



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**EXTENSIÓN PUJILÍ**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**“HERRAMIENTAS DIGITALES PARA  
LA LECTOESCRITURA”**

Proyecto de investigación presentado previo a la obtención del Título de  
Licenciadas en Ciencias de Educación Básica

**AUTORAS:**

Irene Maricela Manobanda Sisa  
Jeniffer Gabriela Saca Calo

**TUTOR:**

Ing. Diego Fernando Jácome Segovia Mg.

**PUJILÍ - ECUADOR**

**AGOSTO, 2025**

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotras, Manobanda Sisa Irene Maricela con cédula de ciudadanía No. 1804833117 y Saca Calo Jeniffer Gabriela con cédula de ciudadanía No. 0550178024 declaramos ser autoras del presente **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA LECTOESCRITURA”** siendo el Ing. Diego Fernando Jácome Segovia Mg. tutor del presente trabajo; y eximimos expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certificamos que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Pujilí, 23 de julio del 2025



Irene Maricela Manobanda Sisa

C.C: 1804833117



Jeniffer Gabriela Saca Calo

C.C: 0550178024

## **AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

En calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el título:

**“HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA LECTOESCRITURA”**, de las postulantes Manobanda Sisa Irene Maricela y Saca Calo Jeniffer Gabriela, de la carrera de Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo es merecedor del aval de aprobación al cumplir las normas técnicas, traducción y formatos previstos, así como también ha incorporado las observaciones y recomendaciones propuestas en la pre-defensa.

Pujilí, 30 de julio de 2025

A handwritten signature in blue ink, consisting of several loops and a horizontal line, positioned above a dotted line.

Ing. Diego Fernando Jácome Segovia Mg.

C.C: 0502554082

**TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

## AVAL DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y, por la Extensión Pujilí; por cuanto, las postulantes: Manobanda Sisa Irene Maricela y Saca Calo Jeniffer Gabriela, con el título del Proyecto de Investigación: **“HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA LECTOESCRITURA”**, ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de sustentación del trabajo de titulación.

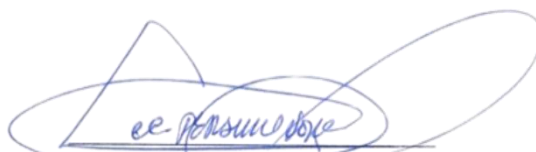
Por lo antes expuesto, se autoriza grabar los archivos correspondientes en un CD, según la normativa institucional.

Pujilí, 30 de julio de 2025

Para constancia firman:



Dr. Luis Gonzalo López Rodríguez  
CC: 1801701945  
**LECTOR 1 (PRESIDENTE)**



Msc. Carlos Alfonso Peralvo López  
CC: 0501449508  
**LECTOR 2 (MIEMBRO)**



Mgs. Iralda Mercedes Tapia Montenegro  
CC: 0501767487  
**LECTOR 3 (MIEMBRO)**

## **AGRADECIMIENTO**

*Agradezco a Dios por darme la vida y la fortaleza para seguir adelante y a la Virgen del Cisne, por ser mi refugio y guía en los momentos difíciles. A mis padres, Antonio Manobanda y Gloria Sisa, quienes, pese a la distancia, siempre han estado presentes con su apoyo, amor y oraciones que me han sostenido en cada paso. Gracias por creer en mí incluso cuando yo misma dudaba. A mi familia paterna y materna, por su cariño y acompañamiento constante, por estar presentes cuando más los he necesitado y brindarme su ayuda. Este logro es fruto de luchas, fe y amor, gracias a quienes nunca soltaron mi mano. Con todo mi corazón, gracias por ser parte fundamental de este camino.*

**IRENE MARICELA  
MANOBANDA SISA**

## **AGRADECIMIENTO**

*Agradezco profundamente a mi pequeña familia, por jamás abandonarme, incluso cuando yo ya me había rendido. A la música, que no solo fue refugio para el alma, sino también el medio con el que pude sostener mis estudios. A la universidad, especialmente al área de Bienestar Universitario, por brindarme las herramientas necesarias para continuar. A los docentes que me acompañaron en este proceso, a quienes sin saberlo me recordaban por qué elegí esta carrera. A mi querida UTC, por devolverme la esperanza de un futuro mejor. Y finalmente, agradezco con profundo amor al Rey de reyes, a mi Padre Dios, por permitirme alcanzar este logro rodeada de las personas que amo.*

**JENIFFER GABRIELA  
SACA CALO**

## **DEDICATORIA**

*Dedico este trabajo, con todo mi corazón, a mi querido abuelito, quien desde el cielo me acompaña con su luz y me da fuerzas para seguir adelante. Su recuerdo vive en mí como guía y ejemplo de vida. A mis padres, que, a pesar de la distancia, nunca han dejado de apoyarme. Su amor, su confianza, sus palabras de aliento y sus oraciones han sido mi consuelo en los momentos grises. A mis abuelitas, tanto materna como paterna, por estar siempre a mi lado, brindándome su cariño, comprensión y ese amor tan único que solo ellas saben brindar. Este logro también les pertenece, porque sin su amor, apoyo y fe en mí, no habría sido posible alcanzar esta meta.*

**IRENE MARICELA  
MANOBANDA SISA**

## **DEDICATORIA**

*Dedico esta investigación a Dios, por sostenerme en cada paso que doy. A mi padre, Milton Saca, porque, aunque no tuvo mucho, nunca permitió que me faltara nada; con su carácter fuerte me enseñó a no rendirme y a enfrentar la vida con valentía. A mi madre, Soledad Calo, porque a pesar de todo lo que ha sufrido, jamás se ha rendido y sigue cuidando con amor a cada una de nosotras. A mi hermana Estrella, por abrirme las puertas de su mundo musical, enseñarme con paciencia y recordarme que siempre puedo. A Victoria, porque gracias a ella he vivido experiencias que me hicieron crecer, conocerme y descubrir nuevas formas de ver la vida. Y a mi abuelito Florencio Saca, que desde el cielo me acompaña con su amor. Cada uno ha dejado huellas en mi corazón y por eso este logro es también de ustedes.*

**JENIFFER GABRIELA  
SACA CALO**

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## EXTENSIÓN PUJILÍ

**TITULO: “HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA LECTOESCRITURA”,**

**Autoras:**

Manobanda Sisa Irene Maricela

Saca Calo Jeniffer Gabriela

### RESUMEN

La importancia de integrar tecnologías digitales en la educación radica en potenciar habilidades comunicativas, motivar la atención y mejorar el rendimiento en lectura y escritura, especialmente en contextos donde existen desigualdades de acceso y formación docente limitada. El objetivo principal fue establecer la influencia de las herramientas digitales en el proceso de lectoescritura, para los estudiantes de 5º año EGB paralelo “A” de la Unidad Educativa Oxford. La metodología adoptó un enfoque cualitativo, sustentado en un paradigma interpretativo, mediante técnicas de entrevista y observaciones. Se realizó un análisis de contenido de las actividades, reacciones y percepciones tanto de la docente como de los estudiantes, en el entorno natural del aula. Los resultados evidencian que el uso de plataformas interactivas como Educaplay, fomenta la participación activa, aumenta la motivación, y favorece la atención y colaboración entre los estudiantes. Las conclusiones destacan, que las herramientas digitales representan un recurso efectivo para fortalecer la comprensión lectora y la expresión escrita, siempre que se acompañen de una adecuada planificación, formación docente y recursos tecnológicos adecuados, es por ello que con el diseño de la propuesta, Del clic a la palabra: Manual interactivo de Educaplay para potenciar la lectoescritura, se fortalece la enseñanza de estas habilidades a partir de las estrategias digitales del aprendizaje, fomentando metodologías constructivistas, que favorece una enseñanza más dinámica, motivadora e inclusiva. Se recomienda seguir integrando recursos digitales en el currículo, ajustándolos a las necesidades del contexto y promoviendo una formación continua de los docentes para potenciar el proceso de lectoescritura.

**Palabras clave:** Herramientas digitales, lectoescritura, innovación pedagógica, motivación, inclusión.

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## EXTENSIÓN PUJILÍ

**TITLE: “DIGITAL TOOLS FOR READING AND WRITING,”**

### **Authors:**

Manobanda Sisa Irene Maricela

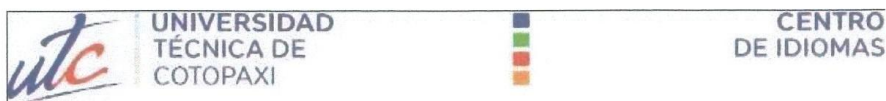
Saca Calo Jeniffer Gabriela

### **ABSTRACT**

The importance of integrating digital technologies into education lies in enhancing communication skills, motivating attention, and improving reading and writing performance, especially in contexts where there are inequalities in access and limited teacher training. The main objective was to establish the influence of digital tools on the literacy process for 5th-grade students in parallel “A” at the Oxford Educational Unit. The methodology adopted a qualitative approach, based on an interpretive paradigm, using interview techniques and observations. A content analysis of the activities, reactions, and perceptions of both the teacher and the students was carried out in the natural classroom environment. The results show that the use of interactive platforms such as Educaplay encourages active participation, increases motivation, and promotes attention and collaboration among students. The conclusions highlight that digital tools are an effective resource for strengthening reading comprehension and written expression, provided they are accompanied by adequate planning, teacher training, and appropriate technological resources. That is why, with the design of the proposal, From Click to Word: Educaplay Interactive Manual to Enhance Literacy, the teaching of these skills is strengthened through digital learning strategies, promoting constructivist methodologies that favor more dynamic, motivating, and inclusive teaching. It is recommended to continue integrating digital resources into the curriculum, adjusting them to the needs of the context and promoting continuous teacher training to enhance the literacy process.

**Keywords:** Digital tools, literacy, pedagogical innovation, motivation, inclusion.

## AVAL DE TRADUCCIÓN



### *AVAL DE TRADUCCIÓN*

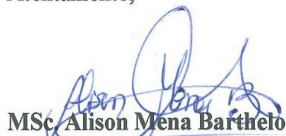
En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que:

La traducción del resumen al idioma Inglés del proyecto de investigación cuyo título versa: **HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA LECTOESCRITURA**”, presentado por: **Manobanda Sisa Irene Maricela y Saca Calo Jeniffer Gabriela** egresadas de la Carrera de Educación Básica perteneciente a la **Extensión Pujilí** lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a las peticionarias hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, julio de 2025

Atentamente,

  
**MSc. Alison Mena Barthelotty**  
**DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS-UTC**  
**CI: 0501801252**



## CERTIFICACIÓN DE INFORME DE SIMILITUD

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación con el tema: “**HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA LECTOESCRITURA**”, de Manobanda Sisa Irene Maricela y Saca Calo Jeniffer Gabriela, de la carrera de Educación Básica, remito la captura de pantalla del reporte del sistema de reconocimiento de texto Turnitin, con un porcentaje de coincidencias del 6%; y, expreso una vez más, mi conformidad en cuanto a la dirección del trabajo de titulación.

**Irene Manobanda - Gabriela Saca .**  
Herramientas Digitales para la Lectoescritura

My Files  
My Files  
Bells University of Technology

---

**Detalles del documento**

Identificador de la entrega  
tm.oid:29089298434825

Fecha de entrega  
30 Jul 2025, 1:45 p.m. GMT-5

Fecha de descarga  
30 Jul 2025, 1:53 p.m. GMT-5

Nombre de archivo  
PROYECTO CON PROPUESTAIRE-GABRIEL DEFENSA.docx

Tamaño de archivo  
36.4 MB

168 Páginas  
36.373 Palabras  
177.270 Caracteres

turnitin Página 2 of 174 - Descripción general de integridad Identificador de la entrega tm.oid:29089298434825

**6% Similitud general**  
El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

**Filtrado desde el informe**

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- 

**Fuentes principales**

5% Fuentes de Internet  
0% Publicaciones  
1% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Pujilí, 30 de julio de 2025

Ing. Diego Fernando Jácome Segovia Mg.  
C.C: 0502554082  
**TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

## ÍNDICE

<b>DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....</b>	<b>ii</b>
<b>AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>iii</b>
<b>AVAL DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN .....</b>	<b>iv</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>v</b>
<b>AGRADECIMIENTO.....</b>	<b>vi</b>
<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>viii</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>AVAL DE TRADUCCIÓN.....</b>	<b>xi</b>
<b>CERTIFICACIÓN DE INFORME DE SIMILITUD .....</b>	<b>xii</b>
<b>ÍNDICE.....</b>	<b>xiii</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS .....</b>	<b>xv</b>
<b>ÍNDICE DE ILUSTRACIONES .....</b>	<b>xv</b>
<b>1. INFORMACIÓN GENERAL.....</b>	<b>1</b>
<b>2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>2</b>
<i>2.1 Contextualización del problema.....</i>	<i>2</i>
<i>2.2 Justificación.....</i>	<i>5</i>
<i>2.3. Objetivos.....</i>	<i>9</i>
<i>2.3.1 Objetivo General .....</i>	<i>9</i>
<i>2.3.2 Objetivos Específicos.....</i>	<i>9</i>
<b>3. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>11</b>
<i>3.1. Antecedentes.....</i>	<i>11</i>
<i>3.2. Enfoque.....</i>	<i>13</i>
<i>3.3. Fundamentación científica: Bases Teóricas.....</i>	<i>14</i>
<i>3.3.1. Herramientas digitales para la Lectoescritura .....</i>	<i>14</i>
<i>3.3.2. LECTOESCRITURA.....</i>	<i>20</i>
<i>3.4. Cuadro Comparativo entre Lectura y Escritura .....</i>	<i>28</i>
<i>3.5. Preguntas científicas o hipótesis .....</i>	<i>29</i>
<b>4. MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>29</b>
<i>4.1. Paradigma de la Investigación.....</i>	<i>30</i>

4.2. Enfoque de la Investigación .....	30
4.3. Tipo de Investigación.....	30
4.4. Diseño de la Investigación .....	31
4.5. Métodos teóricos de la investigación .....	31
4.6. Métodos empíricos de la investigación .....	32
4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	32
4.7.1. Técnicas.....	32
4.7.2. Instrumentos .....	33
4.8. Población.....	34
4.9. Recopilación y Procesamiento de la información.....	34
4.10. Matriz de Operacionalización de las Variables.....	34
<b>5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....</b>	<b>36</b>
5.1. Análisis de resultados de la entrevista a la Docente de Lengua Literatura.....	87
5.2. Análisis de resultados de la observación a estudiantes de 5to grado .....	88
<b>6. PROPUESTA.....</b>	<b>91</b>
6.1 Introducción.....	91
6.2 Objetivos de la Propuesta.....	92
6.3. Justificación.....	92
6.4. Desarrollo de la Propuesta .....	93
6.4.1 ¿Cómo inscribirse en la herramienta? .....	94
6.5. Desarrollo de los juegos.....	96
6.6. Validación de la Propuesta .....	118
6.6.1. Evaluación de Expertos.....	118
<b>7. CONCLUSIONES .....</b>	<b>119</b>
<b>8. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>120</b>
<b>9. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....</b>	<b>121</b>
<b>10. ANEXOS.....</b>	<b>129</b>
Anexo 1. Matriz causa-efecto micro .....	129
Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables .....	130
Anexo 3. Guía de entrevista.....	135
Anexo 4. Guía de observación participante .....	137
Anexo 5. Instrumento de validación entrevista .....	139
Anexo 6. Instrumento de validación para la guía de observación participante.....	145

<i>Anexo 7. Validación de la propuesta.....</i>	<i>151</i>
---	------------

### ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> <i>Sistema de tareas.....</i>	<i>10</i>
<b>Tabla 2</b> <i>Ventajas y desventajas de las herramientas digitales.....</i>	<i>15</i>
<b>Tabla 3</b> <i>Herramientas digitales en entorno educativo.....</i>	<i>17</i>
<b>Tabla 4</b> <i>Cuadro comparativo lectura-escritura.....</i>	<i>28</i>
<b>Tabla 5</b> <i>Herramientas digitales/ Selección para el estudio.....</i>	<i>35</i>

### ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

<b>Ilustración 1</b> <i>Entrevista a docente del aula.....</i>	<i>36</i>
<b>Ilustración 2</b> <i>Culminación de la entrevista a la docente del aula.....</i>	<i>36</i>
<b>Ilustración 3</b> <i>Planificación Clase 1. La Historieta (11 de junio de 2025).....</i>	<i>44</i>
<b>Ilustración 4</b> <i>Desarrollo de la Clase 1. La Historieta (11/06/2025).....</i>	<i>50</i>
<b>Ilustración 5</b> <i>Desarrollo de la Clase 1. La Historieta.....</i>	<i>50</i>
<b>Ilustración 6</b> <i>Desarrollo de la Clase 1. La Historieta.....</i>	<i>50</i>
<b>Ilustración 7</b> <i>Desarrollo de la Clase 1. La Historieta.....</i>	<i>51</i>
<b>Ilustración 8</b> <i>Desarrollo de la Clase 1. La Historieta.....</i>	<i>51</i>
<b>Ilustración 9</b> <i>Desarrollo de la Clase 1. La Historieta.....</i>	<i>52</i>
<b>Ilustración 10</b> <i>Desarrollo de la Clase 1. La Historieta.....</i>	<i>52</i>
<b>Ilustración 11</b> <i>Desarrollo de la Clase 1. La Historieta.....</i>	<i>52</i>
<b>Ilustración 12</b> <i>Desarrollo de la Clase 1. La Historieta.....</i>	<i>53</i>
<b>Ilustración 13</b> <i>Desarrollo de la Clase 1. La Historieta.....</i>	<i>53</i>
<b>Ilustración 14</b> <i>Planificación Clase 2. La Oración y su escritura (12 de junio de 2025).....</i>	<i>59</i>
<b>Ilustración 15</b> <i>Desarrollo de la Clase 2. La Oración y su escritura (12/06/2025).....</i>	<i>64</i>
<b>Ilustración 16</b> <i>Desarrollo de la Clase 2. La Oración y su escritura.....</i>	<i>64</i>
<b>Ilustración 17</b> <i>Desarrollo de la Clase 2. La Oración y su escritura.....</i>	<i>65</i>
<b>Ilustración 18</b> <i>Desarrollo de la Clase 2. La Oración y su escritura.....</i>	<i>65</i>
<b>Ilustración 19</b> <i>Desarrollo de la Clase 2. La Oración y su escritura.....</i>	<i>65</i>
<b>Ilustración 20</b> <i>Desarrollo de la Clase 2. La Oración y su escritura.....</i>	<i>66</i>

<b>Ilustración 21</b> <i>Desarrollo de la Clase 2. La Oración y su escritura</i> .....	66
<b>Ilustración 22</b> <i>Planificación Clase 3. La Fábula (13/06/2025)</i> .....	73
<b>Ilustración 23</b> <i>Desarrollo de la Clase 3. La Fábula (13/06/2025)</i> .....	78
<b>Ilustración 24</b> <i>Desarrollo de la Clase 3. La Fábula</i> .....	78
<b>Ilustración 25</b> <i>Desarrollo de la Clase 3. La Fábula</i> .....	79
<b>Ilustración 26</b> <i>Desarrollo de la Clase 3. La Fábula</i> .....	79
<b>Ilustración 27</b> <i>Desarrollo de la Clase 3. La Fábula</i> .....	79
<b>Ilustración 28</b> <i>Desarrollo de la Clase 3. La Fábula</i> .....	80
<b>Ilustración 29</b> <i>Desarrollo de la Clase 3. La Fábula</i> .....	80

# PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

## 1. INFORMACIÓN GENERAL

**Título del Proyecto:** Herramientas digitales para la lectoescritura

**Fecha de inicio:** abril 2025

**Fecha de finalización:** julio 2025

**Lugar de ejecución:** El desarrollo del proyecto de investigación se realizó en la Unidad Educativa Oxford ubicada en el Cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi, año 2025.

**Facultad Académica que auspicia:** Extensión Pujilí

**Carrera que auspicia:** Educación Básica

**Proyecto de investigación vinculado:**

**Equipo de Trabajo:**

**Tutor:** Ing. Diego Fernando Jácome Segovia

**Investigadoras:**

**Nombre:** Irene Maricela Manobanda Sisa

**C.I.** 1804833117

**Teléfono:** 0995879694

**Correo:** irene.manobanda3117@utc.edu.ec

**Nombre:** Jeniffer Gabriela Saca Calo

**C.I.** 0550178024

**Teléfono:** 0983286390

**Correo:** jeniffer.saca8024@utc.edu.ec

**Área de Conocimiento:** Educación

**Línea de investigación:** Educación, comunicación y diseño para el desarrollo humano y social

**Sub líneas de investigación de la Carrera:** Prácticas pedagógico, didácticas, curriculares e inclusivas en las áreas del conocimiento.

## **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **2.1 Contextualización del problema**

La lectura consiste en la capacidad de captar y darle sentido a la información que se encuentra en un texto, no obstante, la comprensión lectora ha sido hoy en día, una de las mayores problemáticas con las que se han tenido que enfrentar los docentes. Por esta razón, el uso de herramientas digitales ha sido clave para que los niños lleguen a ser mejores lectores y escritores.

Según el informe de la UNICEF (2022), cuatro de cada cinco estudiantes de sexto grado en América Latina y el Caribe (ALC) no alcanzan el nivel mínimo de comprensión lectora, lo que implica que se deben realizar cambios significativos en la forma de enseñar a leer, proponiendo un proceso específico basado en el momento auténtico y real del estudiante.

Otro desafío que presentan las herramientas digitales a nivel mundial para la lectoescritura se basa en el acceso a la tecnología y a los recursos digitales, como lo menciona la UNICEF (2020), en su informe anual “En África, 3 de cada 5 jóvenes (de 15 a 24 años) están desconectados; en Europa la proporción son 1 de cada 25, pero las brechas digitales son, a su vez, limitantes para que se puedan utilizar las tecnologías para desarrollar habilidades de lectoescritura” (p.17). Como resultado, las oportunidades académicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje se ven limitadas cuando los docentes y los estudiantes carecen de acceso a la tecnología y a los recursos educativos digitales.

Mientras que, la CEPAL (2024), en la cumbre sobre la Transformación de la Educación en América Latina y el Caribe indica que: “La educación es una buena inversión para salir de la trampa del desarrollo en la que se encuentra la región, de bajo crecimiento y alta desigualdad. Avanzar hacia una educación inclusiva”. Por lo tanto, estos países enfrentan una serie de limitaciones económicas y de infraestructura, lo que dificulta la implementación efectiva de políticas y métodos educativos apoyados por herramientas tecnológicas.

Desde otra perspectiva, en un estudio realizado por la UNESCO (2021), señala que, luego de la pandemia del covid-19 se demostró que, a pesar de implementar diversas estrategias mediante tecnologías para dar continuidad a la educación desde la distancia en países de América Latina, en consecuencia, “Hubo muchos estudiantes incapaces de acceder a las actividades programadas y se desvincularon completamente del aprendizaje”. Esto provocó que, los infantes abandonen la escuela por falta de recursos técnicos necesarios para participar en actividades o lecciones.

Del mismo modo, "Varios países latinoamericanos han desarrollado políticas públicas para integrar las tecnologías digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, enfocándose en la mejora de la lectoescritura desde la educación inicial" (OECD, 2020). A pesar de ello, varios países han tomado medidas para incorporar la tecnología digital en sus procesos educativos, aun cuando enfrentan problemas como; falta de financiamiento, mala infraestructura y poca capacitación de docentes.

La alarmante cifra de que cinco de cada diez estudiantes en Ecuador no alcanzan los niveles mínimos de comprensión lectora, refleja una problemática que requiere atención inmediata; como señala el Ministerio de Educación (2024) "El sistema educativo del Ecuador viene trabajando para que la lectura sea una estrategia transversal y fundamental tanto para los docentes como para los estudiantes" (p.6). Es decir, el sistema educativo ecuatoriano busca fortalecer la lectura, sin embargo, los profesores no poseen formación especializada en enseñanza de la lectura y esto incide a que, los alumnos se topan frecuentemente con problemas de entendimiento, lo cual, afecta su desempeño escolar.

En la actualidad, los programas educativos consignados para fomentar el entusiasmo por la lectura en los alumnos han presentado distintos impactos, entre ellos se encuentran: "El desarrollo de recursos digitales gratuitos y accesibles que complementan el aprendizaje en lectoescritura, dirigidos a grupos vulnerables. Estas herramientas están diseñadas para mejorar la calidad educativa y reducir brechas, permitiendo a los docentes acceder a materiales en línea adaptados al contexto local." (Ministerio de Educación , 2024). Por ello, estas políticas educativas centradas en la lectoescritura y las Tics siguen siendo vulnerables en la actualidad, puesto que, presentan aspectos adversos como: la ausencia de conexión a internet, la escasa formación de profesores en el manejo de herramientas digitales y los obstáculos tecnológicos en comunidades rurales.

De este modo, la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (2024), estima que "Alrededor del 35% de las instituciones educativas ecuatorianas utilizan plataformas multimedia como apoyo didáctico, lo que incluye aplicaciones y software específicos para lectoescritura en estudiantes de educación básica". Por tal razón, la inequidad en el acceso a la tecnología y la falta de formación de los educadores limitan su uso eficaz, lo que suscita la necesidad de determinar si estas herramientas están disminuyendo las desigualdades en la educación o simplemente acentuando las ya existentes.

Además, en un estudio realizado por el Laboratorio de Estudios sobre la Niñez y Adolescencia de Ecuador (Lesnia) con apoyo de la Unicef (2022), demostraron que una

investigación realizada durante la epidemia reveló que entre el 80% y el 90% de los niños y adolescentes de las categorías de media-baja recibían educación a través del teléfono móvil, lo que dificultaba su aprendizaje. En consecuencia, se generaron retrasos en la entrega de actividades escolares, ya que el potencial académico de muchos alumnos se veía limitado por la falta de recursos técnicos, al igual que su desmotivación.

Desde un punto de vista alternativo, la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) (2022), llevó a cabo una encuesta sobre los hábitos de lectura en Ecuador, donde obtuvieron como resultados que las personas para leer utilizan el celular en 56,7% y en un 33,9% el material impreso; lo cual hace evidente que si se pueden emplear las herramientas tecnológicas para motivar a la lectura, mientras que, una parte importante de la población utilizaba dispositivos móviles.

Cabe resaltar, que las herramientas digitales son muy importantes para el desarrollo de enseñar y aprender la lectoescritura, ya que abre grandes posibilidades para personalizar las estrategias de enseñanzas, así como, disfrutar de un proceso de aprendizaje más interactivo. A pesar de ello, su puesta en marcha se roza con varios obstáculos que restringen su eficacia y extensión.

Estos problemas se evidencian principalmente por la escasa accesibilidad a equipos y conectividad siendo una barrera que incrementa la desigualdad en las oportunidades de aprendizaje, especialmente en áreas rurales. Esta desigualdad se ve reforzada por los elevados costos de aparatos electrónicos, que excluyen a comunidades con recursos económicos limitados de beneficiarse de las herramientas digitales. Cabe añadir que, la deficiente infraestructura tecnológica impide la implementación sostenida de programas educativos que dependan de la tecnología, perpetuando disparidades educativas y limitando el alcance de las soluciones basadas en herramientas digitales.

Por tanto, la escasa alfabetización digital en docentes y estudiantes afecta significativamente la capacidad de aprovechar las herramientas digitales, derivando en su uso incorrecto. Este problema se agrava con la escasa formación continua de los docentes, lo que genera resistencia al cambio e impide que los educadores adopten tecnologías innovadoras en sus prácticas académicas. A esto se suma la insuficiente integración curricular de las herramientas, lo que causa un uso fragmentado, sin conexión a objetivos pedagógicos específicos, alejándolos de los objetivos de aprendizaje y disminuyendo su efectividad.

De esta manera, el diseño poco interactivo de herramientas digitales desmotiva a los alumnos, reduciendo el interés en actividades de lectoescritura. Igualmente, la falta de diversidad cultural y lingüística en el contenido también desconecta a los estudiantes en

contextos concretos, especialmente en comunidades con particularidades culturales. Por último, la poca usabilidad de las herramientas digitales para los estudiantes de EGB perpetúa constantes dificultades al momento de abordar habilidades en lectoescritura: comprensión, ortografía y redacción.

Al mismo tiempo, la falta de indicadores de efectos pedagógicos dificulta la determinación de la utilidad de las tecnologías digitales en el proceso de lectoescritura, obstaculizando su mejora y justificación en contextos educativos. Conjuntamente, la presencia de alternativas sin normativa clara genera confusión al momento de elegir las herramientas más efectivas, limitando su adopción. La ausencia de estrategias motivacionales, siempre disminuye el interés y la falta de dedicación de los alumnos socava la viabilidad a largo plazo de las soluciones técnicas. Estos problemas afectan directamente la capacidad de escalar las soluciones exitosas y replicarlas en otros contextos. En este sentido, surge la siguiente pregunta:

¿Cuáles son las herramientas tecnológicas adecuadas para la lectoescritura?

## **2.2 Justificación**

La importancia de este proyecto destaca en promover un ambiente de lectura basado en herramientas digitales educativas fomentando un entorno escolar inclusivo que mejore el aprendizaje de la lectoescritura específicamente en los estudiantes de la Unidad Educativa “Oxford” de Ecuador; enfocado en la concepción de Carcaño (2021), sobre que: “Las herramientas digitales son aplicaciones informáticas que facilitan el aprendizaje activo y colaborativo, complementadas por los repositorios de recursos educativos, teniendo como objetivo principal mejorar la experiencia educativa al aprovechar los avances tecnológicos disponibles” (p.6). Por lo tanto, estos medios digitales son esenciales para el crecimiento infantil, fomentando la adopción de un paradigma educativo inclusivo que se adapte a las necesidades del mundo moderno.

El éxito de la comprensión lectora según Cárdenas (2021), se basa en la necesidad de que los educandos ordenen y regulen diferentes destrezas complejas y que intervengan en su propia enseñanza. Además, vendrá determinado por el interés y la relevancia de los estudiantes por el material que leen, su destreza para identificar, descodificar y pronunciar palabras de forma correcta y fluida, la razón que alegan para leer y la facilidad con la que utilizan herramientas de control de la comprensión también se tendrán en cuenta.

Dado que el diagnóstico y la intervención pedagógica dependen de la capacidad de los educadores para modificar las herramientas digitales, con el fin de satisfacer las necesidades de

los alumnos, el estudio también destaca la necesidad de que los educadores participen activamente en el proceso. En tal virtud, Medina (2023), menciona que:

Las estrategias didácticas son una herramienta esencial y un gran aliado para el cumplimiento de la labor docente como guía y gestor de los procesos educativos, mediante la selección e implementación de actividades, tomando en consideración las características, intereses y motivación de los estudiantes (p.61).

Por consiguiente, es importante diseñar métodos para desarrollar y emplear estrategias y herramientas digitales educativas que contribuyan a generar conocimientos, logrando así educandos más seguros en afrontar desafíos en cuanto a la comprensión lectora y hasta de enfrentar situaciones de su vida diaria, al igual que docentes más confiados en participar activamente en el proceso, ya que su capacidad para modificar las herramientas digitales con el fin de satisfacer las necesidades de los alumnos es esencial tanto para el diagnóstico como para la intervención pedagógica. Según Borja (2021), “La motivación es fundamental en el proceso educativo por cuanto impulsa al estudiante a realizar acciones u omisiones que derivan en resultados académicos positivos o negativos” (p.58).

De esta manera, es fundamental que los profesores de educación básica desarrollen estrategias que fomenten el uso responsable de la tecnología, considerando las desigualdades de acceso, las cuales pueden limitar el efecto beneficioso de las mismas. Además, es primordial que los docentes generen un entorno que fomente la motivación, ya sea mediante contenido pertinente, tácticas pedagógicas atractivas o respaldo emocional, ya que, esto influye directamente en las acciones de los niños.

Por su parte, Borja et al. (2021), plantean que: “La motivación es fundamental en el proceso educativo por cuanto impulsa al estudiante a realizar acciones u omisiones que derivan en resultados académicos positivos o negativos” (p.58). Por tal razón, las actividades de las instituciones educativas deben dar garantía de un desarrollo integral y motivador al estudiante para constituir el trabajo académico significativo, donde todos los alumnos tengan las mismas oportunidades de estudiar y mejorar sus capacidades cognitivas.

Incluso, este trabajo contribuirá en el uso de recursos digitales para incrementar la alfabetización en alumnos de educación básica, a través de un enfoque pedagógico que comenzará con un diagnóstico inicial de los alumnos de la Unidad Educativa “Oxford” de Ecuador. Este diagnóstico ayudará a identificar las limitaciones y necesidades de los estudiantes en cuanto a la comprensión de lectura y escritura, lo que permitirá escoger las herramientas digitales más adecuadas. En la educación las herramientas digitales son un enfoque creativo

que ayuda a las escuelas a mejorar las habilidades comunicativas de los alumnos, fortalecer su crecimiento educativo y consolidarse como líderes en el uso de las TIC, fomentando el conocimiento desde múltiples perspectivas académicas, afirman Berrocal y Aravens (2021, p.73). Dicho de otra manera, el uso de la tecnología digital en los esfuerzos educativos mejora la comprensión y el aprendizaje de los estudiantes, elevando así su rendimiento académico y motivación.

Bajo la misma lógica, Morocho et al. (2022), plantean que los sistemas educativos en la actualidad deben plantearse en su curriculum y planificación académica: “Contenidos educativos digitales como parte de una política de educación pública que fomente el desarrollo de competencias educativas digitales en los docentes como en los estudiantes; también mejorar las metodologías de enseñanza y aprendizaje” (p.20). Hoy en día, las herramientas digitales están al alcance de todos, proporcionando una opción de acceso libre a cualquier persona interesada en recopilar información para lograr un determinado propósito, como realizar un estudio de investigación con mayor precisión, eficacia y, lo que es más importante, en menos tiempo.

Analizado desde otra visión, Vélez y Delgado (2023), rotulan que al dominar la lectoescritura mediante la integración de herramientas digitales en el salón de clases: “Potencia un buen desarrollo del proceso educativo, promoviendo la participación activa de los estudiantes y la mejora de las competencias básicas de lectura y escritura, ya que los estudiantes interactúan de manera más dinámica con los contenidos”. Es esencial adaptar y fomentar el uso de la tecnología en el aula para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje y aumentar el rendimiento académico de los estudiantes.

El enfoque del proyecto consiste en influir de forma tangible e inmediata en la educación de los alumnos, permitiendo así, que el estudio sea tanto propositivo como aplicativo. Por lo cual, González et al. (2023), afirman que: "Los proyectos educativos que ajustan el diagnóstico contextual con la intervención tecnológica generan un proceso de acción hacia el cambio, resultandos fundamentales para una mejora sustancial en las competencias académicas de los estudiantes” (p.25). A raíz de ello, estos programas son necesarios para mejorar las habilidades académicas de los estudiantes a través de diagnósticos detallados que ofrecen un marco fiable para evaluar los efectos reales de las tecnologías digitales.

De ahí, el impacto social de este estudio tendrá una influencia sustancial en la inclusión de los alumnos mediante el uso de herramientas tecnológicas dirigidas a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y ofrecer materiales interactivos que faciliten el desarrollo de sus capacidades lingüísticas de una manera más dinámica.

Por consiguiente, la UNESCO (2020), considera que, la inclusión en la educación debe ser equilibrada para todos, reconociendo la diversidad de las personas y separando los términos de “igualdad y equidad”. Entonces, la inclusión en la educación debe incorporar como elemento clave la diversidad de individuos y diferenciar entre "igualdad" y "equidad". Aunque la igualdad aspira a tratar a todos de la misma manera, la equidad se centra en proporcionar a cada individuo lo que requiere de acuerdo a sus situaciones, garantizando que todos tengan las mismas posibilidades para aprender y evolucionar.

En términos semejantes, Silva y Oliveira (2022), afirman que: "La inclusión tecnológica para el aprendizaje significativo y la gestión de la información de los estudiantes es fundamental para fortalecer las habilidades y el desarrollo social, además de manejar medios cognitivos interactivos, facilita y acelera el proceso de aprendizaje" (p.3). Por consiguiente, la educación inclusiva demanda estrategias actualizadas basadas en herramientas digitales y garantizar que todos los niños reciban una educación digna, donde dispongan de los materiales o recursos que necesiten ya sean de tipo didáctico, tecnológico, humano o técnico.

Por lo tanto, Cobeñas y Grimaldi (2021), señalan que crear ambientes inclusivos requiere integrar diversas perspectivas pedagógicas, lo cual posibilita el abordaje de lo complejo que es el proceso educativo a partir de múltiples miradas, donde se integre a los estudiantes y también se transformen las dinámicas de poder y autoridad en el interior de los centros educativos.

Con este proceder, en educación básica es importante que los docentes diseñen técnicas para fomentar el uso adecuado de la tecnología, considerando las desigualdades de acceso que pueden limitar el efecto beneficioso de las mismas.

En tal sentido, es vital que todos los miembros de las instituciones educativas reconozcan y aprecien la gran variedad cultural que posee cada estudiante, con el fin de lograr una educación inclusiva. Para abordar estas nuevas visiones, es necesaria una propuesta innovadora de escuela inclusiva, que realmente abarque la diversidad y garantice una educación de calidad para todos los educandos (Echeita, 2021). Por lo cual, se deben cambiar algunos aspectos como el currículo educativo, así como concientizar a los gobiernos sobre la importancia de hacer lucir una educación equitativa para todos, sin excepción alguna. Además, se debe enfatizar en los beneficios sociales y económicos de cada persona, ya que, esto no solo aportará al desarrollo intrapersonal, sino también al progreso comunitario y a la construcción de entidades más justas.

En cuanto, los beneficiarios directos de este trabajo investigativo son los estudiantes de 5to grado paralelo “A” de la Unidad Educativa “Oxford” ubicada en el cantón Salcedo, los

cuales presentan dificultades en la lectoescritura. Mientras que, los beneficiarios indirectos son: la docente tutora del curso y las autoridades del plantel educativo, puesto que, este proyecto brindará una herramienta digital de apoyo que los oriente a aplicar estrategias útiles e innovadoras en beneficio de los sujetos investigados.

Este proyecto es viable porque cuenta con el apoyo de los docentes y autoridades de la Unidad Educativa “Oxford” en el marco del convenio interinstitucional entre la Universidad Técnica de Cotopaxi y los establecimientos educativos, lo que facilita los espacios para la respectiva recolección de datos sobre el uso adecuado de las TIC para fortalecer la enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura, logrando así, motivar a los estudiantes, quienes tienen la característica principal de ser nativos digitales, por lo tanto, se sentirán incentivados a participar en clase.

Es importante destacar que el proyecto cuenta con recursos de autofinanciamiento proporcionados por las propias investigadoras. En todo caso, existe una sólida fundamentación bibliográfica, la cual resulta clave para profundizar en los factores que son objeto de estudio.

En función de lo expuesto, las tecnologías digitales son fundamentales para el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que permiten evaluar el progreso de los alumnos y la eficacia del aprendizaje, además, de contribuir a diversificar las actividades y los recursos. Sumado a ello, ayudan a mejorar el rendimiento académico, particularmente en los ámbitos del lenguaje y la escritura. Cuando se incorporan adecuadamente al aula, fomentan un aprendizaje más dinámico y práctico, lo que, a su vez, estimula el compromiso de los alumnos. En relación a ello, para garantizar que estas tecnologías se utilicen de forma constructiva y alcancen su objetivo de mejorar en el desarrollo de habilidades lectoras, es necesaria poner en práctica una estrategia pedagógica confiable.

## **2.3.Objetivos**

### ***2.3.1 Objetivo General***

Establecer la influencia de las herramientas digitales en el proceso de lectoescritura, para los estudiantes de 5º año EGB paralelo “A” de la Unidad Educativa Oxford.

### ***2.3.2 Objetivos Específicos***

- Indagar los referentes teóricos acerca de las herramientas digitales en el proceso de lectoescritura.

- Caracterizar las diferentes herramientas digitales útiles en el proceso de lectoescritura.
  - Elaborar instrumentos de investigación para la recolección y análisis de información acerca del uso de las herramientas digitales en la lectoescritura.
  - Diseñar un manual interactivo apoyado en las TIC para el fortalecimiento de la lectoescritura.
- A continuación, se muestra en la tabla 1 el sistema de tareas por objetivo:

**Tabla 1**

*Sistema de tareas*

<b>Objetivo</b>	<b>Actividad</b>	<b>Resultado de la Actividad</b>	<b>Descripción de la Actividad (técnicas e instrumentos)</b>
Indagar los referentes teóricos acerca de las herramientas en el proceso de lectoescritura	Revisión bibliográfica y análisis de marcos teóricos relevantes.	Elaboración de un marco teórico que explique la importancia, beneficios y fundamentos de las herramientas digitales en la enseñanza de la lectoescritura.	Técnica de revisión documental mediante lectura crítica de artículos, libros y tesis; uso de fichas de síntesis para organizar la información; instrumento: ficha de análisis documental.
	Elaboración de cuadro comparativo.	Diferenciación clara de los procesos de la lectura, la escritura y las etapas, características y los métodos.	Técnica de la comparación utilizando instrumentos como cuadros comparativos.
Caracterizar las diferentes herramientas digitales útiles en el proceso de lectoescritura	Análisis de las herramientas digitales seleccionadas.	Listado y descripción detallada de las herramientas digitales (Educaplay, Storybird, Pyctoescritura, Quizizz, etc.) y su función en el proceso de lectoescritura.	Técnica de la clasificación y descripción mediante el análisis de las funciones pedagógicas utilizando instrumentos como cuadros comparativos.

Elaborar instrumentos de investigación para la recolección y análisis de información acerca del uso de las herramientas digitales en la lectoescritura.	Diseñar y validar guías de observación para los estudiantes y guía de entrevista para la docente, a fin de evaluar el uso de las herramientas digitales en la lectoescritura.	Instrumentos de investigación validados y aptos para la aplicación, que permiten recolectar información fiable sobre el uso de las herramientas digitales en la lectoescritura.	Técnica de revisión de la literatura, validación por expertos, empleando como instrumentos la guía de observación y guía de entrevista.
Diseñar un manual interactivo apoyado en las TIC para el fortalecimiento de la lectoescritura.	Crear un manual digital interactivo que incluya actividades, recursos multimedia, estrategias didácticas para mejorar el proceso de la lectoescritura.	Manual digital interactivo elaborado, accesible y didáctico, que facilite la enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura.	Técnica de elaboración de contenidos multimedia, uso de plataformas digitales, utilizando como instrumento recursos: videos, audios, animaciones.

*Nota:* Esta tabla muestra el análisis de los objetivos del estudio, mediante el uso de técnicas de revisión bibliográfica y herramientas digitales, sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura.

### 3. MARCO TEÓRICO

#### 3.1. Antecedentes

Con el propósito de conocer a profundidad las variables de estudio, resulta fundamental revisar investigaciones previas que aborden el uso de herramientas digitales en el desarrollo de la lectoescritura, especialmente desde una perspectiva cualitativa. Bajo esta premisa, se consideran los siguientes aportes:

Según López et al. (2023), en su investigación titulada “Análisis de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje”, plantearon como objetivo principal conocer las herramientas digitales utilizadas por los docentes en la Educación General Básica pública. Para ello, se utilizó un enfoque tanto cualitativo como cuantitativo, empleando métodos descriptivos y analíticos. En primer lugar, se aplicó un cuestionario virtual mediante Google

Forms para conocer qué herramientas utilizan los estudiantes dentro y fuera del aula de clase; también se realizó una entrevista a los docentes para conocer las herramientas que utilizan en la enseñanza. Por otra parte, se analizaron aspectos como el acceso a la red, laboratorios de computación y disponibilidad de equipos informáticos. Como resultado de esta investigación, se sacaron a la luz varias herramientas digitales utilizadas en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, surgiendo su rol para llevar a cabo las diferentes actividades tanto en docentes como en aprendices. De igual forma, lograron evidenciar que factores como la infraestructura tecnológica y la conectividad son determinantes para el uso acertado de estas herramientas. En definitiva, aunque las herramientas digitales son imprescindibles para innovar y mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en EGB pública, su potencial se ve restringido por la insuficiente infraestructura tecnológica que aún perduran en algunos contextos, lo cual dificulta el pleno funcionamiento de las actividades educativas.

