos.

El docente 1 (50%) ofrece participación activa en la lectura a todo el grupo sin tener en cuenta que tan buena dicción y fluidez tenga el estudiante en el momento.

El docente 2 (50%) ofrece participación activa en la lectura de textos al estudiante con mejores habilidades lectoras (buena dicción, fluidez).

Los entrevistados señalaron como vías para fomentar la participación activa de los estudiantes en clases el empleo de dinámicas grupales y la realización de la lectura participativa. También destacan el uso de recursos como el libro de texto y otros materiales educativos. Se aprecia que no se está utilizando una variedad de recursos que faciliten la participación activa de los estudiantes en clases como los audiovisuales.

Pregunta 2

¿Cuáles son las dificultades más comunes que ha observado en el desempeño de lectoescritura de los estudiantes del tercer año de la EGB?

Ambos docentes (100%) indican que las dificultades más comunes que han observado en el desempeño de la lectoescritura de los estudiantes en este nivel educativo consisten en: omisión de letras, cambio de palabras, dicción deficiente, al redactar un texto no tiene coherencia entre párrafos lo que dificulta entender la idea o no utilizan signos de puntuación.

Pregunta 3

¿Qué actividades utiliza para abordar estas dificultades?

Los docentes (100%) señalaron que utilizan diferentes actividades para atender las dificultades en la lectoescritura de los niños de tercer año, entre ellas: talleres de lectura de comprensión inferencial, literal, connotativa y denotativa, preguntas abiertas al grupo, motivando con la premiación al estudiante que mayor repuestas correctas haya obtenido. Para mejorar la escritura, se realiza copias de textos cortos, reforzando la utilización de signos de puntuación y un vocabulario que se haya analizado durante la semana. Motivar al estudiante que le dificulta leer y escribir premiando su avance.

A pesar de las acciones que realizan los docentes para abordar esta problemática se aprecia que todavía no emplean en su práctica pedagógica otros recursos como la gamificación para el tratamiento a las insuficiencias en las competencias lectoras y escritoras que tienen los estudiantes. La motivación y el interés que los juegos generan en los niños hacen que aprender a leer y escribir sea más atractivo y efectivo.

Pregunta 4

¿Qué recursos emplea con el fin de apoyar el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en sus estudiantes?

Respecto a la esta interrogante los docentes entrevistados (100%) refirieron como recursos las fichas de lectura, dictados, utilización del diccionario para entender el significado de las palabras desconocidas en el texto y adaptarlas en el contexto. También la utilización de textos de revistas infantiles y cuaderno de caligrafía.

Pregunta 5

¿Qué actividades e instrumentos utiliza para evaluar el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura en sus estudiantes?

En los resultados de esta pregunta los docentes aseveran que las actividades e instrumentos que utilizan para evaluar se encuentran, técnica de observación, lectura dinámica participando todo el grupo, resumen de lo que se ha leído y lo que comprendió del texto, dictado de las palabras detectadas con dificultad de escritura, una rúbrica de evaluación, motivar al estudiante que le dificulta leer y escribir premiando su avance, escribir cuentos cortos en base a imágenes presentadas en clase, que lean sus historias a sus compañeros.

La **revisión de planes de clases** fue aplicada a un docente de Lengua y Literatura y se analizó la Unidad didáctica: 1. Este instrumento se realizó con el fin de identificar los problemas de lectoescritura que enfrentan los estudiantes del tercer año de la EGB y determinar las causas subyacentes que contribuyen a estas dificultades. Seguidamente se describen los resultados obtenidos:

Indicador 1. El estudiante ocupa el rol principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la revisión se pudo observar que el docente cumple medianamente con este indicador.

Indicador 2. Se aplican actividades para fortalecer las habilidades de lectura y escritura. Al revisar los planes de clases se pudo constatar con el cumplimiento de este indicador.

Indicador 3. Se realizan actividades que contribuyen al proceso de adquisición de conocimiento por parte de los estudiantes.

Durante la revisión de los planes de clases, se observó que el profesor cumple con este indicador.

Indicador 4. Se emplean recursos con el fin de apoyar las actividades que contribuyen al desarrollo de las habilidades de lectoescritura en la clase.

En el análisis de los planes de clases se evidenció que el docente cumple con este indicador.

Indicador 5. Se emplean recursos tecnológicos con el fin de apoyar las actividades que contribuyen al desarrollo de las habilidades de lectoescritura en la clase.

En la revisión de los planes de clases, se observó que el maestro no cumple con este indicador.

Indicador 6. Se llevan a cabo actividades que generan motivación y resultan atractivas para los estudiantes.

Al revisar el diseño de los planes de clase se pudo constatar que el docente cumple medianamente con este indicador.

Indicador 7. Se aplica un enfoque comunicacional para el desarrollo de habilidades de expresión oral y escrita.

Respecto a este indicador, en la revisión de los planes de clases el maestro cumple.

En la concepción del proceso de enseñanza –aprendizaje de la unidad de análisis existen posibles causas que pueden contribuir a las dificultades en las habilidades de lectoescritura que tienen los niños tercer año de la EGB como son la ausencia de la actividad lúdica como mediadora didáctica por su carácter instructivo, educativo, recreativo y desarrollador.

Con el objetivo de identificar los problemas de lectoescritura que enfrentan los estudiantes del tercer año de la EGB y determinar las causas subyacentes que contribuyen a estas dificultades, se

realizó una **encuesta a 2 maestros de Lengua y Literatura** del tercer año de la EGB, los resultados obtenidos son los siguientes:

Pregunta 1

¿Considera que fomenta activamente la construcción de conocimientos en sus estudiantes durante sus clases?

Los resultados revelan que ambos docentes (100%) conciben un proceso de enseñanza–aprendizaje que fomenta activamente la construcción de conocimientos en sus estudiantes.

Pregunta 2

¿Qué actividades usted aplica para fortalecer las habilidades de lectoescritura?

En los resultados de esta pregunta los docentes (100%) refieren aspectos comunes: lectura en voz alta y en silencio, dictado, lectura de cuentos ilustrados, utilizar juegos de palabras, como sopas de letras o crucigramas, resumen de textos leídos, asociar palabras con imágenes o conceptos. También señalan aspectos diferentes, tales como: análisis de textos, escritura creativa.

Pregunta 3

¿Cuál es su evaluación de los recursos que emplea en sus clases para promover el desarrollo de la lectoescritura?

Ambos docentes (100%) evalúan de excelente los recursos que emplean en sus clases para promover el desarrollo de la lectoescritura.

Pregunta 4

¿Considera que la falta de metodologías motivadoras y activas influye en los problemas de lectoescritura en los estudiantes?

Ambos docentes (100%) consideran que siempre la falta de metodologías motivadoras y activas influyen en los problemas de lectoescritura en los estudiantes.

Pregunta 5

¿Cuáles son las principales dificultades de lectoescritura que observa en sus estudiantes?

Ambos docentes (100%) consideran que los problemas de comprensión lectora, fluidez en la lectura, errores ortográficos y gramaticales, falta de vocabulario, falta de motivación, resistencia a la escritura, falta de estructura y organización en la escritura y las dificultades en la expresión oral constituyen las principales dificultades de lectoescritura que observan en sus estudiantes.

Los docentes no tienen en cuenta el uso de los recursos tecnológicos con el fin de apoyar las actividades que contribuyen al desarrollo de las habilidades de lectoescritura en la clase.

Pregunta 6

¿Los estudiantes tienen un ambiente familiar que apoya la lectura y la escritura?

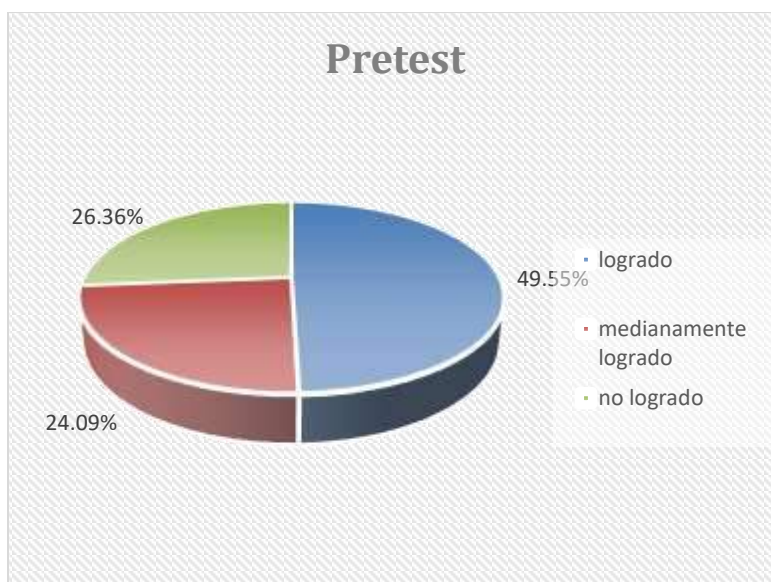
Ambos docentes (100%) señalan que el ambiente familiar de los estudiantes nunca apoya la lectoescritura.

Es importante resaltar que el hábito de la lectura inicia en el hogar, el ejemplo de los padres es vital para afianzar y fortalecer el proceso lecto escritor de los estudiantes.

Prueba pedagógica 1: se aplicó para diagnosticar las dificultades que presentan los estudiantes con las habilidades de lectoescritura en tercer año de la EGB en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero” de la Parroquia Nueva Loja, Cantón Lago Agrio, Provincia Sucumbíos. A continuación, se describen los resultados de la prueba pretest:

Figura 1

Indicadores de habilidades de lectoescritura (Pretest).



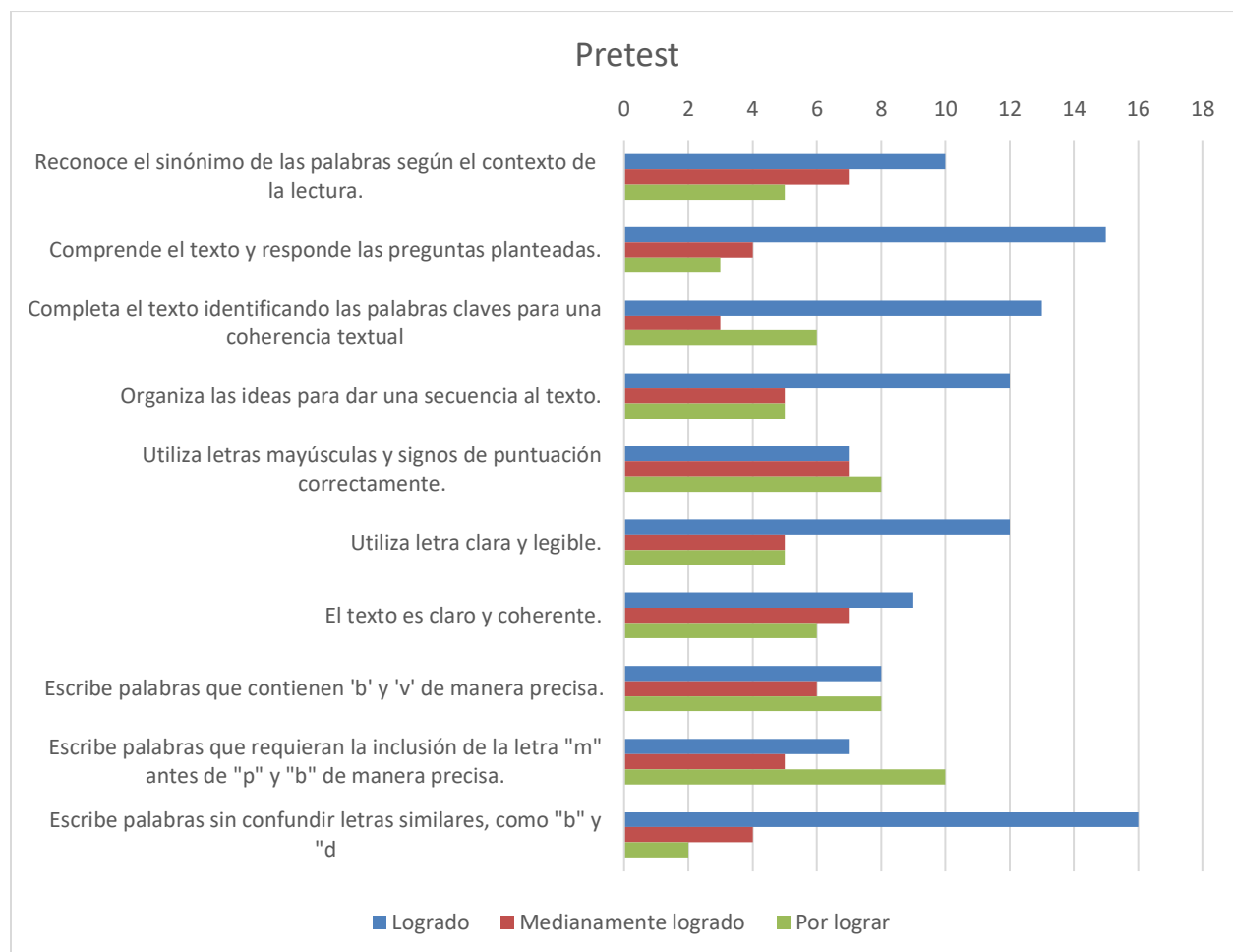
Nota. La figura muestra los resultados en la prueba pedagógica (pretest). Fuente elaboración propia (2023).

Los resultados generales de la prueba diagnóstica muestran que el 49.55% de los estudiantes han logrado, el 24.09% ha obtenido un rendimiento mediano, y el 26.36% no ha alcanzado los objetivos establecidos (Figura 1).

De acuerdo a los indicadores, se identifican áreas específicas que requieren mejoras en los niveles de competencia de los estudiantes.

Figura 2

Indicadores de logro general (Pretest)



Nota. La figura muestra los resultados en la prueba pedagógica (pretest). Fuente elaboración propia (2023).

En el reconocimiento de sinónimos según el contexto de la lectura, 5 estudiantes aún están por alcanzar el objetivo, y 7 lo han logrado medianamente, señalando la necesidad de implementar actividades específicas para mejorar esta destreza.

En la comprensión de textos y respuesta a preguntas, también está por lograr el nivel deseado, con 3 estudiantes que están por lograr y 4 que tienen un rendimiento mediano. Durante la identificación de las palabras clave para una coherencia textual, 6 estudiantes están por lograrlo y 3 lo hacen medianamente, indicando la importancia de enfocarse en acciones que fortalezcan esta competencia. La organización de ideas para dar secuencia a un texto presenta un desafío,

sugiriendo la necesidad de actividades que fomenten la estructuración lógica de la información, con 5 estudiantes por lograr y 5 que lo hacen medianamente.

En cuanto a la escritura, el uso correcto de letras mayúsculas y signos de puntuación, refleja que 8 estudiantes están por lograrlo, por lo que se requieren mejoras para abordar esta dificultad. La legibilidad y claridad de la escritura también necesitan mejoras, con 5 estudiantes por lograr y 5 que lo hacen medianamente. La coherencia con la que escriben evidencia que 9 estudiantes lo logran. Esto indica que esta destreza aún necesita atención.

En la escritura precisa de palabras que contienen 'b' y 'v', 8 estudiantes no presentan problemas, evidenciando la necesidad de incrementar actividades que ayuden a su mejora. En la inclusión de la letra "m" antes de "p" y "b", se observa que 10 estudiantes están por lograr y 5 lo hacen medianamente, destacando la necesidad de implementar actividades que aborden esta dificultad.

En el último indicador, la escritura de palabras sin confundir letras similares, como "b" y "d", se observa que 2 estudiantes están por lograrlo, lo que refleja que es la destreza con menor dificultad. No obstante, es esencial trabajar en su mejora para garantizar un aprendizaje significativo.

Estos resultados señalan necesidades específicas para implementar actividades dirigidas a fortalecer habilidades clave de lectura y escritura, garantizando así un progreso equitativo en todas las competencias lingüísticas evaluadas (ver figura 2).

2.10.1. Conclusiones del diagnóstico

Al concluir esta etapa de la investigación se realizó el análisis de los resultados, esto permitió constatar las insuficiencias que presentan los niños con las habilidades de lectoescritura de tercer año de la EGB en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero” de la Parroquia Nueva Loja, Cantón Lago Agrio, Provincia Sucumbíos, las cuales radican en:

En cuanto a las dificultades en las habilidades lectoras se evidenció que existe cambio frecuente de letras, omisión de palabras, problemas para reconocer y comprender el vocabulario, así como dificultades para relacionar los sonidos del habla con los símbolos escritos y prevalece la confusión, omisión de letras y sílabas al escribir, se observan errores ortográficos y mal uso de los signos de puntuación.

El diagnóstico de necesidades también reveló carencias de metodologías motivadoras que activen y favorezcan el aprendizaje significativo en los estudiantes.

Los maestros utilizan métodos tradicionales para fomentar la lectura y escritura en los niños de tercer año de la EGB.



