



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**

**INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL  
DESARROLLO DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE  
EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL, AÑO 2020.**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**  
**Previo a la obtención del título de:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN TECNOLOGÍA E  
INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**AUTOR(A):**  
**LIC. NANCY MARIANA LAÍNEZ BARZOLA**

**DIRECTOR DE TESIS**  
**LIC. AMARILIS LAÍNEZ QUINDE, MSC.**

**SALINAS – ECUADOR**

**2022**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**

**INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL  
DESARROLLO DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE  
EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL, AÑO 2020.**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**Previo a la obtención del título de:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN TECNOLOGÍA E  
INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**AUTOR(A):**

**LIC. NANCY MARIANA LAINEZ BARZOLA**

**DIRECTOR DE TESIS**

**LIC. AMARILIS LAÍNEZ QUINDE, MSC.**

**SALINAS – ECUADOR**

**2020**

## APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del **Informe de Investigación** “TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL, AÑO 2020”, elaborado por la maestrante **Lic. Lainez Barzola Nancy Mariana**, egresada de la **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA PRIMER COHORTE**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Magíster en **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA PRIMERA COHORTE**, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumple y se ajusta a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,



Lic. Amarilis Laínez Quinde MSc.

## DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

YO, Nancy Mariana Lainez Barzola

DECLARO QUE:

El Informe de Investigación “**TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL, AÑO 2020**”, previa a la obtención del Grado Académico de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, ha sido desarrollado con base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas y cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del trabajo de titulación.

Salinas, 17 de agosto de 2021

EL AUTOR



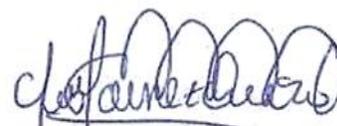
---

Lcda. Nancy Mariana Láinez Barzola

**TRIBUNAL DE GRADO**

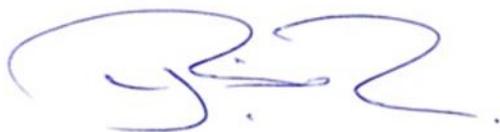
---

QF. Rolando Calero Mendoza, PhD.  
DIRECTOR DEL INSTITUTO  
DE POSTGRADO



---

Lic. Amarilis Laínez Quinde MSc.  
DOCENTE – TUTOR



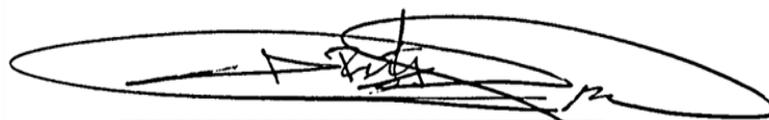
---

Lic. Yuri Ruiz Rabasco, MSc.  
COORDINADOR DE POSTGRADO



---

Econ. Alexandra Jara Escobar, Msc.  
DOCENTE ESPECIALISTA



---

Abg. Víctor Coronel Ortíz Mgtr.  
SECRETARIO GENER

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación se la dedico a Dios por haber contado con su bendición para hacer realidad un sueño anhelado desde hace tiempo.

A mis padres quienes son el motivo de lucha y perseverancia constante en esta vida para alcanzar mis metas propuestas.

A mis hermanos quienes han representado parte importante en mi vida y haber contado con su apoyo incondicional desde que empecé a prepararme para formar mi carrera profesional.

Al compañero de mi vida quien me ha brindado su apoyo en todo momento para conseguir el objetivo propuesto en este camino de sacrificio y dedicación.

Nancy Lafnez

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, agradezco a Dios por otorgarme la sabiduría necesaria para seguir todo este proceso y la oportunidad de cumplir mis anhelos.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena por haberme brindado la oportunidad de ser una vez más parte de ella y a cada uno de los tutores quienes aportaron con sus conocimientos para ponerlos en práctica en mi vida profesional.

Un agradecimiento sincero a mi tutora MSc. Gertrudis Amarilis Laínez Quinde quién ha dedicado parte de su tiempo para guiarme en este proceso de investigación con su experiencia investigativa y culminar con este trabajo.

A todas las personas que de alguna u otra manera formaron parte de este proceso y colaboraron para llevar a cabo esta investigación.

Nancy Laínez

## ÍNDICE GENERAL

### CONTENIDO

APROBACIÓN DEL TUTOR .....	iii
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD.....	iv
TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA .....	vi
ÍNDICE GENERAL .....	viii
ÍNDICE DE TABLAS .....	xii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiii
ÍNDICE DE ANEXOS .....	xv
GLOSARIO .....	xvi
RESUMEN .....	xix
ABSTRACT.....	xx
INTRODUCCIÓN .....	1
Situación problemática.....	2
Formulación del problema .....	4
Preguntas Directrices.....	4
Objetivos .....	5
Objetivo general .....	5
Objetivos específicos.....	5

Idea a defender .....	5
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO .....	6
1.1 Antecedentes de la investigación. ....	6
1.2 Fundamentación Teórica .....	9
1.2.1 Tecnologías de la información y comunicación: Utilidad e incursión .....	10
1.2.1.1 Competencias individuales Tecnológicas .....	11
1.2.1.2 Preparación docente para promover la creatividad y la innovación mediante el uso de TIC .....	12
1.2.1.3 Las Herramientas de Tecnologías de la Información y Comunicación en la Educación.....	13
1.2.1.4 Desarrollando Destrezas y habilidades para la competencia colaborativa en ambiente virtual .....	14
1.2.2 Lectoescritura: aprendizaje, métodos y modelos.....	15
1.2.2.1 Interacción con el entorno para el desarrollo de la lectoescritura.....	17
1.2.2.2 Las herramientas de TIC y la Motivación.....	18
1.2.2.3 Desarrollando las habilidades lectoescritoras .....	19
1.2.2.4 Gamificación: desarrollo de habilidades cognitivas .....	20
1.3 Fundamento legal .....	24
CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS .....	27
2.1 Contexto Territorial.....	27

2.2 Tipo y Diseño de investigación.....	27
2.3 Población de estudio.....	29
2.4 Técnicas de recolección de datos .....	30
2.4.1 Fichas de observación de las clases en el entorno virtual.....	30
2.4.2 Entrevista en línea a los estudiantes .....	31
2.4.3 Entrevista a docentes y directivo .....	31
2.4.4 Procesamiento de la información .....	31
<b>CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Análisis, interpretación y discusión de resultados .....	32
3.1.1 Entrevista realizada a subdirectora de la escuela de educación básica “Presidente Tamayo” .....	32
3.1.2 Entrevista realizada a docentes de Educación Básica Elemental de la escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo” .....	37
3.1.3 Aplicación de fichas de observación áulica virtual .....	41
3.1.4 Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de educación básica elemental. ....	45
<b>CAPÍTULO IV: PROPUESTA.....</b>	<b>58</b>
4.1 Datos informativos:.....	58
4.2 Antecedentes: .....	59
4.3 Justificación:.....	59
4.4 Objetivos .....	61

4.4.1 Objetivo general .....	61
4.4.2 Objetivos específicos.....	61
4.5 Fundamentación pedagógica.....	61
4.6 Fundamentación Legal .....	62
4.7 Metodología del plan de acción .....	63
4.8 Descripción de la propuesta .....	65
4.8.1 Genially .....	66
4.8.2 Kahoot .....	68
4.8.3 Quizizz.....	72
4.8.4 Cerebriti .....	78
4.8.5 Otros recursos interactivos: árbol abc .....	83
4.9 Utilización de las estrategias de gamificación .....	83
4.10 Resultados del uso de las herramientas de gamificación .....	92
4.11 Percepciones después de la capacitación y uso la gamificación en el desarrollo de la lecto- escritura. ....	92
CONCLUSIONES .....	95
RECOMENDACIONES.....	97
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	99
ANEXOS .....	104

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población de estudio .....	30
Tabla 2: Motivación a leer y escribir en clases virtuales .....	45
Tabla 3: Práctica de lectura, escritura a través de imágenes y vídeos .....	46
Tabla 4: Frecuencia al leer .....	47
Tabla 5: Disfrute de practica al leer y escribir .....	48
Tabla 6: Recibe asignaturas relacionadas con la lectoescritura .....	49
Tabla 7: Lectoescritura considerada base del aprendizaje académico .....	50
Tabla 8: Influencia de la lectura y escritura en el rendimiento académico.....	51
Tabla 9: Aplicación de las TIC en el proceso de la lectoescritura.....	52
Tabla 10: Incorporación de las TIC como estrategia en el desarrollo de lectoescritura .....	53
Tabla 11: Uso de las TIC desarrolla destrezas y habilidades.....	54
Tabla 12: Uso de gamificación como estrategia para contribuir al desarrollo de la lectoescritura .....	55
Tabla 13: Uso de gamificación como estrategia para incrementar la interacción. ....	56
Tabla 14: Uso de gamificación como estrategia para desarrollar el aprendizaje colaborativo. ....	57
Tabla 15: Metodología del plan de acción.....	63
Tabla 16: Actividad 1.....	84
Tabla 17: Actividad 2.....	85
Tabla 18: Actividad 3.....	86
Tabla 19: Actividad 4.....	87
Tabla 20: Actividad 5.....	88
Tabla 21: Actividad 6.....	89

Tabla 22: Actividad 7.....	90
Tabla 23: Actividad 8.....	91

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Ubicación de la escuela Presidente Tamayo .....	29
Figura 2: Motivación a leer y escribir en clases virtuales.....	45
Figura 3: Práctica de lectura, escritura a través de imágenes y vídeos .....	46
Figura 4: Frecuencia al leer.....	47
Figura 5: Disfrute de practica al leer y escribir.....	48
Figura 6: Recibe asignaturas relacionadas con la lectoescritura.....	49
Figura 7: Lectoescritura considerada base del aprendizaje académico .....	50
Figura 8: Influencia de la lectura y escritura en el rendimiento académico .....	51
Figura 9: Aplicación de las TIC en el proceso de la lectoescritura. ....	52
Figura 10: Incorporación de las TIC como estrategia en el desarrollo de lectoescritura .....	53
Figura 11: Uso de las TIC desarrolla destrezas y habilidades .....	54
Figura 12: Uso de gamificación como estrategia para contribuir al desarrollo de la lectoescritura .....	55
Figura 13: Uso de gamificación como estrategia para incrementar la interacción .....	56
Figura 14:Uso de gamificación como estrategia para desarrollar el aprendizaje colaborativo. ...	57
Figura 15: Opción de crear en Genially .....	66
Figura 16: Selección de contenido en Genially .....	67
Figura 17: Gamificación en Genially.....	68
Figura 18: Interfaz principal de Kahoot.....	68
Figura 19: Opción crear en Kahoot.....	69

Figura 20: Selección de actividad en kahoot .....	69
Figura 21: Confirmación de actividad en kahoot.....	70
Figura 22: Confirmación del juego en kahoot .....	70
Figura 23: Selección de modo de juego en kahoot .....	71
Figura 24: Ventana de carga del juego en kahoot.....	71
Figura 25: Generación de pin en kahoot.....	72
Figura 26: Opción crear en quizizz .....	73
Figura 27: Selección de asignatura en quizizz .....	73
Figura 28: Selección de formato de pregunta en quizizz .....	74
Figura 29: Interfaz de cuestionario en quizizz .....	74
Figura 30: Edición de pregunta en quizizz .....	75
Figura 31: Cuestionario finalizado en quizizz .....	75
Figura 32: Opciones de trabajo en quizizz.....	76
Figura 33: Generación de pin en quizizz .....	77
Figura 34: Finalización de cuestionario en quizizz.....	77
Figura 35: Información de la prueba en quizizz .....	78
Figura 36: Enlace generado en quizizz .....	78
Figura 37: Opción crear en cerebriti .....	79
Figura 38: Datos del juego a crear en cerebriti.....	80
Figura 39: Edición del juego en cerebriti.....	80
Figura 40: Visualización del juego en cerebriti .....	81
Figura 41: Inicio del juego en cerebriti.....	81
Figura 42: Parámetros del juego a iniciar en cerebriti .....	82

Figura 43: Interfaz del juego en cerebriti.....	82
Figura 44: Selección de respuesta en cerebriti.....	82
Figura 45: Finalización del juego en cerebriti .....	83

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Entrevista dirigida a subdirectivo y docentes.....	104
Anexo 2: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes .....	109
Anexo 3: Ficha de observación áulica de conectividad virtual.....	110
Anexo 4: Validación de expertos.....	111
Anexo 5: Certificado de revisión ortográfica y gramatical.....	137
Anexo 6: Certificado antiplagio.....	138
Anexo 7: Carta aval .....	139
Anexo 8: Evidencia de entrevista a subdirectora y docentes del plantel .....	140
Anexo 9: Evidencia de la observación áulica .....	141
Anexo 10: Evidencia de entrevista semiestructurada a estudiantes .....	142
Anexo 11: Evidencias de la capacitación a los docentes .....	143
Anexo 12: Portada de sitio web de las herramientas de gamificación como estrategia de las TIC en el desarrollo de la lectoescritura.....	145
Anexo 13: Matriz de consistencia.....	146
Anexo 14: Matriz de operacionalización .....	148
Anexo 15: Cronograma de actividades .....	151

## GLOSARIO

### **Destreza**

Según la Real Academia Española (2020), destreza significa habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace algo. Esta palabra proviene del latín “dextra” que significa derecha, se puede decir entonces que, destreza es la capacidad de hacer las cosas bien o con la derecha, haciendo referencia al aspecto físico. Mientras que, destreza mental se relaciona a una persona que utiliza sus talentos o habilidades mentales.

### **Escritura**

La palabra compuesta escritura proviene del latín “scribere” que significa escribir y el sufijo “ura” es la actividad que resulta de la raíz. Significa acción y efecto de escribir signos trazados en papel o superficie, en la cual se plasman ideas o palabras en una cultura dada que sirve para que las personas se puedan comunicar mediante la expresión de sus pensamientos, sentimientos y emociones.

### **Conectivismo**

Teoría del aprendizaje para la era digital desarrollada por (George Siemens, y Stephen Downes), esta ciencia se caracteriza por la influencia de la tecnología en el área de educación. En ella se define al aprendizaje como un proceso continuo que acontece en distintos escenarios, así tenemos los entornos virtuales, donde se puede dar el conectivismo a través de redes personales y lugares de trabajo.

### **Creatividad**

Es la facultad de crear, refiriéndose a la cualidad del ser humano, es decir que depende de la personalidad del sujeto, ya que permite el desarrollo de sus actitudes para realizar actividades o

acciones innovadoras creando nuevas perspectivas en algo que ya está planteado, dando paso a una solución original.

### **Habilidad**

Proviene del latín “habilitas” que hace referencia al talento, es la capacidad, pericia o aptitud para realizar alguna tarea. Es la destreza de una persona para lograr una cosa de forma correcta, con facilidad y gracia, siendo así, las habilidades cognitivas se refieren al talento que tiene un individuo para solucionar diversos problemas o tomar decisiones en una acción específica utilizando la mentalidad.

### **Innovación**

La palabra innovación proviene del vocablo latino “innovatio” que significa creación o modificación de un producto. Innovar es una necesidad de los seres humanos que realizan con el propósito de cambiar y progresar dependiendo de las circunstancias en que se encuentra una persona. La innovación se asocia a la creatividad, implica la creación o poner en marcha algo novedoso que tiene relación con el futuro.

### **Lectura**

Proviene del latín “lectura” que significa acción de leer. La lectura es un proceso que consiste en interpretar el sentido de un texto, descifrar y comprender el valor fónico de los signos escritos o códigos de tipo visual, auditivo o táctil a través del lenguaje habitual de los seres humanos mediante la vista y en el cual procesa toda la información el cerebro.

**Lectoescritura**

Es una palabra compuesta de los términos lectura y escritura, significa enseñanza y aprendizaje de la lectura paralelamente con la escritura. Este concepto relaciona las habilidades de saber escribir e interpretar un texto plasmado en una determinada lengua, la cuál es imprescindible en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

**Motivación**

Es la fuerza interna o externa que nos impulsa a realizar algo, mantener una acción o conducta hasta lograr un objetivo planteado en el individuo, esta energía es la que permite intentar cosas nuevas, crear hábitos en beneficio de la persona. La palabra motivación se deriva de la combinación de los vocablos latinos “motus” (que significa movido) y “motio” (quiere decir movimiento).

**Tecnología**

La palabra tecnología proviene del término griego Tecno (tekne) que significa técnica, se denomina al conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o también refiriéndonos al producto, y Logía (logos) que significa ciencia, conocimiento, estudio. Se puede deducir entonces que, tecnología es la aplicación del conjunto de conocimientos, estudios y habilidades del ser humano para crear un producto tecnológico artificial, buscando satisfacer necesidades técnicas.



## **TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL, AÑO 2020.**

Autor:  
Lcda. Nancy Mariana Lainez Barzola

Tutor:  
MSc. Amarilis Lainez Quinde

### **RESUMEN**

El objetivo de esta investigación fue determinar la contribución las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de lectoescritura en los estudiantes de Educación Básica Elemental de la Escuela “Presidente Tamayo”. La metodología aplicada en este proceso ha sido la investigación de campo pues se indagó, recogió y registró toda la información acerca de las estrategias tecnológicas utilizadas en las aulas de clase, se revisó in situ, utilizando técnicas como fichas de observación, entrevistas virtuales a docentes y subdirectivo, además de las entrevistas realizadas a los estudiantes con las cuales se ha sustentado este trabajo, el tipo de investigación que se utilizó fue el descriptivo. Los resultados que se hallaron fueron que los docentes tienen deficiente conocimiento en cuanto a estrategias tecnológicas innovadoras para aplicarlos dentro del salón de clases sobre todo en lectoescritura. Se determina en las conclusiones que se debe utilizar la gamificación como estrategia en el uso de las TIC para el desarrollo de las destrezas, promoción del interés y motivación por parte de los educandos.

**Palabras claves:** TIC, lectoescritura, gamificación, innovación, motivación.



## **INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES IN THE DEVELOPMENT OF LITERACY IN ELEMENTARY BASIC EDUCATION STUDENTS, YEAR 2020.**

Autor:

Lcda. Nancy Mariana Lainez Barzola

Tutor:

MSc. Amarilis Laínez Quinde

### **ABSTRACT**

The objective of this research was to determine the contribution of information and communication technologies in the development of literacy in the students of Elementary Basic Education of the School "President Tamayo". The type of research applied in this process has been the descriptive, in addition the field technique was used as it was investigated, collected and recorded all the information about the technological strategies used in the classrooms, was reviewed directly in the real context using techniques such as observation cards, virtual interviews with teachers and subdirective, in addition to the surveys conducted to the students with which this work has been supported. The results found were that teachers have deficient knowledge of innovative technological strategies to apply within the classroom, especially in literacy. In the conclusions, it is determined that gamification should be applied as a strategy in the use of ICT to develop skills, achieve interest and motivation on the part of learners.

**Keywords:** ICT, literacy, gamification, innovation, motivation.

## INTRODUCCIÓN

El tema de estudio que se ha seleccionado para esta investigación se considera relevante, puesto que, se ha relacionado a la lectoescritura con el aprendizaje tradicional de los procesos de lectura y escritura, excluyendo el impacto de las tecnologías en estos procesos educativos en la actualidad, por lo tanto, investigar la contribución de las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes, sin duda, se constituye en una problemática de interés.

Es necesario mencionar la utilización de las tecnologías de la información y comunicación como objeto de estudio, ya que, es una herramienta significativa que hoy en día forma parte de la metodología de enseñanza aprendizaje que permite determinar a través de un estudio, la incidencia en el desarrollo de destrezas de los estudiantes, para establecer el aporte que tendrá en promover la calidad de aprendizaje de los educandos en la lectoescritura.

El presente proyecto se direcciona hacia los estudiantes de Educación Básica Elemental quienes necesitan de otras metodologías flexibles y de innovación en los ambientes de aprendizaje, para asimilar los conocimientos de forma interactiva, en donde tengan la oportunidad de explorar, investigar, analizar y crear, potenciando los procesos cognitivos que ayudan a los aprendices a la solución de problemas complejos en la práctica educativa.

Por tal motivo, la finalidad de este estudio es analizar la contribución de las tecnologías de la información y comunicación como una estrategia metodológica en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de Educación Básica Elemental de la Escuela Presidente Tamayo, dado que, la incorporación de las TIC en el aula de clase se ha vuelto indispensable debido a las múltiples herramientas tecnológicas de apoyo, las mismas que generan dinámicas diferentes para aprender y procesar de manera emotiva la información en el educando.

## **Situación problemática**

Considerando que el sistema de Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE 1) para el nivel primario obligatorio, desarrollado por la UNESCO, proporciona los programas educativos con destrezas básicas en lectura, escritura y matemáticas, con el fin de sentar las bases para la comprensión de las áreas fundamentales del conocimiento, es primordial para los estudiantes de este nivel, de manera especial para el grupo de 6 a 9 años pues necesitan desarrollar todas las destrezas necesarias como introducción a la Educación Secundaria (IPE-UNESCO, 2019).

En este sentido, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en su agenda 2030 para el desarrollo sostenible en su objetivo 4 (ODS 4) recalca: “garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos,” (Tawil, et al., 2016). Así mismo, en su Meta 4.6, hace referencia a lograr que todos los jóvenes y al menos una gran cantidad fundamental de los adultos de ambos géneros, tengan capacidades de lectura y escritura demostrando de esta forma la responsabilidad por parte de las naciones en brindar educación, tomando en cuenta todos los aspectos para llegar a las comunidades sin excepción.

Sin embargo, es necesario recalcar que dentro del objetivo 4 (ODS), anteriormente mencionado, hace referencia a la aplicación de diversos recursos estratégicos acordes a la necesidad actual de los educandos para desarrollar las habilidades que se requieren y lograr el proceso de aprendizaje, en este caso, el desarrollo de lectoescritura.

Con estos antecedentes, se señala que en este sentido, el Ministerio de Educación del Ecuador trabaja en Programas estratégicos de lectura para lograr que ésta sea considerada como el pilar fundamental dentro del proceso educativo, aplicando el Plan Nacional del Libro y la Lectura

José de la Cuadra mediante la campaña “Yo Leo” (el libro, la familia y la comunidad) y “Nuestras Propias Historias” donde se elaboraron 25 libros y una guía pedagógica para los docentes, propiciando el desarrollo de la lectura, escritura y la investigación, consideradas como generadoras de procesos educativos y pedagógicos fundamentales para la formación de los estudiantes. En contraste a estas acciones, en el área de la educación existen evidencias de éxitos en la cual los usuarios aumentan sus conocimientos y capacidades a través de un juego, así como la motivada participación en el proceso de la lectura y escritura.

Por su parte, el Distrito Educativo 24D02 La Libertad - Salinas da a conocer la aplicación de los programas impulsados por el Ministerio de Educación en cuanto a la lectura, es así que en el Informe de Rendición de Cuentas del año 2018 se informa que en la provincia de Santa Elena se lanzó la Campaña “Yo leo” con el propósito de fortalecer el hábito de la lectura como derecho dentro del ejercicio de la educación de calidad (Tel, 2018).

A nivel del Cantón Salinas se han realizado investigaciones sobre la lectoescritura, debido a las carencias que siguen causando complicaciones en materia de Lengua y Literatura en los estudiantes de las escuelas fiscales de Educación Básica Elemental de la ciudad de Salinas, tal es el caso de la escuela de Educación Básica Presidente Tamayo.

Cabe recalcar que, estas investigaciones han dejado notar que los estudiantes, ingresan al nivel de Básica Media con muchas falencias en cuanto a lectoescritura. Es necesario mencionar que, ciertas deficiencias traen consigo diversas dificultades como: escasas competencias en la interpretación de lectura entorpeciendo en cierto modo el aprendizaje, lectura de manera incorrecta de acuerdo a la edad de los estudiantes causando complicaciones en otras áreas de desempeño escolar.

A través de estos estudios se puede visualizar la aplicación de espacios tradicionales conductuales por parte de los docentes en la labor pedagógica con los educandos, haciendo de la lectoescritura un proceso mecánico de enseñar a leer y escribir generando en los estudiantes la acción de descifrar códigos escritos, reconocer letras del alfabeto, fonemas o grafemas, sin embargo, el docente es el llamado a desplegar un aprendizaje dinámico e innovador en el educando con el uso de nuevas estrategias que despierten su interés para el adecuado desarrollo de lectoescritura, propiciando que en el futuro no presenten problemas en su desempeño académico y profesional.

### **Formulación del problema**

La tecnología es una herramienta significativa en los procesos de enseñanza aprendizaje de los educandos de hoy, pues sin duda las necesidades actuales son muy diferentes, hace años no se recurría a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para brindar los conocimientos a los aprendices, esto se debe a los cambios constantes de una sociedad frente a la forma de aprender, por tal razón, debido a la carencia de uso de herramientas tecnológicas por parte de los docentes de la escuela Presidente Tamayo para impartir los conocimientos y desarrollar las destrezas oportunas en los estudiantes es necesario plantear la siguiente interrogante: ¿de qué manera contribuyen las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de lectoescritura en los estudiantes?

### ***Preguntas Directrices***

El problema antes mencionado sirve de base en esta investigación para proyectar las otras interrogantes:

¿Cuáles son los referentes teóricos determinantes en desarrollo de la lectoescritura a través de las tecnologías de la información y comunicación?

¿Cuál es la situación actual sobre el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de lectoescritura?

¿Qué estrategias se deben desarrollar para el uso de las TIC en la lectoescritura en los estudiantes de Educación Básica Elemental de la escuela “Presidente Tamayo”?

Es por lo expuesto, que se busca determinar de qué manera contribuyen las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de lectoescritura en los estudiantes de Educación Básica Elemental de la Escuela “Presidente Tamayo”.

## **Objetivos**

### ***Objetivo general***

Determinar la contribución de las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes.

### ***Objetivos específicos***

Determinar los referentes teóricos del desarrollo de la lectoescritura a través de las tecnologías de la información y comunicación.

Identificar la situación actual sobre el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de lectoescritura en los estudiantes de Educación Básica Elemental de la escuela “Presidente Tamayo”.

Identificar las estrategias para el uso de las TIC en la lectoescritura en los estudiantes de Educación Básica Elemental de la escuela “Presidente Tamayo”.

## **Idea a defender**

¿Si se utiliza la gamificación como estrategia en el uso de las TIC contribuirá al desarrollo de la lectoescritura?

## **CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO**

### **1.1 Antecedentes de la investigación.**

El uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el desarrollo de lectoescritura en estudiantes de educación básica elemental, es parte de una realidad y en el contexto actual de pandemia debido al virus COVID-19 se ha constituido en una necesidad, es un escenario que invita a pensar en la planificación y en la identificación de las estrategias para su aplicación; en torno a la temática son múltiples los estudios y trabajos académicos que se han realizado, a continuación se presentan los siguientes estudios de investigación.

Se puede mencionar un trabajo que corresponde a Ballestas (2015), quién en su investigación “Relación entre TIC y la adquisición de habilidades de Lectoescritura en alumnos de Primer Grado de Básica Primaria” hace referencia a las TIC como recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos en lectoescritura descubriendo que la relación entre estos dos campos se encuentra precisamente en la comunicación y mediación practicada por los docentes. La población con la cual se realizó la intervención fueron dos grupos, el primero conformado por un grupo de 22 niños y niñas entre 6 a 9 años de edad del grado primero de Básica Primaria, y el segundo grupo integrado por 5 docentes que tienen contacto directo con los estudiantes del mencionado grado quienes fueron capacitados por los investigadores en temas esenciales como: estrategias de intervención y procesos de lectoescritura inicial.

Se aplicó diversas técnicas e instrumentos acorde a los objetivos de la investigación, como entrevistas a los docentes, grupos focales y pruebas semiestructuradas con el fin de evaluar las habilidades en lectoescritura de los estudiantes. El estudio confirmó que los componentes tecnológicos son medios para la actividad pedagógica, sin embargo, se recalcó que es el docente quién permite la construcción de los conocimientos mediante su accionar pedagógico.

Este trabajo analizado se relaciona con la investigación presente ya que evidencia la contribución de los elementos tecnológicos como generadores de nuevos ambientes y escenarios paralelos a la exploración de los textos, pues se debe considerar que éstos representan una fuente inagotable de experiencias para los educandos por su gran variedad.

Otro aporte a esta investigación se puede destacar a Suárez et al., (2015) con su estudio “Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos”, en la cual se expone la motivación en el aprendizaje de los educandos y el desarrollo de habilidades en Lectoescritura, las mismas que son base del aprendizaje en las distintas áreas del conocimiento.

Este estudio tuvo como muestra para la investigación a cuatro docentes, 24 estudiantes y 24 padres de familia pertenecientes al tercer grado de básica primaria, aplicándose la investigación mixta con enfoque cuantitativo y cualitativo, teniendo como técnicas de recolección de datos la entrevista dirigida a docentes y padres de familia, y un cuestionario para medir la habilidad lectoescritora de los educandos.

Los autores hacen mención a la incursión de los Recursos Educativos Abiertos (REA) como innovación pedagógica en los ambientes de aprendizaje, la misma que se direcciona al uso de herramientas tecnológicas como medio innovador para fomentar y mejorar la habilidad lectoescritora a través de actividades y estrategias planeadas y dirigidas con el uso de las TIC al comprobar su contribución para reconocer contextos socioculturales en los cuales se desenvuelven los estudiantes en la actualidad.

Este trabajo tiene relación con la presente investigación, pues sin duda contribuye como base teórica al tema en estudio, pues, el mismo se proyecta a desarrollar estrategias innovadoras para el desarrollo de la lectoescritura teniendo como punto de partida la incorporación de recursos tecnológicos para desarrollar habilidades como competencias lectoras en los estudiantes y que a

su vez sirva para adquirir de manera sólida sus propios aprendizajes que mejoren sus perspectivas de vida en el futuro.

Un tercer estudio que se puede referir es el publicado por Toapanta (2020), con el tema Herramientas Web 2.0 para la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de segundo grado, en este trabajo se hace mención al uso de herramientas con tecnología web 2.0 para el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora para lo cual se propone aplicar un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) mediante plataformas para desarrollar las capacidades y habilidades de los estudiantes.

La población escogida para esta investigación fueron los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Franco Egidio Arias, y la muestra seleccionada con los 47 educandos de segundo grado, directivo y docente, aplicando la investigación de carácter científico mixto, en este estudio se hace evidente la escasa experiencia que poseen los docentes en cuanto a dominio de las herramientas web en los procesos pedagógicos, así mismo se necesita crear e innovar con actividades lúdicas que generen la participación e interacción en los estudiantes durante su proceso de aprendizaje.

En este sentido, se hace necesario destacar que el docente es el llamado a prepararse continuamente para enfrentarse a los retos en la labor pedagógica, pues se debe recordar que los educandos de hoy están a la vanguardia de la tecnología, denominado la generación z, siendo así, el estudio antes mencionado conlleva a contribuir al desarrollo de la presente investigación, pues, se debe hacer uso de herramientas tecnológicas en las clases que imparte el docente para desarrollar todas las destrezas posibles que produzcan un aprendizaje significativo.

Sin embargo, es preciso mencionar que los estudios han sido desarrollados en contexto presencial, y esta investigación se realiza en ambiente virtual, por lo que su aporte radica en la interacción detrás de la pantalla.

## **1.2 Fundamentación Teórica**

Esta investigación se sustenta en la teoría del Conectivismo -*Teoría de aprendizaje para la era digital*-, desarrollada por George Siemens y Stephen Downes, y el modelo pedagógico *Constructivismo Social* del psicólogo Lev Vigotsky, considerando la premisa que para el desarrollo cognitivo del niño, en el entorno sociocultural se debe hacer uso de los instrumentos y signos para llegar a la comprensión de los procesos sociales, explicando que los dos niveles de desarrollo por la que atraviesa el ser humano son el nivel de desarrollo real y el nivel de la función mental, se define a la zona de desarrollo próximo:

“Como la distancia entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.”(Vigotsky, 1978).

Siguiendo esta línea teórica López-Neira (2017), reafirma la teoría sociocultural de aprendizaje en el uso de herramientas y elementos del entorno, indica que estos elementos influyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, en el caso de las herramientas de la Tecnologías de la Información y de Comunicación(TIC) deben ser utilizadas de acuerdo al requerimiento de los conocimientos en el campo de la educación, en este sentido, el conectivismo sitúa al internet como generador de oportunidades, no solo porque permite compartir información sino además porque fomenta el “aprender haciendo”, a través de la formación de comunidades por el uso de la red informática y la teoría sociocultural como intersección para el aprendizaje en la era digital.

Entre las características de la Teoría de Aprendizaje para la era digital, se menciona que promueve la adquisición de habilidades básicas mediante el manejo de información, acceso a recursos y herramientas como explorar en internet, wikis, blogs, repositorios, o recursos y aplicaciones multimedia para adquirir nuevas formas de aprendizaje (Manzano-León et al., 2017).

El aspecto clave del conectivismo es que en el mundo actual sirve para la adquisición de los conocimientos y comprensión de los procesos vinculados al aprendizaje en lo referente a la evolución tecnológica de las redes sociales, como la recreación de contextos de enseñanza relacionado con la tecnología en los diversos espacios de aprendizaje mediados por las Tecnologías de la información y comunicación (Sanchez et al., 2019).

### ***1.2.1 Tecnologías de la información y comunicación: Utilidad e incursión***

Las Tecnologías de la Información y Comunicación en la educación, es un equivalente a medios didácticos que pueden ser utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje; en este sentido se pretende realizar la relación entre estos dos campos, para evidenciar cómo a través de la comunicación y mediación como base esencial de una intervención pedagógica por parte del docente, debe utilizar e incursionar en el manejo de los bondades tecnológicas en el ámbito educativo (Ballestas, 2015), para el desarrollo de destrezas y habilidades básicas como la lectura y escritura.

En el campo de la educación se hace mención que la evolución y uso de las tecnologías de la información y comunicación podría favorecer a los estudiantes en el enriquecimiento de sus procesos de aprendizaje, desarrollando competencias cognitivas durante la ejecución de actividades con recursos tecnológicos adquiriendo mayor autonomía y autogestión con la cantidad de datos disponibles, capacidad de filtración, observación y análisis de los mismos, pensamiento estadístico y flexible, además de desarrollar la capacidad para desconectarse (Islas, 2018).

En el año 2020, casi todo el mundo se ha visto afectado debido a la pandemia del Coronavirus (COVID-19), por tanto, la educación ha sido modificada en su modalidad a fin de salvaguardar la salud de los educandos. En el Ecuador las clases que se impartían de forma presencial, en la actualidad, se están realizando en forma virtual desde el nivel inicial, media y superior, aplicando distintas metodologías: ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), aula invertida (Flipped Classroom), aprendizaje experiencial, entre otras, por medio de las diferentes herramientas tecnológicas disponibles, porque como señala “la innovación pedagógica en los tiempos del COVID-19 es la prueba que necesita el sistema educativo para fortalecerse, cambiar, evolucionar y darle más peso al aprendizaje que a la enseñanza y de este modo, estar más preparados a situaciones inesperadas” (Moreno, 2020, p. 24), a través del desarrollo de competencias tecnológicas.