Desde otro enfoque, Domínguez y Tigero (2025), en su artículo de investigación sobre “La aplicación de recursos tecnológicos para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de quinto grado”, han constatado que es necesaria la facultad de la lectoescritura para alcanzar el éxito académico y personal en el estudiante, sin embargo, se presentan grandes obstáculos para el alumnado, sobre todo en el subnivel de básica media en Ecuador. Para verificar esta necesidad, se toman como punto de partida, dentro de la investigación, el impacto de los recursos tecnológicos sobre la lectoescritura del alumnado de quinto grado, cuestión que marcan el potencial para hacer más dinámico y significativo el proceso de aprendizaje. La metodología empleada combina un enfoque mixto, desde el punto de vista cuantitativo aplicando encuestas a los docentes, y desde el aspecto cualitativo, realizando observaciones de aula. Los resultados obtenidos muestran que, si bien parece que los docentes son conscientes de las ventajas de implementar herramientas tecnológicas, su uso es escaso en las aulas debido a la falta de formación, pero cuando se utiliza recursos como aplicaciones interactivas y plataformas digitales se observa un aumento de la motivación, del interés y del rendimiento del alumnado en las actividades de lectura y escritura. Se concluye que los recursos tecnológicos son capaces de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en lectoescritura, siempre que se acompañe de formación docente continua y una adecuada planificación pedagógica.

Por otro lado, Santana y Macías (2024), presentan su trabajo de investigación con el tema “Herramientas tecnológicas para fortalecer la lectura y escritura de estudiantes de tercer año básico”, cuyo objetivo fue determinar el aporte que brindan las herramientas tecnológicas para la retroalimentación de la lectoescritura en los niños de tercer grado. Evidentemente, en este aspecto, se destaca que las herramientas tecnológicas son vistas como soporte primordial

en la adquisición de las habilidades de lectura y escritura de niños, en situaciones donde se dan dificultades de recursos. Adicional a ello, se realizó una evaluación de las herramientas específicas (Storybird, Pictoescritura, ZooBurst, Toontastic 3D) en el fortalecimiento de la lectoescritura. En este sentido, se realizó un estudio con alta calidad, descriptiva, también trabajando en métodos teóricos, métodos deductivos e inductivos, análisis y síntesis y método empírico en el que se utilizaron entrevistas y hoja de observación. Entre los resultados más importantes, se encuentra que los maestros no utilizan herramientas tecnológicas propuestas en este estudio, principalmente debido a la falta de dominio y la falta de recursos tecnológicos apropiados en el aula. Por último, se concluye que el uso de herramientas como Storybird, Picture, Zooburst y Tuntic 3D permiten a los estudiantes fortalecer sus habilidades, lo que contribuye en gran medida al aprendizaje de los autores de lectura en el aula.

En última instancia, se presenta el estudio de Tenecota et al. (2024), titulado “Recursos digitales para la enseñanza de la comprensión lectora en niños de Educación Básica Media”, en donde se realiza un análisis exhaustivo de la eficiencia de los recursos digitales en la lectura de la comprensión de la educación básica media. Utilizando una visión general de la literatura sistemática (SLR) de acuerdo con las pautas de PRISMA-CR, el estudio analiza los artículos de estudio publicados en la última década para abordar los principales problemas de las herramientas digitales sobre las habilidades de lectura. Los resultados enfatizan que los recursos digitales, como Newpod, Kahoot, Newsela y Paddle, mejoran en gran medida la comprensión de la lectura de niveles literalmente, concluyentes y críticos. El estudio también enfatiza la comprensión de la lectura como una habilidad significativa de las habilidades de procesamiento de información en la era digital. Los resultados muestran que la integración de estas tecnologías en el aula aumenta la motivación y el compromiso de los alumnos, lo que significa una experiencia de aprendizaje personalizada. Este estudio proporciona una base sólida para futuras investigaciones en las mejores prácticas en la implementación de tecnologías educativas en las escuelas.

### **3.2. Enfoque**

Este proyecto se fundamenta en el método constructivista, donde el conocimiento se adquiere a través del compromiso del alumno con su entorno. Por ende, el constructivismo según Piaget (1991), establece por medio de sus hallazgos científicos, que los humanos no llegan a una realidad externa y objetiva; por el contrario, se construye. El conocimiento, entendiendo la construcción, no es una transcripción de la realidad, es diferir con el objeto según

los esquemas del organismo. Por lo tanto, este método promueve una comprensión profunda, ya que posibilita que los nuevos conceptos se vinculen con las experiencias anteriores del estudiante, potenciando así su habilidad crítica y reflexiva.

Del mismo modo, este modelo pedagógico se basa en la teoría de que el aprendizaje se construye; las personas o los estudiantes adquieren nuevos conocimientos basándose fundamentalmente en experiencias o aprendizajes previos, ya que el constructivismo es el patrón educativo que permitirá a los estudiantes construir su propio aprendizaje; todo lo que han asimilado corresponde a la experiencia acumulada a lo largo de sus vidas, convirtiéndola en nuevos conocimientos, lo que refleja que el estudiante es el protagonista principal (Tejeda et al., 2022). Es decir, el proceso de aprendizaje es más dinámico, ya que los estudiantes construyen y adaptan gradualmente su información, lo que da lugar a modelos mentales más sofisticados que mejoran su comprensión y aplicación en una variedad de escenarios.

En tanto, el aprendizaje es una actividad dinámica y colaborativa que depende en gran medida de la interacción social y la ayuda externa para construir conocimiento. En este contexto, es más efectivo cuando interactuamos con otros y usamos herramientas como el lenguaje, dado que permite adquirir conocimientos de forma conjunta, la zona de desarrollo próximo demuestra cómo la ayuda externa nos ayuda a superar nuestras limitaciones y aprender rápidamente.

### **3.3. Fundamentación científica: Bases Teóricas**

#### **3.3.1. Herramientas digitales para la Lectoescritura**

##### *3.3.1.1. Herramientas Digitales*

Las herramientas digitales equivalen a programas y plataformas que facilitan la búsqueda y el manejo de los datos para optimizar los procesos de la vida cotidiana. A la vez, conforme a Villacreses (2022), las herramientas digitales son aplicaciones que, a lo largo de su uso, permiten acceder a la información. Hoy en día, la tecnología se utiliza a diario para simplificar y mejorar el trabajo de muchas personas, lo que proporciona una mayor eficiencia y acceso a diversos recursos tecnológicos.

##### *3.3.1.2. Importancia de las herramientas digitales*

Actualmente, la incorporación de la tecnología en la educación ha revolucionado la forma en que los docentes trabajan y cooperan, y las herramientas digitales desempeñan un papel fundamental en este proceso. Villacreses (2022), afirma que las herramientas digitales actualmente son un elemento fundamental en la actividad profesional que se realice, en el caso de la educación básica en el Ecuador, son parte primordial el uso de estas herramientas, ya que

permiten la correcta adquisición de las habilidades y destrezas educativas de los alumnos. En consecuencia, las herramientas digitales se han convertido en un elemento fundamental para mejorar el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes, su uso favorece un aprendizaje más eficaz y ajustado a las exigencias de la época actual.

### 3.3.1.3. Beneficios de las herramientas digitales

Las herramientas digitales ofrecen flexibilidad, facilitan la apropiación del conocimiento y enriquecen el proceso de aprendizaje. De acuerdo con Peñafiel (2022), estas herramientas empleadas por el docente a favor de los alumnos, facilita la rápida asimilación de los contenidos en el aula. Por su parte, Molinero (2020), complementa que la inclusión de las herramientas tecnológicas en la educación ha permitido implementar nuevas estrategias pedagógicas que enriquecen el proceso del aprendizaje, donde los alumnos interactúan en contextos virtuales o mediante recursos multimedia que simulan situaciones o resuelven problemas. En este contexto, estos autores muestran que la tecnología no solo apoya la enseñanza, sino que transforma y amplía las posibilidades pedagógicas, promoviendo un aprendizaje más activo e interactivo.

### 3.3.1.4. Ventajas y desventajas de las herramientas digitales

Como señala López et al. (2023), es importante conocer las desventajas para un uso más efectivo y equilibrado.

**Tabla 2**

*Ventajas y desventajas de las herramientas digitales*

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Dinámica de comunicación y relación docente -alumno. Facilita a los alumnos asumir mayor responsabilidad del aprendizaje.	Comunicación asociada con el profesor / alumno, segmentaciones en exceso
Facilidad de acceso y transferencia de contenidos de clase.	Los docentes, en ocasiones, carecen de formación tecnológica para posibilitar el aprendizaje a través de una herramienta digital.
Refuerzo de competencias digitales, adaptación al medio	En gran parte, las plataformas virtuales educativas son exigentes en la conexión a internet, pues la conexión no está al alcance de todos por múltiples cuestiones sociales.
Fomento del trabajo colaborativo, participación del alumno.	Otros países latinoamericanos tienen escasez de recursos informáticos en sus escuelas, colegios e instituciones.

*Nota:* Adaptado a partir de López et al. (2023).

#### *3.3.1.5. Impacto de la tecnología digital en el aula*

El uso de tecnologías digitales en el aula, tiene un impacto significativo en habilidades como la comunicación y la colaboración, promoviendo interacciones dinámicas entre estudiantes. En este aspecto, Rodríguez (2022), afirma que las plataformas de aprendizaje digital permiten colaboraciones entre estudiantes a través de la elaboración de proyectos online, e intercambio de recursos con el fin de desarrollar habilidades interpersonales y de trabajo en equipo. Sin embargo, Muñoz et al. (2024), advierten que existen dificultades, como el desequilibrio en el acceso a la tecnología y la falta de formación adecuada en los docentes, que pueden limitar la efectividad de estas plataformas. Por lo tanto, aunque la tecnología ofrece muchas ventajas, también presenta desafíos relacionados con la equidad y la preparación del personal docente. La implementación efectiva requiere no solo infraestructura, sino también formación continua para maximizar sus beneficios en el proceso educativo.

#### *3.3.1.6. Clasificación de las herramientas digitales*

Las herramientas digitales se agrupan en función de las demandas de los usuarios y sus funcionalidades, lo que ayuda a los docentes en su labor educativa. Por lo que (Mujica-Sequera, 2021) presenta su clasificación:

- **Presentaciones:** Algunas tecnologías de presentación utilizan la técnica convencional del profesor dirigiendo el contenido, así como cuándo y cómo se muestran los materiales. Los profesores pueden utilizar aplicaciones como Microsoft en todas sus versiones, para presentar el material de forma visual y controlada.
- **Almacenamiento:** Facilita la gestión y conservación de datos y recursos digitales. Algunos de estos medios son: Google Drive, Amazon Drive, One Drive y Mega.
- **Videos:** Permiten grabar, transmitir y reconstruir secuencias visuales que enriquecen la enseñanza. Algunos ejemplos son las plataformas de: YouTube, Vimeo y Animoto.
- **Comunicaciones:** Facilitan la transferencia de información y la interacción en diferentes contextos. Algunos ejemplos son: Zoom, Meet y Skype.
- **Audios:** Permiten la producción y distribución de contenido sonoro. Algunos ejemplos son: Apple Postcat, Ivoxx y Spotify.
- **Redes sociales:** Apoyan el aprendizaje y la enseñanza a través del intercambio de contenido y comunidades virtuales, por medio de Twitter, Facebook e Instagram. Y a través de sitios de compartición de contenido.
- **Investigación:** Facilita la creación, gestión y análisis de conocimiento científico. Entre ellos se encuentran: databases: Web of Science, identifiers: ORCID, Kopernio y Journal Citation Reports.

- **Gestión:** Automatizan tareas administrativas en instituciones educativas, incluyen: Alexia, ApliAula y ClassLink.
- **Teleformación:** Aportan procesos de enseñanza a distancia, tales como: Las plataformas de teleentrenamiento (LMS) incluyen Moodle, Canvas LMS y Google Classroom.
- **Inteligentes:** Están revolucionando la educación mediante la creación de nuevas aplicaciones y procesos. Estas tecnologías de inteligencia artificial pueden ser: Teacher's Assistant Pro, Smowl y Veripass, herramientas de gestión de autenticación. Esto demuestra que la variedad y clasificación de herramientas digitales permiten diversificar y optimizar las funciones educativas, adaptándose a diferentes necesidades y niveles de enseñanza.

### 3.3.1.7. Tipos de herramientas digitales

La tecnología digital ha transformado la educación, proporcionando un conjunto diverso de aplicaciones para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. A continuación, se presentan algunas herramientas digitales para el desarrollo de la lectoescritura (Cruz, 2019).

**Tabla 3**

*Herramientas digitales en entorno educativo*

Herramienta digital	Descripción	Función
Educaplay	Plataforma educativa en línea	Permite crear actividades interactivas como juegos, tareas en línea, cuestionarios y evaluaciones. Mejora en cuanto a la concentración y la motivación para aprender.
Storybird	Plataforma en línea que permite crear cuentos a partir de una ilustración	Permite a partir de este recurso, que los estudiantes jueguen con su imaginación e incluso conseguir convertir a los estudiantes en escritores de sus cuentos y mejoren la habilidad de la escritura.
Árbol ABC	Lectura de cuentos	El uso creciente de la plataforma ABC fomenta la creatividad y mejora la adquisición y el desarrollo de la alfabetización.
Pyctoescritura	Aplicación que combina imágenes visuales con textos escritos.	Facilita la lectura de textos complejos con ilustraciones y las actividades interactivas que permiten la interpretación de imágenes y escritura.

Quizizz	Sitio web	Permite crear actividades para trabajar en línea de forma divertida como cuestionarios de opción múltiple, se pueden adaptar a las necesidades de todos los alumnos con audios o videos.
---------	-----------	--

*Nota:* Adaptado a partir de Cruz (2019).

### *3.3.1.8. Herramientas digitales como recursos didácticos*

Los recursos digitales se han vuelto indispensables en la educación actual, permitiendo a los profesores mejorar sus clases, por lo que Molinero (2020), sostiene que el uso de instrumentos tecnológicos en la educación ha contribuido a la formación de nuevas prácticas pedagógicas que han mejorado el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, es esencial reconocer que el desarrollo de una variedad de actividades didácticas que pueden ser utilizadas en el aula, ha sido facilitado por la incorporación de herramientas tecnológicas en el proceso educativo.

### *3.3.1.9. Funcionalidad de los recursos digitales*

La efectividad de las tecnologías digitales y las técnicas interactivas que los docentes emplean para inspirar y motivar a los estudiantes en el aula, depende de su capacidad para ajustarse a las demandas de sus alumnos. En este aspecto, Domínguez y Tigrero (2025), ellos argumentan que la tecnología digital en el aula, debe adaptarse a todos los miembros de la comunidad educativa y sus requisitos únicos. Es decir, hay que entender que la tarea de implementar recursos tecnológicos, no es una forma fácil de solucionar problemas, sino que hay que entenderlo como un proceso reflexivo e inclusivo que promueve el cambio significativo en el aprendizaje.

### *3.3.1.10. Selección pedagógica de herramientas digitales*

La elección de herramientas digitales en el ámbito educativo debe considerar criterios pedagógicos, por lo que, según Parra et al. (2020), dentro del ámbito educativo, las herramientas digitales desempeñan un papel fundamental al permitir la implementación de enfoques pedagógicos innovadores y la integración de recursos digitales en las estrategias de enseñanza del docente. En este sentido, es fundamental destacar que el aprendizaje digital tiene una gran influencia, al proporcionar un entorno más personalizado basado en las necesidades de los alumnos a través de materiales audiovisuales y multimedia, que facilita una comunicación ágil en el aula.

### *3.3.1.11. Uso pedagógico de herramientas digitales*

Las actividades del docente se complementan a través del acceso al conocimiento de tecnologías digitales en la educación. Por ello Franco y Bower (2022), consideran que las

herramientas digitales en el entorno educativo son importantes, ya que permiten el empleo de métodos de enseñanza innovadora y la integración de recursos digitales en las estrategias del docente. En tal virtud, estos entornos de enseñanza y aprendizaje se adaptan mejor a las necesidades del alumnado cuando se complementan con el contenido audiovisual y multimedia.

#### *3.3.1.12. Nivel de formación docente en el uso de herramientas digitales*

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el aula requiere la formación de los docentes en sus usos técnicos y pedagógicos. No obstante, Sanga y Toapanta (2024), consiguieron desarrollar prácticas pedagógicas más innovadoras, favoreciendo que el aprendizaje que se realizan, sea más colaborativo e interactivo. Por su parte Moreno (2019), señala que esto demuestra que los docentes que dominan herramientas digitales son capaces de crear entornos educativos más inclusivos, donde los estudiantes tienen acceso a un abanico de recursos digitales que los ayudan a que desarrollen competencias tecnológicas.

Por otra parte, Quiñonez (2023), considera que la formación y actualización continua de los docentes es un derecho y una obligación respaldada por el marco legal ecuatoriano, dado su papel esencial en el fortalecimiento del sistema educativo. Al respecto, el proceso de formación profesional a lo largo de la vida del docente, es un aspecto sumamente importante, ya que de ello depende la calidad de la educación que se proporciona a los estudiantes en las aulas de clase.

##### *3.3.1.12.1. Competencias digitales*

En un contexto donde la tecnología transforma rápidamente todos los ámbitos de la vida, contar con habilidades digitales se vuelve fundamental para mantenerse competitivo. Aún más en la era del conocimiento, la cual es impulsada por la revolución digital, donde las competencias digitales se han posicionado como un componente esencial para el éxito educativo. Por lo tanto, estas competencias no solo abarcan el manejo de herramientas tecnológicas, sino también el desarrollo de habilidades que permiten adaptarse y aprovechar las tecnologías emergentes de manera efectiva (García et al., 2023). Es decir, la adquisición de estas competencias es clave para afrontar los retos y aprovechar las oportunidades que la tecnología ofrece, especialmente en este mundo globalizado donde la información y el conocimiento son la clave para intervenir en la sociedad, sin perder nuestra capacidad de pensar y decidir.

### **3.3.2. LECTOESCRITURA**

#### *3.3.2.1. Definición de la Lectoescritura*

La alfabetización es el proceso mediante el cual una persona aprende a leer y escribir, adquiriendo la capacidad de interpretar y producir materiales escritos. Al respecto, Chois et al. (2020), sostienen que la alfabetización es una actividad social directamente vinculada al contexto disciplinario en el que se realiza y se potencia a través de los contactos sociales, así como al contenido cultural y social en el que evoluciona. En este aspecto, esta es una habilidad necesaria para la comunicación eficaz, la adquisición de conocimientos, la comprensión de otros puntos de vista, el acceso a la información, recursos, y la resolución independiente de problemas.

#### *3.3.2.2. Beneficios de la Lectoescritura*

La lectoescritura es una habilidad que influye en el desarrollo integral de los niños y su proceso de aprendizaje. Entre sus beneficios destacan: desarrollo del lenguaje, el cual mejora la capacidad de expresión comunicativa; la estimulación del pensamiento propio, que permite fomentar el pensamiento crítico y creativo; el desarrollo de la imaginación, el cual permite a los niños ejercitar su creatividad; el mejoramiento de la ortografía, que contribuye a una escritura más precisa y la motivación para el aprendizaje significativo, el cual evita que las actividades se vuelvan tediosas (Robles et al., 2024). Con base a lo anterior, se destaca que la lectoescritura favorece el desarrollo integral del estudiante, lo que involucra el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales que son básicas para una autonomía e imaginación en múltiples aspectos.

#### *3.3.2.3. Etapas de la Lectoescritura*

Para Lozano (2020), la escritura y la lectura son procesos mutuamente dependientes. Por tanto, durante este período, los niños pasan por cuatro etapas relevantes:

**1- Etapa Pre Silábica:** esta es la etapa del garabato. Los niños pueden replicar letras por imitación o replicando lo que observan. Sin embargo, desconocen su significado.

**2- Etapa silábica:** los niños comienzan a relacionar los sonidos de las palabras con su ortografía, aunque suelen representar letras individuales.

**3- Etapa silábico-alfabética:** comienzan a escribir algunas palabras, aunque omiten algunas letras.

**4- Convencional:** los niños muestran mayor fluidez al escribir y dominan la ortografía.

De modo que, el desarrollo de la lectura y escritura van por etapas en las que el niño va de la copia de garabatos a la escritura espontánea y correcta, lo que supone el conocimiento de los sonidos y de las letras.

#### 3.3.2.4. *Métodos de aprendizaje de la Lectoescritura*

Los enfoques de enseñanza de la lectura y la escritura son diversos y buscan adaptarse a la capacidad y el ritmo de cada estudiante. Con frecuencia, la lectura y la escritura se realizan sin una dirección o estrategia clara, lo que impide el desarrollo esperado, como resultado, se desarrollan e implementan procedimientos o procesos para facilitar el aprendizaje (Euroinnova Business School, 2019).

Entre las técnicas de lectoescritura reconocidas por (Euroinnova Business School, 2019) se encuentran:

- Global, esta es una estrategia internacional que se basa en la interpretación y utiliza palabras, frases y sus significados.
- Fonética, es la aplicación de vocales y consonantes mediante el uso de pictogramas relacionados con la letra de aprendizaje.
- Silábico, este método combina vocales y consonantes para crear una combinación consonante-vocal.
- Palabra generadora, esta estrategia comienza con una palabra y funciona como una herramienta constructiva para el aprendizaje.
- Alfabético, las vocales y las consonantes se mezclan en un sistema de lectura y escritura alfabético (Euroinnova Business School, 2019).

Esta estrategia enfatiza la base de organizar y coordinar con claridad la enseñanza de la alfabetización porque, si no está bien planificada, existe el riesgo de limitar el crecimiento y la comprensión de los estudiantes en un aspecto sustancial de su capacitación.

#### 3.3.2.5. *Lectura*

La lectura se interrelaciona con el procedimiento de entender e interpretar el sentido de palabras, expresiones o textos, ya sea en voz alta o en silencio. Por tal razón, (Martínez Navarrete, 2022), argumenta que la lectura está vinculada a la libertad, por ello, se debe realizar “por elección y gusto propio de cada alumno, que no debemos imponer un libro, que sea el estudiante quien lo elija ya sea por su preferencia o porque se siente identificado con algún libro o autor” (p. 21).

##### 3.3.2.5.1. *Características*

Los enfoques de comprensión lectora (prelectura, lectura y poslectura) determinan la relación entre el estudiante y el profesor. Por ello García (2020) da a conocer las siguientes características:

**Comprensión:** la lectura implica entender el significado del texto y cómo se relaciona con otros conocimientos previos.

**Interpretación:** incluye determinar el significado del texto y su ubicación en el contexto en el que aparece.

**Análisis:** solicita evaluar el texto para valorar su veracidad, validez e importancia.

**Reflexión:** leer puede guiar la meditación y el análisis otros puntos de vista.

**Divertimento:** es un pasatiempo divertido y agradable en sí mismo, singularmente cuando se hace por placer.

**Aprendizaje:** es una forma fantástica de aprender y retener nuevos conocimientos.

**Comunicación:** es una forma de expresión escrita u oral que permite a las personas compartir ideas y conocimientos a través del tiempo y el espacio (García, 2020).

Es así que, estas habilidades implican la recopilación de información, el pensamiento, la redacción de nuevos textos, la emisión de juicios de valor y el uso de la creatividad.

#### 3.3.2.5.2. *¿Cómo fomentar la lectura en los niños de primaria?*

La lectura en los niños es fundamental ya que anima su imaginación, amplía su vocabulario y potencia su habilidad para pensar y aprender. De este modo, “fomentar el hábito de la lectura en los niños requiere de dedicación y paciencia por parte del entorno familiar y escolar”. Al crear un ambiente favorable para leer, ofrecer actividades divertidas relacionadas con la literatura y dar el ejemplo personalmente, estará sentando las bases para un amor duradero por la lectura en los niños de primaria (Maristas, 2024). Por tal motivo, para fomentar la lectura entre los alumnos de primaria, es fundamental proporcionar un ambiente educativo, recomendar libros adecuados para su edad e intereses e intercalar actividades que integren la lectura como actividad.

#### 3.3.2.5.3. *La función de las escuelas en el fomento de buenos hábitos de lectura.*

Las instituciones educativas motivan costumbres de lectura saludables a través de ambientes apropiados, mediación del profesorado y recursos que promueven la lectura crítica e independiente. Por tanto, Can & Bicer (2021), revelan que lograr el hábito de lectura en los estudiantes es de mucha importancia, ya que pueden adecuarse y se convierte en algo natural en su vida cotidiana, lo cual a la vez ayuda a fortalecer de manera personal en cuanto sus relaciones sociales y culturales, hace que los estudiantes sean más críticos y reflexivos. Así pues, las escuelas son claves en esta tarea, desde abrir espacios y dedicar tiempo a la lectura, e integrarla en el currículo y fomentar la valoración que el libro tiene como fuente de conocimiento y de diversión.

#### *3.3.2.5.4. Lectura en diversos entornos: familia, escuela y comunidad.*

El hogar, la escuela y las zonas comunes, así como las bibliotecas, las librerías son lugares para fomentar la lectura. Según el Ministerio de Educación (2019), la familia debe ser la principal facilitadora de la lectura; sin embargo, la mayoría de los hogares ecuatorianos no cuentan con un entorno propicio para la lectura. Una de las causas principales es la falta de modelos de lectura en el hogar. En este aspecto, la labor de las familias debe contar con el apoyo de las escuelas, que deben seguir modelando el comportamiento lector y promoviendo la lectura por placer hasta que los niños estén preparados para leer libremente según sus necesidades e intereses.

#### *3.3.2.6. Fases de la lectura*

La prelectura, la lectura y la poslectura son las tres etapas de la comprensión lectora, según (Orejudo, 2019). Estas se describen en detalle a continuación:

- **Prelectura:** Durante esta etapa, los alumnos especulan sobre la idea principal del texto y predicen qué sucederá a continuación.
- **Lectura:** A medida que leen cada párrafo, los alumnos resaltan palabras nuevas, frases importantes, conceptos vitales y (si corresponde) oraciones importantes.
- **Poslectura:** Tras leer el contenido, es fundamental asimilar los conocimientos, plantear preguntas, participar en debates y reflexionar.

Los métodos (prelectura, lectura y postlectura) determinan el vínculo entre el estudiante y el docente en la comprensión lectora. Con base a lo expuesto, estas fases van orientando toda la lectura, propiciando una lectura más profunda del texto.

#### *3.3.2.7. Estrategias de la lectura*

Las estrategias de enseñanza de la lectura, son herramientas que optimizan el proceso de aprendizaje. Según (Arroyo, 2021), estas incluyen técnicas como la relectura, la síntesis y la activación de conocimientos previos. Además, fomenta el pensamiento reflexivo mediante la verbalización de ideas, el parafraseo y la explicación de conceptos en términos propios. En términos más precisos, la tendencia de la lectura facilita la ventaja de habilidades lingüísticas y promueve un aprendizaje experiencial y significativo para los individuos.

##### *3.3.2.7.1. Conocimiento del vocabulario*

Aprender vocabulario es esencial para la lectura en particular y para la adquisición del lenguaje en general. A los estudiantes les resulta más difícil comprender textos cuando carecen de vocabulario en su lengua materna. Por ello, se sabe que muchos de los problemas de comprensión lectora incluyen el reconocimiento de palabras y el acceso al léxico (Figuerola &

Gallego, 2021, pág. 2). Entonces, estas son estrategias para poder analizar y comprender un texto, como la predicción, la pregunta, las cuales invitan a un lector activo para poder leer.

#### *3.3.2.7.2. Lectura en voz alta*

Por su parte, Gavilanes et al. (2021) manifiestan que, la lectura en voz alta es una actividad social que permite, a través de la entonación, pronunciación, dicción, fluidez, ritmo y volumen de la voz, darle vida y significado a un texto escrito, para que la persona que escuche pueda soñar, imaginar o exteriorizar sus emociones y sentimientos. De modo que, la lectura en voz alta es una actividad rica en la comunicación porque es capaz de expresar emociones y además establecer una relación intensa entre el lector y el oyente, favoreciendo la imaginación y la empatía.

#### *3.3.2.7.3. Fluidez lectora*

Por otro lado, se define “la fluidez lectora como la habilidad de leer palabras, pseudo palabras y textos con precisión (es decir, sin errores en su decodificación), de una manera expresiva y a un ritmo adecuado”, además, el lector fluido utilizará esta habilidad de forma estable con diferentes tipos de materiales escritos, aunque sea la primera vez que los lee (Roldan, Palacios, & Arnés, 2021). En este aspecto, la fluidez lectora es la capacidad que hace poder leer rápidamente, con precisión y con expresión, facilitando una mejor comprensión del texto para realizar así una lectura más natural.

#### *3.3.2.8. Niveles de lectura*

Dado que la comprensión lectora es el proceso de desarrollar un significado personal de un libro mediante el contacto activo con el lector, por lo que es necesario aumentar el nivel de lectura para mejorar la comprensión lectora. Por tal razón, (Cieza, 2023) expone que, la comprensión literal es fundamental en el proceso de lectura, ya que sienta las bases para adquirir habilidades más avanzadas y alcanzar niveles superiores de comprensión. Este grado de comprensión implica identificar y comprender claramente la información que se ofrece explícitamente en un texto. En este sentido, son los diferentes niveles de lectura, desde la lectura literal hasta la interpretación crítica, que deja entrar en los textos desde distintos niveles de profundidad.

#### *3.3.2.9. Escritura*

El proceso de escritura involucra una reflexión que estructura el pensamiento, promoviendo el análisis crítico en diferentes situaciones. Es así que, la escritura es una invención exclusivamente humana; sistema de representación gráfica del lenguaje verbal que se realiza mediante signos trazados o grabados sobre un soporte que puede ser tangible (papel, piedra, madera) o intangible (digital o electrónico) y que representa de manera convencional al

lenguaje hablado (Bringhurst, 2020). Por lo tanto, la escritura es el proceso que consiste en volcar ideas, pensamientos y saberes en un texto, a partir de la práctica de unas habilidades y destrezas que permiten expresar la propia comunicación de forma clara, ordenada y comprensible.

#### *3.3.2.9.1. Características de la escritura*

Son las cualidades que tienen en común los textos que se producen, por ello está referida a la conceptualización de la escritura. Por tanto, Isida (2019), afirma que los escritos presentan algunas características principales como:

**Coherencia.** Se refiere a la distribución y organización de las ideas dentro de un texto, así como a la obligación de adherirse a una estructura narrativa.

**Cohesión.** Es la característica que permite que el mensaje sea recibido de manera precisa y clara por el destinatario.

**Adecuación.** Sería la búsqueda de las palabras exactas en función de la finalidad y el contexto de la comunicación.

**Corrección.** Cada lengua cuenta con una gramática normativa que la rige: en español, la gramática incluye la ortografía (que incluye el uso de las letras y los signos gráficos) y la acentuación, aspectos que son de vital importancia y que, a menudo, provocan problemas (Isida, 2019). Es decir, todas estas cualidades permiten que el mensaje sea comprensible y tenga éxito.

#### *3.3.2.9.2. ¿Cómo guiar a tus alumnos para que dominen el proceso de escritura?*

Para que los alumnos comprendan el proceso de escritura, es primordial que los docentes adopten una estrategia de orientación y respaldo continuo. Por ello, Tekman (2023), menciona algunas estrategias como:

**Establecer metas claras:** hace que los alumnos tengan en cuenta los objetivos de escribir.

**Usar organizadores gráficos:** les permiten sacar sus propias ideas y autonomizar construir su relato.

**Proporcionar retroalimentación constructiva:** se producen las áreas de mejora y de los ejes fuertes en el trabajo de los alumnos para que el trabajo de escritura sea más efectivo.

**Fomentar la escritura libre:** es interesante generar contextos que les permitan escribir de lo que les genere interés, así como experimentar estilos y géneros de textos.

**Adoptar metodologías activas:** el aprendizaje basado en proyectos te una muy buena oportunidad para contextualizar los textos escritos y multimodales (Tekman, 2023). Entre tanto,

hay que promover la planificación, reescritura, práctica, autoevaluación y la estrategia, además de estimular la creatividad y ayudar a generar la confianza necesaria.

#### *3.3.2.9.3. Diferencias entre el lenguaje hablado y el lenguaje escrito*

Para el lenguaje hablado dependerá de la contextura, es más espontáneo y no tiene ninguna estructura, mientras que en el lenguaje escrito es más formal, se estructura, se ha de planificar y hay que revisarlo. Según, Perason (2020) expone que, el lenguaje escrito, a diferencia del lenguaje oral, no es natural sino arbitrario, requiere de la enseñanza (de la intervención de otro ser humano) y no sólo de la exposición a un entorno lecto escrito, y no se encuentra determinado genéticamente en el cerebro. Aunque el cerebro posee módulos que pueden aprender a leer y escribir el lenguaje hablado, los humanos deben activar estos módulos mediante instrucción explícita, seguida de práctica con el circuito cerebral para la automatización (p.1). En otras palabras, debe aprender activamente cómo funciona el sistema, lo que requiere esfuerzo y una gran carga cognitiva. La lectura y la escritura pueden ser automatizadas por el cerebro y elevadas a un nivel subconsciente mediante la repetición.

#### *3.3.2.9.4. La organización de un texto escrito*

Esto implica estructurar los conceptos entre la introducción, el desarrollo y la conclusión, empleando párrafos cohesivos y conectando ideas para ayudar a la comprensión del lector. Según la UNIR (2022), la estructura textual se relaciona con la organización de las piezas que componen un documento en su totalidad, así como con el tema en cuestión y la semántica utilizada en él. Esta característica promueve el desarrollo y la comprensión de un texto escrito, al considerar su estructura completa. El objetivo de la enseñanza de varios idiomas es apoyar el aprendizaje adecuado y el desarrollo de las habilidades de los estudiantes para que puedan utilizar el idioma en el futuro.

#### *3.3.2.9.5. Enfoques en la enseñanza de la escritura*

Los enfoques sugieren adaptar la instrucción a los estilos y requisitos de aprendizaje de los estudiantes. El aprendizaje de la escritura en las escuelas se ha llevado a cabo desde numerosos enfoques, lo que ha dado lugar a la identificación de metodologías como:

El lenguaje tradicional o gramatical prioriza las características lingüísticas y se presenta de forma uniforme y prescriptiva.

Proceso cognitivo, la psicología cognitiva, las técnicas de investigación y creativas, así como las tácticas de resolución de problemas, todos tienen un impacto en el proceso de desarrollo del texto.

El sociocultural, se trata de colocar en diálogo los elementos del proceso cognitivo con lo social, realzando la importancia de los contextos en la escritura, dando prevalencia a las

acciones mediadas por el contexto (Navia, 2023). Con base a lo expuesto, se puede mencionar que los enfoques en la enseñanza de la escritura, tienen un papel fundamental en el desarrollo de las capacidades, la creatividad y la motivación para la escritura de los alumnos.

#### *3.3.2.9.6. Pasos para mejorar las habilidades caligráficas*

Fomentar una excelente caligrafía en los niños no solo favorece la mejora de su escritura, sino que también contribuye a su desarrollo, grandes ventajas cognitivas y psicomotoras. Por ende, Vaca & Chonillo (2024, pág. 11) presenta los siguientes pasos:

**Legibilidad y Comunicación:** una buena caligrafía facilita la comunicación escrita, mejorando la comprensión de los textos y la expresión personal de los niños.

**Desarrollo de la Motricidad Fina:** la caligrafía mejora la coordinación mano-ojo, la precisión del movimiento y la destreza manual al exigir un control perfecto de los pequeños músculos de la mano.

**Concentración y Atención:** la caligrafía requiere enfoque y concentración, lo que fortalece la capacidad de los niños para enfocar su atención y mantenerla durante períodos más largos.

**Creatividad y Expresión Personal:** el enfoque creativo de esta estrategia permite a los niños expresar su individualidad y desarrollar su sensibilidad artística a través de la escritura (Vaca & Chonillo, 2024). En este contexto, para mejorar las habilidades de la escritura se requiere un trabajo constante y un buen conocimiento del trazado, que posteriormente dan paso a ejercicios específicos para controlar el trazado, buscar la uniformidad de las letras.

#### *3.3.2.10. Etapas de la escritura*

Durante el aprendizaje de la escritura, se distinguen tres fases. Considerando lo expuesto por Alcántara et al. (2024), señala que existen distintos niveles o categorías de escritura que son:

**Escrituras pre-silábicas:** en este tipo de escritura lo que destaca es el dibujo, la escritura indiferenciada y diferenciada, letras inventadas, letras conocidas y letras de su propio nombre.

**Escrituras silábicas:** incluyen escrituras silábicas, escrituras silábicas con vocales y escrituras silábicas con consonantes. El enfoque se centra en cómo es y cómo suena la escritura al escribirse, con una grafía para cada sílaba.

**Escrituras silábicas alfabéticas:** en las escrituras silábicas alfabéticas, cada sílaba tiene múltiples grafías.

**Escrituras alfabéticas:** es la escritura donde existe la correspondencia entre las letras y el sonido entre la grafía con valor sonoro convencional (Alcantara et al., 2024). La escritura, además de ser consciente, pasa por distintas etapas, desde la planificación y organización de ideas, la elaboración del primer borrador, la revisión y la corrección, hasta la edición final. Cada una de las fases es importante para que el producto escrito final sea efectivo, claro y coherente en la transmisión del mensaje.

### 3.3.2.11. Técnicas de escritura creativa

La escritura no hace otra cosa que manifestar emociones, extraer la inquietud del lector y al mismo tiempo genera ciertas conexiones del lector con la voz del narrador a un nivel más profundo. Por lo tanto, hay relatos en los cuales se inicia mediante recursos gráficos o bien se da información progresiva para mantener la atención del lector y darle la oportunidad de llevar a cabo esa interpretación en su historia (UNIR, 2024). La escritura creativa se basa en técnicas que favorecen la fantasía y la novedad, como el uso de comparaciones, la búsqueda de diferentes puntos de vista, la construcción de personajes y lugares verosímiles, así como el control del lenguaje para producir un impacto importante.

## 3.4. Cuadro Comparativo entre Lectura y Escritura

**Tabla 4**

*Cuadro comparativo lectura-escritura*

Aspecto	Lectura	Escritura
Definición	Es un proceso de comprensión e interpretación de palabras, de textos, de expresiones leídas en voz alta o de expresiones leídas en silencio.	Proceso de reflejar ideas y pensamientos a partir de signos gráficos, estructurando textos que comunican mensajes.
Función principal	Comprender, dar sentido, interpretar, analizar, reflexionar, aprender y comunicar ideas.	Organizar, expresar, comunicar ideas, pensamientos y conocimientos de forma coherente y correcta.
Características principales	Comprensión, interpretación, análisis, reflexión, aprendizaje, comunicación.	Coherencia, cohesión, adecuación, corrección.
Enfoque	Más receptivo, centrado en la comprensión y el sentido del texto.	Más productivo, centrado en la creación y en la estructuración del texto.
Papel del lector/autor	El lector interpreta y construye el significado; el autor crea el texto.	El escritor crea el mensaje; el lector lee, interpreta y comprende.

Habilidades involucradas	Reconocimiento de palabras, comprensión de significados, interpretación de la situación, fluidez de lectura.	Organización de ideas, utilización correcta de la lengua, ortografía, gramática, creatividad.
Técnicas clave	Prelectura, lectura, y post lectura; uso del vocabulario, lectura en voz alta, fluidez.	Planificación, escritura, y revisión; uso de organizadores gráficos, técnicas de creatividad (mapas mentales, lluvia de ideas).
Objetivos principales	Adquirir conocimientos, desarrollar la imaginación, potenciar habilidades críticas.	Comunicar ideas, expresar sentimientos, potenciar la creatividad y habilidades lingüísticas.
Rol en el proceso educativo	Desarrollo de la comprensión lectora, pensamiento crítico y cultura general.	Desarrollo de estrategias de expresión, argumentación y estructura de la comunicación escrita.
Espacios de práctica	La familia, la escuela, la comunidad, las bibliotecas, los medios de comunicación.	El aula, los medios digitales, los proyectos, los talleres de escritura creativa.

*Nota:* Este cuadro muestra las diferencias entre lectura y escritura, recalcando sus cualidades, enfoques y habilidades en el proceso educativo.

### 3.5. Preguntas científicas o hipótesis

- ¿Cuáles son los principales planteamientos teóricos y antecedentes académicos que abordan el uso de herramientas digitales en el proceso de lectoescritura?
- ¿Qué recursos digitales se utilizan en el proceso de enseñanza y aprendizaje?
- ¿Cuáles son los tipos de instrumentos de investigación que pueden servir para la recolección y análisis de información sobre el uso de herramientas digitales en el proceso de lectoescritura?
- ¿Cómo puede ayudar un manual interactivo apoyado en las herramientas digitales, a mejorar la lectoescritura?

## 4. MARCO METODOLÓGICO

En este capítulo, se presenta la fundamentación y descripción de los aspectos metodológicos que justifican el desarrollo de la investigación que se ha realizado en el marco del paradigma interpretativo, con el enfoque cualitativo, para abordar desde una comprensión profunda el uso

de las herramientas digitales en el proceso de la lectoescritura en los estudiantes de 5to grado de la Unidad Educativa Oxford.

#### **4.1. Paradigma de la Investigación**

El paradigma que sustenta esta investigación es el interpretativo, por lo que según Mejías-Rivas (2022), es el modelo que se basa en la comprensión y descripción de lo investigado. Este paradigma, plantea el interés de comprender las experiencias, interpretaciones y significados que la docente y los alumnos de 5to grado les atribuyen a las herramientas digitales en el proceso de la enseñanza y aprendizaje del lenguaje y la lectoescritura.

#### **4.2. Enfoque de la Investigación**

Esta investigación emplea un enfoque cualitativo, examinando los significados de las interacciones sociales y el comportamiento humano en un esfuerzo por desarrollar una teoría que pueda evaluar la validez de las pruebas de forma persuasiva. El enfoque cualitativo en la investigación se caracteriza por su dedicación a explorar y comprender a fondo los fenómenos sociales o humanos desde la perspectiva de los participantes (Vizcaíno et al., 2023). Es decir, el aspecto cualitativo se encuentra en los criterios de evaluación del instrumento que se propone para verificar la comprensión de la lectoescritura de los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Oxford, una vez que se implementen estrategias metodológicas con herramientas digitales, para ello, se procederá aplicar una guía de observación a los estudiantes. Por otra parte, este enfoque cualitativo utiliza la técnica interpretativa, y la recolección de datos, lo que implica recopilar las opiniones y puntos de vista de los participantes (emociones, experiencias, significados y otras características subjetivas).

#### **4.3. Tipo de Investigación**

La investigación de campo es una de las fases más importantes que se presenta en la investigación, y tiene la exigencia de estar presente en la escena de los acontecimientos. Se trata de una investigación de campo, ya que según Sandoval (2022), esta permite conocer las realidades de una forma directa, de interactuar y mantener contacto con los actores sociales, de aprender de sus maneras de entender y narrar sus procesos y dinámicas sociales, económicas, laborales, políticas, culturales, etc., aprender de sus saberes y conocimientos. Es decir, la investigación de campo, se realizó en el entorno natural de los participantes, dentro de la institución educativa permitiendo observar y analizar contextos sobre las interacciones y actitudes sobre las herramientas digitales.

Por otra parte, además de la investigación de campo, también se complementó este estudio con el componente bibliográfico, según Arias-Odón (2023), esta investigación, es un proceso dirigido a la búsqueda de nuevos conocimientos mediante la recuperación, análisis e interpretación de datos secundarios, obtenidos y publicados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas, es decir esta investigación se sostiene en la revisión de antecedentes y marcos teóricos que soportan la problemática de estudio.