Los docentes emplean recursos (diccionarios, revistas infantiles, fichas de lectura, cuadernos de caligrafía) con el fin de apoyar las actividades que contribuyan al desarrollo de la competencia lectora y escritora, no así el empleo de los recursos tecnológicos a pesar del impacto y beneficios que tienen en el desarrollo de las habilidades de leer y escribir en los estudiantes.

El análisis identificó como una de las causas subyacentes que contribuyen a las dificultades antes señaladas el poco apoyo de los padres para fomentar la lectura y la escritura.

CAPÍTULO 3. PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Basados en la información que se pudo recabar en el proceso de diagnóstico con los instrumentos de recolección de información, se puede establecer acciones concretas que van a promover cambios sustanciales en las debilidades encontradas en los estudiantes con respecto a las habilidades de lectoescritura que se detallan en el currículo de la materia Lengua y Literatura: orales, escritas, de comprensión, de expresión oral y de producción de textos. El diseño y la estructura de estas actividades pueden ser replicadas en contextos similares.

3. Propuesta

En Ecuador, la educación se compromete a garantizar la calidad y calidez en todo su sistema nacional mediante un conjunto de objetivos que se evalúan a través de indicadores de gestión, con un enfoque claro en la formación integral de los ciudadanos. Reconociendo la importancia fundamental de la lectoescritura para todos los individuos, es imprescindible implementar actividades de mediación del aprendizaje que fortalezcan las necesidades específicas de los estudiantes.

Esta propuesta busca promover la motivación y proporcionar oportunidades de práctica y retroalimentación a través de juegos educativos que aprovechen las facilidades y beneficios de las nuevas tecnologías en constante desarrollo, para así lograr una mejora significativa en el dominio de la lectoescritura.

3.1. Fundamentación de la propuesta

Los juegos digitales son ambientes en entornos relacionados con las tecnologías de la información y comunicación que se desarrollan con el propósito específico de proporcionar experiencias variadas, combinando la diversión y el entretenimiento, la presente propuesta los orienta hacia los objetivos educativos, ofreciendo una forma lúdica de adquirir conocimientos para fortalecer las habilidades de lectoescritura.

Esta propuesta se enfoca en estructurar e implementar juegos digitales para fortalecer la lectoescritura en el tercer año de la Educación General Básica en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”, Nueva Loja, se ajusta a las necesidades que se evidenciaron en el proceso de diagnóstico con base en los instrumentos de recolección de información que se aplicó dentro del proceso investigativo.

De acuerdo con Ocampo (2016) se pueden diseñar o implementar juegos digitales que propongan la resolución de problemas, con el fin de estimular la memoria y el análisis del contenido



relacionado con la asignatura que se trabaja, los estudiantes en estos entornos utilizan sus habilidades y destrezas en entornos digitales.

Esta iniciativa encuentra sus bases en el constructivismo en la era digital, integrando juegos educativos en línea estimulando la participación activa de los estudiantes, facilitando un aprendizaje significativo y permitiendo la construcción de conocimientos mediante la aplicación práctica de las habilidades de lectoescritura en el entorno digital.

Los recursos educativos digitales (RED) cobran gran significado en la educación por su impacto relevante en el aprendizaje de los estudiantes y en el desempeño del docente como facilitador del conocimiento mediante el empleo de los recursos disponibles en las redes y otros que pueden ser creados, lo que trae como resultado la formación de estudiantes más capaces y competentes (Jurado, 2022).

La propuesta se apoya en la psicología pedagógica de Vigotsky (1930) sobre los principios acerca de las posibilidades de la educabilidad del hombre, constituyéndose en una teoría del desarrollo psíquico, estrechamente relacionada con el proceso educativo, donde la categoría central es la apropiación por el hombre del legado social producido por las generaciones anteriores (Ortiz, 2021).

La propuesta se fundamenta en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1963), que indica que el estudiante aprende significativamente a partir de lo que conoce, y se convierte en protagonista del proceso de aprendizaje al emplear recursos de potencial significado, es decir, que se relacionen con la estructura cognitiva del educando de manera no impositiva para motivar el aprendizaje.

A partir de estos enfoques teóricos, se estructuró un conjunto de juegos en el entorno EDUCAPLAY, considerando las debilidades observadas en el diagnóstico aplicado en los niños que fueron parte de la muestra se determina los siguientes temas a tratar y en los que se pretende incidir para mejorar las siguientes habilidades de lectoescritura:

- Lectura oral con fluidez y entonación correcta.
- Construcción de significados a partir de un texto.
- Transcripción incluyendo las reglas de escritura, ortografía y gramática.

Las actividades que se proponen a los estudiantes deben ser realizadas en un dispositivo con acceso a internet, se planifica para que haya una parte que se desarrolle en casa y otra para realizar en la escuela aprovechando el laboratorio de computación. Se utilizó la página EDUCAPLAY por

presentar facilidades en el uso tanto del entorno como del material multimedia que ya está disponible y que tiene corte de tipo educativo, contrastado y que se ajusta a las necesidades que deben atenderse con este grupo de estudiantes.

Otro de los factores que se consideran en el desarrollo de esta propuesta es que, la creación de contenido amerita tiempo y dedicación por parte de los docentes, y, en muchos casos el conocimiento previo del uso de herramientas de edición de contenido multimedia que enriquezca la información que se pretende impartir, es posible también el uso de material multimedia que ya está disponible en el internet y que se ajusta a las clases que se pretenden impartir.

3.2. Características de la propuesta

- **Flexible:** Los juegos digitales estarán al alcance de todos los estudiantes, quienes podrán utilizar sus teléfonos, tabletas o computadoras en casa para ejecutarlos. Además, el docente garantizará la disponibilidad de las tecnologías necesarias en sus clases, asegurando así la factibilidad de su implementación.
- **Adaptable:** La propuesta presenta su enfoque práctico, considerando la viabilidad de implementar juegos digitales en un entorno educativo realista y alcanzable.
- **Contextualizado:** El diseño se enfoca en el estudiante, ajustando los juegos a las necesidades específicas de los estudiantes de tercer año mediante la implementación práctica de la propuesta.
- **Innovadora:** La propuesta enfatiza su carácter innovador al introducir, por primera vez en la Unidad educativa "Leopoldo Lucero" en Nueva Loja, juegos digitales diseñados de manera específica para fortalecer las habilidades de lectoescritura.
- **Recreativa:** Se orienta a ofrecer experiencias de juegos digitales que va más allá del mero entretenimiento involucrando aspectos educativos, creativos y de desarrollo de habilidades.
- **Objetiva:** Se basa en actividades que se pueden implementar ajustándose a la realidad del contexto de los estudiantes y los recursos que dispone el docente.
- **Interactiva:** Utiliza entornos digitales de acceso libre en internet, por la facilidad para la creación de contenido, permite a los docentes proponer diferentes actividades que aportan al uso de las habilidades de los estudiantes y a fortalecer los conocimientos adquiridos previamente.

3.3. Objetivos de la propuesta

Para guiar las acciones de la presente propuesta se establece el siguiente objetivo general:

Implementar juegos digitales para fortalecer las habilidades de lectoescritura en los niños de tercer año de la EGB en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero” de la Parroquia Nueva Loja, Cantón Lago Agrio, Provincia Sucumbíos.

Objetivos específicos:

- Estructurar juegos digitales con potencial educativo que se pueden adaptar al nivel y necesidades de los estudiantes, centrados en las habilidades de lectoescritura
- Socializar con la comunidad educativa las actividades relacionadas al uso de juegos digitales, para conseguir la participación activa y el control durante el proceso de implementación.
- Evaluar los resultados de la implementación de juegos digitales para fortalecer las habilidades de lectoescritura en los estudiantes del tercer año de Educación General Básica mediante un post test.

3.4. Estructura de la propuesta: “Juego y aprendo”

Con el conocimiento pleno de las necesidades formativas del grupo de estudiantes seleccionados para la presente investigación, se centra el trabajo en la aplicación práctica de juegos en entornos digitales que permiten trabajar la motivación de los estudiantes, y a la vez, que repasen los contenidos sobre reglas gramaticales con las que se pretende incidir en el mejoramiento individual para que escriban correctamente, otro factor a trabajar tanto en el aula como en actividades en el entorno digital es la lectura.

Se utiliza la plataforma “Educaplay” una para la elaboración y/o selección de juegos educativos digitales. Su propósito principal es fomentar una comunidad de usuarios que buscan espacios de enseñanza-aprendizaje de manera divertida. Ofrece diversas oportunidades para que los profesionales de la educación establezcan su propio espacio en línea, llevando así las clases a un nivel superior de interacción.

La iniciativa considera las posibles limitaciones de conexión a internet o de acceso a dispositivos dentro de la institución, por lo que las actividades están disponibles para que los niños puedan acceder a ellas desde sus hogares en cualquier momento del día.

La propuesta se estructura en tres fases articuladas en forma de sistema, basados en el esquema práctico que detalla Bernal (2010) sobre la investigación acción:

1. Subsistema de preparación y diseño
2. Subsistema de planeación e implementación
3. Subsistema de evaluación.

Subsistema de preparación y diseño.

Objetivo: Socializar con la comunidad educativa sobre la propuesta con el fin de obtener apoyo tanto de los docentes y los padres de familia, y también, diseñar y estructurar juegos digitales que se ajusten a las necesidades relacionadas con la lectoescritura de los alumnos de tercer año de la EGB en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero” de la Parroquia Nueva Loja.

Actividad 1: Socialización con autoridades, docentes y padres de familia de la unidad educativa.

La socialización se llevó a cabo en dos partes

Socialización con el personal de la unidad educativa

Con el fin de cumplir con el debido proceso de toda actividad dentro de las aulas, se debe poner en conocimiento de las autoridades de la unidad educativa y de los compañeros docentes las actividades relacionadas a adaptaciones curriculares e iniciativas innovadoras que son motivo de cambios en los patrones de conducta de los estudiantes. Para esto se planificó y ejecutó dos sesiones de trabajo:

Sesión 1: Características y alcances del proyecto.

La información precisa sobre las actividades, como se implementa y los resultados esperados se explicaron con la dirección de los siguientes ejes temáticos:

- Resultados del diagnóstico y problemática identificada.
- Interés de los docentes del área de Lengua y Literatura por ejecutar acciones concretas para el mejoramiento de la realidad de los estudiantes.
- Entorno de trabajo de la página “EducaPlay”, facilidades y características.
- Tipología de juegos digitales a implementar y características.
- Discusión con docentes sobre posibles resultados a corto, mediano y largo plazo.

Se solicitó al docente tutor que explicara el proyecto a los padres de familia a través de los medios informales y formales de comunicación, para evitar que exista información incompleta o que no

corresponda a la realidad, el uso de juegos digitales puede prestarse para generar imágenes negativas sobre la unidad educativa si no se explica bien el fin y el alcance.

Sesión 2: Trabajo exclusivo con docentes del área de Lengua y Literatura.

Para obtener datos sobre la precisión de la información se buscó la participación activa de los docentes del área para obtener valoraciones técnicas sobre el material a utilizar con los estudiantes. Se discutió sobre los resultados del diagnóstico y se seleccionó aquellos problemas identificados y que se deberían atender de manera urgente para este nivel académico, con el fin de buscar material que se ajuste de forma concreta a las necesidades formativas o en de ser el caso crear el contenido en esta plataforma apoyados en el material que se dispone en el libro de texto, pero dando un enfoque interactivo.

Socialización con los padres de familia del grado seleccionado como muestra.

Se realizó una reunión con los padres de familia de los estudiantes que fueron seleccionados como muestra para la investigación con ellos se trató los siguientes temas:

- Resultados del diagnóstico: Se realizó un resumen de los resultados, donde se expuso la preocupación de los docentes del área, quienes proponen el uso de una metodología para abordar esta necesidad.
- Propuesta del uso de juegos digitales: se explicó el uso de nuevas metodologías y qué tipo de actividades se pretenden implementar con sus estudiantes, el entorno y los tiempos de conexión que se espera tener en casa para realizar las actividades.
- Apoyo y corresponsabilidad: para la atención de esta necesidad educativa y garantizar la efectividad, se solicitó a los padres de familia que participen activamente del proceso, para esto se utilizará el grupo de WhatsApp para el envío de la información sobre las actividades que se planifiquen y se espera que exista el control necesario en el hogar para que el niño realice la actividad sólo o acompañado.

Actividad 2:

Se diseñan y estructuran las actividades a realizar teniendo en cuenta las dificultades identificadas, basándose en la información obtenida del diagnóstico, los aportes de otros docentes del área de lengua y literatura, así como en las ideas y consideraciones de los padres de familia, además del conocimiento de la realidad de los estudiantes seleccionados como muestra.



Se tomó en cuenta un esquema práctico en la planificación, con el fin de que la revisión sea sencilla para los docentes que quieran implementar los juegos con sus estudiantes.

Planificación de los juegos digitales con contenido propio de los autores

DATOS INFORMATIVOS:

Unidad Educativa: “Leopoldo Lucero”	Año Lectivo: 2023 – 2024
Docente: Lcdo. Yerdys Felipe Álvarez González/ Lcdo. Santiago Domingo Tanguila Andy	Juegos digitales para fortalecer habilidades de lectoescritura en tercer año de la EGB en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”, Nueva Loja.

Tema: Mis palabras con “b” y “v”

Habilidad de escritura.

Objetivos de aprendizaje:

O.LL.2.9 Reflexionar sobre los patrones semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales para aplicarlos en sus producciones escritas.

O.LL.2.10 Apropiarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura.

Destrezas	Actividades	Recursos	Evaluación
Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen una, dos y tres representaciones gráficas. Ref. LL.2.4.7.	<p>Dar la bienvenida a los estudiantes.</p> <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar el video referente a la letra b. https://www.youtube.com/watch?v=oBdHoGLmr9E <p>Preguntas exploratorias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿De qué se trata el video? ✓ ¿Qué palabras hemos visto en el video que se escriben con "B"? <p>Actividad 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de escuchar las respuestas de los niños, organizar en pares a los estudiantes y aplicar el juego: 	<p>Cuaderno de apuntes. Esferos, lápiz, borrador, sacapuntas. Hojas de carpeta. Cuaderno compilatorio. Laptops. Tablets. Teléfonos. Proyector.</p>	<p>Observación. Realizar el juego en casa: Referencia: Palabras con b y v. Indicaciones: Encuentra todas las palabras escondidas en la sopa de letras. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16386361-palabras-con-v-y-b.html</p>



Referencia: Palabras con b.

Indicaciones: Encuentra todas las palabras escondidas en la sopa de letras. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16573739-encuentra_las_palabras.html

- Revisión de la actividad con la ayuda del proyector.
- Hacer oraciones con las palabras de la sopa de letras.
- Lectura de las oraciones creadas por los estudiantes.

Actividad 2.

- Observar el video referente a la letra v.

<https://www.youtube.com/watch?v=pQnKK2KMMS0>

Preguntas exploratorias:

- ✓ ¿Qué letra del alfabeto se menciona en el video?
- ✓ ¿Puedes nombrar algunas de las palabras que hemos visto en el video?
- ✓ ¿Cuál es tu palabra favorita que comienza con la letra "V" de las que se mencionan en el video?
- Escuchar las respuestas de los niños y organizar en pares a los estudiantes para aplicar el juego:

Referencia: Palabras con v y b.

Indicaciones: Encuentra las palabras iguales volteando las cartas. ¡Tu misión es emparejarlas y divertirte!

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15397616-memorama_de_palabras_con_b_y_v.html

- Revisión de la actividad con la ayuda del proyector.
- Representar en un dibujo tu palabra preferida del juego.

Preguntas de cierre:

- ✓ ¿Qué hemos visto en el día de hoy?



	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Puedes mencionar algunas palabras que comiencen con "B" y otras con "V"? ✓ ¿Es importante escribir correctamente las palabras? ¿Por qué? 		
--	--	--	--

Tema: Mis palabras con “g” y “j”


Habilidad de escritura

Objetivos de aprendizaje:

O.LL.2.9 Reflexionar sobre los patrones semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales para aplicarlos en sus producciones escritas.

O.LL.2.10 Apropiarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura.