#### ***1.2.1.1 Competencias individuales Tecnológicas***

En el marco del desarrollo de las competencias individuales tecnológicas, es necesario que se visualice la importancia del contexto actual (COVID-19) para incorporar las tecnologías y la participación de los niños en la utilización activa de medios tecnológicos, siendo la educación y la relación con sus pares, elementos imprescindibles que contribuyen al desarrollo y aprendizaje en esta nueva era, es así que, los niños son capaces de adquirir otras habilidades cimentadas en la creatividad y competencia audiovisual (Maestre, 2016).

Es necesario recalcar que estos medios tecnológicos del cual se hace mención en el párrafo anterior, representan para los niños, la parte protagónica en la actualidad, pues, con la nueva modalidad de educación dispuesta por el Ministerio de Educación del Ecuador, es necesario que el estudiante pueda interactuar, expresar sus ideas, interpretar la realidad en la que vive, viabilizar nuevas formas de relaciones interpersonales a través de la adquisición de conocimientos con

recursos tecnológicos, resultando un modelo de aprendizaje que puede desarrollar destrezas y competencias en los niños.

Además, se puede destacar que las tecnologías generan un cambio importante en los educandos, pues, pasan de tener una actitud pasiva en su aprendizaje para adoptar una postura constante e interactiva, convirtiéndose en protagonista de su propio aprendizaje, por su parte el docente utiliza estrategias innovadoras que propicien la motivación por aprender cada día. (Castañón y Aguilar, 2017).

#### ***1.2.1.2 Preparación docente para promover la creatividad y la innovación mediante el uso de TIC***

La preparación de los docentes es determinante a la hora de hacer uso de todos los beneficios que se puede obtener de las tecnologías de información y comunicación para transformar la pedagogía, pues, cuanto más predisposición y capacidad de adaptación tengan los profesores hacia el cambio, mayor será su competencia digital, además, resultará acelerado y profundo el cambio en el campo de la educación debido a la apropiación en el manejo de los nuevos medios tecnológicos para desarrollar actividades pedagógicas adecuadas para los educandos (Gómez-Díaz et al., 2015).

El desarrollo de las TIC ha influenciado de manera significativa en los procesos educativos, pues los educandos son capaces de organizar sus actividades de aprendizaje de acuerdo a sus intereses, sin embargo, para lograrlo deben adquirir los conocimientos y desarrollar habilidades en relación a las actividades en función del currículo (Martínez et al., 2016).

Actualmente, la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han innovado los modelos de enseñanza-aprendizaje, pues, con la variedad de recursos que

proporcionan existen otras formas de transmitir conocimientos orientados al desarrollo de la lectoescritura.

La inclusión de las Tecnologías de la información y comunicación en el área de educación requiere la utilización de recursos educativos óptimos, atractivos y motivantes para los educandos, pero además que propicien la adquisición de varias competencias digitales para el desarrollo de la creatividad e innovación, indagación y manejo de información, desarrollo de pensamiento crítico, habilidad de procesamiento de información, lo que generará un mejor proceso cognitivo gracias a la función informativa, interactiva y transmisora de los recursos TIC que ayudarán a los docentes a enfrentar los retos de la sociedad de la información y el conocimiento (Villegas et al., 2017).

### ***1.2.1.3 Las Herramientas de Tecnologías de la Información y Comunicación en la Educación***

Es indudable que el docente es la persona idónea que guía al educando, por lo tanto, debe conocer las herramientas útiles que conforman las TIC y aprender a usarlas de tal manera que faciliten la labor dentro del aula de clases, es así que se requiere de una capacitación continua para lograr un cambio en las prácticas pedagógicas aunque esto represente un desafío, sin embargo, responder al mismo implica estar preparado y contribuir a formar competencias y habilidades en sus estudiantes que les servirán para toda la vida (Solórzano, 2016).

En la actualidad, las herramientas TIC ofrecen softwares educativos que son útiles para la enseñanza con recursos didácticos que favorecen el aprendizaje de la lectura y escritura a través de diversos programas multimedia como la utilidad que se puede encontrar a las herramientas tecnológicas como la creación de vídeos, audios y sonidos, ediciones de texto, animaciones, que benefician el proceso de aprendizaje de la lectoescritura en los niños (Toapanta, 2020).

En la sociedad de la información el uso de las nuevas tecnologías están cada vez más integradas en el mundo y forman parte de la vida cotidiana, por tal razón, se pueden extraer ciertas ventajas que demuestran la importancia de trabajar con ellas, así se han descrito en varias investigaciones realizadas que demuestran la notable influencia de los entornos cibernéticos en la educación, así mismo, se genera muchas posibilidades educativas a través del computador o dispositivo móvil como herramienta útil en la educación de un niño, por ende, el uso de las TIC puede influir de manera positiva en el desarrollo de las destrezas y habilidades (De Caso et al., 2012).

#### ***1.2.1.4 Desarrollando Destrezas y habilidades para la competencia colaborativa en ambiente virtual***

Estas destrezas y habilidades que deben ser desarrolladas en los estudiantes por los profesores, sin duda no son tarea fácil, pues si no cuentan con una adecuada formación en el área de las TIC puede resultar frustrante, sin embargo, el docente ha cambiado su forma de enseñanza-aprendizaje haciendo uso de varios repositorios con fines educativos con sus respectivas guías de uso, como a través de información sobre distintos artículos científicos con diversas investigaciones sobre la aplicación de nuevos elementos tecnológicos (Manzano et al., 2017).

En este sentido el conectivismo para el aprendizaje en la era digital, desarrolla la idea central que el conocimiento se distribuye a través de una red de conexiones, por lo tanto, se sostiene que el aprendizaje radica en la capacidad de construir y atravesar dichas redes en línea, las cuales contribuyen a los participantes a compartir información y a desarrollar competencias de forma colaborativa mediante la creación de grupos en ambientes virtuales (Solórzano, 2016)

En los últimos años el avance tecnológico ha sido de gran influencia en el ámbito educativo, surgiendo nuevos espacios para el desarrollo de las experiencias de aprendizaje, de esta forma, se

puede mencionar al aprendizaje en ambientes virtuales como ejemplo de la participación individual y grupal de las personas desde diferentes sitios haciendo uso del internet dando lugar a la construcción de redes para el aprendizaje (Vallejo et al., 2019).

### ***1.2.2 Lectoescritura: aprendizaje, métodos y modelos***

Desde esta perspectiva se analiza lo siguiente; el aprendizaje de la lectoescritura demanda un considerable nivel de abstracción debido a la complejidad que ésta representa, se puede mencionar que durante años su enseñanza se ha realizado a través de tres métodos convencionales, entre los cuáles está el método sintético, éste se basa en la composición de las palabras con las letras y sílabas, el siguiente es el analítico, que nace como respuesta del aprendizaje sintético articulado con la aprehensión global del niño sobre el significado de las palabras, el tercer método es el ecléctico, que surge de la conexión de los elementos sintéticos y los analíticos (Tangarife, et al., 2016).

En referencia a los métodos para la enseñanza de la lectoescritura se debe mencionar que los sintéticos son los más antiguos, con este método se logra el alcance de la forma sonora y grafía de las palabras junto con las frases debido a la combinación de las sílabas y las letras, convirtiéndose en un proceso ascendente en el que se enseña las letras y sus sonidos, posterior a esto se combina consonantes y vocales para la producción de sílabas, éstas generan las palabras, y luego frases.

Se considera que el método sintético puede ser de tres tipos: modelo alfabético, modelo silábico y modelo fonético o también llamado fonemático. El primer modelo toma como punto de partida memorizar las letras del alfabeto, empezando con la repetición de las vocales, éstas se colocan en sitios determinados dentro del aula de clases para visibilidad y memorización de los

estudiantes en la acción de formar sílabas al unir las con las diversas consonantes: “m” con “a” es “ma”, “p” con “a” es “pa”, hasta llegar a formar las palabras (Puñales et al., 2017).

El segundo modelo inicia con las sílabas hasta llegar a las palabras, se puede mencionar el juego tradicional de sonidos: ma, me, mi, mo, mu; en la formación de palabras sería “mi mamá me mima”, como se menciona en el párrafo anterior, se enseñan las vocales, luego con ayuda de ilustraciones se forman palabras cortas como “ala”, “uva”, entre otras, a continuación se realiza la composición de sílabas y palabras partiendo de la mezcla de cada vocal con las consonantes ya conocidas con un procedimiento parecido al anterior, de esta forma se llega a combinar “ca” de “casa” con “ma” de “mamá” y formar la palabra “cama” (Puñales et al., 2017).

En el modelo fonético o fonemático intervienen los fonemas, se empieza a enseñar la forma de manera simultánea con el sonido de las vocales y las consonantes, se combinan las vocales: ai, ei, ui, aio, posterior a esto se enseña a combinar con una consonante; la, le, lo – lelo, lila, lui, etc, de esta forma se combinan con otras consonantes, palabras, frases y oraciones, mediante muchos ejercicios que los pequeños deben aprender para llegar a la lectoescritura (Puñales et al., 2017).

El método de mayor aplicación en los últimos años es el analítico, también considerado como global, éste permite que desde el inicio del proceso de la lectoescritura el educando encuentre el sentido a las letras, puesto que las formas son percibidas como un todo y no como elementos, tomando en cuenta la percepción de todo lo que le rodea al niño.

Otro de los métodos es el ecléctico o llamado también combinado, éste resulta de la integración de los dos métodos mencionados anteriormente, logrando el desarrollo del niño en el aspecto cognoscitivo y lingüístico a través de estímulos de los dos hemisferios del cerebro que surgen con la aplicación de mecanismos psicológicos, generando una actitud inteligente del estudiante a través del entendimiento del significado de las palabras en conjunto con el

reconocimiento de las mismas, fomentando la actividad analítica-sintética, paralelo con la deducción-intuición sin dejar de mencionar la creatividad (Tangarife, et al., 2016).

### ***1.2.2.1 Interacción con el entorno para el desarrollo de la lectoescritura***

Los niños son sujetos activos que van construyendo sus conocimientos mediante la interacción con su entorno, es indiscutible que cuando aprenden a leer y escribir se crea en ellos un espacio que propicia la representación de la realidad, por tanto, la lectoescritura tiene el propósito no solo de enseñar la palabra sino el universo, como también a ingresar a nuevos mundos imaginarios y desconocidos con la narración, las historias, el drama (Lerma, 2016). Sin embargo, aunque aprendan a leer, una de las dificultades que se presenta en el ámbito educativo es que los educandos no logran comprender e interpretar muchos de los textos escritos, en este sentido, los docentes son quienes deben desarrollar las destrezas necesarias que le permitan al niño lograr una comprensión significativa.

Aprender a leer y escribir son acciones que marcan la vida del educando, por lo tanto, es primordial que estos dos procesos se realicen de manera equilibrada, divertida y con seguridad de tal forma que durante la práctica se propicie la participación e interacción logrando que el niño disfrute mientras aprende, además, considerando que la lectura y escritura tienen como finalidad ser prácticas sociales en donde el niño tiene participación, se debe contemplar la importancia que tiene el ambiente inmediato (Loza, 2018).

El entorno de los infantes, es el sitio donde se desarrollan, es necesario interactuar con aspectos fundamentales y significativos de la vida del niño, desde el inicio de su vida a través de un cuento utilizado por la persona más cercana a él, en lo posterior lo realizará por medio de un libro cuando ya se encuentre en la etapa escolar, es así que, su aprendizaje debe ser considerado de acuerdo a su realidad circundante mencionada por Lev Vigotsky como constructivismo social.

En la actualidad la interacción con el entorno también está marcada por el uso de las tecnologías, de esta manera se establecen redes de aprendizaje mediante el conectivismo para que los estudiantes puedan tener acceso a una infinidad de información para complementar su conocimiento. Con la interacción virtual se abre paso a nuevas maneras de aprender y relacionarse puesto que el ambiente es más colaborativo y se enfoca en que todos adquieran información de manera equitativa, a su vez, permite modificar de manera continua esa información de acuerdo a la situación en concordancia con lo expresado por George Siemens y por Stephen Downes.

### ***1.2.2.2 Las herramientas de TIC y la Motivación***

Al mencionar la motivación en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los educandos, se debe reflexionar sobre las formas de aplicación en cada área que el docente requiera ejecutar, pues sin duda, muchos serán los beneficios que esto traiga consigo dentro de un aula de clases, generando de esta forma enfrentar los nuevos ambientes laborales y retos socioculturales sitiados en el auge de la tecnología.

En este sentido la motivación, tal y como refiere un estudio realizado con respecto a las habilidades lectoescritoras, se destaca que, al incorporar las herramientas TIC despierta el interés y motivación en los educandos. El 75% de los docentes entrevistados reconocieron que la motivación influye en gran medida hacia los estudiantes frente a la producción de textos mediante el uso de TIC; así mismo recalcaron que se debe asumir la realidad incluyendo aspectos llamativos y novedosos (Suárez et al., 2015).

En el ámbito pedagógico, la motivación es primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues, cuando se sienten motivados los estudiantes asisten con mejor ánimo y predisposición a la escuela, dan muestras claras de tener iniciativa para el aprendizaje, de lo contrario, no hacen el esfuerzo por adquirir los conocimientos, es decir, estimular a los educandos

dentro de un aula de clases es transmitir motivos para que emerja la voluntad de aprender de manera significativa (La Rosa, 2019).

Este mencionado dominio es puesto en práctica en la actualidad con los considerados nativos tecnológicos, sin embargo, para lograr esto es necesario formar a los estudiantes en base a sus necesidades e intereses, Salcedo (2019) estima que se debe propiciar espacios para el uso de la tecnología en los ambientes escolares y que promuevan los cambios oportunos que transformen la enseñanza en las instituciones educativas, lo que se contempla como innovación educativa.

En cuanto al ámbito de las tecnologías y la motivación en el contexto educativo considerado dentro de la innovación educativa, Suárez et al. (2015), mencionan como la transformación de las prácticas de aula mediante la implementación de las TIC, ya que éstas permiten que el educando interactúe con la lectoescritura desarrollando una elevada motivación, situándolo para un dominio en tiempo real.

### ***1.2.2.3 Desarrollando las habilidades lectoescritoras***

Entonces surgen varias preguntas, sin embargo, se partirá de ésta: ¿por qué es importante el desarrollo de la lectoescritura?, y posteriormente: ¿cómo se desarrolla el proceso de lectoescritura en los niños?, según Polo (2018), leer y escribir son dos competencias fundamentales que conllevan a la adquisición de conocimientos esenciales en el ser humano para contribuir de manera activa en la vida cultural de la sociedad actual, esta participación se la va realizando a través del proceso adquirido de lectoescritura mediante la práctica enlazada al uso de diversos tipos de textos, revistas, periódicos, redes sociales, entre otros, las que permiten desenvolverse en un contexto inmediato.

El proceso mencionado en el párrafo anterior se desarrolla a través de las habilidades lectoescritoras y es necesario señalar que no solo consisten en que los educandos aprendan la

decodificación de signos escritos, sino que implica desarrollar otras destrezas como saber interpretar, comprender, hasta lograr de manera autónoma la producción de textos (Ballestas, 2015). Esto significa que, durante la etapa escolar los educandos van adquiriendo experiencias a través de la práctica en tareas de redacción y comprensión lectora.

Mediante métodos tradicionales el educando debe lograr la destreza de decodificar elementos dentro de un texto escrito y posterior a esto descifrar su significado, por tanto, se requiere incluir estrategias pedagógicas basadas en las Tecnologías de la información y comunicación (Vargas, 2018), para fomentar el desarrollo de un proceso sistemático, el cual se requiere para desarrollar las habilidades de la lectoescritura, de tal manera que el aprendizaje resulte interesante para el estudiante.

En referencia a las TIC (Tecnologías de la información y comunicación), se puede acotar que su uso estimula el desarrollo de las mencionadas habilidades en los estudiantes, Ulco (2019) destaca que, éstas aportan al reconocimiento del contexto donde se desarrollan, además, les permite el ingreso para acceder a las mismas oportunidades de aprendizaje desde cualquier lugar.

Siguiendo en la misma línea de reflexión, se menciona que se debe hacer uso de métodos como el analítico y el ecléctico por parte de los docentes en su labor pedagógica para el desarrollo de las habilidades cognitivas en ambientes tecnológicos.

#### ***1.2.2.4 Gamificación: desarrollo de habilidades cognitivas***

Para el desarrollo de las Habilidades cognitivas, Ulco (2019) señala que, los ambientes tecnológicos como los entornos virtuales, audiovisuales e interactivos estimulan el área cognitiva de los educandos, por esto se requiere la inversión y asignación de recursos junto con la autocapacitación constante que debe realizar el personal docente para promover el desarrollo del pensamiento crítico, autónomo y creativo a través de la virtualidad.

Se puede mencionar que, según Cusme (2018), la importancia de los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura radica en el desarrollo de habilidades cognitivas y sensoriales en los educandos que le concedan la capacidad de pensar con claridad, organizar sus ideas y luego emitirlas con criterio, análisis y reflexión de manera independiente con el propósito de relacionarse en la sociedad. González (2020) en su trabajo de investigación aporta que el proceso cognitivo radica en que el educando desarrolle habilidades como prestar atención, clasificar, describir, memorizar y comparar, en concordancia a esto, el docente enseñará a aprender de forma continua y a pensar.

Significa entonces que, el niño desarrolla sus destrezas con la intervención del docente que sirve como guía y mediador de los aprendizajes sin dejar de lado las condiciones sociales, económicas y culturales que rodean al niño.

Las diversas herramientas tecnológicas que puede hacer uso para alcanzar los fines planteados en el proceso educativo, relacionado con la acción del desarrollo de habilidades cognitivas en los niños permiten fomentar el desarrollo del pensamiento, en función a estos criterios, se debe recalcar que cada estudiante construye su conocimiento mediante un proceso continuo y secuenciado mediante un ambiente de aprendizaje que le resulte estimulante.

Otra de las preguntas que se desarrollan en este estudio es ¿cuáles son las estrategias TIC que contribuyen al desarrollo de la lectoescritura?, se conoce que las tecnologías de la información y comunicación son un conjunto de herramientas tecnológicas indispensables en los espacios en que se encuentra el estudiante, favoreciendo entre otras acciones, por ejemplo, la creación de un texto escrito ya que permite la interacción en tiempo real con la lectoescritura, generando interés y motivación en los educandos por la variedad de recursos de los cuales puede hacer uso.

En tal sentido, las TIC se convierten en herramientas innovadoras dentro del aula de clases, sobre todo si es bajo la modalidad virtual, pues dentro de ella se considera la interacción entre docente y estudiantes, además, relegar prácticas tradicionales que se han ejecutado por años e incorporar los recursos interactivos a través del uso de dispositivos móviles o computadora representa un estímulo en su desempeño escolar (Suárez et al., 2015).

El uso de recursos tecnológicos en la labor pedagógica para la lectoescritura, en la obra de Ullauri (2018), se identifica que la educación con niñas y niños merece un cuidado especial, de tal manera que los docentes tienen la facultad de guiarlos con el uso de las tecnologías, cuando este grupo de niños ya tiene conocimiento en cuanto al manejo de estos dispositivos debido al aprendizaje adquirido en su entorno pueden discernir todo tipo de información que deben o no utilizar con la guía del docente aportando al beneficio de la sociedad (Toapanta, 2020), y en ese sentido en la indagación previa e inmersión en el campo se ha identificado a la gamificación como estrategia para el desarrollo de la lectoescritura.

En referencia al ámbito educativo, la gamificación es una técnica de aprendizaje utilizada como estrategia para incrementar la motivación en los estudiantes de manera lúdica e impulsar el avance de los contenidos que se imparten en los salones de clase, utilizando mecánicas y dinámicas de juego para lograr mejores resultados a través de recompensas, concentración y consecución de objetivos planteados para el aprendizaje (Guangasi, 2019).

En este sentido la Gamificación en el aula para la lectoescritura, resulta atractiva para los niños mediante la resolución de retos, y, por ende, la superación de niveles, los cuales han sido elaborados para generar la producción de distintas fortalezas que apoyen al desarrollo de una mayor autonomía, valentía y persistencia. Por medio de estos retos los niños serán capaces de enfrentar los errores, al intentar una y otra vez, esto servirá para perder el temor suscitado al

momento de cometer un error, que en ocasiones los estudiantes suelen sentir dentro de un salón de clases (Romero y Gallardo, 2019).

Es así, como mencionan Prieto et al. (2018), el uso de la tecnología como instrumento pedagógico dentro del aula, ha dado muestras efectivas sustentadas en varios estudios que han sido publicados y trabajos acerca de la inclusión de gamificación para promover el aprendizaje en temáticas específicas obteniendo un cambio positivo respecto a la concentración que se genera en los niños, pues, aumenta la motivación para adquirir los conocimientos.

En la actualidad la inmersión de las TIC en la educación ha mejorado notablemente los procesos de enseñanza dentro del aula (Maldonado, 2018), pues, los docentes lo utilizan para lograr en los educandos un aprendizaje claro, dinámico y atractivo, creciendo de manera vertiginosa.

Con la incorporación de metodologías activas e innovadoras como la gamificación, se ha visualizado el beneficio en la educación con la aplicación de las tecnologías de la información y comunicación, estas estrategias resultan novedosas por el éxito de varias experiencias obtenidas en la enseñanza. Entre las aplicaciones móviles que se pueden poner en práctica para las actividades de lectoescritura con orientación lúdica se puede mencionar a Kahoot y Chromville (López et al., 2017).

En referencia a los beneficios de la gamificación, se puede mencionar la activación de la motivación de los estudiantes por el aprendizaje; conectividad del educando con los contenidos y las tareas a realizar; resultados medibles en los niveles alcanzados, los puntos obtenidos e insignias que se logran, desarrollo de autonomía en los aprendices, además, el aprendizaje se convierte en significativo debido al atractivo del juego generando retención en la memoria, esto a su vez crea compromiso de las personas para aprender (Rondón y Ramos, 2018).

En este apartado se han mencionado a varios autores que sustentan las concepciones de cada uno de los componentes del tema de estudio, aportando en gran medida a la investigación, que, a su vez, conduzca a la aplicación de recursos tecnológicos como parte de las estrategias utilizadas en la labor docente, teniendo presente que la tecnología está cambiando la estructura mental de las personas, de manera especial en los niños y jóvenes. Se hace necesario buscar la intervención pedagógica en el ámbito educativo, de manera especial en el desarrollo de la lectoescritura a través de diferentes actividades apoyados con las tecnologías de la información y comunicación como también conocer las metodologías que involucran este importante proceso.

### **1.3 Fundamento legal**

El presente trabajo se sustenta en organismos nacionales e internacionales que atribuyen bases legales con sus respectivos artículos para la educación, estos son: la Organización de las Naciones Unidas, la Constitución de la República del Ecuador y la Ley Orgánica de Educación Intercultural y el Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación del Ecuador.

#### **Organización de las Naciones Unidas (ONU)**

Según la Declaración Universal de los Derechos (1948), en el artículo 26, numeral 1. Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.

En la actualidad el derecho a la educación debe reforzarse más, con diversos mecanismos que permitan el alcance deseado, puesto que según información de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), por la situación de pandemia dada a nivel mundial por el virus COVID-19, casi la mitad de los educandos del mundo siguen afectados

por el cambio en la modalidad de clases y más de 100 millones de niños no alcanzarán un nivel mínimo de lectura como consecuencia de esta crisis sanitaria.

### **Constitución de la República del Ecuador**

La educación es un tema que se pone de manifiesto con sus correspondientes artículos, la Constitución de la República del Ecuador, en su artículo 27, menciona que la educación debe estar centrada en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar (Asamblea Nacional Constituyente, 2008).

Además, en el artículo 343, se menciona que, “se establece un sistema nacional de educación que tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente”.

Con el propósito de desarrollar las capacidades y potenciar las habilidades de los niños, niñas y adolescentes del país en el proceso de aprendizaje tanto individual como grupal, es el docente el ente principal que hará uso de técnicas, y saberes transformando la enseñanza en los educandos, como se establece en el sistema nacional de educación, así lo determina la Constitución del Ecuador.

### **Ley Orgánica de Educación Intercultural**

Por su parte, dentro de esta ley, en su artículo 2 Principios, inciso b, indica que “la educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales”(Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2015).

De acuerdo a la ley citada en el párrafo anterior, los niños, niñas y adolescentes son el eje principal del proceso de aprendizaje en la educación, por lo tanto, son imprescindibles para lograr el cambio de una sociedad que conlleva a la libertad de los pueblos, sin dejar de mencionar, además, la obtención de un mejor nivel de vida en el futuro.

## **CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS**

### **2.1 Contexto Territorial**

El objeto de estudio en esta investigación son las Tecnologías de la información y comunicación y el desarrollo de la lectoescritura, siendo sujeto de estudio los estudiantes y docentes de Educación Básica Elemental, con quienes se trabajó la observación directa, y las entrevista semiestructuradas con respecto al uso de herramientas tecnológicas y el desarrollo de la Lectoescritura. El contexto en el cual se realizó este estudio fue en la Escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo” ubicada en el cantón Salinas, Barrio 9 de octubre, Calle Huancavilca, durante el año lectivo 2020.

### **2.2 Tipo y Diseño de investigación**

Conforme al enunciado del marco teórico, el tipo de investigación que se utilizó fue el descriptivo, de acuerdo a Sánchez et al. (2018), este nivel de investigación permite describir la situación actual de las características que sobresalen del objeto a estudiar, además, en esta investigación se procedió a realizar la validez y acción entre las dos categorías, también se aplicó un enfoque cualitativo, puesto que, este enfoque se usa para la recolección de datos sin medición numérica, además según Cabezas et al. (2018), ayuda a descubrir las preguntas que conlleva la investigación.

Esta investigación fue realizada bajo un paradigma constructivista, según Ramos (2015), este se fundamenta en el principio de que el conocimiento del mundo real se crea a través de la interacción social y del movimiento de recursos persuasivos, se toma en cuenta este enfoque porque asume que los fenómenos se encuentran en constante evolución, destacando que, en esta investigación, la educación pasa por un proceso de transformación a través del tiempo.

La técnica que se aplicó en esta investigación fue de campo, de acuerdo a Baena (2017), la investigación de campo tiene como propósito recoger y registrar toda la información que tenga relación al objeto de estudio, por lo tanto, se utilizó este método debido a que se revisó de forma directa en el contexto real, se implementaron técnicas como fichas de observación, entrevistas semiestructuradas y virtuales, para indagar y analizar acerca de las estrategias tecnológicas utilizadas en los salones de clase, estos instrumentos tienen como propósito reunir información que permita la identificación de la contribución de las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de lecto-escritura en los estudiantes, posterior a esto, el planteamiento de una propuesta que permita la aplicación de estrategias tecnológicas en la educación basadas en el uso de la gamificación.

En el presente trabajo de investigación se utilizó el método inductivo según Neill y Cortez (2018), este método es sustancial cuando el investigador parte de aspectos particulares que llevan a crear argumentos generales, consiste en reunir información y observar suficientes hechos de un problema particular, se usa este método porque se trata de entender la contribución que existe entre el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de Educación Básica Elemental.

Esta investigación se realizó tomando en cuenta tres pasos, el primero fue el teórico, tratándose de una revisión bibliográfica para el desarrollo del trabajo, el segundo aspecto, el metodológico en el establecimiento del diseño de la investigación y los instrumentos necesarios para recolectar y sustentar la información que conlleva al tercer aspecto, este consistió en elaborar una propuesta que responda a la idea a defender, cumpliendo la premisa teoría -metodología- resultados.

## 2.3 Población de estudio

Esta investigación se desarrolló en la escuela “Presidente Tamayo” ubicada en la Provincia de Santa Elena cabecera cantonal de Salinas, en la parroquia José Luis Tamayo a dos cuadras del Polideportivo, Barrio 9 de octubre – Calle Huancavilca, con la comunidad estudiantil de 1.145 educandos.

### Figura 1:

*Ubicación de la escuela Presidente Tamayo*



*Nota.* El gráfico representa la ubicación de la escuela “Presidente Tamayo”. Adaptado de Google Maps

En este estudio se utilizó la técnica del Muestreo no probabilístico por conveniencia, debido a que se tomó en cuenta la facilidad de las personas en formar parte de la muestra de estudio, se aplicó una entrevista semiestructurada piloto a los participantes, aplicando preguntas relacionadas al tema de investigación para extraer información de manera rápida y sencilla, la misma que sirvió de base para analizar y pulir las interrogantes que finalmente se aplicaron al grupo de estudiantes por medio de una entrevista semiestructurada en línea, de esta forma se recopiló los datos necesarios de la población estudiantil de segundo, tercero y cuarto grado perteneciente a la escuela de Educación Básica Presidente Tamayo.

La población que se escogió para el estudio es de 316 estudiantes de Educación Básica Elemental de la Escuela antes mencionada, correspondiente a la jornada matutina y vespertina de este nivel, de los cuales se tomó los datos de 240 educandos puesto que los 76 restantes representan la cantidad que no tienen un medio tecnológico para responder las entrevistas semiestructuradas, con ellos se trabaja con las fichas pedagógicas entregadas de forma presencial por parte de los docentes para la realización de sus tareas semanales.

**Tabla 1:**

*Población de estudio*

<b>Detalle</b>	<b>Número de participantes</b>	<b>Porcentaje</b>
Directivo	1	0.4%
Docentes	9	3.6%
Estudiantes	240	96.0%
<b>Total</b>	<b>250</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Elaborado por: Nancy Lainez

## **2.4 Técnicas de recolección de datos**

Para la recolección de información y el desarrollo de este proyecto se diseñó fichas de observación, entrevistas a docentes, directivo y estudiantes, las mismas que se realizaron con el propósito de reunir información que permita identificar la contribución de las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de lectoescritura y posteriormente formular una propuesta.

### **2.4.1 Fichas de observación de las clases en el entorno virtual**

Se realizó mediante la observación directa de la modalidad virtual en nueve paralelos durante los procesos de enseñanza-aprendizaje en Lectoescritura con los estudiantes de Educación Básica Elemental comprendidos entre segundo, tercer y cuarto grado de la Institución Educativa.

#### ***2.4.2 Entrevista en línea a los estudiantes***

Esta técnica se la llevó a cabo a través de la aplicación de un cuestionario virtual compuesto por 13 preguntas a una muestra de 240 estudiantes de la Escuela de Educación Básica Elemental Presidente Tamayo.

#### ***2.4.3 Entrevista a docentes y directivo***

Esta técnica se utilizó con el directivo y docentes de la Escuela de Educación Básica Presidente Tamayo perteneciente al Distrito 24D02 Libertad-Salinas sobre las técnicas y estrategias que se usan en el desarrollo de la lectoescritura con los estudiantes en la Institución Educativa.

#### ***2.4.4 Procesamiento de la información***

Los datos del cuestionario se tabularon en una hoja de cálculo para su posterior análisis e interpretación de los resultados obtenidos, en el caso de las entrevistas se utilizó el análisis e inferencia para determinar la contribución de las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de la lectoescritura.

## **CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

### **3.1 Análisis, interpretación y discusión de resultados**

Con la debida autorización de la directora de la Escuela de Educación Básica Presidente Tamayo, se llevó a cabo el proceso de investigación realizando entrevistas a la Subdirectora y docentes de educación Básica Elemental, como también entrevistas semiestructuradas a los estudiantes de dicho nivel y aplicación de fichas de observación áulica.

#### ***3.1.1 Entrevista realizada a subdirectora de la escuela de educación básica “Presidente Tamayo”***

La entrevista a la Subdirectora se realizó porque es la persona encargada del área pedagógica. Antes de empezar con las preguntas, se menciona que ejerce la docencia desde hace 11 años, y en el cargo como subdirectora, 3 años. Ya empezando con la entrevista, al preguntarle sobre la importancia que tiene el aprendizaje de la lectoescritura en el desarrollo escolar de los estudiantes de Educación Básica Elemental, la profesional mencionó que tiene mucha importancia para el desarrollo de competencias, desarrollo de creatividad e innovación, sin embargo, hizo hincapié en el desarrollo de habilidades, acotando que son realmente importantes para el desarrollo de la lectoescritura.

Durante los acompañamientos virtuales con los docentes en cada una de sus clases impartidas, la Subdirectora ha podido observar que existen varias dificultades para el desarrollo de la lectoescritura, por ejemplo: el desinterés por la lectura, el insuficiente conocimiento en lectura y escritura, deficiente manejo de recursos lingüísticos, estudiantes que tienen este tipo de dificultades en los grados estudiados, trayendo como consecuencia que el estudiante no tengan participación durante las clases.

Sobre la pregunta relacionada con las dificultades encontradas en los distintos grados, especialmente con los de Básica Elemental, aborda el tema del reconocimiento de fonemas y sílabas dobles, presentando un gran problema para formar las palabras, es decir, estas dificultades en segundo grado traen consigo consecuencias con los estudiantes de tercer y cuarto grado, estos aspectos han sido observados constantemente en las aulas, lo que hace imperiosa la necesidad de buscar nuevas alternativas de aprendizaje para el desarrollo de la lectura y escritura.

En cuanto a la pregunta acerca de las herramientas con las que cuenta la institución educativa para el desarrollo de la lectoescritura, la Subdirectora explicó que no cuenta con estas herramientas, en la actualidad, cada docente está preparado con sus respectivos suministros para el trabajo con los estudiantes de acuerdo a la creatividad y a los recursos materiales del que disponen para llegar hacia su grupo de estudiantes.

Otra de las interrogantes que se le planteó es sobre las técnicas que se han implementado para desarrollar la lectoescritura en los estudiantes, ella respondió que, según lo observado, en sus horas de acompañamiento virtual los docentes hacen uso de juegos de lectoescritura con material concreto, dictado de palabras, frases y oraciones, lectura de textos cortos, de acuerdo al grado en los cuales cursan los niños. Esto indica que no hacen uso de material tecnológico.

Al indagarle sobre los métodos que emplean los docentes para desarrollar la lectoescritura en sus estudiantes, entre las alternativas que se le dio a escoger, ella afirmó que en sus acompañamientos virtuales ha observado que el más utilizado es el analítico, pues, en clases los profesionales tratan de que los niños conozcan las palabras o frases acompañados de láminas y luego proceder a enseñarles su descomposición, en este caso, cuáles son las letras y sílabas que componen dicha palabra.