#### **4.4. Diseño de la Investigación**

El diseño de investigación empleado es de un análisis de contenido, el cual de acuerdo con Zuñiga et al. (2023), implica el examen detallado y sistemático de documentos, con el fin de extraer patrones temáticos y tendencias. Este diseño se aplica para interpretar la naturaleza y el significado de los contenidos que se encuentran en textos escritos, e incluso también en cualquier forma de comunicación, como puede ser la entrevista y guías de observación. Por otro lado, también es un caso de estudio, que de acuerdo a Polonia et al. (2020), este define a las organizaciones e informantes claves en el interior del fenómeno definido, de ahí la necesidad de elaborar suficientes instrumentos de recolección de datos. En este sentido, se trabajó con una institución educativa, en la cual se analizaron las percepciones, actitudes y comportamientos del docente de lengua y literatura y estudiantes del 5to grado “A” con respecto al uso de herramientas digitales en el aula de clases.

#### **4.5. Métodos teóricos de la investigación**

Los métodos son tácticas que permiten obtener e interpretar los datos de situaciones para comprender las distintas variables del objeto de estudio. El método en investigación ha sido definido por Polonia et al. (2020), quien explica que este representa las estrategias y el uso de instrumentos para aplicar a los sujetos destinatarios de la investigación y obtener resultados, siendo esto el eje de la descripción, la explicación o la interacción de las variables de la investigación. El método que se utiliza en la presente investigación es el inductivo.

El método predominante en esta investigación es el inductivo, el cual según menciona Sampieri et al. (2010), es un método que se utiliza en la investigación y en el razonamiento científico, busca hacer inferencias que lleguen a conclusiones generales a partir de observaciones específicas. Es decir, a partir de la recopilación de datos cualitativos se busca construir categorías, tendencias y relaciones que permitan comprender la realidad del uso de las herramientas digitales en la lectoescritura.

#### **4.6. Métodos empíricos de la investigación**

Los métodos empíricos se encuentran más en los procedimientos observacionales y evaluativos. De acuerdo con Sampieri et al. (2010), los métodos empíricos se utilizan en contextos reales, dentro de la experiencia del curso normal de las prácticas de las ciencias naturales y/o de las ciencias sociales. Se requiere la evaluación de fenómenos observables y se apoya en técnicas específicas como la entrevista, el cuestionario y la encuesta. En consecuencia, el presente trabajo se enmarca dentro de los métodos empíricos porque el estudio está dirigido a estudiantes de quinto grado dentro de su entorno natural escolar, además, el desempeño en la comprensión de la lecto-escritura es una conducta de aprendizaje observable y se implementa un instrumento para evaluar dicho desempeño.

El método empírico principal es la observación, según Rojas et al. (2023), es un método de investigación en el que se registra y analiza el comportamiento y las acciones de individuos, grupos o fenómenos en su entorno natural. Debido a que, se realiza de forma sistemática en las sesiones de clase para registrar las reacciones, interés, participación y emociones de los estudiantes ante las actividades digitales. Además, se emplea la entrevista semiestructurada a la docente, para obtener información en profundidad sobre sus percepciones, prácticas y dificultades en la integración de las herramientas digitales en su labor pedagógica.

#### **4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de información**

Las técnicas e instrumentos de recogida de información son los procedimientos e instrumentos que permiten captar los datos que parecen relevantes. Conforme a lo propuesto por Cevero et al. (2023), la técnica de investigación es el procedimiento sistemático de recogida y análisis de información que tiene por objeto la resolución de un problema de investigación o contestar una pregunta de investigación. Hay diferentes tipos de técnicas de investigación como encuestas, entrevistas, observación, experimentos, cuya elección dependerá del alcance y objetivo de la investigación (Arias et al., 2022). En el presente trabajo se utilizó la observación y la entrevista como técnicas de recolección de información.

##### ***4.7.1. Técnicas***

Dentro de las técnicas que se emplearon en esta investigación se encuentran:

###### ***4.7.1.1. La Entrevista***

La entrevista es una técnica que recoge sentidos, opiniones y testimonios a partir de preguntas estructuradas. Es vista como una técnica mecánica donde la persona responde a

preguntas planteadas, autoadministradas ya que puede responder de manera independiente, y guiadas por el entrevistador en una secuencia estructurada como un cuestionario (Cevero et al., 2023). En este sentido, se aplicó una guía de entrevista a la docente de lengua y literatura, como instrumento para la recolección de información primaria dado a que proporciona opiniones, testimonios y reportes verbales.

#### *4.7.1.2. La Observación*

La observación es la forma de analizar el comportamiento dentro del contexto donde se produce. Este es un método de investigación que captura y analiza el comportamiento y las actividades de individuos, organizaciones o eventos en su entorno natural. Puede ser llevada a cabo de manera sistemática y controlada, o bien de forma más informal y descriptiva (Cevero et al., 2023). Por tal razón, la técnica de la observación en el presente trabajo se encuentra en el instrumento propuesto, la guía de observación, para la valoración del desempeño de los alumnos una vez que hayan recibido las sesiones con la metodología de las herramientas digitales.

### **4.7.2. Instrumentos**

Dentro de los instrumentos empleados en esta investigación se encuentran:

#### *4.7.2.1. Guía de entrevista*

Es una guía instrumental estructurada, para obtener información precisa, de los docentes, sobre la metodología que emplean y los contenidos didácticos para la enseñanza. La guía de entrevista es una herramienta de gran utilidad y se emplea con mucha frecuencia en distintos campos: en la investigación, en la evaluación, en la educación, en la evaluación del rendimiento (Cevero et al., 2023). Por consiguiente, se propone una guía de entrevista (**Anexo 3**) para ser aplicada a la docente de lengua y literatura, a fin de valorar los contenidos y la metodología de enseñanza con la implementación de herramientas digitales.

#### *4.7.2.2. Guía de observación participante*

Se considera un soporte instrumental que permite registrar de una manera ordenada el rendimiento y emociones de los estudiantes en las sesiones de aprendizaje pedagógico. La guía de observación participante se utiliza cuando el objetivo del estudio es medir, analizar o evaluar un cierto objetivo, es decir, para aprender más sobre un elemento en particular. Puede aplicarse para medir situaciones extrínsecas e intrínsecas de las personas; para medir actividades, y emociones gestión (Arias, 2020). Por lo tanto, se propone una guía de observación (**Anexo 4**) estructurada para registrar y evaluar el desempeño de los estudiantes en la comprensión de la lectoescritura, durante la implementación de la metodología de enseñanza a través de las herramientas digitales.

#### **4.8. Población**

La población corresponde a todos los estudiantes implicados en el estudio para hacer el análisis. De acuerdo con Arias y Covinos (2021), la población es el conjunto total de individuos, que comparten unas mismas características y que constituyen el objeto de estudio. En este contexto, se recopiló datos de todos los estudiantes que conforman la totalidad de la población objetivo. Esta investigación incluyó a 1 Docente en el área de Lengua y Literatura y a 29 estudiantes de quinto grado "A".

#### **4.9. Recopilación y Procesamiento de la información**

En la evaluación del nivel de lectoescritura de los 29 estudiantes de 5to grado de la Unidad Educativa Oxford, se adoptó un procedimiento de recogida de datos equilibrado que utilizó técnicas cualitativas y metodologías que garantizaran la validez y la profundidad de los resultados. El procesamiento de la información, se realizó mediante un análisis de contenido sistemático, en el cual se codificaron las observaciones y los datos bibliográficos en categorías temáticas relacionadas con aspectos como la participación, interés, comprensión y dificultades en la adquisición de habilidades de lectoescritura. Por otro lado, con la información que provenía de la entrevista (**Anexo 3**) a la docente, se ayudó a aumentar la validez de los resultados y a ofrecer una imagen completa del fenómeno estudiado en su entorno natural.

También se utilizó para la evaluación, la observación la cual se realizó utilizando una guía previamente definida (**Anexo 4**), y que se diseñó específicamente para recoger de manera ordenada las conductas, reacciones, intereses y dificultades de los estudiantes en las clases de aprendizaje que se realizaron mediante herramientas digitales.

Por otra parte, también se llevó a cabo, la consulta de varias fuentes bibliográficas representativas del tema, en lo que se refiere a los antecedentes teóricos y estudios previos acerca de la integración de los entornos de aprendizaje mediante herramientas digitales en el proceso de la lectoescritura.

#### **4.10. Matriz de Operacionalización de las Variables**

Se establecieron dos variables para la operacionalización, teniendo en cuenta los objetivos de la investigación. Estas variables son: Herramientas digitales, como variable independiente y la Lectoescritura, como variable dependiente, tal como se puede observar en el **Anexo 2**.

**Tabla 5***Herramientas digitales/ Selección para el estudio*

<b>Herramienta digital</b>	<b>Descripción</b>	<b>Función</b>	<b>Razón de selección</b>
1-Educaplay	Plataforma educativa en línea	Facilita la elaboración de actividades, juegos, ejercicios on-line, cuestionarios, y exámenes. Contribuye a la mejora de la atención y de la motivación para aprender.	Se seleccionó por el carácter de interactividad, versatilidad, y por ser una herramienta gratuita que permite con facilidad la elaboración de contenidos didácticos.
2- Storybird	Plataforma para crear cuentos a partir de ilustraciones	Estimula la imaginación y la creatividad. Permite a los alumnos convertirse en escritores. Mejora las competencias de escribir cuentos.	No fue seleccionada por ser más enfocada en la escritura creativa que en actividades interactivas múltiples.
3- Árbol ABC	Plataforma para lectura de cuentos	Desarrolla la imaginación y mejora la adquisición de la lectoescritura mediante cuentos interactivos.	No fue seleccionada por su enfoque principal en lectura, aunque es útil para la alfabetización.
4- Pyctoescritura	Aplicación que combina imágenes visuales con textos	Contribuye a la interpretación de textos complejos y estimula la escritura mediante actividades interactivas ilustradas.	No fue seleccionada ya que orienta especialmente la interpretación de los textos y de la escritura, en comparación con Educaplay.
5- Quizizz	Sitio web para crear cuestionarios en línea	Permite realizar actividades divertidas como cuestionarios con opciones múltiples, incluyendo audios y videos adaptados a diferentes necesidades.	No fue la opción principal opción, ya que consiste en un tipo de herramienta para evaluar exámenes y cuestionarios, aunque es importante y útil.

*Nota:* Esta tabla describe las herramientas o plataformas educativas, que responden a la interactividad y facilidad de uso; ya que estas aportan motivación y evaluación dentro del proceso de lectoescritura.

## 5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Este capítulo expone los resultados a partir de los hallazgos que se obtuvieron mediante la observación en clase y la entrevista a la docente de lengua y literatura. Estos métodos de recogida de datos permitieron analizar de una forma cualitativa cómo han asumido y experimentado el uso de herramientas digitales (Educaplay) y su influencia en la enseñanza y el aprendizaje. Los resultados reflejan las reacciones, motivaciones y dificultades experimentadas por el alumnado y la docente al integrar recursos digitales en el contexto educativo.

En este sentido, se procedió con la entrevista a la docente de lengua y literatura, cuya evaluación arrojó los resultados mencionados en la siguiente matriz:

### **Ilustración 1**

*Entrevista a docente del aula*



*Nota:* En este punto, se realizó la entrevista a la docente dentro del Evelyn Hurtado en el aula.

### **Ilustración 2**

*Culminación de la entrevista a la docente del aula.*



*Nota:* Al final, se culminó con éxito la entrevista dirigida a la maestra de Lengua y Literatura.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**EXTENSIÓN PUJILÍ**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**MATRIZ DE CODIFICACIÓN DE LA ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DE LENGUA Y LITERATURA**

**Objetivo:** Explorar la percepción y experiencia de la docente en el uso de herramientas digitales en la enseñanza de lengua y literatura, así como identificar sus beneficios, desafíos y recomendaciones para mejorar su implementación en el aula.

**Metodología:** La metodología aplicada fue cualitativa, basada en una entrevista semiestructurada que permitió obtener información en profundidad acerca de las prácticas y beneficios de recursos digitales en la enseñanza de lengua y literatura.

**Entrevistadoras:** Irene Maricela Manobanda Sisa - Jeniffer Gabriela Saca Calo

**Entrevistado:** Lcda. Evelyn Hurtado

**Fecha:** 09 – 06 - 2025

**Lugar:** Salcedo, Unidad Educativa Oxford

No.	PREGUNTAS	DESCRIPCIÓN	PALABRAS CLAVE	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	CONCLUSIONES
1	¿Qué herramientas digitales ha considerado en sus clases de lengua y literatura con sus estudiantes de quinto?	Bueno, en mis clases de lengua y literatura, he utilizado herramientas como Kahoot, Wordwall y algunas aplicaciones de lectura en línea. Me parecen útiles para mantener a los estudiantes comprometidos y motivados. También he explorado algunas otras herramientas, pero no las he implementado aún en mis clases.	-Herramientas digitales -Motivación -Lectura en línea.	Las herramientas digitales favorecen la atención y motivación de los estudiantes, transformando la forma de hacer las clases. Según <b>Moliner (2020)</b> , las herramientas tecnológicas en la educación han permitido implementar nuevas estrategias pedagógicas. En este sentido, las herramientas	Las herramientas digitales son un apoyo para la motivación de los estudiantes; sin embargo, es importante continuar diversificando su uso en el aula para alcanzar al máximo el potencial educativo.

				tecnológicas han abierto nuevas posibilidades pedagógicas, enriqueciendo las metodologías educativas.	
2	¿Con qué frecuencia usa recursos digitales en sus clases de enseñanza de la lectoescritura?	Generalmente, utilizo herramientas digitales al menos tres veces por semana. En ocasiones especiales, como proyectos o semanas temáticas, el uso puede ser diario, trato de mantener un equilibrio entre lo digital y lo tradicional.	-Frecuencia -Recursos digitales -Lectoescritura	La utilización de recursos digitales de forma continuada favorece al estudiante propiciando así un aprendizaje más variado. Por ello, <b>López (2023)</b> , en su investigación sobre el uso de recursos digitales en el aula, destaca que los docentes hacen un uso habitual varias veces a la semana. Es decir, los docentes utilizan recursos digitales frecuentemente, lo que demuestra su integración en el aula.	El uso habitual de los recursos digitales permite mejorar la enseñanza y mantener el interés de los estudiantes, aunque es trascendental complementarlos con otras actividades tanto en el aula como en el exterior para lograr un aprendizaje completo.
3	¿Podría ofrecer una descripción de la herramienta digital que haya considerado funcional para trabajar la comprensión lectora de sus estudiantes?	No he encontrado aún una herramienta que esté hecha exclusivamente para la comprensión lectora y que yo domine por completo. A veces adapto recursos como PowerPoint o videos de YouTube para acompañar las lecturas, pero me gustaría conocer herramientas más específicas para esa parte.	-Herramientas específicas -Comprensión lectora -Recursos multimedia.	Las herramientas digitales específicas de lectura no son fáciles de utilizar y dominar, en consecuencia, se acude a recursos adaptados como vídeos o presentaciones. Por esta razón, <b>Domínguez y Tigrero (2025)</b> , menciona que	Se debe desarrollar herramientas digitales concretas que favorezcan a los estudiantes, en cuanto a la mejora de la lectura y en la formación que obtenga el docente en el uso de estas, para

				los docentes adaptan recursos digitales como videos de YouTube y presentaciones. En definitiva, es importante que los docentes presenten actividades innovadoras para facilitar la comprensión lectora en los estudiantes lo que hace las clases más interactivas.	poder obtener mejores resultados.
4	¿Ha notado diferencia respecto al interés y motivación de los estudiantes cuando ha utilizado herramientas digitales en sus clases de lengua y literatura, en comparación con las metodologías tradicionales?	Sí, definitivamente. Los estudiantes se muestran más motivados cuando usamos herramientas digitales, les encanta interactuar y ver resultados al instante. Pienso, que las clases se vuelven más dinámicas y ellos se sienten protagonistas de su aprendizaje.	-Interés -Motivación -Metodologías digitales -Clases dinámicas.	La utilización de la herramienta digital hace que la clase sea más activa. Por ende, <b>Borga (2021)</b> , destaca que la incorporación de recursos digitales incrementa la motivación estudiantil y el interés por las actividades de lectura y escritura. En cierto modo, esto genera más participación en clase por parte de los estudiantes.	Estas tecnologías son capaces de motivar y de hacer que los estudiantes se impliquen más, además de que hacen las clases más amenas, atrayentes y participativas.
5	¿Qué dificultades ha encontrado al implementar herramientas digitales en su práctica de aula?	A veces, los dispositivos no funcionan correctamente y no hay suficiente conexión a Internet. También he encontrado que algunos estudiantes no están familiarizados con ciertas herramientas, lo que genera confusión.	-Dificultades técnicas -Conectividad -Barreras tecnológicas.	Las principales dificultades son los fallos de los dispositivos y la conexión, así como la falta de algunas competencias digitales por parte del estudiante,	Es fundamental mejorar la infraestructura tecnológica y capacitar tanto a los docentes como a los estudiantes

				que puede dar lugar la confusión. <b>Según Cruz (2019)</b> , los obstáculos técnicos en los dispositivos, así como la formación docente, dificultan la implementación efectiva de las TIC en el aula. Sin embargo, estos desafíos se deben superar a fin de brindar una educación de calidad y más participativa.	para emplear los recursos digitales.
6	¿Ha notado alguna mejora en el rendimiento de los estudiantes en lectoescritura al implementar recursos digitales? Si es así, ¿podría dar algunos ejemplos?	Obviamente sí, he notado mejoras claras en el desarrollo cognitivo y en la participación de los estudiantes. Por ejemplo, el dictado musical resulta efectivo porque refuerza su vocabulario, lectura y escritura. Además, cantar después del dictado hace que el aprendizaje sea más significativo y divertido.	-Mejoras -Rendimiento -Vocabulario -Actividades lúdicas.	La utilización de recursos digitales y actividades lúdicas, han propiciado un aprendizaje más divertido. <b>Según Medina (2023)</b> , se evidencian avances en el desarrollo cognitivo y mayor participación en actividades digitales. De este modo, los alumnos mejoran su rendimiento académico.	Las actividades creativas y digitales logran perfeccionar significativamente el rendimiento y la motivación en lectoescritura.
7	¿Cree que las herramientas digitales mejoran la atención y participación de los estudiantes en las	Sí, ya que las tecnologías digitales despiertan rápidamente el interés de los alumnos. Son visualmente atractivos y divertidos, lo que los hace populares entre los jóvenes. Además, fomentan una participación más equitativa, incluso de aquellos que son más tímidos en clase.	-Atención -Participación visual - Interactividad.	Las herramientas hacen que las clases capten nuestra atención a la vez que favorecen un papel participativo de todos. En tal virtud, Carcaño ( <b>Carcaño, 2021</b> ),	Las herramientas digitales contribuyen a que las clases sean más inclusivas y motivadoras, logrando mayor atención y participación.

	clases de lengua y literatura, por qué?			expresa que, las herramientas digitales que presentan contenido visual y lúdico son preferidas por los estudiantes por su atractivo y diversión. Ya que, no solo lo ven como estudio sino como juegos divertidos, donde pueden aprender de manera efectiva.	
8	¿Qué aspectos considera que se deben mejorar dentro de las herramientas digitales para que se conviertan en buenas herramientas para trabajar en las clases de lectoescritura?	Considero que deben adaptarse mejor al nivel educativo de los estudiantes. Algunas herramientas tienen mucho contenido, pero no están contextualizadas a la realidad de los niños. También sería bueno que incluyan más opciones en español y recursos accesibles sin conexión constante a internet.	-Mejoras -Accesibilidad -Uso sin internet.	Debemos tener en consideración que las herramientas poseen un grado de adecuación a los niveles del estudiante, en cuanto al contenido e idioma, de forma que sea entendible para ellos. Al respecto, <b>Mujica-Sequera (2021)</b> , requiere que las plataformas digitales ofrezcan más recursos en español y opciones offline para mayor accesibilidad. Es decir, los medios digitales deben ser más accesible en todos los niveles, con el fin de fomentar una mayor interacción con los niños.	Es necesario que los equipos tecnológicos sean más ajustados a las necesidades reales de los estudiantes y que sean viables en diferentes contextos.

9	¿Cuál ha sido la reacción de los estudiantes ante los diferentes tipos de actividades digitales que han realizado, comparadas con las actividades tradicionales?	Los estudiantes reaccionan con entusiasmo y muestran mayor disposición para realizar trabajos. Se nota que disfrutan más las actividades digitales, porque despierta en ellos la curiosidad y los anima a trabajar en equipo. A veces hasta me piden repetir las porque se divierten. En cambio, con las actividades tradicionales, los noto desmotivados.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reacción</li> <li>-Entusiasmo</li> <li>-Motivación</li> <li>-Trabajo en equipo</li> <li>-Diversión.</li> </ul>	Los estudiantes se sienten incluso gratamente sorprendidos y disfrutan más de las actividades digitales que de las que realizadas sin tecnologías. Como afirma <b>Parra et al. (2020)</b> , las actividades digitales generan curiosidad motivan a los estudiantes a participar activamente. En consecuencia, el interés y entusiasmo del estudiante por aprender aumenta, haciendo que el proceso educativo sea significativo.	Las actividades digitales generan mayor interés, motivación y colaboración entre los estudiantes, siendo más efectivas que las tradicionales.
10	Desde su experiencia, ¿qué consejos daría a otros docentes para utilizar de la mejor manera las herramientas digitales en lengua y literatura?	Recomendaría explorar y probar diferentes herramientas, pero siempre teniendo claro el objetivo pedagógico. También es clave planificar con anticipación, incluir a las familias en el proceso cuando sea posible, y formarse continuamente en el uso de tecnología educativa. Y, sobre todo, mantener un equilibrio, no todo debe ser digital, pero sí debe tener un propósito claro.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Consejos</li> <li>-Planificación</li> <li>-Formación.</li> </ul>	Hay que tener siempre presente una buena planificación, probar las herramientas, seleccionando una de ellas y que trabajen sobre un claro objetivo de aprendizaje. En este sentido, <b>Domínguez y Tigrero (2025)</b> , enfatizan en la planificación, para la integración efectiva de las TIC. Es decir, debe haber un plan de trabajo estructurado con	Debe haber equilibrio entre planificación, formación continua y uso de la tecnología, ya que juntas ayudan a potenciar el aprendizaje significativo en el aula.

				<p>indicadores de efectividad que permitan constatar el rendimiento de los estudiantes al momento de desarrollar las actividades en clase.</p>	
--	--	--	--	--	--

*Nota:* En esta matriz se evidencia el uso de las herramientas digitales, y cómo estas motivan y enriquecen la clase de lengua y literatura, de igual manera se resalta que se deben diversificar y mejorar considerablemente sus usos en la práctica.

Una vez realizada la entrevista a la Docente de lengua y literatura, en el aula de la Unidad Educativa Oxford. Se procedió a planificar las 3 clases para los estudiantes del 5to grado “A”, las cuales se realizaron los días 11, 12 y 13/06/2025.


### Ilustración 3

Planificación Clase 1. La Historieta (11 de junio de 2025)






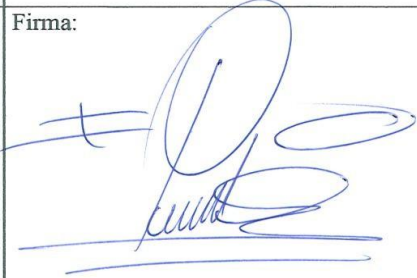
“OXFORD”



		UNIDAD EDUCATIVA “OXFORD”		AÑO LECTIVO: 2024 – 2025			
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO							
I. DATOS INFORMATIVOS:							
<b>Docente:</b>	Irene Maricela Manobanda Sisa	<b>Área/ asignatura:</b>	Lengua y Literatura	<b>Fecha:</b>	11 de junio del 2025	<b>Tiempo de la clase:</b>	40min.
	Jeniffer Gabriela Saca Calo						
		<b>Grado/Curso:</b>	Quinto “A”				
TEMA:	OBJETIVOS:			EJES TRANSVERSALES:			
<b>La Historieta</b>	Desarrollar habilidades comunicativas en diversos textos orales, escritos y multimodales para la participación crítica, creativa y responsable en la vida social, cultural y académica.			<p><b>RESPONSABILIDAD:</b> Cumplir con las obligaciones y los derechos individuales en forma oportuna y pertinente en el ejercicio de las actividades cotidianas que rigen en la institución, lo que forjará una conducta integral en nuestros educandos y educadores.</p> <p><b>SOLIDARIDAD:</b> La solidaridad es un valor que se caracteriza por la colaboración mutua entre los individuos, lo que permite lograr la superación de los más terribles desastres, como guerras, pestes, enfermedades, entre otros</p> <p><b>AMBIENTALISTA:</b> Conciencia Ambientalista. Se fundamenta en la educación moral que el ser humano y la madre naturaleza necesita, aceptando todas sus dimensiones de relación, equilibrio, respeto, calidad y desarrollo de todas las capacidades posibles para la innovación y el buen vivir.</p>			

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
<b>LL.3.5.1.</b> Reconocer en un texto literario los elementos característicos que le dan sentido.		<b>CE.LL.5.2.8</b> Escribir textos narrativos, descriptivos e instructivos con coherencia, cohesión, ortografía adecuada, y con un vocabulario variado, adaptándose al propósito y destinatario.	
2. PLANIFICACIÓN			
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos
<b>EXPERIENCIA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responder al saludo inicial.</li> <li>• Participar en la dinámica (Di el color y no la palabra).</li> </ul> <b>REFLEXIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar las imágenes de las Historietas presentadas.</li> <li>• <a href="https://es.educaplay.com/editor-de-recursos/24195045/">https://es.educaplay.com/editor-de-recursos/24195045/</a></li> <li>• Contestar las siguientes preguntas:</li> <li>• ¿Qué se observa más, texto o gráficos?</li> <li>• ¿Cómo se presentan los textos?</li> <li>• ¿Qué personajes se evidencian?</li> </ul> <p>Escuchar el tema y el objetivo de la clase.</p> <b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>	Recursos audiovisuales: -Pizarra Digital -Presentación en EducaPlay -Diapositivas -Sopa de letras en EducaPlay -Juego de emparejamiento en EducaPlay Recurso concreto: -Cartulinas -Marcadores	<b>I.LL.3.7.1.</b> Reconocer en textos de literatura escrita (historietas), los elementos característicos que les dan sentido; y participa en discusiones	<b>Técnicas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicio práctico</li> </ul> <b>Instrumento:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tarea en clase</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar atentamente la explicación del docente sobre las características de la historieta. <a href="https://es.educaplay.com/editor-de-recursos/24455484/">https://es.educaplay.com/editor-de-recursos/24455484/</a></li> <li>• Participar en el dialogo respecto a las historietas en la herramienta EducaPlay <a href="https://es.educaplay.com/editor-de-recursos/24443565/">https://es.educaplay.com/editor-de-recursos/24443565/</a></li> <li>• Analizar la historita denominada: Cuida tu medio ambiente.</li> <li>• Asociar la Estructura de la historieta. <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24455338-estructura_de_la_historieta.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24455338-estructura_de_la_historieta.html</a></li> </ul> <p><b>APLICACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buscar los elementos de la historieta en la sopa de letras presentado continuación.</li> <li>• <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24455165-busqueda_de_palabras_historieta.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24455165-busqueda_de_palabras_historieta.html</a></li> <li>• Representar a los personajes de la historieta antes mencionada del: Cuida tu medio ambiente, imitando sus voces y tomando en cuenta los signos de interrogación y de exclamación para una adecuada lectura.</li> </ul>			
--	--	--	--

ELABORADO		REVISADO	APROBADO
<b>DOCENTES EN FORMACIÓN</b>		Lic. Evelyn Hurtado <b>DOCENTE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA</b>	MSc. Diego Fernando Jácome Segovia <b>DOCENTE TUTOR ACADÉMICO</b>
Jeniffer Gabriela Saca Calo	Irene Maricela Manobanda Sisa		
Firma:	Firma:	Firma:	Firma:
			

### CONTENIDO CIENTÍFICO:

La historieta, también conocida como cómic, es una forma de narración secuencial que combina imágenes y texto para contar una historia. Se compone de una serie de viñetas, cada una con dibujos que representan momentos de la acción, y puede incluir globos de diálogo para expresar lo que dicen o piensan los personajes, así como otros elementos como onomatopeyas para representar sonidos.

#### Estructura de una historieta

**Título:** el texto que da nombre a la historieta puede anticipar el contenido.

**Línea narrativa:** texto que aparece en el recuadro de la franja superior de las viñetas y en el que el narrador nos cuenta qué ocurre.

**Viñetas:** son los recuadros en los que tiene lugar la acción (y la ilustración) de la historia, y que sirven para separarla del resto del contenido de la página.

**Globos de texto:** son los elementos que engloban los diálogos de los personajes y señalar quién dice qué.

**Onomatopeyas:** son palabras que hacen referencia a ruidos y suelen colocarse en la ilustración y no en el globo de diálogo.

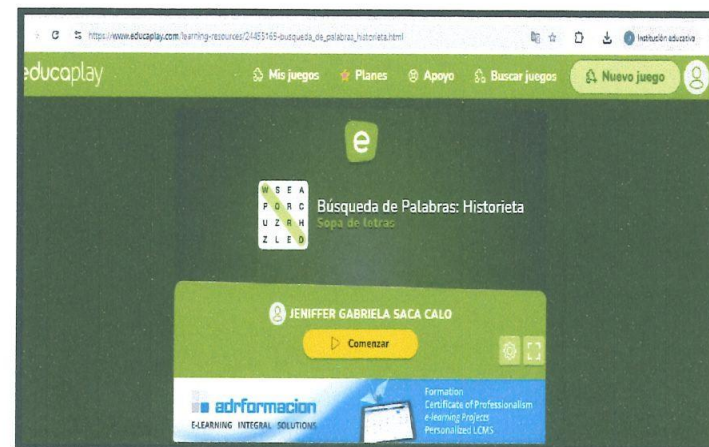
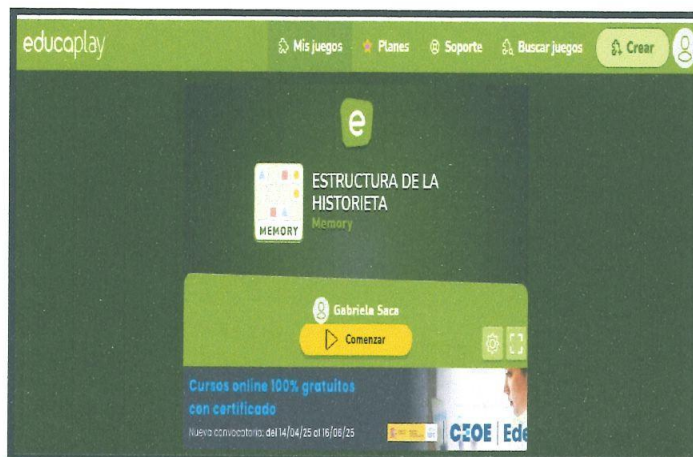
#### Elementos de una historieta

Una historieta comprende y articula los siguientes elementos:

- **Viñetas.** Son los recuadros en los que tiene lugar la acción (y la ilustración) de la historia, y que sirven para separarla del resto del contenido de la página. Entre una viñeta y otra se considera que transcurrió un intervalo de tiempo, que puede ser largo (años) o brevísimo (segundos) a conveniencia del autor.
- **Ilustraciones.** Son los dibujos que transmiten al lector lo que ocurre. Pueden ser desde simples y caricaturescos hasta ilustraciones de enorme realismo.
- **Globos de texto.** Son los elementos que engloban los diálogos de los personajes y señalar quién dice qué. También se los conoce como bocadillos. No siempre aparecen en las historietas.
- **Íconos y signos propios.** Son elementos dibujados que representan movimientos, emociones o sentimientos. Pueden ser **signos cinéticos** (cuando simbolizan un movimiento) o **metáforas visualizadas** (cuando sirven para expresar los estados de ánimo y los pensamientos de los personajes).

- **Cartelas o cartuchos.** Son recuadros en los que se coloca la narración, es decir, aquello que permite contextualizar la historia o reponer información importante para entender la trama de la historieta.
- **Onomatopeyas.** Son palabras que hacen referencia a ruidos y suelen colocarse en la ilustración y no en el globo de día.

## ANEXOS



#### **Ilustración 4**

*Desarrollo de la Clase 1. La Historieta (11/06/2025)*



*Nota:* Participación de los niños en la dinámica (Di el color y no la palabra).

#### **Ilustración 5**

*Desarrollo de la Clase 1. La Historieta*



*Nota:* Participación de los niños para responder las Interrogantes respecto a las imágenes observadas de las Historietas.

#### **Ilustración 6**

*Desarrollo de la Clase 1. La Historieta*



*Nota:* Los Niños están escuchando atentamente acerca de los conceptos y todo referente a la Historieta con ayuda de una presentación.

### **Ilustración 7**

*Desarrollo de la Clase 1. La Historieta*



*Nota:* Los niños se muestran tímidos, pero, aun así, participan en el juego Froggy Jumps respecto a las características y conceptos de La Historieta.

### **Ilustración 8**

*Desarrollo de la Clase 1. La Historieta*



*Nota:* Los Niños están escuchando atentamente los conceptos y todo referente a la Historieta con ayuda de una presentación en Educaplay.

### **Ilustración 9**

*Desarrollo de la Clase 1. La Historieta*



*Nota:* Se seleccionó a un estudiante para que realice la asociación de la estructura de la Historieta.

### **Ilustración 10**

*Desarrollo de la Clase 1. La Historieta*



*Nota:* Los estudiantes buscan con atención la última palabra de la sopa de letras.

### **Ilustración 11**

*Desarrollo de la Clase 1. La Historieta*



*Nota:* La Docente está revisando como cada estudiante Representa a los personajes de la historieta.

### **Ilustración 12**

*Desarrollo de la Clase 1. La Historieta*



*Nota:* Aquí se observa la finalización de la clase con la recolección de la información.

### **Ilustración 13**

*Desarrollo de la Clase 1. La Historieta*



*Nota:* La observadora diálogo con los estudiantes respecto a la clase presentada.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**EXTENSIÓN PUJILÍ**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**MATRIZ DE CODIFICACIÓN DE LA OBSERVACIÓN A LA CLASE DEMOSTRATIVA DE LENGUA Y LITERATURA**

**Objetivo:** Registrar simultáneamente las reacciones y aceptación de cada uno de los estudiantes respecto al uso de Educaplay, facilitando así la acción de percibir de forma cualitativa el nivel de motivación/ interés/ compromiso en la clase.

**Metodología:** Método de tipo cualitativo fundamentado en la observación directa y sistemática de las distintas reacciones y comportamientos de los alumnos, la cual se pone en marcha cuando se ejecuta la actividad didáctica.

**Observadora:** Irene Maricela Manobanda Sisa

**Clase Ejecutada:** Jeniffer Gabriela Saca Calo

**Tema:** La historieta

**Fecha:** 11- 06 - 2025

N°	PREGUNTAS	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	PALABRAS CLAVE	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	CONCLUSIONES
1	¿Los estudiantes muestran interés/ atención en la actividad?	Al ser una herramienta completamente nueva para ellos, al inicio los estudiantes se mostraban un tanto confundidos y callados. Sin embargo, cuando se explicó que trabajarían con una aplicación digital diferente, varios empezaron a mostrar curiosidad y atención, especialmente al notar que se trataba de juegos.	- Confusión inicial - Novedad digital	Los estudiantes mostraron confusión y mantenían un nivel de participación escaso debido a que el recurso era nuevo para ellos. Su curiosidad aumentó cuando supieron que se trataba de juegos académicos, lo que atrajo su atención. Según <b>Alcántara et al. (2024)</b> , la novedad digital genera incertidumbre en los estudiantes, pero si se presenta de manera atractiva y lúdica, esta misma novedad puede despertar su interés y motivación para participar. Es decir, la curiosidad y la atención aumentan cuando la actividad incorpora elementos lúdicos y novedosos, facilitando un proceso de motivación intrínseca hacia el aprendizaje.	A pesar de que inicialmente los estudiantes sentían confusión y escasa participación por la novedad de la herramienta, la introducción de elementos lúdicos logro despertar la curiosidad y la atención de estos, logrando captar el interés por la actividad.

2	¿Los estudiantes participan activamente en la actividad propuesta en Educaplay?	La participación fue variada. Algunos estudiantes se animaron enseguida a interactuar con la app y disfrutaron mucho, mientras que otros se mantuvieron más reservados, observando con cautela. A pesar de ello, la mayoría intentó participar con apoyo de la docente.	-Participación variada -Apoyo docente	La participación fue diversa: algunos rápidamente se animaron a participar; otros, en cambio, se animaron muy lentamente y mostraron un perfil muy reservado, evidenciaron una actitud de colaboración, y fue la mayoría quien requirió la ayuda de la docente para meterse en la actividad. Según <b>Cruz (2019)</b> , la interacción activa en entornos digitales favorece el aprendizaje, siempre y cuando se proporcionen estrategias de acompañamiento que fomenten la inclusión y la participación de todos. Por lo tanto, la participación refleja que, la mayoría de los estudiantes pueden involucrarse en las actividades digitales, aunque algunos requirieron mayor confianza.	El acompañamiento adecuado y la motivación constante de la docente, ayudó a los estudiantes a participar en las actividades, si bien se evidenciaron diferentes niveles de interés y confianza durante todo el proceso.
3	¿Los estudiantes muestran emociones positivas (sonríen, se muestran alegres)?	Varios estudiantes que comprendieron rápidamente las dinámicas de los juegos como el emparejamiento y las preguntas interactivas de las ranitas, mostraron alegría y sonreían al ver sus respuestas correctas. Otros, en cambio, seguían un poco confundidos.	-Emociones positivas -Confusión parcial	Muchos estudiantes que entendieron bien las dinámicas mostraron alegría y satisfacción al obtener respuestas correctas, aunque algunos todavía estaban confundidos. De acuerdo con <b>Borja (2021)</b> , las emociones positivas refuerzan la motivación y el interés, promoviendo un ambiente favorable para el aprendizaje y la consolidación de conocimientos. Es decir, la manifestación de emociones positivas en los estudiantes, como la alegría, está vinculada a su comprensión de las actividades y al éxito en las mismas.	Cuando los estudiantes experimentan un sentimiento de alegría y motivación, se vinculan de manera más efectiva con las actividades, adquieren una mayor comprensión y disfrutaron el proceso, lo que convierte el proceso en un aprendizaje relevante.
4	¿Los estudiantes muestran motivación y disposición?	Aunque algunos niños se mostraron entusiasmados desde que escucharon la palabra “juego”,	-Entusiasmo inicial -Necesidad de apoyo	Algunos estudiantes se entusiasmaron desde el inicio por tratarse de juegos, mientras que otros requirieron estímulos y	En todos los estudiantes, la motivación no era la misma; mientras los

	necesaria para realizar la actividad?	especialmente con la sopa de letras y el emparejamiento, otros necesitaron más estímulo y apoyo para sentirse seguros al participar, sobre todo por tratarse de una plataforma nueva.		apoyo adicional para participar con confianza. Según <b>Borja et al. (2021)</b> , la motivación se fortalece cuando los estudiantes sienten que tienen apoyo y que la actividad es significativa para ellos, promoviendo un mayor compromiso en el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, la motivación en los estudiantes varía en función del estímulo y la seguridad que sienten al enfrentarse a nuevas herramientas digitales.	juegos provocaron el interés y entusiasmo en muchos, algunos todavía necesitaban un mayor respaldo para participar de manera activa en la hora clase.
5	¿Los estudiantes mantienen la atención y la concentración en la actividad?	La atención fue variada: algunos estudiantes se mantenían concentrados, mientras que otros se distraían o necesitaban más seguimiento. La guía constante de la docente y el carácter visual de la herramienta ayudaron a que poco a poco se centraran en las actividades.	-Atención variable -Recursos visuales -Guía docente	La atención, como no podía ser de otra forma, fue también muy diferente y no de forma lineal. Algunos siguieron la clase con bastante atención, pero había otros que se despistaron en la actividad. De acuerdo con <b>Cruz (2019)</b> , los recursos visuales y acompañamiento constante favorecen la concentración y ayudan a reducir distracciones, promoviendo un aprendizaje más efectivo. Es decir, la atención en entornos digitales puede ser variable, pero el uso de recursos visuales y la guía activa del docente son estrategias efectivas para mantener la atención.	La atención de los alumnos puede potenciarse a través de la utilización de herramientas visuales, como dispositivos digitales, junto con una orientación precisa y continua por parte del profesor durante la realización de la tarea.
6	¿Los estudiantes se muestran perdidos/confundidos/frustrados ante la actividad?	Al principio, algunos estudiantes se mostraron perdidos y se distraían fácilmente al no entender del todo cómo funcionaba la app. No obstante, cuando vieron que sus compañeros respondían bien y se divertían especialmente con el juego de la ranita, prestaron más atención.	-Confusión inicial -Influencia entre compañeros -Atención progresiva	Al principio, algunos mostraron estar perdidos y despistados, pero a medida que sus compañeros empezaron a responder la actividad los demás se animaron. Según <b>Cieza (2023)</b> , la interacción social y el aprendizaje colaborativo ayudan a disminuir sentimientos de frustración, favoreciendo la comprensión de las actividades digitales. Entre tanto, la confusión inicial puede reducirse mediante	La confusión suele aparecer naturalmente ante nuevas experiencias educativas; no obstante, en este escenario, esta fue reduciéndose paulatinamente a medida que los alumnos entendieron la actividad y se sintieron capaces de

				la observación y la interacción grupal, donde el ejemplo de los compañeros actúa como motivador y guía.	participar, en particular gracias al respaldo de sus compañeros.
7	¿Los estudiantes responden a las instrucciones de forma rápida y segura?	Solo unos pocos respondieron con seguridad en los primeros minutos. Conforme avanzaba la clase, más niños comenzaron a responder con mayor confianza. El ritmo fue pausado pero seguro, gracias a las instrucciones claras que fueron brindadas por la docente.	-Confianza progresiva -Instrucciones claras -Ritmo pausado	Al inicio, eran pocos los que respondían con firmeza, y con el paso del tiempo una buena parte de los estudiantes empezaron a responder afirmando sus propuestas. Según <b>López et al. (2023)</b> , la claridad en las instrucciones y un ritmo pausado favorecen la seguridad y la participación activa de los estudiantes en entornos digitales. Es decir, la seguridad en la respuesta aumenta con instrucciones claras y un ritmo adaptado, lo cual es esencial para fortalecer la confianza del estudiante.	La seguridad de los alumnos para responder se incrementó significativamente debido a las directrices claras y exactas de la profesora, lo que les proporcionó un mayor seguridad y confort durante cada tarea.
8	¿Los estudiantes muestran entusiasmo y hacen uso de la herramienta Educaplay?	Como era la primera vez que utilizaban Educaplay, varios estudiantes se mostraron confundidos al inicio, sin saber cómo manejar la herramienta. A pesar de ello, poco a poco fueron mostrando entusiasmo, especialmente al notar que podían interactuar en la pantalla y recibir resultados de manera inmediata.	-Entusiasmo -Interacción digital -Desorientación	Una parte de los estudiantes mostraban confusión, pero a medida que interactuaban y veían respuestas inmediatas, fueron comenzando a sentirse más entusiasmados y motivados para seguir jugando. Según <b>Cruz (2019)</b> , la interacción y la respuesta instantánea en plataformas digitales fomentan la motivación y el interés por el aprendizaje. Entre tanto, la interacción digital y la retroalimentación inmediata generan entusiasmo en los estudiantes, facilitando su motivación para explorar y aprender con nuevas herramientas.	El entusiasmo se refiere a una postura de felicidad, vitalidad e interés por una actividad, ya que esta consigue estimular la motivación y la interacción digital de los alumnos.
9	¿Los estudiantes cooperan/ comparten en la actividad con sus compañeros de clase?	Sí, se observó un bonito ambiente de colaboración. Cuando algunos estudiantes no sabían qué hacer, otros se acercaban para	-Ayuda entre compañeros -Cooperación -Ambiente positivo	Se observó un ambiente activo de colaboración, en el que los estudiantes ayudaban a sus compañeros a entender y participar, lo que contribuyó a generar un ambiente positivo y de ayuda mutua entre	La colaboración en el aula es una táctica que facilita a los escolares la unión para lograr metas compartidas, fomentando un entorno de

		explicarles con sus propias palabras o repetir lo que decía la docente. Esta ayuda espontánea entre compañeros permitió que nadie se sintiera excluido o frustrado.		ellos. Según <b>Cobeñas y Grimaldi (2021)</b> , la colaboración activa en el aula promueve un ambiente positivo y fomenta habilidades sociales y de trabajo en equipo. Es decir, la cooperación entre compañeros en actividades digitales favorece un clima de ayuda mutua y respeto, elementos clave en el aprendizaje inclusivo.	respaldo recíproco y respeto mutuo.
10	¿Los estudiantes expresan que les gustó o que les fue divertido participar en la actividad?	Al final de la clase, varios estudiantes comentaron que les gustó la forma en que se trabajó, aunque dijeron que al principio no entendían bien. Mencionaron que les gustaría seguir usando esas actividades porque les parecía fácil y divertido aprender así.	-Satisfacción del estudiante -Aprendizaje lúdico -Interés por la app	Al finalizar, muchos comentaron que les gustó y que les pareció divertido, aunque al principio tuvieron dificultades para entender. Según <b>Franco y Bowen (2022)</b> , las actividades lúdicas y la percepción de facilidad aumentan la motivación y la disposición del estudiante para continuar participando en actividades educativas. En este sentido, la satisfacción y el disfrute en los estudiantes refuerzan el valor de las actividades lúdicas y digitales en el proceso de aprendizaje.	En términos generales, la actividad fue sumamente beneficiosa, pues consiguió atraer la atención de los alumnos y dejó en ellos un sentimiento de gratificación y motivación.