Destrezas	Actividades	Recursos	Evaluación
Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen una, dos y tres representaciones gráficas. Ref. LL.2.4.7.	<p>Dar la bienvenida a los estudiantes.</p> <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar el video referente a la letra j. https://www.youtube.com/watch?v=jz_oLQeItxo <p>Preguntas exploratorias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué letra hemos visto en el video? ✓ ¿Qué palabras conocemos del video que se escriben con "j"? <p>Actividad 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de escuchar las respuestas de los niños, organizar en equipos de 5 estudiantes y jugar "Juega con la Letra J". • Revisión oral de la actividad. <p>Actividad 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar el video referente a la letra g. https://www.youtube.com/watch?v=j901V2Pk9Wo <p>Preguntas exploratorias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué letra del alfabeto hemos visto ahora? ✓ ¿Puedes nombrar algunas de las palabras del video? 	<p>Cuaderno de apuntes. Esferos, lápiz, borrador, sacapuntas. Hojas de carpeta. Cuaderno compilatorio. Laptops. Tablets. Teléfonos. Proyector. Ficha palabras con j.</p>	<p>Observación. Realizar el juego en casa: Referencia: Palabras con “gu” Indicaciones: Lee y mira las imágenes para completar el crucigrama. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16613696-palabras_con_gu.html</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las respuestas de los niños y con los equipos formados jugar a “Adivina mi palabra con G” <p>Un estudiante de cada equipo escoge una carta que tiene una palabra con g y los demás estudiantes hacen preguntas hasta adivinar. Ejemplo: ¿Es una fruta?", "¿Se puede comer?", "¿Es un animal?", etc</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se escriben en el cuaderno las palabras del juego. <p>Actividad 3. Preguntas de motivación para presentar el juego digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cuáles son las letras del alfabeto con las que jugamos hoy? ¿Continuamos jugando? <ul style="list-style-type: none"> • Realizar el juego: <p>Referencia: Palabras con g y j. Indicaciones: Lee cuidadosamente y relaciona las palabras correctas para completar cada oración. ¡Demuestra tu comprensión y enriquece tu vocabulario! https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16386498-palabras_co_g_y_j.html</p> <p>Preguntas de cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Les han gustado las actividades? ✓ ¿Qué juego les ha parecido más divertido? 	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Palabra</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Frutas o Plantas</td> <td>Jengibre</td> </tr> <tr> <td>Animales</td> <td>Jaguar</td> </tr> <tr> <td>Nombres propios</td> <td>Javier</td> </tr> <tr> <td>Objetos</td> <td>Juguete</td> </tr> <tr> <td>Lugares</td> <td>Japón</td> </tr> </tbody> </table> <p>Cartas de palabras con g.</p> 	Categoría	Palabra	Frutas o Plantas	Jengibre	Animales	Jaguar	Nombres propios	Javier	Objetos	Juguete	Lugares	Japón	
Categoría	Palabra														
Frutas o Plantas	Jengibre														
Animales	Jaguar														
Nombres propios	Javier														
Objetos	Juguete														
Lugares	Japón														

Tema: “Mis palabras con (ll) y (y)”

Habilidad de escritura

Objetivos de aprendizaje: O.LL.2.9 Reflexionar sobre los patrones semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales para aplicarlos en sus producciones escritas.

Destrezas	Actividades	Recursos	Evaluación
Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión	<p>Dar la bienvenida a los estudiantes.</p> <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar el video referente a la letra ll. <p>https://www.youtube.com/watch?v=OJ9UAYcwtk</p>	Cuaderno de apuntes.	Observación



fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen una, dos y tres representaciones gráficas. Ref. LL.2.4.7.

Preguntas exploratorias:

- ✓ ¿Cuál es la letra para jugar hoy?
- ✓ ¿Qué palabras hemos visto que se escriben con "ll"?
- ✓ Pero jugamos hoy con otra letra del alfabeto. ¿Vemos otro video?
- Observar el video referente a la letra y

<https://www.youtube.com/watch?v=KI8JHhEirm0>

Preguntas exploratorias:

- ✓ ¿Cuál es la otra letra para jugar hoy?
- ✓ ¿Qué palabras hemos visto que se escriben con "y"?
- ✓ ¿Cómo se llama el yeti de nuestro video?
- ✓ ¿Y qué le gusta hacer? ¿Qué practica Yago?
- ✓ ¿Jugamos con las letras "ll" y "y"?

Actividad 1

- En parejas realizar el juego

Referencia: Palabras con "ll" y "y". Indicaciones: Voltea las cartas y empareja las palabras iguales.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16467104-palabras_con_ll_y.html

- Revisión de la actividad con la ayuda del proyector.

Actividad 2

- Escribir 2 palabras que se escriben con "ll" y dos palabras que se escriben con "y" del juego anterior.
- Hacer una oración con cada palabra en el cuaderno de trabajo.
- Revisión de la actividad

Preguntas de cierre:

- ✓ ¿Qué animal de la sierra hemos visto que se escribe con ll?
- ✓ ¿Para abrir la puerta utilizamos una y se escribe con?
- ✓ Del huevo... que es amarilla tenemos lay se escribe con?

Esferos, lápiz, borrador, sacapuntas. Laptops. Tablets. Teléfonos. Proyector.






Tema: Mis palabras con “z”.

Habilidad de escritura

Objetivos de aprendizaje: O.LL.2.9 Reflexionar sobre los patrones semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales para aplicarlos en sus producciones escritas.

Destrezas	Actividades	Recursos	Evaluación
Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen una, dos y tres representaciones gráficas. Ref. LL.2.4.7	<p>Dar la bienvenida a los estudiantes.</p> <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar el video referente a la letra z. https://www.youtube.com/watch?v=YExHEXk8uyA <p>Preguntas exploratorias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cuál es la letra para jugar hoy? ✓ ¿Puedes nombrar algunas de las palabras que se escriben con “z” del video? <p>Actividad 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar el juego de adivinanza con la ayuda del proyector. Los niños completan en su cuaderno compilatorio. • Revisión de la actividad <p>Actividad 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Y continuamos jugando con la letra z? • Asignación de parejas para realizar el juego <p>Referencia: Palabras con “z”.</p> <p>Indicaciones: Encuentra todas las palabras iguales que se escriben con z. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16557026-memoriza.html</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisión de la actividad con el proyector. <p>Preguntas de cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendiste sobre la letra "z" hoy mientras jugábamos? 	<p>Cuaderno de apuntes. Esferos, lápiz, borrador, sacapuntas. Laptops. Tablets. Teléfonos. Proyector. Diapositivas “Adivinanzas”</p> 	<p>Observación. Adivina, escribe y dibuja: Con patas largas y un zumbido persistente, en las noches me vuelvo un visitante frecuente. Suelo picar y causar molestia al andar, en busca de sangre voy a picar. ¿Qué soy?</p>




✓ ¿Qué otras palabras con la letra "z" conoces que no hemos visto?

Tema: “Mis palabras con (s) y (c)”

Habilidad de escritura

Objetivos de aprendizaje: O.LL.2.9 Reflexionar sobre los patrones semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales para aplicarlos en sus producciones escritas.

Destrezas	Actividades	Recursos	Evaluación
<p>Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen una, dos y tres representaciones gráficas. Ref. LL.2.4.7.</p>	<p>Dar la bienvenida a los estudiantes.</p> <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar el video referente a la letra s. https://www.youtube.com/watch?v=BXc1AzLuHew <p>Preguntas exploratorias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cuál es la letra para jugar? ✓ ¿Qué palabras hemos visto que se escriben con "s"? <p>Actividad 1</p> <p>Buscar las palabras que se escriben con s en la sopa de letras.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisión de la actividad con la ayuda del proyector, escoger 2 palabras de la sopa de letras, hacer dos oraciones y leerlas a sus compañeros de clase. • Revisión oral de las oraciones. <p>Actividad 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hoy jugamos con otra letra del alfabeto. ¿Vemos otro video para saber? Pero atención debemos hacer un visto en las palabras que aparecen en el video. 	<p>Cuaderno de apuntes. Esferos, lápiz, borrador, sacapuntas. Laptops. Tablets. Teléfonos. Proyector.</p> 	<p>Observación</p> <p>Realizar el juego en casa: Referencia: Palabras con “sc”, “c”, “s”, “z”.</p> <p>Indicaciones para el juego: Organiza las palabras para formar la oración. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16545241-organizar_palabras_para_formar_oraciones_incluye_palabras_con_sc_c_s_z.html</p> <p>Realizar el juego en casa: Referencia: Palabras con terminación "sión" y "ción"</p>



	<ul style="list-style-type: none"> • Observar el video referente a la letra c. (Observar el video 2 o 3 veces según sea necesario para completar la actividad) https://www.youtube.com/watch?v=w3Sa-6WOHu4 • Revisión de la actividad con la ayuda del proyector y el juego para el docente. <p>Referencia: La letra C. Docente. Indicaciones: Identifica las palabras que se muestran en el video. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18314011-la_letra_c_docente.html</p> <p>Preguntas de cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué actividad ha sido su favorita? ✓ ¿Por qué? 		<p>Indicaciones para el juego: Organiza las letras para formar las palabras. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16386212-palabras_en_espanol_que_terminan_en_sion_y_cion.html</p>
--	---	--	--

Tema: Mis palabras con “h”

Habilidad de escritura

Objetivo de aprendizaje: O.LL.2.9 Reflexionar sobre los patrones semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales para aplicarlos en sus producciones escritas.

Destrezas	Actividades	Recursos	Evaluación
LL.2.4.7. Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen una, dos y tres representaciones	<p>Dar la bienvenida a los estudiantes.</p> <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar el video referente a la letra h. https://www.youtube.com/watch?v=wKSFv-_m49g <p>Preguntas exploratorias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo se llama la letra que no se escucha en algunas palabras? ✓ ¿Qué palabra usamos para saludar a alguien? 	Cuaderno de apuntes. Esferos, lápiz, borrador, sacapuntas. Laptops. Tablets. Teléfonos. Proyector.	Observación Adivina y representa con un dibujo: Pequeña es y en el suelo anda, trabaja sin descansar. Con su fuerza y laboriosa, todo el día va sin pausa. ¿Qué



<p>gráficas, la letra que representa los sonidos /ks/: “x”, la letra que no tiene sonido: “h” y la letra “w” que tiene escaso uso en castellano.</p>	<p>✓ ¿Qué palabras has visto en el video que se escriben con “h”?</p> <p>Actividad 1</p> <ul style="list-style-type: none">Realizar el juego: <p>Referencia: Palabras con “h”.</p> <p>Indicaciones: Descubre todas las palabras ocultas que se escriben con “h” dentro de la sopa de letras.</p> <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16573688-encuentra_las_palabras.html</p> <ul style="list-style-type: none">Revisión de la actividad con la ayuda del proyector.Realizar una oración con una de las palabras del juego. <p>Actividad 2</p> <p>✓ ¿Continuamos jugando? ¿Conocen que es un crucigrama? Familiarizar a los estudiantes con un ejemplo utilizando el proyector.</p> <p>✓ Realizar el juego:</p> <p>Referencia: Palabras con “h”.</p> <p>Indicaciones: Lee la información y observa la imagen para escribir la palabra en el crucigrama.</p> <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18301332-crucigrama_palabras_con_h.html</p> <ul style="list-style-type: none">Revisión de la actividad <p>Preguntas de cierre:</p> <p>✓ ¿Cuál fue tu palabra favorita que aprendiste hoy con la letra "H"?</p> <p>✓ ¿Qué fue lo más interesante que descubriste sobre las palabras con "H" durante nuestra clase?</p> <p>✓ ¿Te sientes más seguro ahora al escribir palabras con la letra "H"?</p> <p>✓ ¿Cuál fue el juego o actividad que más disfrutaste durante la clase?</p>	<p>insecto será, que, con su esfuerzo esencial, construye caminos en el suelo, sin detenerse ni un momento?</p> <p>Responda las siguientes preguntas: Palabra importante con ‘H’ Honesto ¿Eres honesto? ¿Por qué?</p>
--	---	---



Tema: Mis palabras con m antes de p y b.

Habilidad de escritura

Objetivo de aprendizaje: O.LL.2.10 Apropriarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura.

Destrezas	Actividades	Recursos	Evaluación
<p>Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen una, dos y tres representaciones gráficas. Ref. LL.2.4.7.</p>	<p>Saludar a los estudiantes.</p> <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar el video referente a m antes de p y b. https://www.youtube.com/watch?v=zWf3SYRLqEU <p>Preguntas exploratorias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Quién es Superlexia y cuál es su misión en el video? ✓ ¿Qué regla ortográfica importante enseña Superlexia en el video? ✓ ¿Puedes mencionar algunos ejemplos de palabras que siguen la regla de "m antes de b y p" que se mencionan en el video? <p>Actividad 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • En parejas realizar el juego. <p>Referencia: Palabras con m antes de p y b Indicaciones: Empareja las palabras iguales que se escriben con p y b volteando las cartas. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17175496-encuentra-las-palabras-iguales-m-antes-de-p-y-b.html</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisión de la actividad con la ayuda del proyector. • Responda la siguiente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué es empatía? ✓ ¿Cómo pueden las personas practicar la empatía en su vida diaria? <p>Preguntas de cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué regla ortográfica importante hemos visto? ✓ ¿Cómo te sientes ahora que comprendes que se escribe la "m" antes de "p" y "b" y nunca la "n"? 	<p>Cuaderno de apuntes. Esferos, lápiz, borrador, sacapuntas. Laptops. Tablets. Teléfonos. Proyector.</p>	<p>Observación Realizar el juego en casa: Referencia: Palabras con m antes de p y b Indicaciones: Encuentra todas las palabras que contienen la letra "m" antes de "p" y "b" en la sopa de letras. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1720318-6-palabras-con-m-antes-de-p-y-b.html</p>



Tema: Rui, el Ruiseñor.

Habilidad de lectura

Objetivo de aprendizaje: O.LL.2.5. Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.

Destrezas	Actividades	Recursos	Evaluación
LL.2.3.1 Construir los significados de un texto a partir de establecer relaciones de semejanzas, diferencia, objetivo-atributo, antecedente-consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto ejemplo.	<p>Dar la bienvenida a los estudiantes.</p> <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • En parejas realizar el juego <p>Referencia: Los animales</p> <p>Indicaciones: Completa el crucigrama utilizando la información proporcionada y el apoyo visual. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16778754-los_animales.html</p> <p>Preguntas exploratorias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cuáles son los animales que hemos visto en el juego? ✓ ¿Qué animal les gusta más? ¿Por qué? ✓ Presentar el juego “Rui, el Ruiseñor”. <p>Actividad 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • En parejas realizar el juego <p>Referencia: Rui, el Ruiseñor.</p> <p>Indicaciones: Organiza las palabras para formar la oración adecuadamente y terminar la historia de Rui, el Ruiseñor. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16783734-rui_el_ruisenor.html</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisión de la actividad con la ayuda del proyector. • Responda las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hacía Rui en las mañanas? ✓ ¿Qué organizó un día? 	<p>Cuaderno de apuntes.</p> <p>Esferos, lápiz, borrador, sacapuntas.</p> <p>Laptops.</p> <p>Tablets.</p> <p>Teléfonos.</p> <p>Cuaderno compilatorio.</p> <p>Proyector.</p>	<p>Observación</p>




	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendieron él y sus amigos? <p>Preguntas de cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Es importante la amistad? ✓ ¿Considera importante pasar tiempo de calidad con sus familiares y amigos? ✓ ¿Por qué? 		
--	--	--	--

Tema: Pedro el elefante africano.

Habilidad de lectura

Objetivo de aprendizaje: O.LL.2.5. Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.

Destrezas	Actividades	Recursos	Evaluación
LL.2.3.1 Construir los significados de un texto a partir de establecer relaciones de semejanzas, diferencia, objetivo-atributo, antecedente-consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto ejemplo.	<p>Dar la bienvenida a los estudiantes.</p> <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar a las adivinanzas <p>Adivinanzas de animales salvajes. (2024). Edpuzzle. https://edpuzzle.com/media/6050ad3d7214a34283491c50</p> <p>Preguntas exploratorias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cuáles son los animales que hemos visto? ✓ ¿Cuál es el más grande? <p>Actividad 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • En parejas realizar el juego <p>Referencia: Pedro el elefante africano.</p> <p>Indicaciones: Relaciona las columnas para completar las ideas. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16775902-pedro-el-elefante-africano.html</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisión de la actividad con la ayuda del proyector. <p>Preguntas exploratorias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué característica de Pedro el elefante africano te llamó más la atención? ✓ ¿Te gusta el elefante? ¿Por qué? 	<p>Cuaderno de apuntes. Esferos, lápiz, borrador, sacapuntas. Laptops. Tablets. Teléfonos. Cuaderno compilatorio. Proyector.</p>	<p>Observación Menciona 3 características de Pedro el elefante africano y colorea.</p> 



Preguntas de cierre:

✓ ¿Es importante cuidar los animales y protegerlos? ¿Por qué?

Modelo aula invertida

Tema: El mono Miguel.

Habilidad de lectura y escritura

Objetivo general: Fortalecer habilidades de comprensión lectora y escritura creativa en los estudiantes a través del estudio de la historia “El mono Miguel”, permitiendo que apliquen, analicen y creen contenido de manera efectiva.

Pre-clase:

Objetivo específico: Comprender la historia del mono Miguel y sus características principales mediante la finalización del juego digital y las respuestas a las preguntas clave de comprensión, con el fin de familiarizarse con el contenido de manera interactiva y reforzar su comprensión antes de la clase.

Desafío

Completar el juego digital.

Referencia: El mono Miguel.

Indicaciones: Completa las oraciones que forman la historia de manera coherente.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16776176-completa_las_ideas_con_las_palabras_el_mono_miguel.html

Preguntas de comprensión

¿Qué juegos le gustan al mono Miguel?