Otra pregunta que se le realizó es si ha observado que los docentes emplean la motivación con sus estudiantes para el proceso del desarrollo de la lectoescritura, afirmando y mencionando que se realiza mediante una pequeña introducción acerca del tema que van a explicar en su hora clase, como también lo hacen relacionando el tema con alguna experiencia, sin embargo, son pocos los docentes que realizan estas acciones. Esto permite hacer énfasis en la necesidad del uso de la motivación en sus horas de clases para lograr una mejor atención por parte de los estudiantes.

Acerca de las capacitaciones recibidas en los últimos cinco años, recalcó que en temas para permanecer en el cargo como administrativo no ha recibido capacitaciones, debido a que no hay ofertas por parte del Ministerio de Educación, sin embargo, enfatizó que se ha capacitado en competencias TIC mediante cursos de herramientas virtuales que se proporcionó al inicio del año lectivo para todos los docentes. Esto demuestra que tanto docentes como directivos no se capacitan con otros cursos relacionados a las TIC, aunque sean tan necesarias en la actualidad.

Otra interrogante formulada fue la opinión acerca de la finalidad del uso de las TIC, ante esto afirmó que aumenta la motivación, ya que, sin ésta, resulta difícil el aprendizaje en cualquier área para los niños, y realmente esto es muy importante para despertar en ellos el interés por aprender cada día, además añadió que para los docentes también es muy relevante sentir motivación para poder capacitarse y enseñar a los estudiantes.

Según su experiencia en el acompañamiento pedagógico virtual con los docentes, se pidió su opinión sobre la clase de herramientas tecnológicas que permiten el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, ante esta interrogante emitió como respuesta que las tecnologías informáticas desarrollan la creatividad, ya que de ésta se desprende la parte audiovisual u otro recurso tecnológico que sirve de manera positiva para que los niños puedan aprender.

De igual forma se le indagó sobre las herramientas tecnológicas que los estudiantes utilizan durante las clases virtuales, obteniendo como respuesta que ahora con esta modalidad de estudio son los docentes quienes hacen uso de recursos como vídeos, programas interactivos donde se incluye el juego para impartir sus conocimientos, aspectos que en años anteriores no se utilizaba debido a que las clases eran de forma presencial y los profesores preparaban sus propios recursos didácticos sin utilizar las herramientas tecnológicas. Además, acotó que los estudiantes solo han hecho uso de vídeos que han presentado a los docentes para alguna tarea encomendada y el chat para enviar el trabajo.

Continuando con la entrevista, acerca de la herramienta tecnológica que ha sido más utilizada en la labor pedagógica con los estudiantes por parte de los docentes, manifestó que han sido las presentaciones multimedia como son las diapositivas, éstas se convirtieron en un recurso indispensable para cualquier tema que les ha tocado impartir durante el año lectivo, quedando claro entonces que a los docentes les hace falta aplicar otras herramientas tecnológicas que puedan contribuir en su labor educativa con los estudiantes.

Por otro lado, al preguntarle sobre la herramienta tecnológica utilizada con los estudiantes para desarrollar el trabajo colaborativo, respondió que, para los estudiantes de Básica Media se ha utilizado Facebook, mientras que en el trabajo con los educandos más pequeños que pertenecen a Básica Elemental ha observado que se ha utilizado Skype por ser herramientas más fáciles para el uso de los estudiantes, es decir, se debe buscar otras alternativas en cuanto a instrumentos tecnológicos para que puedan ser usados sin ninguna dificultad por el estudiantado.

Se le indagó además acerca del uso de las TIC, si permiten o no el desarrollo de destrezas y habilidades en los estudiantes, obteniendo una respuesta positiva, pues ella cree que las tecnologías de la información y comunicación si las desarrollan sobre todo en esta etapa de

educación virtual llevado durante este período lectivo, ya que sin el debido conocimiento de las tecnologías habría resultado muy precaria la educación con los niños. De acuerdo a este criterio es muy positivo el uso de las TIC en la labor educativa, sobre todo en el desarrollo de la lectoescritura.

En cuanto a las TIC que permiten el desarrollo de destrezas y habilidades en los estudiantes refirió que, son los vídeos y canciones, aunque también existen programas en donde el educando puede desarrollar el aprendizaje de la lectoescritura a través de ejercicios como son: completar las sílabas y los fonemas para que asimile mejor los conocimientos que el docente les ha impartido en la clase y logre retener mucho más la información.

En la misma línea de preguntas se le indagó según lo observado en sus visitas aúlicas virtuales acerca de incorporación del uso de las TIC para facilitar el aprendizaje de la lectoescritura en las clases con los estudiantes, argumentando que de una manera básica y sencilla si se ha realizado, ya que ha sido muy necesario en la educación virtual desarrollada en este lapso, por medio de las TIC se ha logrado que el estudiante logre retener y captar mejor mediante la utilización de medios audiovisuales y pueda escribir según lo que observó en las clases.

Finalmente, otra de las interrogantes que se le aplicó a la Subdirectora de la institución educativa Presidente Tamayo estuvo relacionada a la gamificación como estrategia en el uso de las TIC, se le preguntó si contribuye al desarrollo de la lectoescritura, dando una respuesta positiva pues, cree que el juego es importante para que el aprendizaje en los estudiantes sea más divertido y fácil en cualquier área, de manera especial en este importante proceso que representa este tema de estudio.

### ***3.1.2 Entrevista realizada a docentes de Educación Básica Elemental de la escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo”***

La entrevista se realizó a nueve docentes de educación básica elemental de la escuela de educación básica “Presidente Tamayo” obteniendo resultados que se analizaron en detalle. Con respecto a la importancia que tiene el aprendizaje de la lectoescritura en el desarrollo escolar de los estudiantes, tres docentes mencionaron que es importante en el desarrollo de creatividad e innovación, pues, estos dos procesos generan que los estudiantes se vuelvan creativos e innovadores, así mismo, cuatro docentes acotaron que el desarrollo de competencias es importante puesto que la lectura y escritura desarrolla a los estudiantes en distintas áreas del conocimiento. Por otro lado, el resto de los docentes dio mayor importancia al desarrollo de habilidades, esto debido a que tanto la lectura como escritura permiten la función del área cognitiva la cual hace que se desarrollen capacidades para la adquisición de destrezas importantes.

De acuerdo a la experiencia laboral de los docentes, cuatro de ellos coincidieron en que una de las dificultades que presentan los estudiantes es el deficiente conocimiento en lectura y escritura, pues sin estos procesos en el futuro no solo presentarán problemas en Lengua y Literatura sino en otras áreas. De igual forma cuatro docentes manifestaron que otra de las dificultades que se puede visualizar es el deficiente manejo de recursos lingüísticos, esto se debe a la poca práctica de lectura e interpretación de textos, plasmar ideas, pensamientos o sentimientos. Sólo tres de los docentes entrevistados recalcaron que una de las dificultades es el desinterés por la lectura.

Al indagar sobre los aspectos específicos de lectoescritura en los que presentan dificultades los estudiantes de seis años se encontró que es el reconocimiento de fonemas, mientras que con el grupo de estudiantes de siete años las dificultades están en la lectura de sílabas, además en la escritura se presentan omisión de letras y confusión en el uso de consonantes, en el grupo de ocho

años las dificultades son mala pronunciación de palabras en la lectura y falta de conocimiento de reglas ortográficas básicas en la escritura.

Otro tema importante que se indagó a los docentes es acerca de las herramientas necesarias para el desarrollo de lectoescritura en los estudiantes, a esta indagación los nueve docentes respondieron que la institución educativa no cuenta con dichas herramientas tan necesarias para el desarrollo de este importante proceso, aunque uno de ellos afirmó que se debe a la falta de recursos, dando así la opción de que el docente busque sus propias herramientas para enseñar a sus estudiantes.

Entre las técnicas que se han implementado para desarrollar la lectoescritura en los estudiantes, la respuesta de mayor afirmación por los docentes fue el dictado de palabras, frases y oraciones, junto al juego de lectoescritura con material concreto, y lectura de pictogramas, pues, estas técnicas son más utilizadas debido a la atención que se logra por parte del estudiantado, mientras que la lectura de textos cortos y lectura de imágenes proyectadas en vídeo también ocupa un lugar importante entre las técnicas para el desarrollo de lectoescritura.

Otra de las interrogantes que se planteó a los docentes fue acerca de los métodos utilizados para el desarrollo de lectoescritura con los educandos, respondiendo que es el sintético, este puede ser aplicado a través de tres formas (alfabético, silábico y fonético) en las cuales se utilizan las letras del alfabeto, seguido de las sílabas y de los fonemas que dan buenos resultados a la hora de impartir clases, el siguiente método con el que se identificaron es el analítico o global, pues han dado muestras de gran utilidad hacia los estudiantes.

De acuerdo a los métodos seleccionados por los docentes se les preguntó cómo lo aplican en clase, cada uno de ellos acotaron con diferentes respuestas como trabajar con los fonemas desde los más fáciles a los más complejos y luego por sílabas, uniendo con las ya conocidas para formar

palabras y leer silábicamente, otra forma que utilizan es la presentación de tarjetas o cartillas con los fonemas, lectura con pictogramas, lectura de textos cortos: cuentos, fábulas, leyendas y su posterior análisis.

En cuanto a la interrogante del uso de la motivación con los estudiantes, todos respondieron que sí la emplean pero de diferentes maneras, la mayoría coincidieron en las canciones, dinámicas, vídeos, cuentos, el resto de los docentes entrevistados mencionaron los emoticones, aplausos interactivos que están incluidos en la misma plataforma de conectividad y que lo utilizan en todo el desarrollo de la clase no solo en actividades de lectoescritura sino en otras asignaturas para mantenerlos motivados.

Por otro lado, solo dos de los docentes interrogados dieron a conocer que han recibido capacitaciones en cuanto a Lengua y Literatura durante los últimos cinco años, como es el de lectura comprensiva emitido por el Ministerio de Educación y utilización de recursos didácticos en la mencionada asignatura, de la misma forma dos docentes han sido capacitados en aprendizaje basado en proyectos e inducción a directivos, los demás dieron a conocer que los temas en que si han recibido capacitación son: interculturalidad, educación ambiental, entre otros.

En cuanto a los cursos que han tomado en competencias TIC, los docentes mencionaron que el Ministerio de Educación ha ofrecido cursos para que se capaciten en estos tiempos muy necesarios para el manejo de entornos virtuales como es el caso del curso Educa Virtual, manejo de plataformas, TIC 1 y TIC 2, estos últimos lo impartieron hace cuatro años; mientras que dos docentes mencionaron que son egresados de una maestría donde les impartieron conocimientos en: entornos virtuales de aprendizaje, gestión de la información en la era digital, herramientas tecnológicas para los procesos de enseñanza aprendizaje, robótica y gamificación en el aula, los

mismos que han sido de gran ayuda en la actualidad, ya que las clases se han llevado a cabo de manera virtual debido a la situación emergente que ha vivido el país.

También, se les indagó sobre la finalidad del uso de las tecnologías de la información y comunicación, ante esta interrogante siete de ellos dieron a conocer que mejora el proceso de enseñanza, cinco contestaron que desarrolla destrezas y habilidades, y cuatro de los entrevistados coincidieron en que aumenta la motivación, destacando que son varios aspectos importantes que tiene el docente con el uso de las tecnologías.

Otra interrogante fue qué clase de herramientas tecnológicas creen que permiten el desarrollo de la creatividad en los estudiantes según su experiencia laboral, de los entrevistados respondieron que las tecnologías informáticas, sin embargo, el resto de los docentes dieron prioridad a las tecnologías audiovisuales ya que permiten hacer uso de otros recursos que atraen a los estudiantes trasladándolos a otros campos haciendo que su creatividad salga a relucir.

Con respecto al uso de herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes en las clases, los maestros respondieron que en la actualidad si hacen uso de ellas ya que las clases han sido de manera virtual, utilizando varias como procesador de texto, programa Kokolikoko, videos de youtube, recursos interactivos, pizarra virtual, diapositivas, chat, Google Drive, estos dos últimos mencionados han hecho de las clases participativas y sobre todo que han servido para realizar trabajos en grupo solicitados por el docente.

De acuerdo a las clases que han impartido los docentes, la herramienta tecnológica que más ha sido utilizada en su labor pedagógica con los estudiantes ha sido el procesador de texto, pues, tres de ellos así lo afirmaron, por otro lado, una cantidad igual de entrevistados acotaron que han hecho uso de las presentaciones multimedia en su labor pedagógica, el resto de los docentes aducen que hacen uso de otras herramientas, aunque no aclaran cuales son.

En cuanto a la herramienta tecnológica que utilizan con los estudiantes para desarrollar el trabajo colaborativo está WhatsApp, ya que cuatro docentes se decidieron por esta herramienta, dos de ellos respondieron que utilizan el chat, solo uno de ellos manifestó que utiliza Google Drive para el trabajo colaborativo, entre tanto, también hubo una respuesta que menciona los foros y el resto acotaron que utilizan otras herramientas.

A los docentes entrevistados se les preguntó si creen que el uso de las TIC permite el desarrollo de destrezas y habilidades en los estudiantes, la mayoría de ellos coincidieron en la misma respuesta, solo uno de ellos indicó que no. Entre las TIC que pudieron resaltar con las respuestas afirmativas son Kahoot, que obtuvo dos respuestas; Educaplay, Kokolikoko, Cerebriti, Symbaloo, todas ellas fueron mencionadas en dos ocasiones, mientras que Campamento de lectura, blogs, foros, diapositivas, juegos, Quizizz, se señalaron una vez.

Al momento de preguntarles si consideran que el uso de las TIC sirve para facilitar el aprendizaje de la lectoescritura en las clases virtuales con los estudiantes ocho entrevistados acotaron que sí mientras que un docente respondió que no. Entre las opciones escogidas están: Recursos de la web con dos respuestas, Educaplay, Diapositivas, Youtube, Campamento de lectura, uso de la pizarra digital, sopa de letras; Kokolikoko y zoom, obtuvieron una sola respuesta.

### ***3.1.3 Aplicación de fichas de observación áulica virtual***

Con la autorización respetiva de la máxima autoridad de la institución educativa donde se llevó a cabo el proceso de investigación, se trabajó con las fichas de observación áulica de clases virtuales con los compañeros de Básica Elemental, observando sus prácticas pedagógicas con los estudiantes, constatando que las actividades que ejecutan los docentes en el aula de clases no son tradicionales, pues en la actualidad se trabaja de forma virtual y la mayoría de ellos estimula la participación del estudiantado mediante preguntas.

Como se mencionó en el párrafo anterior acerca de la modalidad de trabajo de los docentes con los estudiantes, se constató que las herramientas tecnológicas que utilizan para el desarrollo de sus clases en lectoescritura solo son pizarra digital que se encuentra dentro de la plataforma zoom, la herramienta kokolikoko para crear sopa de letras, crucigramas o laberintos y propiciar la participación del alumnado, utilización de diapositivas y vídeos de youtube que son los más prácticos y usuales, dejando notar que manejan adecuadamente dispositivos tecnológicos que si conocen.

Con respecto a los docentes que propician el desarrollo de habilidades en cada actividad propuesta con los estudiantes, se pudo observar que cinco de ellos si lo realizan a través de preguntas planteadas una vez presentado algún video, y de manera especial, despertando la imaginación por parte de los niños en actividades como cambiando partes de un cuento o final del mismo, dejando que los niños desarrollen su creatividad mediante palabras claves inducidas por parte del docente.

De acuerdo a las actividades observadas y al tipo de herramientas que fueron utilizadas en las clases solo cuatro de los docentes lograron promover la participación colaborativa entre los estudiantes como completar las palabras y cambiar el final del cuento con cada aportación de ideas de los niños, analizando esta situación se puede deducir que les hace falta conocer y a la vez usar otras herramientas o recursos tecnológicos en las clases de lectura y escritura.

Otro de los ítems analizados en la ficha de observación fue el tema de la motivación, solo cuatro de ellos aplicaron estrategias para mantener motivados a los estudiantes durante la clase, el resto de los docentes no lo hizo, entrando en el tema de la clase de manera directa, no considerando otros elementos como el estado de ánimo y participación. Esto indica que, aunque se tenga

conocimiento de que la motivación es parte importante a la hora de impartir una clase no todos los docentes la aplican.

Un aspecto que se observó es que los docentes si le dan importancia al desarrollo de la lectoescritura, pues, aunque impartan diversas asignaturas, siempre están pendientes de que los estudiantes tomen apuntes de lo que está tratando, tomando el tiempo de espera respectivo, además hacen leer a cada estudiante parte de las lecturas que analizan durante el proceso de la clase impartida. Con esto se puede acotar que, si se presentan dificultades, pero el docente siempre está con el objetivo de ayudar a sus estudiantes para que desarrollen la lectoescritura.

A la hora de aplicar las técnicas con los estudiantes para el desarrollo de la lectoescritura casi todos los docentes utilizan el copiado, la lectura entre todos los participantes, la lectura hecha por el maestro-a, creación de palabras u oraciones y conjugaciones de verbos, haciendo uso de la pizarra normal como la digital. Se pudo constatar que, son pocas las técnicas que se utilizan en este proceso, además tampoco se visualizó que se disiparan las dudas durante las clases o al final de la misma, tomando en consideración que esta parte es muy importante tanto para docentes como para los estudiantes.

Otro aspecto relevante durante la observación áulica fue que, de las nueve aulas observadas, los docentes no aplican en absoluto estrategias innovadoras como la gamificación o ludificación, esto indica que es necesario utilizar tácticas de la era digital con los estudiantes ya que hoy en día se dictan cátedras de manera virtual donde se hace imperiosa la necesidad de utilizar otras herramientas que vayan acorde con el entorno en donde se desenvuelven los educandos.

Por otro lado, durante las observaciones áulicas se pudo notar que los estudiantes si escuchan con atención a sus docentes, aunque en ocasiones se observó a estudiantes cansados y desmotivados, de igual manera, en cuatro de las clases observadas se notó que no existió

participación por parte de ellos, solamente se escuchó al docente hablar todo el tiempo, restando oportunidad a los alumnos para que se expresen ante una duda o comentario de la clase impartida, con los cinco docentes si hubo la inducción por parte de ellos hacia los educandos a que participen durante la clase.

Adicional a esto se pudo observar que los estudiantes no utilizan herramientas tecnológicas durante las clases, solo el uso del celular y en otros casos la computadora como medio tecnológico para estar conectados en las clases; los docentes hacen uso de pocas herramientas a la hora de impartir las mismas, esto se debe a la escasa habilidad desarrollada para el manejo de recursos y herramientas tecnológicas actuales para la labor pedagógica.

Sin embargo, se puede observar que los estudiantes logran comprender la temática impartida por el docente, aunque para esto se utilice muy poco la motivación, pues solo con la presión del docente hacia ellos para que participen lo hicieron, en una de las aulas virtuales se utilizó la presentación de videos con lo cual se logró la participación activa de los estudiantes, lo que hace reflexionar sobre la importancia de que los educandos se sientan motivados para que su aprendizaje resulte placentero, significativo y divertido.

Por otro lado, los educandos cumplen con las actividades asignadas en clases y en casa por parte del docente, ya que, durante el desarrollo de la misma en uno de los grados, un estudiante comentó al profesor que ya había hecho la tarea encomendada el día anterior, aunque aún no se cumplía la fecha de recepción de dicha actividad, razón por la que el docente lo felicitó de manera abierta y puso como ejemplo ante sus compañeritos de aula.

### 3.1.4 Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de educación básica elemental.

**Pregunta 1.-** ¿Las clases virtuales te motivan a leer y escribir?

**Tabla 2:**

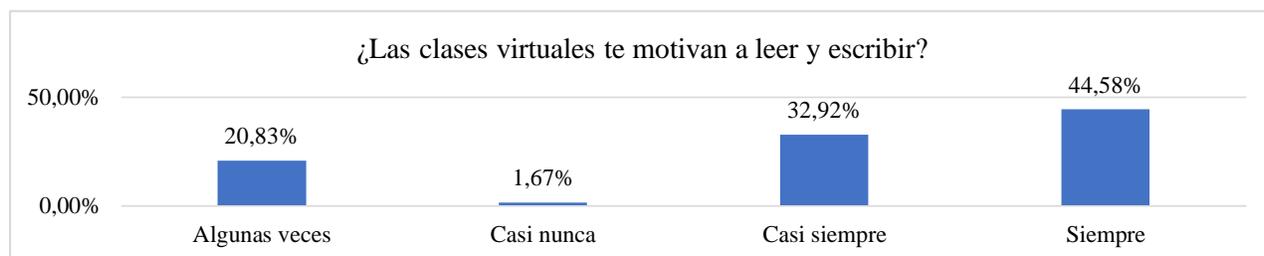
*Motivación a leer y escribir en clases virtuales*

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	50	20,83%
Casi nunca	4	1,67%
Casi siempre	79	32,92%
Siempre	107	44,58%
<b>Total general</b>	<b>240</b>	<b>100,00%</b>

*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

**Figura 2:**

*Motivación a leer y escribir en clases virtuales*



*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

De acuerdo al gráfico de motivación a leer y escribir en clases virtuales se observa que solo el 44,58% de los entrevistados respondió siempre, esto se contrasta con los datos anteriores que algunos docentes consideran que la motivación es parte importante en las clases, mientras que el 32,92% sienten la motivación casi siempre, es decir que falta aplicar estrategias para que el aprendizaje surja de forma motivadora, el 20,83% indican que algunas veces sienten motivación, pues los docentes aplican otras actividades al inicio de las clase que no logran despertar la motivación en ellos, y el 1,67% casi nunca, indicando que en este grupo de estudiantes no se logra la motivación en clases.

**Pregunta 2.** ¿Practicas la lectura, escritura a través de imágenes y videos?

**Tabla 3:**

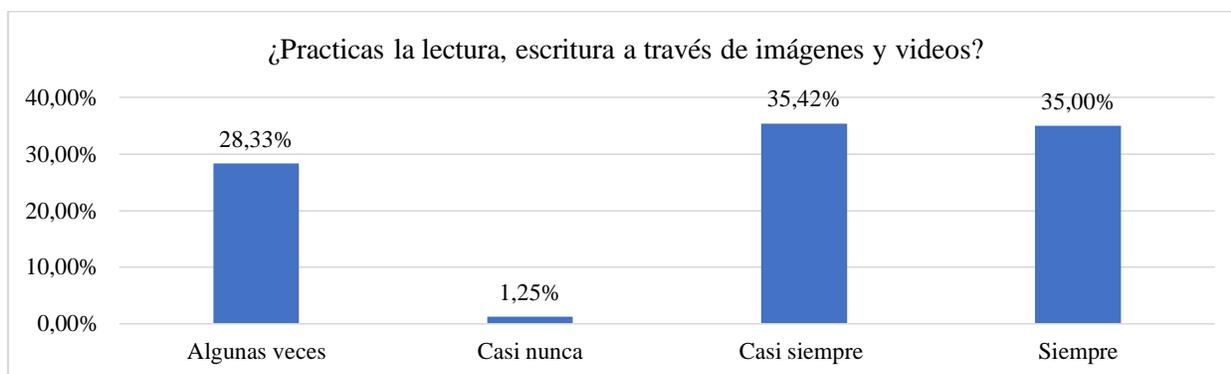
*Práctica de lectura, escritura a través de imágenes y vídeos*

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	68	28,33%
Casi nunca	3	1,25%
Casi siempre	85	35,42%
Siempre	84	35,00%
<b>Total general</b>	<b>240</b>	<b>100,00%</b>

*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

**Figura 3:**

*Práctica de lectura, escritura a través de imágenes y vídeos*



*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

En este gráfico se evidencia que el 35,42% de los estudiantes casi siempre practican la lectura y escritura a través de imágenes y videos, esto indica que se debe aplicar otras estrategias para desarrollar el hábito de lectura y escritura en los niños, el 35,00% lo practica siempre ya que las imágenes y videos son utilizados para otras actividades que no tiene relación con la lectura y escritura, se observa además que un 28,33% de niños practican algunas veces restándole importancia a estos dos procesos que se deben practicar mediante otras herramientas y solo el 1,25% casi nunca realiza actividades de lectura y escritura por ningún otro medio.

**Pregunta 3.** ¿Con qué frecuencia lees?

**Tabla 4:**

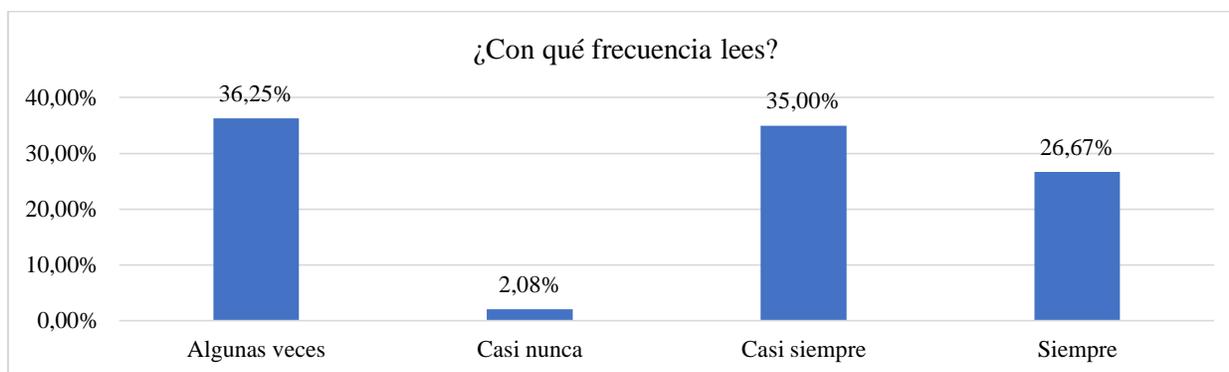
*Frecuencia al leer*

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	87	36,25%
Casi nunca	5	2,08%
Casi siempre	84	35,00%
Siempre	64	26,67%
<b>Total general</b>	<b>240</b>	<b>100,00%</b>

*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

**Figura 4:**

*Frecuencia al leer*



*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

Al preguntarle a los estudiantes mediante la entrevista con qué frecuencia leen, se obtuvo que el 36,25% respondió algunas veces, debido al desinterés que sienten los estudiantes en la actualidad por la lectura, un 35,00% lo hace casi siempre, una tendencia casi similar a la anterior, el 26,67% realiza siempre esta actividad demostrando que son muy pocos quienes tienen desarrollado el hábito de leer, mientras que el 2,08% casi nunca lo hace, esto nos indica que este porcentaje de educandos no lee con frecuencia como lo debería hacer para enriquecer su vocabulario, interpretar y expresar sus ideas.

**Pregunta 4.** ¿Disfrutas cuando practicas la lectura y escritura?

**Tabla 5:**

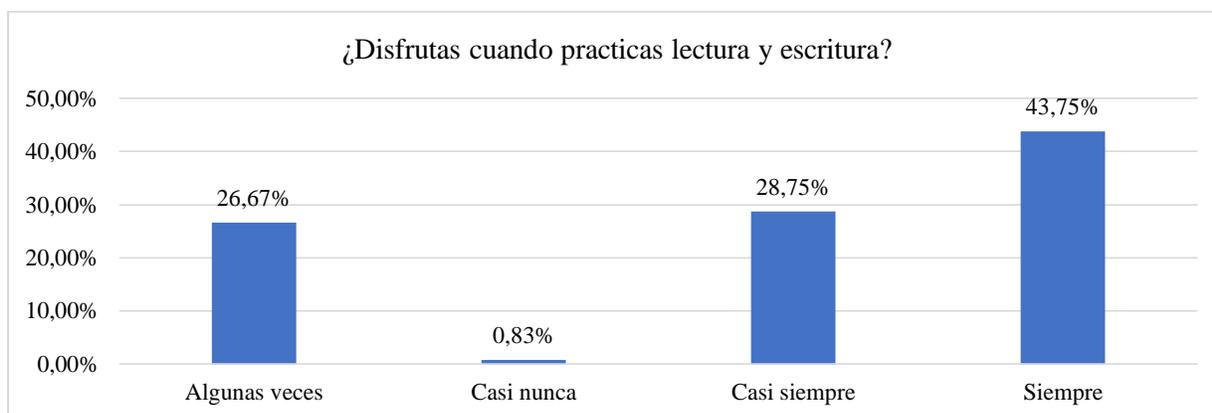
*Disfrute de practica al leer y escribir*

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	64	26,67%
Casi nunca	2	0,83%
Casi siempre	69	28,75%
Siempre	105	43,75%
<b>Total general</b>	<b>240</b>	<b>100,00%</b>

*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

**Figura 5:**

*Disfrute de practica al leer y escribir*



*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

Mediante los resultados de la entrevista se pudo obtener que solo el 43,75% de niños disfruta cuando practica lectura y escritura, por consiguiente, es necesario despertar en ellos los deseos de practicar lectura y escritura, en otro caso, el 28,75% respondió casi siempre, ya que en la actualidad los estudiantes ocupan su tiempo en otras actividades ajenas a los dos procesos mencionados, un 26,67% algunas veces disfruta leer y escribir y el 0,83% afirmó casi nunca, es decir que a este grupo no le agrada esta acción.

**Pregunta 5.** ¿Las asignaturas que recibes están relacionadas con la lectoescritura?

**Tabla 6:**

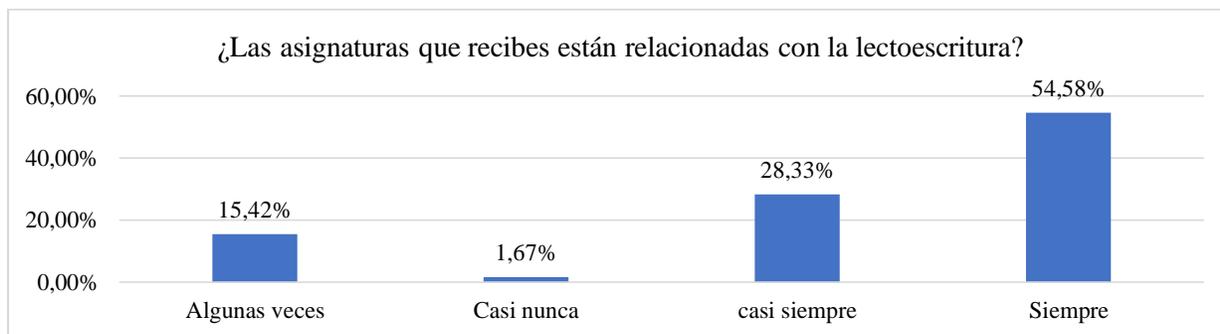
*Recibe asignaturas relacionadas con la lectoescritura*

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	37	15,42%
Casi nunca	4	1,67%
casi siempre	68	28,33%
Siempre	131	54,58%
<b>Total general</b>	<b>240</b>	<b>100,00%</b>

*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

**Figura 6:**

*Recibe asignaturas relacionadas con la lectoescritura*



*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

En este gráfico se visualiza que el 54,58% siempre recibe asignaturas que tienen relación con la lectoescritura, es decir, están conscientes del proceso que deben desarrollar ejecutando diversas actividades durante clases, el 28,33% afirmó casi siempre, demostrando que no tienen claro la relación de lectoescritura con las asignaturas que reciben, la opción algunas veces tuvo un porcentaje del 15,42%, es decir, no relacionan a la lectura y escritura con las diferentes clases impartidas, y finalmente solo 1,67% obtuvo la respuesta casi nunca, en este sentido los docentes deben promover actividades para la lectoescritura.

**Pregunta 6.** ¿Consideras que la lectoescritura es la base del aprendizaje académico?

**Tabla 7:**

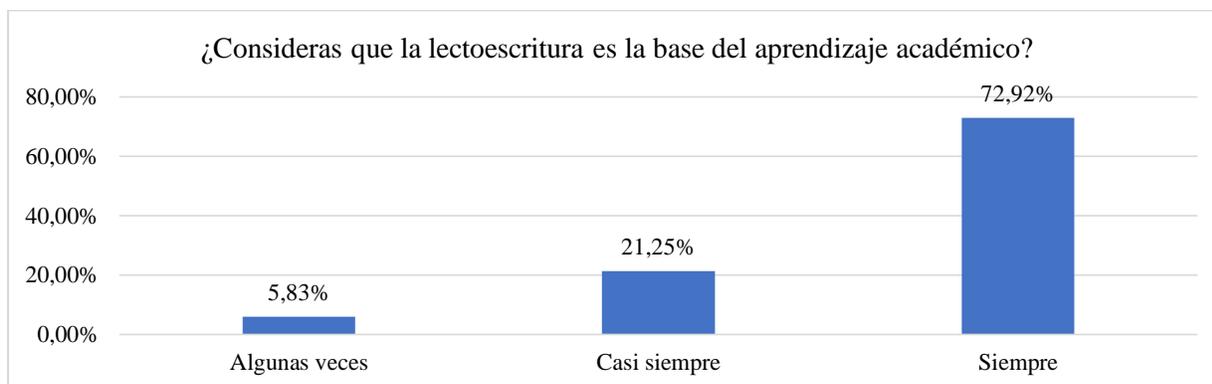
*Lectoescritura considerada base del aprendizaje académico*

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	14	5,83%
Casi siempre	51	21,25%
Siempre	175	72,92%
<b>Total general</b>	<b>240</b>	<b>100,00%</b>

*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

**Figura 7:**

*Lectoescritura considerada base del aprendizaje académico*



*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

En relación a esta pregunta, la opción siempre obtuvo el 72,92% por parte de los estudiantes, esto nos indica que los estudiantes están conscientes de la importancia que tiene en su proceso de aprendizaje, por otro lado, el 21,25% respondió casi siempre, esto permite analizar que los estudiantes no alcanzan a reconocer cuán relevante es para ellos la lectoescritura, y el 5,83% manifestó algunas veces, permitiendo establecer que existen otros intereses en su aprendizaje académico que no tienen relación con la lectoescritura.