*Nota:* En esta matriz se observa que, al presentarles por primera vez la aplicación digital, los estudiantes mostraron cierto interés inicial, aunque también algo de confusión.

### Ilustración 14

Planificación Clase 2. La Oración y su escritura (12 de junio de 2025)




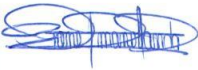


“OXFORD”



		UNIDAD EDUCATIVA “OXFORD”		AÑO LECTIVO: 2024 – 2025			
<b>PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>							
<b>I. DATOS INFORMATIVOS:</b>							
<b>Docente:</b>	Irene Maricela Manobanda Sisa	<b>Área/ asignatura:</b>	Lengua y Literatura	<b>Fecha:</b>	12 de junio del 2025	<b>Tiempo de la clase:</b>	40min.
	Jeniffer Gabriela Saca Calo		<b>Grado/Curso:</b>				
<b>TEMA:</b>	<b>OBJETIVOS:</b>		<b>EJES TRANSVERSALES:</b>				
La oración y su escritura	Desarrollar la capacidad de escritura de oraciones claras y coherentes, respetando las normas gramaticales, para el fortalecimiento de la expresión oral y escrita.		<p><b>RESPONSABILIDAD:</b> Cumplir con las obligaciones y los derechos individuales en forma oportuna y pertinente en el ejercicio de las actividades cotidianas que rigen en la institución, lo que forjará una conducta integral en nuestros educandos y educadores.</p> <p><b>SOLIDARIDAD:</b> La solidaridad es un valor que se caracteriza por la colaboración mutua entre los individuos, lo que permite lograr la superación de los más terribles desastres, como guerras, pestes, enfermedades, entre otros</p> <p><b>AMBIENTALISTA:</b> Conciencia Ambientalista. Se fundamenta en la educación moral que el ser humano y la madre naturaleza necesita, aceptando todas sus dimensiones de relación, equilibrio, respeto, calidad y desarrollo de todas las capacidades posibles para la innovación y el buen vivir.</p>				

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
Identificar oraciones simples, reconociendo su estructura y empleando correctamente las normas ortográficas básicas. (Ref. LL.5.1.3)		Construir oraciones simples respetando el orden lógico (sujeto + verbo + predicado) y utilizando correctamente las normas de ortografía y puntuación. (Ref. CE.LL.5.1)	
2. PLANIFICACIÓN			
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos
<p><b>1.EXPERIENCIA</b></p> <p>Responder al saludo inicial.</p> <p>Participar en la dinámica (Completar frases en Educaplay) <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24443472-completa-las-oraciones-encadenadas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24443472-completa-las-oraciones-encadenadas.html</a></p> <p>Responder las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué vimos la clase anterior?</li> <li>• ¿Cuál es la diferencia entre el poema y los amorfinos?</li> </ul> <p><b>2. REFLEXIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar las ilustraciones.</li> <li>• Seleccionar la oración correcta de acuerdo a cada ilustración presentadas en Educaplay</li> </ul>	<p>Recursos audiovisuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Actividades en Educaplay</li> <li>-Diapositivas</li> <li>-Ilustraciones en Educaplay</li> <li>-Adivinanzas en Educaplay</li> </ul>	<p><b>I.LL.2.11.2.</b> Escribe textos propios a partir de otros (cuentos, fábulas, poemas, leyendas, canciones) con nuevas versiones de escenas, personajes u otros elementos, con diversos medios y recursos (incluidas las TIC). (I.3., S.3.)</p>	<p><b>Técnicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Ejercicio práctico</li> </ul> <p><b>Instrumento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividad en clase</li> </ul>

<p><a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24443846-juego_de_oraciones_creativas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24443846-juego_de_oraciones_creativas.html</a></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Escuchar el tema y el objetivo de la clase.</li></ul> <p><b>3. CONCEPTUALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Visualizar la presentación.</li><li>• Escuchar la clase sobre la oración y su escritura en Educaplay <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24444097-la_oracion_y_su_escritura.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24444097-la_oracion_y_su_escritura.html</a></li><li>• Analizar la explicación expuesta en la hora de clases.</li><li>• Identificar las partes de una oración en el juego Adivinanza en Educaplay <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24446707-descubre_la_estructura.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24446707-descubre_la_estructura.html</a></li></ul> <p><b>4. APLICACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Realizar un dictado de oraciones en EducaPlay <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24447861-dictado_un_dia_divertido.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24447861-dictado_un_dia_divertido.html</a></li></ul>			
---	--	--	--

<b>ELABORADO</b>		<b>REVISADO</b>	<b>APROBADO</b>
<b>DOCENTES EN FORMACIÓN</b>		Lic. Evelyn Hurtado <b>DOCENTE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA</b>	MSc. Diego Fernando Jácome Segovia <b>DOCENTE TUTOR ACADÉMICO</b>
Jeniffer Gabriela Saca Calo	Irene Maricela Manobanda Sisa		
Firma:	Firma:	Firma:	Firma:
			

## CONTENIDO CIENTÍFICO

### ¿Qué es la oración?

La oración es el conjunto de palabras ordenadas de manera que tengan sentido completo.

### Partes de la oración

**Artículos:** están los artículos como “La”, “El” o “Los”, que usualmente acompañan el sustantivo y te dan información sobre su género y número.

**Sustantivos:** son palabras con las que se nombran cosas, personas, animales y lugares.

**Adjetivos:** acompañan a los sustantivos y te comparten rasgos sobre ellos.

**Sujeto:** es la parte que te indica quién está realizando la acción o de quién se está hablando.

**Verbo:** es solo la acción.

**Predicado:** es el resto de la oración, el cual te da más contexto sobre lo que se está haciendo el sujeto.

### Clasificación de las oraciones según la actitud del hablante

**Afirmativas:** las que utilizas para afirmar algo, *por ejemplo:* Todos comen papas fritas.

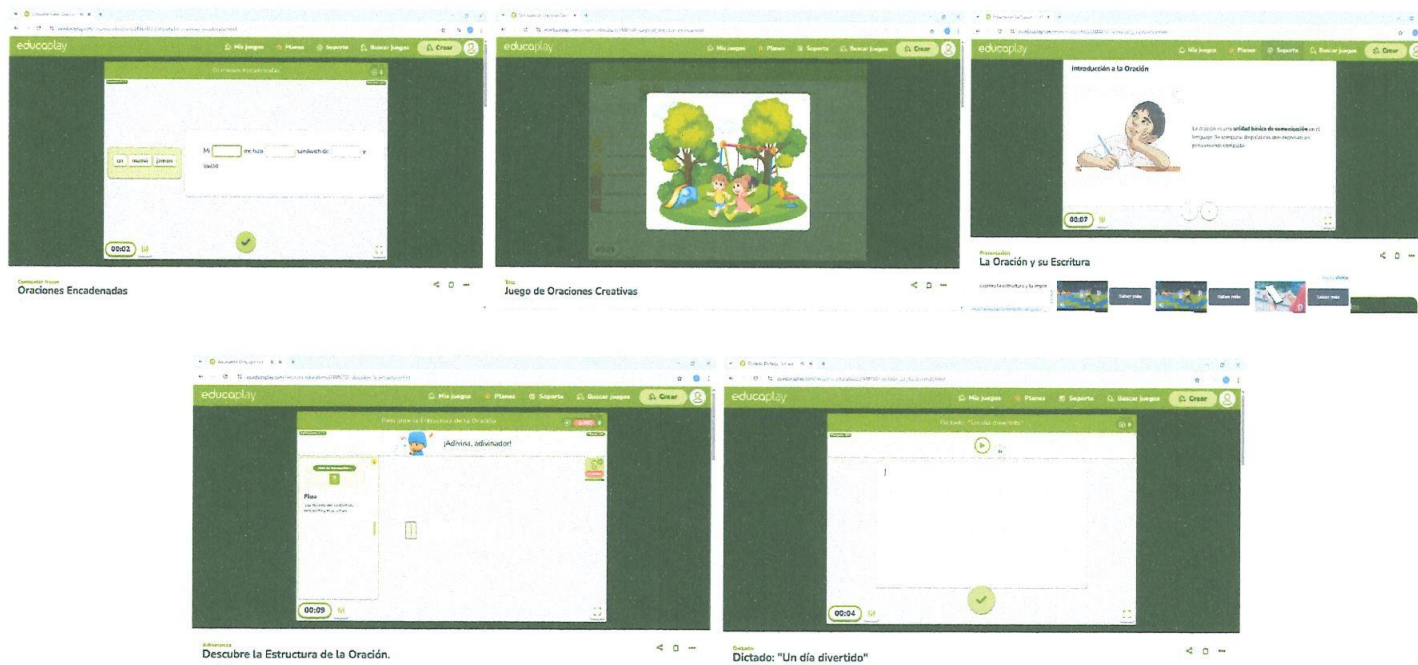
**Negativas:** las que utilizas para negar algo, *por ejemplo:* Los problemas no existen.

**Interrogativas:** las que utilizas para hacer preguntas y se escribe entre signos de interrogación, *por ejemplo:* ¿Por qué estás tan brava?

**Exclamativas:** expresan alegría, miedo o tristeza y van escritas entre signos de admiración, *por ejemplo:* ¡Esto es aburridísimo!

**Imperativas:** expresan ordenes e instrucciones, *por ejemplo:* Tomen sus bebidas.

### ANEXOS



### **Ilustración 15**

*Desarrollo de la Clase 2. La Oración y su escritura (12/06/2025)*



*Nota:* La docente ingreso a la clase, saludo a los niños y les manifestó que cada uno tomen su puesto en orden para iniciar con la nueva temática de la asignatura de Lengua y Literatura.

### **Ilustración 16**

*Desarrollo de la Clase 2. La Oración y su escritura*



*Nota:* La docente practicante, Gabriela Saca dio a conocer las instrucciones claves para llevar a cabo la dinámica denominada “Palabras Encantadas”.

### **Ilustración 17**

*Desarrollo de la Clase 2. La Oración y su escritura*



*Nota:* La profesora Gabriela Saca realizó preguntas sobre la clase anterior.

### **Ilustración 18**

*Desarrollo de la Clase 2. La Oración y su escritura*



*Nota:* Los niños se encuentran observando las imágenes para seleccionar la oración correcta.

### **Ilustración 19**

*Desarrollo de la Clase 2. La Oración y su escritura*



*Nota:* La maestra prasante impartió la clase sobre la oración y su escritura.

### **Ilustración 20**

*Desarrollo de la Clase 2. La Oración y su escritura*



*Nota:* Los niños culminaron con éxito el dictado y se les veía contentos.

### **Ilustración 21**

*Desarrollo de la Clase 2. La Oración y su escritura*



*Nota:* Mientras la docente invitada en todo momento estuvo tomando nota de lo observado.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**EXTENSIÓN PUJILÍ**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**MATRIZ DE CODIFICACIÓN DE LA OBSERVACIÓN A LA CLASE DEMOSTRATIVA DE LENGUA Y LITERATURA**

**Objetivo:** Registrar simultáneamente las reacciones y aceptación de cada uno de los estudiantes respecto al uso de Educaplay, facilitando así la acción de percibir de forma cualitativa el nivel de motivación/ interés/ compromiso en la clase.

**Metodología:** Método de tipo cualitativo fundamentado en la observación directa y sistemática de las distintas reacciones y comportamientos de los alumnos, la cual se pone en marcha cuando se ejecuta la actividad didáctica.

**Observadora:** Irene Maricela Manobanda Sisa

**Clase Ejecutada:** Jeniffer Gabriela Saca Calo

**Tema:** La oración y su escritura

**Fecha:** 12- 06 - 2025

N°.	PREGUNTAS	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	PALABRAS CLAVE	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	CONCLUSIONES
1	¿Los estudiantes muestran interés/ atención en la actividad?	Al inicio de la clase la docente ingreso al aula y saludo a los niños, ellos por su lado respondieron al saludo y tomaron su lugar contento. Al cabo de un rato la maestra les presento una dinámica digital denominada palabras encadenadas en Educaplay y allí se pudo observar que algunos niños estaban intrigados por saber lo que se iba a trabajar.	-Saludo -Dinámica -Intrigados	Los estudiantes al principio respondieron de forma amable y mostraban interés por participar en la actividad respecto a la herramienta digital. Según <b>Panta (2023)</b> , El saludo es un comportamiento innato que, al ser intercambiado entre personas, refuerza la interacción social y fortalece el vínculo entre emisor y receptor. Es decir, es un comportamiento que cada persona lleva en su interior y	El saludo es una conducta innata que fortalece la relación entre las personas, y en este caso, contribuyó a generar un entorno cercano donde los alumnos demostraron interés y atención desde el comienzo, promoviendo de esta manera una participación ágil.

				que, al usarse, refuerza la interacción social entre quienes saludan.	
2	¿Los estudiantes participan activamente en la actividad propuesta en Educaplay?	Se evidenció que los estudiantes empezaron ya a familiarizarse con la herramienta digital, la cual contenía juegos digitales. Además, se destacó un ambiente de compañerismo en el aula, ya que cuando una niña tuvo dificultades al pasar al frente, un compañero notó su incomodidad y levantó la mano para ayudarla.	-Familiarizar -Juegos digitales - Ambiente de compañerismo -Incomodidad	La mayor parte de los estudiantes se orientaban rápidamente respecto a la herramienta digital y mostraban colaboración. <b>Mero (Mero, 2021)</b> explica, que, para que en el aula de clases se produzca un cambio integrador y positivo, se requiere el uso de herramientas digitales educativas manipulables, accesibles que promuevan una buena enseñanza. Es decir, se refiere a la familiarización de adquirir comodidad y competencia en el uso de tecnologías y aplicaciones digitales para diversos fines, incluyendo el aprendizaje.	Al conocer la tecnología, los alumnos potencian sus destrezas digitales; en esta situación, esto facilitó una implicación más activa y cooperativa, con un aumento de confianza y respaldo recíproco entre los estudiantes.
3	¿Los estudiantes muestran emociones positivas (sonríen, se muestran alegres)?	Algunos estudiantes mostraron emociones positivas e incluso muchos de ellos se reían al acertar sus respuestas durante las actividades. Sin embargo, se observó que algunos aún no comprendían completamente el manejo de la plataforma. A pesar de ello, se logró constatar que esta aplicación digital resultó ser una herramienta útil para facilitar la comprensión de los contenidos en la clase de Lengua y Literatura.	-Emoción positiva - Manejo de la plataforma - Comprensión de contenidos	Los estudiantes se mostraban motivados y se reían ante la correcta solución de la actividad, pero algunos todavía tenían que llegar a comprender el funcionamiento de la plataforma. <b>Según Borja et al. (2021)</b> , indican que las emociones positivas en el proceso de aprendizaje, como la alegría y la risa, refuerzan la motivación y el compromiso con las actividades. Es decir, la	Las manifestaciones de entusiasmo al responder adecuadamente evidencian cómo las emociones positivas impactan directamente en la implicación activa de los alumnos y promueven una actitud más receptiva y abierta hacia el proceso de estudio.

				manifestación de alegría y risas al acertar respuestas, refleja un impacto emocional positivo que motiva a los estudiantes a ser parte activa de la clase.	
4	¿Los estudiantes muestran motivación y disposición necesaria para realizar la actividad?	A pesar de que algunos estudiantes aún no dominaban el uso de la app Educaplay, se mostraron motivados por aprender y conocer las actividades propuestas por la docente. Además, la educadora desempeñó un rol como guía, ya que explicaba con claridad cada proceso, lo que ayudó a mantener la predisposición de los estudiantes.	-Dominio -Aprender -Conocer -Predisposición	A pesar de no dominar la plataforma, los estudiantes se mostraban muy interesados y motivados por aprender y la docente ayudaba a que el proceso fuese fácil. Según <b>Borja (2021)</b> , sostiene que el acompañamiento docente es fundamental para mantener la motivación. Puesto que, la disposición de los estudiantes, a pesar de las dificultades iniciales, se fortalecieron gracias a la orientación clara de la docente.	La motivación es un elemento esencial en el proceso educativo, pues fomenta la dedicación del alumno. Por lo tanto, se observó un elevado grado de motivación, gracias a la orientación de la profesora, lo que contribuyó a mantener la atención de los estudiantes.
5	¿Los estudiantes mantienen la atención y la concentración en la actividad?	Se constató que aproximadamente la mitad del curso mostró un buen nivel de concentración durante la actividad. Los estudiantes estuvieron atentos a las ilustraciones proporcionadas por la docente y se enfocaron en mirar detenidamente la estructura de cada apartado. De este modo, lograron completar las oraciones propuestas en la herramienta Educaplay.	-Concentración -Atención	Los estudiantes permanecieron concentrados y atentos a las ilustraciones y a la estructura de las actividades, durante toda la explicación de la docente. Según <b>Cruz (2019)</b> , la atención y concentración sostenidas en actividades digitales son esenciales para el cumplimiento de las actividades educativas. Por tanto, la concentración es un mecanismo que induce la comprensión lectora y el desarrollo de habilidades	La concentración en el salón de clases es esencial para que los alumnos asimilen nuevos saberes, con el objetivo de mantener la atención durante la actividad y maximizar el proceso de aprendizaje.

				lingüísticas a favor de los estudiantes.	
6	¿Los estudiantes se muestran perdidos/confundidos/frustrados ante la actividad?	Pocos estudiantes mostraron signos de confusión y frustración durante la clase y requirieron el apoyo constante de la docente, especialmente al momento de realizar las actividades de adivinanzas. A pesar de ello, la profesora los orientó de manera adecuada, lo que permitió que estos estudiantes retomaran la actividad. Asimismo, se evidenció que otros niños se mantuvieron activos desde el inicio de la sesión.	-Confusión -Apoyo docente -Activos	Algunos estudiantes mostraron signos de confusión y necesitaron ayuda, pero la docente intervino de manera efectiva para guiarlos. Como indica <b>Cieza (2023)</b> , la presencia de confusión puede mitigarse mediante intervenciones pedagógicas oportunas, favoreciendo la inclusión y el aprendizaje positivo. Es decir, el apoyo docente es primordial para evitar frustraciones en los estudiantes durante la clase.	La frustración impacta de manera negativa en el proceso de aprendizaje, por esta razón, a pesar de que la mayoría de los alumnos consiguió mantener el ritmo de la actividad, en ciertos momentos la profesora proporcionó apoyo a aquellos que tuvieron problemas, evitando que se sintieran confusos.
7	¿Los estudiantes responden a las instrucciones de forma rápida y segura?	En cuanto a las instrucciones brindadas por la docente, estas fueron claras. Dado que, los estudiantes ya habían trabajado con esta herramienta en la clase anterior y se evidenció cierto grado de familiaridad. Esto facilitó su adaptación progresiva a la acción, permitiendo un desarrollo fluido sin pérdida de tiempo.	-Instrucciones -Adaptación progresiva -Desarrollo fluido	Los estudiantes, por haber tenido la experiencia de utilizar la herramienta, respondieron sin esperar, de modo que facilitó mucho el desarrollo de la actividad. En este sentido, <b>López et al. (2023)</b> , enfatiza que la preparación previa, favorece la fluidez en las actividades. Por tal razón, la adaptación progresiva de los alumnos con el recuso digital Educaplay facilita respuestas ágiles y seguras.	La profesora proporcionó instrucciones organizadas, basándose en su experiencia anterior con herramientas digitales, lo que facilitó que los educandos actuaran con seguridad y rapidez, esta orientación propició un entorno seguro.
	¿Los estudiantes muestran entusiasmo y hacen uso de la	Se constató un momento de distracción cuando la docente se ausentó de la clase, lo que generó cierto alboroto entre los estudiantes mientras utilizaban la herramienta Educaplay. Sin embargo, al retomar su	-Distracción -Rol docente -Interés	A pesar de que hubo una interrupción por la ausencia de la docente, los estudiantes	Es primordial prevenir la distracción en el aula para preservar un entorno próspero para el proceso

8	herramienta Educaplay?	rol, la docente alcanzó restablecer el orden y guiar nuevamente la actividad. Los estudiantes retomaron su concentración y mostraron interés por los juegos diseñados.		lograron volver a realizar la actividad con interés y entusiasmo. Entre tanto, <b>Villacreses (2022)</b> , destaca la importancia del rol docente para mantener el entusiasmo en ambientes digitales. Por ende, la guía docente es fundamental para el desarrollo de habilidades y destrezas de los educandos, generando así una formación integral y pasiva entre docente y estudiantes.	educativo, en este contexto, la plataforma Educaplay consiguió atraer la atención de los alumnos, quienes permanecieron concentrados durante todo el ejercicio.
9	¿Los estudiantes cooperan/ comparten en la actividad con sus compañeros de clase?	Algunos se ayudaban de unos a otros e incluso se puedo percibir que cuando uno no entendía bien, otro lo ayudaba y le sugería respuestas en voz baja. Esta colaboración fue auténtica, ya que permitió que todos pudieran avanzar con libertad.	-Ayuda -Colaboración auténtica -libertad	Se observó que los mismos estudiantes se ayudaban entre sí al compartir respuestas. Según <b>Parra et al. (2020)</b> , la colaboración y ayuda mutua en actividades enriquecen la experiencia de aprendizaje y fomentan habilidades sociales. En este sentido, la colaboración efectiva y espontánea entre estudiantes refleja un ambiente de ayuda mutua que favorece el aprendizaje cooperativo.	El apoyo recíproco entre los alumnos en el aula crea un clima de respaldo y confianza que promueve el aprendizaje colectivo, en este texto, el trabajo en equipo que tuvo lugar durante la lección enriqueció la actividad y facilitó a los alumnos el progreso.
10	¿Los estudiantes expresan que les gustó o que les fue divertido	Al culminar la clase, todos los estudiantes se pusieron de pie y ofrecieron un caluroso aplauso a la docente como muestra de agradecimiento. Unos cuantos comentaron que disfrutaron mucho las actividades interactivas y que la clase les pareció entretenida,	-Agradecimiento -Actividades interactivas -Tareas escritas	Al final, los estudiantes expresaron que la actividad que acababan de realizar les había gustado. Según Franco y <b>Bowen (2022)</b> , afirman que el	Cuando las labores se realizan de manera eficaz, los alumnos aprecian y reconocen el trabajo de la profesora, por lo tanto, el

	participar en la actividad?	mucho más que las habituales tareas escritas en el cuaderno.		disfrute es un indicador clave de éxito en actividades educativas. De tal forma, el aprendizaje no solo es un proceso mental sino también emotivo. Al dar prioridad al disfrute, podemos generar experiencias educativas prósperas para todos.	ejercicio realizado en la clase fue bien acogido, creando un sentimiento de agrado en los estudiantes.
--	-----------------------------	--	--	--	--

*Nota:* Esta matriz muestra, como los estudiantes mostraron interés y un cierto dominio de la herramienta digital, evidenciando colaboración y un clima amistoso, favoreciendo la participación activa.

**Ilustración 22**

Planificación Clase 3. La Fábula (13/06/2025)



“OXFORD”



		UNIDAD EDUCATIVA “OXFORD”		AÑO LECTIVO: 2024 – 2025			
<b>PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>							
<b>I. DATOS INFORMATIVOS:</b>							
<b>Docente:</b>	Irene Maricela Manobanda Sisa	<b>Área/ asignatura:</b>	Lengua y Literatura	<b>Fecha:</b>	13 de junio del 2025	<b>Tiempo de la clase:</b>	40min.
	Jeniffer Gabriela Saca Calo		<b>Grado/Curso:</b>				
<b>TEMA:</b>	<b>OBJETIVOS:</b>		<b>EJES TRANSVERSALES:</b>				
<b>La fábula</b>	<b>OG.LL.11.</b> Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje.		<p><b>RESPONSABILIDAD:</b> Cumplir con las obligaciones y los derechos individuales en forma oportuna y pertinente en el ejercicio de las actividades cotidianas que rigen en la institución, lo que forjará una conducta integral en nuestros educandos y educadores.</p> <p><b>SOLIDARIDAD:</b> La solidaridad es un valor que se caracteriza por la colaboración mutua entre los individuos, lo que permite lograr la superación de los más terribles desastres, como guerras, pestes, enfermedades, entre otros</p> <p><b>AMBIENTALISTA:</b> Conciencia Ambientalista. Se fundamenta en la educación moral que el ser humano y la madre naturaleza necesita, aceptando todas sus dimensiones de relación, equilibrio, respeto, calidad y desarrollo de todas las capacidades posibles para la innovación y el buen vivir.</p>				

**DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

**LL.2.5.5.** Recrear textos literarios leídos o escuchados (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor) con diversos medios y recursos (incluidas las TIC).



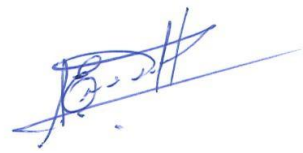
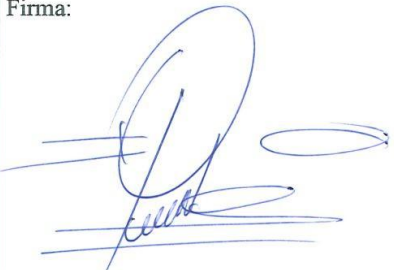
**CE.LL.2.11.** Produce y recrea textos literarios, a partir de otros leídos y escuchados (textos populares y de autores ecuatorianos), valiéndose de diversos medios y recursos (incluidas las TIC).

**2. PLANIFICACIÓN**

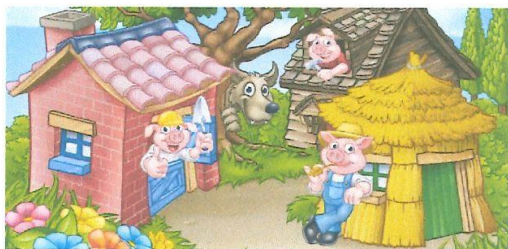
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos
<p><b>1. EXPERIENCIA</b></p> <p>Obsevar el video animado de la fábula “La tortuga y la liebre”.</p> <p>Participar en un videoquiz de EducaPlay respecto a la fábula visualizada.</p> <p><a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24194551-fabula-la-tortuga-y-la-liebre.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24194551-fabula-la-tortuga-y-la-liebre.html</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Quiénes son los personajes?</li> <li>• ¿Qué pasó en la historia?</li> <li>• ¿Quién ganó la carrera?</li> </ul> <p><b>2. REFLEXIÓN</b></p>	<p>Recursos audiovisuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Video en You tube (Fábula de la Tortuga y la Liebre)</li> <li>-Pizarra Digital EducaPlay</li> <li>-Videoquiz en EducaPlay</li> <li>-Diapositivas</li> <li>-Sopa de letras en EducaPlay</li> <li>-Juego de emparejamiento en EducaPlay</li> </ul> <p>Recurso concreto:</p>	<p><b>I.LL.2.11.2.</b> Escribe textos propios a partir de otros (cuentos, fábulas, poemas, leyendas, canciones) con nuevas versiones de escenas, personajes u otros elementos, con diversos medios y recursos (incluidas las TIC). (I.3., S.3.)</p>	<p><b>Técnicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicio práctico</li> </ul> <p><b>Instrumento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tarea</li> </ul>

<p><b>Conversar en grupo acerca de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Por qué ganó la tortuga si era más lenta?</li> <li>• ¿Qué aprendimos de esta historia?</li> </ul> <p><b>3. CONCEPTUALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar la explicación del docente sobre las características de la fábula (personajes animales, moraleja, estructura corta). <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24196358-la_fabula.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24196358-la_fabula.html</a></li> <li>• Intervenir en la sopa de letras de EducaPlay con palabras de la fábula: Tortuga, liebre, carrera, lenta, rápida, esfuerzo, ganar, confianza, descanso, perseverancia. <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24196600-la_fabula_la_liebre_y_la_tortuga.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24196600-la_fabula_la_liebre_y_la_tortuga.html</a></li> </ul> <p><b>4. APLICACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar el Juego de emparejamiento sobre la estructura de la Fábula en EducaPlay. <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24196584-estructura_de_la_fabula.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24196584-estructura_de_la_fabula.html</a></li> </ul>	<p>-Cartulinas -Marcadores</p>		
---	------------------------------------	--	--

*Nota:* Elaborado por las autoras.

<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborar una mini fábula utilizando dos animales como personajes. El texto deberá tener entre 3 y 5 oraciones e incluir una enseñanza o moraleja.</li> </ul>			
<b>ELABORADO</b>		<b>REVISADO</b>	
<b>DOCENTES EN FORMACIÓN</b>		<b>APROBADO</b>	
Jeniffer Gabriela Saca Calo	Irene Maricela Manobanda Sisa	Lic. Evelyn Hurtado <b>DOCENTE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA</b>	MSc. Diego Fernando Jácome Segovia <b>DOCENTE TUTOR ACADÉMICO</b>
Firma:	Firma:	Firma:	Firma:
			

**CONTENIDO CIENTÍFICO**



La **fábula** es un tipo de texto narrativo breve, generalmente protagonizado por **animales que actúan como personas**, y que tiene como objetivo dejar una enseñanza o **moraleja** al final. Se usa mucho en la educación para enseñar valores y comportamientos adecuados de forma sencilla y entretenida.

## ESTRUCTURA DE LA FÁBULA

### 1. Inicio o planteamiento:

Se presentan los personajes (por lo general animales) y el lugar donde ocurre la historia.

### 2. Nudo o desarrollo:

Se muestra el problema o el conflicto entre los personajes.

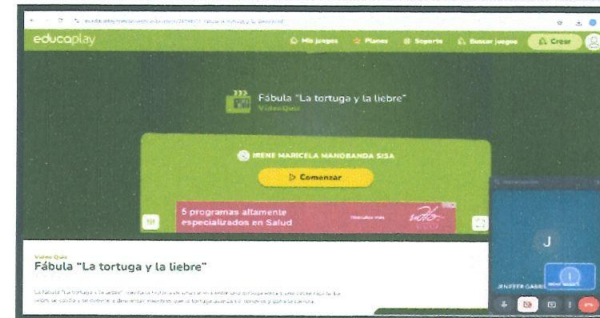
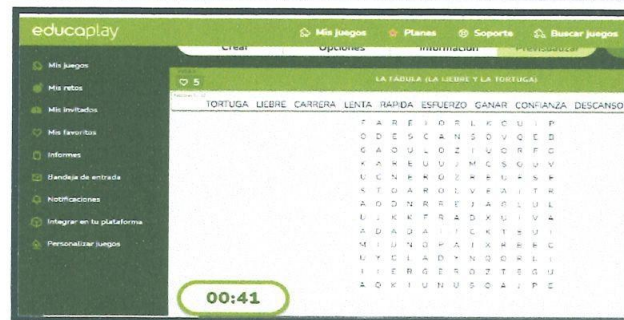
### 3. Desenlace:

Se resuelve el conflicto, generalmente con una consecuencia para los personajes.

### 4. Moraleja (opcional, pero muy común):

Es la enseñanza o lección que deja la historia. A veces está escrita directamente al final del texto.

## ANEXOS



### **Ilustración 23**

*Desarrollo de la Clase 3. La Fábula (13/06/2025)*



*Nota:* Clase sobre qué es la fábula y 1 ejemplo.

### **Ilustración 24**

*Desarrollo de la Clase 3. La Fábula*



*Nota:* En este momento, se seleccionó a un niño de cada fila para que presente su mini fábula.

### **Ilustración 25**

*Desarrollo de la Clase 3. La Fábula*



*Nota:* Después de haber conceptualizado sobre que es la fábula se realiza la sopa de letras.

### **Ilustración 26**

*Desarrollo de la Clase 3. La Fábula*



*Nota:* En este momento dentro de la aplicación se está realizando el juego de emparejamiento.

### **Ilustración 27**

*Desarrollo de la Clase 3. La Fábula*



*Nota:* La observadora por su parte estaba anotando en la guía lo que se percibía en el momento.

### **Ilustración 28**

*Desarrollo de la Clase 3. La Fábula*



*Nota:* La practicante invitada (Irene Manobanda) sigue tomando apuntes a las observaciones.

### **Ilustración 29**

*Desarrollo de la Clase 3. La Fábula*



*Nota:* Aquí se observa la finalización de la clase con la recolección de la información.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**EXTENSIÓN PUJILÍ**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**MATRIZ DE CODIFICACIÓN DE LA OBSERVACIÓN A LA CLASE DEMOSTRATIVA DE LENGUA Y LITERATURA**

**Objetivo:** Registrar simultáneamente las reacciones y aceptación de cada uno de los estudiantes respecto al uso de Educaplay, facilitando así la acción de percibir de forma cualitativa el nivel de motivación/ interés/ compromiso en la clase.

**Metodología:** Método de tipo cualitativo fundamentado en la observación directa y sistemática de las distintas reacciones y comportamientos de los alumnos, la cual se pone en marcha cuando se ejecuta la actividad didáctica.

**Observadora:** Irene Maricela Manobanda Sisa

**Clase Ejecutada:** Jeniffer Gabriela Saca Calo

**Tema:** La fábula

**Fecha:** 13- 06 - 2025

**Lugar:** Aula de Quinto “A”, Unidad Educativa Oxford

No.	PREGUNTAS	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	PALABRAS CLAVE	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	CONCLUSIONES
1	¿Los estudiantes muestran interés/ atención en la actividad?	Sí, los estudiantes demostraron un alto nivel de interés desde el inicio de la clase demostrativa, la utilización del video animado denominado: La tortuga y la liebre captó su atención de forma inmediata y la continuidad con el videoquiz de EducaPlay logró mantener su enfoque durante toda la experiencia. No se observaron distracciones, lo cual se evidencia una conexión efectiva con el recurso didáctico manejado.	-Interés -Atención -Motivación	Los estudiantes mantenían su nivel de atención desde el principio hasta el final de la clase, no se distrajeron en ningún momento. Según <b>Alcántara et al. (2024)</b> , la motivación y atención en el proceso de aprendizaje están vinculadas a la utilización de recursos didácticos adecuados que generan interés en los estudiantes. En este caso, el uso del video animado y el videoquiz contribuyó a mantener	La motivación y el interés de los estudiantes se basan en gran parte en la utilización de herramientas educativas apropiadas que estimulen su beneficio, por tanto, el recurso digital consiguió atraer y conservar su atención durante la clase, aportando de manera significativa el proceso de aprendizaje.

				la atención sostenida, evidenciando una conexión efectiva con los recursos digitales.	
2	¿Los estudiantes participan activamente en la actividad propuesta en Educaplay?	La participación fue activa y constante. Todos los estudiantes interactuaron con entusiasmo durante el videoquiz, así como en las demás dinámicas propuestas con la plataforma EducaPlay, muchos niños levantaban la mano para responder, algunos incluso pedían repetir la actividad para mejorar su desempeño. Hubo emoción y compromiso en cada apartado digital.	-Participación -Entusiasmo -Compromiso	Los niños mostraron su entusiasmo, expresaban su deseo de mejorar en la realización de las actividades digitales. De acuerdo con <b>Berrocal y Aravens (2021, p.73)</b> , las herramientas digitales pueden potenciar la participación activa y el compromiso en el aula, promoviendo un aprendizaje más dinámico y motivador. Entre tanto, la presencia de entusiasmo y el deseo de mejorar reflejan que las plataformas interactivas, como EducaPlay, generan un ambiente de participación constante y positivo.	Las herramientas digitales potencian la participación activa y hacen el proceso de aprendizaje más estimulante y dinámico, por ello, durante la lección, la plataforma digital consiguió despertar a los alumnos, quienes se involucraron con entusiasmo y demostraron disposición para aprender.
3	¿Los estudiantes muestran emociones positivas (sonríen, muestran alegría)?	Fue evidente que si, en la clase los alumnos reflejaron emociones positivas, pues se los observó sonriendo, comentando entre ellos con alegría y expresando entusiasmo tanto verbal como corporalmente, estas emociones fueron expresadas durante el juego de emparejamiento y la sopa de letras. El ambiente en el aula fue ameno, con una energía positiva que se mantuvo hasta el final de cada ejercicio planteado.	-Alegría -Entusiasmo -Energía positiva.	Los estudiantes mostraron felicidad y entusiasmo, lo cual quedó claramente manifestado en sus sonrisas, comentarios y energía positiva durante el desarrollo de la clase. Según <b>Bora et al. (2021)</b> , las actividades que generan emociones positivas en los estudiantes, como la alegría y la satisfacción, contribuyen a un entorno de aprendizaje más efectivo y motivador. En este sentido, la expresión de felicidad	Las actividades que vinculan las emociones de los alumnos promueven un entorno más motivador; en este sentido, la actividad sugerida por la profesora creó un ambiente caluroso que generó entusiasmo en los alumnos y reforzó su deseo de continuar con su aprendizaje.

				y entusiasmo observada durante las actividades digitales refleja que estas estrategias favorecen un clima emocional positivo, que refuerza el interés por aprender.	
4	¿Los estudiantes muestran motivación y disposición necesaria para realizar la actividad?	La motivación era clara, ya que la docente tomo una actitud dinámica y les explicó que trabajarían con juegos digitales. Desde la exposición del tema, los infantes mostraron su destreza a participar, colaborar y completar cada una de las actividades académicas planificadas. La gamificación a través de Educaplay fue un elemento importante de motivación que contribuyó a una actitud favorable hacia el aprendizaje.	-Motivación -Disposición -Interés.	La motivación fue evidente, pues con una explicación clara por parte de la docente, los estudiantes mostraron ganas de participar en las actividades. Entre tanto, <b>Borja (2021)</b> , señala que la motivación en el aprendizaje puede potenciarse mediante estrategias lúdicas y gamificación, las cuales generan una actitud positiva hacia las tareas académicas. Es decir, la explicación clara y la incorporación de juegos digitales motivan a los estudiantes a participar con entusiasmo y disposición, facilitando un aprendizaje activo.	Las tácticas recreativas y la gamificación son instrumentos eficaces para incentivar a los alumnos, por lo cual, la mezcla de la gamificación y una explicación precisa por parte de la maestra motivó a los alumnos a mantener una participación activa durante la jornada de clases.
5	¿Los estudiantes mantienen la atención y la concentración en la actividad?	Durante el desarrollo de la clase, los educados permanecieron concentrados siguiendo al detalle las instrucciones entregadas por la profesora y realizando tareas en ciertos momentos establecidos. La variedad y la combinación de recursos audiovisuales y digitales contribuyeron significativamente a su atención de manera sostenida.	-Atención -Concentración -Seguimiento	Los estudiantes siguieron instrucciones, realizaron tareas gracias a los distintos recursos que se usaron. Según <b>Cieza (2023)</b> , los recursos visuales y digitales, cuando están bien estructurados, facilitan la atención sostenida de los estudiantes. Así pues, los niños se vinculan más cuando lo que perciben y utilizan tiene un	Los materiales visuales y digitales diseñados apropiadamente, contribuyen a mantener la implicación de los alumnos, por medio de esto, la profesora consiguió mantener un balance adecuado en el grado de entendimiento de sus estudiantes.

				significado para ellos. No solo implica el uso de la tecnología, sino también hacerlo con un objetivo, para que adquieran conocimientos con interés.	
6	¿Los estudiantes se muestran perdidos/ confundidos/ frustrados ante la actividad?	No, al contrario, se sintieron guiados y seguros durante cada momento de la clase. Cuando surgieron dudas, la maestra intervino al instante con explicaciones claras y ejemplos sencillos, lo cual les ayudó a retomar las actividades de aprendizaje sin frustrarse. La estructura de los quehaceres digitales fue intuitiva, por lo que no se notó desconocimiento, sino más bien afán por descubrir cómo funcionaban.	-Confianza -Seguridad -Guía	No apareció la confusión ni tampoco la frustración, pues los estudiantes se sentían seguros y guiados todo el tiempo. Según señala <b>López et al. (2023)</b> , es importante disponer de una estructura comprensible y apoyo docente en el proceso de enseñanza. Ya que el apoyo docente y la estructura clara de las actividades digitales generan un ambiente de confianza que previene sentimientos de frustración y confusión en los estudiantes.	La seguridad en el entorno educativo facilita que los alumnos se desenvuelvan con facilidad, sin temor a equivocarse, por consiguiente, la actividad, con su estructura simple y el apoyo cercano de la profesora, generó un entorno efectivo en el que los alumnos se sintieron a gusto para involucrarse activamente a su formación.
7	¿Los estudiantes responden a las instrucciones de forma rápida y segura?	Sí, la mayoría de estudiantes respondió con rapidez y seguridad a las indicaciones proporcionadas. Por tanto, no solo se evidenció, su comprensión de la tarea sino también su familiaridad con el uso de herramientas digitales como EducaPlay.	-Respuesta rápida -Comprensión.	La mayoría respondía rápida y confiadamente; pues demostraron que comprendían las indicaciones, así como también que conocían la utilización de las herramientas digitales. Según <b>Villacreses (2022)</b> , resalta que la comprensión de las consignas y la competencia tecnológica favorecen respuestas inmediatas y seguras. Entonces, la respuesta ágil de los estudiantes indica que	Cuando los alumnos entienden claramente un tema, sus respuestas suelen ser más rápidas y confiables, lo que promueve el ritmo de la clase, por lo tanto, el entendimiento del contenido y la familiaridad con el recurso digital facilitaron su participación, confianza y autonomía.

				la instrucción previa con la plataforma digital fue captada fácilmente.	
8	¿Los estudiantes muestran entusiasmo y hacen uso de la herramienta Educaplay?	El entusiasmo fue indudable, la herramienta digital EducaPlay fue recibida con gran interés y curiosidad por los estudiantes, ya que ellos, exploraron sus funciones con agilidad y manifestaron satisfacción al completar los desafíos propuestos. La plataforma resultó atractiva y accesible para todos los participantes.	-Entusiasmo -Curiosidad -Satisfacción.	Los estudiantes, se adentraron en la plataforma con interés y se sentían realizados con los desafíos. Según <b>Cruz (2019)</b> , afirma que plataformas digitales atractivas fomentan la curiosidad y el entusiasmo en el proceso de aprendizaje. Entre tanto, la motivación y el interés por las herramientas digitales aumentan cuando estas son accesibles y atractivas, promoviendo una exploración activa y satisfacción en los estudiantes.	La curiosidad es un impulsor del aprendizaje, puesto que motiva a los alumnos a investigar y hallar nuevos temas con interés, entonces, la plataforma Educaplay se mostró atractiva, ya que consiguió incentivar a los niños a participar en las actividades digitales con pasión.
9	¿Los estudiantes cooperan/ comparten en la actividad con sus compañeros de clase?	Sí, hubo un ambiente de colaboración positiva. En más de una ocasión, los alumnos se ayudaron entre ellos para encontrar palabras en la sopa de letras y para recordar la moraleja de la fábula. No se observó competencia negativa, al contrario, hubo un clima de apoyo y respeto mutuo, también se notó una interacción pasiva donde era notorio el aprendizaje cooperativo.	-Cooperación -Respeto -Apoyo.	Los estudiantes se apoyaron entre sí, no existía la competencia negativa. De acuerdo con <b>Cobeñas y Grimaldi (2021)</b> , la activa cooperación en las prácticas dentro del aula crea un ambiente de aprendizaje favorable y fomenta las habilidades sociales y de trabajo en común. Dicho de otro modo, la participación conjunta entre compañeros en actividades digitales proporciona un clima de ayuda entre los mismos y de respeto mutuo.	El respeto y la relevancia de colaborar son fundamentales para que los educandos se sientan respaldados, así pues, las acciones llevadas a cabo promovieron el trabajo conjunto, generando un entorno en el que todos pudieron contribuir y desarrollarse juntos.
10	¿Los estudiantes expresan que les gustó o que les	Sí, al terminar la clase, varios niños mantenían su sonrisa en el rostro, comentaron naturalmente que la actividad había sido divertida. Se escucharon frases	-Diversión -Interés.	Los estudiantes mostraron alegría y dijeron que la actividad era divertida, disfrutaron	Es relevante la diversión al concluir una clase ya que transforma el aprendizaje

	<p>fue divertido participar en la actividad?</p>	<p>como: “¡Qué chévere estuvo la clase, profe!”, “¡Me encantó hacer mi propia fábula!”, “¡Quiero hacer otra sopa de letras!”. Fue bonito ver que este ejercicio no solo fue educativo, sino fue un aprendizaje significativo y útil que les permitió explorar el mundo de la lectoescritura a fondo.</p>		<p>aprendiendo e hicieron comentarios positivos. Según <b>Franco y Bowen (2022)</b>, las actividades lúdicas y la percepción de facilidad aumentan la motivación y la disposición del estudiante para continuar participando en actividades educativas. En este sentido, la satisfacción y la emoción interactiva en los estudiantes refuerzan el valor de las actividades lúdicas y digitales en el proceso de su formación.</p>	<p>en una experiencia gratificante que incentiva a los escolares, por ende, la tarea ejecutada no fue solo educativa, sino también divertida, pues promovió el disfrute por el conocimiento.</p>
--	--	--	--	---	--

*Nota:* En esta matriz se refleja el interés y la participación continua de los alumnos, motivados por la orientación de la docente y la implementación de Educaplay, instrumento que ha probado ser sumamente eficaz para impartir lectoescritura.