¿De qué color es el mono Miguel y qué le gusta hacer?

¿Cómo se mueve Miguel de rama en rama y qué frutas busca para comer?

Crear una pregunta o más de dudas.

Clase:

Objetivo específico: Aplicar las habilidades de comprensión lectora y escritura creativa adquiridas durante la pre-clase para completar y enriquecer la historia del mono Miguel, utilizando palabras adecuadas y desarrollando un final creativo que refleje la comprensión profunda de los personajes y eventos.

Desafío

Realizar la retroalimentación de la pre-clase.

Referencia: El mono Miguel 2. Docente



Indicaciones: Escoge la respuesta correcta.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18314027-el_mono_miguel_2_docente.html

Trabajo grupal: Los grupos colaborarán para crear un final emocionante y coherente para la historia del mono Miguel, teniendo en consideración las características del personaje, los eventos anteriores y su propia creatividad para lograr un desenlace único y atractivo.

Presentación oral y entrega de los trabajos de forma escrita: Los grupos presentarán sus finales de manera creativa, ya sea mediante la lectura de su historia en voz alta, actuando la escena final, o utilizando cualquier otra forma innovadora que elijan para compartir su creación con la clase.

Evaluación: Rúbrica

Post clase

No existen desafíos

Modelo aula invertida

Tema: Kiko el Koala.

Habilidad de lectura y escritura

Objetivo general: Fortalecer habilidades de comprensión lectora y escritura creativa en los estudiantes a través del estudio de la historia “Kiko el Koala”, permitiendo que apliquen, analicen y creen contenido de manera efectiva.

Pre-clase:

Objetivo específico: Comprender la historia Kiko el Koala y sus características principales mediante la finalización del juego digital y las respuestas a las preguntas clave de comprensión, con el fin de familiarizarse con el contenido de manera interactiva y reforzar su comprensión antes de la clase.

Desafío

Completar el juego digital.

Referencia: Kiko el Koala.

Indicaciones: Completa el relato de Kiko el Koala.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16776084-completa_con_la_palabra_correcta_kiko_el_koala.html

Preguntas de comprensión

¿Cómo describes a Kiko?

¿Qué le encantaba comer a Kiko?



¿Cómo utilizaba Kiko sus garras y su nariz?

¿Qué actividad disfrutaba hacer Kiko en el bosque de Australia?

Crear una pregunta o más de dudas.

Clase:

Objetivo específico: Aplicar las habilidades de comprensión lectora y escritura creativa adquiridas durante la pre-clase para mejorar y ampliar la historia de Kiko el Koala, empleando vocabulario apropiado y elaborando un desenlace original que demuestre una comprensión profunda de los personajes y sucesos.

Desafío

Realizar la retroalimentación de la pre-clase.

Referencia: Kiko el Koala 2. Docente

Indicaciones: Escoge la respuesta correcta.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18313427-kiko_el_koal_2.html

Trabajo grupal: Los grupos trabajarán juntos para incluir un breve párrafo en la historia considerando las particularidades del personaje, empleando su creatividad para alcanzar un desenlace único y llamativo.

Presentación oral y entrega de los trabajos de forma escrita: Los grupos mostrarán sus finales de forma creativa, ya sea leyendo en voz alta, representando la escena final mediante actuación, o utilizando cualquier otra forma que seleccionen para compartir su trabajo con la clase.

Evaluación: Lista de cotejo.

Post clase

No existen desafíos

Modelo aula invertida

Tema: Mi mascota

Habilidad de lectura y escritura

Objetivo general: Fortalecer habilidades de comprensión lectora y escritura creativa en los estudiantes a través del juego “Mi mascota”, permitiendo que apliquen, analicen y creen contenido de manera efectiva.



Pre-clase:

Objetivo específico: Relacionar correctamente los adjetivos con sus significados, y responder las preguntas clave de comprensión al finalizar el juego digital "Mi mascota", con el propósito de enriquecer el vocabulario de manera interactiva y reforzar la comprensión previa al inicio de la clase.

Desafío

Completar el juego digital.

Referencia: Mi mascota

Indicaciones: Relaciona los adjetivos y su significado. ¡Juega y aprende!

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16982965-vocabulario_mi_mascota.html

Preguntas de comprensión

¿Cómo define el adjetivo "peludo" según el juego?

¿Cómo define el adjetivo "amigable" según el juego?

¿Cómo define el adjetivo "curioso" según el juego?

Crear una pregunta o más de dudas.

Clase:

Objetivo específico: Aplicar las habilidades de comprensión lectora y escritura creativa adquiridas durante la pre-clase para describir su mascota o animal preferido, empleando vocabulario apropiado y creatividad.

Desafío

Realizar la retroalimentación de la pre-clase.

Referencia: Mi mascota 2. Docente

Indicaciones: Completa el crucigrama con los adjetivos vistos en el juego mi mascota.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18313679-mi_mascota_2.html

Trabajo individual: Redactar un párrafo sobre su mascota o animal favorito, incluyendo los adjetivos aprendidos en clase para enriquecer la descripción.

Presentar de forma oral y escrita: Los estudiantes compartirán sus trabajos, leyendo en voz alta a sus compañeros de clase.

Subsistema de implementación

Con la correcta aplicación de la socialización con los padres de familia, dando instrucciones precisas y facilitando toda la información necesaria, implementar la propuesta es una actividad relativamente sencilla, el trabajo con los estudiantes inicia con la explicación en el aula sobre los juegos digitales y como estos los van a ayudar en el mejoramiento dentro de la materia “Lengua y Literatura”.

Las actividades se desarrollarán en el laboratorio con el que se cuenta en la unidad educativa y se realizará la guía a los estudiantes para que puedan acceder al entorno de EducaPlay, los estudiantes jugarán y se compararán los resultados, animándolos en todo momento a prestar la mayor atención para lograr el mejor puntaje posible.

Siendo conscientes de la dificultad de uso diario del laboratorio de computación, se explica a los estudiantes que tendrán actividades diarias planificadas para que accedan y practiquen en casa, la información que van a aprender les servirá al día siguiente en la escuela y les permitirá trabajar con los materiales dependiendo del tema. Para esta parte se aplica la metodología aula invertida que permite al educando revisar el material didáctico a su propio ritmo y compartir sus logros durante las clases.

Subsistema de evaluación

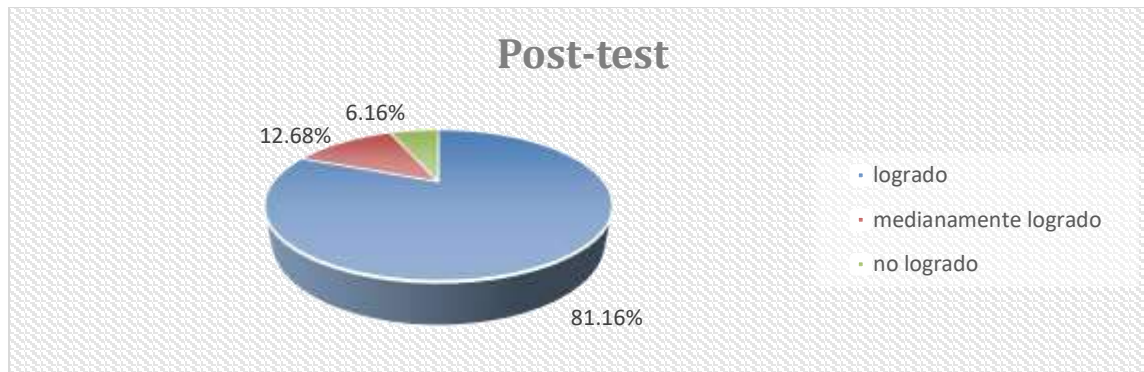
Se analizan los datos recopilados durante la implementación, para establecer conclusiones sobre la efectividad de los juegos y formular recomendaciones. Teniendo en cuenta a Sabino (1992), se proporciona un modelo de verificación que va a permitir establecer comparaciones de los hechos con las teorías, y, determinar de forma objetiva las actividades que permitirán llevar a cabo la investigación.

Se llevará a cabo la validación teórica con la participación de especialistas, y, para la validación empírica se realizará la implementación parcial de la propuesta y el registro de experiencias prácticas con la participación de los docentes parte de la muestra del área de Lengua y Literatura, se centrará la atención en los cambios y mejoras en las habilidades de lectoescritura para verificar el impacto de la propuesta con la aplicación de un post test basado en los contenidos de la etapa de diagnóstico.

En esta sección se presenta los datos relacionados al post-test:

Figura 3

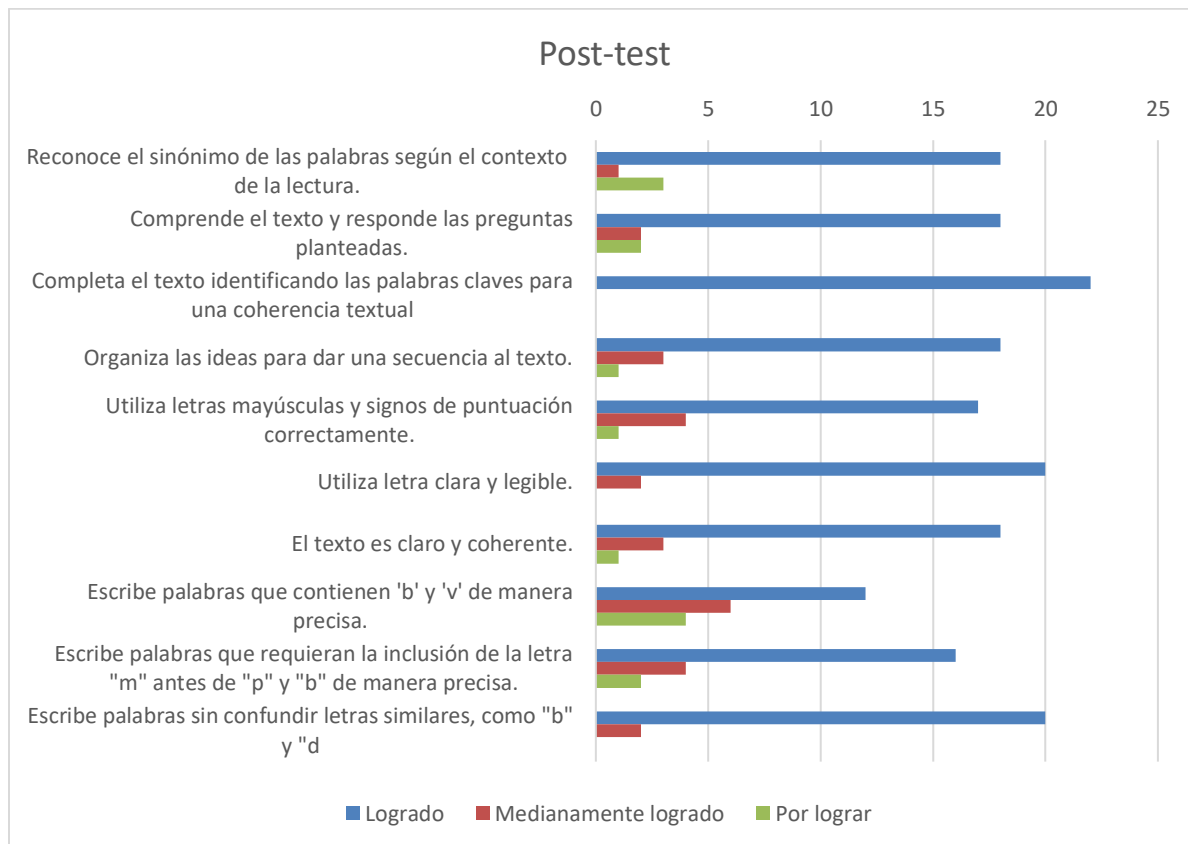
Indicadores de habilidades de lectoescritura (post test).



Los resultados generales de la prueba pedagógica post test revelan que el 81.16% de los estudiantes han logrado, el 12.68% ha obtenido un rendimiento mediano, y el 6.16% no ha alcanzado los objetivos establecidos

Figura 4

Indicadores con porcentaje de logro general (post test).





En el reconocimiento de sinónimos según el contexto de la lectura, 3 estudiantes aún están por alcanzar el objetivo, y 1 lo ha logrado medianamente, mientras que 18 estudiantes lo han logrado, señalando la eficacia de las actividades específicas implementadas para mejorar esta habilidad.

En la comprensión de textos y respuesta a preguntas, se logra el nivel alto, con 18 estudiantes que lo logran, en tanto, 3 están por lograr y 1 que tiene un rendimiento mediano. Durante la identificación de las palabras claves para una coherencia textual, los 22 estudiantes lo logran, mostrando la importancia de proyectarse en actividades que fortalezcan esta competencia y que es la habilidad de mejores resultados. La organización de ideas para dar secuencia a un texto presenta un resultado satisfactorio, que confirma la importancia de la implementación de actividades que fomenten la estructuración lógica de la información, con 18 estudiantes que lo logran, 3 que lo hacen medianamente y 1 que está por lograrlo.

Referente a la escritura, el uso correcto de letras mayúsculas y signos de puntuación, refleja que 17 estudiantes lo logran, por lo que se confirma la efectividad de las actividades aplicadas para abordar esta dificultad. La legibilidad y claridad de la escritura también mostró mejoras, con 20 estudiantes que lo logran y 2 que lo hacen medianamente. La coherencia con la que escriben evidencia que 18 estudiantes lo logran, 3 lo logran medianamente y 1 está por lograrlo. Esto indica mejoras en esta destreza.

En la escritura precisa de palabras que contienen 'b' y 'v', 12 estudiantes lo logran, 6 lo logran medianamente y 4 están por lograrlo, evidenciando la necesidad e importancia de las actividades que ayuden a mejorar esta dificultad. En la inclusión de la letra "m" antes de "p" y "b", se observa que 16 estudiantes lo logran, 4 lo logran medianamente y 2 están por lograrlo, destacando la efectividad de implementar actividades que aborden esta dificultad.

En el último indicador, la escritura de palabras sin confundir letras similares, como "b" y "d", se observa que 20 estudiantes lo logran, 2 estudiantes lo logran medianamente, lo que refleja que mejoras en esta destreza.

Estos resultados señalan la efectividad de los juegos digitales implementados dirigidos a fortalecer habilidades básicas de lectoescritura, garantizando así un progreso equitativo en todas las competencias lingüísticas evaluadas.

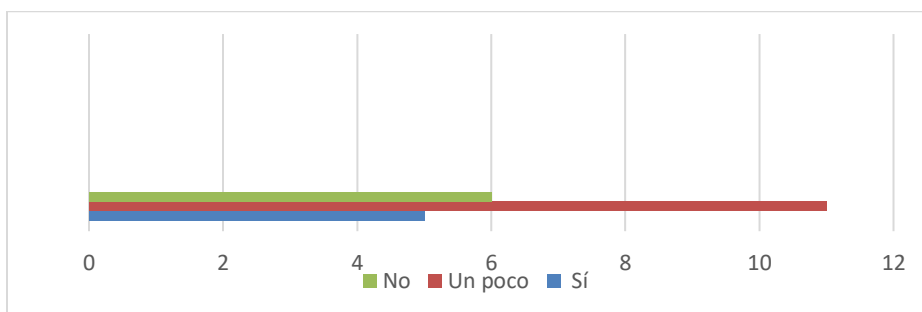
Para entender de mejor manera lo que corresponde a los intereses y realidad del estudiante se realizó una encuesta para identificar debilidades y potencialidades en el contexto individual y de

las actividades que comúnmente realiza y que no son parte directa de la vida académica pero que incide en el tema de interés de esta investigación.

La encuesta (ver anexo 21) se aplicó con el objetivo de recopilar información para evaluar el impacto de los juegos digitales como recursos educativos con el fin de fortalecer habilidades de lectoescritura, alcanzar objetivos pedagógicos e identificar problemas relacionados con la lectura y escritura en el tercer año de la EGB, los resultados obtenidos son los siguientes:

Figura 5

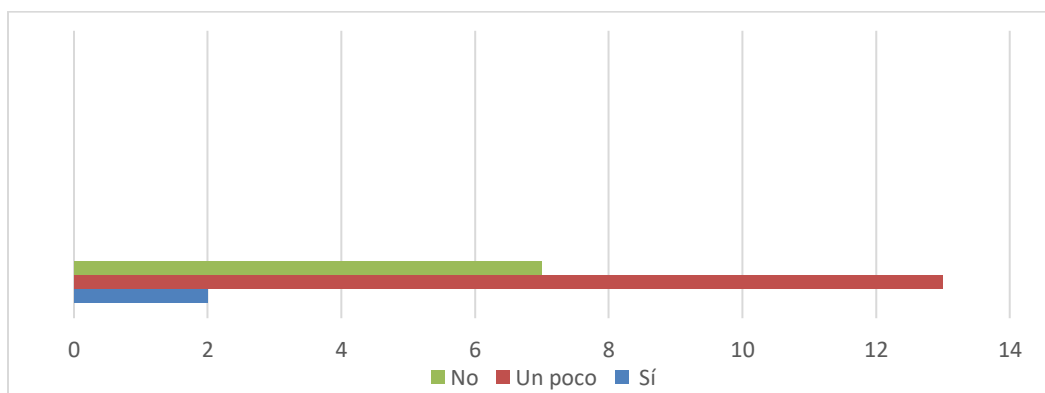
¿Lee usted en su tiempo libre?