**Pregunta 7.** ¿Consideras que la lectura y escritura influyen en tu rendimiento académico?

**Tabla 8:**

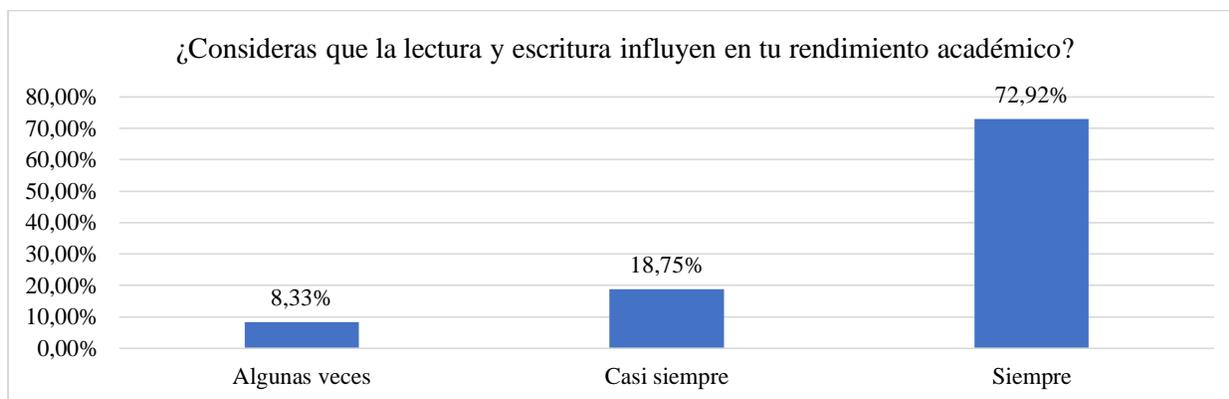
*Influencia de la lectura y escritura en el rendimiento académico*

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	20	8,33%
Casi siempre	45	18,75%
Siempre	175	72,92%
<b>Total general</b>	<b>240</b>	<b>100,00%</b>

*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

**Figura 8:**

*Influencia de la lectura y escritura en el rendimiento académico*



*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

En este gráfico, se refleja que el 72,92% siempre cree que la lectura y escritura influyen en su rendimiento académico, con esto se entiende que saber leer y escribir les sirve para entender los conocimientos impartidos por los docentes en otras asignaturas, por lo tanto, tendrán un buen rendimiento académico, no así el 18,75% que considera casi siempre destacando que al no desarrollar bien estos dos procesos presentarán muchas dificultades en lo posterior, por último, el 8,33% afirma que algunas veces, estos estudiantes no logran concienciar la influencia que tiene la lectura y escritura en su rendimiento académico.

**Pregunta 8.** ¿Consideras que las TIC deben ser aplicadas en el proceso de la lectoescritura?

**Tabla 9:**

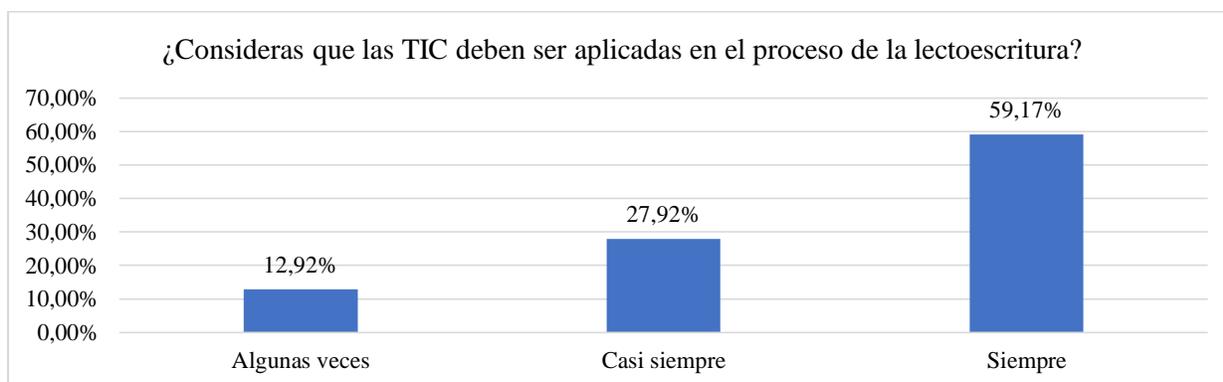
*Aplicación de las TIC en el proceso de la lectoescritura.*

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	31	12,92%
Casi siempre	67	27,92%
Siempre	142	59,17%
<b>Total general</b>	<b>240</b>	<b>100,00%</b>

*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

**Figura 9:**

*Aplicación de las TIC en el proceso de la lectoescritura.*



*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

Según los resultados de la entrevista en el tema las TIC deben ser aplicadas en el proceso de la lectoescritura, el 59,17% se inclinó por la respuesta siempre, esto indica que los estudiantes están de acuerdo que se utilicen otras alternativas como las tecnologías por parte de los docentes para desarrollar el proceso de lectoescritura, el 27,92% respondió con la opción casi siempre, es decir que también están seguros de que se pueda utilizar para este proceso en las clases, y el 12,92% de los entrevistados dio como respuesta algunas veces, permitiendo conocer que este pequeño grupo está inseguro de que se utilicen esta clase de recursos.

**Pregunta 9.** ¿Crees que se debe incorporar las TIC como estrategia en el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura?

**Tabla 10:**

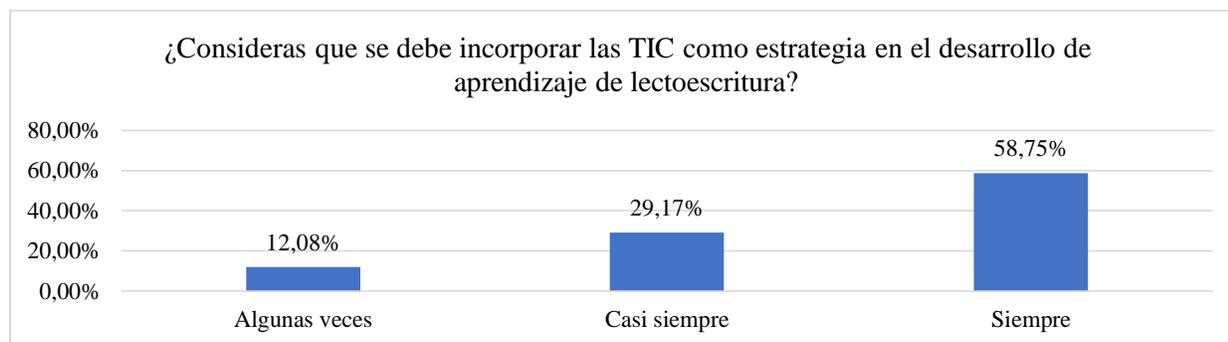
*Incorporación de las TIC como estrategia en el desarrollo de lectoescritura*

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	29	12,08%
Casi siempre	70	29,17%
Siempre	141	58,75%
<b>Total general</b>	<b>240</b>	<b>100,00%</b>

*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

**Figura 10:**

*Incorporación de las TIC como estrategia en el desarrollo de lectoescritura*



*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

Ante esta interrogante, el 58,75% de los estudiantes entrevistados optó por responder siempre, esto significa que la mayoría de los estudiantes del nivel Básica Elemental considera que se debe incorporar las TIC como estrategia de aprendizaje en la lectoescritura, mientras que el 29,17% casi siempre cree que se debe incorporar las TIC, esto se debe a que se utiliza por parte de los docentes otras alternativas de enseñanza que los estudiantes ya conocen pero que esperan otra variedad, y solo el 12,08% afirma que algunas veces se las debe incorporar, reflejando que solo se debe realizar en actividades específicas.

**Pregunta 10.** ¿Consideras que el uso de las TIC desarrolla tus destrezas y habilidades?

**Tabla 11:**

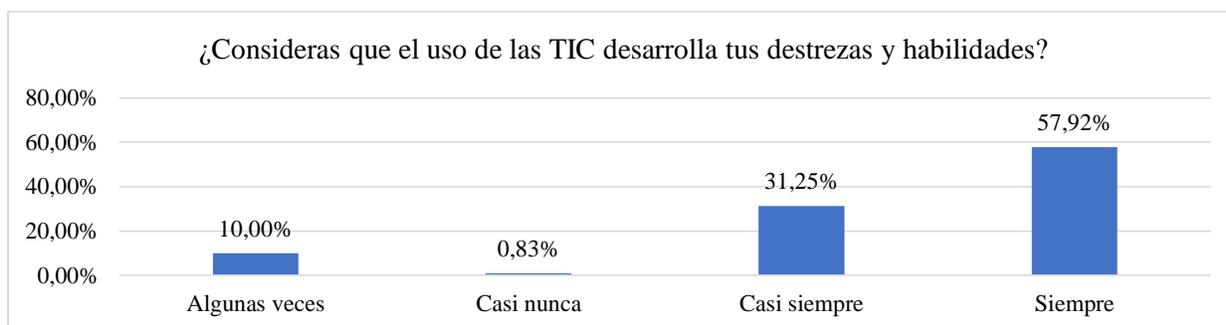
*Uso de las TIC desarrolla destrezas y habilidades*

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	24	10,00%
Casi nunca	2	0,83%
Casi siempre	75	31,25%
Siempre	139	57,92%
<b>Total general</b>	<b>240</b>	<b>100,00%</b>

*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

**Figura 11:**

*Uso de las TIC desarrolla destrezas y habilidades*



*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

La entrevista realizada dio como resultado: siempre el 57,92% de los estudiantes, esto se manifiesta debido a que los niños saben que mediante el uso de las TIC pueden desarrollar habilidades como la interacción con maestros, manejo adecuado de la tecnología, aprendizaje colaborativo, entre otros. El 31,25% se decidió por la opción casi siempre, esta también es una cantidad representativa ya que pone de manifiesto el alcance que tendría su uso por parte del estudiantado, el 10,00% considera algunas veces debido a que utilizan otros medios para el desarrollo de sus destrezas y el 0,83% respondió casi nunca, puesto que no tienen el suficiente conocimiento de las ventajas de las TIC en la actualidad.

**Pregunta 11.** ¿Crees que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC contribuye en el desarrollo de la lectoescritura?

**Tabla 12:**

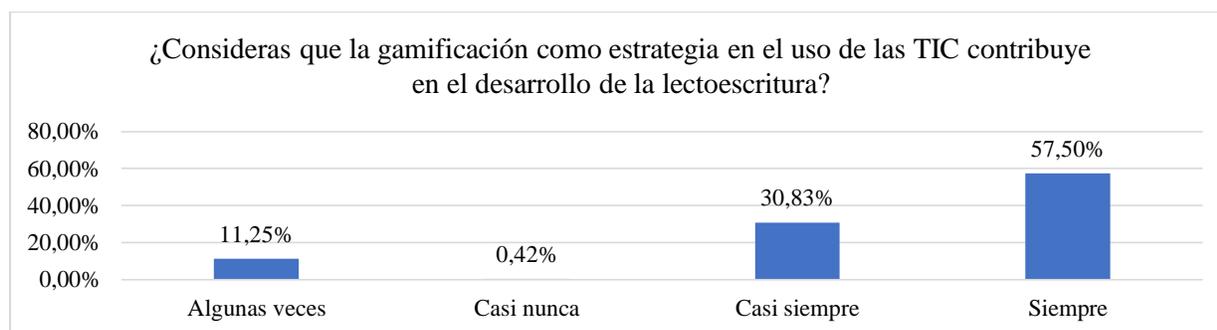
*Uso de gamificación como estrategia para contribuir al desarrollo de la lectoescritura*

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	27	11,25%
Casi nunca	1	0,42%
Casi siempre	74	30,83%
Siempre	138	57,50%
<b>Total general</b>	<b>240</b>	<b>100,00%</b>

*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

**Figura 12:**

*Uso de gamificación como estrategia para contribuir al desarrollo de la lectoescritura*



*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

El 57,50% cree que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC contribuye en el desarrollo de la lectoescritura, esto debido a que mediante juegos con los estudiantes se puede impulsar el aprendizaje de manera fácil y llamativa, además, el 30,83% menciona que casi siempre contribuye en el desarrollo de la lectoescritura ya que los docentes se apoyan en diversas maneras de enseñar, por otro lado, el 11,25% considera que algunas veces suele contribuir por lo que optan por otros métodos de enseñanza, por último, el 0,42% menciona que casi nunca contribuye dejando de lado esta opción para el desarrollo de la lectoescritura.

**Pregunta 12.** ¿Consideras que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC incrementa la interacción en las clases virtuales?

**Tabla 13:**

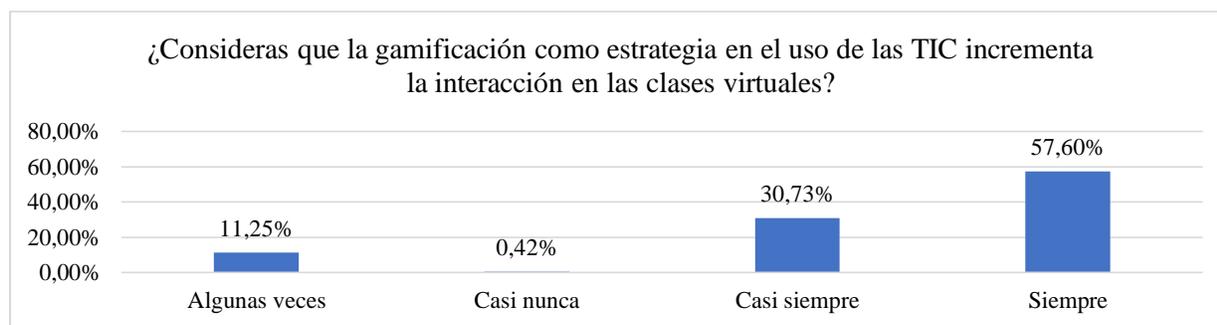
*Uso de gamificación como estrategia para incrementar la interacción.*

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	27	11,25%
Casi nunca	1	0,42%
Casi siempre	74	30,73%
Siempre	138	57,60%
<b>Total general</b>	<b>240</b>	<b>100,00%</b>

*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

**Figura 13:**

*Uso de gamificación como estrategia para incrementar la interacción*



*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

El 57,60% de los estudiantes interrogados considera que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC incrementa la interacción en las clases virtuales, puesto que mediante juegos los estudiantes pueden interactuar durante su aprendizaje de manera rápida y atractiva; el 30,73% menciona que casi siempre en las clases aumenta la interactividad ya que los educadores constantemente deben buscar la forma de que los estudiantes participen, el 11,25% considera que algunas veces, debido a que les falta practicar con este método de enseñanza, por último, una minoría del 0,42% menciona que casi nunca incrementa la interacción en las clases virtuales.

**Pregunta 13.** ¿Consideras que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC desarrolla el aprendizaje colaborativo?

**Tabla 14:**

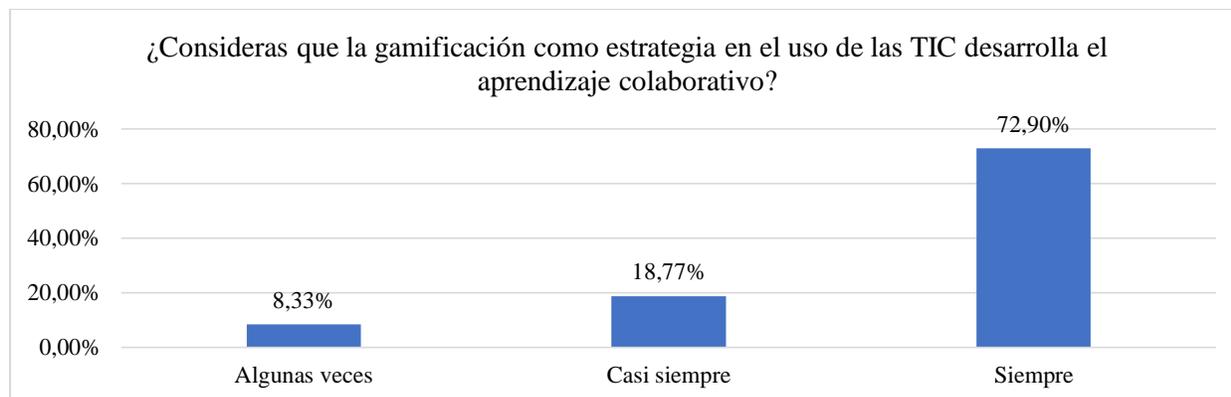
*Uso de gamificación como estrategia para desarrollar el aprendizaje colaborativo.*

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	20	8,33%
Casi siempre	45	18,77%
Siempre	175	72,90%
<b>Total general</b>	<b>240</b>	<b>100,00%</b>

*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

**Figura 14:**

*Uso de gamificación como estrategia para desarrollar el aprendizaje colaborativo.*



*Nota.* Fuente: Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de Educación Básica Elemental  
Elaborado por: Nancy Lainez

Finalmente, la interrogante sobre la gamificación como estrategia en el uso de las TIC para desarrollar el aprendizaje colaborativo obtuvo el 72,90% pues la mayoría se inclinó hacia una respuesta positiva ya que consideran que modificará su estilo de aprendizaje puesto que los estudiantes aprenderán de forma colaborativa, solo el 18,77% respondió casi siempre, se entiende por ello que este pequeño grupo de estudiantes le dan un poco de credibilidad, solo el 8,33% respondió algunas veces.

## **CAPÍTULO IV: PROPUESTA**

De acuerdo a los resultados obtenidos de la investigación realizada en la institución educativa, se elaboró la siguiente propuesta para la implementación de las herramientas de gamificación seleccionadas que contribuyan al desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de Educación Básica Elemental de la escuela “Presidente Tamayo”.

### **4.1 Datos informativos:**

La propuesta se ejecutó en la Escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo”, durante el año lectivo 2020.

Título de la propuesta: Implementación de la gamificación como estrategia de las TIC en el desarrollo de lectoescritura en los estudiantes de Educación Básica Elemental de la Escuela “Presidente Tamayo”.

Institución ejecutora: Escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo”

Beneficiarios: Estudiantes de Educación Básica Elemental.

Dirección: Parroquia José Luis Tamayo a dos cuadras del Polideportivo, Barrio 9 de octubre – Calle Huancavilca.

Cantón: Salinas

Provincia: Santa Elena

Régimen: Costa

Responsable: Lcda. Nancy Mariana Lainez Barzola

## **4.2 Antecedentes:**

Para los docentes es un reto conseguir que los educandos tengan interés por practicar la lectoescritura de manera emotiva, pues en el contexto actual, es necesario estar capacitados en cuanto a temas de tecnología en el desarrollo de lectoescritura para dar respuesta a las dificultades que se presentan en la labor pedagógica en relación con los estudiantes. Esta situación ha sido abordada por diferentes autores, en la actualidad dentro del proceso de enseñanza aprendizaje no se ha obtenido respuesta específica en esta problemática que afecta de alguna forma a todos en el proceso educativo, pues sin lectura comprensiva el rendimiento académico de los educandos no es el más óptimo.

En esta investigación, se menciona también acerca de esta problemática, que a través de los resultados obtenidos, se ha evidenciado la poca motivación de los estudiantes, dificultando la participación activa durante las clases, se ha identificado que en la virtualidad, es necesario la utilización de la tecnología a través de herramientas como la gamificación y por lo tanto los docentes deben desarrollar competencias digitales básicas en respuesta a los saberes necesarios para el ejercicio de la docencia.

## **4.3 Justificación:**

La influencia que tiene el uso de la gamificación con los estudiantes para el desarrollo de la lectoescritura como demostraron Rondón y Ramos (2018), explicando que consiste en construir un puente entre los recursos lúdicos (ya conocidos por los niños) y el mundo literario (con el que no están familiarizados), aporta además otros beneficios, no solo para los estudiantes sino para los profesores por lo sencillo que resulta aprender con la posibilidad de alcanzar la integración de la lectura con la gamificación promoviendo la motivación y la participación en todas las áreas del conocimiento, especialmente en Lengua y Literatura. Por otro lado, la utilización de las TIC en la

educación permite evaluar el aprendizaje a través de los conocimientos, las destrezas, habilidades y los valores adquiridos por los estudiantes, haciendo que esta tarea sea más sencilla de realizar en tiempo real por parte de los docentes y en base a ello tomar las acciones correctivas de forma oportuna.

La lectoescritura es un hábito, que difícilmente se adquiere en la edad adulta, la necesidad de desarrollar esta competencia es porque está ligada de manera implícita con el aprendizaje y promueve en los niños otras habilidades para estudiar. La habilidad de leer y escribir que conlleva a interpretar los conocimientos básicos de aritmética, así como la formación para la vida cotidiana, pueden evaluarse en el marco del aula, donde se contempla un aprendizaje sistemático de la lectura y escritura mediante grupos de ejercicios variados y motivadores, los cuales deben ser interrelacionados con otras experiencias y métodos de enseñanza con el fin de lograr el desarrollo de la lectoescritura a través del uso de las TIC.

En este sentido la gamificación puede ser utilizada como herramienta que contribuya en el proceso y mejora de la experiencia de aprendizaje, con su característica propia (mecánica del juego), incluyendo así elementos que se pueden combinar para recrear el escenario de juego, obteniendo como resultado que la lectoescritura no sea considerada una obligación escolar, sino una actividad tan placentera como jugar.

Esta investigación atiende la necesidad pedagógica que existe en la institución educativa, pues los docentes están adaptándose al uso de herramientas TIC mediante la aplicación de la gamificación como aporte al desarrollo de la lectoescritura, previa factibilidad y la aceptación de las autoridades para la ejecución de la propuesta.

## **4.4 Objetivos**

### ***4.4.1 Objetivo general***

Implementar la gamificación como estrategia de las TIC mediante herramientas tecnológicas contribuyendo al desarrollo de la lectoescritura.

### ***4.4.2 Objetivos específicos***

Justificar del uso de la gamificación como estrategia de las TIC para el desarrollo de la lectoescritura.

Identificar las herramientas adecuadas para la implementación de la gamificación en la lectoescritura.

Aplicar las herramientas de gamificación seleccionadas que contribuyen al desarrollo de la lectoescritura.

## **4.5 Fundamentación pedagógica**

La implementación de la gamificación como estrategia de las TIC en el ámbito de la lectoescritura presenta nuevos desafíos para los docentes, en la actualidad, se maneja un sistema de educación a través del uso de tecnologías debido a la situación que genera el virus COVID-19, utilizando la virtualidad para el desarrollo de las clases, esto conlleva a que los docentes requieran conocer y manipular herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, desde la ejecución y preparación de contenido, selección de recursos, métodos hasta el diseño de evaluaciones online, este escenario requiere de preparación para la implementación de las diversas herramientas que ofrece la sociedad de la información y del conocimiento.

Esta implementación tiene como fin la contribución del desarrollo de la lectoescritura, mejorando el rendimiento de los educandos puesto que, al ser ejecutadas, despiertan el nivel de interés y motivación por las clases con la mecánica del juego, paralelo a esto se hace presente la

adquisición de otras habilidades como el aprendizaje colaborativo. También, esta propuesta pretendió que todos los partícipes en la educación se adapten a un mundo que se va modernizando con el pasar del tiempo y va demandando de otras necesidades en los educandos.

#### **4.6 Fundamentación Legal**

La infancia es una etapa muy importante para el desarrollo cognitivo, afectivo y social del ser humano, así lo establece el Plan Nacional del Buen Vivir, donde se menciona: “La educación es la base del desarrollo de la sociedad”, (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2017), Se entiende que un ser humano debe estar capacitado para contribuir al progreso de su país, sobre todo empezar con esta preparación desde pequeños, pues, sin duda el analfabetismo limita la capacidad de entender la ejecución de ciertas acciones que tienen relación con la implementación e innovación que en la actualidad está en auge.

Entre tanto, como se menciona en el Plan Nacional de Desarrollo, en su objetivo 1, en las mesas de diálogo por la plurinacionalidad, la cultura, la educación, recalcan la importancia de la profesión de los ciudadanos siendo artesanos, artistas u otros oficios, por tanto, es relevante fortalecer la educación técnica y tecnológica al ser considerada de tercer nivel, en este sentido plantea que la educación tenga pertinencia productiva relacionándolo al mundo laboral, una vez que los educandos sean preparados para desempeñarse en cualquier ámbito.(Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2017)

Así mismo, Ministerio de Educación del Ecuador a través del currículo para el subnivel Elemental plasmada en el currículo de los niveles de Educación Básica obligatoria, manifiesta: “El docente tiene la responsabilidad de sentar las bases para la formación de lectores competentes, autónomos, y críticos, así como de hablantes y escritores, capaces de utilizar las herramientas de la escritura para comunicar sus ideas, aprender, profundizar sus conocimientos y enriquecerlos.

Por tanto, en la matriz de progresión de objetivos dentro del mismo currículo se menciona “usar los recursos de la biblioteca de aula y explorar las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria” (Ministerio de Educación, 2016), se torna imprescindible entonces, tener presente que se debe hacer uso de las tecnologías para incrementar los conocimientos de los educandos en Lengua y Literatura.

#### 4.7 Metodología del plan de acción

La metodología de esta propuesta, se ha establecido a través de este plan de acción, teniendo como eje responder la siguiente pregunta: ¿qué herramientas de gamificación en el uso de las TIC se puede implementar para desarrollar la lectoescritura en los estudiantes de Educación Básica Elemental de la escuela “Presidente Tamayo”?, para identificar las herramientas adecuadas en la implementación de la gamificación en la lectoescritura.

A continuación, se visualiza el siguiente plan de acción.

**Tabla 15:**

*Metodología del plan de acción.*

<b>Acción</b>	<b>Metas</b>	<b>Procedimientos</b>	<b>Supuesto</b>
Análisis y selección de las herramientas TIC que ofrecen incluir la gamificación.	Adquirir el conocimiento que proporcionan las herramientas tic, incluyendo la gamificación que contribuye al desarrollo de la lectoescritura.	Revisión de información sobre las diversas herramientas de gamificación.	Incremento del conocimiento sobre las herramientas tecnológicas y su contribución en el mundo moderno.
Socialización de la implementación de gamificación mediante las nuevas herramientas para el	Alcanzar el interés por parte de los participantes según la propuesta.	Preparación de información adecuada para aplicar la propuesta	Desarrollo de interés y motivación por parte de los participantes de la propuesta establecida

desarrollo de  
lectoescritura.

Implementación de la gamificación mediante las herramientas tic para el desarrollo de lectoescritura.	Lograr la aceptación del uso de las nuevas herramientas de gamificación que contribuyen al desarrollo de la lectoescritura.	Aplicación de propuesta mediante la supervisión de autoridades y docentes.	Ampliación del uso de la gamificación en las aulas de clases con los estudiantes.
---	---	--	---

---

*Nota.* Adaptado de: manual de diseño de proyectos de desarrollo sostenible, 2018

El principio fundamental es: si una meta no cumple con el procedimiento, debe buscarse otra que sí cumpla con este requisito (Vigo et al., 2018). Este plan contiene acciones, metas, procedimientos y supuestos, con el propósito de cumplir con la propuesta realizada en la institución educativa. La metodología del plan de acción está distribuida en dos fases:

Fase 1: implementación de metodología de gamificación: a partir de los requerimientos se definió las herramientas de gamificación que se pueden utilizar en la labor pedagógica de los docentes en sus clases virtuales con los estudiantes, para esto se efectuó capacitaciones dirigidas al personal de Básica Elemental en dos sesiones, en la primera sesión se compartió la información necesaria sobre conceptos básicos de la gamificación mediante la presentación de diapositivas con un vídeo.

La segunda sesión abarcó las herramientas de gamificación, sobre el manejo de las mismas, sus funciones y de las alternativas de uso para despertar la motivación y atención de los educandos en el desarrollo de lectoescritura, mediante una página web en la que se colocó la información más relevante para una mayor comprensión por parte de los compañeros de la institución educativa.

Paralelo se socializó el esquema de gamificación simple a tener en cuenta por parte del educador:

- Acciones o comportamientos a ser premiados con puntos.
- Niveles que el educando puede alcanzar según la acumulación de puntos.
- Privilegios que el educando obtiene al conseguir puntos según el nivel alcanzado.

Fase 2: evaluación de actividades de gamificación. Se realizó la validación de la propuesta con los estudiantes de Básica Elemental en el segundo quimestre del año lectivo 2020 con el propósito de identificar oportunidades de intervención en sesiones de prueba, para el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes, posterior a esto, se aplicó y culminó con las actividades propuestas el 21 de junio del año 2021.

#### **4.8 Descripción de la propuesta**

La presente propuesta contiene actividades de gamificación para el uso de las TIC en la lectoescritura en los estudiantes de Educación Básica Elemental de la Escuela “Presidente Tamayo, logrando la atención de los estudiantes durante las clases virtuales resultando motivadoras y participativas.

Diferentes experiencias de gamificación aplicadas a la educación se han obtenido mediante investigaciones ya realizadas, en las cuales se han encontrado aspectos positivos y beneficios tanto para los educadores como para los estudiantes, tal es el caso de la motivación, puesto que, las clases se tornan dinámicas, generando el aumento de colaboración en el aprendizaje por parte de los estudiantes en cualquier área del conocimiento, aportando cambios estructurales al aula de clases, por lo tanto, no se puede exceptuar en el desarrollo de lectoescritura (Castro, 2016).

Son varias las herramientas de gamificación que se han identificado y que pueden ser utilizadas en el desarrollo de la lectoescritura, entre las que se puede mencionar a Genially, Kahoot, Cerebriti, Quizizz y Arbolabc, cada una de ellas con funciones distintas que aportan al aprendizaje

de los educandos, pues se incrementó la motivación por aprender de manera divertida, y para los docentes, facilitó su labor.

Para esta experiencia de gamificación se contó con la participación de dos actores principales: los docentes de Educación Básica Elemental que imparten la asignatura de Lengua y Literatura y su grupo de estudiantes, ambos fueron partícipes de esta propuesta mediante actividades que se pueden crear, además de las que se hayan en las diversas plataformas de gamificación, estas actividades se implementaron a través del portal Web en Wix.

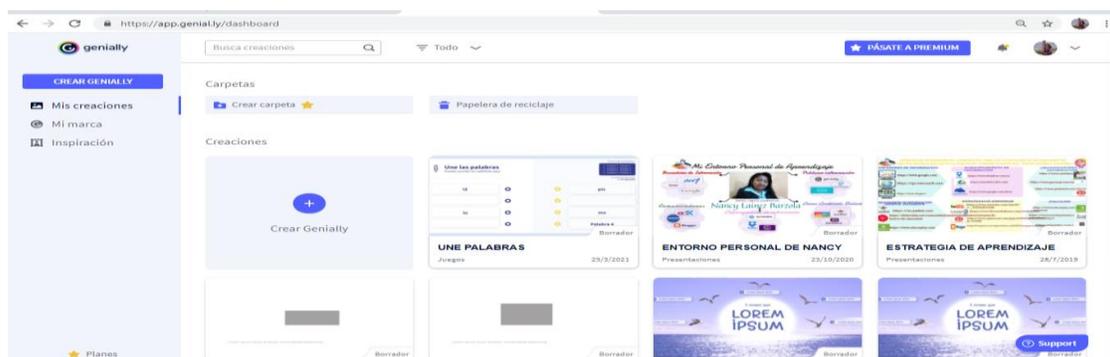
<https://marianelita71.wixsite.com/gamificacion>

#### 4.8.1 Genially

Es una herramienta que sirve para elaborar diversidad de recursos interactivos, presentaciones, videos, imágenes, juegos, cuestionarios, mapas, con el fin de cambiar la experiencia educativa, convirtiendo la labor del docente en creativa. Además, con Genially se puede crear libros interactivos con los cuales enseñar, comunicar y atraer al estudiante. Se debe ingresar a la página, registrarse con un correo y contraseña.

**Figura 15:**

*Opción de crear en Genially*

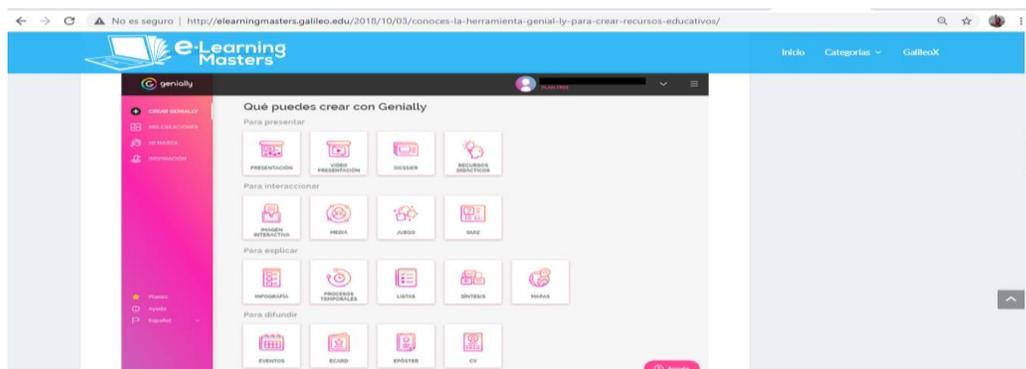


*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Genially

Una vez ingresado se observará un menú del lado izquierdo con la opción crear con Genially, aquí se desplegarán todas las posibilidades. El primer paso será elegir qué tipo de recurso se necesita, y elegir una plantilla, la misma que se puede utilizar o crear una nueva con el recurso deseado. Entre las ventajas de esta herramienta está crear el recurso que se necesita en el mismo lugar y otra de las ventajas es el costo, existiendo plantillas con versión gratuita para crear recursos educativos y luego se obtiene un link para compartir en redes, insertar en la plataforma personal educativa o en una página web.

### **Figura 16:**

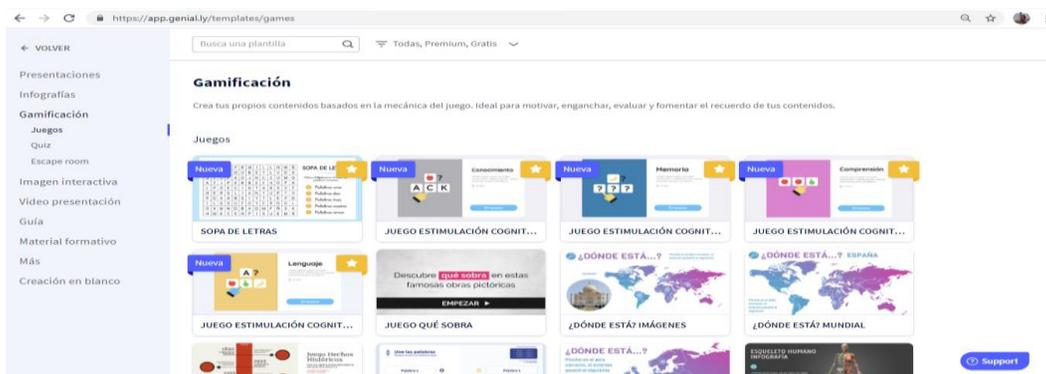
#### *Selección de contenido en Genially*



*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Genially

Al escoger la plantilla con la que se va a trabajar en este caso de gamificación, se van seleccionando los contenidos de acuerdo a la mecánica del juego, que puede servir para motivar, evaluar y reforzar los conocimientos que se les ha impartido a los niños, entre los que se menciona: la sopa de letras, juegos de estimulación cognitiva a través del lenguaje, juegos de comprensión, sin embargo, es importante recalcar que se puede crear nuevas plantillas con contenidos personalizados.