## **5.1. Análisis de resultados de la entrevista a la Docente de Lengua Literatura**

### **Herramientas digitales**

En el desarrollo de esta entrevista, la profesora Evelyn Hurtado expresa su opinión acerca de la implementación de las herramientas digitales en la enseñanza de lengua y literatura de los estudiantes de quinto grado. A su juicio, las tecnologías representan una condición necesaria para el enriquecimiento de la educación y la mejora de la enseñanza de los estudiantes. La docente, asevera que ha utilizado plataformas digitales como Kahoot, Wordwall, entre otras aplicaciones de lectura digital, vídeos didácticos y Power Point, a lo largo de su práctica docente regular, al menos tres veces a la semana. También manifiesta que estas tecnologías contribuyen a que los estudiantes mantengan la motivación, la atención y la participación en las actividades de clase, permitiendo que estas tengan un carácter dinámico y se vuelvan atractivas.

Como señala Molinero (2020), las tecnologías educativas aportan nuevas estrategias pedagógicas que complementan a la metodología tradicional y permiten conseguir aprendizajes más significativos e interesantes. De igual forma, la docente hace hincapié en que las actividades interactivas y multimedia generan un interés o motivación mayor a los estudiantes, se favorece un ambiente más colaborativo o participativo, en línea con lo expresado por Cruz (2019), al decir que el estudiante prefiere poder utilizar los recursos visuales o lúdicos porque aportan interés o diversión.

No obstante, la docente también identifica algunos obstáculos. Menciona que existen problemas técnicos, como fallas en los dispositivos y dificultades de conectividad, que dificultan la implementación constante y efectiva de estas tecnologías en el aula. Cruz (2019), enfatiza que estos obstáculos, junto con la falta de formación en competencias digitales, limitan el potencial de las TIC en la educación. Por ello, la docente recomienda mejorar la infraestructura tecnológica y ofrecer capacitación tanto a docentes como a estudiantes para potenciar el uso de recursos digitales en las clases.

### **Lectoescritura**

Por otro lado, en lo que respecta a la variable de lectoescritura, la docente evidencia que el uso de recursos digitales ha tenido un impacto positivo en el aprendizaje de sus estudiantes. Ella señala que actividades como el dictado musical, el canto y recursos visuales hacen que el proceso de lectura y escritura sea más lúdico, inclusivo y participativo. Esto resulta ser de especial ventaja para los estudiantes que no tienen tanto interés, o también para aquellos más tímidos, y aquellos para quienes estas metodologías son una estrategia a seguir y son una forma de conseguir participar más en las actividades. Medina (2023), también apoya la idea que las actividades lúdicas y las digitales tienen como función el potenciar el desarrollo cognitivo y

favorecer la participación en las actividades de forma que sean más motivadoras y obtener un mejor aprendizaje. Igualmente, la misma enseñanza manifiesta que las actividades de lectura y escritura se pueden transformar en actividades más divertidas y más significativas como lo plantea Borga (2021), quien manifiesta la mejora de la motivación y de la participación a partir de utilizar recursos digitales. Por ello, también indica que no existen aún aplicaciones para la comprensión de la lectoescritura que domine del todo, por lo que adapta actividades ya existentes, en cuanto a vídeos o presentaciones reconocidas, pero sin llegar a trabajar nuevas aplicaciones. En este sentido, es evidente la necesidad de trabajar y compartir recursos digitales para trabajar el avance de la lectura y escritura, así como la formación del profesorado.

Por último, cuando contrastamos ambas variables podemos concluir que la incorporación de herramientas digitales en el aprendizaje de la lectura y escritura en el 5º de básica, es sin lugar a dudas una práctica que promueve un rendimiento positivo del aprendizaje. La docente Hurtado, tiene en cuenta que existen dificultades técnicas que requieren una formación específica, y aun así se sostiene que los beneficios que se pueden obtener en materia de motivación, inclusión y dinamismo de clases superan a las dificultades que se puedan presentar; por lo que para poder disfrutar de los beneficios, sugiere que hay que poner en marcha acciones como reforzar la infraestructura tecnológica del aula: dotarla de medios digitales; diversificar los recursos digitales para la enseñanza de la lectoescritura; planificar con detalle los objetivos de los aprendizajes; impulsar la formación permanente del profesorado en el uso didáctico de las TIC. Como sugieren los autores Domínguez y Tigrero (2025), un buen plan y una buena formación son dos requisitos necesarios para integrar las tecnologías en la educación, y debe asegurarse, por tanto, un proceso de enseñanza más enriquecido y participativo.

## **5.2. Análisis de resultados de la observación a estudiantes de 5to grado**

Este informe presenta un análisis claro y bien fundamentado de los resultados obtenidos durante las clases de los días 11, 12 y 13 de junio de 2025, en las que se observó a los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Oxford. El objetivo principal fue entender cómo diferentes variables influyen en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura. Para ello se dio inicio a la actividad con el respectivo saludo, el cual refuerza la interacción social y fortalece vínculos, de acuerdo con lo señalado por Panta (2023), lo que ayudo a crear un ambiente más colaborativo.

### **Herramientas digitales**

En primer lugar, se hace hincapié en la influencia de la variable independiente que se refiere al uso de las herramientas digitales, entre las que se encuentran Educaplay y algunas

plataformas interactivas, considerando que han sido determinantes en el proceso pedagógico por cuanto llamaron la atención de los estudiantes, hicieron que se entusiasmaran por el mismo, y los motivaron para participar en la actividad respectiva. Entre tanto, la familiarización con herramientas digitales manipulables, como Educaplay, favorece respuestas seguras y ágiles, promoviendo habilidades y destrezas. Por lo que es esencial, que el aprendizaje sea significativo y emocional, permitiendo que los niños perciban utilidad en las actividades, lo que refuerza su interés y satisfacción en el proceso formativo.

Como se confirma en las notas de la observación, la novedad digital generó un cierto grado de incertidumbre entre los y las estudiantes, pero si esta misma novedad es ofertada a partir de un entorno atractivo y lúdico, incluso puede traer consigo el interés y la motivación para participar (Alcantara et al., 2024). Por otro lado, es importante destacar que los estudiantes respondieron de forma rápida y segura al contenido, lo que prueba que, tras un proceso de adaptación, han logrado confianza y seguridad en el uso de este tipo de plataformas (Villacreses, 2022).

Asimismo, la interacción digital facilitó el trabajo conjunto de los estudiantes, a la par que propiciaba el desarrollo del compañerismo. Tal y como apunta, los estudiantes se ayudaban unos a otros intercambiando respuestas (Cobeñas y Grimaldi, 2021). Además, las emociones positivas, como la alegría y la satisfacción estaban presentes en las respuestas de los estudiantes, quienes mostraron alegría y disfrutar de las tareas digitales, e interés en los procesos de aprendizaje. En este sentido, la utilización de herramientas digitales no sólo captó la atención de los estudiantes, sino que también generó un espacio participativo, colaborativo y motivador a favor de desarrollar sus capacidades de lectoescritura.

Por otra parte, la participación en entornos digitales varía según la motivación y la guía del docente, quienes juegan un papel fundamental para mantener la atención y facilitar el aprendizaje, como señala Mero (2021). En este sentido, algunos estudiantes se animaron rápidamente, mientras que otros requirieron apoyo y tiempo para involucrarse, evidenciándose la importancia del uso de recursos visuales y una guía activa.

### **Lectoescritura**

En lo que respecta a la variable dependiente, la lectoescritura, que contempla aspectos como la atención, participación y motivación; las observaciones indican que estos se vieron favorecidos de manera significativa por la incorporación de recursos digitales. Aunque la atención presentó cierta variabilidad, el uso de recursos visuales y la guía constante de la docente ayudaron a mantener el foco en la actividad (Cruz, 2019). Esto sugiere que, gracias a

la utilización de recursos visuales y a la orientación pedagógica, se logró mantener el interés y la concentración de la mayoría de los estudiantes.

De igual manera, las actividades digitales apoyadas pedagógicamente, ayudaron a disminuir el sentimiento de confusión o frustración, logrando que la mayoría de los estudiantes pudieran seguir el ritmo y sentirse seguros durante la actividad (Cieza, 2023). La participación, la velocidad de respuesta y la implicación de los estudiantes, que se manifiestan a través de la expresión del entusiasmo, indican que el uso de los recursos digitales ayudó al compromiso de los estudiantes en el proceso de lectoescritura. Todo ello junto con la satisfacción y placer en el uso de las actividades digitales y la colaboración entre los compañeros de clase, permitieron contribuir a generar un clima de aprendizaje positivo.

La interacción social, complementada de recursos motivadores e interactivos, ayudó, no sólo a generar diversas situaciones y estados de atención e interés, sino también a disminuir los estados posibles de confusión o frustración. Por último, la evaluación de las actividades digitales y la retroalimentación constante maximizaron el potencial de éstas para contribuir en la práctica de las habilidades lectoras y escritoras de los estudiantes generando por lo tanto un avance notable del proceso de lectoescritura de los alumnos de Quinto grado de la Unidad Educativa Oxford.

## **6. PROPUESTA**

**Título de la Propuesta:** Del clic a la palabra: Manual interactivo de Educaplay para potenciar la lectoescritura

### **6.1 Introducción**

En Ecuador, la integración de las tecnologías de la información y comunicación en educación están en desarrollo, con un enfoque creciente al uso de herramientas digitales en este contexto es importante señalar que en otros países la tecnología y la educación han cambiado mucho debido a cómo trabajan juntas. Los maestros tienen que usar herramientas digitales para proporcionar una enseñanza moderna y también satisfacer las necesidades del pensamiento, los sentimientos y la comunicación de los estudiantes. Este desafío es particularmente importante en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura.

Pese a que, se han incorporado recursos digitales, se evidencia que muchos maestros no saben cómo usar la tecnología en sus clases, incluso tienen más acceso a la tecnología, pero no tienen buenos planes a seguir. Esto hace que sea más difícil probar cosas nuevas y mejorar el aprendizaje, especialmente en las partes principales, como leer y escribir. En este sentido, surge la necesidad de desarrollar recursos prácticos que incorporen plataformas digitales para mejorar la capacitación docente.

La propuesta llamada Del clic a la palabra: Manual interactivo para potenciar la lectoescritura tiene como fin proporcionar una herramienta funcional titulada Educaplay para adaptarla al contexto de la escuela, esto induce a que los enseñantes usen la plataforma educativa a fin de fortalecer las habilidades de lectoescritura. Además, que, esta plataforma permite crear actividades interactivas, como paraguas, videoclips, listas, entre otros que atraen la atención de los estudiantes y los motiva a participar en su formación.

De este modo, el manual ayudará a conectar los métodos educativos tanto de enseñanza, como de aprendizaje, dando orientación sobre cómo comenzar, qué hacer y mostrando ejemplos que se puedan emplear en clase. Contribuyendo así, al desarrollo de la enseñanza profesional y la mejora del aprendizaje de un lenguaje oral y escrito desde una perspectiva transformadora.

## **6.2 Objetivos de la Propuesta**

### **Objetivo General**

Diseñar una guía que oriente el uso de la herramienta digital Educaplay para la creación y aplicación de actividades educativas, con el propósito de fortalecer la lectoescritura en estudiantes de Educación Básica.

### **Objetivos Específicos**

- Examinar las posibilidades pedagógicas de Educaplay como herramienta digital para fortalecer la lectoescritura en el nivel de Educación Básica.
- Explicar de manera clara el proceso de registro, navegación y uso básico de Educaplay dirigido a docentes.
- Diseñar actividades interactivas utilizando Educaplay que promuevan las habilidades de lectura y escritura en estudiantes de Educación Básica.

## **6.3. Justificación**

La presente propuesta se justifica a razón de fortalecer en los estudiantes de Educación Básica el desarrollo de competencias de lectoescritura mediante el uso de la plataforma digital Educaplay. Tras haber realizado el análisis de las clases demostrativas con esta herramienta, se constató un aumento notable en la motivación del alumnado, su atención sostenida y el desempeño en tareas de lectura y escritura. Esta experiencia práctica da fundamento al diseño del manual interactivo “Del clic a la palabra”, concebido como recurso sistematizado y replicable para docentes.

Esto se comprende al considerar que Educaplay, al integrar actividades interactivas pensadas con enfoque constructivista, potencia las destrezas lingüísticas de los estudiantes de manera significativa y motivadora, adaptándose a su ritmo y estilo de aprendizaje. De acuerdo con (Muñoz Villamar, 2021), Educaplay “activa las destrezas del educando y desarrolla sus habilidades lingüísticas a través de actividades interactivas que mejoran el desempeño académico”, implementando una metodología activa y dinámica que fomenta el constructivismo. De esta manera, Educaplay ayuda a los maestros a enseñar mejor y con mayor diversión, lo que hace que los estudiantes estén más interesados y ansiosos por aprender.

Además, según (Villa Muñoz, 2024), en un estudio con estudiantes de segundo de básica en Sangolquí se registró un 95 % de respuestas positivas en escritura y 92 % en lectura al usar Educaplay, resultados que superaron a otras plataformas digitales. Esto significa que necesitamos brindar a los maestros una guía buena y fácil que les ayude a usar EducPlay en sus clases. La guía debe ayudarlos a planificar, hacer y usar actividades que sean buenas para sus estudiantes y sus objetivos.

#### **6.4. Desarrollo de la Propuesta**

Esta propuesta denominada Del clic a la palabra, está diseñada para ayudar a los maestros y estudiantes a mejorar sus destrezas de lectura y escritura. Este recurso es el resultado de un diagnóstico sujeto a la investigación, que muestra la falta de pautas prácticas, relacionadas con el uso de herramientas digitales con objetivos de aprendizaje específicos, en la asignatura de Lengua y Literatura.

El manual es una nueva forma de enseñanza y está diseñado a partir de un enfoque didáctico-constructivista. Ya que, considera lo que los maestros y los estudiantes quieren, lo que saben, lo que necesitan aprender y lo que dice el plan de estudios actual. Por lo cual, su estructura reacciona con la lógica progresiva y funcional, lo que permite a los educadores hacer cosas por su cuenta, utilizando sus propias ideas y métodos frente al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta guía contiene explicaciones paso a paso sobre:

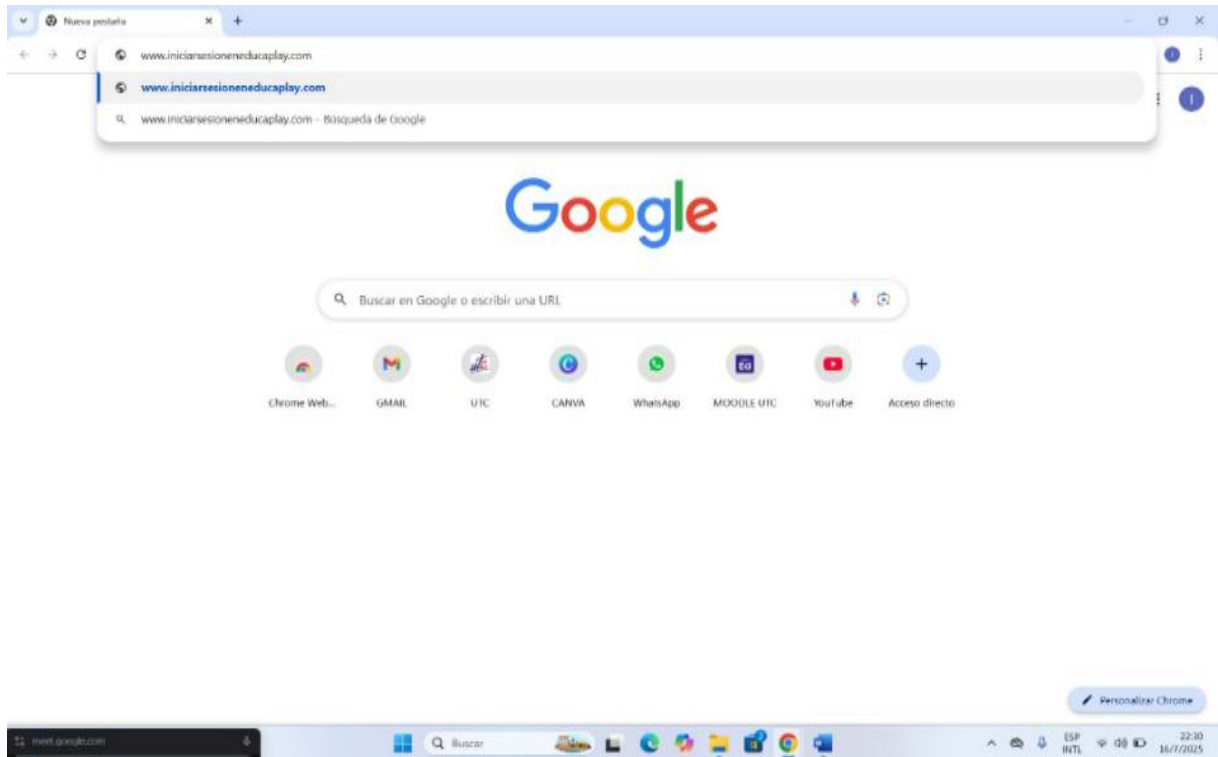
- Inscripción en la plataforma educativa.
- Crear una cuenta.
- Navegar en el sitio web para establecer actividades.
- Ejercicios de diseño centrados en la alfabetización.
- Compartir y aplicar programas de trabajo de clase.

El manual también tiene algunos ejemplos de actividades digitales que se agrupan por lo difíciles que son y cómo se hacen. Estas actividades tienen como propósito ayudar a aprender algunas cosas, como a: cómo leer, cómo escribir, cómo usar mejor las palabras y cómo corregir errores de ortográficos.

En definitiva, este recurso requerirá que los maestros sigan aprendiendo sobre nuevas herramientas digitales, lo que les ayudará a crear una cultura de innovación y centrarse en involucrar a los estudiantes de forma activa. Se planea que este medio se utilice en sesiones presenciales y virtuales, mostrando cuán útil y necesario es para el aprendizaje en diferentes entornos educativos.

### 6.4.1 ¿Cómo inscribirse en la herramienta?

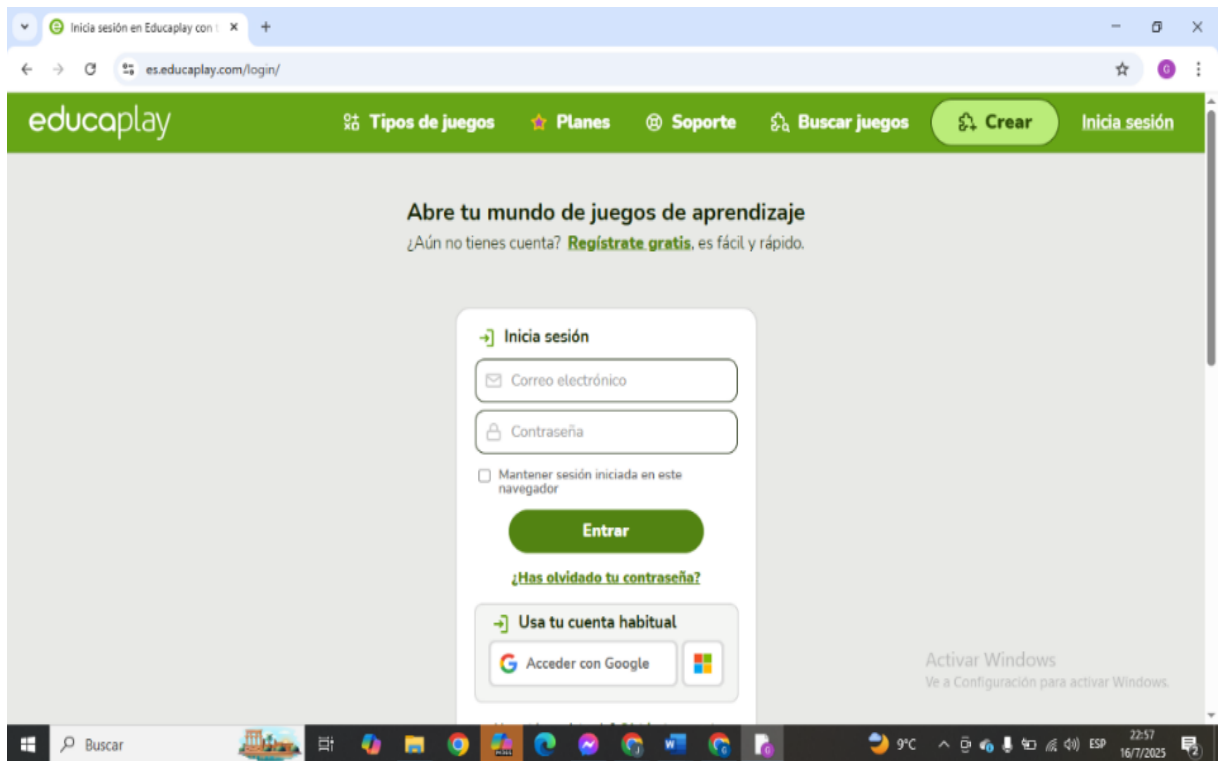
1. Ingresar <http://www.educaplay.com/> al buscador de su **GOOGLE** y de **ENTER**.



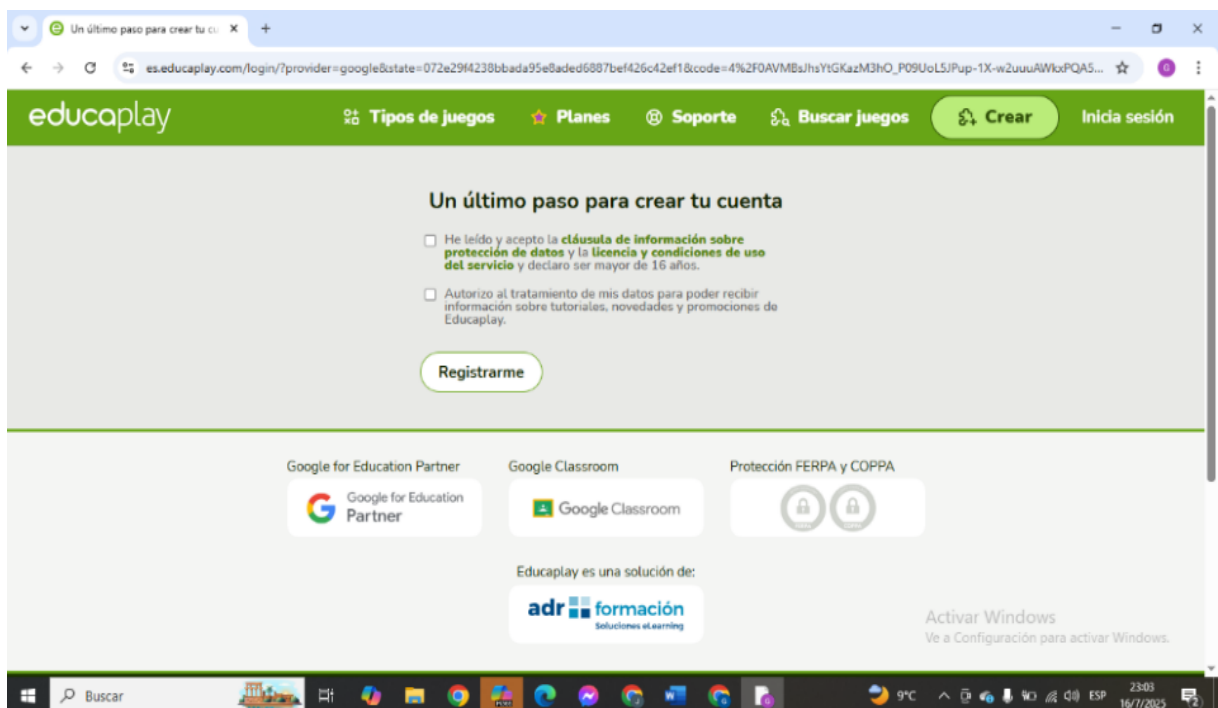
2. Una vez, ingresado al sitio web al lado derecho encontraremos la opción **INICIAR SESIÓN** y damos clic en ello.



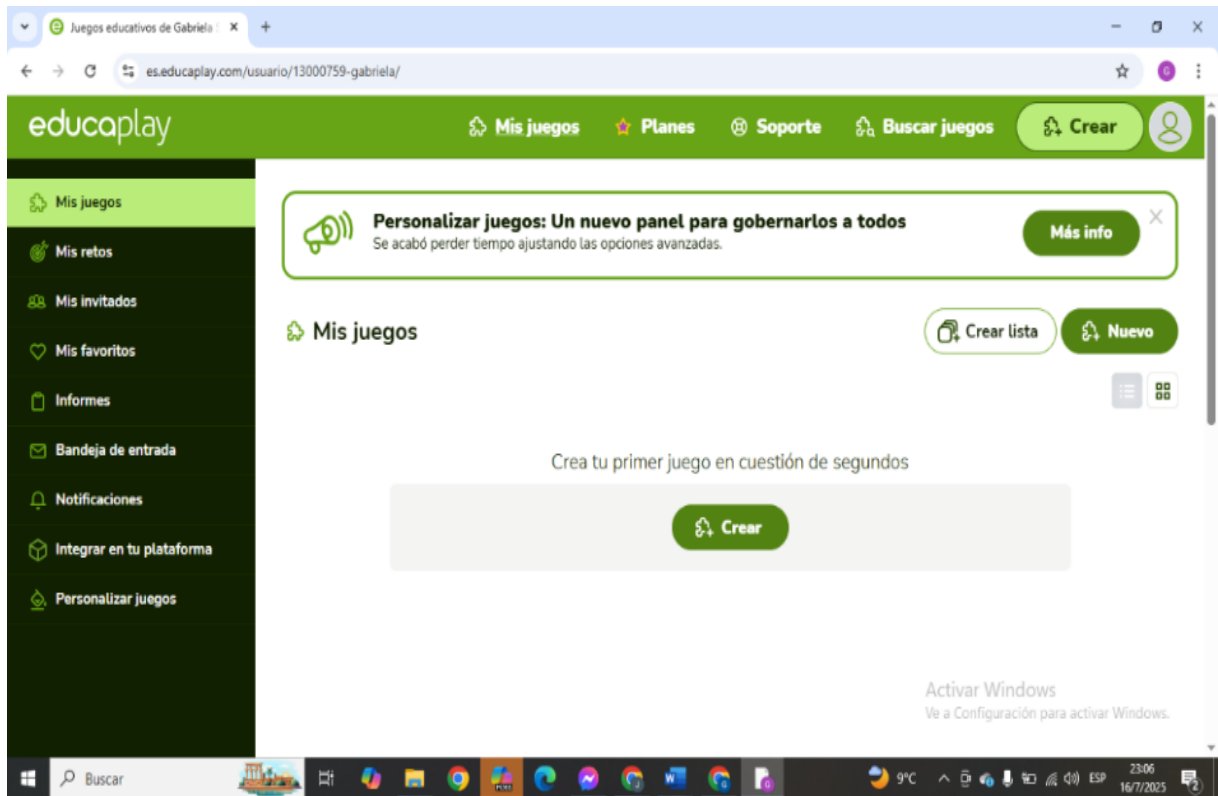
3. Luego de ello, se debe colocar los **DATOS PERSONALES** o bien el **CORREO ELECTRÓNICO** que tenga a disposición.



4. Posteriormente, aparecerá condiciones que se debe **ACEPTAR**, después se da **ENTER** en el recuadro blanco: **REGISTRARME**



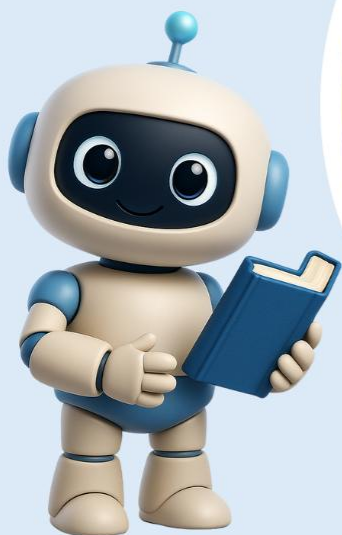
5. Finalmente, se habrá **INSCRITO** con éxito a la plataforma Educaplay, por ende, se podrá hacer uso a la misma



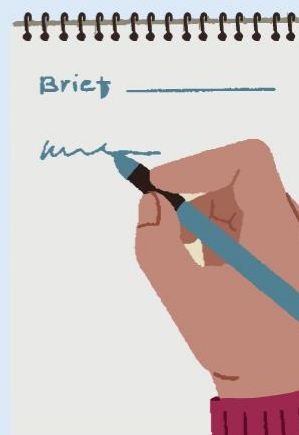
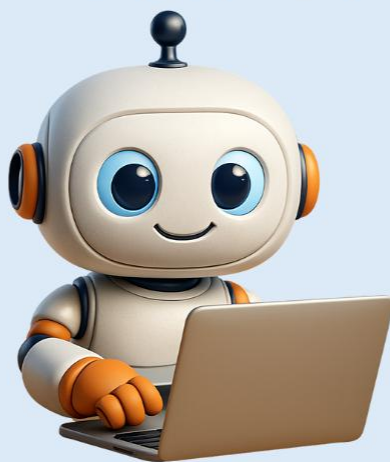
## 6.5. Desarrollo de los juegos

Del clic a la palabra

educaplay



Manual interactivo de  
Educaplay para potenciar la  
lectoescritura



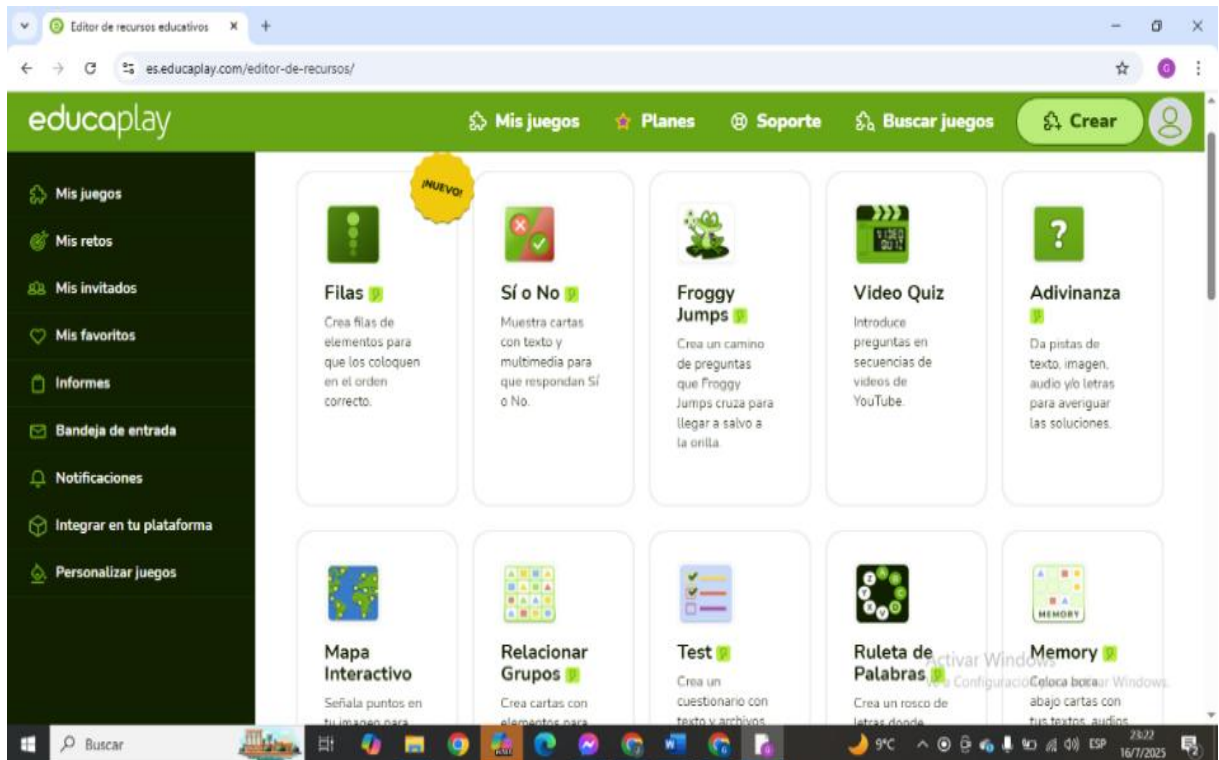
Realizado por:

- Irene Manobanda
- Gabriela Saca

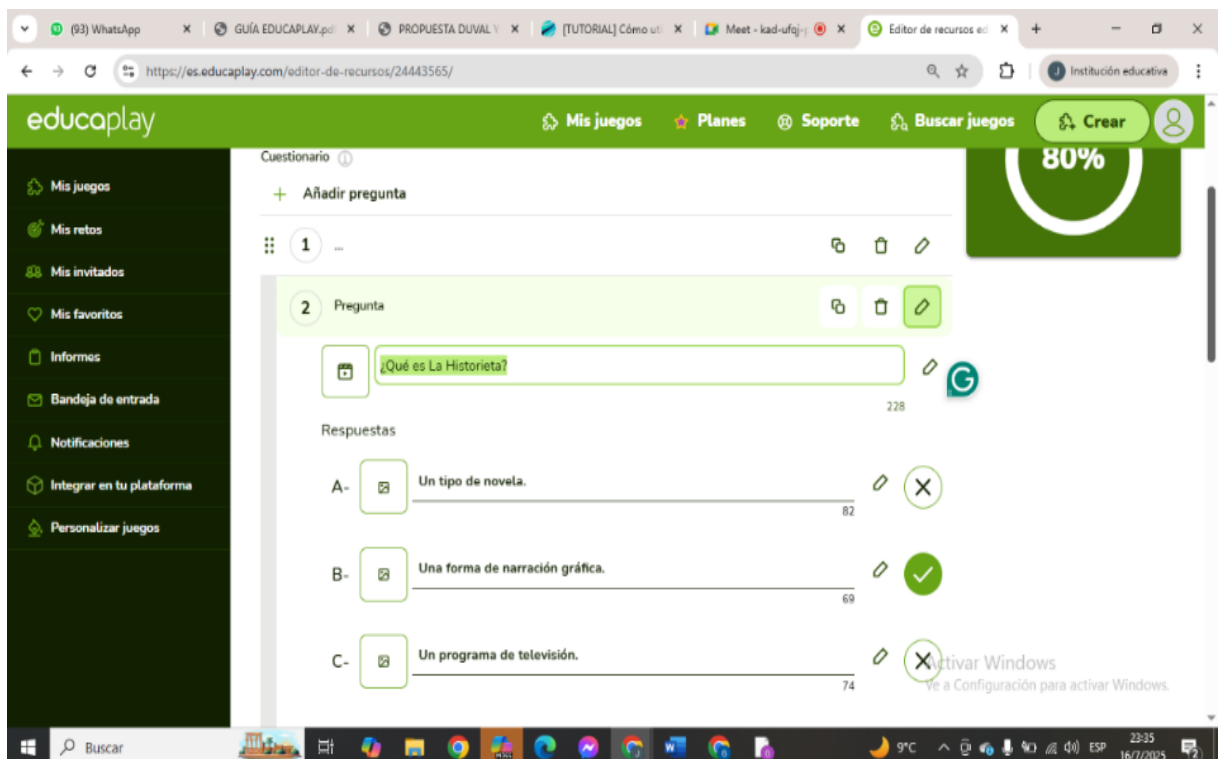
## Actividades en Educaplay

### JUEGO 1.- FROGGY JUMPS

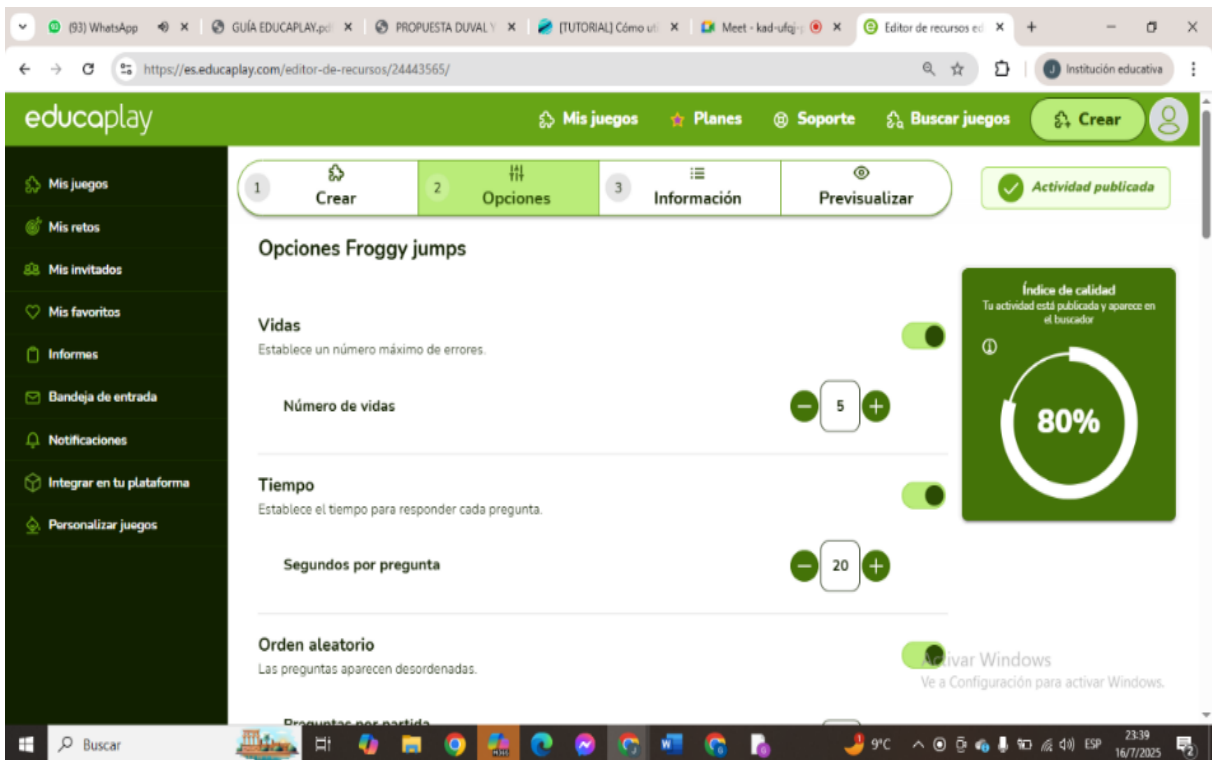
1. Una vez, dentro de la herramienta digital, haz clic en 'Crear juego' y selecciona el tipo de juego que se va a emplear.



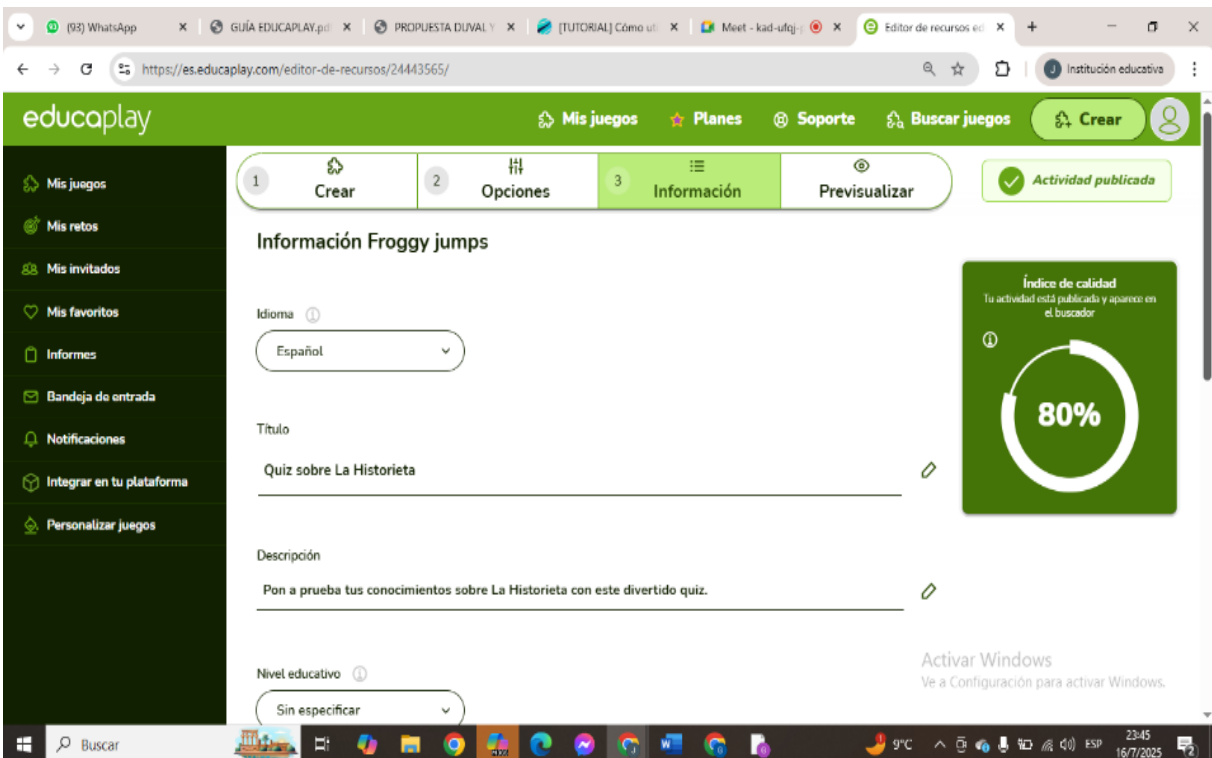
2. Después, de seleccionar el juego a emplear (Froggy Jumps), aparecerán las siguientes opciones: haz clic en “Añadir pregunta” y se desplegarán varios campos donde debes ingresar la pregunta, las opciones de respuesta o añadir imágenes, videos y audios.