En la ilustración anterior se puede observar que 5 estudiantes (22,7%) afirman que leen su tiempo libre, 6 estudiantes (27,3%) refieren que no leen en su tiempo libre y 11 estudiantes (50%) expresan que leen un poco en su tiempo libre. Estos datos son muy importantes para el desarrollo de la investigación ya que gira en torno a la motivación por la lectura como elemento indispensable para el desarrollo de la competencia lectora, Además, destaca la necesidad de seguir trabajando en la motivación hacia la lectura.

Figura 6

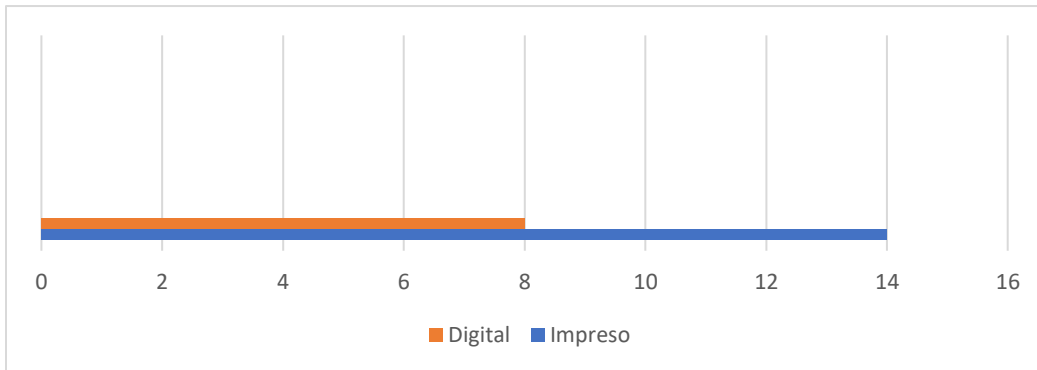
¿Encuentra difícil entender lo que lee?



De acuerdo con los resultados de la pregunta 13 estudiantes (59.09%) encuentran un poco difícil entender lo que están leyendo, 7 estudiantes (31.82%) no encuentran difícil entender lo que leen y 2 estudiantes (9.09%) encuentran difícil entender lo que leen. A pesar de estas percepciones variadas sobre la dificultad, de manera general, los estudiantes demuestran habilidad para comprender textos.

Figura 7

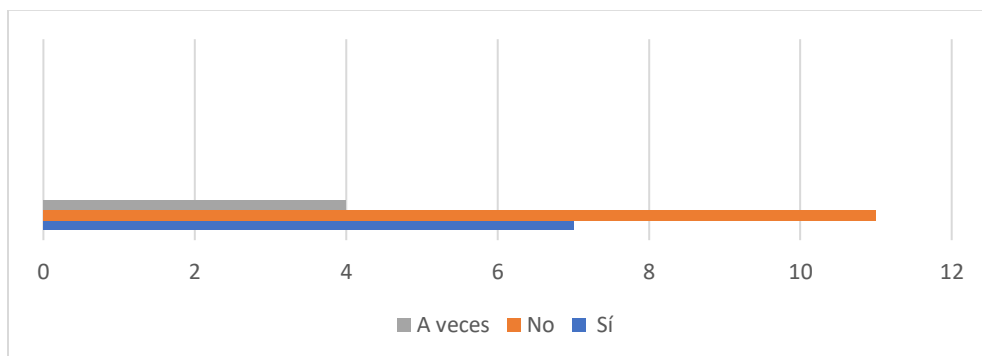
¿En qué formato le gusta leer?



Con la pregunta 3 se puede confirmar que 14 estudiantes (63.64%) prefieren leer en formato impreso mientras que 8 (36.36%) eligen el formato digital. En este nivel académico los niños se sienten más cómodos trabajando con libros o documentos en los que pueden realizar sus propias expresiones tales como pintar o escribir.

Figura 8

¿Tiene dificultad en utilizar normas ortográficas al momento de escribir?



Respecto a esta pregunta 11 estudiantes (50%) refieren que no tienen dificultad en utilizar normas ortográficas al momento de escribir, 7 (31.82%) expresan que, si tienen dificultades a la hora de

emplear las normas de ortografía, en tanto, 4 estudiantes a veces (18.18%). Estos datos ayudan a comprender que la gran mayoría de los educandos muestran autoconfianza al momento de escribir y utilizar normas ortográficas.

Figura 9

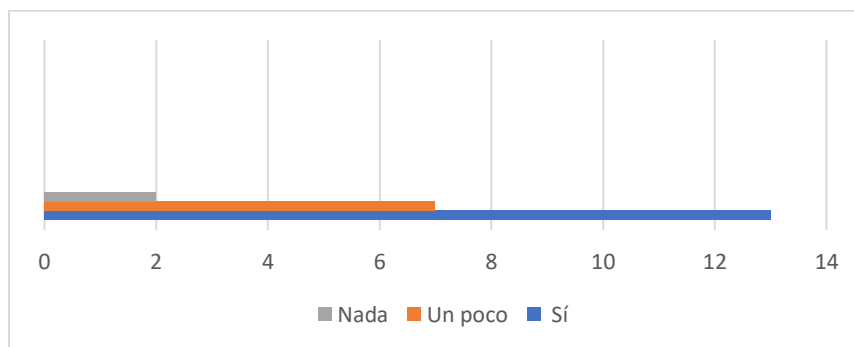
¿Le gusta usar juegos digitales para aprender a leer y escribir?



Al preguntarle a los niños si les gusta usar juegos digitales para aprender a leer y escribir, 16 (72.73%) respondieron que sí, 4 (18.18%) expresan que un poco y 2 (9.09%) responden nada. Esta pregunta cobra relevancia para corroborar la validez de la implementación de los juegos digitales para fortalecer las habilidades de lectoescritura en el tercer año de la EGB como propuesta de solución al problema planteado en la presente investigación.

Figura 10

¿Cree que los juegos digitales le han motivado a leer y escribir?

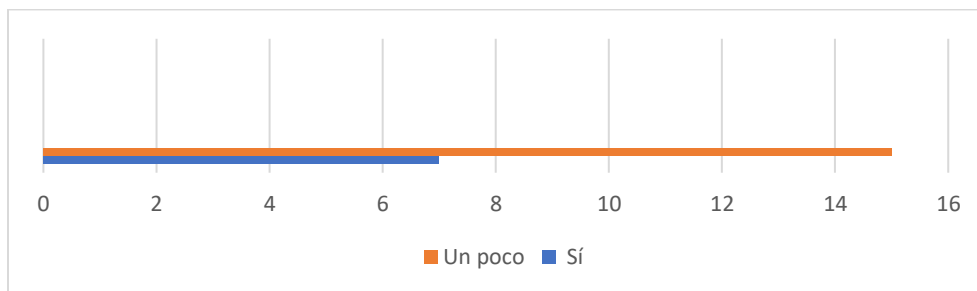


Ante esta pregunta 13 estudiantes (59.09%) respondieron que los juegos digitales le han motivado a leer y escribir, 7 (31.82%) contestaron que un poco y 2 (9.09%) no expresan nada. Este resultado tiene significado porque permite ofrecer cumplimiento a un objetivo esencial perseguido con el presente estudio que es el desarrollo del aprendizaje significativo que permita la construcción de

conocimientos mediante la aplicación práctica de las habilidades de lectoescritura en el entorno digital.

Figura 11

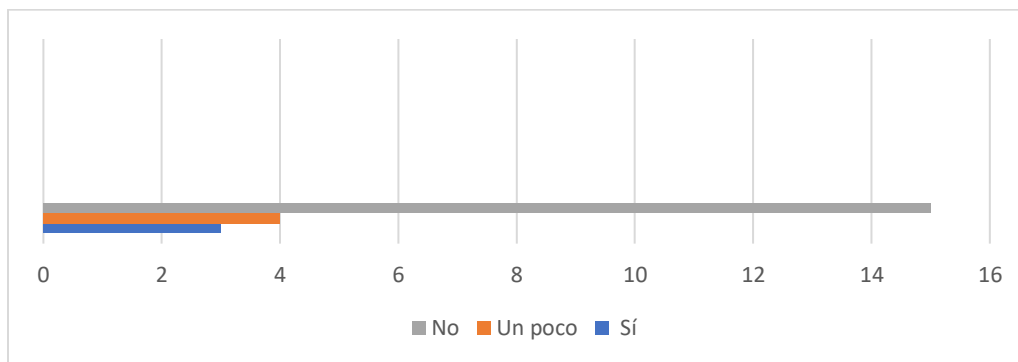
¿Siente que ha mejorado en leer y escribir usando los juegos digitales?



En el gráfico anterior se puede observar que 15 estudiantes (68.18%) responden que han mejorado en leer y escribir usando los juegos digitales, 7 (31.82%) refieren que han mejorado un poco la lectura y escritura empleado los juegos digitales. Este ítem es muy importante para la efectividad de la investigación ya que la misma gira en torno al juego para fortalecer las habilidades de lectoescritura en los niños de tercer año de la EGB.

Figura 12

¿Ha encontrado los juegos digitales difíciles?



Nota. La figura representa los resultados del total pregunta 8. Fuente: elaboración propia.

En esta pregunta 15 estudiantes (68.18%) aseveraron que no encontraron los juegos digitales difíciles, 4 (18.18%) responden que los encontraron un poco difíciles y solamente 3 (13.64%) contestan que los hallaron difíciles. Estos resultados confirman que los juegos están adaptados al nivel y necesidades de los estudiantes.

3.5. Validación de la implementación de la propuesta

Todos los esfuerzos que se realicen para el mejoramiento sistemático de la educación ameritan que cuente con el apoyo de la comunidad educativa, pero, no todo se debe asumir como positivo, bajo este parámetro se consideró necesario que exista la validación de la propuesta desde diferentes perspectivas, para elegir a las personas a quienes se les iba a consultar se establecieron los siguientes parámetros como perfil profesional:

- Título de tercer o cuarto nivel con mención en educación.
- Conocimiento en planificación educativa o adaptación curricular.
- Participación en capacitaciones sobre currículo y plan decenal de educación.

La propuesta fue analizada por un especialista del área de Lengua y Literatura, otro especialista en el área informática y la vicerrectora de la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”. Se entregó la propuesta íntegra para que sea revisada con suficiente tiempo y los datos que se obtuvieron tanto en el pre-test como en el post-test. Los profesionales consultados consideraron la iniciativa innovadora, alineada con los objetivos curriculares y las necesidades específicas de los estudiantes del nivel educativo. Se valoró su potencial para fomentar la participación activa de los estudiantes, fortalecer las habilidades de lectoescritura y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de herramientas tecnológicas adecuadas.

Para la validación empírica se procedió a la implementación de los juegos digitales para fortalecer las habilidades de lectoescritura en los niños de tercer año de la EGB en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero” de la Parroquia Nueva Loja, Cantón Lago Agrio, Provincia Sucumbíos, se realizó un pilotaje en el que participaron docentes de Lengua y Literatura y los 22 estudiantes del tercer año de la EGB.

La evaluación fue organizada, dirigida y controlada por los investigadores. Los docentes que fueron consultados desde el inicio en el subsistema de preparación y diseño, consideraron que el esquema práctico, la adaptabilidad a diferentes materias y el impacto positivo observado en la participación de los estudiantes y la colaboración de los padres de familia permite inferir que la propuesta tiene potencial de implementación en diferentes contextos y que las plataformas de acceso libre se pueden utilizar con eficiencia en el fortalecimiento del conocimiento de los estudiantes de una manera lúdica y recreativa, trabaja en la motivación y el interés de los estudiantes desde los primeros niveles de educación formal.

Conclusiones

Una vez terminada la investigación y las actividades que permitieron entender y proponer una solución, se puede concluir que:

1. Se fundamentó teóricamente considerando la perspectiva de otros autores, las implicaciones legales e históricas de datos que permiten entender factores que están asociados al desarrollo de las habilidades de lectoescritura y la enseñanza aprendizaje según lo que determina el currículo de Lengua y Literatura, el proceso educativo se guía por medio de información científica y toda la comunidad educativa debe participar activamente en todo proceso transformador para que cada uno realice su aporte según sus competencias.
2. Se logró diagnosticar el estado de las habilidades de lectoescritura en el que se encuentran los estudiantes considerados para la muestra, esta valoración se pudo lograr con la aplicación de los instrumentos de recolección de datos y el análisis sistemático por medio de metodología que consideró el enfoque cualitativo y cuantitativo en el tratamiento, permitieron identificar y considerar aspectos de la realidad encontrada para determinar las mejores actividades que facilitarían procesos formativos eficientes en el proceso de aprendizaje y en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura.
3. Se estructuraron juegos digitales que permitieron fortalecer las habilidades de lectoescritura en los niños de tercer año de la EGB en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”, con los que se pudo evidenciar una vez terminado el proceso de investigación e implementación de la propuesta que existió un impacto positivo en la lectura y entonación adecuada, dominio de las reglas gramaticales y la lectura comprensiva de textos, dentro de este proceso se logró también la participación activa de toda la comunidad educativa.
4. Se logró validar la efectividad de la propuesta mediante el uso de juegos digitales para fortalecer las habilidades de lectoescritura en dos vías, la primera fue la validación teórica con la participación de especialistas en el área educativa quienes aportaron datos y enfoques desde diferentes perspectivas, así mismo se validó empíricamente a través de la implementación de la propuesta y la participación activa de docentes de lengua y literatura, en ambos casos se obtuvieron observaciones positivas sobre la aplicabilidad y potencialidades dentro del contexto de la educación formal.



Recomendaciones

- La comunidad educativa debe considerar la importancia de la interacción que existe entre el desarrollo de la sociedad y la escuela, se deben promover cambios que faciliten la adaptación y la consecución de habilidades en los estudiantes con el uso de las facilidades de la tecnología, que permitan conseguir los objetivos de la educación formal y garantizar la calidad de la educación en el Ecuador.
- La unidad educativa debe fomentar espacios de discusión para la implementación amplia y sistemática de diversos entornos y herramientas digitales disponibles en la actualidad. Estas herramientas pueden transformar la educación hacia espacios interactivos donde el docente desempeñe su rol como mediador, facilitando prácticas educativas más efectivas y eficientes en el uso del tiempo. Asimismo, el docente debe capacitarse en el dominio de nuevas tecnologías para identificar material disponible en internet que sea útil para cada nivel académico o área de conocimiento específica.
- La presente investigación consideró las facilidades de “EducaPlay” exclusivamente, porque su entorno amigable se adapta a las habilidades y destrezas de los niños que fueron parte de la muestra, pero existe una variedad de entornos y herramientas que deben analizarse desde el enfoque científico.
- El uso de juegos digitales en esta investigación demuestra resultados positivos en el área de Lengua y Literatura. Según los especialistas consultados, esta metodología podría adaptarse a otras áreas del conocimiento. La estructura de la propuesta podría servir como base para el desarrollo de nuevas líneas de investigación en otras materias que también presentan dificultades.



Referencias bibliográficas

Arteaga, M.A. y Carrión, G. (2022). Modelo de lectoescritura. Percepciones y retos desde la pedagogía conceptual. *Conrado*, 18(84), 84-91.

<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2213>

Ascencio, K.J. y Lainez, A.F. (2022). Estrategias didácticas para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes del segundo grado.

<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7418/1/UPSE-TEB-2022-0002.pdf>

Ausubel, D. Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona: 2002, p. 122.

https://issuu.com/luisorbegoso/docs/ausubel_-_adquisicion_y_retencion_d

Ausubel, D. P.; Novak, J. D. y Hanesian, H. (1968). Psicología educativa, un punto de vista cognoscitivo. México, D.F.: Trillas.

<https://dokumen.pub/psicologia-educativa-un-punto-de-vista-cognoscitivo.html>

Barrientos, P. (2017). Estudio evolutivo de las habilidades de transcripción y su rol en la producción textual: un estudio longitudinal con medidas grafonómicas. *Dialnet*.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/dctes?info=link&codigo=137861&orden=0>

Caballero, M.Z., Sazo, E. y Gálvez, J.A. (2014). El aprendizaje de la lectura y escritura en los primeros años de escolaridad: experiencias exitosas de Guatemala. *Interamerican Journal of Psychology*, 48(2), 212-222. <https://www.redalyc.org/pdf/284/28437146008.pdf>

Carrera, B. y Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44.

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>



Centro de Aprendizaje y Conocimientos en la primera infancia de EE.UU, ECLKC. (2023).

Hablemos de...