**Figura 17:**  
*Gamificación en Genially*



*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Genially

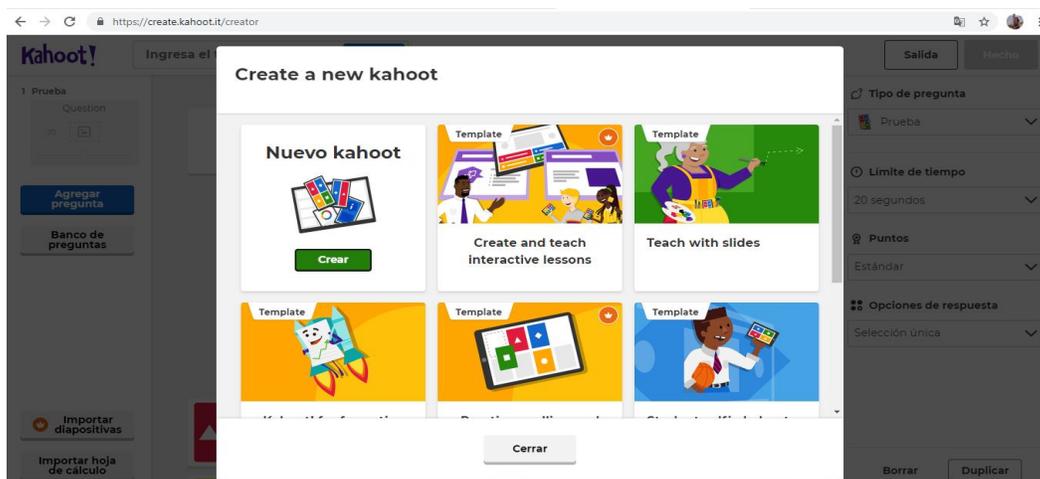
#### 4.8.2 Kahoot

Es una de las herramientas con las que se puede gamificar una clase y promover que los estudiantes aprendan de una forma divertida, existen dos formas de aplicarla por parte del educador, una de ellas es utilizar los cuestionarios que ya existen en la plataforma y otra opción es crear uno personalizado de acuerdo a la temática que necesite el docente. Para que el usuario pueda ingresar se debe registrar con un correo electrónico y una contraseña, a los estudiantes se les genera un código.

**Figura 18:**  
*Interfaz principal de Kahoot*



*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Kahoot

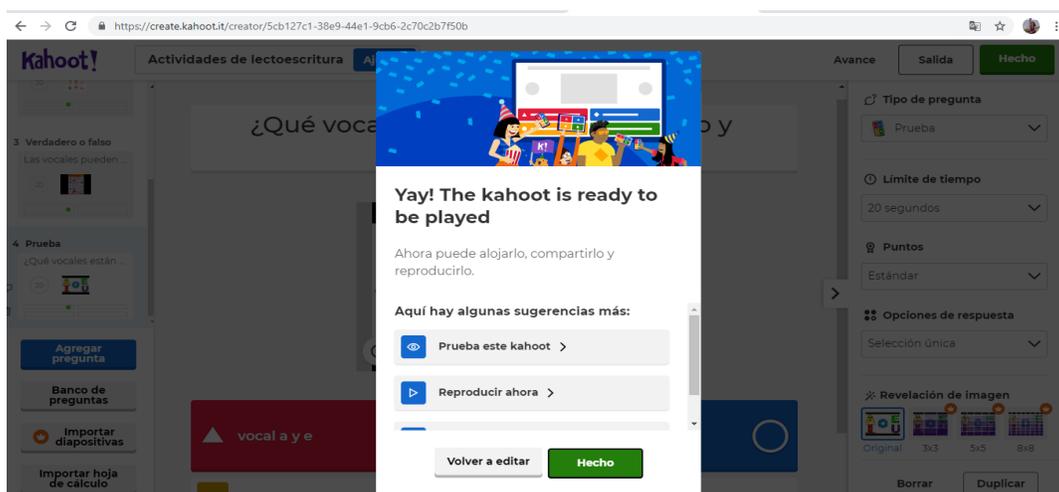
**Figura 19:***Opción crear en Kahoot*

*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Kahoot

Al seleccionar la opción crear Kahoot, automáticamente se abre otra ventana para escribir las preguntas según el tipo de selección como prueba, verdadero o falso, escribir la respuesta, rompecabezas, nube de palabras, entre otras, así mismo existe una pestaña donde se debe definir el tiempo y los puntos que se obtendrán por cada respuesta.

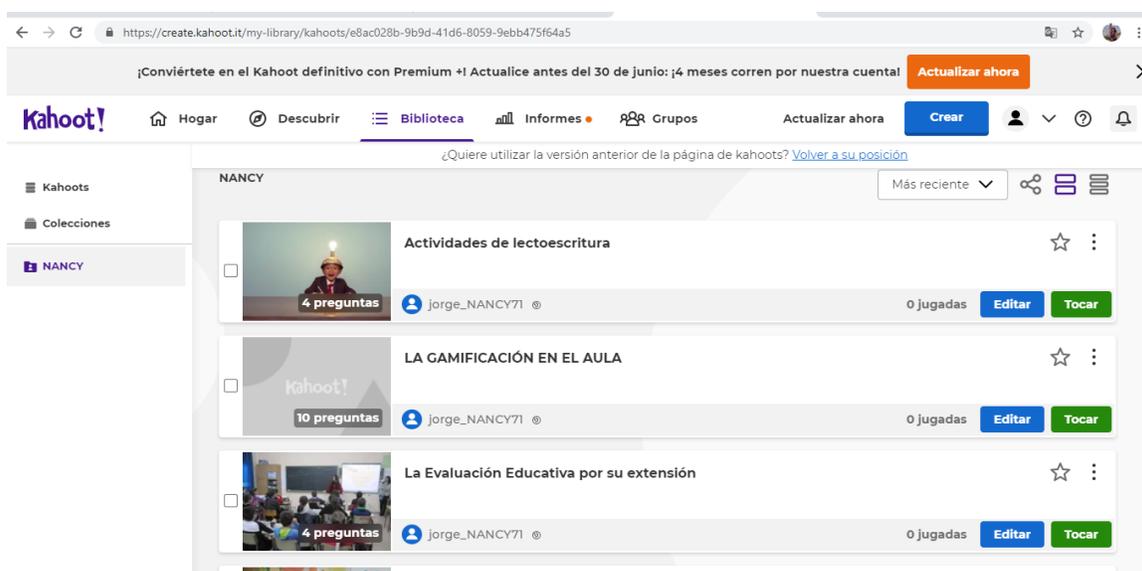
**Figura 20:***Selección de actividad en kahoot*

*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Kahoot

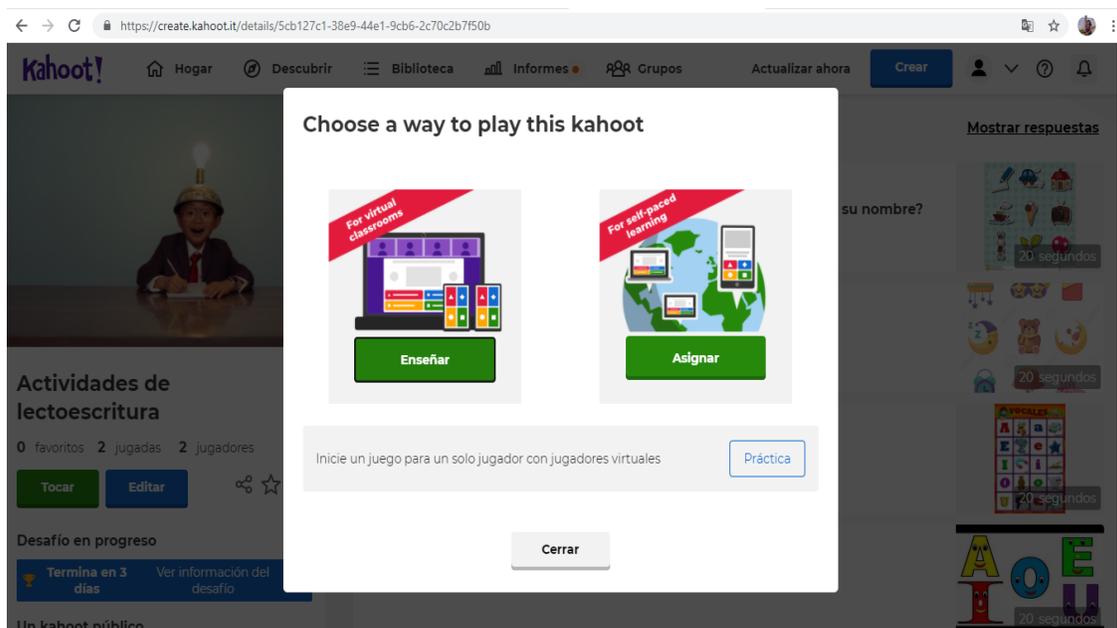
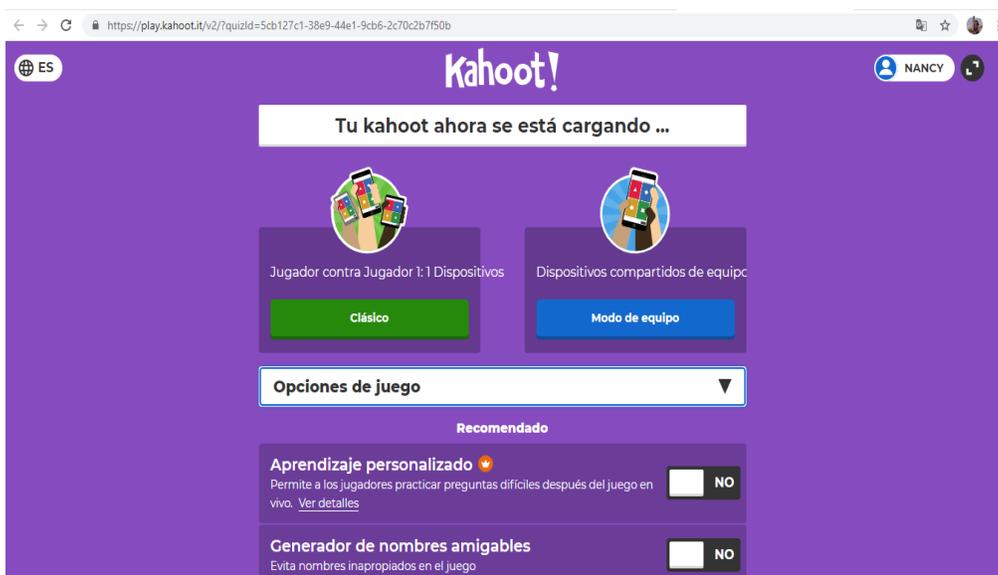
**Figura 21:***Confirmación de actividad en kahoot*

*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Kahoot

Concluido el cuestionario se selecciona el casillero de color verde con la palabra Hecho, entonces, aparecerá otra ventana que pregunta si está preparado para ser jugador/a, en este caso, otra vez se define y se presiona en el casillero de color verde antes mencionado.

**Figura 22:***Confirmación del juego en kahoot*

*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Kahoot

**Figura 23:***Selección de modo de juego en kahoot**Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Kahoot**Figura 24:***Ventana de carga del juego en kahoot**Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Kahoot

Para generar el PIN se presiona el casillero con la palabra desplegándose una ventana con dos opciones de selección, en este caso se escoge enseñar para que se genere el código que se comparte para invitar a los participantes a través de un dispositivo móvil o un ordenador.

**Figura 25:**

*Generación de pin en kahoot*

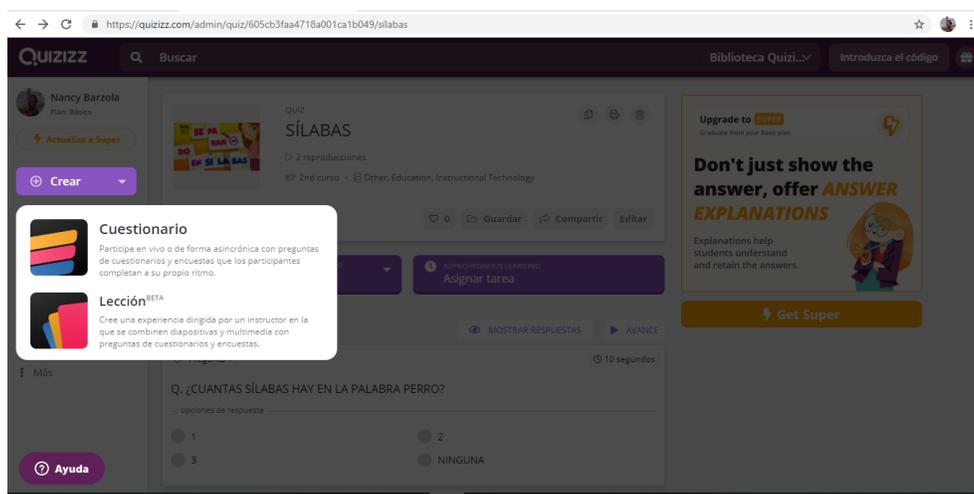


*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Kahoot

### 4.8.3 Quizizz

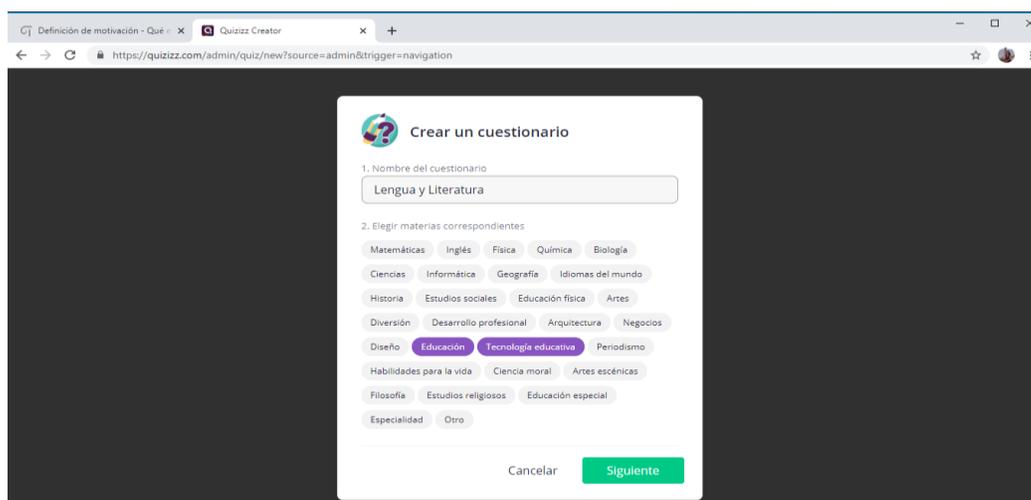
Otra herramienta muy utilizada como estrategia educativa de gamificación es Quizizz, esta es una aplicación que sirve para crear preguntas con énfasis en el aspecto lúdico; el docente genera las interrogantes en la web, posterior a esto le proporciona el enlace al educando junto con el código para que él responda desde un dispositivo móvil u ordenador.

En este caso se utiliza para actividades de lectoescritura dependiendo del grado en el cual esté cursando el estudiante, para acceder a esta herramienta también se ingresa a la página mediante un correo electrónico y contraseña, esta página ofrece varias actividades, así como crear un cuestionario personalizado acorde al tema que se está trabajando con el grupo de estudiantes, por ejemplo: identificar la cantidad de sílabas en una palabra.

**Figura 26:***Opción crear en quizizz*

*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Quizizz

En primer lugar, aparece una ventana para escoger la opción de crear un cuestionario o una lección, en este caso se escoge un cuestionario, luego se indica que materia o asignatura se va a seleccionar para elaborar el mismo, a continuación, se despliega la siguiente ventana que permite la creación del cuestionario.

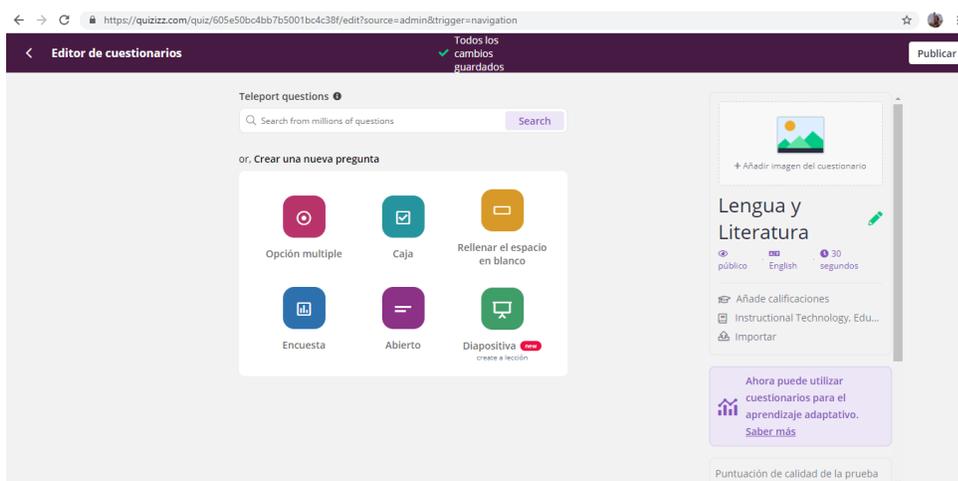
**Figura 27:***Selección de asignatura en quizizz*

*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Quizizz

Se puede crear la cantidad de preguntas que se requiera, con opción de respuesta para su elaboración, se le asigna un tiempo determinado para que el estudiante responda a la misma, además, se incluyen imágenes relacionadas al tema del cuestionario para mejor comprensión del contenido en el educando.

### Figura 28:

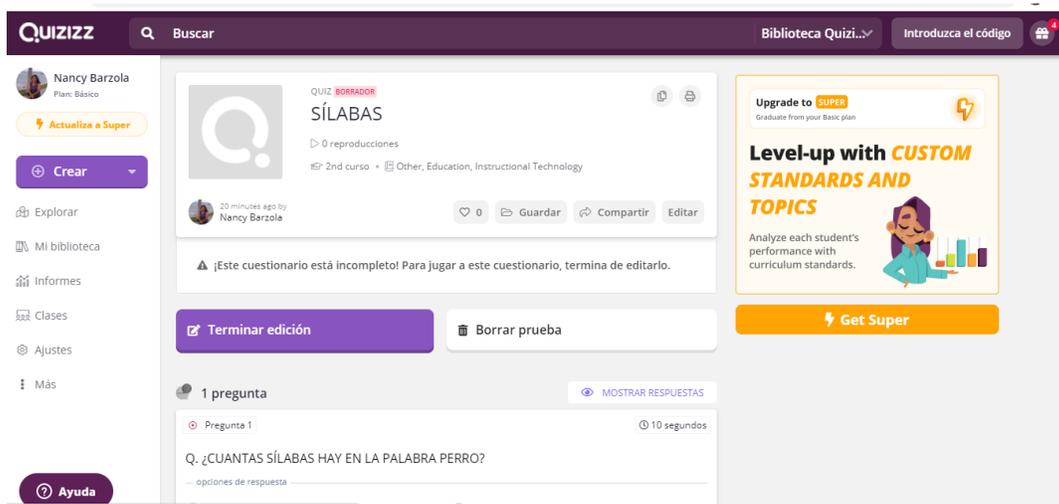
#### Selección de formato de pregunta en quizizz



Nota. Adaptado de Sitio web oficial de Quizizz

### Figura 29:

#### Interfaz de cuestionario en quizizz

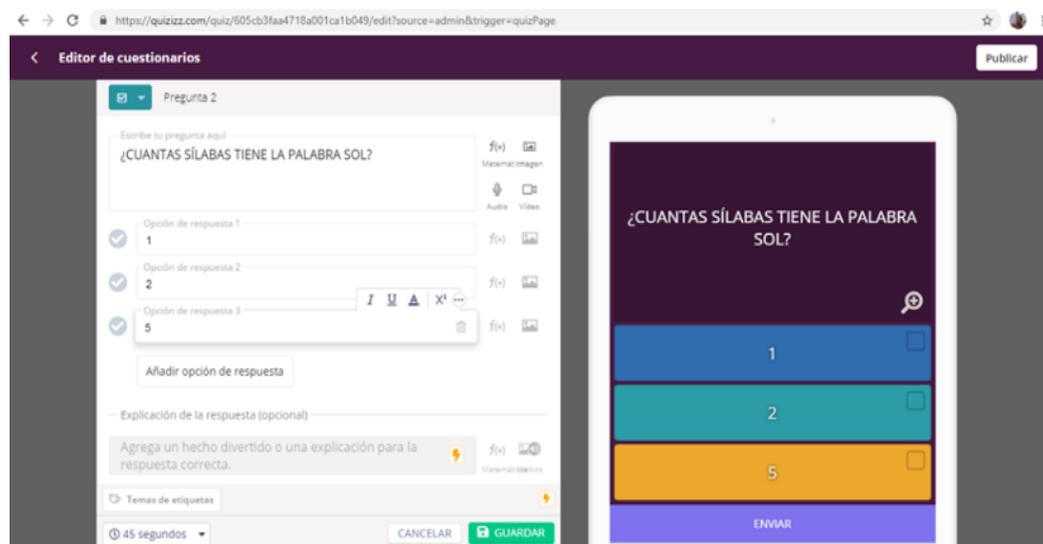


Nota. Adaptado de Sitio web oficial de Quizizz

Una de las posibilidades que ofrece esta herramienta es que se pueden editar las preguntas todas las veces que sea necesario, hasta completar lo planteado, poco a poco se va visualizando la cantidad de interrogantes que se ha elaborado con la misma temática.

**Figura 30:**

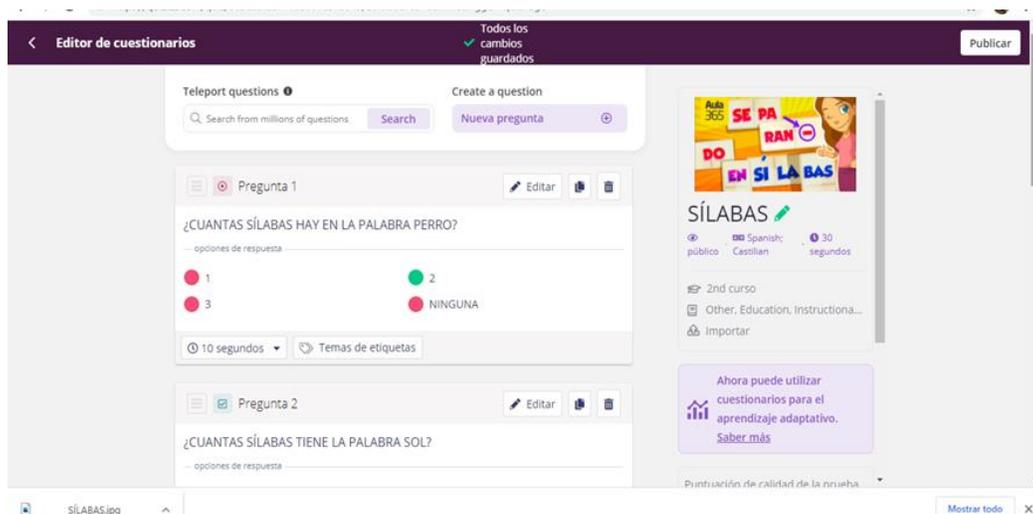
*Edición de pregunta en quizizz*



*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Quizizz

**Figura 31:**

*Cuestionario finalizado en quizizz*

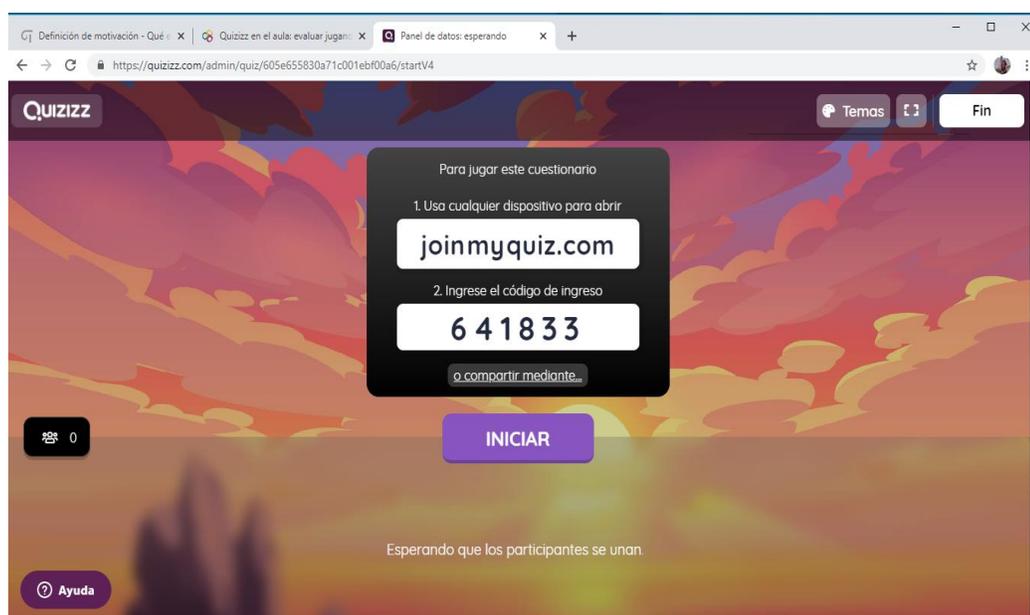


*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Quizizz

Una vez creado el cuestionario, se deben llenar los campos sobre la información de la prueba al momento de publicar, entonces se sube la imagen, se escoge el idioma, se selecciona quién puede visualizar la prueba. Existen dos opciones de trabajo en el cuestionario creado, la primera opción es iniciar una prueba en vivo, con la que el docente trabaja de forma sincrónica con el estudiante, compartiendo una dirección y un código, de esta manera se va observando lo que el estudiante responde de manera directa durante las clases.

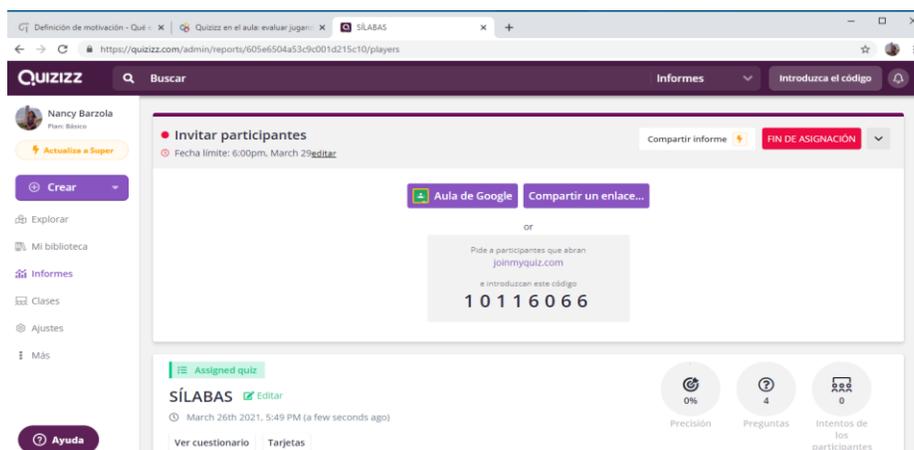
### Figura 32:

#### *Opciones de trabajo en quizizz.*

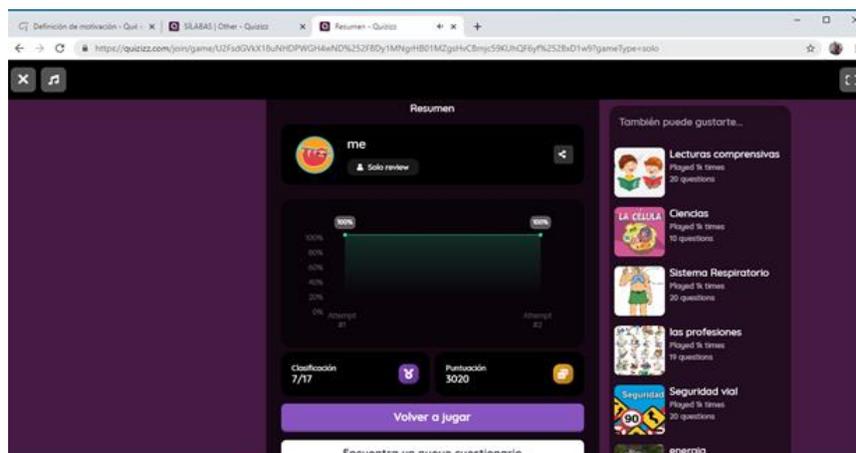


*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Quizizz

Otra forma de trabajo con el cuestionario de Quizizz es asignando una tarea para el educando, para que realice en forma asíncrona, así mismo, se comparte un código para el ingreso, estas dos formas de trabajo permiten la visualización de los resultados que son enviados directamente al docente y pueden ser compartidos con los estudiantes y representantes mediante un archivo pdf.

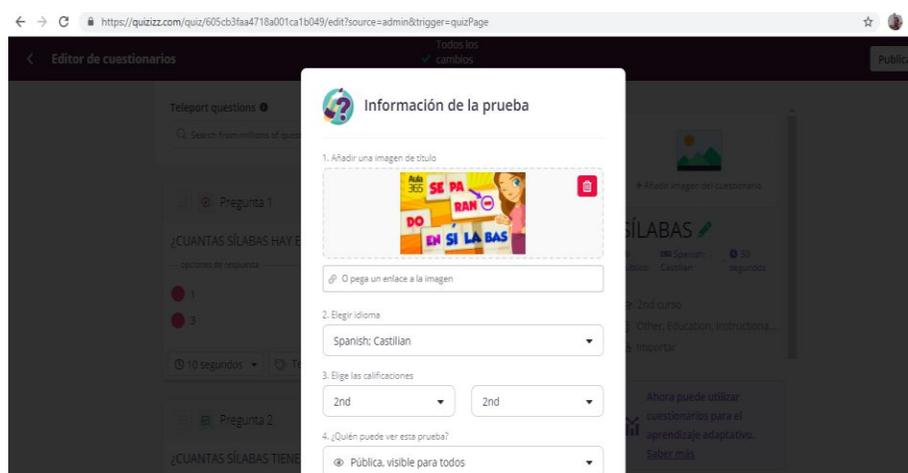
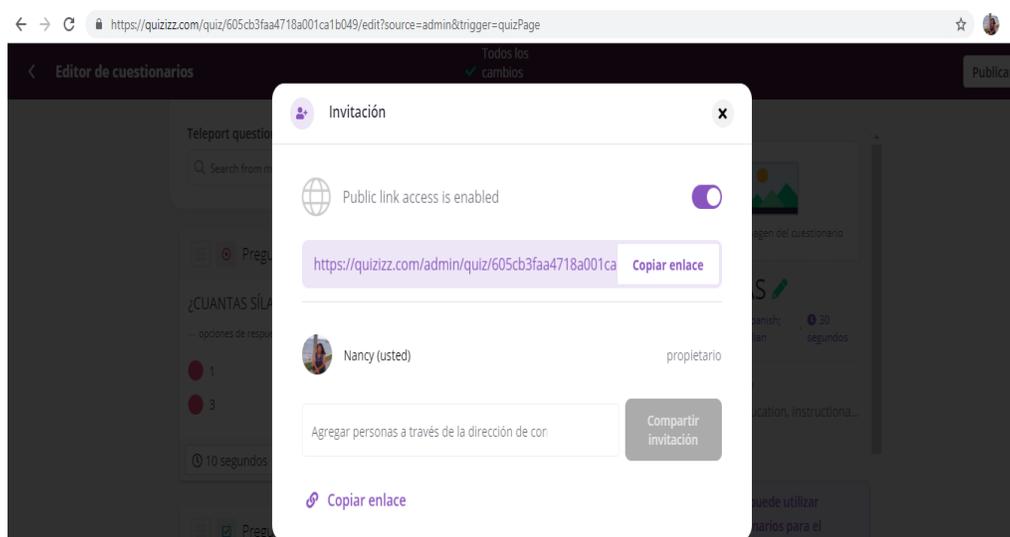
**Figura 33:***Generación de pin en quizizz*

*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Quizizz

**Figura 34:***Finalización de cuestionario en quizizz*

*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Quizizz

Cabe indicar que otra opción motivadora para el estudiante es que al responder el cuestionario se observe un emoticón de acuerdo a la relevancia de la respuesta dada por el participante. Además para trabajos en grupos, se comparte el enlace por whatsapp (un medio utilizado por los docentes para la comunicación directa con sus estudiantes, bajo la supervisión de los padres de familia).

**Figura 35:***Información de la prueba en quizizz**Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Quizizz**Figura 36:***Enlace generado en quizizz**Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Quizizz

#### 4.8.4 Cerebriti

Es una plataforma colaborativa con juegos educativos interactivos de cualquier asignatura que se pueden compartir con la comunidad, a la vez que permite la creación de juegos

personalizados. Esta herramienta tiene como método didáctico dos características como son la gamificación de los contenidos que incluye retos, rankings y méritos; por otra parte, está la creación puesto que el educando consume los contenidos, pero también los produce en el momento de crear un juego, de esta forma aprende mejor interiorizando los conocimientos.

En Cerebriti, el usuario debe registrarse con una cuenta y al abrir la plataforma se visualiza el espacio para la creación de un juego, muestra los elementos de calificación, autocorrección de los ejercicios que realizan los estudiantes, medidores de evolución académica, generador de informes, estadísticas para detectar necesidad de refuerzo, además que los datos se actualizan en tiempo real tomando en cuenta los resultados de la actividad.

De esta forma se puede escoger temas para el desarrollo de la lectoescritura, por ejemplo, las composiciones literarias con los más pequeños mediante las leyendas y los cuentos. Así, el primer paso es elegir el tema, el siguiente paso es editar el contenido, se puede colocar el nombre del juego, incorporar las respuestas correctas como también las erróneas.

### Figura 37:

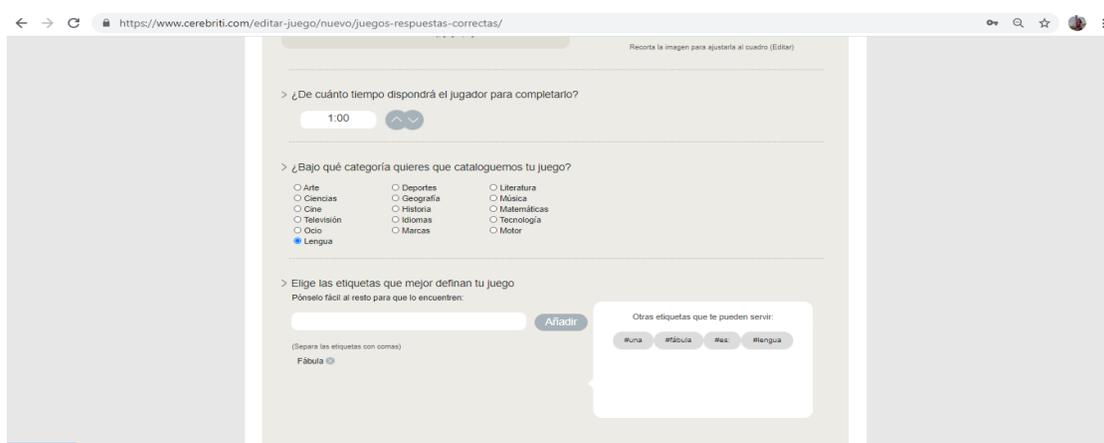
#### *Opción crear en cerebriti*

*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Cerebriti

**Figura 38:***Datos del juego a crear en cerebriti*

*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Cerebriti

El tercer paso es la descripción del juego, este espacio se debe configurar colocando una imagen que vaya acorde al tema seleccionado, el tiempo para la actividad, escoger la categoría del juego, las etiquetas para definir el mismo y revisar que todo lo que se ha colocado está correcto o realizar alguna modificación, posterior se abre una portada de la forma en que las demás personas podrán visualizar el juego.