3. Seguidamente, haz clic en “Opciones”, donde podrás personalizar el tiempo de juego, la cantidad de vidas, el orden de las preguntas, etc.



4. Luego, haz clic en “Información,” donde puedes añadir el título, una breve descripción y, si lo deseas, especificar el nivel al que va dirigido el juego.



- Finalmente, haz clic en “Publicar” y listo: el juego se habrá creado de forma personalizada y con facilidad.

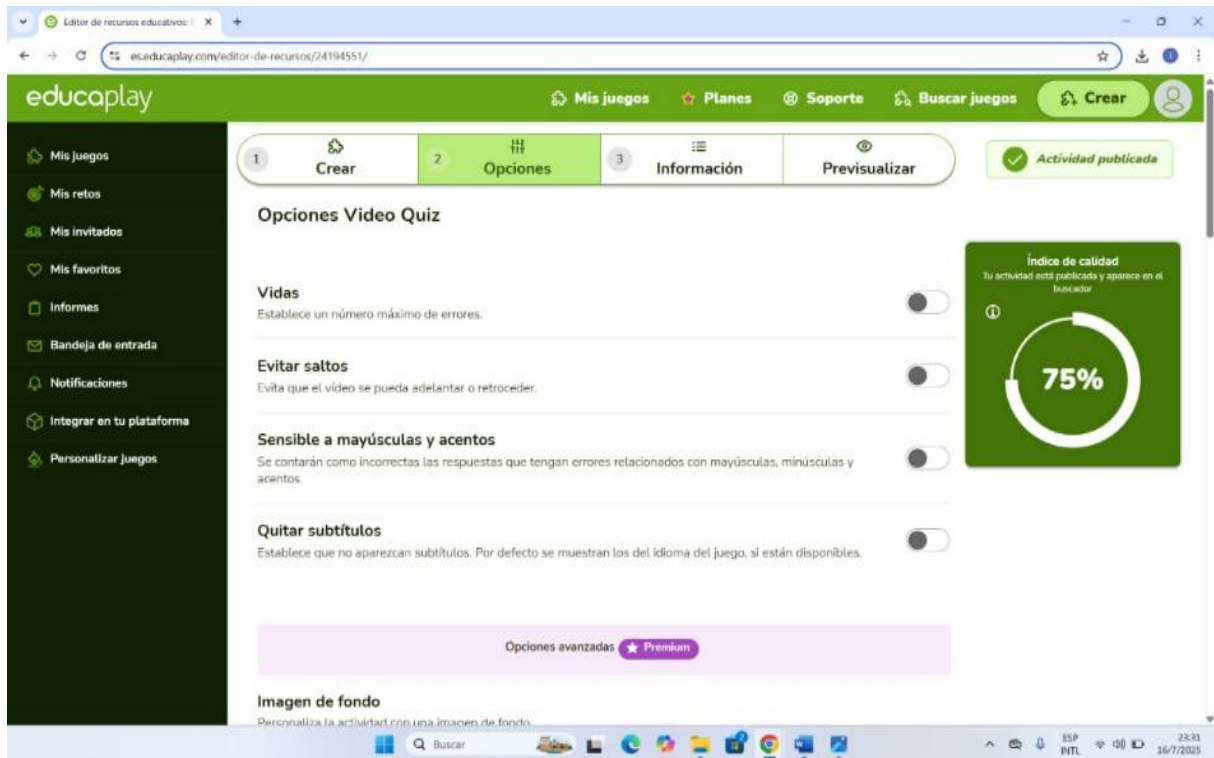


## JUEGO 2.- VIDEO QUIZ

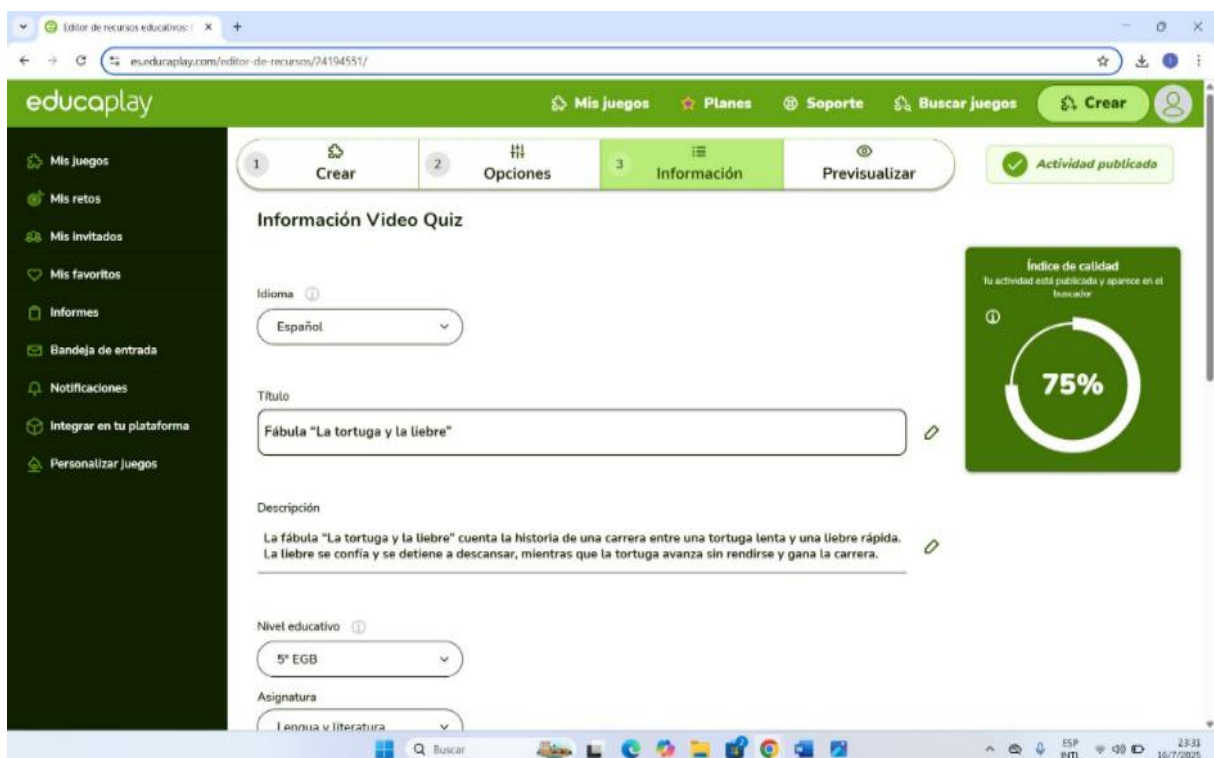
- Escoge la opción denominada “Video Quiz”. En esta sección podrás insertar el enlace de YouTube correspondiente al tema que deseas abordar, y tendrás la posibilidad de personalizar el contenido recortando fragmentos del video e incorporando preguntas.



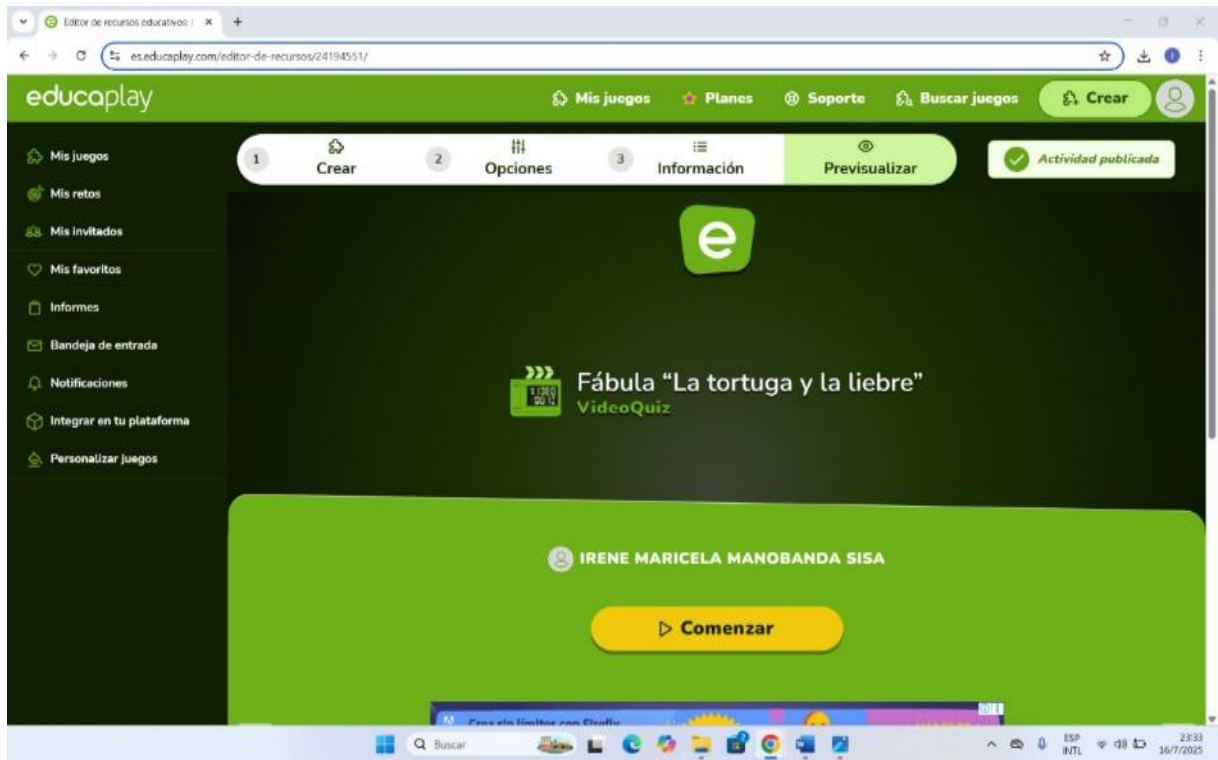
2. A continuación, accede al apartado de opciones, donde podrás definir la cantidad de intentos disponibles para el jugador, establecer el límite de tiempo y determinar la visibilidad del recurso, ya sea como público o privado.



3. Después, ingresa los datos necesarios en la sección de información, incluyendo el título, la descripción y otros detalles relevantes para su identificación por parte de los participantes.

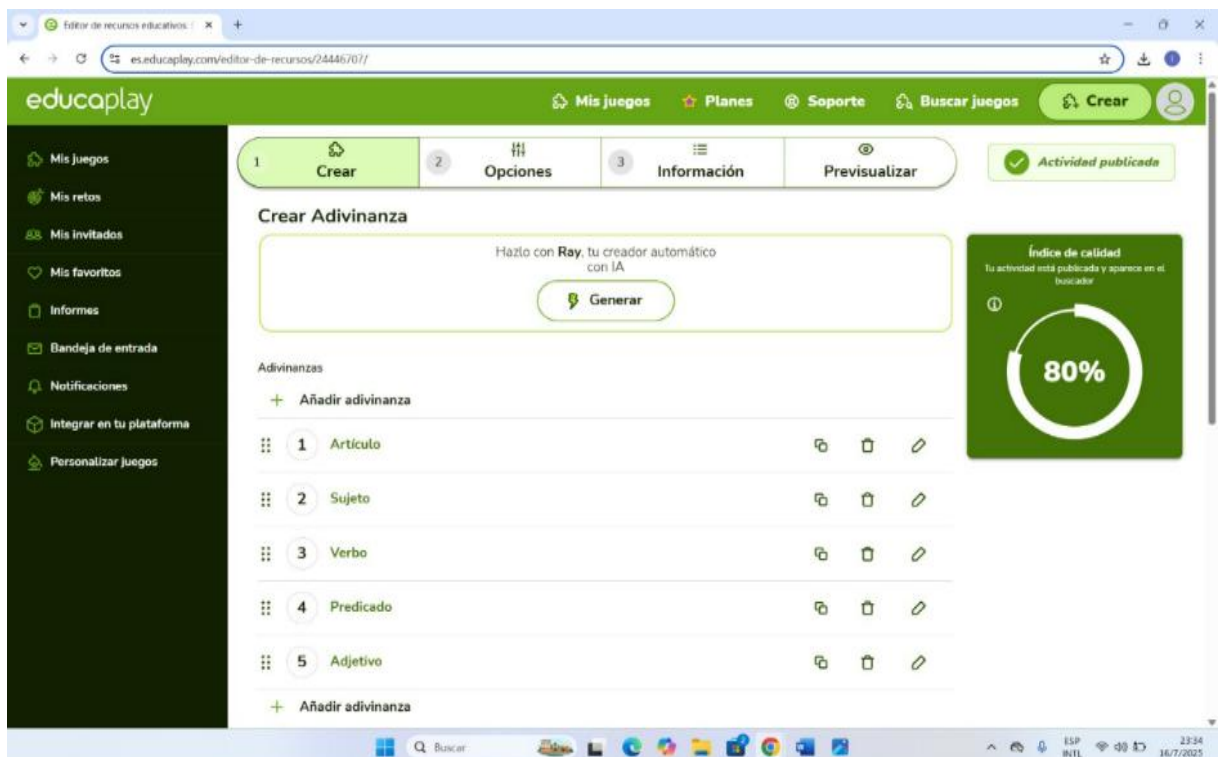


4. Por último, verifica que el recurso esté correctamente publicado y accesible para la audiencia deseada.

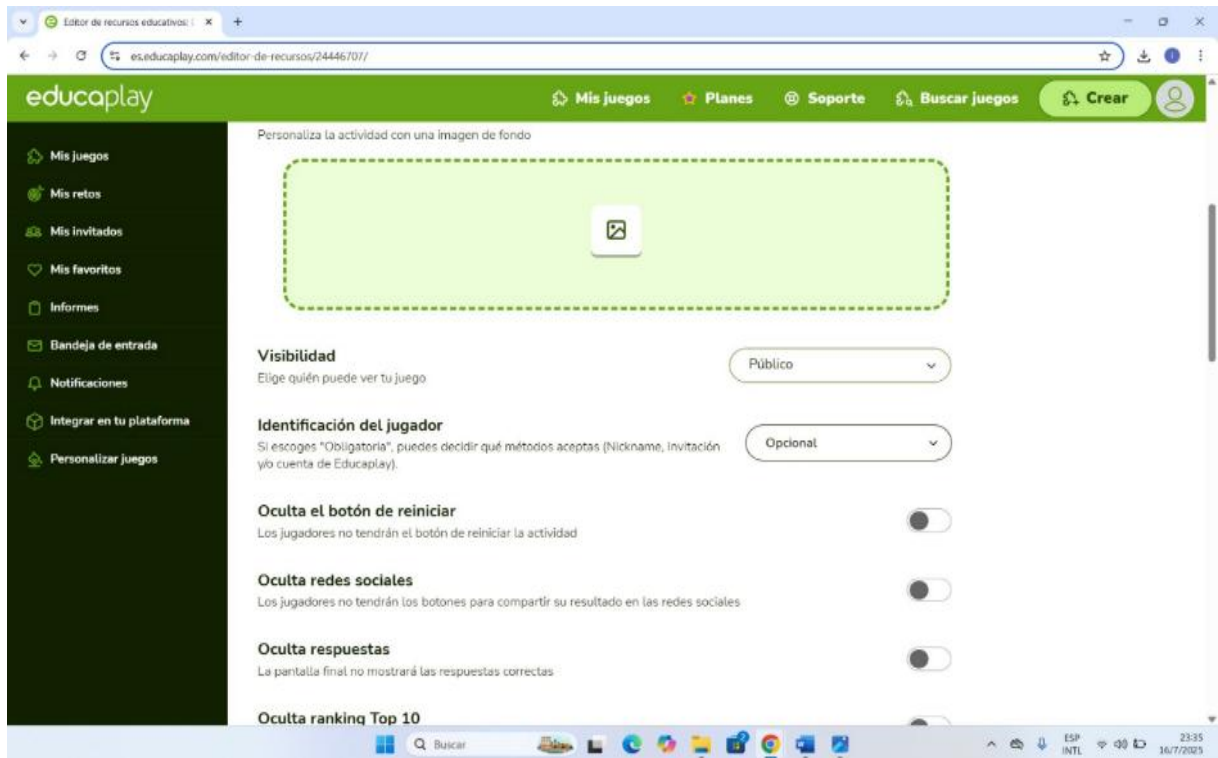


### ***JUEGO 3.- ADIVINANZAS***

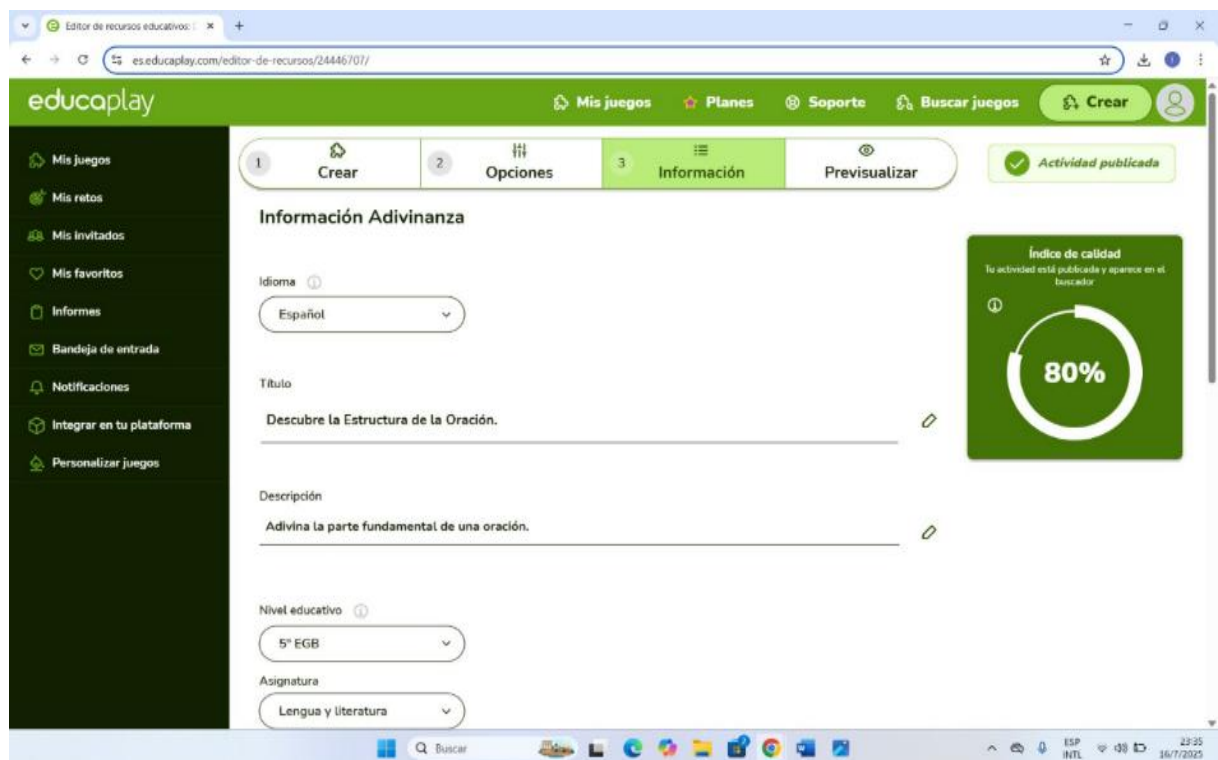
1. En primera instancia, selecciona la opción "Adivinanzas" dentro de la plataforma. En esta sección podrás crear el enunciado de cada adivinanza y establecer la respuesta correcta.



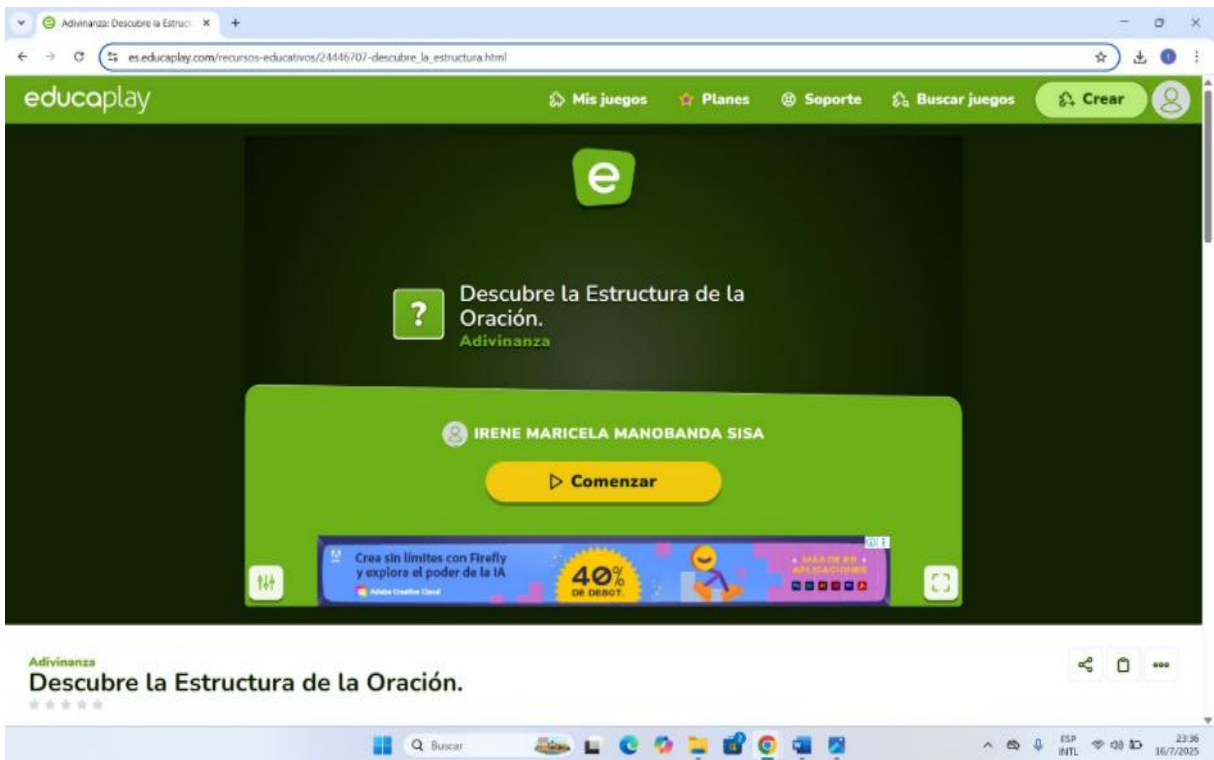
2. Como segundo punto, dirígete al apartado de opciones, donde podrás ajustar parámetros como la visibilidad del juego (público o privado), el nombre del jugador, la opción para ocultar respuestas, entre otras funciones personalizables.



3. Más tarde, accede a la sección de información general y completa los datos correspondientes, como el título de la actividad, una breve descripción y el nivel educativo al que está dirigida.

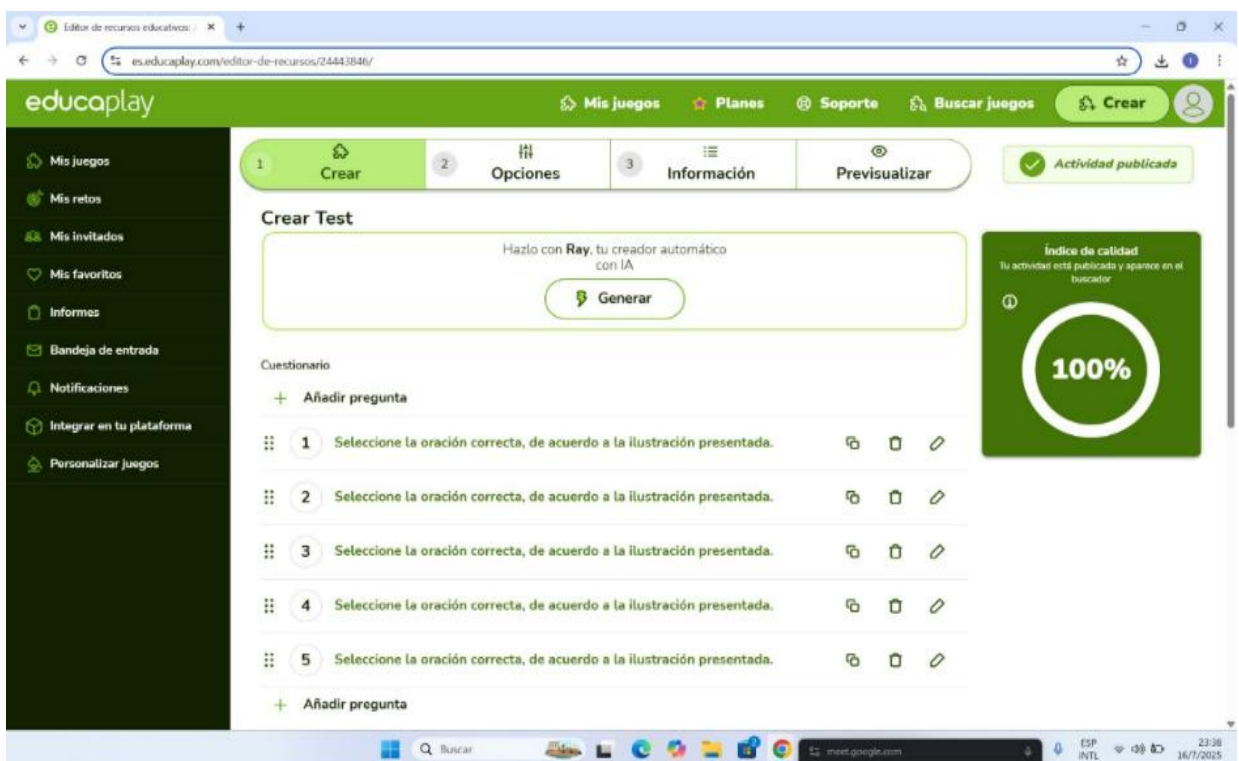


4. Para culminar, distingue la opción “Publicar” para que el juego quede disponible y pueda ser visualizado por los usuarios.

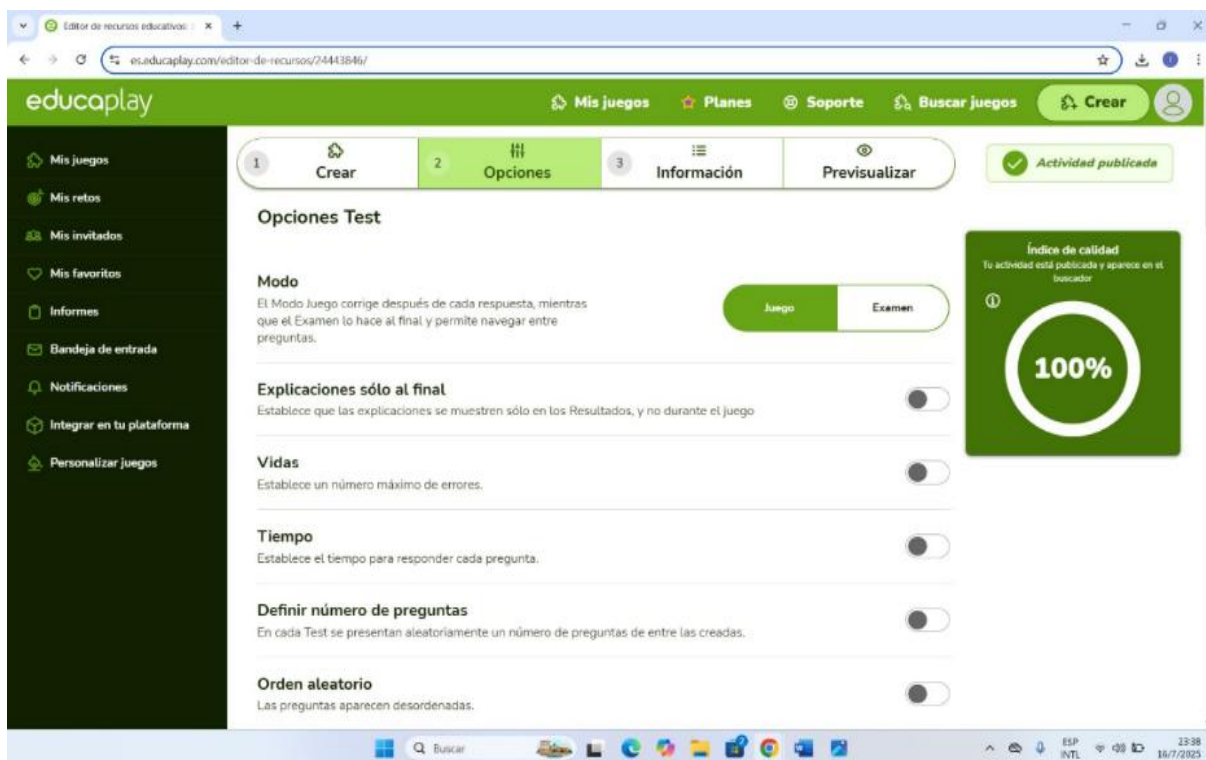


#### JUEGO 4.- TEST

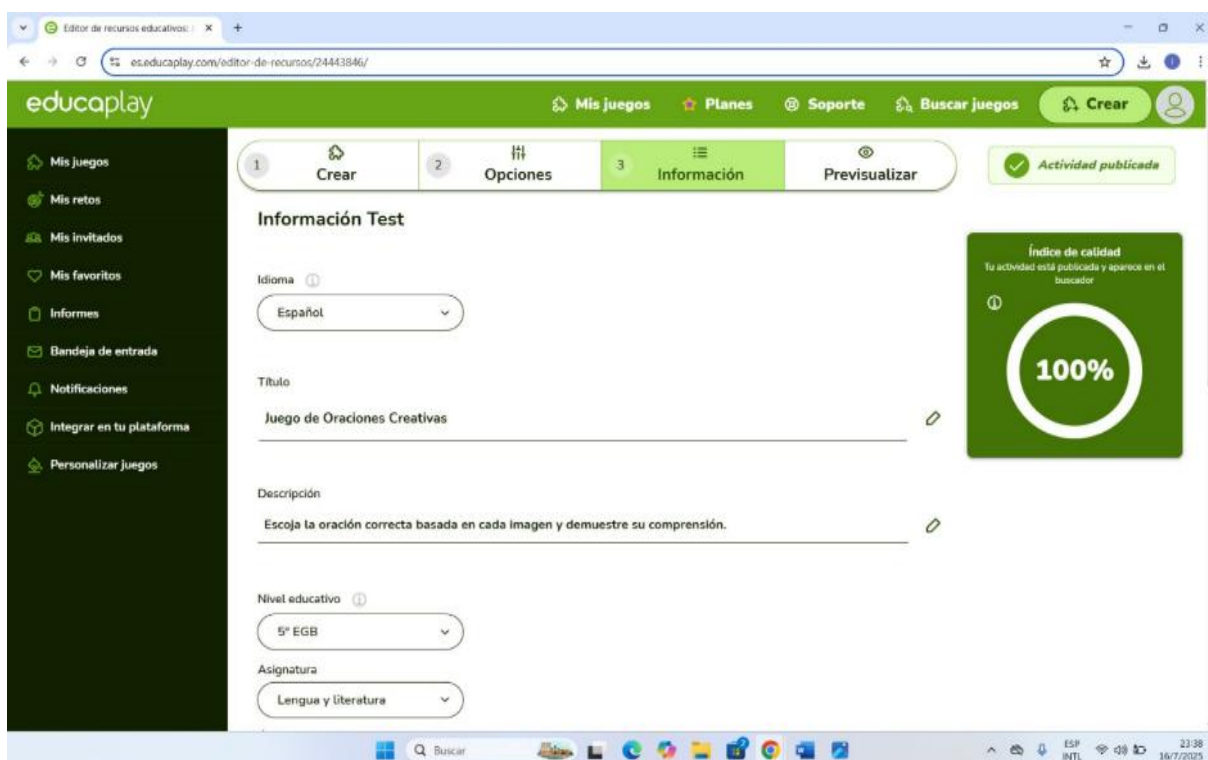
1. En primer lugar, se escoge el juego: Test, entonces, en aquel apartado se desglosa la actividad a realizarse ya sea con texto o imágenes.



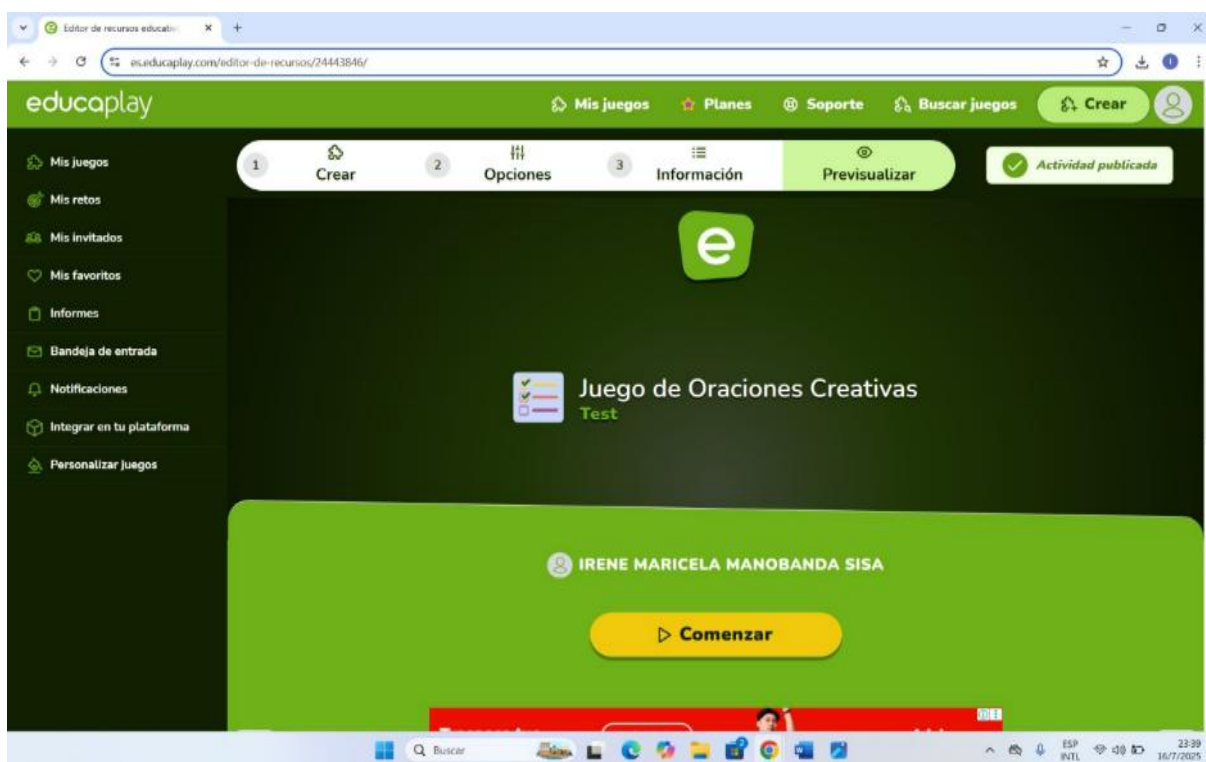
2. A continuación, hay que dirigirse al punto opciones y añadir los detalles concretos que debe presentar el juego.



3. En cuanto, se haya completado todas las configuraciones, accedemos a la sección de información, donde se debe ingresar el título, una breve descripción y el nivel educativo correspondiente.

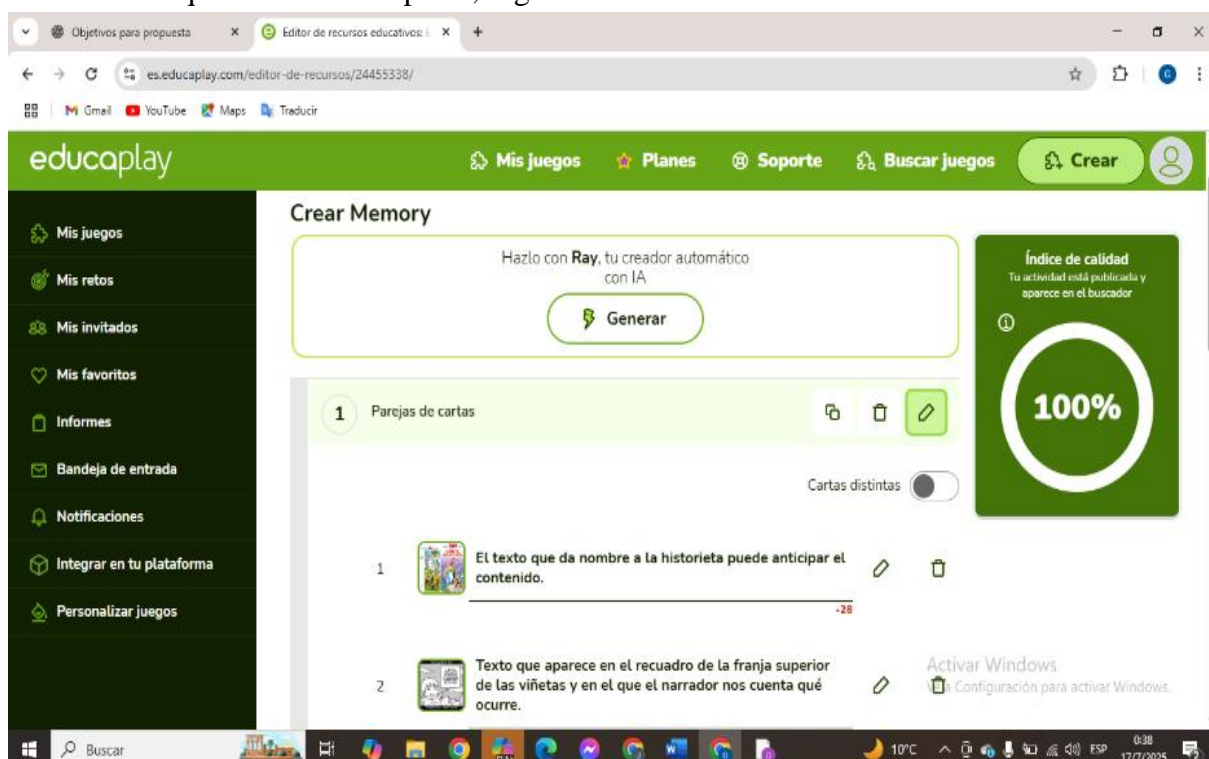


4. Tan pronto, se haya perfeccionado los requisitos el juego se podrá evidenciar la elaboración efectiva de la actividad.

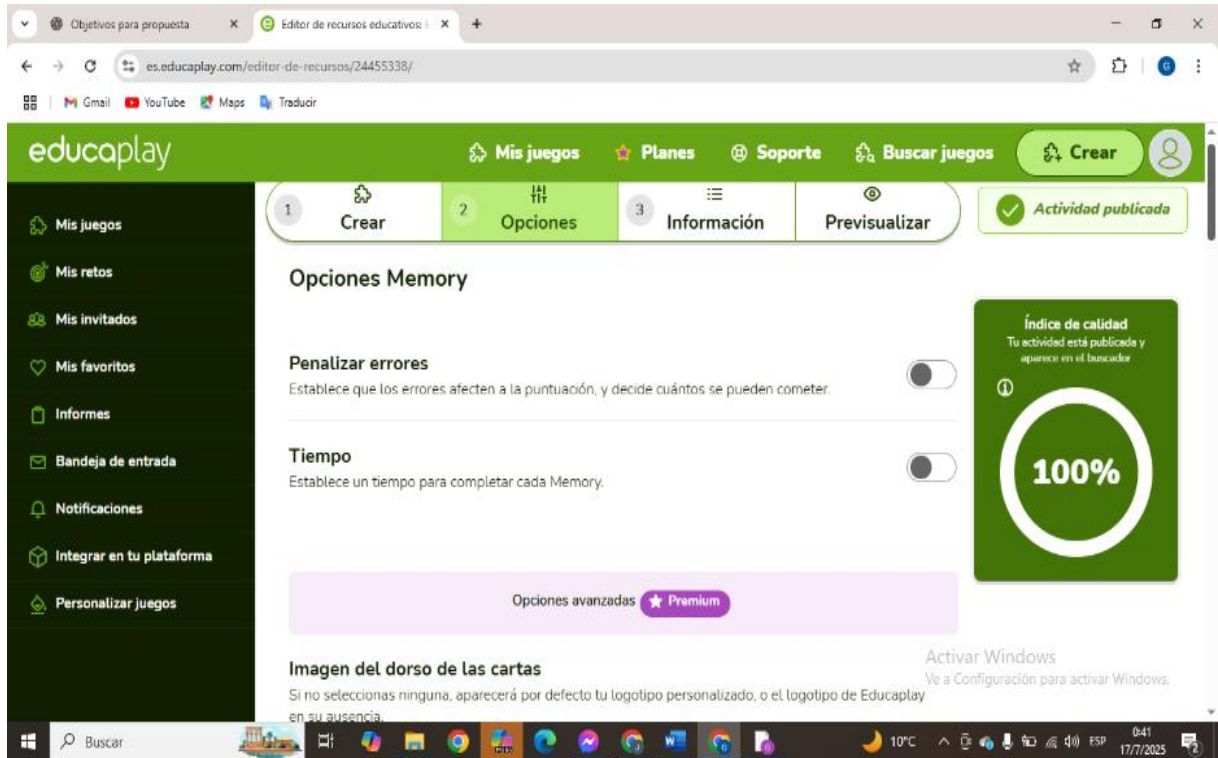


### **JUEGO 5.- MEMORY**

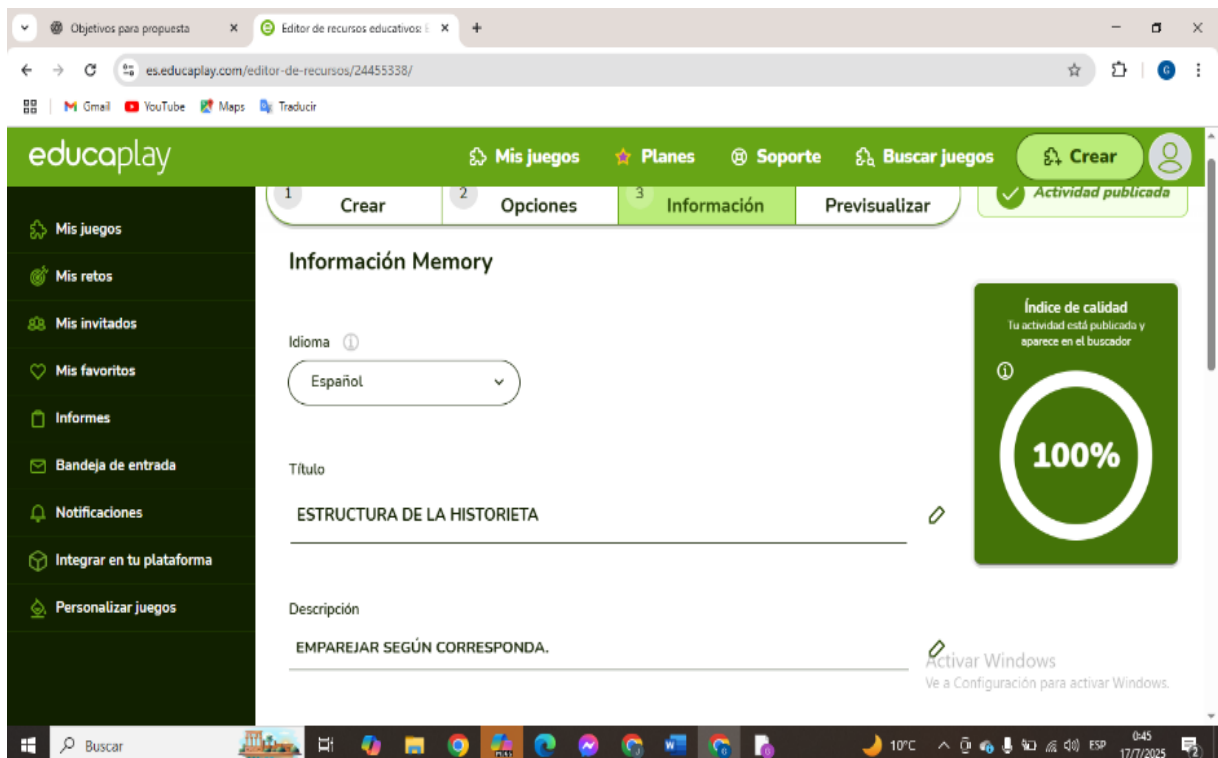
1. Elige la opción “Memory” dentro de la plataforma y accede al apartado “Crear”. Allí se desplegarán diversas configuraciones en las que deberás incorporar las imágenes y los textos que formarán los pares, según los criterios seleccionados.