<https://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/es/ncecdtl>

Chacha-Supe, M.M. y Rosero-Morales, E. Del R. (2019). Procesos iniciales de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del nivel de preparatoria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonia*, V (9), 311-336.

<https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/7437987.pdf>

Chavarría del Cid, V.G., Rivas, W.O., Rivera, D.A., Rodríguez, W.R. y Rosales, R.G. (2020).

Determinar las dificultades de lectoescritura en niños y niñas de primer ciclo de Educación Básica en centros escolares públicos del turno vespertino de la ciudad de San Miguel, Departamento de San Miguel, de febrero –julio 2020 [Tesis de grado, Universidad de El Salvador].

<https://ri.ues.edu.sv/id/eprint/22159/1/Determinar%20las%20Dificultades%20de%20lectoescritura%20en%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20de%20primer%20ciclo%20de%20Educacion%20Basica.pdf>

Constitución de la República del Ecuador de 2008 (2008, 20 de Octubre). Asamblea

Constituyente. Diario oficial No 449.

https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

El Universo. (febrero de 2024). Ser Estudiante 2022-2023: alumnos apenas sobrepasan el nivel mínimo de competencia en algunos campos. Obtenido de

<https://www.eluniverso.com/noticias/ecuador/ser-estudiante-2022-2023-alumnos- apenas-sobrepasan-el-nivel-minimo-de-competencia-en-algunos-campos-nota/>



Fernández, M.M. y Henrique dos Santos, M. (2016). Utilización de los juegos digitales en la educación (2016). *Revista Tecnológica da Fatec Americana*, 4(2), 163-167.

<https://www.fatec.edu.br/revista/index.php/RTecFatecAM/article/view/122>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Cuento Contigo*.

<https://www.unicef.org/paraguay/comunicados-prensa/mec-y-unicef-presentan-proyecto-para-fomentar-la-lectura>

Fornaris, M. (2011). Factores necesarios para la adquisición de la lectoescritura. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 3(30).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/dcart?info=link&codigo=6366985&orden=0>

Gómez, A.M., Saavedra, C.V. y Soto, N.S. (2021). *Factores que influyen en el proceso de adquisición de habilidades prerrequisitas para la lectoescritura durante la primera infancia* [Tesis de licenciatura, Universidad Academia de Humanismo Cristiano].

<http://bibliotecadigital.academia.cl/xmlui/handle/123456789/6478>

González, C.I., Sánchez, J.H. y Vera, M.L. (2022). Juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectoescritura en la educación inclusiva de niños con discapacidad. *Visión Antataura*, 6(2).

<https://revistas.up.ac.pa/index.php/antataura/article/view/3390>

Granda Asencio, L. Y., Ordoñez-Ocampos, B. P., & Aguirre-Labanda, J. E. (2023). Importancia de la comprensión lectora en las áreas básicas del aprendizaje. *Portal De La*

Ciencia, 4(2), 256–269. <https://doi.org/10.51247/pdlc.v4i2.365>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación (6.ª ed.)*.

McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.



https://www.academia.edu/32697156/Hern%C3%A1ndez_R_2014_Metodologia_de_la_Investigacion

Jurado, E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2), 12.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012&lng=es&tlng=es.](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012&lng=es&tlng=es)

Kendra, C. (2020). *Extrinsic vs. Intrinsic Motivation: What's the Difference?* Very well Mind.

<https://www.verywellmind.com/differences-between-extrinsic-and-intrinsic-motivation-2795384>

Landín, M.R. y Sánchez, S.I. (2019). El método biográfico-narrativo. Una herramienta para la investigación educativa. *Educación*, 28(54).

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1019-94032019000100011&script=sci_abstract

Leonis, S. (2012). La importancia de la lectura en una sociedad tecnologizada. *Contribuciones a las Ciencias Sociales*.

<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Ley 100 de 2003(2003, 3 de enero). Congreso Nacional. Registro oficial No.737.

https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/12/codigo_ninez_adolescencia_nov2019.pdf

Ley Orgánica de Educación Intercultural de 2011(2011, 31 de marzo). Asamblea Nacional en Pleno. Suplemento No.417.

<https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/06/LOEI1.pdf>





Lineamientos para la generación de Recursos Educativos Digitales Abiertos. (n.d.).

https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2024/veda/lineamientos_para_la_generaci%C3%B3n_de_recursos_educativos_digitales_abiertos.pdf

Loja Bravo, P. N. (2023). Uso de recursos digitales educativos como estrategia metodológica para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura en niños y niñas de básica elemental de la fundación Salesiana Paces, año 2022. Obtenido de

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24612/1/UPS-CT010422.pdf>

Lorenzo, J.R. (2013), Principios alfabético y aprendizaje de la lectura.

<https://ansenuza.ffyh.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086.1/739/Principio%20alfab%C3%A9tico%20y%20aprendizaje%20de%20la%20lectura.pdf?sequence=1>

Luna, H.E., Ramírez, C.Y.y Arteaga, R. (2019). Familia y maestros en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura. Una responsabilidad compartida. *Conrado*, 70(15), 203-208.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1990-86442019000500203

Mayorga, Y. (2019). *Guía de intervención pedagógica para superar las dificultades de aprendizaje del lenguaje escrito (disgrafía, disortografía, dislexia)* [Tesis de grado especialización, Universidad de Pamplona].

http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/3741/1/Mayorga_2018_TG.pdf

Mendieta, L.y Bermeo, S.V. (2018). Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la Lectoescritura.

Espirales. Revista Multidisciplinaria de Investigación, 2(23).

<https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/388/319>



Meneses- Sánchez, R., Avella- Bermúdez, M., & Lizcano- Dallos, A. (2021). Gamificar con juegos digitales y no digitales para mejorar la comprensión lectora inferencial en estudiantes de quinto primaria.

<https://doi.org/https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog22.04061007>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2018). *Sin lectura no hay educación*.

<https://educacion.gob.ec/sin-lectura-no-hay-educacion/>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). *Currículo de los niveles de Educación Obligatoria y Subnivel Elemental*.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eeemental.pdf>

Montenegro, R. y Forero, L.A. (2006). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. *Acta Colombiana de Psicología*, 9(19), 25-40.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s0123-91552006000100003

Ortiz, E. (2021). El enfoque histórico cultural en las investigaciones educacionales cubanas. De la tradición al tradicionalismo. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(1),89-95.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2218-36202021000100089&lng=es

Panel Nacional de Lectura de Estados Unidos de América. (2000). *Enseñando a los niños a leer*.

<https://www.nichd.nih.gov/research/supported/nrp>

Parte I. La lectura - Etapas en el aprendizaje de la lectoescritura - CNB. (2023).

Cnbguatemala.org.

https://cnbguatemala.org/wiki/Aprendizaje_de_la_Lectoescritura/Parte_I._La_lectura/Etapas_en_el_aprendizaje_de_la_lectoescritura



Peralta, A. M., Mojica, E. y Romero, L.E. (2017). *Estrategias lúdicas de aprendizaje para mejorar los procesos de lectoescritura en los niños y niñas de grado transición del instituto San Ignacio De Loyola* [Tesis de grado especialización, Fundación Universidad Los Libertadores].

<http://hdl.handle.net/11371/1463>

Pérez, D. (2019). *Proceso de enseñanza- aprendizaje de la lectoescritura. Una revisión teórica* [Tesis de fin de grado, Universidad de La Laguna].

<http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/15570>

Prensky, Marc. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon* MCB University Press, Vol. 9 No. 5

<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Ramírez, C. y Rivera, N.E. (2020). *El juego digital y no digital como estrategia principal en el proceso aprendizaje de la lecto escritura en estudiantes de primer grado* [Tesis de maestría, Universidad de Santander-UNDES].

<https://repositorio.undes.edu.co/server/api/core/bitstreams/1f7a2921-b4d1-46df-81fb-a3fde0af1b2e/content>

Real Academia Española. (2014). Lectoescritura. En Diccionario de lengua española (23aed., p.3019).

<https://dle.rae.es>

Rodríguez, C.S., Yépez, E.R., Apolo, D. E. Nasimba. (2022). Herramientas digitales para el desarrollo de la conciencia fonológica. *Ciencia Latina Revista Científica*



Multidisciplinar, 6(3), 2922-2936.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2428

Rodríguez, M.L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica d' Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3(1), 29—50.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97912/rodriguez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Salvatierra-Avila, M.A. y Game- Varas, C.I. (2021). Las habilidades lingüísticas para fortalecer las destrezas comunicativas, a través de la educación en línea. *Polo del Conocimiento*, 6(9), 86-98.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8094499.pdf>

Sandoval, S.C. (2021). Relación entre aptitudes de lectoescritura y el rendimiento escolar. *Revista Universidad Católica de Los Andes*.

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/REVULADECH_d53a82ed5827b229f9873534343717ea

Santamaría, M. (2021). Dificultades y retos para la enseñanza y el aprendizaje de la lectura y escritura: aportaciones de un estudio. *Lengua y Habla*, 25, 242- 266.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8223770.pdf>

Sierra, E. (2018). Procesos psicológicos y uso de internet. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 20(1-2), 221-233.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7091708>

Stephania, E., & Schreiber, J. (2022). Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. *Ciencia Latina*, 6(5), 4095–4106. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3378



Tapia, M. M. (2018, February 5). *El vocabulario: una habilidad crítica en la comprensión lectora*. De La Evidencia al Aula; De la evidencia al aula.

<https://delaevidenciaalaula.wordpress.com/2018/02/05/el-vocabulario-una-habilidad-critica-en-la-comprension-lectora-2/>

Tejeda, A. E., Inocenta Macz Caal, Consuelo, R., & Esmeralda, C. (2022). El constructivismo en la era digital. *Revista Guatemalteca de Educación Superior*, 5(2), 216–226.

<https://doi.org/10.46954/revistages.v5i2.103>

Torres, C.C. (2016). *La relación entre los procesos de lectura y escritura del español como lengua materna y los procesos de lecturas y escritura del inglés como segunda lengua en estudiantes de grado primero de primaria* [Tesis de grado, Universidad ICESI].

https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/81295/1/T00553.pdf

Universidad de Colima. (2024). Investigación-acción. Obtenido de

https://recursos.ucol.mx/tesis/investigacion_accion.php

Velasco, V. (2018). Desarrollo de habilidades de lectura y escritura de textos escritos en estudiantes de primaria. *Revista Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*.

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/06/habilidades-lectura-escritura.html>



Anexos

Anexo 1 Consentimiento de los docentes para participar en la investigación

Título de la investigación: Juegos digitales para fortalecer habilidades de lectoescritura en tercer año de la EGB en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”, Nueva Loja.

Consentimiento informado:

Por medio de la presente se solicita su cooperación voluntaria para realizar una investigación que tiene como objetivo Implementar juegos digitales para fortalecer las habilidades de lectoescritura en los niños de tercer año de la EGB en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero” de la Parroquia Nueva Loja, Cantón Lago Agrio, Provincia Sucumbíos. Usted ha sido seleccionado para conformar nuestra muestra. Es completamente libre para decidir si participa o no en el estudio, que le garantiza la confidencialidad y el anonimato de sus respuestas. Si acepta participar, tiene el derecho de abandonarlo en el momento que desee o de rechazar la participación en algún tema que le resulte incómodo. Agradecemos mucho su participación y el aporte que pueda brindarnos. Si le surge alguna duda, no dude en hacer las preguntas que necesite. Si está de acuerdo en participar en el proceso investigativo propuesto, llene sus datos y respalde con su firma como constancia de su consentimiento.

Declaratoria de voluntariedad:

Después de realizar la lectura minuciosa del documento y recibir la explicación del investigador:

Yo _____ acepto voluntariamente participar en el proceso investigativo, entiendo que tengo el derecho de abandonar el estudio en el momento que lo estime conveniente.

Firma de los docentes.

Firma del investigador.



Anexo 2 Consentimiento informado de los padres de los niños que participan en la investigación

Yo, _____ madre/padre/representante legal del niño _____ doy libre consentimiento para que mi hijo/a participe en la investigación titulada "Juegos digitales para fortalecer habilidades de lectoescritura en tercer año de la EGB en la Unidad Educativa "Leopoldo Lucero", Nueva Loja", con el investigador. _____ me ha explicado los objetivos y/o, lo cual entiendo y doy mi conformidad para su proceder. Como madre/padre/representante legal tengo el derecho a retirar este consentimiento en caso que detecte que no se respete la privacidad de mi hijo/a no divulgando su nombre completo.

Firma del padre/ representante: _____

Fecha _____

Firma del investigador: _____

Fecha _____



Anexo 3 Entrevista a docentes de Lengua y Literatura del tercer año de la EGB (1)

Objetivo: Recopilar información que permita identificar los problemas de lectoescritura que enfrentan los estudiantes del tercer año de la EGB y determinar las causas subyacentes que contribuyen a estas dificultades.

Datos generales:

Entrevistado: docente 1

Años de experiencia: 23

Nivel Académico: Tercer nivel

Institución educativa donde labora: Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”, Nueva Loja

Fecha: 12 de septiembre 2023

Lugar: Nueva Loja

Cuestionario:

Estimado/a docente:

Antes de responder, reflexione sobre cada pregunta. Sea claro y conciso, proporcionando ejemplos relevantes. La sinceridad y autenticidad son fundamentales.

✓ ¿Cómo fomenta la participación activa de los estudiantes en sus clases?

-Iniciar la clase con una dinámica que tenga relación al texto que se va a analizar.

-Leer el título de la lectura y realizar preguntas sobre de que cree que se trata el texto.

-Utilizar la técnica de lluvia de ideas.

-Realizar una lectura participativa de todo el grupo sin tener en cuenta que tan buena dicción y fluidez tenga el estudiante al momento de leer.

✓ ¿Cuáles son las dificultades más comunes que ha observado en el desempeño de lectoescritura de los estudiantes del tercer año de la EGB?

-Al realizar una lectura el estudiante omite letras, cambia palabras, su dicción es deficiente, al redactar un texto, no tiene coherencia entre párrafos lo que dificulta entender la idea textual de lo que quiere comunicar. No utiliza signos de puntuación.

✓ ¿Qué actividades utiliza para abordar estas dificultades?

-Talleres de lectura de comprensión inferencial, literal, connotativa y denotativa, preguntas abiertas al grupo, motivando con la premiación al estudiante que mayor repuestas correctas haya obtenido, para mejorar la escritura, se realiza copias de textos cortos, reforzando la utilización de signos de puntuación y un vocabulario que se haya analizado durante la semana.



✓ ¿Qué recursos emplea con el fin de apoyar el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en sus estudiantes?

-Fichas de lectura.

-Dictados.

-Utilización del diccionario para entender el significado de las palabras desconocidas en el texto y adaptarlas en el contexto.

✓ ¿Qué actividades e instrumentos utiliza para evaluar el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura en sus estudiantes?

-Técnica de observación

-Lectura dinámica participando todo el grupo

-Resumen de lo que se ha leído y lo que comprendió del texto.

-Dictado de las palabras detectadas con dificultad de escritura.

-Una rúbrica de evaluación.

Agradecimientos:

Gracias por su tiempo y colaboración.

Anexo 4 Entrevista a docentes de Lengua y Literatura del tercer año de la EGB (2)

Objetivo: Recopilar información que permita identificar los problemas de lectoescritura que enfrentan los estudiantes del tercer año de la EGB y determinar las causas subyacentes que contribuyen a estas dificultades.

Datos generales:

Entrevistado: docente 2

Años de experiencia: 28

Institución educativa donde labora: Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”, Nueva Loja

Fecha: 12 de septiembre 2023

Lugar: Nueva Loja

Cuestionario:

Estimado/a docente:

Antes de responder, reflexione sobre cada pregunta. Sea claro y conciso, proporcionando ejemplos relevantes. La sinceridad y autenticidad son fundamentales.

- ✓ ¿Cómo fomenta la participación activa de los estudiantes en sus clases?
 - Realizar una lectura previa del docente para que el estudiante tenga un modelo a seguir.
 - Solicitar a los estudiantes que tienen una buena dicción y fluidez que lean el texto.
 - Para realizar resúmenes, comentarios se da un modelo para que el estudiante se guíe
- ✓ ¿Cuáles son las dificultades más comunes que ha observado en el desempeño de lectoescritura de los estudiantes del tercer año de la EGB?
 - Al realizar una lectura el estudiante omite letras, cambia palabras, su dicción es deficiente, al redactar un texto, no tiene coherencia entre párrafos lo que dificulta entender la idea textual de lo que quiere comunicar. No utiliza signos de puntuación.
- ✓ ¿Qué actividades utiliza para abordar estas dificultades?
 - Se realiza planas de caligrafía en el cuaderno de escritura inglesa para mejora su letra.
 - Cada semana se envía cinco palabras al estudiante para que investigue su significado y escriba un texto aplicando en el contexto.
 - Realizar lecturas de textos cortos adicionales a los que se encuentran en el texto entregado por el Ministerio de Educación ya con todos los estudiantes para lograr que pierdan el miedo a leer en público.