**Figura 39:***Edición del juego en cerebriti*

*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Cerebriti

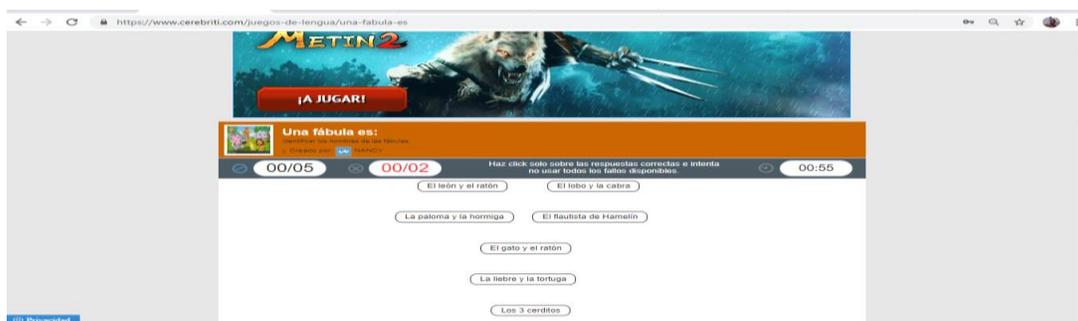
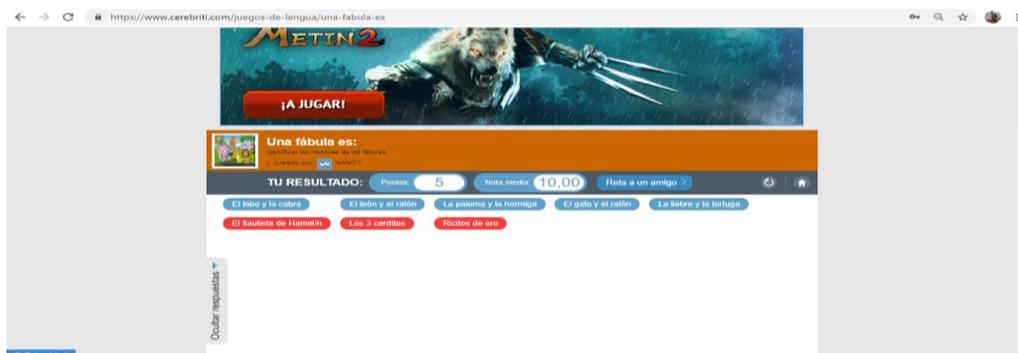
**Figura 40:***Visualización del juego en cerebriti*

*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Cerebriti

El último paso a seguir es la publicación del juego, una vez que se haya culminado de realizar las respectivas revisiones, en la plataforma aparece una pequeña ventana de color azul indicando que el juego se ha publicado con éxito. De esta manera se ha completado la creación del mismo y en otra ventanilla de color naranja indica que se puede ir al juego.

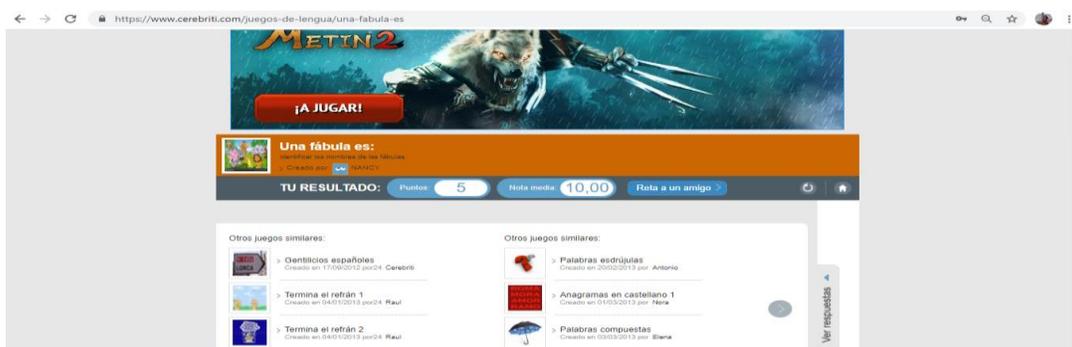
**Figura 41:***Inicio del juego en cerebriti*

*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Cerebriti

**Figura 42:***Parámetros del juego a iniciar en cerebriti**Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Cerebriti**Figura 43:***Interfaz del juego en cerebriti**Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Cerebriti**Figura 44:***Selección de respuesta en cerebriti**Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Cerebriti

### Figura 45:

#### *Finalización del juego en cerebriti*



*Nota.* Adaptado de Sitio web oficial de Cerebriti

Finalmente se realiza la prueba del juego en donde se visualiza la puntuación del participante, esta plataforma de gamificación es muy útil para los docentes a través de las clases virtuales ya que permite la proyección hacia los educandos, trabajando de manera conjunta con ellos y en forma participativa pues tendrán la oportunidad de responder mientras observan su propia puntuación y el docente podrá hacer la retroalimentación necesaria.

#### **4.8.5 Otros recursos interactivos: árbol abc**

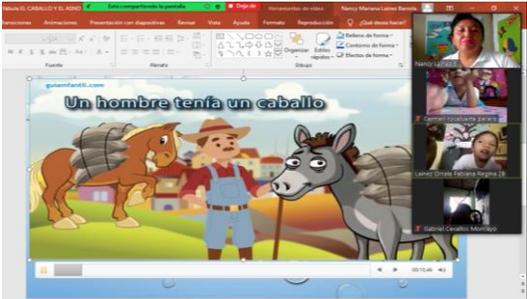
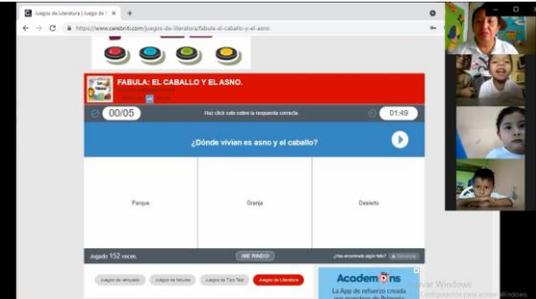
Es un portal de educación primaria para niños de edad comprendida entre los tres a diez años, este recurso contiene juegos educativos interactivos sobre distintos temas, pues, se puede encontrar 300 juegos y libros para lectura, matemáticas, inglés, ciencia y arte basado en la teoría de las inteligencias múltiples creado por un equipo de docentes con el fin de integrar la educación y el entretenimiento en una experiencia de aprendizaje única resaltando al juego como una estrategia efectiva para el aprendizaje de los infantes.

#### **4.9 Utilización de las estrategias de gamificación**

Utilizar las herramientas de gamificación seleccionadas que contribuyen al desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes del subnivel elemental de la institución educativa “Presidente Tamayo”.

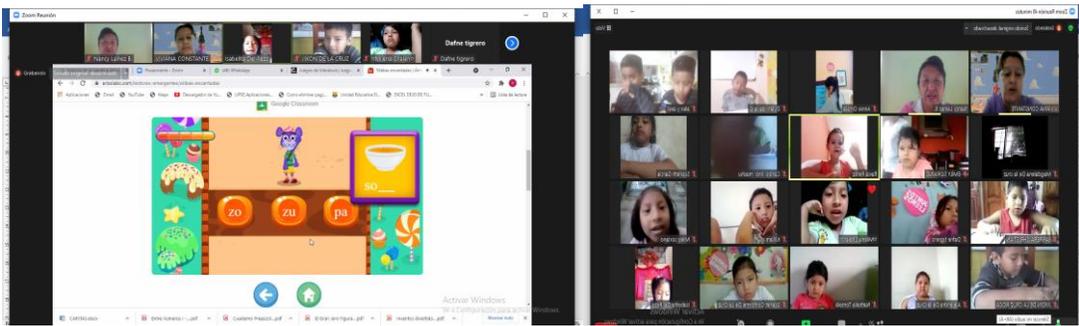
Tabla 16:

## Actividad 1

<b>Actividad # 1</b>  <b>Tema:</b>  La Fábula	<b>Herramienta a utilizar:</b> Diapositiva, laptop, aplicación Cerebriti y video de youtube.  <b>Link:</b> <a href="https://www.cerebriti.com/juegos-de-literatura/fabula-el-caballo-y-el-asno">https://www.cerebriti.com/juegos-de-literatura/fabula-el-caballo-y-el-asno</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=iPW0wjq-F9A">https://www.youtube.com/watch?v=iPW0wjq-F9A</a>	
<b>Duración:</b> minutos	<b>Fecha:</b> 19 de octubre	<b>Participantes:</b> 30 estudiantes
<b>Objetivo:</b> Reconocer en la fábula la enseñanza que deja a través de una moraleja, a través de la escucha y lectura de escritos.		
<b>Desarrollo de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observar el vídeo de la fábula “el asno y el caballo” y realizar una reflexión.</li> <li>- Presentar la diapositiva donde se explica ¿qué es una fábula?, ¿cuáles son sus características? y la finalidad de conocer este tipo de texto narrativo.</li> <li>- Escuchar otra fábula que compartieron los educandos en clase e intercambiar ideas.</li> <li>- Escuchar e intervenir con ejemplos durante la explicación de la clase.</li> <li>- Jugar con la aplicación Cerebriti, un juego didáctico, donde se relacione la narración de la fábula a través de interrogantes.</li> </ul>		
<b>Evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar la herramienta de gamificación: cerebriti.</li> <li>- Incentivar a la participación de los educandos mediante la lectura de “el asno y el caballo”.</li> <li>- Responder online el juego de literatura y compartir el resultado de los participantes.</li> </ul>		
<b>Conclusiones:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se necesita practicar más lectura porque la mayoría de los participantes tardaron mucho al responder, pues se les dificulta reconocer las palabras debido a la confusión de algunos fonemas.</li> <li>- Al finalizar el juego se observó la alegría de los estudiantes demostrando predisposición por practicar más la lectura.</li> </ul>		
<b>Evidencia fotográfica:</b> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>		

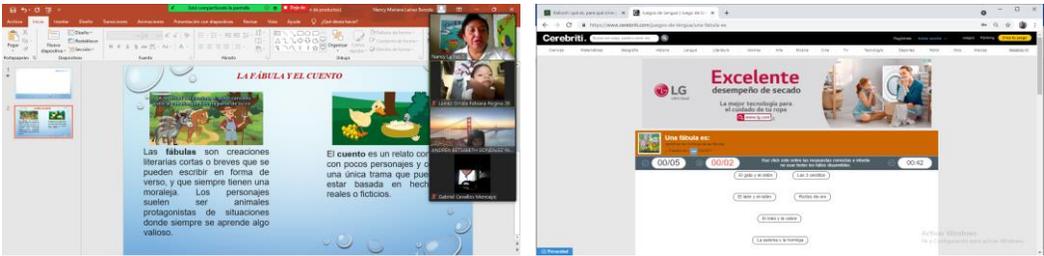
Nota. Elaborado por: Nancy Lainez

**Tabla 17:***Actividad 2*

<b>Actividad # 2</b>  <b>Tema:</b>  Formación de palabras	<b>Herramienta a utilizar:</b> Diapositiva, portal educativo ÁrbolABC.com <b>Link:</b> <a href="https://arbolabc.com/lectores-emergentes/silibas-encantadas">https://arbolabc.com/lectores-emergentes/silibas-encantadas</a>	
<b>Duración:</b> 30 minutos	<b>Fecha:</b> 23 de octubre	<b>Participantes:</b> 34 estudiantes
<b>Objetivo:</b> Reconocer las sílabas para la correcta formación de palabras.		
<b>Desarrollo de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observar diferentes imágenes de animales con su respectivo nombre en la parte posterior de los mismos.</li> <li>- Leer diferentes nombres de animales para incentivar al reconocimiento de las sílabas que forman cada palabra.</li> <li>- Presentar lámina con otras imágenes para la correcta formación de palabras mediante sílabas.</li> <li>- Participar por turnos en la lectura, practicar la escucha activa y entonación adecuada</li> </ul>		
<b>Evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar el portal educativo: ÁrbolABC.com</li> <li>- Incentivar a la participación mediante la observación de las imágenes presentadas dentro del juego para identificar la sílaba que falta y completar la palabra.</li> <li>- Leer la palabra completa (nombre de animales)</li> <li>- Responder online el juego de sílabas encantadas y compartir el resultado de los participantes.</li> </ul>		
<b>Conclusiones:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se necesita practicar más la formación de palabras a través del juego con sílabas porque durante el juego, la mayoría de los participantes no reconocían las sílabas presentadas en tres opciones a escoger.</li> <li>- Al concluir con la participación de los estudiantes se pudo notar que se motivan cuando la clase es divertida y entretenida, por lo tanto, se debe realizar más esta clase de actividades interactivas gamificadas, pues atraen mucho la atención del niño y los motiva a seguir practicando con el afán de mejorar.</li> </ul>		
<b>Evidencia fotográfica:</b> 		

Nota. Elaborado por: Nancy Lainez

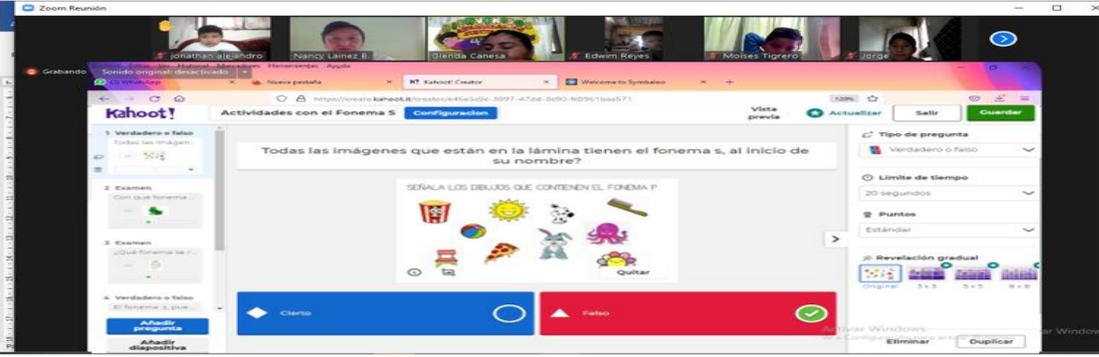
**Tabla 18:***Actividad 3*

<b>Actividad # 3</b>  <b>Tema:</b>  Cuentos y fábulas	<b>Herramienta a utilizar:</b> Laptop, diapositiva, aplicación de plataforma Cerebriti. <b>Link:</b> <a href="https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/una-fabula-es">https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/una-fabula-es</a>	
<b>Duración:</b> 30 minutos	<b>Fecha:</b> 14 de diciembre	<b>Participantes:</b> 30 estudiantes
<b>Objetivo:</b> Apreciar el uso estético de la palabra, a partir de la escucha y la lectura de textos literarios, para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria y desarrollar preferencias en el gusto literario.		
<b>Desarrollo de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar la imagen de portada de la diapositiva con el concepto de lo que es una fábula y un cuento.</li> <li>- Contestar: ¿qué texto literario nos enseña una moraleja?</li> <li>- Mencionar otros títulos de cuentos y fábulas escuchados anteriormente.</li> <li>- Promover la participación de los estudiantes con la narración de una fábula seleccionada en clase por los educandos.</li> <li>- Cambiar entre todos un párrafo o el final de la fábula.</li> <li>- Después de la narración, los estudiantes deben extraer la moraleja de la fábula trabajada en clase.</li> </ul>		
<b>Evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizar la aplicación cerebriti para comprobar la comprensión de los géneros literarios, el participante que seleccione la respuesta en el menor tiempo posible y acierte, ocupará un lugar en el podio de los tres primeros lugares.</li> </ul>		
<b>Conclusiones:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se necesita practicar más lectura de fábulas y cuentos, pues la mayoría de los participantes se confundieron al identificar el género correspondiente, esto genera que no desarrollen la imaginación y creatividad para crear otros párrafos o el final de la narración.</li> <li>- Al concluir con la participación de los estudiantes se pudo notar que se debe practicar más esta clase de actividades interactivas gamificadas, pues atraen mucho la atención del niño y los motiva a seguir practicando con el afán de mejorar.</li> </ul>		
<b>Evidencia fotográfica:</b> 		

*Nota.* Elaborado por: Nancy Lainez

Tabla 19:

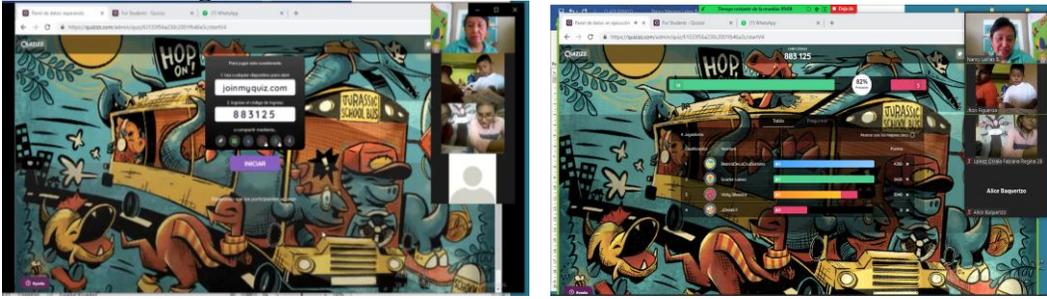
## Actividad 4

<b>Actividad # 4</b>  <b>Tema:</b>  El fonema S	<b>Herramienta a utilizar:</b> Laptop, Diapositiva, Kahoot <b>Link:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jWQ71QeQS9Q">https://www.youtube.com/watch?v=jWQ71QeQS9Q</a>  <a href="https://create.kahoot.it/details/5cb127c1-38e9-44e1-9cb6-2c70c2b7f50b">https://create.kahoot.it/details/5cb127c1-38e9-44e1-9cb6-2c70c2b7f50b</a>	
<b>Duración:</b> 40 minutos	<b>Fecha:</b> 11 de Enero	<b>Participantes:</b> 34 estudiantes
<b>Objetivo:</b> Apropiarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura.		
<b>Desarrollo de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación por parte del docente el vídeo: “aprendemos a articular el fonema S”.</li> <li>- Observar cómo se escriben las palabras y sacar una conclusión.</li> <li>- Enunciar otras palabras que tengan el sonido /s/ y socializar en clase con los compañeros.</li> <li>- Jugar con la aplicación Kahoot, un juego didáctico gamificado, donde se puede evaluar al estudiante mediante un juego con el tema de estudio.</li> </ul>		
<b>Evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar la herramienta de gamificación: Kahoot.</li> <li>- Motivar a la participación de los estudiantes.</li> <li>- Responder online el juego de lectoescritura y compartir el resultado de los participantes.</li> </ul>		
<b>Conclusiones:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se necesita practicar más la formación de palabras a través del juego con sílabas porque durante el juego, la mayoría de los participantes no reconocían las sílabas presentadas en tres opciones a escoger, sin embargo, al concluir con la participación de los estudiantes se pudo notar que se motivaron para aprender de mejor manera.</li> </ul>		
<b>Evidencia fotográfica:</b> 		

Nota. Elaborado por: Nancy Lainez

Tabla 20:

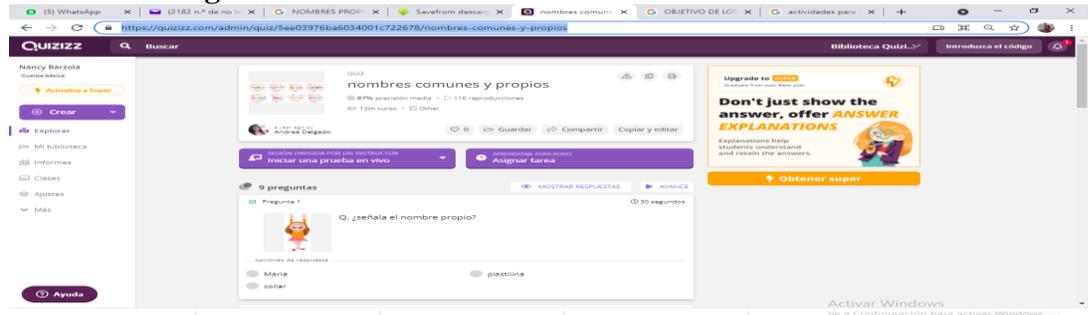
## Actividad 5

<b>Actividad # 5</b> <b>Tema:</b> División de palabras en sílabas	<b>Herramienta a utilizar:</b> Laptop, Diapositiva, Quizizz <b>Link:</b> <a href="https://quizizz.com/admin/quiz/605e58dadf2e2b001b36fff1/lectoescritura">https://quizizz.com/admin/quiz/605e58dadf2e2b001b36fff1/lectoescritura</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=m2-i8Hce5oQ">https://www.youtube.com/watch?v=m2-i8Hce5oQ</a>	
<b>Duración:</b> 40 minutos	<b>Fecha:</b> 25 de enero	<b>Participantes:</b> 32 estudiantes
<b>Objetivo:</b> Leer con fluidez palabras formadas con cualquier sílaba comprendiendo su significado a través del reconocimiento de las clases de sílabas.		
<b>Desarrollo de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación del significado: ¿qué es una sílaba?</li> <li>- Informar sobre las clases de sílabas.</li> <li>- Presentación del vídeo: “¿cómo separar en sílabas?”.</li> <li>- Observar y pronunciar las palabras que se presentan en el vídeo y sacar una conclusión.</li> <li>- Copiar las palabras observadas en el vídeo en un Word y subrayar las sílabas de cada palabra.</li> <li>- Participar por turnos separando sílabas de otras palabras presentadas por la docente durante la clase.</li> </ul>		
<b>Evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Escribir en sus cuadernos otras palabras, separarlas en sílabas y socializar en clase con los compañeros.</li> <li>- Jugar con la aplicación Quizizz, un juego didáctico gamificado, donde se puede evaluar al estudiante mediante un cuestionario de preguntas.</li> </ul>		
<b>Conclusiones:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entender que las palabras están formadas por sílabas, es complejo para los niños, por tanto, se necesita practicar más la división de las palabras en sílabas a través del juego porque la mayoría de los participantes no reconocían las sílabas que las formaban.</li> <li>- Al concluir con la participación de los estudiantes se pudo notar que se debe practicar más esta clase de actividades interactivas de gamificación, pues atraen mucho la atención de los estudiantes y los motiva a seguir practicando para lograr obtener premios y por ende mejorar.</li> </ul>		
<b>Evidencia fotográfica:</b> 		

Nota. Elaborado por: Nancy Lainez

Tabla 21:

## Actividad 6

<b>Actividad # 6</b> <b>Tema:</b> Nombres propios de personas y animales	<b>Herramienta a utilizar:</b> Laptop, Diapositiva, Quizizz <b>Link:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rzxZXDIU7Q0">https://www.youtube.com/watch?v=rzxZXDIU7Q0</a> <a href="https://quizizz.com/admin/quiz/5ee03976ba6034001c722678/nombres-comunes-y-propios">https://quizizz.com/admin/quiz/5ee03976ba6034001c722678/nombres-comunes-y-propios</a>	
<b>Duración:</b> 40 minutos	<b>Fecha:</b> 11 de mayo	<b>Participantes:</b> 35 estudiantes
<b>Objetivo:</b> Aplicar el uso de las letras mayúsculas en los sustantivos propios para lograr la escritura correcta de los nombres de personas, animales y cosas.		
<b>Desarrollo de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de diapositiva con la explicación sobre que son los nombres propios de personas y animales.</li> <li>- Presentación del vídeo: “nombres propios de animales y personas”.</li> <li>- Observar y pronunciar las palabras que se presentan en el vídeo y sacar una conclusión.</li> <li>- Participar por turnos escribiendo nombres de personas, ciudades o animales durante la clase.</li> <li>- Clasificar las palabras según la clasificación de los sustantivos.</li> </ul>		
<b>Evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escribir en sus cuadernos otras palabras, clasificando en nombres propios y comunes, socializar en clase con los compañeros.</li> <li>- Jugar con la aplicación Quizizz, un juego didáctico gamificado, donde se puede evaluar al estudiante mediante un cuestionario sobre los nombres propios y comunes.</li> </ul>		
<b>Conclusiones:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender que muchas palabras se escriben con mayúsculas, es complejo para los niños, por lo tanto, se necesita practicar la escritura de las mismas, entendiendo que para realizarlo los estudiantes deben observar cómo están formado las palabras, identificando cuando deben escribir con mayúscula y minúscula, aplicando actividades a través del juego para hacerlo de manera correcta.</li> <li>- Se debe practicar más esta clase de actividades interactivas de gamificación, pues atraen mucho la atención de los estudiantes y los motiva a seguir aprendiendo.</li> </ul>		
<b>Evidencia fotográfica:</b> 		

Nota. Elaborado por: Nancy Lainez

Tabla 22:

## Actividad 7

<b>Actividad # 7</b>  <b>Tema:</b> Sustantivos femeninos y masculinos	<b>Herramienta a utilizar:</b> Laptop, Diapositiva, Genially <b>Link:</b> <a href="https://view.genial.ly/6153f702b1f18d0d758aeb83/interactive-content-quiz-marcianitos">https://view.genial.ly/6153f702b1f18d0d758aeb83/interactive-content-quiz-marcianitos</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ymBNQ1yrNgg">https://www.youtube.com/watch?v=ymBNQ1yrNgg</a>	
<b>Duración:</b> 40 minutos	<b>Fecha:</b> 25 de mayo	<b>Participantes:</b> 32 estudiantes
<b>Objetivo:</b> Apropiarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura.		
<b>Desarrollo de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación del video: “Los sustantivos, género y número   Videos educativos para niños”.</li> <li>- Presentar lectura de un párrafo con el género de varios sustantivos.</li> <li>- Participación de los estudiantes en la lectura del párrafo presentado.</li> <li>- Extraer y escribir los sustantivos del párrafo leído.</li> <li>- Escribir el femenino o masculino de las palabras según corresponda.</li> <li>- Mencionar otras palabras y complementar su género masculino o femenino y socializar con los compañeros.</li> <li>- Jugar con la aplicación Genially, un juego didáctico gamificado, donde se puede evaluar al estudiante con el tema de estudio.</li> </ul>		
<b>Evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar la herramienta gamificada con Genially.</li> <li>- Motivar a la participación de los estudiantes.</li> <li>- Responder online el quiz marcianitos con el tema estudiado, luego compartir el resultado de los participantes.</li> </ul>		
<b>Conclusiones:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El reconocimiento del género de los sustantivos masculinos y femeninos resulta un tanto complejo para los niños, sobre todo al utilizar métodos tradicionales, pues muchas veces para ellos es monótono y pierden el interés por aprender.</li> <li>- Finalizando la participación de los estudiantes se pudo notar que los niños tienden a predisponerse a realizar actividades interactivas gamificadas, pues el juego atrae mucho la atención del niño y los motiva a seguir practicando para lograr su objetivo.</li> </ul>		
<b>Evidencia fotográfica:</b> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>		

Nota. Elaborado por: Nancy Lainez

Tabla 23:

## Actividad 8

<b>Actividad # 8</b>  <b>Tema:</b>  El verbo	<b>Herramienta a utilizar:</b> laptop, diapositiva y aplicación de Kahoot.  <b>Link:</b> <a href="https://create.kahoot.it/details/a73f08c8-bab1-4cd4-bce1-cf13948698b1">https://create.kahoot.it/details/a73f08c8-bab1-4cd4-bce1-cf13948698b1</a>	
<b>Duración:</b> 30 minutos	<b>Fecha:</b> 21 junio	<b>Participantes:</b> 35 estudiantes
<b>Objetivo:</b> Utilizar de manera correcta los verbos en las conjugaciones simples en la vida cotidiana, en las conversaciones con otras personas y en la redacción.		
<b>Desarrollo de la actividad:</b> - Presentar diapositiva sobre el significado del verbo. - Contestar: ¿qué palabras son verbos? - Realizar las diversas acciones con los verbos plasmados en la hoja de actividades. - Subrayar en oraciones el verbo de acción - proceso presentados en clase.		
<b>Evaluación:</b> -Utilizar la aplicación kahoot para comprobar el aprendizaje de los verbos, el participante que seleccione la respuesta en el menor tiempo posible y acierte, ocupará un lugar en el podio de los tres primeros lugares.		
<b>Conclusiones:</b> -Se necesita practicar más actividades con los verbos con otras herramientas de gamificación, pues de esta forma los participantes interiorizan el conocimiento de manera emotiva al practicar una y otra vez, sobre todo porque se requiere que aprendan a utilizar correctamente los verbos en cualquier situación de la vida cotidiana.		
<b>Evidencia fotográfica:</b>  <p>The screenshot shows a Kahoot! quiz interface. The title is 'LOS VERBOS'. The quiz is a duplicate of a public one. It contains 8 questions. The first three questions are visible: 1. '¿Cuál de estos tipos no es una forma del verbo?' (Which of these types is not a form of the verb?), 2. '¿Cuál de estas palabras no es un verbo?' (Which of these words is not a verb?), and 3. '¿Cómo se clasifican los verbos?' (How are verbs classified?). The interface includes a 'Mostrar respuestas' (Show answers) button and a 'Activar Windows' notification at the bottom.</p>		

Nota. Elaborado por: Nancy Lainez

#### **4.10 Resultados del uso de las herramientas de gamificación**

Se puede mencionar que los docentes consideran que la gamificación como estrategia en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), contribuye al desarrollo de la lectoescritura, pues, en la socialización de experiencias, expresaron su beneplácito, indicaron además que el uso de internet permite tanto a los docentes y a los estudiantes conocer acerca de diferentes recursos tecnológicos que sirven para afianzar los conocimientos que imparten en las clases virtuales, así mismo acotan que son de gran aporte al proceso de enseñanza aprendizaje; otra de las respuestas que mencionaron es que mediante juegos interactivos resulta más fácil y divertido el aprendizaje en los educandos, pero recalcaron que se debe conocer su utilización para ser aprovechada en forma adecuada.

#### **4.11 Percepciones después de la capacitación y uso la gamificación en el desarrollo de la lecto-escritura.**

De acuerdo al objetivo general de la investigación: Determinar la contribución de las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes; se formuló la siguiente pregunta:

#### **¿Utilizar la gamificación como estrategia en el uso de las TIC contribuyó al desarrollo de la lectoescritura?**

Una vez compartido la información con los compañeros docentes, y estos a su vez pusieron en práctica los conocimientos en su labor, al observar las clases en la cuales se hizo uso de la gamificación se pudo comprobar:

1. A los alumnos les encantan los juegos, por esa razón, cualquier actividad que les parezca divertida aumenta su motivación, además **les ayudó mucho en el proceso con las sílabas (el sonido, la animación, el juego).**

2. Incrementa la motivación por el aprendizaje, porque a los estudiantes les gusta mucho jugar y al usar la tarea gamificada se sienten como en su mundo.

3. Aumenta la atención, la concentración y la productividad del docente, se puede verificar la repetición, aciertos y errores de los estudiantes.

4. Es cierto que la **motivación** no tiene una influencia directa en el aprendizaje, pero estas herramientas y actividades aumentan la predisposición de los niños y niñas en el **aprendizaje de la lectoescritura**.

5. Se ha aprendido (**capacitación docente**) que se puede integrar las TIC, en nuestra clase de lenguaje porque es necesario, los alumnos viven con la tecnología.

6. Cuando los estudiantes están **motivados**, sienten que son **capaces de entender la clase** y los ejemplos para aprender a leer y escribir.

7. Les gusta jugar, los retos y eso favorece su propio aprendizaje en el **proceso de formar palabras** (utilizando colores y tamaños).

8. Al incorporar las **TIC** a través de la **gamificación** se permite al docente **desarrollar competencias digitales** para desarrollar la **creatividad e innovación**.

9. Una pregunta de gran relevancia es si se vuelve al aula ¿cómo se realizaría la gamificación?, puesto que en el aula no hay computadoras para todos.

10. Esta implementación es adecuada tanto para docentes como para los estudiantes, al inicio puede ser difícil, pero con el manejo de las plantillas resulta más fácil.

11. El tiempo que se emplea en realizar el trabajo puede ser cansado, pero se compensa con el resultado de que los alumnos desarrollan sus **habilidades lectoescritoras en menor plazo y con gusto**.

12. Gracias a la gamificación, las clases se vuelven más atractivas y contextualizadas, a veces los libros o los videos no son del entorno, y la gamificación permite escoger ejemplos de **entorno (interacción)**.

13. A los estudiantes les gusta ganar bonificaciones, puntos o insignias y en eso van pasando niveles, así van descubriendo nueva información en el aprendizaje de la **lectoescritura**

14. Aprender, aceptar el error, y repetir para pasar la meta, la repetición es un proceso indispensable para las **habilidades cognitivas** de los estudiantes.

15. La gamificación permite la **interacción** de todos en el aula virtual y de forma remota piensan en la solución.

16. La gamificación en educación fomenta el **trabajo en equipo** debido a la búsqueda de soluciones a los desafíos de aprendizaje.

17. A través de estos programas y los videojuegos hace que los docentes utilicen otras estrategias para que los alumnos comiencen a darle un uso distinto a las nuevas tecnologías desarrollando las **competencias tecnológicas (grupales /individuales)**.

18. Algo que se ha percibido, es que la mayoría de las herramientas de gamificación se utilizan en grupo, **esto permite que los** alumnos y alumnas aprendan a comunicarse y a trabajar en equipo para responder y ganar los puntos (**utilidad e incursión**).