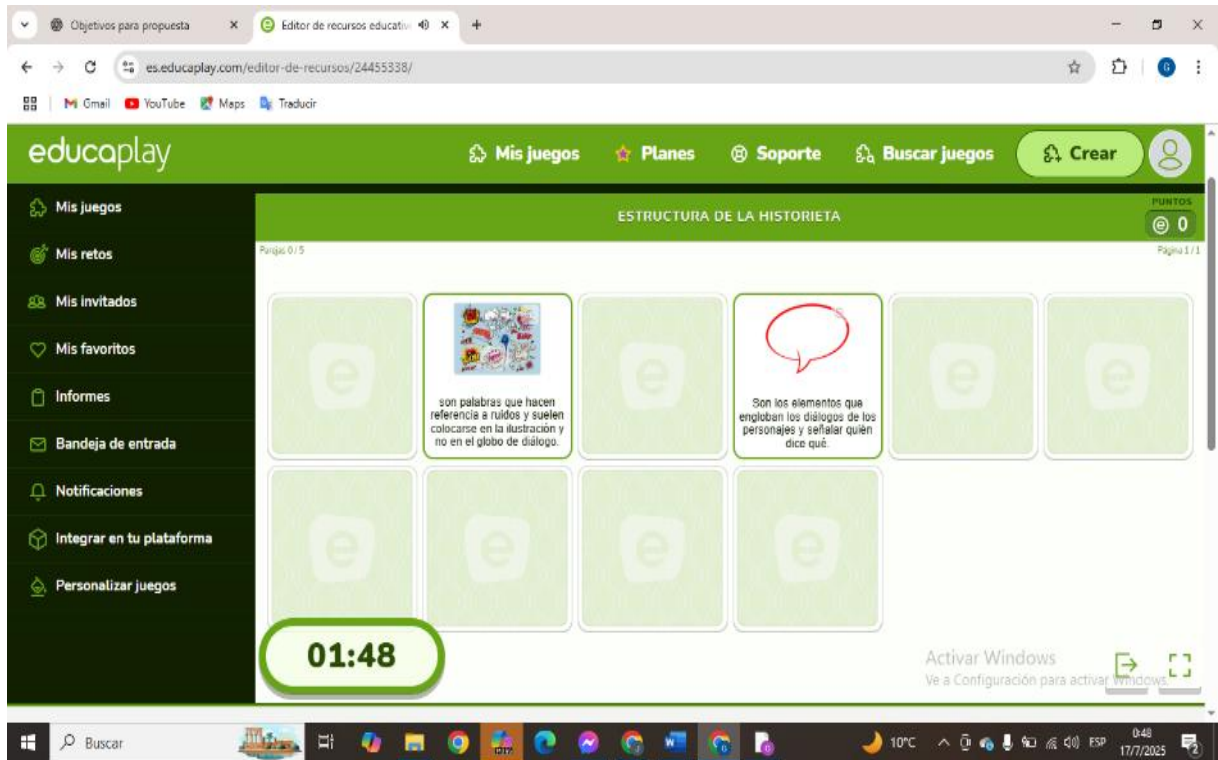
2. Dar clic en el apartado opciones y ajusta las medidas del juego, como la activación de penalizaciones por errores, el límite de tiempo o cualquier otra funcionalidad que se adapte a tu objetivo pedagógico.



3. Seguidamente, da clic en información y completa los datos correspondientes al juego, incluyendo el título, una breve descripción y el nivel didáctico al que está dirigido.

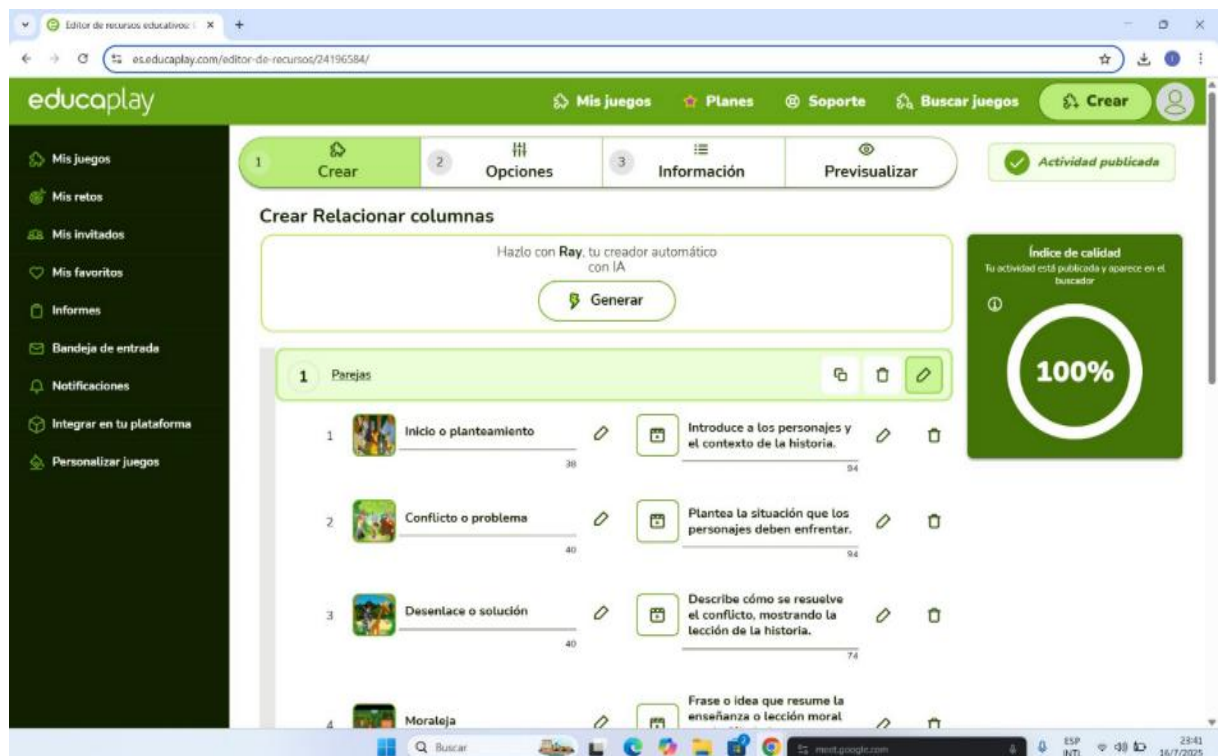


4. Posteriormente, da clic en publicar y el juego estará disponible para todo el público.

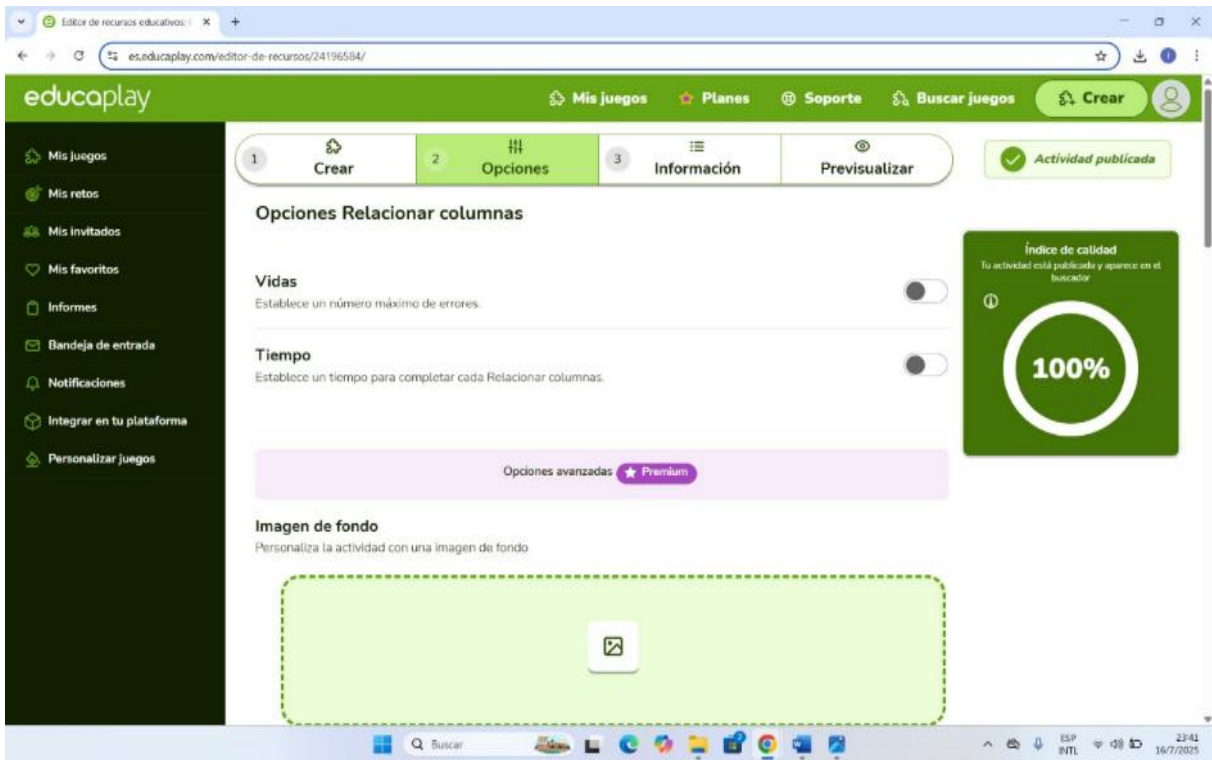


## ***JUEGO 6.- RELACIONAR COLUMNAS***

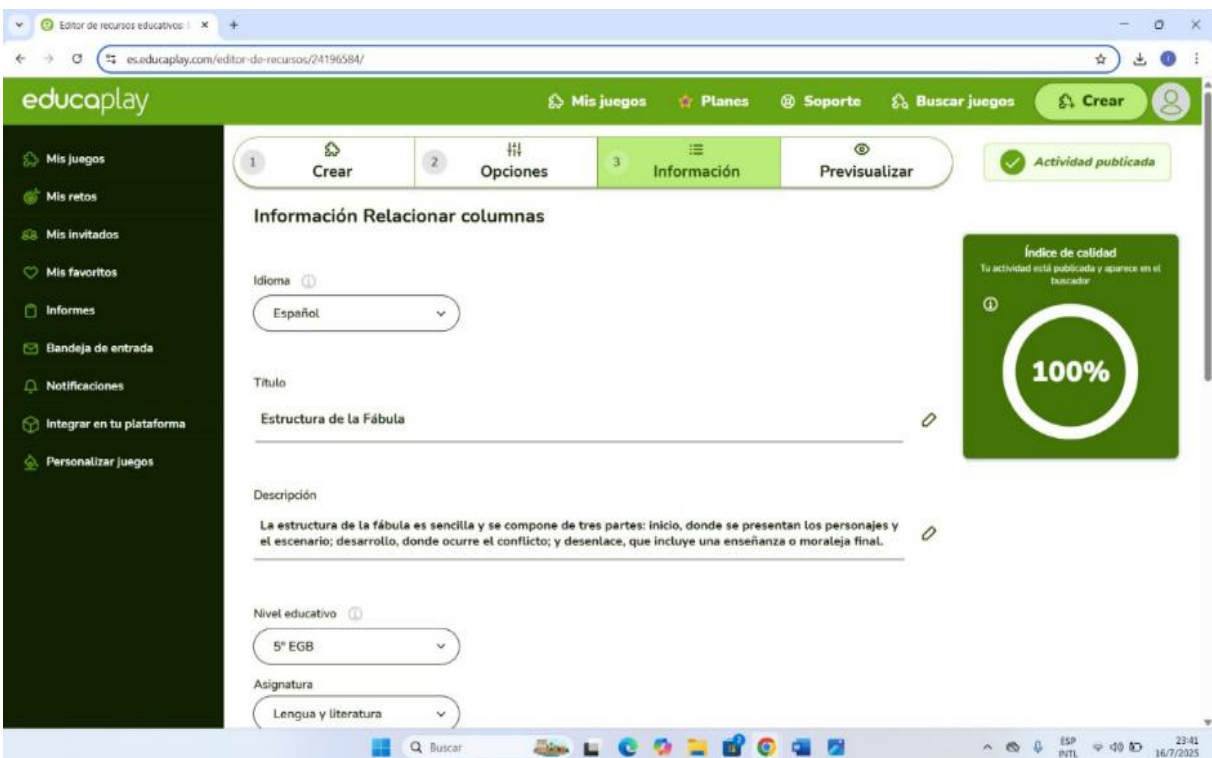
1. Al principio, se elige el juego Relacionar Columnas y se define los elementos que deseas vincular; estos pueden ser conceptos clave, definiciones u oraciones relacionadas con el tema trabajado en clase.



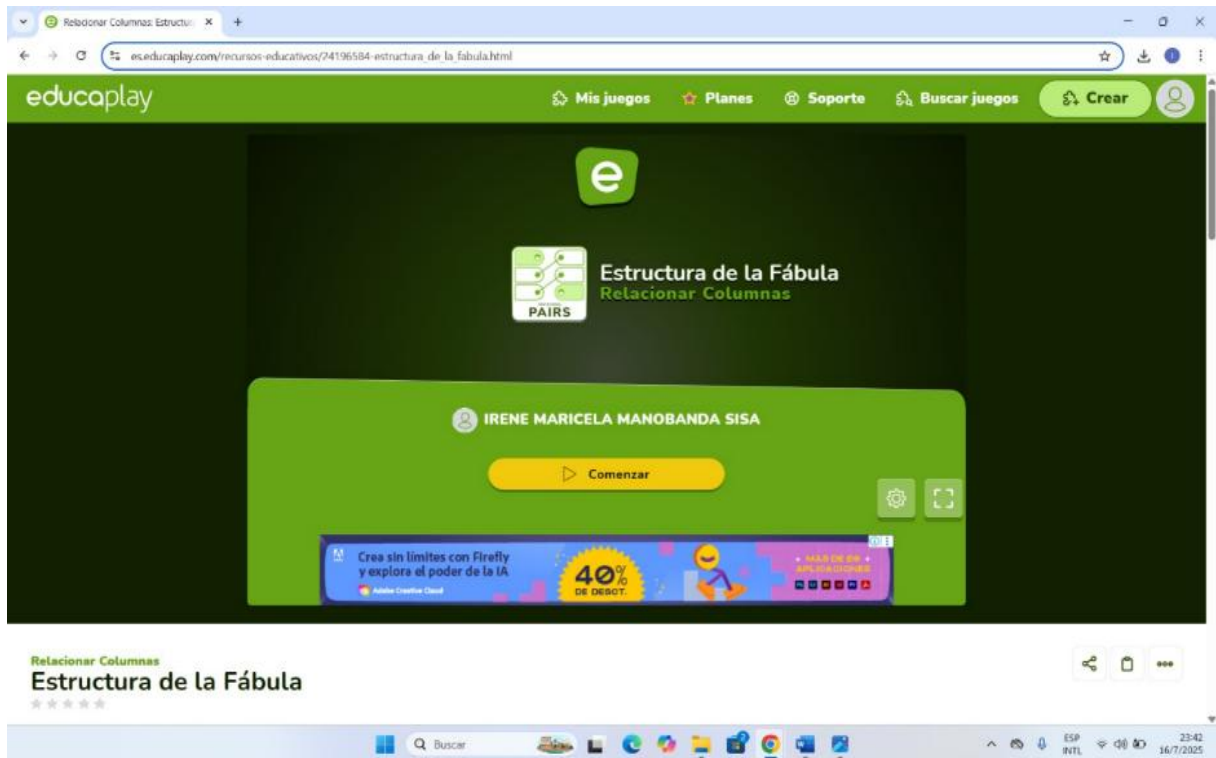
2. Próximamente, damos clic a opciones y concuerda los detalles sobre el desarrollo de la actividad, tales como el número de intentos permitidos, la visibilidad del recurso y el sistema de puntuación.



3. De próximo, dirígete a la sección de información e incorpora los datos generales del ejercicio, como el título, la descripción y el nivel académico al que está destinado.

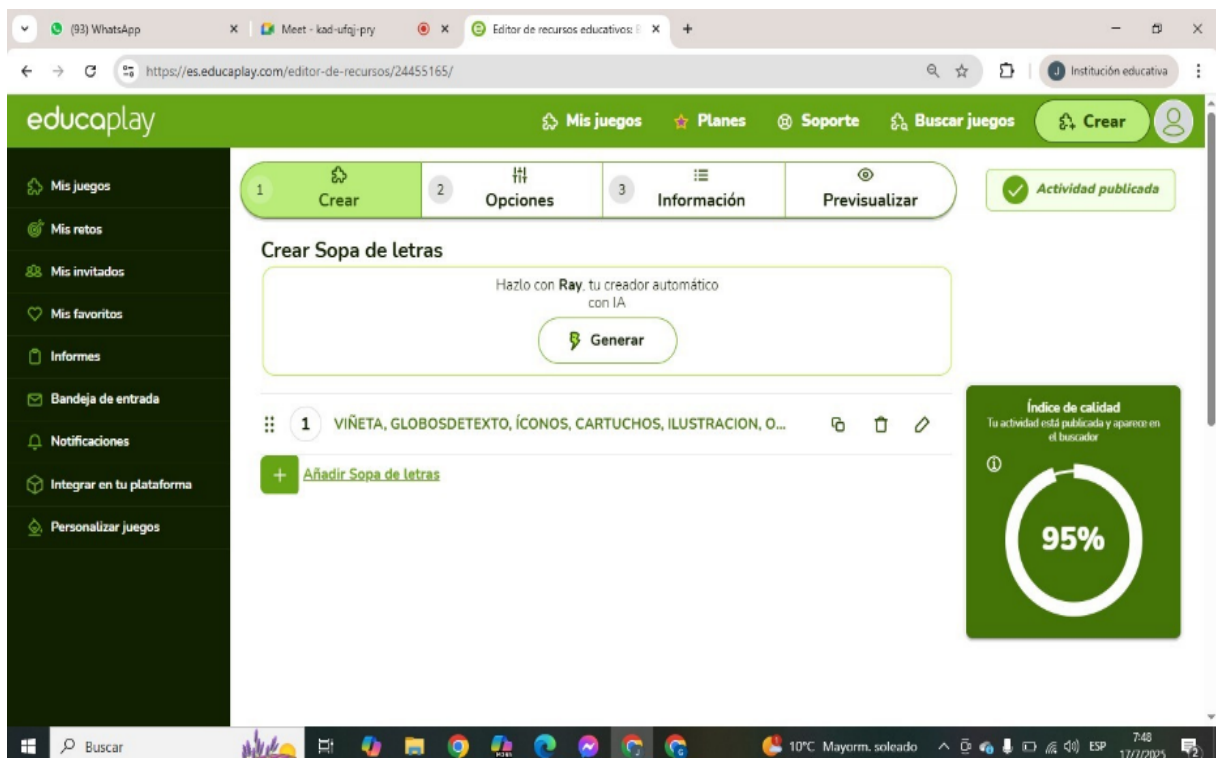


4. Para finalizar, confirma la opción “Visualizar” para revisar cómo ha quedado estructurada la actividad antes de publicarla.

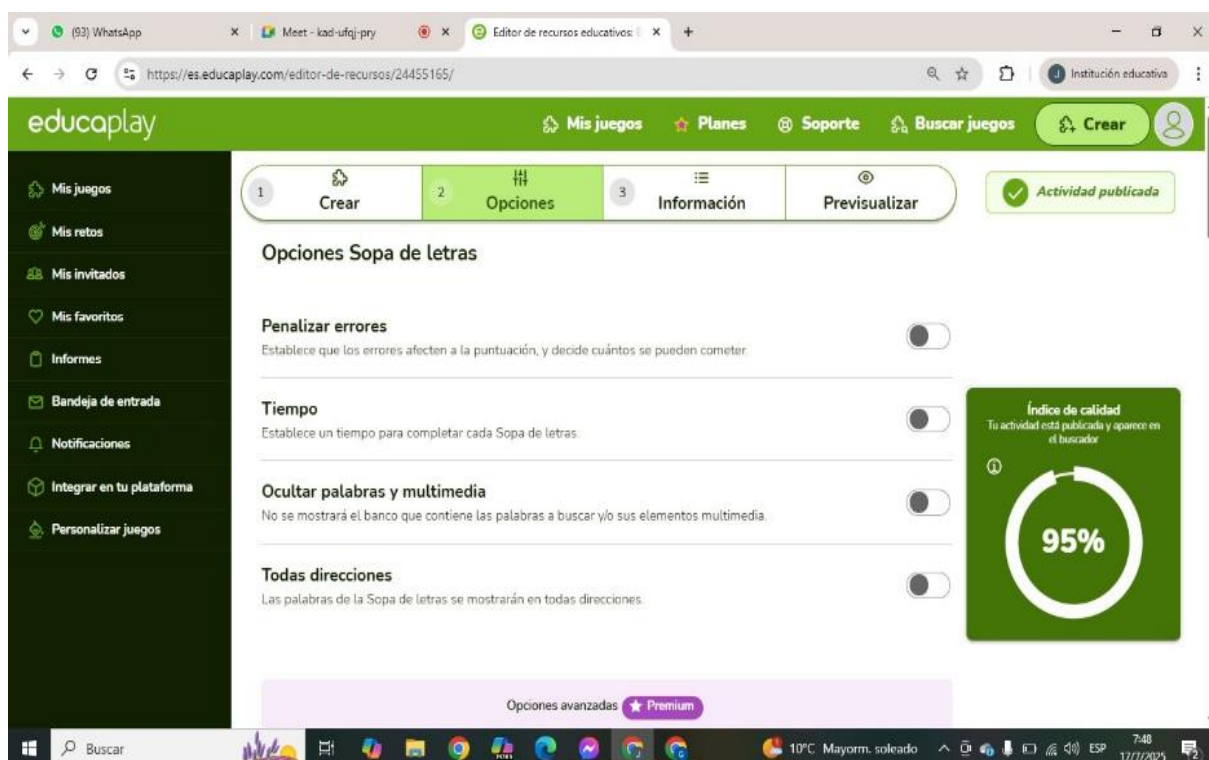


### **JUEGO 7.- SOPA DE LETRA**

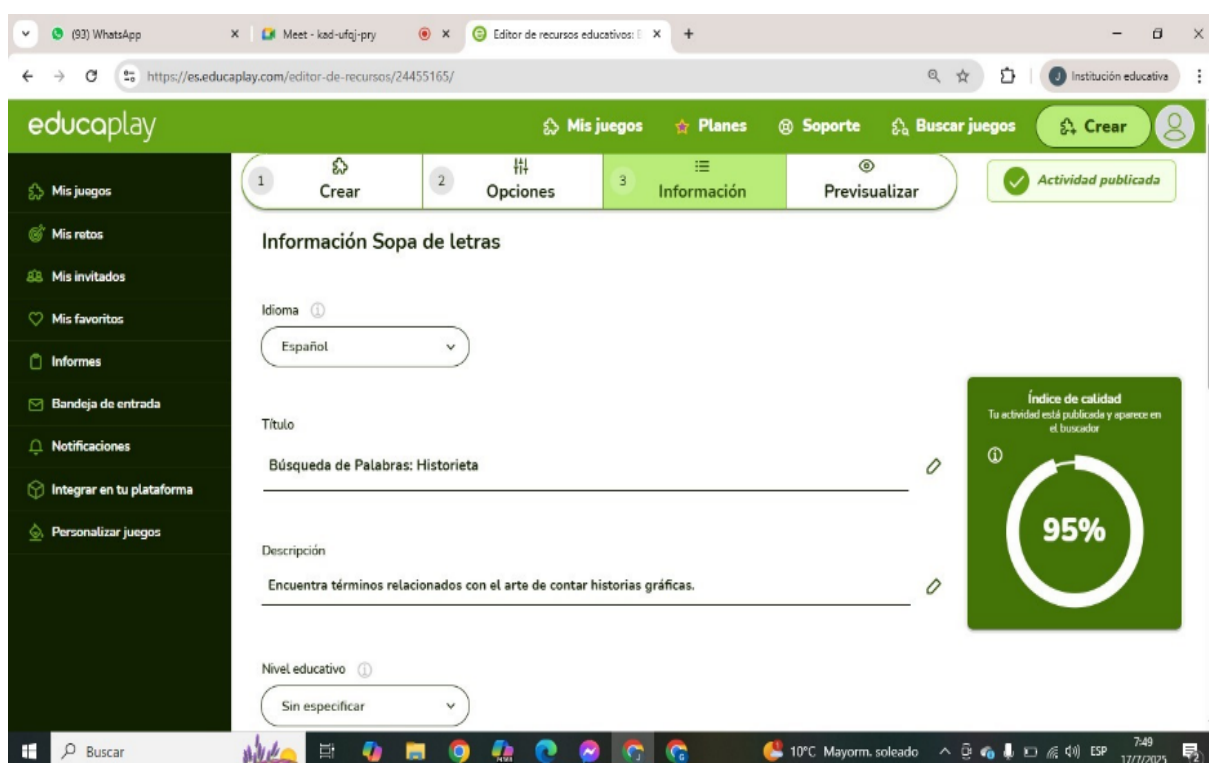
1. Una vez, elegida la actividad "Sopa de letras", presiona "Crear sopa de letras", redacta la lista de palabras de una a una, y posteriormente, pulsa "Guardar y continuar".



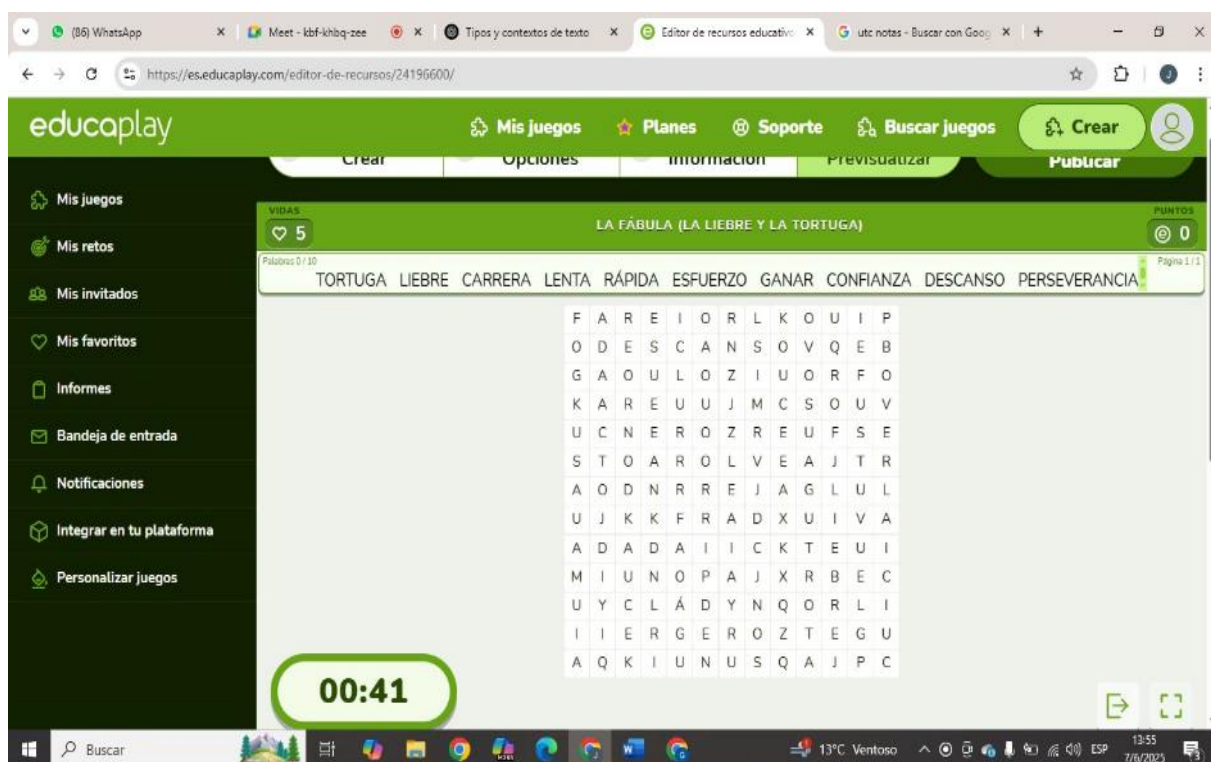
2. En seguida, da clic en la sección opciones y, si lo prefieres, puedes ajustar algunos detalles como el idioma, el nivel de dificultad, el cronómetro o las soluciones antes de concluir.



3. Después, pulsa en "Información" y tendrás que completar algunos campos fundamentales, entre los que debes escribir el título de la tarea y, si lo prefieres, añadir una descripción breve que guíe al alumno acerca de lo que debe realizar.

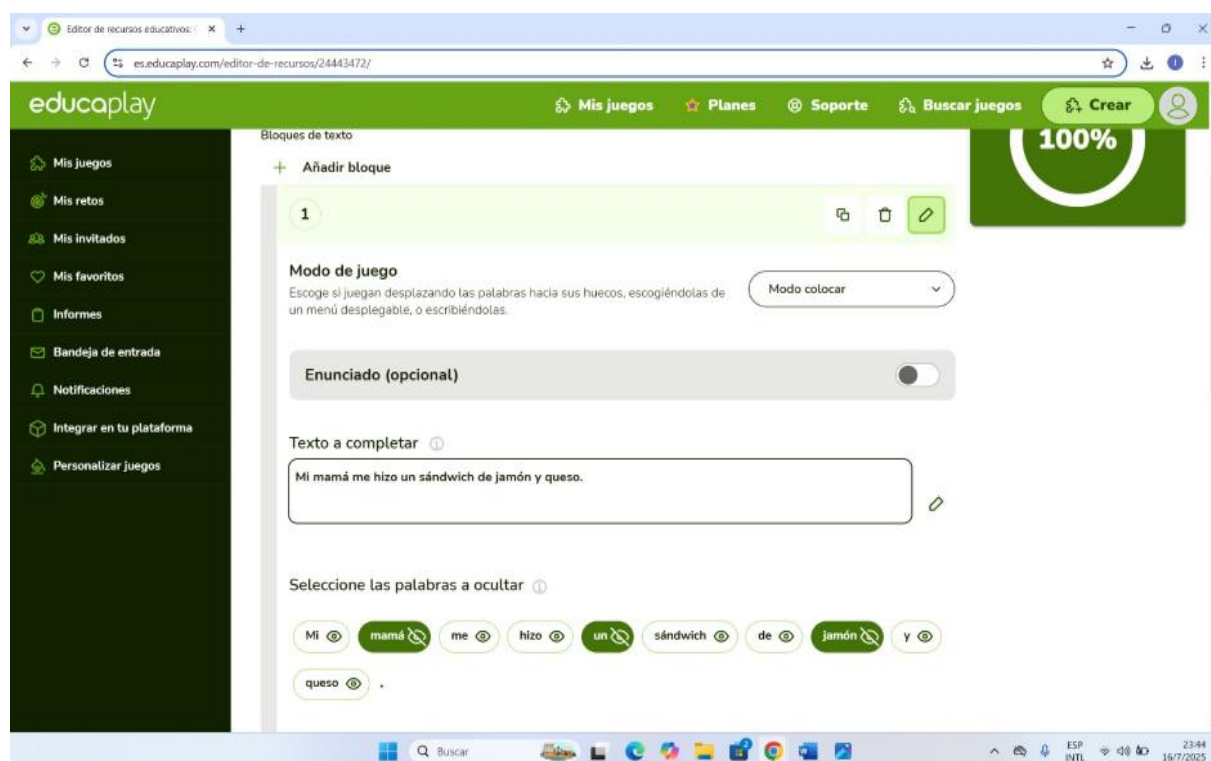


4. Cuando tu sopa de letras esté completa haz clic en “Finalizar” y tu actividad quedará creada, allí obtendrás un enlace que podrás copiar y compartir fácilmente con tus niños.

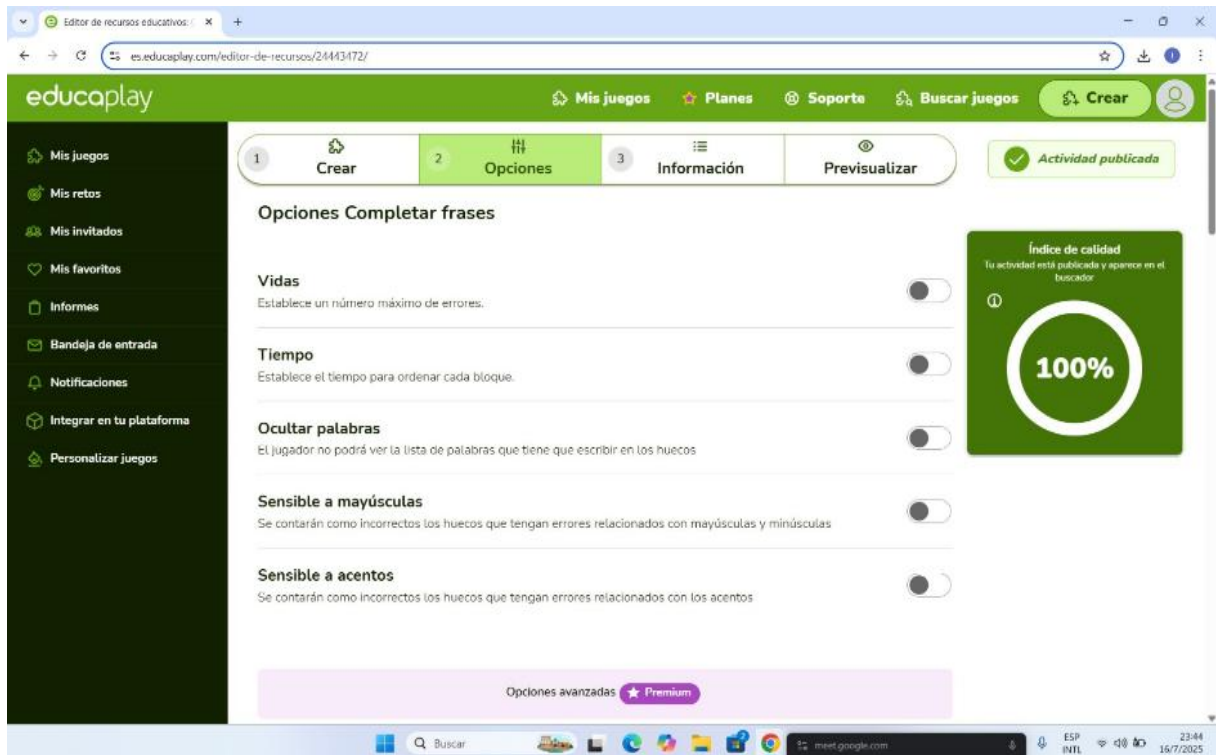


### JUEGO 8.- COMPLETAR FRASES

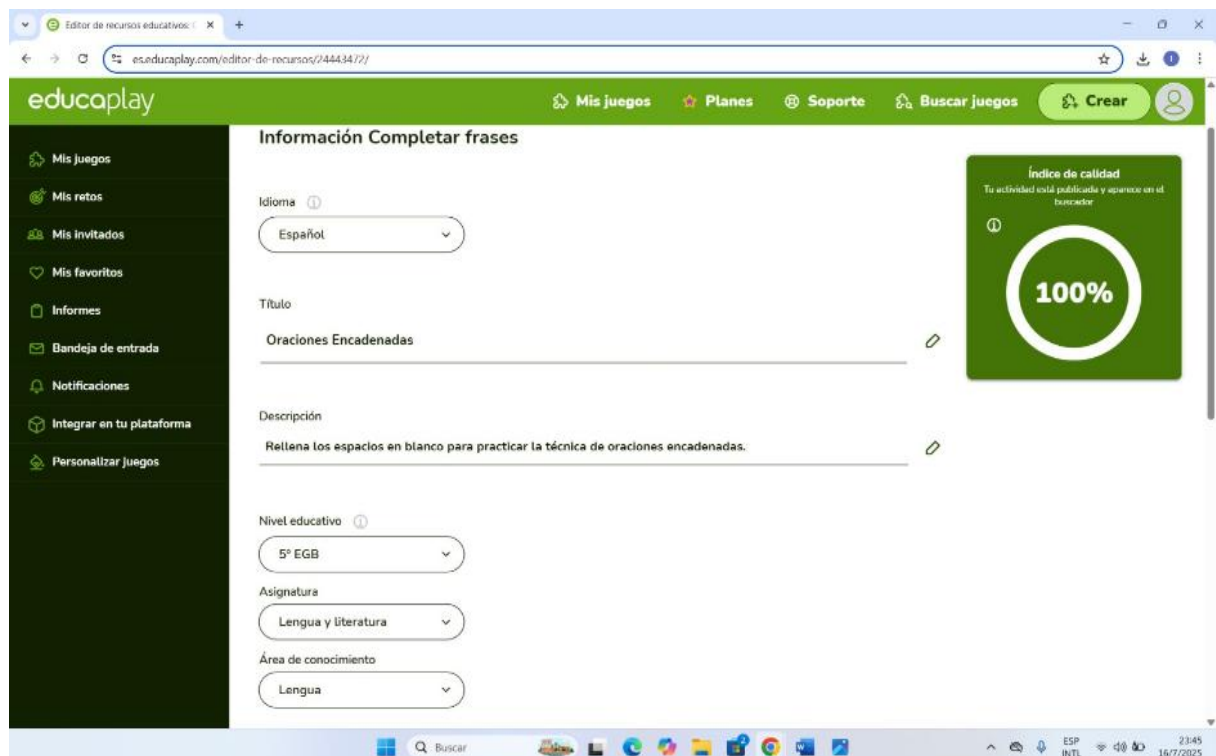
1. Primero, elige “Completar frases” y presiona “Añadir bloque”. Luego, escribe el texto oculta y selecciona las palabras que los estudiantes tendrán que rellenar.



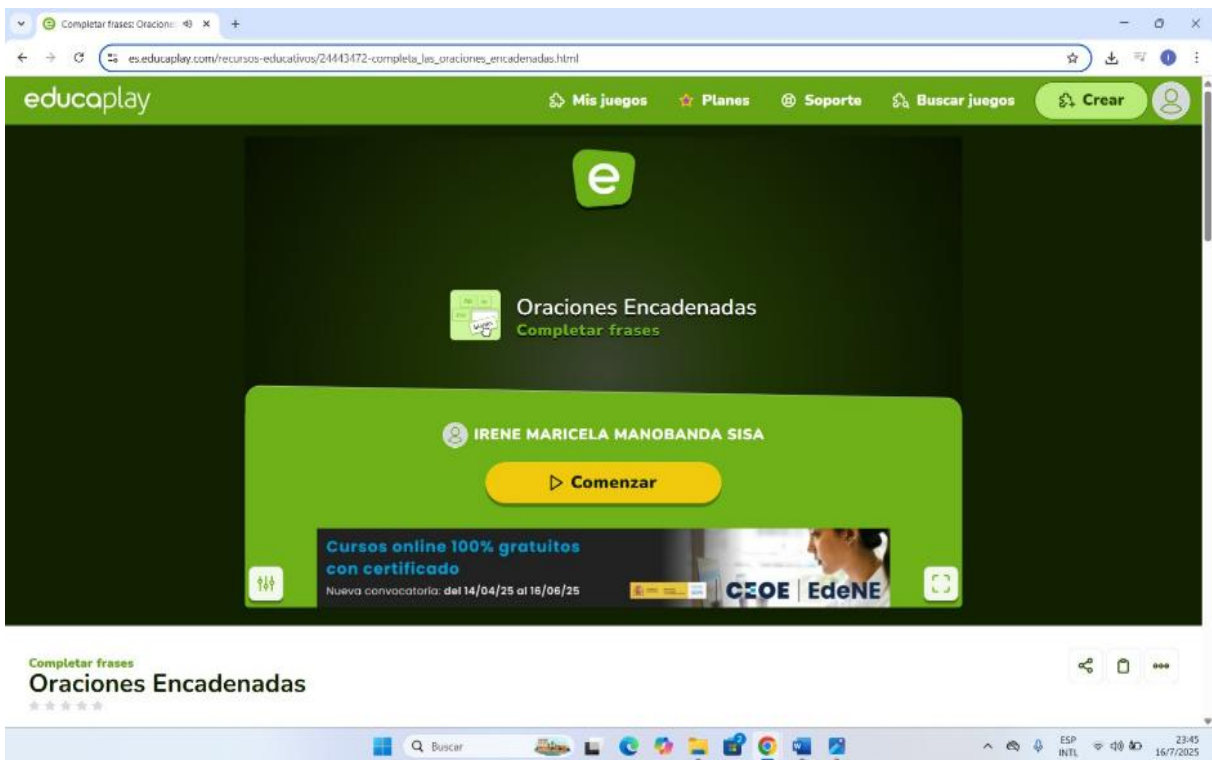
- Segundo, pulsa "Opciones", donde podrás establecer las vidas, el tiempo para completar las frases, las palabras escondidas, la sensibilidad a mayúsculas y acentos, el idioma, la visibilidad y si se permiten reintentos, todo lo adecuado a tu actividad.



- Tercero, te diriges al componente "Información", donde deberás completar información fundamental como el título y si crees necesario, una breve descripción de la tarea a realizarse.

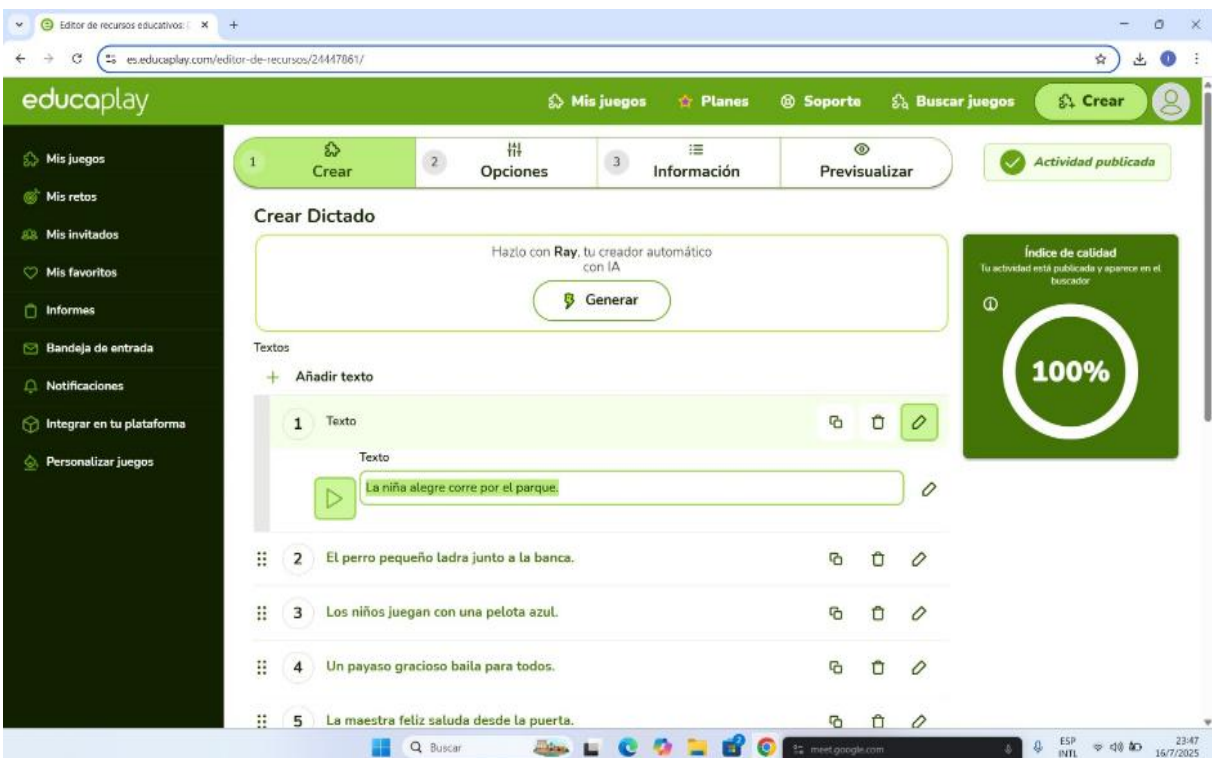


4. Cuarto, una vez completada la actividad, escoge “Finalizar” para generar un enlace, el mismo que podrás compartir con los espectadores que tengan a su alcance un dispositivo.