- ✓ ¿Qué recursos emplea con el fin de apoyar el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en sus estudiantes?
 - Utilización de textos de revistas infantiles.
 - Cuaderno de caligrafía.
- ✓ ¿Qué actividades e instrumentos utiliza para evaluar el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura en sus estudiantes?
 - Motivar al estudiante que le dificulta leer y escribir premiando su avance.
 - Escribir cuentos cortos en base a imágenes presentadas en clase, que lean sus historias a sus compañeros.

Agradecimientos:

Gracias por su tiempo y colaboración.



Anexo 5 Encuesta a docentes de Lengua y Literatura del tercer año de la EGB (1)

Objetivo: Recopilar información que permita identificar los problemas de lectoescritura que enfrentan los estudiantes del tercer año de la EGB y determinar las causas subyacentes que contribuyen a estas dificultades.

Instrucción: Por favor, al evaluar esta encuesta, marque con precisión las respuestas que considere correctas.

Datos generales:

- Años de experiencia: 28.
- Institución educativa donde labora: Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”, Nueva Loja.
- Fecha: 11 de septiembre 2023.
- Lugar: Nueva Loja.
- Docente encuestado: 1.

Cuestionario:

1) ¿Considera que fomenta activamente la construcción de conocimientos en sus estudiantes durante sus clases?

- Siempre(x)
- A veces
- Nunca

2) ¿Qué actividades usted aplica para fortalecer las habilidades de lectoescritura?

- Escritura creativa.
- Lectura en voz alta y en silencio. (x)
- Análisis de textos.
- Dictados. (x)
- Lectura de cuentos ilustrados. (x)
- Utilizar juegos de palabras, como sopas de letras o crucigramas.
- Asociar palabras con imágenes o conceptos. (x)
- Resumen de textos leídos. (x)

Otras _____

3) ¿Cuál es su evaluación de los recursos que emplea en sus clases para promover el desarrollo de la lectoescritura?



- Excelentes (x)
 - Buenos
 - Regulares
 - Malos
- 4) ¿Considera que la falta de metodologías motivadoras y activas influye en los problemas de lectoescritura en los estudiantes?
- Siempre(x)
 - A veces
 - Nunca
- 5) ¿Cuáles son las principales dificultades de lectoescritura que observa en sus estudiantes?
- Problemas de comprensión lectora. (x)
 - Fluidez en la lectura. (x)
 - Errores ortográficos y gramaticales. (x)
 - Falta de vocabulario. (x)
 - Falta de motivación.
 - Resistencia a la escritura. (x)
 - Falta de estructura y organización en la escritura. (x)
 - Dificultades en la expresión oral. (x)
 - Otros _____
- 6) ¿Los estudiantes tienen un ambiente familiar que apoya la lectura y la escritura?
- Siempre
 - A veces
 - Nunca(x)

Gracias por su tiempo y colaboración.



Anexo 6 Encuesta a docentes de Lengua y Literatura del tercer año de la EGB (2)

Objetivo: Recopilar información que permita identificar los problemas de lectoescritura que enfrentan los estudiantes del tercer año de la EGB y determinar las causas subyacentes que contribuyen a estas dificultades.

Instrucción: Por favor, al evaluar esta encuesta, marque con precisión las respuestas que considere correctas.

Datos generales:

- Años de experiencia: 23
- Institución educativa donde labora: Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”, Nueva Loja.
- Fecha: 11 de septiembre 2023
- Lugar: Nueva Loja.
- Docente encuestado: 1.

Cuestionario:

- 1) ¿Considera que fomenta activamente la construcción de conocimientos en sus estudiantes durante sus clases?
 - Siempre (x)
 - A veces
 - Nunca
- 2) ¿Qué actividades usted aplica para fortalecer las habilidades de lectoescritura?
 - Escritura creativa. (x)
 - Lectura en voz alta y en silencio. (x)
 - Análisis de textos. (x)
 - Dictados. (x)
 - Lectura de cuentos ilustrados. (x)
 - Utilizar juegos de palabras, como sopas de letras o crucigramas. (x)
 - Asociar palabras con imágenes o conceptos. (x)
 - Resumen de textos leídos. (x)
 - Otras _____
- 3) ¿Cuál es su evaluación de los recursos que emplea en sus clases para promover el desarrollo de la lectoescritura?



- Excelentes (x)
 - Buenos
 - Regulares
 - Malos
- 4) ¿Considera que la falta de metodologías motivadoras y activas influye en los problemas de lectoescritura en los estudiantes?

- Siempre(x)
- A veces
- Nunca

5) ¿Cuáles son las principales dificultades de lectoescritura que observa en sus estudiantes?

- Problemas de comprensión lectora. (x)
- Fluidez en la lectura. (x)
- Errores ortográficos y gramaticales. (x)
- Falta de vocabulario. (x)
- Falta de motivación. (x)
- Resistencia a la escritura. (x)
- Falta de estructura y organización en la escritura. (x)
- Dificultades en la expresión oral. (x)

Otros _____

6) ¿Los estudiantes tienen un ambiente familiar que apoya la lectura y la escritura?

- Siempre
- A veces
- Nunca(x)

Gracias por su tiempo y colaboración.



Anexo 7 Guía de observación a clases de Lengua y Literatura (1)

Objetivo: Recopilar información que permita identificar los problemas de lectoescritura que enfrentan los estudiantes del tercer año de la EGB y determinar las causas subyacentes que contribuyen a estas dificultades.

Datos generales:

Lugar: Unidad Educativa “Leopoldo Lucero”, Nueva Loja.

Hora: 9:00 a.m.

Cantidad de participantes: 1.

Fecha: 6 de septiembre 2023.

Tipo de observación: Participante.

Ficha de observación (lista de cotejo).

Indicadores o aspectos a observar:

Tabla 2

Guía de observación a clases de Lengua y Literatura (1). Ficha de observación

Indicadores o aspectos a observar	Si cumple	Cumple medianamente	No cumple	Detalles de la observación
El docente promueve un enfoque centrado en el estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.		x		
El docente aplica actividades para fortalecer las habilidades de lectura y escritura.	x			
El docente realiza actividades que contribuyen al proceso de adquisición de conocimiento por parte de los estudiantes.	x			
El docente emplea recursos con el fin de apoyar las actividades que contribuyen fortalecer las habilidades de lectoescritura en la clase.	x			
El docente emplea recursos tecnológicos con el fin de apoyar las actividades que contribuyen fortalecer las			x	El aula no dispone de recursos tecnológicos y la institución solo



habilidades de lectoescritura en la clase.

cuenta con un laboratorio de computación y es utilizado preferentemente por los estudiantes y docentes de bachillerato de áreas específicas.

El docente lleva a cabo actividades que generan motivación y resultan atractivas para los estudiantes. x

El docente aplica un enfoque comunicacional para fortalecer las habilidades de expresión oral y escrita. x

Nota: Datos propios de los investigadores (2023).



Anexo 8 Guía para la revisión de planes de clases de Lengua y Literatura 1

Objetivo: Recopilar información que permita identificar los problemas de lectoescritura que enfrentan los estudiantes del tercer año de la EGB y determinar las causas subyacentes que contribuyen a estas dificultades.

Datos generales:

Asignatura: Lengua y Literatura

Grado: Tercero de la EGB.

Observado: 1 docente.

Unidad didáctica: 1. La lengua en todas partes

Fecha: 6 de septiembre 2023

Tabla 3

Guía para la revisión de planes de clases de Lengua y Literatura (1). Ficha de revisión

Indicadores o aspectos a revisar	Si cumple	Cumple medianamente	No cumple	Detalles de la revisión
El estudiante ocupa el rol principal en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.		x		
Se aplican actividades para fortalecer las habilidades de lectura y escritura.	x			
Se realizan actividades que contribuyen al proceso de adquisición de conocimiento por parte de los estudiantes.	x			
Se emplean recursos con el fin de apoyar las actividades que contribuyen a fortalecer las habilidades de lectoescritura en la clase.				
Se emplean recursos tecnológicos con el fin de apoyar las actividades que contribuyen a fortalecer las habilidades de lectoescritura en la clase.			x	El aula no dispone de recursos tecnológicos y la institución solo cuenta con un laboratorio de computación y es utilizado preferentemente



por los
estudiantes y
docentes de
bachillerato de
áreas
específicas.

Se llevan a cabo actividades que
generan motivación y resultan
atractivas para los estudiantes. x

Se aplica un enfoque
comunicacional para fortalecer las
habilidades de expresión oral y x
escrita.

Nota: Datos propios de los investigadores (2023).

Anexo 9 Prueba pedagógica 1**Objetivos:**

Diagnosticar las dificultades que presentan los estudiantes con las habilidades de lectoescritura en tercer año de la EGB en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero” de la Parroquia Nueva Loja, Cantón Lago Agrio, Provincia Sucumbíos.

Evaluar la capacidad del estudiante para comprender y expresarse mediante la lectura y escritura, identificando niveles de competencia en áreas clave como la decodificación, comprensión lectora, ortografía y expresión escrita.

Datos generales:

Nombre del estudiante:

Fecha:

Grado:

Paralelo:

1.- Lee con atención el siguiente relato

“Poniéndole el cascabel al gato”

Desde hace mucho tiempo, los ratones que vivían en la cocina del granjero no tenían que comer, cada vez que asomaban la cabeza fuera de la cueva, el enorme gato gris se abalanzaba sobre ellos, por fin, se sintieron demasiado asustados para aventurarse a salir, ni aún en busca de alimento y su situación se hizo lamentable. Estaban flaquísimos y con la piel colgándose sobre las costillas, el hambre iba a acabar con ellos. Había que hacer algo, convocaron una reunión para decidir qué harían.

Se pronunciaron muchos discursos, pero la mayoría de ellos solo fueron lamentos y acusaciones contra el gato, en vez de ofrecer soluciones al problema, por fin, uno de los ratones más jóvenes propuso un brillante plan:

“Colguemos un cascabel al cuello del gato, sugirió, meneando con excitación la cola, su sonido delatará su presencia y nos dará tiempo de ponernos a salvo.”

Los demás ratones aplaudieron a su compañero, porque se trataba de una idea excelente. Se sometió a votación y se decidió, por unanimidad, que eso sería lo que se haría. Pero cuando se terminó el estrépito de los aplausos, habló el más viejo de los ratones, por ser el más viejo que todos los demás, sus opiniones se escuchaban siempre con respeto.

El plan es excelente, dijo y me enorgullece pensar que se le ha ocurrido a este joven amigo que está aquí presente, al oírlo, el ratón joven frunció la nariz y se rascó la oreja, con aire confuso. Pero, continuó el ratón viejo: ¿Quién será el encargado de ponerle el cascabel al gato?

Al oír esto, los ratoncitos se quedaron repentinamente callados, muy callados, porque no podían contestar a aquella pregunta, corrieron nuevamente a sus cuevas... hambrientos y tristes





2.-Elige la respuesta correcta:

a) Lee la oración y pinta de rojo el sinónimo de las palabras subrayadas:

Estaban **flaquísimos** y con la piel colgándose sobre las costillas, el hambre iba a acabar con ellos.

- gordo
- relleno
- escuálido
- alegres

b) Colguemos un **cascabel** al cuello del gato, sugirió, meneando con excitación la cola, su sonido delatará su presencia y nos dará tiempo de ponernos a salvo.”

- campana
- trompeta
- sombrero
- Piedra

3.- Responde las siguientes preguntas.

¿Por qué los ratones estaban muy preocupados?

¿Cuál fue la solución que propuso el ratón joven para solucionar su problema?

4. - Completa el texto con las palabras del recuadro.

granjero- ratones-aventurarse-cueva-alabanza-alimento

Desde hace mucho tiempo, los _____ que vivían en la cocina del _____ no tenía que comer, cada vez que asomaban la cabeza fuera de la _____, el enorme gato gris se _____ sobre ellos, por fin, se sintieron demasiado asustados para _____ a salir, ni aún en busca de _____ y su situación se hizo lamentable.

5.- Organiza las ideas según la secuencia del texto.

En el recuadro coloque el número que corresponde.

○ “Colguemos un cascabel al cuello del gato, sugirió, meneando con excitación la cola

○ Al oír esto, los ratoncitos se quedaron repentinamente callados, muy callados, porque no podían contestar a aquella pregunta, corrieron nuevamente a sus cuevas... hambrientos y tristes.

○ Desde hace mucho tiempo, los ratones que vivían en la cocina del granjero no tenían que comer, cada vez que asomaban la cabeza fuera de la cueva, el enorme gato gris se abalanzaba sobre ellos

○ El plan es excelente, dijo y me enorgullece pensar que se le ha ocurrido a este joven amigo que está aquí presente

○ Se pronunciaron muchos discursos, pero la mayoría de ellos solo fueron lamentos y acusaciones contra el gato, en vez de ofrecer soluciones al problema

6.- Cambia el final de la historia

7.- Escuche y escriba las palabras que dicta su profesor.



Anexo 10 Rúbrica de evaluación prueba pedagógica (Pretest)

Tabla 4

Rúbrica de evaluación prueba pedagógica (Pretest). Indicadores lectura y escritura.

Indicadores de lectura y escritura	Logrado	Medianamente logrado	Por lograr
Reconoce el sinónimo de las palabras según el contexto de la lectura. Comprende el texto y responde las preguntas planteadas. Completa el texto identificando las palabras claves para una coherencia textual Organiza las ideas para dar una secuencia al texto. Utiliza letras mayúsculas y signos de puntuación correctamente. Utiliza letra clara y legible. El texto es claro y coherente. Escribe palabras que contienen 'b' y 'v' de manera precisa. Escribe palabras que requieran la inclusión de la letra "m" antes de "p" y "b" de manera precisa. Escribe palabras sin confundir letras similares, como "b" y "d."			

Nota: Datos propios de los investigadores (2023).

Anexo 11 Prueba pedagógica 2**Objetivos:**

Diagnosticar las dificultades que presentan los estudiantes con las habilidades de lectoescritura en tercer año de la EGB en la Unidad Educativa “Leopoldo Lucero” de la Parroquia Nueva Loja, Cantón Lago Agrio, Provincia Sucumbíos.

Evaluar la capacidad del estudiante para comprender y expresarse mediante la lectura y escritura, identificando niveles de competencia en áreas clave como la decodificación, comprensión lectora, ortografía y expresión escrita.

Datos generales

Nombre del estudiante

Fecha:

Grado:

Paralelo:

1.- Lee con atención el siguiente relato



“La tortuga y el Águila”



La vieja tortuga, mientras se soleaba sobre las lisas y tibias rocas, al borde de la laguna, observa cómo ascendía repetidas veces hacia las nubes el águila de anchas alas, hasta que sólo era una manchita en el cielo. Al cabo de un instante, el ave bajó en presuroso vuelo y se posó sobre una roca próxima. - ¡Hola! – dijo el águila, cordialmente ¿Cómo estás? -Bien. Pero me sentiría muy satisfecha si pudiera volar – respondió la tortuga, exhalando un hondo suspiro – Estoy harta de arrastrarme por la tierra. ¿Quisiera remontarme por los cielos, como tú! La prudente ave trató de razonar con ella; pero la tortuga miró las alisadas alas plegadas contra el cuerpo del águila y dijo: -Enséñame a volar y te daré todos los tesoros que descansan en el fondo de esa laguna. Entonces el águila tomó con sus garras a su amiga y se remontó por el azul del cielo. Así volaron muchos kilómetros, a veces a ciegas entre las nubes y, otras, rozando, casi las copas de los árboles, - ya ves cómo se hace – dijo el águila, superando el rumor del viento -. Ahora vuela tú sola. Y aflojó las garras, soltando a la tortuga. Está giró sobre sí misma muchísimas veces, mientras caía vertiginosamente a tierra. Por fin, se hizo pedazos sobre las rocas, junto a su laguna. ¿Qué inocente era esta vieja tortuga! – dijo el águila, desplegando sus grandes alas mientras se disponía a volar de nuevo. Estaría viva aún si se hubiera contentado con disfrutar de la vida en la plácida laguna.



2.-Elige la respuesta correcta:

Lee la oración y pinta de rojo el sinónimo de las palabras subrayadas:

a) Al cabo de un instante, el ave bajó en presuroso vuelo y se posó sobre una roca próxima gordo

- lento
- fuerte
- grande
- rápido

b) Está giró sobre si misma muchísimas veces, mientras caía vertiginosamente a tierra.

- violento
- alto
- lento
- fuerte

3.- Responde las siguientes preguntas.

¿Cuál era el deseo de la tortuga?

¿Qué consecuencia tuvo la imprudencia de la tortuga?

4.- Completa el texto con las palabras del recuadro.

plácida - desplegando - tortuga- alas- hubiera

¡Qué inocente era esta vieja _____! – dijo el águila, _____ sus grandes _____ mientras se disponía a volar de nuevo. Estaría viva aún si se _____contentado con disfrutar de la vida en la _____ laguna.

5.- Organiza las ideas según la secuencia del texto.

En el recuadro coloque el número que corresponde.