## CONCLUSIONES

Las tecnologías de la información y comunicación cada vez estarán más presentes en la vida diaria de los niños, sobre todo por el contexto actual debido a la pandemia (COVID-19). Para este trabajo de investigación sobre Tecnologías de la Información y Comunicación en el desarrollo de lectoescritura en estudiantes de Educación Básica Elemental, fue necesario determinar los referentes teóricos que pudieran aportar con información relevante relacionados al tema de estudio; la utilización de las TIC y de la gamificación en la educación son herramientas y que en su acertada utilización está su verdadero valor, la gamificación no consiste en introducir un tema a través del juego para divertir, sino que debe cumplir con una intención pedagógica en coherencia con la destreza para la implicación en el proceso de lectoescritura de acuerdo a los métodos sintéticos, analíticos y eclécticos.

El conectivismo como teoría y el modelo pedagógico constructivista en el desarrollo de esta investigación tiene su sustento en el “aprender haciendo”, pues otorga a los profesores la posibilidad de evaluar competencias como la observación y a los estudiantes habilidades como el trabajo colaborativo, además, el desarrollo de habilidades cognitivas y tecnológicas así como la contribución al desarrollo de la lectoescritura a través del método sintético que puede ser de tres tipos: modelo alfabético, modelo silábico y modelo fonético o también llamado fonemático.

La situación actual sobre el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de lectoescritura en los estudiantes de Educación Básica Elemental de la escuela “Presidente Tamayo”, es motivadora y alentadora una vez utilizada la gamificación como estrategia en el uso de las TIC, demostrando que contribuyó al desarrollo de la lectoescritura.

Finalmente, como resultado de este estudio, puede señalarse que la contribución de las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de la lectoescritura a través de la gamificación es asertiva y necesaria, así lo demuestran las entrevistas virtuales y las fichas de observación áulica que fueron aplicadas en la Escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo”, en el nivel de Básica Elemental, en la reflexión posterior se pudo constatar por medio de las percepciones que tanto docentes como estudiantes podían incursionar con otras herramientas de gamificación como estrategia para la contribución en el desarrollo de la lectoescritura.

## RECOMENDACIONES

Se sugiere que la escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo” continúe promoviendo la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación, para contribuir en el proceso de lectoescritura de los estudiantes, a través de la convergencia teórica y práctica de los métodos convencionales, la interacción con el entorno en el desarrollo de las habilidades cognitivas mediante el uso de métodos analíticos y eclécticos a través de la gamificación como base para la motivación, con el incentivo propio del docente del área de lengua y literatura en los grados segundo, tercero y cuarto de educación básica elemental, teniendo presente que el desarrollo de habilidades en otras asignaturas están relacionadas con la lectoescritura.

A los docentes la predisposición para la capacitación y aprendizaje continuo de los programas y herramientas que competen al ámbito educativo, es necesario indicar que, en el panorama actual de la modalidad de educación, se ha evidenciado la necesidad de la utilización de las TIC en los acompañamientos virtuales pedagógicos con los estudiantes en todo nivel.

Promover la motivación mediante la utilización de estrategias innovadoras por parte de los docentes de Educación Básica Elemental en su labor pedagógica, pues resulta imprescindible para mantener la expectativa de los estudiantes sobre las clases que reciben día a día.

Fomentar el desarrollo de otras destrezas y habilidades mediante el uso de las TIC, por consiguiente, estarán aptos para enfrentar los retos futuros, esta recomendación se realiza a partir de la información obtenida mediante la recolección de datos a través de los instrumentos diseñados

Utilizar la gamificación en el desarrollo de lectoescritura como ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, porque además contribuye al desarrollo de las destrezas y habilidades mediante la mecánica del juego, también pone en práctica el aprendizaje colaborativo y despierta la motivación para adquirir conocimientos de manera lúdica, generando una nueva experiencia para aprender.

Finalmente se recomienda la inclusión las tecnologías de la información y comunicación en los procesos educativos, en este sentido, es indispensable que los docentes sigan en la capacitación e indagación de información en cuanto al tema de estudio, pues, aún quedan muchas teorías que se contraponen a las ya señaladas en este trabajo de investigación, para enfrentar los retos de la denominada era digital, de esta forma puedan ser capaces de desarrollar estrategias y poner en práctica actividades didácticas acordes a la necesidad de los estudiantes y al desarrollo de sus habilidades con aprendizajes sostenibles.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). Constitución de la República del Ecuador. *Registro Oficial 449 de 20 Oct. 2008*, 1–222. Retrieved from <http://www.ambiente.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/09/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador.pdf>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la Investigación. Metodología de la investigación* (tercera ed). México. Retrieved from file:///C:/Users/Tony Sanchez/Downloads/metodologia de la investigacion Baena 2017.pdf
- Ballestas, R. (2015). Relación entre Tic y la adquisición de habilidades de Lectoescritura en alumnos de Primer grado de Básica Primaria.
- Cabezas, E., Andrade, D., & Torres, J. (2018). *Introducción a la metodología de la investigación científica* (ISBN: 978-). Ecuador.
- Castañón, N., Aguilar, M. (2017). Análisis comparativo de la políticas Públicas en Tecnología Educativa. *Vivat Academia. Revista de Comunicación.*, (32), 1. [https://doi.org/10.7179/psri\\_2018.32.00](https://doi.org/10.7179/psri_2018.32.00)
- Castro, J. (2016). *Ambiente de aprendizaje con gamificación para desarrollar el proceso lector en estudiantes de primer grado de educación básica.*
- Cusme, A. (2018). Incidencia de la lectoescritura en el aprendizaje de los niños de la Escuela de Educación Básica Mercedes Moreno Irigoyen de la ciudad de Salinas, Provincia de Santa Elena, durante el año escolar 2017.
- De Caso, A., Blanco, J. Navas, G. (2012). Las Tics En Segundo Ciclo De Educación Infantil. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 189–197.
- Gómez-Díaz, R., García-Rodríguez, A., & Cordón-García, J. (2015). APPrender a leer y escribir : aplicaciones para el aprendizaje de la lectoescritura Learn to read and write : app for the literacy learning Resumen Palabras Clave : Keywords : *E K S*, 16, 1–12.
- González, M.-. (2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación primaria, (May). Retrieved from <http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/83>

- Guangasi, W. (2019). Tecnologías innovadoras y proceso enseñanza aprendizaje. *Repo.Uta.Edu.E*, 593(03), 130. Retrieved from <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/5301/Mg.DCEv.Ed.1859.pdf?sequence=3>
- Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación IPE-UNESCO Buenos Aires Oficina para América Latina. (2019). Nivel primario.
- Islas, C. (2018). La implicación de las TIC en la educación: Alcances, Limitaciones y Prospectiva / The role of ICT in education: Applications, Limitations, and Future Trends. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8(15), 861–876. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.324>
- La Rosa, J. (2019). Motivación y la Lectoescritura de los estudiantes del segundo grado del nivel Primaria, en la Institución Educativa Domingo Mandamiento Supan-Huacho 2015.
- Lerma, K. E. (2016). Aprendizaje de la lectoescritura: el papel de la práctica auténtica y significativa de la lengua escrita en el desarrollo de la conciencia fonológica.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2015). Página 1 de 85. *Ministerio de Educación*, (417), 1–85. Retrieved from [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley\\_Organica\\_de\\_Educacion\\_Intercultural\\_LOEI\\_codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf)
- López-Neira, L. (2017). Indagación en la relación aprendizaje-tecnologías digitales. *Educación y Educadores*.
- López, M., Esteve, M., Peirats, J. & San Martín, A. (2017). La gamificación : enseñanza de la lectoescritura en dificultades de aprendizaje.
- Loza, J. (2018). Adaptaciones curriculares y el aprendizaje de lectoescritura en estudiantes de educación general básica elemental del Colegio Gutenberg Schule, 99.
- Maestre, L. L. (2016). Vol. 1. N°23 (I Semestre 2016) – Faro Fractal Págs. 226-240, 1, 226–240.
- Maldonado, B. (2018). La plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la institución educativa N° 0137 Miguel Grau Seminario, San Juan de Lurigancho 2019, 0–3.

- Manzano-León, A., Aguilera-Ruiz, C., Lozano-Segura, M. C., J., Y., Aguilar-, & Parra, J. (2017). Conectivismo y dislexia. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, (2015), 253–260.
- Manzano, A., Aguilera, C., Lozano, M., Casiano, C., & Aguilar, J. (2017). Redalyc.CONECTIVISMO Y DISLEXIA.
- Martínez, G., Nolla, N., Vidal, M., & De la Torre, L. (2016). Los entornos personales de aprendizaje en los procesos de formación formales e informales. *Revista Cubana de Educacion Médica Superior*, 30(3), 599–608.
- Ministerio de Educación. (2016). El Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria Subnivel Elemental. *Currículo 2016*, 2, 20–23. Retrieved from [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec)
- Neill, D., & Cortez, L. (2018). *Procesos y fundamentos de la investigación científica. Ediciones UTMACH* (Vol. 1). Retrieved from <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12498/1/Procesos-y-FundamentosDeLainvestiacionCientifica.pdf>
- Polo, N. (2018). Lectoescritura juvenil en tiempos de narraciones, (645238), 41–64.
- Prieto, M., Pech, S., & Francesa, A. (2018). *Tecnologías y Aprendizaje: Investigación y Práctica. Tecnologías y Aprendizaje*.
- Puñales, L. Fundora, C. & Torres, C. (2017). La enseñanza de la lectoescritura en la Educación Primaria: reflexión desde las dificultades de aprendizaje. *Atenas Universidad de Matanzas Camilo Cienfuegos, Cuba*, 1(37), 125–138. Retrieved from <https://atenas.reduniv.edu.cu/index.php/atenas/article/view/279>
- Real Academia Española. (2020). Diccionario de la lengua Española. Retrieved from <https://dle.rae.es>
- Romero, A., & Gallardo, E. (2019). Gamificación en el aula de Educación Infantil: Un Proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos., 61–82.
- Rondón, G., & Ramos, E. (2018). Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Tecnología Educativa*, 3(2), 41–44.

- Salcedo, S. (2019). Software educativo WIN ABC para desarrollar la lectoescritura en los estudiantes de segundo grado, (524), 15–16. Retrieved from [http://www.ghbook.ir/index.php?name=هلای ر سانه و ف ر هنگ&option=com\\_dbook&task=readonline&book\\_id=13650&page=73&chxhashk=ED9C9491B4&Itemid=218&lang=fa&tmpl=component](http://www.ghbook.ir/index.php?name=هلای ر سانه و ف ر هنگ&option=com_dbook&task=readonline&book_id=13650&page=73&chxhashk=ED9C9491B4&Itemid=218&lang=fa&tmpl=component)
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. Mycological Research*. Retrieved from <http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/1480/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sanchez, R., Costa, O., Mañoso, L., Novillo, M., & Pericacho, F. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. *Educación y Humanismo*, 21(36), 113–136. <https://doi.org/10.17081/eduhum.21.36.3265>
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2017). Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021-Toda una Vida, 84. Retrieved from [http://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL\\_0K.compressed1.pdf](http://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf)
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, S. (2017). Plan Nacional para el Buen Vivir 2017-2021. *Educational Research*, 1, 150. Retrieved from <http://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/07/Plan-Nacional-para-el-Buen-Vivir-2017-2021.pdf>
- Solórzano, F. . G. A. (2016). Fundamentos del aprendizaje en red desde el conectivismo y la teoría de la actividad. *Revista Cubana de Educación Superior*. 2016. Número 3. 98-112, (2007), 98–112.
- Suárez, A., Pérez, C., Vergara, M., & Alférez, V. (2015). Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos.
- Tangarife, D., Blanco, M., Díaz, G., & Chalarca, D. T. (2016). Tecnologías y metodologías aplicadas en la enseñanza de la lectoescritura a personas con síndrome de Down  
Technologies and Methodologies Applied in the Teaching of Literacy to People with Down syndrome, (29), 264–282.

- Tawil, S., Sachs-Israel, M., Le Thu, H., & Eck, M. (2016). Desglosar el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Educación 2030, 36. Retrieved from <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002463/246300s.pdf>
- Tel, A. (2018). Informe de Rendición de Cuentas Dirección Distrital 24D02 La Libertad Salinas Educación Enero – Diciembre 2018 Versión Preliminar La Libertad-Salinas-Educación.
- Toapanta, K. (2020). Herramientas web 2.0 para la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de segundo grado, (524).
- Ulco, L. (2019). Las TIC y su influencia en la lectoescritura, (524).
- Ullauri, J. (2018). Mamakuna La Tecnología: Experiencias exitosas pra la educación. *Revista de Divulgación de Experiencias Pedagógicas*, 2.
- Vallejo, P., Zambrano, G., Vallejo, P., & Bravo, G. (2019). Importancia del Conectivismo en la inclusión para mejorar la Calidad Educativa ante la tecnología moderna. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 4(8), 523. <https://doi.org/10.35381/r.k.v4i8.297>
- Vargas, B. (2018). Lectura y escritura a través de la investigación como estrategia pedagógica apoyada en las TIC. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(1), 208–218. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.1.2018.16>
- Vigo, V., Virgil, S., Sánchez, M., & Medianero, D. (2018). Manual de Diseño de Proyectos de Desarrollo Sostenible, 284. Retrieved from <https://www.losandes.org.pe/libros/LIBRO-DISENO-DE-PROYECTOS-ALAC.pdf>
- Vigotsky, L. S. (1978). 09 y 13. Internalización de las funciones psicológicas superiores. *El Dessarrollo de Los Procesos Psicológicos Superiores*, 224.
- Villegas, M., Mortis, S., García, R. &, & Hierro, E. (2017). Uso de las TIC en estudiantes de quinto y sexto grado de educación primaria. *Apertura*, 9(1), 50–63. <https://doi.org/10.18381/Ap.v9n1.913>

## ANEXOS



### Anexo 1:

#### *Entrevista dirigida a subdirectivo y docentes*

**Objetivo:** Determinar la contribución de las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes.

**Instrucciones:** Lea con atención cada pregunta y escriba su respuesta según lo que considere.

#### **Datos informativos:**

1. Cargo

2. Años en la Docencia

**3. De las siguientes opciones, para usted, ¿Qué importancia tiene el desarrollo de la lectoescritura en el aprendizaje de sus estudiantes?**

- Desarrollo de competencias
- Desarrollo de habilidades
- Desarrollo de creatividad e innovación
- Desarrollo de pensamiento crítico
- Desarrollo de relaciones personales

**4. De acuerdo a su experiencia de trabajo, del siguiente listado, ¿Qué dificultades se han presentado en el desarrollo de lectoescritura con los estudiantes?**

- Deficiente conocimiento en lectura y escritura
- Escasa competencia individual
- Deficiente manejo de recursos lingüísticos
- Desinterés por la lectura
- Confusión del estudiante en el proceso de enseñanza

**5. ¿En qué aspectos específicos de lectoescritura presentan dificultad los estudiantes?**

Aspectos:	Edades	Dificultades
Lectura	6 años	1.----- 2.----- 3.-----
Escritura	6 años	1.----- 2.----- 3.-----
Lectura	7 años	1.----- 2.----- 3.-----
Escritura	7 años	1.-----

		2.----- 3.-----
Lectura	8 años	1.----- - 2.----- - 3.-----
Escritura	8 años	1.----- 2.----- 3.-----

**6. ¿La institución educativa cuenta con las herramientas necesarias para el desarrollo de la lectoescritura con los estudiantes?**

- Si  
 No

En caso de que su respuesta sea afirmativa, mencione cuales

---



---

**7. ¿Qué técnicas se han implementado para desarrollar la lectoescritura en los estudiantes?**

- Juego de lectoescritura con material concreto.  
 Dictado de palabras, frases y oraciones.  
 Lectura de textos cortos.  
 Lecturas de pictogramas.  
 Lecturas interactivas  
 Lectura de imágenes proyectadas en videos

**8. ¿Qué métodos emplea para desarrollar la lectoescritura en sus estudiantes?**

- Analítico (alfabético, silábico y fonético)  
 Sintético o global  
 Eclético

¿Cómo los utiliza en clases?

**9. ¿Emplea la motivación con sus estudiantes para el proceso del desarrollo de la lectoescritura?**

- Si  
 No

En caso de responder si, mencione como lo realiza:

---

---

---

**10. ¿Cuáles son las capacitaciones que ha recibido durante los últimos cinco años?**

**11. ¿Cuáles son los últimos cursos que ha tomado en competencias TIC?**

**12. ¿Para usted cual es la finalidad del uso de las tecnologías de la información y comunicación?**

- Desarrolla el aprendizaje
- Mejora el proceso de enseñanza
- Aumenta la motivación
- Desarrolla destrezas y habilidades
- Incrementa la capacidad de adaptación

**13. ¿Según su experiencia, qué clase de herramientas tecnológicas cree que permite el desarrollo de la creatividad en sus estudiantes?**

- Tecnologías audiovisuales
- Tecnologías informáticas
- Otros

**14. ¿Los estudiantes utilizan herramientas tecnológicas durante las clases virtuales?**

- Si
- No

En caso de responder si, mencione cuales:

---

---

---

**15. ¿Qué herramienta tecnológica es más utilizada en su labor pedagógica con los estudiantes?**

- Procesador de texto
- Presentaciones multimedia
- Diseño de fotos

- Diseño de folletos
- Hoja de cálculo
- Otros

**16. ¿Qué herramienta tecnológica utiliza con los estudiantes para desarrollar el trabajo colaborativo?**

- Blog
- Foros
- Chats
- Twitter
- Skype
- Facebook
- WhatsApp
- Youtube
- Google Drive
- Símbolo
- Otro

**17. ¿Considera usted que el uso de las TIC permite el desarrollo de destrezas y habilidades en los estudiantes?**

- Si
- No

Si su respuesta es afirmativa, mencione las TIC que permiten el desarrollo de destreza y habilidad en los estudiantes

---

**19. Se incorpora el uso de las TIC para facilitar el aprendizaje de la lectoescritura en las clases con los estudiantes?**

- SI
- NO

De responder si, indique qué tecnologías utiliza

---

---

**19. ¿Considera usted que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC contribuye al desarrollo de la lectoescritura?**

- Si
- No

En caso de responder si, explique por qué:

---

---

---

**Anexo 2:***Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes*

Estimado estudiante: el objetivo de esta entrevista semiestructurada es determinar la contribución de las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes. Los resultados solo serán usados para los fines de esta investigación.



**Instrucciones:** Lea con atención cada pregunta y marque la respuesta que considere asignar.

**Datos informativos:**

Grado:

Jornada:

Sexo:

Edad:

Subcategoría	Preguntas de entrevista semiestructurada a estudiantes
Proceso de enseñanza - aprendizaje	¿Las clases virtuales te motivan a leer y escribir?
Conectivismo	¿Practicas la lectura, escritura a través de imágenes y videos?
Proceso de enseñanza - aprendizaje	¿Con qué frecuencia lees?
Proceso de enseñanza - aprendizaje	¿Disfrutas cuando practicas lectura y escritura?
Aprendizaje de lectoescritura	¿Las asignaturas que recibes están relacionadas con la lectoescritura?
Aprendizaje de lectoescritura	¿Consideras que la lectoescritura es la base del aprendizaje académico?
Proceso de enseñanza - aprendizaje	¿Consideras que la lectura y escritura influyen en tu rendimiento académico?
Aprendizaje de lectoescritura	¿Consideras que las TIC deben ser aplicadas en la lectoescritura?
Aprendizaje de lectoescritura	¿Consideras que se debe incorporar las TIC como estrategia en el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura?
Herramientas TIC	¿Consideras que el uso de las TIC desarrolla tus destrezas y habilidades?
Proceso de enseñanza - aprendizaje	¿Consideras que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC contribuye en el desarrollo de la lectoescritura?
Proceso de enseñanza - aprendizaje	¿Consideras que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC incrementa la interacción en las clases virtuales?
Proceso de enseñanza - aprendizaje	¿Consideras que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC desarrolla el aprendizaje colaborativo?

**Anexo 3:***Ficha de observación áulica de conectividad virtual*

Docente:

Grado:

Indicadores	Si	No	A veces	Observación
Las actividades que ejecuta el docente en el aula de clases son tradicionales				
El docente estimula la participación de los estudiantes				
El docente cuenta con herramientas tecnológicas para el desarrollo de sus clases en lectoescritura				
El docente maneja adecuadamente dispositivos tecnológicos durante el desarrollo de lectoescritura				
El docente propicia el desarrollo de habilidades en cada actividad propuesta con los estudiantes				
El docente promueve la participación colaborativa entre los estudiantes con las actividades de lectura y escritura				
El docente motiva a los estudiantes para desarrollar la lectoescritura				
El docente le da importancia al desarrollo de la lectoescritura				
Se presentan dificultades en el desarrollo de la lectoescritura				
El docente utiliza técnicas para desarrollar la lectoescritura				
El docente disipa las dudas entre los estudiantes durante y después de haber impartido la clase				
El docente aplica estrategias innovadoras en el aula de clases como la gamificación o ludificación				
Los estudiantes escuchan atentamente las explicaciones del docente				
Los estudiantes utilizan herramientas tecnológicas en el desarrollo de la clase				
Los estudiantes logran comprender la temática impartida por el docente				
Los estudiantes demuestran motivación en realizar actividades de lectoescritura				
Los estudiantes participan en forma activa durante las clases				
Los estudiantes cumplen con las actividades asignadas en clase y en casa				

El objetivo de la aplicación de la ficha de observación abúlica es para determinar la contribución de las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de lectoescritura de los estudiantes.

Maestrante: Nancy Lainez B.

**Anexo 4:***Validación de expertos*

Universidad Estatal  
Península de Santa Elena

Instituto de **Postgrado**

Santa Elena, noviembre de 2020

**Estimado:**

Mario Bolívar Soriano Roca

**Docente**

De mis consideraciones:

Yo, Nancy Mariana Lainez Barzola, egresada del Programa de Maestría en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa, Primera Cohorte, me dirijo a usted por este medio, conociendo su gran compromiso en las tareas de investigación educativa, para solicitarle en calidad de experto en lengua y literatura, la revisión y validez de la propuesta, la cual forma parte del presente Informe de investigación.

Sin más que comunicar, agradezco de antemano su valioso aporte dentro de mi proceso de formación, esperando tener una respuesta pronta y favorable a mi petición, para continuar con mi trabajo investigativo.

Me despido deseando que el Todopoderoso colme de bendiciones su vida, trabajo y familia, para que siga cumpliendo con éxito sus diversas funciones en favor de la educación peninsular y ecuatoriana.

Atentamente,

Nancy Mariana Lainez Barzola

C.I. 0913913158

Pd. Adjunto: Hoja de registro de validación.



Universidad Estatal  
Península de Santa Elena

Instituto de Postgrado

### Hoja de registro para la validación por expertos

Maestrante: Nancy Mariana Lainez Barzola<sup>1</sup>

Tutor: MSc. Amarilis Láinez Quinde<sup>2</sup>

(1) Universidad Estatal Península de Santa Elena:

(2) Universidad Estatal Península de Santa Elena:

#### Datos del Experto

Nombres y Apellidos	<b>Mario Bolívar Soriano Roca</b>
Última titulación académica	<b>Magister en Diseño y Evaluación de Modelos Educativos</b>
Institución de adscripción	<b>Universidad Empresarial de Guayaquil "UTEG"</b>
Cargo	<b>Docente</b>
Teléfono celular	<b>0958989682</b>
Dirección de correo	<b>Maritosorianohotmail.com</b>

#### Instrumento.

Formato de entrevista para docentes de Lengua y Literatura del nivel: Básica Elemental (segundo, tercero y cuarto)".

#### Sobre el instrumento.

Se presenta, para su validación, el formato de entrevista para docentes, cuyo objetivo es:

- Determinar la contribución de las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de Educación Básica Elemental en la escuela Presidente Tamayo de la parroquia José Luis Tamayo del cantón Salinas, año 2020.

La definición conceptual y operacional de la variable independiente *Tecnologías de la información y comunicación* es:

Las Tecnologías de la información y comunicación son herramientas innovadoras dentro de un aula de clases, en la educación, como equivalente a medios didácticos que pueden ser utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje; en este sentido se pretende realizar la relación entre estos dos campos, para evidenciar cómo a través de la comunicación y mediación como base esencial de una intervención pedagógica por parte del docente, debe utilizar e incursionar en



Universidad Estatal  
Península de Santa Elena

Instituto de Postgrado

el manejo de los bondades tecnológicas en el ámbito educativo, (Ballestas, 2015) para el desarrollo de destrezas y habilidades básicas como la lectura y escritura.

En el año 2020, casi todo el mundo se ha visto afectado debido a la pandemia del Coronavirus (COVID 19), por tanto, la educación ha sido modificada en su modalidad a fin de salvaguardar la salud de los educandos. En el Ecuador las clases que se impartían de forma presencial en la actualidad se las está realizando en forma virtual desde el nivel inicial, media y superior, aplicando distintas metodologías como ABP (Aprendizaje basado en Proyectos), aula invertida (Flipped Classroom), aprendizaje experiencial, entre otras. Por medio de las diferentes herramientas tecnológicas disponibles, porque como señala “la innovación pedagógica en los tiempos del COVID-19 es la prueba que necesita el sistema educativo para fortalecerse, cambiar, evolucionar y darle más peso al aprendizaje que a la enseñanza y de este modo, estar más preparados a situaciones inesperadas” (Moreno, 2020, p. 24), a través del desarrollo de competencias tecnológicas.

Es necesario recalcar que estos medios tecnológicos representan para los niños- la parte protagónica en la actualidad, pues, con la nueva modalidad de educación dispuesta por el Ministerio de Educación del Ecuador, es necesario que el estudiante pueda interactuar, expresar sus ideas, interpretar la realidad en la que vive, viabilizar nuevas formas de relaciones interpersonales a través de la adquisición de conocimientos con recursos tecnológicos, resultando un modelo de aprendizaje que puede desarrollar destrezas y competencias en los niños.

Además, se puede destacar que las tecnologías generan un cambio importante en los educandos, pues, pasan de tener una actitud pasiva en su aprendizaje para adoptar una postura constante, interactiva convirtiéndose en protagonista de su propio aprendizaje, por su parte el docente utiliza estrategias innovadoras que propicien la motivación por aprender cada día. (Castañón, N., Aguilar, 2017).

El uso de recursos tecnológicos en la labor pedagógica para la lectoescritura, en la obra de (Ullauri, 2018) se identifica que la educación con niñas y niños merece un cuidado especial, de tal manera que los docentes tienen la facultad de guiarlos con el uso de las tecnologías, cuando este grupo de niños ya tiene conocimiento en cuanto al manejo de estos dispositivos debido al aprendizaje adquirido en su



Universidad Estatal  
**Península de Santa Elena**

**Instituto de Postgrado**

entorno pueden discernir todo tipo de información que deben o no utilizar con la guía del docente aportando al beneficio de la sociedad (Toapanta, 2020) y en ese sentido en la indagación previa e inmersión en el campo se ha identificado a la gamificación como estrategia para el desarrollo de la lectoescritura.

En referencia al ámbito educativo, la gamificación es una técnica de aprendizaje utilizada como estrategia para incrementar la motivación en los estudiantes de manera lúdica e impulsar el avance de los contenidos que se imparten en los salones de clase, utilizando mecánicas y dinámicas de juego para lograr mejores resultados a través de recompensas, concentración y consecución de objetivos planteados para el aprendizaje (Guangasi, 2019).

En este sentido la Gamificación en el aula para la lectoescritura, resulta atractiva para los niños mediante la resolución de retos, y, por ende, la superación de niveles, los cuales han sido elaborados para generar la producción de distintas fortalezas que apoyen al desarrollo de una mayor autonomía, la valentía y la persistencia. Por medio de estos retos los niños serán capaces de enfrentar los errores, al intentar una y otra vez, esto servirá para perder el temor suscitado al momento de cometer un error, que en ocasiones los estudiantes suelen sentir dentro de un salón de clases (Romero & Gallardo, 2019).

La definición conceptual y operacional de la variable dependiente La lectoescritura es:

Aprender a leer y escribir son acciones que marcan la vida del educando, por lo tanto es primordial que estos dos procesos se realicen de manera equilibrada, divertida y con seguridad de tal forma que durante la práctica se propicie la participación e interacción logrando que el niño disfrute mientras aprende, además, considerando que la lectura y escritura tienen como finalidad ser prácticas sociales en donde el niño tiene participación, se debe contemplar la importancia que tiene el ambiente inmediato (Loza, 2018).

El entorno de los infantes, es el sitio donde se desarrollan, es necesario interactuar con aspectos fundamentales y significativos de la vida del niño, desde el inicio de su vida a través de un cuento utilizado por la persona más cercana a él, en lo posterior lo realizará por medio de un libro cuando ya se encuentre en la etapa



Universidad Estatal  
Península de Santa Elena

Instituto de Postgrado

escolar, es así que, su aprendizaje debe ser considerado de acuerdo a su realidad circundante mencionada por Lev Vygotsky como constructivismo social.

(Polo, 2018) manifiesta que:

Leer y escribir son dos competencias fundamentales que conllevan a la adquisición de conocimientos esenciales en el ser humano para contribuir de manera activa en la vida cultural de la sociedad actual, esta participación se la va realizando a través del proceso adquirido de lectoescritura mediante la práctica enlazada al uso de diversos tipos de textos, revistas, periódicos, redes sociales, entre otros, las que permiten desenvolverse en un contexto inmediato.

Así mismo, Ministerio de Educación del Ecuador a través del currículo para el subnivel Elemental plasmada en el currículo de los niveles de Educación Básica obligatoria, manifiesta: “El docente tiene la responsabilidad de sentar las bases para la formación de lectores competentes, autónomos, y críticos, así como de hablantes y escritores, capaces de utilizar las herramientas de la escritura para comunicar sus ideas, aprender, profundizar sus conocimientos y enriquecerlos.

Por tanto, en la matriz de progresión de objetivos dentro del mismo currículo se menciona “usar los recursos de la biblioteca de aula y explorar las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria” (Ministerio de Educación, 2016), se torna imprescindible entonces, tener presente que se debe hacer uso de las tecnologías para incrementar los conocimientos de los educandos en Lengua y Literatura.

### Sobre la validación

Los criterios a considerar son los siguientes:

- **Rigor científico de la propuesta:** La propuesta cumple con el carácter científico y contribuye al desarrollo de lectoescritura de los educandos.
- **Coherencia con el marco teórico:** La propuesta evidencia lo investigado en el marco teórico, con respecto a la contribución de las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de lectoescritura en los estudiantes.



Universidad Estatal  
**Península de Santa Elena**

**Instituto de Postgrado**

- **Flexibilidad:** Puede ser utilizada por los docentes en la enseñanza de lectoescritura.
- **Aplicabilidad:** Se puede aplicar con los estudiantes de Básica Elemental en la escuela Presidente Tamayo.

Instrucciones

- Lea con atención el instrumento.
- Evalúe el instrumento marcando con una X en el casillero correspondiente de acuerdo a su criterio.
- En caso de existir recomendaciones u observaciones, rellenar el cuadro último.

**Instrumento 1: Entrevista para docentes de Educación Básica**

**Elemental**

Ítems	Criterios de Evaluación								
	Rigor científico		Coherencia		Flexibilidad		Aplicabilidad		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1. De las siguientes opciones, para usted, ¿Qué importancia tiene el desarrollo de la lectoescritura en el aprendizaje de sus estudiantes?	X		X		X		X		
2. De acuerdo a su experiencia de trabajo, del siguiente listado, ¿Qué dificultades se han presentado en el desarrollo de	X		X		X		X		



Universidad Estatal  
Península de Santa Elena

Instituto de Postgrado

lectoescritura con los estudiantes?									
3. ¿En qué aspectos específicos de lectoescritura presentan dificultad los estudiantes?	X		X		X		X		
4. ¿La institución educativa cuenta con las herramientas necesarias para el desarrollo de la lectoescritura con los estudiantes?  En caso de que su respuesta sea afirmativa, mencione cuales	X		X		X		X		
5. ¿Qué técnicas se han implementado para desarrollar la lectoescritura en los estudiantes?	X		X		X		X		
6. ¿Qué métodos emplea para desarrollar la lectoescritura en sus estudiantes? ¿Cómo los utiliza en clases?	X		X		X		X		
7. ¿Emplea la motivación con sus estudiantes para el proceso del desarrollo de la lectoescritura?	X		X		X		X		



Universidad Estatal  
Península de Santa Elena

Instituto de Postgrado

En caso de responder si, mencione como lo realiza									
8. ¿Cuáles son las capacitaciones que ha recibido durante los últimos cinco años?	X		X		X		X		
9. ¿Cuáles son los últimos cursos que ha tomado en competencias TIC?	X		X		X		X		
10. ¿Para usted cual es la finalidad del uso de las tecnologías de la información y comunicación?	X		X		X		X		
11. ¿Según su experiencia, qué clase de herramientas tecnológicas cree que permite el desarrollo de la creatividad en sus estudiantes?	X		X		X		X		
12. ¿Los estudiantes utilizan herramientas tecnológicas durante las clases virtuales?  En caso de responder si, mencione cuales	X		X		X		X		
13. ¿Qué herramienta tecnológica es más	X		X		X		X		



Universidad Estatal  
Península de Santa Elena

Instituto de Postgrado

utilizada en su labor pedagógica con los estudiantes?									
14. ¿Qué herramienta tecnológica utiliza con los estudiantes para desarrollar el trabajo colaborativo?	X		X		X		X		
15. ¿Considera usted que el uso de las TIC permite el desarrollo de destrezas y habilidades en los estudiantes? Si su respuesta es afirmativa, mencione las TIC que permiten el desarrollo de destreza y habilidad en los estudiantes	X		X		X		X		
16. Se incorpora el uso de las TIC para facilitar el aprendizaje de la lectoescritura en las clases con los estudiantes? De responder si, indique qué tecnologías utiliza.	X		X		X		X		
17. ¿Considera usted que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC contribuye al desarrollo de la lectoescritura?	X		X		X		X		



Universidad Estatal  
Península de Santa Elena

Instituto de Postgrado

En caso de responder si, explique por qué									
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**Instrumento 2: Entrevista semiestructurada para los estudiantes de Grado 2,3,4 de Escuela "Presidente Tamayo".**

Ítems	Criterios de Evaluación								Observaciones
	Pertinencia		Claridad		Adecuación		Aplicabilidad		
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1. ¿Las clases virtuales te motivan a leer y escribir?	X		X		X		X		
2. ¿Practicas la lectura, escritura a través de imágenes y videos?	X		X		X		X		
3. ¿Con qué frecuencia lees?	X		X		X		X		
4. ¿Disfrutas cuando practicas lectura y escritura?	X		X		X		X		
5. ¿Las asignaturas que recibes están relacionadas con la lectoescritura?	X		X		X		X		



Universidad Estatal  
Península de Santa Elena

Instituto de Postgrado

6. ¿Consideras que la lectoescritura es la base del aprendizaje académico?	X		X		X		X		
7. ¿Consideras que la lectura y escritura influyen en tu rendimiento académico?	X		X		X		X		
8. ¿Consideras que las TIC deben ser aplicadas en la lectoescritura?	X		X		X		X		
9. ¿Consideras que se debe incorporar las TIC como estrategia en el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura?	X		X		X		X		
10. ¿Consideras que el uso de las TIC desarrolla tus destrezas y habilidades?	X		X		X		X		
11. ¿Consideras que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC contribuye en el desarrollo de la lectoescritura?	X		X		X		X		
12. ¿Consideras que la gamificación como estrategia en el uso	X		X		X		X		

f UPSEec

@UPSE\_ec

UPSE\_ec

UPSE Santa Elena

UPSE noticias

flickr.com/upse

www.upse.edu.ec / postgrado@upse.edu.ec

(04) 2-944144 / (04) 2-781738 ext. 122

Vía La Libertad – Santa Elena



Universidad Estatal  
Península de Santa Elena

Instituto de Postgrado

de las TIC incrementa la interacción en las clases virtuales?									
13. ¿Consideras que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC desarrolla el aprendizaje colaborativo?	X		X		X		X		

**Consideraciones sobre el instrumento revisado.**

--

**Sugerencias y recomendaciones.**

--

Consideraciones generales del instrumento	Si	No	Obsevaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario.	X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.	X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.	X		



Universidad Estatal  
**Península de Santa Elena**

**Instituto de Postgrado**

El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir.		X		
<b>VALIDEZ</b>				
APLICABLE	X	NO APLICABLE		
Validado por: MSc.Mario Soriano S.	CI:0926255910	Fecha: 09/11/2020		
Firma: 	Telefono:0958989682	Correo:maritosoriano@hotmail.com		





Universidad Estatal  
Península de Santa Elena

Instituto de Postgrado

Santa Elena, noviembre de 2020

**Estimado:**

Sandra Lorena Rincón Gómez

**Docente**

De mis consideraciones:

Yo, Nancy Mariana Lainez Barzola, egresada del Programa de Maestría en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa, Primera Cohorte, me dirijo a usted por este medio, conociendo su gran compromiso en las tareas de investigación educativa, para solicitarle en calidad de experto en Lengua y Literatura, la revisión y validez de la propuesta, la cual forma parte del presente Informe de investigación.