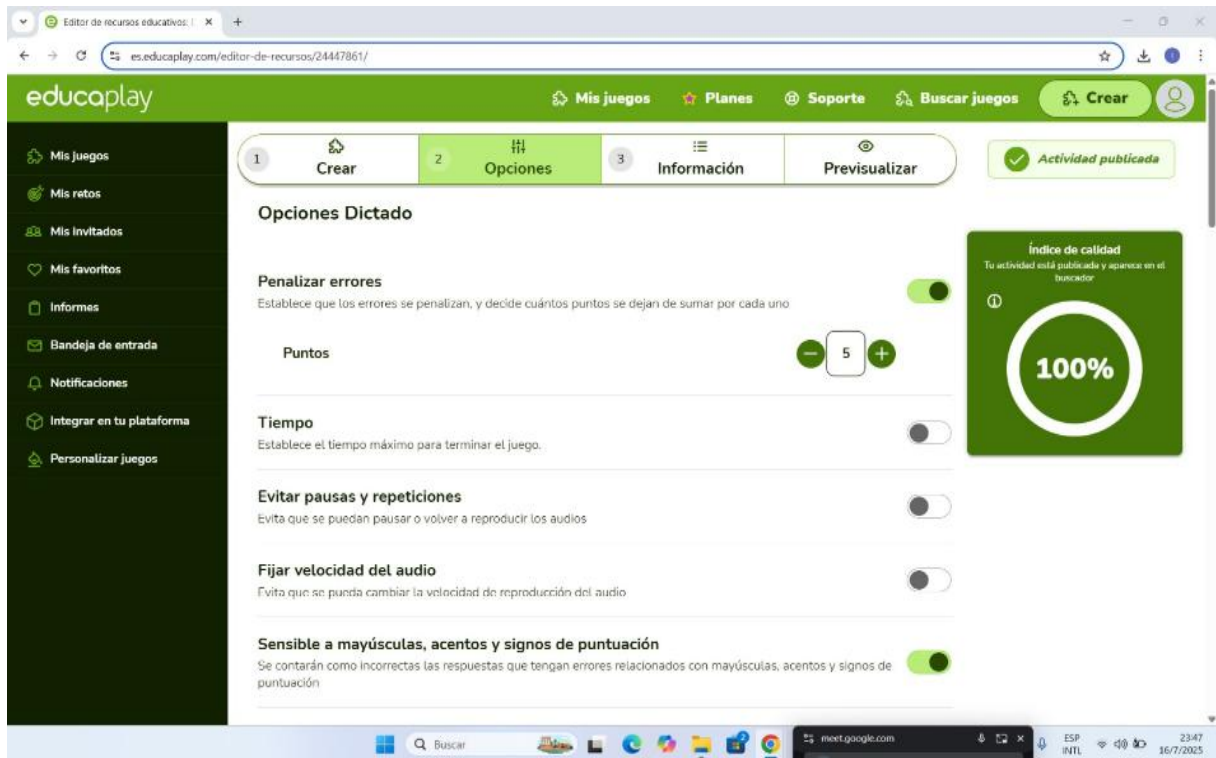


### **JUEGO 9.- DICTADO**

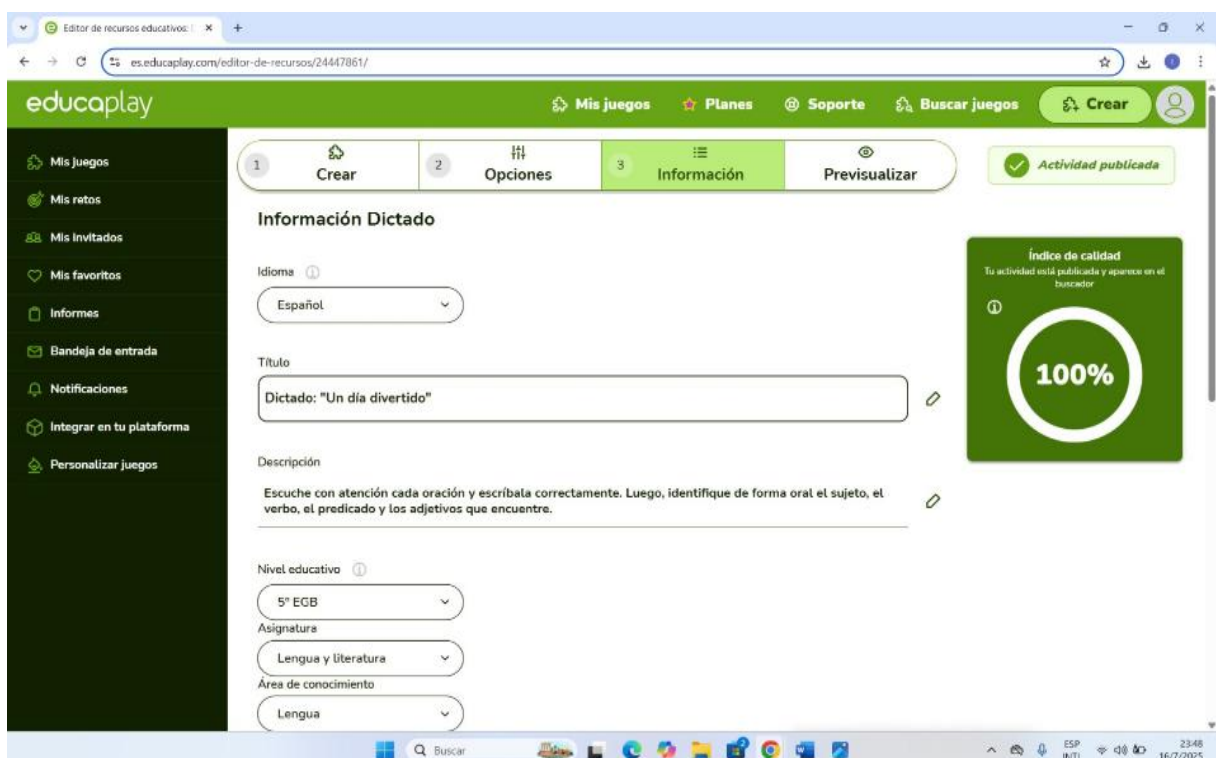
1. Al inicio, pulsa la opción “Crear dictado”. Aparecerá una plantilla donde podrás grabar un audio de voz o simplemente escribir el texto que los aprendices deberán transcribir.



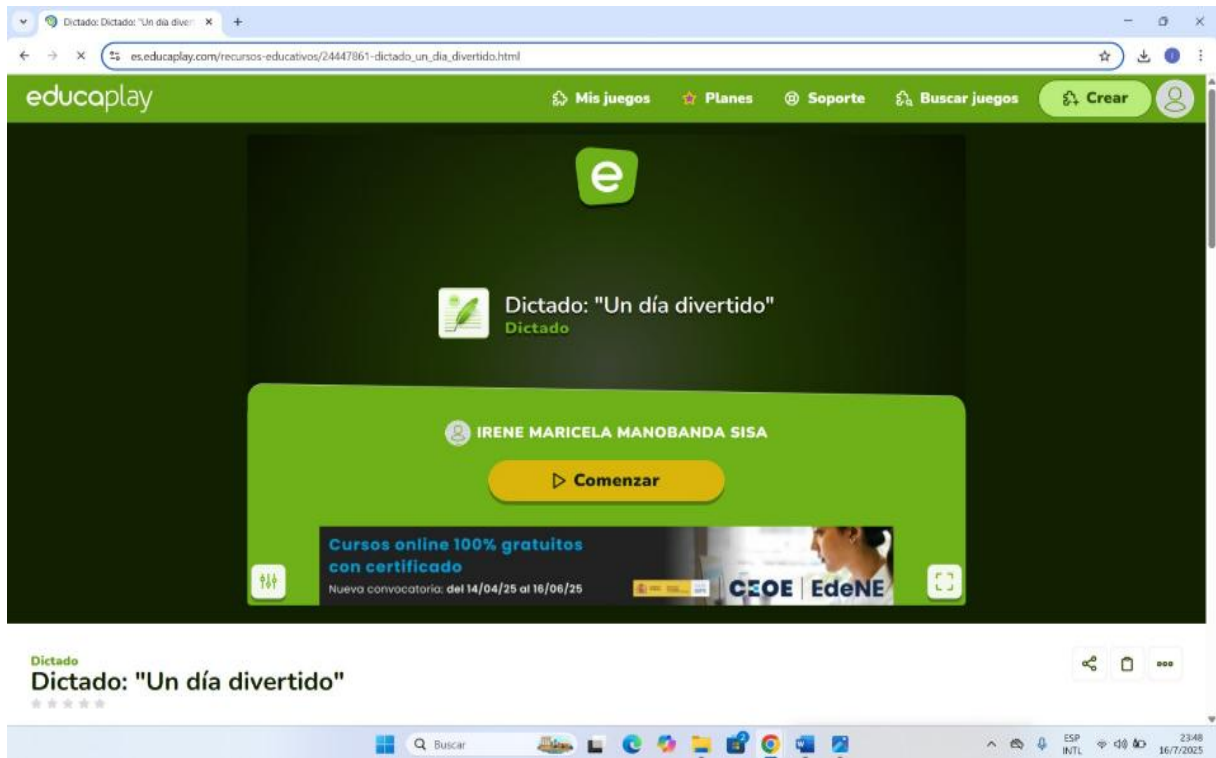
- Para continuar, visita la palabra "Opciones" para incluir elementos fundamentales del juego, tales como vidas, intentos, corrección de errores de ortografía y otros aspectos que potenciarán la experiencia de los jugadores.



- Para seguir, entra a "Información" y ofrece información básica, como el nivel de educación y la materia o área relacionada con el ejercicio previamente desarrollado.

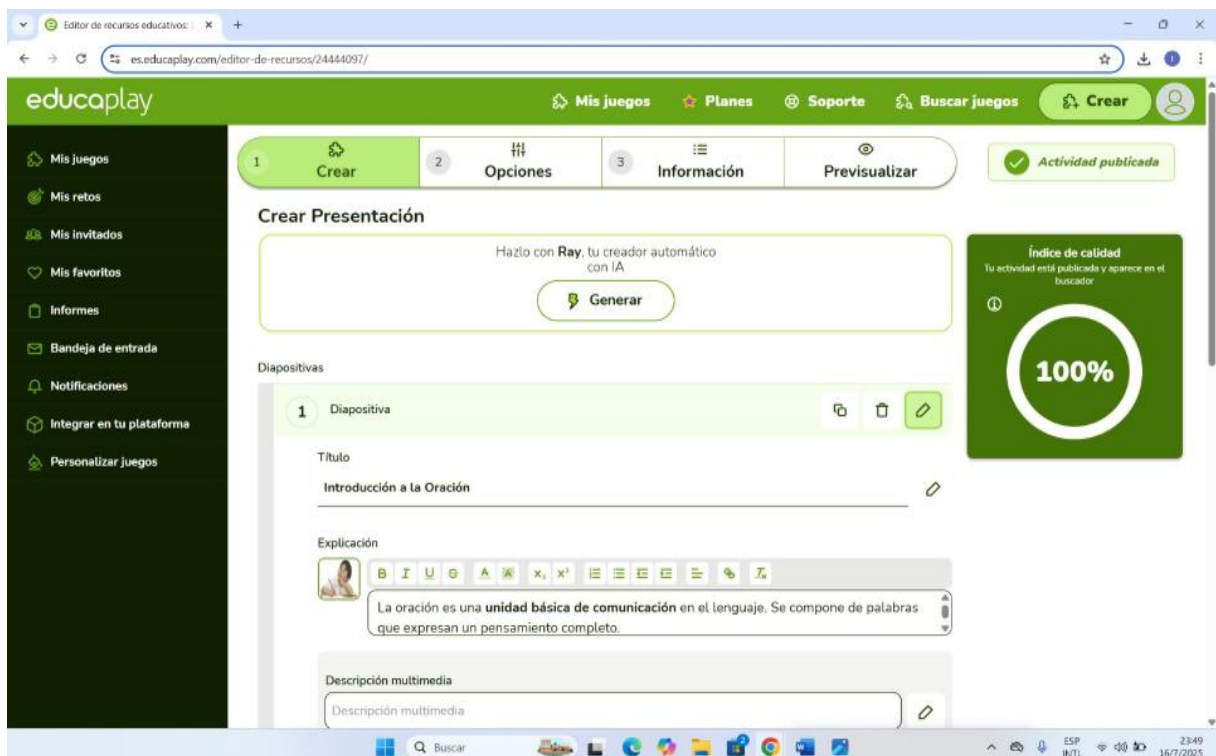


4. Para finalizar y revisar la actividad, dirígete al punto “Visualizar”. Ahí podrás comprobar el diseño del dictado y, si es necesario, realizar ajustes de manera inmediata.

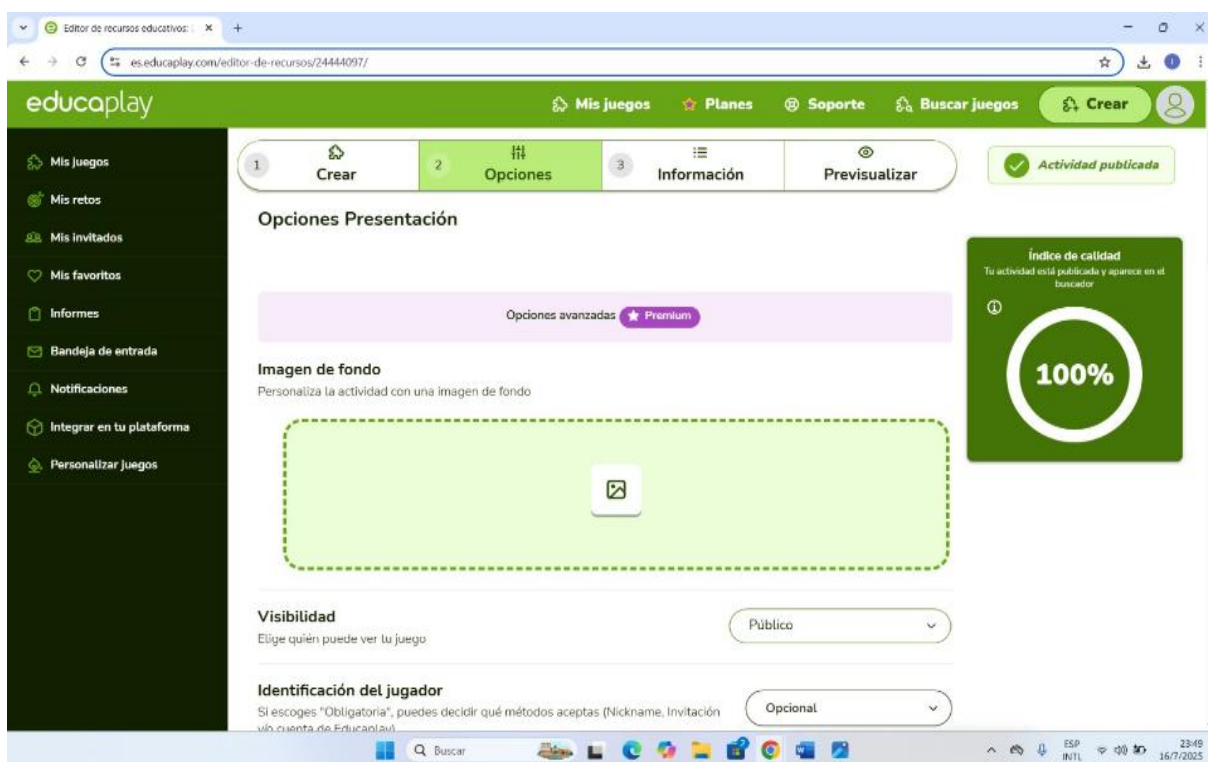


## ***JUEGO 10.- LA PRESENTACIÓN***

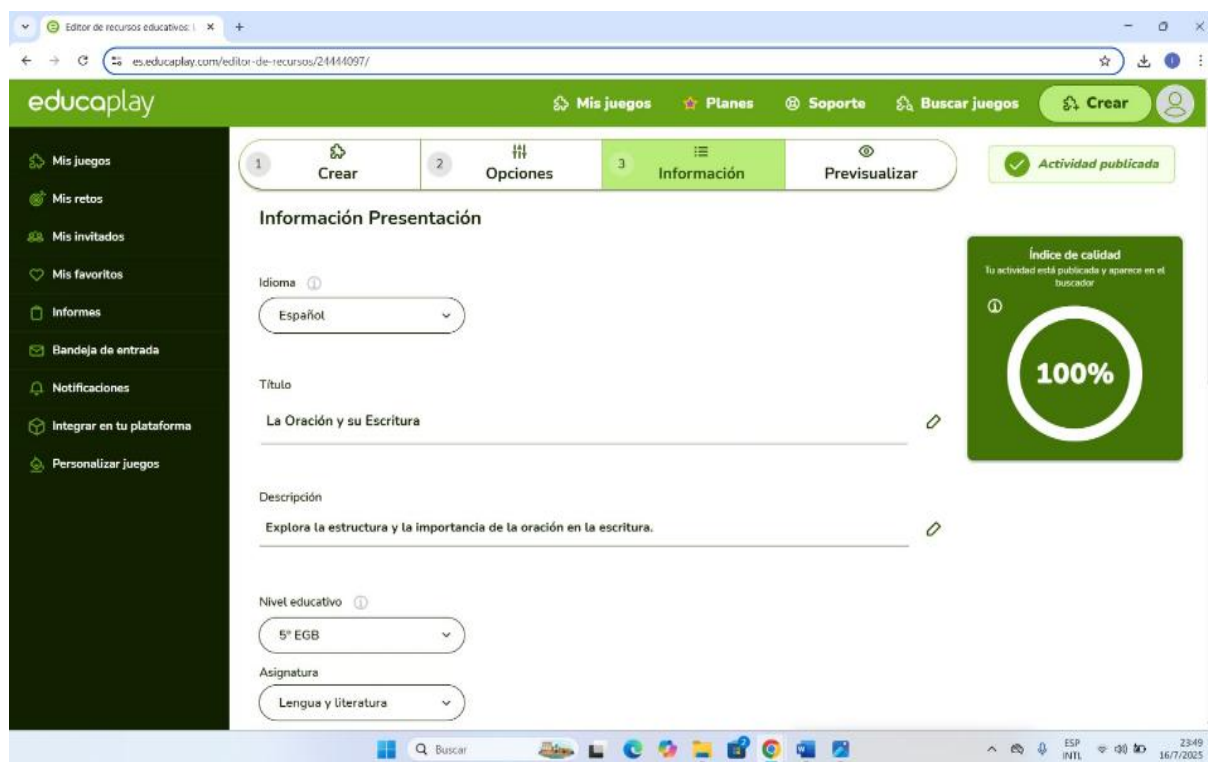
1. Al elegir la actividad "Presentación", presiona "Crear presentación" para añadir texto, imágenes o vídeos en cada pantalla, transformándola en una alternativa para explicar procesos educativos o enriquecer contenidos de manera cautivadora para tus alumnos.



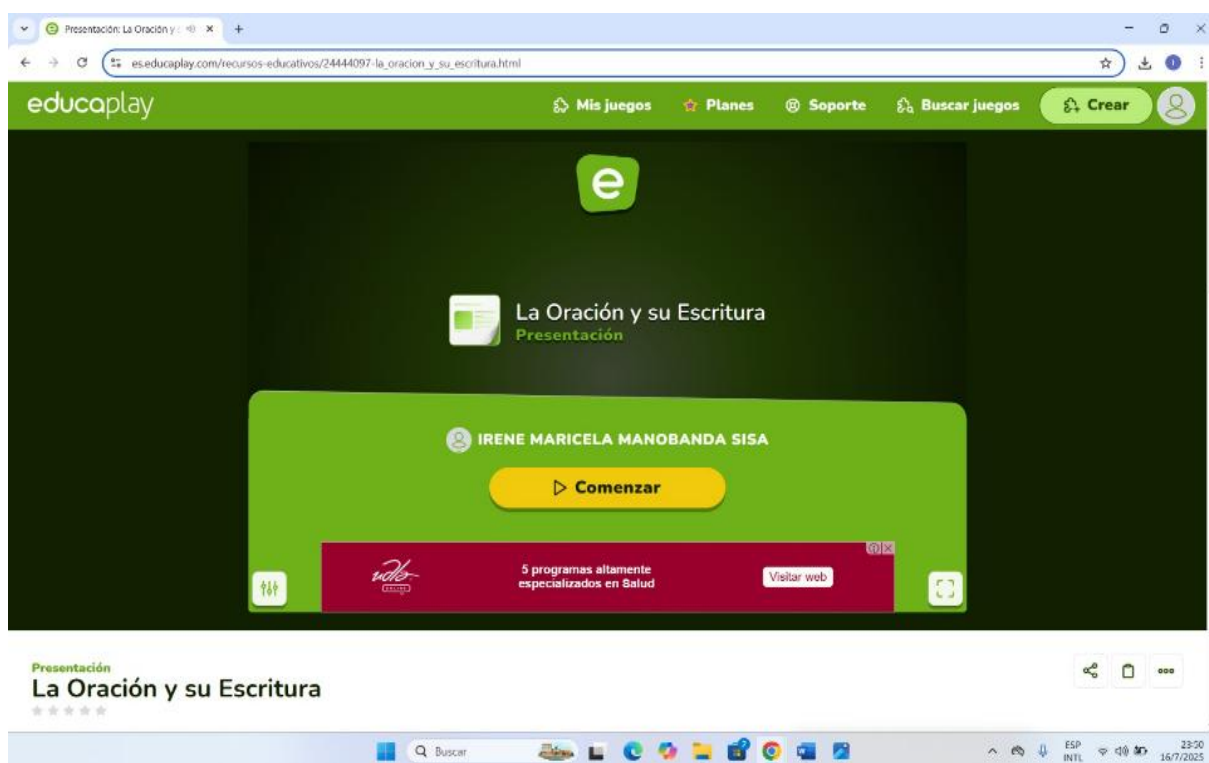
2. Pronto, haz clic en "Opciones" para modificar la visibilidad, la identidad del jugador, el botón de reinicio y la navegación, esto permitirá ajustar la presentación a tu gusto.



3. Rápidamente, en la sección "Información", indica el título de tu exposición y, si lo deseas, introduce una breve descripción que guíe al alumno acerca del contenido.



4. Últimamente, pulsa "Finalizar" para compartir tu exposición y obtendrás un enlace exclusivo que podrás compartir con facilidad con tus estudiantes para que puedan visualizar la presentación diseñada.



## 6.6. Validación de la Propuesta

### 6.6.1. Evaluación de Expertos

La propuesta planteada fue revisada, aprobada y validada por Msc. Bolívar Vaca Peñaherrera y Mgs. Iralda Mercedes Tapia Montenegro, expertos de la Universidad Técnica de Cotopaxi, quienes coincidieron en que la elaboración de un manual interactivo para el uso de la herramienta Educaplay representa un aporte valioso en el ámbito educativo, ya que facilita el uso de herramientas de recursos digitales en el PEA, permitiendo dinamizar las clases, promover la participación activa de los estudiantes y potenciar las competencias de lectoescritura a través de actividades interactivas y motivadoras.

De igual manera, la importancia de la presente propuesta radica en que promueve el uso de herramientas digitales que generen la participación, interacción y motivación de los estudiantes, siempre tomando en cuenta el desarrollo de destrezas del área de Lengua y Literatura. Asimismo, la estructuración es sistematizada, esquemática, ordenada y coherente, cumpliendo con todas las normas establecidas como la introducción, justificación, objetivo

contenido científico, entre otros elementos, que ayudan a la sustentación y la argumentación de su elaboración.

Finalmente, la elaboración del manual hace mención a la innovación que se desea dar con el uso de la herramienta digital Educaplay misma que genera autonomía, espacios de confianza y facilita el desarrollo cognitivo e integral, además de contribuir a una mejor asimilación de contenidos en las áreas de conocimiento, de modo que se promueve encuentros educativos divertidos e innovadores que fortalecen el aprendizaje.

## **7. CONCLUSIONES**

La investigación confirma que las herramientas digitales tienen una influencia positiva en el proceso de lectoescritura de los estudiantes de 5° año de EGB de la Unidad Educativa Oxford, resaltando su papel como medio motivador para la participación, mejora en la atención, para propiciar un aprendizaje más práctico y efectivo en el proceso de lectura y escritura. En este contexto la investigación produjo resultados específicos, entre los que se encuentran:

1. Se alcanzó comprender el referente teórico sobre el uso de las herramientas digitales en la enseñanza de la lectoescritura; así como su importancia para desarrollar habilidades comunicativas y motivar la atención de los estudiantes.
2. Se logró caracterizar múltiples herramientas digitales, que permiten enseñar la lectoescritura tales como: plataformas interactivas, aplicaciones de lectura y herramientas para la creación de cuentos; las cuales abarcan diferentes funciones pedagógicas y motivacionales, adaptándose a las necesidades de los estudiantes y al mismo tiempo favoreciendo su aprendizaje.
3. Se elaboró instrumentos de investigación, tales como: guía de entrevista y guías de observación, los cuales permitieron recoger y analizar información pertinente respecto al uso y la percepción de las herramientas digitales en el proceso de lectoescritura.
4. Se diseñó la propuesta: Del clic a la palabra: Manual interactivo de Educaplay, para potenciar la lectoescritura, permitiendo de esta manera a la docente hacer uso de esta plataforma para realizar una serie de actividades innovadoras que permiten mejorar las habilidades de los estudiantes, favoreciendo una enseñanza integral.

## **8. RECOMENDACIONES**

1. Es fundamental que los docentes y responsables de la planificación curricular, integren de forma estratégica las tecnologías digitales, y que estas estén alineadas con los objetivos de desarrollo de habilidades comunicativas y motivacionales, para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.
2. Se sugiere la selección de las plataformas y recursos tecnológicos adecuados, para los niveles y necesidades de los estudiantes, a fin de mantener el interés y favorecer diferentes estilos de aprendizaje.
3. Se propone que los docentes continúen elaborando y perfeccionando estos instrumentos, con el propósito de obtener datos más precisos y enriquecedores. Y a su vez, formarlos en métodos de análisis cuantitativo y cualitativo, para potenciar la interpretación que se realiza de la información obtenida.
4. Se aconseja que la docente lleve a cabo la enseñanza mediante el uso de la plataforma Educaplay junto con el manual interactivo, para así poner en práctica actividades innovadoras que hagan posible el aprendizaje de la lectoescritura, y conseguir una enseñanza motivadora.

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcantara et al. (8 de agosto de 2024). La lectura y escritura en la educación inicial. (J. A. María Elena Alcantara Campo, Ed.) *Pol. Con. (Edición núm. 96)*, 9(8), 1607-1625. Obtenido de DOI: <https://doi.org/10.23857/pc.v9i8.7779>
- Arias. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. (J. L. Gonzáles, Ed.) Arequipa-Perú: Enfoques Consulting Eirl. Primera edición digital, diciembre del 2020.
- Arias y Covinos. (2021). Diseño y metodología de la investigación. (J. y. Arias, Ed.) Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2260>
- Arias-Odón . (Abril-septiembre 2023 de 2023). Investigación documental, investigación bibliométrica y revisiones sistemáticas. (F. Arias-Odón, Ed.) *REDHECS, Vol 31* (N.22).
- Arroyo, M. (2021). Estrategias de lectoescritura para el desarrollo de la escritura creativa. (M. Arroyo, Ed.) Portoviejo, Ecuador: Universidad San Gregorio de Portoviejo. Maestría en Educación. .
- Berrocal, Á., & Aravens, M. (2021, p.73). Herramientas digitales como recurso de interacción comunicativa en las escuelas de Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(5), 7302. doi: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v5i5.848p.7303](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i5.848p.7303)
- Borja. (2021). *La motivación en el aprendizaje de la lectura en los estudiantes*. Obtenido de <http://file:///C:/Users/HP/Downloads/Arti.23.pdf>
- Borja, G., Martínez, J., Barreno, S., & Haro, O. (2021). Factores asociados al rendimiento académico: Un estudio de caso. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB*, 25(3), 54-77. Obtenido de <https://doi.org/10.46498/reduipb.v25i3.1509>
- Bringhurst, R. (2020). *UTEM*. Obtenido de La escritura, concepto: <https://es.scribd.com/document/743344468/2-La-escritura-concepto-tipos>
- Can, & Bicer. (2021). Hábito de Lectura en estudiantes de Educación Primaria. *Artículo Científico*, 3.
- Carcaño, E. (2021). herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Revista Vinculando*, 1-12. Obtenido de <https://vinculando.org/wp-content/uploads/kalins-pdf/singles/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.pdf>
- Cárdenas, Y. (2021). *La lectura de cuento literario para el fortalecimiento de la comprensión del texto y la argumentación*. Boyacá Colombia: Uniersidad Pedagógica y tecnológica de Colombia. Obtenido de [https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/8916/Lectura\\_de\\_cuento\\_literario.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/8916/Lectura_de_cuento_literario.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- CEPAL. (2024). *La Educación para todas y todos no puede esperar: condiciones habilitantes e inversión para un mejor futuro en América Latina y el Caribe*. Cumbre sobre la transformación de la educación, Santiago de Chile. Obtenido de <https://www.cepal.org/es/eventos/la-educacion-todas-todos-puede-esperar-condiciones-habilitantes-inversion-un-mejor-futuro>
- Cevero et al. (2023). *Metodología de la investigación. Técnicas e instrumentos de investigación*. (M. Á. Romero, C. R. León, W. B. Hoces, R. M. Carrasco, C. P. Carranza, & R. Y. Acobo, Edits.) Primera edición digital Puno, febrero de 2023. Editorial: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. doi:DOI: <https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- Chois et al. (2020). Una mirada analítica a la enseñanza de la escritura en posgrado: revisión de prácticas documentadas en Latinoamérica. (C. P. Choís, Ed.) *Revista de Lenguaje y Cultura*, 25(2), 535-556. doi:<https://doi.org/10.17533/UDEA.IKALA/>
- Cieza, W. (2023). Análisis de la comprensión lectora en la educación. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 3-4.
- Cobeñas y Grimaldi. (2021). Discusiones sobre inclusión educativa: una perspectiva desde la educación Inclusiva. (P. Cobeñas, & V. Grimaldi, Edits.) *La Plata: EDULP*, 104-162. Obtenido de <https://www.memoria.fahce.edu.ar/libros/pm.4592/pm.4592.pdf>
- Cruz, E. (2019). Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES). *Revista Educación*, 43(1), 2215-2644. Obtenido de <https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/440/44057415013/html/>
- Domínguez y Tigrero . (Marzo de 2025). Aplicación de recursos tecnológicos para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de quinto grado. (F. E. María Alexandra Domínguez Limones, Ed.) *Pol. Con.*, (Edición núm. 104 ) Vol. 10(No 3), 1139-1155. doi:DOI: <https://doi.org/10.23857/pc.v10i3.9111>
- Domínguez y Tigrero. (marzo de 2025). Aplicación de recursos tecnológicos para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de quinto grado. (F. E.-S. María Alexandra Domínguez-Limones, Ed.) *Pol. Con.* (Edición núm. 104), 10(3), 1139-1155. Obtenido de DOI: <https://doi.org/10.23857/pc.v10i3.9111>
- Echeita, G. (2021). La educación del alumnado considerado con necesidades educativas especiales en la LOMLOE. *Avances En Supervisión Educativa*, 35. Obtenido de <https://doi.org/10.23824/ase.v0i35.721>

- Euroinnova Business School. (2019). *¿Que es la lectoescritura?* Obtenido de <https://www.euroinnova.ec/>
- Figueroa, S., & Gallego, J. (2021). Relación entre vocabulario y comprensión lectora: Un estudio transversal en educación básica. *Revista signos*, 2. Obtenido de Relación entre vocabulario y comprensión lectora: Un estudio transversal en educación básica.
- Franco y Bowen. (2022). Uso de recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes de bachillerato en Ecuador. (D. y.-M. Franco-Delgado, Ed.) *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10), 101-123. Obtenido de [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2665-02822022000200101](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02822022000200101)
- García. (2020). *Scribd*. (G. Mario, Editor) Obtenido de Características de la Lectura: <https://es.scribd.com/document/736150933/Caracteristicas-de-La-Lectura>
- García et al. (2023). Competencias digitales de los docentes en formación: dimensiones y componentes que promueven su desarrollo. (M. M. García, Ed.) *Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, 22(42), 209-220. Obtenido de DOI: 10.22518/jour.ccs/20220205
- Gavilanes et al. (2021). La lectura en voz alta, como propuesta para mejorar la lectura crítica en los estudiantes de grado séptimo. (J. Gavilanes, Y. Obando, & B. Rivas, Edits.) *Criterios*, 29(1), 60-81., 4.
- González, E., Soto, J., & Santillán, E. (2023). *El diagnóstico como punto de partida de los proyectos educativos*. AM Editores. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=943564>
- Isida, R. (12 de Agosto de 2019). *Tecnológico de Monterrey*. Obtenido de Características del texto escrito: <https://centroescritura.tec.mx/es/noticia/caracteristicas-del-texto-escrito>
- La Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). (14 de junio de 2022). *oei.int/oficinas/Ecuador*. Obtenido de Primera encuesta nacional enfocada en medir los hábitos lectores, prácticas y consumo culturales en la población ecuatoriana: <https://oei.int/oficinas/ecuador/noticias/se-presento-los-resultados-de-la-encuesta-de-habitos-lectores-practicas-y-consumos-culturales/>
- Lexis. (2008). Constitución de la República del Ecuador.
- Lopez et al. (2023). Análisis sobre el uso de herramientas digitales utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. caso: educación básica. (O. M. Lopez, Ed.) *MQRInvestigar*, 7(1), 3243-3260. doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.3243-3260>

- López et al. (2023). Análisis sobre el uso de herramientas digitales utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. caso: educación básica. (L. G. Alexander, M. V. Orlando, A. I. Armando, & I. C. Milton, Edits.) *MQRInvestigar* , 7(1), 3243-3260.
- Maristas. (2024). *Colegio México Roma*. Obtenido de ¿Cómo fomentar la lectura en los niños de primaria?: <https://cmr.maristas.edu.mx/la-lectura-y-el-impacto-que-tiene-en-los-ninos-de-primaria/>
- Martinez Navarrete, M. M. (2022). Estrategias para la comprensión de la lectura. *Línea de investigación: Metodología y didáctica*. (pág. 28). Lima, Perú: Alma Máter del Magisterio Nacional. Obtenido de Estrategias para la comprensión de la lectura.
- Medina, J. (2023). Estrategias didácticas para el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de educación primaria. En E. Ganzález, J. Soto, & E. Santillán, *El diagnóstico como punto de partida en los proyectos educativos* (págs. 1-153). México: Editores AM. doi:Dialnet-ElDiagnosticoComoPuntoDePartidaDeLosProyectosEduca-943564.pdf
- Mejía-Rivas. (8 de octubre de 2022). Los paradigmas en la investigación científica. (J. Mejía-Rivas, Ed.) *Revista Ciencia Agraria, Vol. 1(3)*, 7-14.
- Mero, J. (febrero de 2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 712-724. Obtenido de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1735>
- Ministerio de Educación . (2024). *Implementación de herramientas digitales para aprendizaje inclusivo en lectoescritura*. Quito Ecuador: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación, M. (2019). *Guía metodológica para desarrollar el gusto por la lectura*. Quito-Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Ministerio de Educación, M. (2023). *Guía para la aplicación de fichas de animación a la lectura y escritura*. Quito-Ecuador : Ministerio de Educación, primera edición 2023.
- Molinero. (2020). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza en estudiantes. (C. U. Molinero M, Ed.) *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 10(19), 3. doi:doi:<https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Molinero. (2020). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza en estudiantes. (C. U. Molinero M, Ed.) *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 1019, 3. Obtenido de doi:<https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Moreno, J. (2019). Formación docente en Competencias tecnológicas en la era digital: Hacia un. Universidad Cooperativa de Colombia. Obtenido de doi:<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/04d55bfa21c3-4e34-8cd3-e371ad05eceb/content>

- Morocho, K., Henríquez, A., & Mena, S. (2022). Herramientas tecnológicas para desarrollar la lectura comprensiva en los niños de séptimo año de educación intercultural Bilingüe. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(3-2), 16-30. doi:doi.org/10.33386/593dp.2022.3-2.1186
- Mujica-Sequera, R. (2021). Clasificación de las Herramientas Digitales en la Tecnoeducación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 1, 71-85. doi:https://doi.org/10.37843/rted.v1i1.257
- Muñoz et al. (2024). Análisis de la Brecha Digital y el Acceso a Recursos Tecnológicos en las Instituciones de Educación Secundaria en Ecuador. (E. J. Muñoz Olvera, Ed.) *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 6698-6719. doi:DOI: https://doi.org/10.37811/cl\_rcm.v8i2.11086.
- Muñoz Villamar, A. L. (2021). Educaplay en la lectoescritura de los estudiantes del quinto año EGB de la Escuela Zila Ugarte de Landivar periodo 2021. *UTMACH*.
- Navia, E. L. (2023). Enfoques de Enseñanza de la Escritura y su Incidencia en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 3-5.
- NU:CEPAL:UNESCO. (03 de marzo de 2021). *Cepal.org/es*. Obtenido de La educación en tiempos de la pandemia de Covid-19. CEPAL, UNESCO: https://www.cepal.org/es/publicaciones/45904-la-educacion-tiemposla-pandemia-covid-19
- OECD. (2020). *Cómo medir la transformación digital: Hoja de ruta para el futuro*. Barranquilla: OECD Publishinh Paris/ACUI, Barranquilla. doi:https://doi.org/10.1787/af309cb9-es.
- Orejudo. (2019). Gamificar tareas de lectura en una Segunda Lengua: un Estudio Preliminar. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 95-103. Obtenido de https://dx.doi.org/10.21703/rexe.20191836orejudo13/
- Panta. (2023). El acto de saludar: explorando su significado y contextos culturales. (C. M. Paz., Ed.) *Revista Vinculando*, 21(2). Obtenido de https://vinculando.org/psicologia\_psicoterapia/saludar-explorando-su-significado-y-contextos-culturales.html
- Parra et al. (2020). Aprendizaje mediante el uso de Herramientas Tecnológicas en la Educación inclusiva y el fortalecimiento de la enseñanza. (S. T. Parra, Ed.) *Revista Scientific*, 5(17), 350-369. Obtenido de http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista\_Scientific/article/view/439
- Pearson, R. (2020). *Jel Aprendizaje*. Obtenido de Diferencias entre lenguaje oral y lenguaje escrito: https://blog.jel-aprendizaje.com/diferencias-entre-lenguaje-oral-y-lenguaje-



- Volumen 31*(N° 3), 10-22. Obtenido de <https://ve.scielo.org/pdf/ea/v31n3/2477-9601-ea-31-03-10.pdf>
- Sanga et al. (2024). Formación docente en educación digital y el desarrollo de competencias tecnológicas en estudiantes de Bachillerato. (V. H. Sanga, Ed.) *Reincisol*, 3(6), 7034-7051. Obtenido de [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)7034-7051](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)7034-7051)
- Sanga y Toapanta. (2024). Formación docente en educación digital y el desarrollo de competencias tecnológicas en estudiantes de Bachillerato. (V. H. Sanga, Ed.) *Reincisol*, 3(6), 7034-7051. Obtenido de [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)7034-7051](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)7034-7051)
- Santana y Macias. (15 de septiembre de 2024). Herramientas tecnológicas para fortalecer la lectura y escritura de estudiantes de tercer año básico. (Y. C. Macias-Zambrano, & F. J. Santana-Campoverde, Edits.) *Journal Scientific MQRInvestigar*, 8(3). Obtenido de <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.3591-3612>
- Silva, A., & Oliveira, B. (2022). *Importancia del uso de las herramientas digitales en la inclusión educativa*. Scielo. Obtenido de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2616-79642023000301374](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642023000301374)
- Tejeda et al. (2022). El constructivismo en la era digital. (A. E. Tejeda Marroquín, Ed.) *Revista Guatemalteca de Educación Superior*, 5(2), 210-220. Obtenido de <https://doi.org/10.46954/revistages.v5i2.103>
- Tekman. (5 de Julio de 2023). *Recursos/Blog*. Obtenido de Cómo desarrollar habilidades de escritura en el aula: <https://www.tekmaneducation.com/habilidades-escritura-aula/>
- Tenecota et al. (Julio-Agosto de 2024). Recursos digitales para la enseñanza de la comprensión lectora en niños de educación básica. (G. L. Ericka Alexandra Tenecota Castro, Ed.) *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4). doi:DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.13068](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13068)
- UNESCO. (6 de junio de 2020). *gem-report-2020.unesco.org*. Obtenido de Resumen del informe de seguimiento de la educación en el mundo. Inclusión e educación: todos sin excepción2020: [https://gem-report-2020.unesco.org/wp-content/uploads/2020/06/GEMR\\_2020-Summary-ES-v8.pdf](https://gem-report-2020.unesco.org/wp-content/uploads/2020/06/GEMR_2020-Summary-ES-v8.pdf)
- UNICEF. (2020). *unicef.org*. UNICEF. Obtenido de El Estado Mundial de la Infancia 2020: niños en mundo digital. Inluencia de la tecnología digital en niños, niñas y adolescentes: <https://www.unicef.org/spanish/reports/estado-mundial-de-la-infancia-2020>

- UNICEF. (22 de junio de 2022). *unicef.org/lac*. Obtenido de Cuatro de cada cinco niños y niñas en América Latina y el Caribe no podrán comprender un texto simple: <https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/cuatro-de-cada-cinco-ninos-y-ninas-en-america-latina-y-el-caribe-no-podran-comprender-un-texto-simple>
- UNIR. (2022). La estructura textual o estructura de un texto hace referencia al conjunto de los apartados y a la organización de un texto y su temática. *UNIR REVISTA*, 1-2.
- UNIR. (2024). ¿Qué es la Escritura Creativa? Técnicas y ejemplos. *Revista Unir*, 2.
- Vaca, G., & Chonillo, A. (2024). Estrategia psicopedagógica para la formación caligráfica en niños de Cuarto grado de Educación Básica. *Revista Científica*, 11.
- Vélez, M., & Delgado, L. (2023). Herramientas digitales como recurso de aprendizaje innovador en los estudiantes de Lengua y Literatura. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada Yachasun*, 215-238. doi: <https://doi.org/10.46296/yc.v7i12.0284>
- Villa Muñoz, M. L. (2024). Implementación de herramientas tecnológicas para la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en niños de educación básica (Tesis de maestría). *Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui Ecuador*.
- Villacreses. (2022). Herramientas tecnológicas que impactan dentro de la educación básica en el Ecuador en tiempos de pandemia. (M. K. Villacreses D, Ed.) *Revistas Unesum*, 6(3), 4. doi:<https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v6.n3.2022.500>
- Vizcaíno et al. (Julio-Agosto de 2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. (R. J. Paulina Iveth Vizcaíno Zúñiga, Ed.) *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, Volumen 7(Número 4). Obtenido de [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7658](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658)
- World Visión Ecuador. (13 de mayo de 2022). *Worldvision.org.ec*. Obtenido de Encuesta La Encovid-EC: <https://blog.worldvision.org/ec/10-estadisticas-sorprendentes-acerca-de-la-tecnologia-y-la-educacion>
- Zúñiga et al. (Julio- Agosto de 2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. (P. I. Zúñiga, R. J. Cedeño, & I. A. Palacios, Edits.) *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, Volumen 7(Número 4). Obtenido de [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7658](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658)