○ Estaría viva aún si se hubiera contentado con disfrutar de la vida en la plácida laguna

○ Está giró sobre si misma muchísimas veces, mientras caía vertiginosamente a tierra. Por fin, se hizo pedazos sobre las rocas, junto a su laguna

○ “La tortuga y el Águila” La vieja tortuga, mientras se soleaba sobre las lisas y tibias rocas, al borde de la laguna, observa cómo ascendía repetidas veces hacia las nubes el águila de anchas alas, hasta que sólo era una manchita en el cielo

○ Al cabo de un instante, el ave bajó en presuroso vuelo y se posó sobre una roca próxima.
- ¡Hola! – dijo el águila, cordialmente ¿Cómo estás? -Bien.

○ – Estoy harta de arrastrarme por la tierra. ¡Quisiera remontarme por los cielos, como tú! La prudente ave trató de razonar con ella;

6. Cambia el final de la historia.

7.- Escuche y escriba las palabras que dicta su profesor.



Anexo 12 Rúbrica de evaluación prueba pedagógica (post test)

Tabla 5

Rúbrica de evaluación prueba pedagógica (Post test). Indicadores lectura y escritura

Indicadores de lectura y escritura	Logrado	Medianamente logrado	Por lograr
Reconoce el sinónimo de las palabras según el contexto de la lectura. Comprende el texto y responde las preguntas planteadas. Completa el texto identificando las palabras claves para una coherencia textual Organiza las ideas para dar una secuencia al texto. Utiliza letras mayúsculas y signos de puntuación correctamente. Utiliza letra clara y legible. El texto es claro y coherente. Escribe palabras que contienen 'b' y 'v' de manera precisa. Escribe palabras que requieran la inclusión de la letra "m" antes de "p" y "b" de manera precisa. Escribe palabras sin confundir letras similares, como "b" y "d."			

Nota: Datos propios de los investigadores (2023).



Anexo 13 Instrumento de Validación escaneado docente de Lengua y Literatura.

Instrumento de Validación.

Nombres y apellidos: **MSC. MAYRA YESENIA NARANJO HARO C.I 1713022869**

docente en **LENGUA Y LITERATURA** con 14 años de experiencia, **MASTER UNIVERSITARIO EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE ECUADOR, ESPECIALIDAD LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA.**

Estudiante: **YERDYS FELIPE ÁLVAREZ GONZÁLEZ**

Fecha: 20 de octubre del 2023

Instrumento para los expertos

(Marcar con X en los casilleros respectivos)

INDICADORES	Cumple	Cumple Medianamente	No cumple
Las indicaciones de cada juego están redactadas de manera adecuada para que el estudiante comprenda fácilmente lo que debe hacer en cada actividad.	<input checked="" type="checkbox"/>		
Los juegos digitales propuestos son apropiados para el nivel educativo de tercer año de la EGB.	<input checked="" type="checkbox"/>		
Las características de los juegos digitales abordan las necesidades específicas de los estudiantes de acuerdo a las dificultades identificadas fomentando la motivación.	<input checked="" type="checkbox"/>		
El contenido creado por los investigadores está relacionado con desarrollar habilidades lingüísticas como la comprensión lectora, la	<input checked="" type="checkbox"/>		



Anexo 14 Certificado de Registro de Títulos escaneado docente de Lengua y Literatura.



Quito, 22/02/2024

CERTIFICADO DE REGISTRO DE TÍTULO

La Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación, SENESCYT, certifica que NARANJO HARO MAYRA YESENIA, con documento de identificación número 1713022869, registra en el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador (SNIESE), la siguiente información:

Nombre: NARANJO HARO MAYRA YESENIA

Número de documento de identificación: 1713022869

Nacionalidad: Ecuador

Género: FEMENINO

Título(s) de tercer nivel de grado

Número de registro	1005-10-987900
Institución de origen	UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
Institución que reconoce	
Título	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION LENGUAJE Y LITERATURA
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2010-04-13
Área o Campo de	EDUCACION
Observaciones	

Anexo 15 Instrumento de Validación escaneado docente de Informática.

Instrumento de Validación.

Nombres y apellidos: **SASKYA GISSELA AIZAGA CASTELLANOS C.I 1713673547**
Docente en **INFORMÁTICA Y MATEMÁTICA** con 20 años de experiencia y titulado en
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: INFORMÁTICA

Instrumento para los expertos

Estudiante: **YERDYS FELIPE ÁLVAREZ GONZÁLEZ**

(Marcar con X en los casilleros respectivos)

Fecha: 20 de octubre del 2023

INDICADORES	Cumple	Cumple Medianamente	No cumple
Los juegos en la plataforma Educaplay se ejecutan en una variedad de dispositivos, incluyendo computadoras, tabletas y dispositivos móviles.	X		
Los juegos tienen un rendimiento óptimo en términos de velocidad de carga y fluidez de animación.	X		
Los juegos funcionan sin errores o fallos técnicos durante su ejecución.	X		
Considera la plataforma educativa Educaplay como una herramienta eficaz para promover el aprendizaje interactivo y el desarrollo de habilidades en los estudiantes.	X		



Anexo 16 Certificado de Registro de Título escaneado docente de Informática.



Secretaría de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

Quito, 22/02/2024

CERTIFICADO DE REGISTRO DE TÍTULO

La Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación, SENESCYT, certifica que AIZAGA CASTELLANOS SASKYA GISSELA, con documento de identificación número 1713673547, registra en el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador (SNIESE), la siguiente información:

Nombre: AIZAGA CASTELLANOS SASKYA GISSELA
Número de documento de identificación: 1713673547
Nacionalidad: Ecuador
Género: FEMENINO

Título(s) de tercer nivel de grado

Número de registro	1005-03-441143
Institución de origen	UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
Institución que reconoce	
Título	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCIÓN: INFORMÁTICA.
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2003-09-12
Área o Campo de	EDUCACION
Observaciones	



Anexo 18 Guía de observación a clases de Lengua y Literatura (2)

Objetivo: Recopilar información para evaluar los juegos digitales como recursos educativos con el fin de fortalecer las habilidades de lectoescritura, alcanzar objetivos pedagógicos e identificar problemas relacionados con la lectura y escritura en el tercer año de la EGB.

Datos generales:

Lugar: U.E Leopoldo Lucero

Hora: 8 a.m.

Cantidad de participantes: 1

Fecha: 15 /11/2023

Tipo de observación: participante

Ficha de observación (lista de cotejo)

Tabla 6

Guía de observación a clases de Lengua y Literatura (2). Indicadores o aspectos a observar

Indicadores o aspectos a observar	Si cumple	Cumple medianamente	No cumple	Detalles de la observación
El docente fomenta la motivación y la participación teniendo en consideración los conocimientos previos de los estudiantes.	x			
El docente emplea juegos digitales como recursos educativos para los contenidos de lengua y literatura, asegurando la existencia de un propósito pedagógico definido en su uso.	x			
El docente aborda y promueve las habilidades de lectura en la clase, considerando la lectura en voz alta de textos literarios o informativos, se facilita la comprensión lectora a través de preguntas y discusiones, y se utilizan actividades para	x			



mejorar la fluidez lectora de los estudiantes.

El docente fomenta habilidades de escritura en la clase, involucrando a los estudiantes en actividades de escritura, brindando x orientación en la creación de textos y haciendo énfasis en la corrección gramatical y ortográfica.

El docente evalúa el desempeño de los estudiantes, utiliza evaluaciones x formativas para retroalimentar el aprendizaje, fomenta la autoevaluación y la reflexión de los estudiantes.

El docente incluye actividades para crear un entorno de aprendizaje interactivo y motivador, empleando la x tecnología de manera efectiva, e involucrando a los estudiantes en el proceso educativo.

Nota: Datos propios de los investigadores (2023).



Anexo 19 Encuesta a docente de Lengua y Literatura del tercer año de la EGB (3)

Objetivo: Recopilar información para evaluar el uso de juegos digitales como recursos educativos con el fin de fortalecer las habilidades de lectoescritura, alcanzar objetivos pedagógicos e identificar problemas relacionados con la lectura y escritura en el tercer año de la EGB.

Instrucción: Por favor, al evaluar esta encuesta, marque con precisión las respuestas que considere correctas.

Datos generales:

Años de experiencia: 23

Nivel académico: Tercer nivel

Institución educativa donde labora: U.E Leopoldo Lucero

Fecha: 29/11/2023

Lugar: Nueva Loja

Cuestionario:

- 1) ¿Cómo calificaría su experiencia al utilizar juegos digitales como recursos educativos para fortalecer las habilidades de lectoescritura?
 - Muy satisfactoria x
 - Satisfactoria
 - Poco satisfactoria
 - Muy insatisfactoria
- 2) ¿Han ayudado los juegos digitales a identificar problemas de lectura y escritura en sus estudiantes?
 - Sí x
 - No
- 3) ¿Cómo percibe la efectividad de los juegos digitales como recursos educativos para fortalecer las habilidades de lectoescritura?
 - Muy efectivos x
 - Efectivos
 - Poco efectivos
 - No efectivos



4) En una escala del 1 al 4, donde 1 representa 'mucho', 2 'poco', 3 'algo' y 4 'nada', por favor, ¿Cómo evaluaría el interés, la motivación y la participación de los estudiantes en relación con la incorporación de juegos digitales en el entorno educativo?

- 1 x
- 2
- 3
- 4

5) ¿Continuaría utilizando juegos digitales para fortalecer las habilidades de lectoescritura en sus estudiantes?

- Sí x
- No estoy seguro
- No

Observaciones o sugerencias:

Agradecimientos:

Gracias por su tiempo y colaboración.

**Anexo 20** Guía para la revisión de planes de clases de Lengua y Literatura (2)

Objetivo: Recopilar información para los juegos digitales como recursos educativos con el fin de fortalecer habilidades de lectoescritura, alcanzar objetivos pedagógicos e identificar problemas relacionados con la lectura y escritura en el tercer año de la EGB.

Datos generales:

Asignatura: Lengua y Literatura

Fecha: 15/11/2023

Ficha de revisión (lista de cotejo).

Tabla 7

Guía para la revisión de planes de clases de Lengua y Literatura (2). Ficha de revisión

Indicadores o aspectos a revisar	Si cumple	Cumple medianamente	No cumple	Detalles de la revisión
Se fomenta la motivación y la participación teniendo en consideración los conocimientos previos de los estudiantes.	x			
Se emplean juegos digitales como recursos educativos para los contenidos de lengua y literatura, asegurando la existencia de un propósito pedagógico definido en su uso.	x			
Se abordan y promueven las habilidades de lectura en la clase, considerando la lectura en voz alta de textos literarios o informativos, se facilita la comprensión lectora a través de preguntas y discusiones, se utilizan actividades para mejorar la fluidez lectora de los estudiantes.	x			
Se fomentan habilidades de escritura en la clase, involucrando a los estudiantes en las actividades, brindando orientación en la creación de textos haciendo énfasis en la	x			



corrección gramatical y ortográfica.

Se evalúa el desempeño de los estudiantes, se utilizan evaluaciones formativas para retroalimentar el aprendizaje, se fomenta la autoevaluación y la reflexión de los estudiantes. x

Se crea un entorno de aprendizaje interactivo y motivador, empleando la tecnología de manera efectiva, e involucrando a los estudiantes en el proceso educativo. x

Los recursos tecnológicos disponibles son propios del docente, ya que la institución no cuenta con ellos.

Nota: Datos propios de los investigadores (2023).



Anexo 21 Encuesta a estudiantes de tercer año de la EGB

Objetivo: Recopilar información para evaluar los juegos digitales como recursos educativos con el fin de fortalecer habilidades de lectoescritura, alcanzar objetivos pedagógicos e identificar problemas relacionados con la lectura y escritura en el tercer año de la EGB.

Instrucción: Por favor, al evaluar esta encuesta, marque con precisión las respuestas que considere correctas.

Datos generales:

Institución educativa

Fecha

Lugar

Cuestionario:

1) ¿Lee usted en su tiempo libre?

- Si
- Un poco
- No

2) ¿Encuentra difícil entender lo que lee?

- Si
- No
- A veces

3) ¿En qué formato le gusta leer?

- Impreso
- Digital

4) ¿Tiene dificultad en utilizar normas ortográficas al momento de escribir?

- Si
- No
- A veces

5) ¿Le gusta usar juegos digitales para aprender a leer y escribir?

- Si
- Un poco



- Nada

6) ¿Cree que los juegos digitales le han motivado a leer y escribir?

- Si
- Un poco
- Nada

7) ¿Siente que ha mejorado en leer y escribir usando los juegos digitales?

- Si
- Un poco
- Nada

8) ¿Ha encontrado los juegos digitales difíciles?

- Si
- Un poco
- No

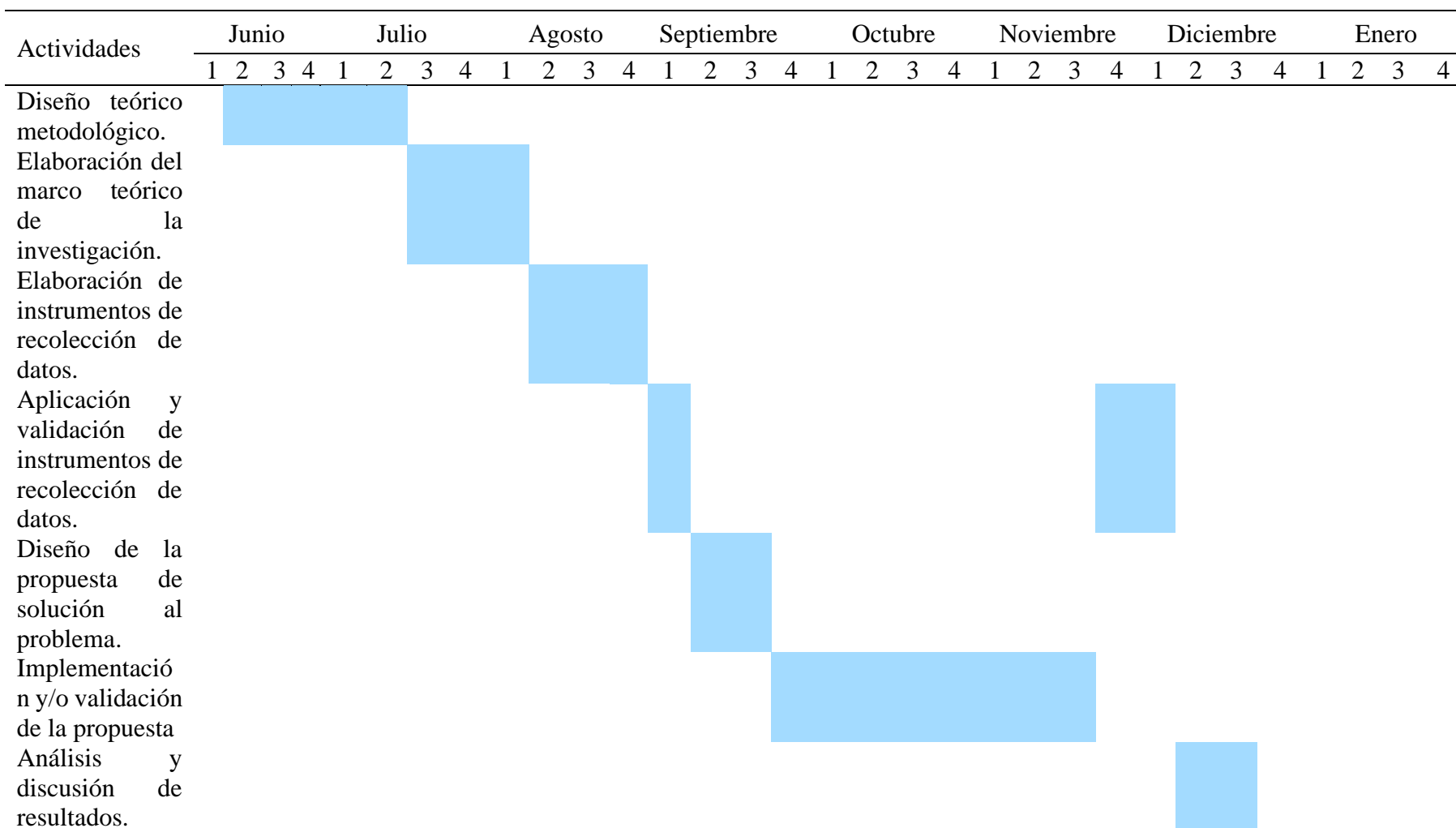
Agradecemos sinceramente su participación.



Anexo 22 Cronograma de la investigación

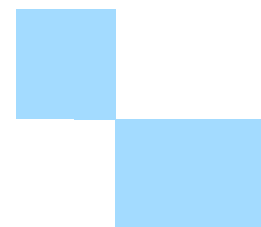
Tabla 8

Cronograma de la investigación





Elaboración del
informe final de
la tesis
Sustentación
del trabajo de
titulación.



Nota: Datos propios de los investigadores (2023).