Sin más que comunicar, agradezco de antemano su valioso aporte dentro de mi proceso de formación, esperando tener una respuesta pronta y favorable a mi petición, para continuar con mi trabajo investigativo.

Me despido deseando que el Todopoderoso colme de bendiciones su vida, trabajo y familia, para que siga cumpliendo con éxito sus diversas funciones en favor de la educación peninsular y ecuatoriana.

Atentamente,

Nancy Mariana Lainez Barzola

C.I. 0913913158

Pd. Adjunto: Hoja de registro de validación.



Universidad Estatal  
Península de Santa Elena

Instituto de Postgrado

### Hoja de registro para la validación por expertos

Maestrante: Nancy Mariana Lainez Barzola<sup>1</sup>

Tutor: MSc. Amarilis Láinez Quinde<sup>2</sup>

(1) Universidad Estatal Península de Santa Elena:

(2) Universidad Estatal Península de Santa Elena:

#### Datos del Experto

Nombres y Apellidos	Sandra Lorena Rincón Gómez
Última titulación académica	Magister en diseño y evaluación de modelos educativos.
Institución de adscripción	Unidad Educativa "La Libertad".
Cargo	Docente y Coordinadora del área de Lengua y Literatura.
Teléfono celular	0992750628
Dirección de correo	Lorenarn82@gmail.com

#### Instrumento.

Formato de entrevista para docentes de Lengua y Literatura del nivel: Básica Elemental (segundo, tercero y cuarto).

#### Sobre el instrumento.

Se presenta, para su validación, el formato de entrevista para docentes, cuyo objetivo es:

- Determinar la contribución de las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de Educación Básica Elemental en la escuela "Presidente Tamayo" de la parroquia José Luis Tamayo del cantón Salinas, año 2020.

La definición conceptual y operacional de la variable independiente *Tecnologías de la información y comunicación* es:

Las Tecnologías de la información y comunicación son herramientas innovadoras dentro de un aula de clases, en la educación, como equivalente a medios didácticos que pueden ser utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje; de este modo, se pretende realizar la relación entre estos dos campos para evidenciar cómo a través de la comunicación y mediación se evidencia la base



Universidad Estatal  
**Península de Santa Elena**

**Instituto de Postgrado**

esencial de una intervención pedagógica por parte del docente, el cual debe utilizar e incursionar en el manejo de las bondades tecnológicas en el ámbito educativo (Ballestas, 2015) para el desarrollo de destrezas y habilidades básicas como la lectura y escritura.

En el año 2020, casi todo el mundo se ha visto afectado debido a la pandemia del Coronavirus (COVID 19), por tanto, la educación ha sido modificada en su modalidad a fin de salvaguardar la salud de los educandos. En el Ecuador, las clases que se impartían de forma presencial, en la actualidad se están realizando en forma virtual desde el nivel inicial, medio y superior, aplicando distintas metodologías como: ABP (Aprendizaje basado en Proyectos), aula invertida (Flipped Classroom), aprendizaje experiencial, entre otras. Se muestra la importancia de aplicar diferentes herramientas tecnológicas disponibles, porque como señala “la innovación pedagógica en los tiempos del COVID-19 es la prueba que necesita el sistema educativo para fortalecerse, cambiar, evolucionar y darle más peso al aprendizaje que a la enseñanza y de este modo, estar más preparados a situaciones inesperadas” (Moreno, 2020, p. 24) a través del desarrollo de competencias tecnológicas.

Es necesario recalcar que estos medios tecnológicos representan para los niños un papel protagónico en la actualidad, pues, con la nueva modalidad de educación dispuesta por el Ministerio de Educación del Ecuador, es necesario que el estudiante pueda interactuar, expresar sus ideas, interpretar la realidad en la que vive, viabilizar nuevas formas de relaciones interpersonales a través de la adquisición de conocimientos con recursos tecnológicos, resultando de esto un modelo de aprendizaje que puede desarrollar destrezas y competencias en los niños.

Además, se puede destacar que las tecnologías generan un cambio importante en los educandos, pues pasan de tener una actitud pasiva en su aprendizaje para adoptar una postura constante, interactiva convirtiéndose en protagonista de su propio aprendizaje; por su parte, el docente utiliza estrategias innovadoras que propicien la motivación por aprender cada día. (Castañón, N., Aguilar, 2017).

El uso de recursos tecnológicos en la labor pedagógica para la lectoescritura, en la obra de (Ullauri, 2018) se identifica que la educación con niñas y niños merece



Universidad Estatal  
**Península de Santa Elena**

**Instituto de Postgrado**

un cuidado especial, de tal manera que los docentes tienen la facultad de guiarlos con el uso de las tecnologías, ya que cuando este grupo de niños tiene conocimiento en cuanto al manejo de estos dispositivos por medio del aprendizaje adquirido en su entorno pueden discernir todo tipo de información que deben o no utilizar con la guía del docente aportando al beneficio de la sociedad (Toapanta, 2020) en ese sentido, en la indagación previa e inmersión en el campo se ha identificado a la gamificación como estrategia para el desarrollo de la lectoescritura.

En referencia al ámbito educativo, la gamificación es una técnica de aprendizaje utilizada como estrategia para incrementar la motivación en los estudiantes de manera lúdica e impulsar el avance de los contenidos que se imparten en los salones de clase, utilizando mecánicas y dinámicas de juego para lograr mejores resultados a través de recompensas, concentración y consecución de objetivos planteados para el aprendizaje (Guangasi, 2019).

En este sentido la Gamificación en el aula para la lectoescritura, resulta atractiva para los niños mediante la resolución de retos, por ende, la superación de niveles, los cuales han sido elaborados para generar la producción de distintas fortalezas que apoyen al desarrollo de una mayor autonomía, valentía y persistencia. Por medio de estos retos los niños serán capaces de enfrentar los errores, al intentar una y otra vez, esto servirá para perder el temor suscitado al momento de cometer un error, que en ocasiones los estudiantes suelen sentir dentro de un salón de clases (Romero & Gallardo, 2019).

La definición conceptual y operacional de la variable dependiente, la Lectoescritura es:

Aprender a leer y escribir son acciones que marcan la vida del educando, por lo tanto es primordial que estos dos procesos se realicen de manera equilibrada, divertida y con seguridad de tal forma que durante la práctica se propicie la participación e interacción logrando que el niño disfrute mientras aprende; además, considerando que la lectura y escritura tienen como finalidad ser prácticas sociales en donde el niño tiene participación, se debe contemplar la importancia que tiene el ambiente inmediato (Loza, 2018).



Universidad Estatal  
**Península de Santa Elena**

## Instituto de Postgrado

El entorno de los infantes, es el sitio donde se desarrollan, es necesario interactuar con aspectos fundamentales y significativos de la vida del niño desde el inicio de su vida a través de un cuento utilizado por la persona más cercana a él; en lo posterior, lo realizará por medio de un libro cuando ya se encuentre en la etapa escolar, de este modo, su aprendizaje debe ser considerado de acuerdo a su realidad circundante mencionada por Lev Vigotsky como constructivismo social.

(Polo, 2018) manifiesta que:

Leer y escribir son dos competencias fundamentales que conllevan a la adquisición de conocimientos esenciales en el ser humano para contribuir de manera activa en la vida cultural de la sociedad actual, esta participación se está realizando a través del proceso adquirido de lectoescritura mediante la práctica enlazada al uso de diversos tipos de textos, revistas, periódicos, redes sociales, entre otros; las que permiten desenvolverse en un contexto inmediato.

Así mismo, Ministerio de Educación del Ecuador a través del currículo para el subnivel Elemental plasmada en el currículo de los niveles de Educación Básica obligatoria, manifiesta: “El docente tiene la responsabilidad de sentar las bases para la formación de lectores competentes, autónomos, y críticos, así como de hablantes y escritores, capaces de utilizar las herramientas de la escritura para comunicar sus ideas, aprender, profundizar sus conocimientos y enriquecerlos.

Por tanto, en la matriz de progresión de objetivos dentro del mismo currículo se menciona “usar los recursos de la biblioteca de aula y explorar las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria” (Ministerio de Educación, 2016), se torna imprescindible entonces, tener presente que se debe hacer uso de las tecnologías para incrementar los conocimientos de los educandos en Lengua y Literatura.

### Sobre la validación

Los criterios a considerar son los siguientes:

- **Rigor científico de la propuesta:** La propuesta cumple con el carácter científico y contribuye al desarrollo de lectoescritura de los educandos.
- **Coherencia con el marco teórico:** La propuesta evidencia lo investigado en el marco teórico, con respecto a la contribución de las tecnologías de la



Universidad Estatal  
**Península de Santa Elena**

**Instituto de Postgrado**

información y comunicación en el desarrollo de lectoescritura en los estudiantes.

- **Flexibilidad:** Puede ser utilizada por los docentes en la enseñanza de lectoescritura.
- **Aplicabilidad:** Se puede aplicar con los estudiantes de Básica Elemental en la escuela "Presidente Tamayo".

Instrucciones

- Lea con atención el instrumento.
- Evalúe el instrumento marcando con una X en el casillero correspondiente de acuerdo a su criterio.
- En caso de existir recomendaciones u observaciones, rellenar el cuadro último.

**Instrumento 1: Entrevista para docentes de Educación Básica**

**Elemental**

Ítems	Criterios de Evaluación								
	Rigor científico		Coherencia		Flexibilidad		Aplicabilidad		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1. De las siguientes opciones, para usted, ¿Qué importancia tiene el desarrollo de la lectoescritura en el aprendizaje de sus estudiantes?	X		X		X		X		
2. De acuerdo a su experiencia de trabajo, del siguiente listado, ¿Qué dificultades se han presentado en el desarrollo de lectoescritura con los estudiantes?	X		X		X		X		

f UPSEec

@UPSE\_ec

UPSE\_ec

UPSE Santa Elena

UPSE noticias

flickr.com/upse

www.upse.edu.ec / postgrado@upse.edu.ec

(04) 2-944144 / (04) 2-781738 ext. 122

Vía La Libertad – Santa Elena



Universidad Estatal  
Península de Santa Elena

Instituto de Postgrado

3. ¿En qué aspectos específicos de lectoescritura presentan dificultad los estudiantes?	X		X		X		X	
4. ¿La institución educativa cuenta con las herramientas necesarias para el desarrollo de la lectoescritura con los estudiantes?  En caso de que su respuesta sea afirmativa, mencione cuáles.	X		X		X		X	
5. ¿Qué técnicas se han implementado para desarrollar la lectoescritura en los estudiantes?	X		X		X		X	
6. ¿Qué métodos emplea para desarrollar la lectoescritura en sus estudiantes? ¿Cómo los utiliza en clases?	X		X		X		X	
7. ¿Emplea la motivación con sus estudiantes para el proceso del desarrollo de la lectoescritura? En caso de responder sí, mencione cómo lo realiza.	X		X		X		X	X



Universidad Estatal  
Península de Santa Elena

Instituto de Postgrado

8. ¿Cuáles son las capacitaciones que ha recibido durante los últimos cinco años?	X		X		X		X		
9. ¿Cuáles son los últimos cursos que ha tomado en competencias TIC?	X		X		X		X		
10. ¿Para usted cuál es la finalidad del uso de las tecnologías de la información y comunicación?	X		X		X		X		
11. ¿Según su experiencia, qué clase de herramientas tecnológicas cree que permite el desarrollo de la creatividad en sus estudiantes?	X		X		X		X		
12. ¿Los estudiantes utilizan herramientas tecnológicas durante las clases virtuales?  En caso de responder sí, mencione cuáles.	X		X		X		X		
	X		X		X		X		

f UPSEec

@UPSE\_ec

UPSE\_ec

UPSE Santa Elena

UPSE noticias

flickr.com/upse

www.upse.edu.ec / postgrado@upse.edu.ec

(04) 2-944144 / (04) 2-781738 ext. 122

Vía La Libertad – Santa Elena



Universidad Estatal  
Península de Santa Elena

Instituto de Postgrado

13. ¿Qué herramienta tecnológica es más utilizada en su labor pedagógica con los estudiantes?								
14. ¿Qué herramienta tecnológica utiliza con los estudiantes para desarrollar el trabajo colaborativo?	X		X		X		X	
15. ¿Considera usted que el uso de las TIC permite el desarrollo de destrezas y habilidades en los estudiantes? Si su respuesta es afirmativa, mencione las TIC que permiten el desarrollo de destreza y habilidad en los estudiantes.	X		X		X		X	
16. Se incorpora el uso de las TIC para facilitar el aprendizaje de la lectoescritura en las clases con los estudiantes? De responder sí, indique qué tecnologías utiliza.	X		X		X		X	

f UPSEec

@UPSE\_ec

UPSE\_ec

UPSE Santa Elena

UPSE noticias

flickr.com/upse

www.upse.edu.ec / postgrado@upse.edu.ec

(04) 2-944144 / (04) 2-781738 ext. 122

Vía La Libertad – Santa Elena



Universidad Estatal  
Península de Santa Elena

Instituto de Postgrado

17. ¿Considera usted que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC contribuye al desarrollo de la lectoescritura?  En caso de responder sí, explique por qué	X		X		X		X		
---	---	--	---	--	---	--	---	--	--

**Instrumento 2: Entrevista semiestructurada para los estudiantes de Grado 2do,3ro,4to de Educación General Básica de la Escuela “Presidente Tamayo”.**

Ítems	Criterios de Evaluación								
	Rigor científico		Coherencia		Flexibilidad		Aplicabilidad		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1. ¿Las clases virtuales te motivan a leer y escribir?	X		X		X		X		
2. ¿Practicas la lectura, escritura a través de imágenes y videos?	X		X		X		X		
3. ¿Con qué frecuencia lees?	X		X		X		X		

f UPSEec

@UPSE\_ec

UPSE\_ec

UPSE Santa Elena

UPSE noticias

flickr.com/upse

www.upse.edu.ec / postgrado@upse.edu.ec

(04) 2-944144 / (04) 2-781738 ext. 122

Vía La Libertad – Santa Elena



Universidad Estatal  
Península de Santa Elena

Instituto de Postgrado

4. ¿Disfrutas cuando practicas lectura y escritura?	X		X		X		X		
5. ¿Las asignaturas que recibes están relacionadas con la lectoescritura?	X		X		X		X		
6. ¿Consideras que la lectoescritura es la base del aprendizaje académico?	X		X		X		X		
7. ¿Consideras que la lectura y escritura influyen en tu rendimiento académico?	X		X		X		X		
8. ¿Consideras que las TIC deben ser aplicadas en la lectoescritura?	X		X		X		X		
9. ¿Consideras que se deben incorporar las TIC como estrategia en el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura?	X		X		X		X		
10. ¿Consideras que el uso de las TIC desarrolla tus destrezas y habilidades?	X		X		X		X		

f UPSEec

@UPSE\_ec

UPSE\_ec

UPSE Santa Elena

UPSE noticias

flickr.com/upse

www.upse.edu.ec / postgrado@upse.edu.ec

(04) 2-944144 / (04) 2-781738 ext. 122

Vía La Libertad – Santa Elena



Universidad Estatal  
Península de Santa Elena

Instituto de Postgrado

11. ¿Consideras que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC contribuye en el desarrollo de la lectoescritura?	X		X		X		X		
12. ¿Consideras que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC incrementa la interacción en las clases virtuales?	X		X		X		X		
13. ¿Consideras que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC desarrolla el aprendizaje colaborativo?	X		X		X		X		

**Consideraciones sobre el instrumento revisado.**

**Sugerencias y recomendaciones.**



Universidad Estatal  
**Península de Santa Elena**

Instituto de **Postgrado**

Consideraciones generales del instrumento	Si	No	Obsevaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario.	X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.	X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.	X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir.	X		
<b>VALIDEZ</b>			
APLICABLE	X	NO APLICABLE	
Validado por: Lic. Lorena Rincón Gómez, MSc.	CI:1727224352	Fecha: noviembre 02 de 2020	
Firma: 	Telefono:0992750628	Correo:lorenarn82@gmail.com	

f UPSEec

@UPSE\_ec

UPSE\_ec

UPSE Santa Elena

UPSE noticias

flickr.com/upse

www.upse.edu.ec / postgrado@upse.edu.ec

(04) 2-944144 / (04) 2-781738 ext. 122

Vía La Libertad – Santa Elena

**Anexo 5:***Certificado de revisión ortográfica y gramatical***REVISIÓN ORTOGRÁFICA Y GRAMATICAL**

Yo, Alfredo Carrera Quimí, en calidad de **MAGÍSTER EN DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS**, por medio de la presente tengo a bien indicar que he procedido a realizar la revisión de sintaxis y ortografía del presente trabajo de investigación con el tema: **TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL, AÑO 2020**. Previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, elaborado por la autora **LIC. NANCY MARIANA LAINEZ BARZOLA** estudiante del **INSTITUTO DE POSTGRADO** de la **UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**.

Certifico que está redactada con el adecuado manejo del lenguaje, claridad en la expresión, además de haber sido escrita de acuerdo a las normas ortográficas y sintaxis vigentes.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a la interesada hacer uso del presente como estime conveniente.

La Libertad, Febrero 2022



---

LIC. ALFREDO CARRERA QUIMÍ, MSc.

C.I. 0915229470

MAGÍSTER EN DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS

Nº DE REGISTRO SENESCYT 1050-12-86029465

**Anexo 6:***Certificado antiplagio*

Instituto de Postgrado

La Libertad, 17 de febrero del 2022

**CERTIFICADO ANTIPLAGIO**

En calidad de tutor del trabajo de titulación denominado, "TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL, AÑO 2020", elaborado por la Lcda. Nancy Mariana Lainez Barzola, estudiante de la MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, me permito declarar que una vez analizado en el sistema anti plagio URKUND, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado, se encuentra con 3% de la valoración permitida, por consiguiente, se procede a emitir el presente informe.

**Original**

Document Information

Analyzed document	informe de investigacion- NANCY MARIANA LAINEZ BARZOLA (sin primeras hojas).docx (D111478308)
Submitted	2021-08-19T22:37:00.0000000
Submitted by	
Submitter email	nancy.lainezbarzola@upse.edu.ec
Similarity	3%
Analysis address	alainez.upse@analysis.urkund.com

Atentamente,

Lic. Amarilis Láinez Quinde MSc  
C.I.: 0916928393  
**DOCENTE TUTOR**

**Anexo 7:***Carta aval*

**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
"PRESIDENTE TAMAYO"**  
José Luis Tamayo - Salinas  
Correo: 24h00336presidentetamayo@gmail.com  
escptamayo@hotmail.com  
Teléfono: 04 (2) 777-651

**CARTA AVAL**

Yo, Liliana Malavé Marcillo con cédula de ciudadanía **0919826966** en calidad de Directora de la Escuela de Educación Básica "Presidente Tamayo", certifico y autorizo a la Lcda. Nancy Mariana Lainez Barzola, portadora de la cédula de identidad N° 0913913158, estudiante de la **Maestría en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa** de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, realizar su proyecto de investigación y titulación con el tema **"TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL, AÑO 2020"** así como la aplicación de los instrumentos de investigación, que serán utilizados para fines académicos.

Esto lo certifico en honor a la verdad, pudiendo la interesada hacer uso de éste documento como a bien tuviere.

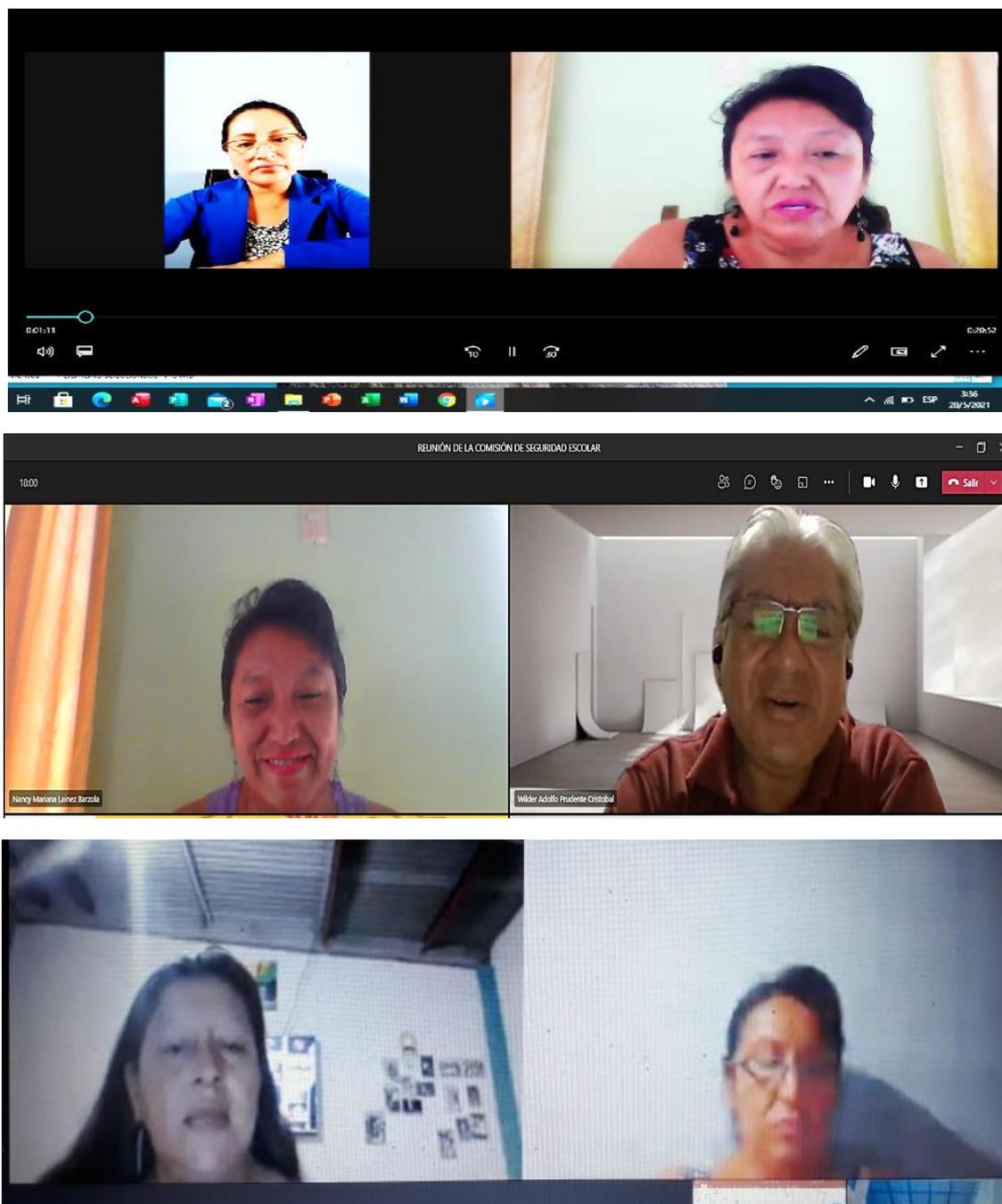
José Luis Tamayo, diciembre del 2020.

MSc. Liliana Malavé Marcillo.  
DIRECTORA



**Anexo 8:**

*Evidencia de entrevista a subdirectora y docentes del plantel*

**Evidencias de la investigación**

*Nota.* Autor: Nancy Lainez Barzola

## Anexo 9:

### Evidencia de la observación áulica

The screenshot shows a Zoom meeting with a PowerPoint presentation. The slide is titled "Los gatitos de Marcela" and features a cartoon illustration of a girl named Marcela with three cats. The text on the slide describes Marcela as a kind and smiling girl with brown hair and a pink dress, who loves her three cats: Minino (brown), Pelusa (grey), and Chocolate (brown). Below the text are three multiple-choice questions:

Contesta.

1. ¿Cómo se llama el niño?  
 Martina  Marcela  Marta

2. ¿Cuántas mascotas tiene?  
 dos  tres  cuatro

3. ¿De qué color es Minino?  
 gris  negro  azul

4. ¿De color es Pelusa?  
 gris  negro  azul

The screenshot shows a Zoom meeting with a PowerPoint presentation. The slide is titled "Gina" and features a cartoon illustration of a girl named Gina wearing a tutu. The text on the slide describes Gina as an 8-year-old ballerina who loves to dance and wear her pink and purple tutu. Below the text is a drawing of Gina in her tutu.

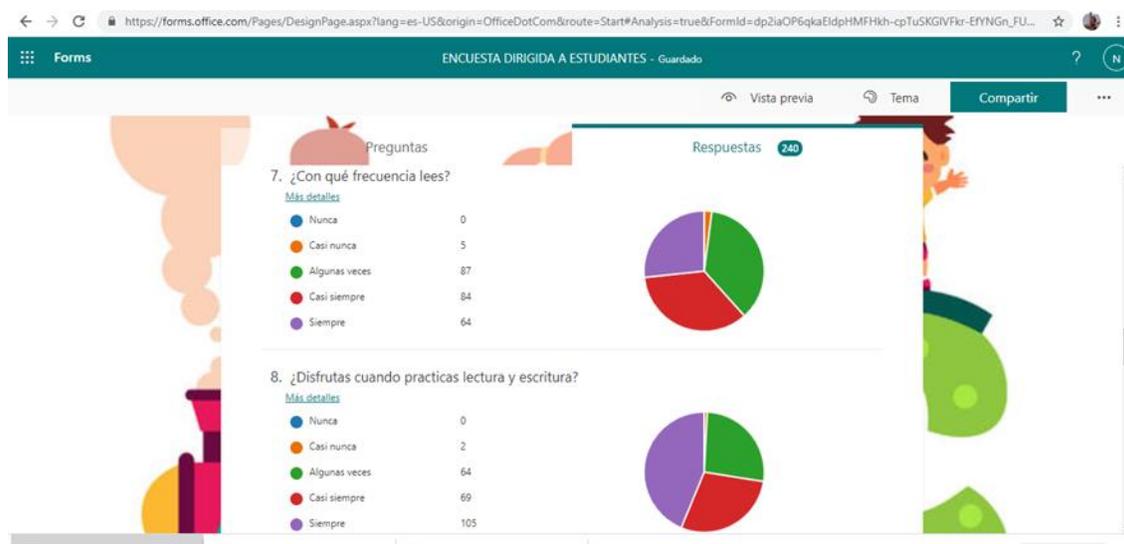
**Gina**  
 Lee la historia y responde los verbos.  
 Recuerda: Un verbo es una acción.

Gina tiene 8 años. Ella es una bailarina. Le gusta ponerse su tutú y bailar todo el día. El tutú es rosa con morado y tiene estrellitas que brillan.

Gina lleva su tutú a todas partes. En la mañana se levanta; se lava los dientes y se baña. Se peina y se pone su tutú. Desayuna cereal y trae su tutú puesto. Camina a la escuela con su tutú puesto. Cuando regresa a casa, se quita los zapatos y se sienta a comer. Su mamá le sirve la comida, pero no se quita el tutú. Finalmente en la tarde, Gina llega a la clase de ballet. Entra al salón y saluda a su maestra. Gina baila, y baila. Su tutú se mueve, gira y se ve hermoso. Al final del día, Gina se va a acostar y finalmente se quita su tutú.

The screenshot shows a YouTube video player displaying a presentation in Spanish. The video is titled "video de presentacion en ingles" and is from the channel "Cuentos para niños". The video content shows a colorful illustration of a girl and her three cats in a forest setting. The video player includes a progress bar and various controls.

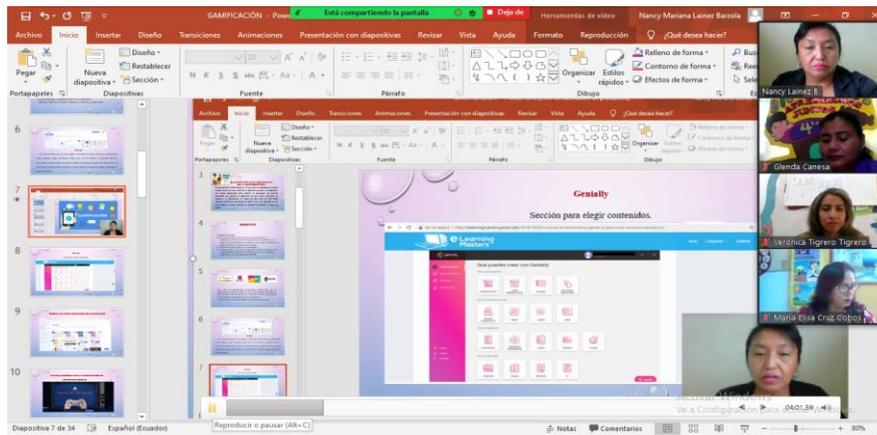
Nota. Autor: Nancy Lainez Barzola

**Anexo 10:***Evidencia de entrevista semiestructurada a estudiantes*

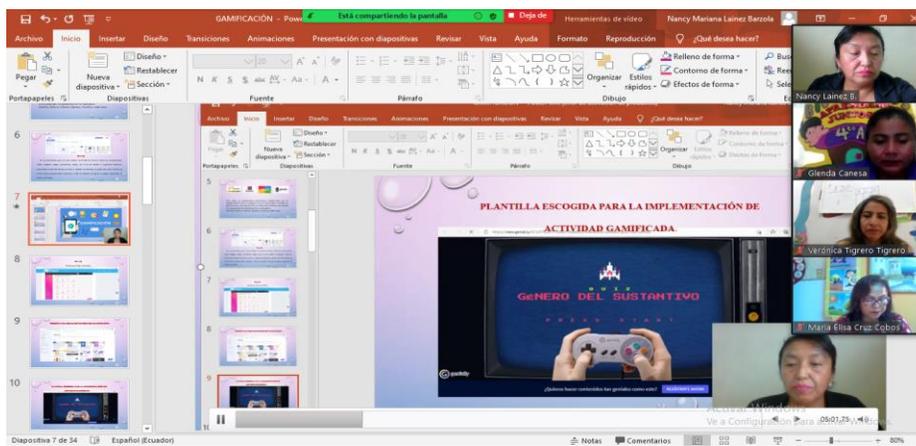
*Nota.* Autor: Nancy Lainez Barzola

## Anexo 11:

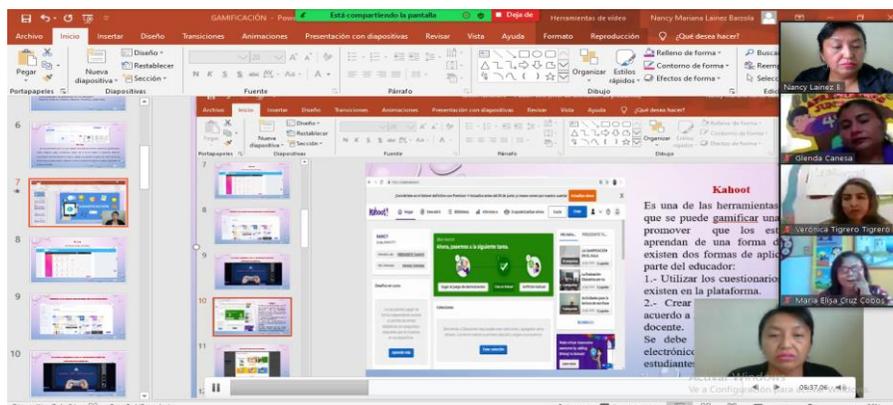
### Evidencias de la capacitación a los docentes



Nota. Autor: Nancy Lainez Barzola



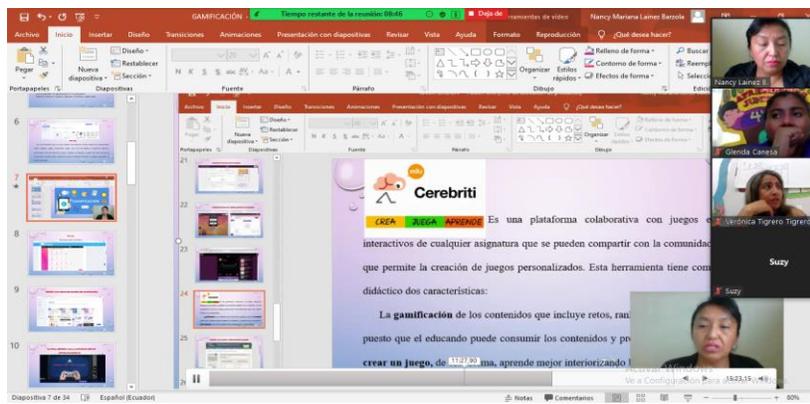
Nota. Autor: Nancy Lainez Barzola



Nota. Autor: Nancy Lainez Barzola



Nota. Autor: Nancy Lainez Barzola



Nota. Autor: Nancy Lainez Barzola

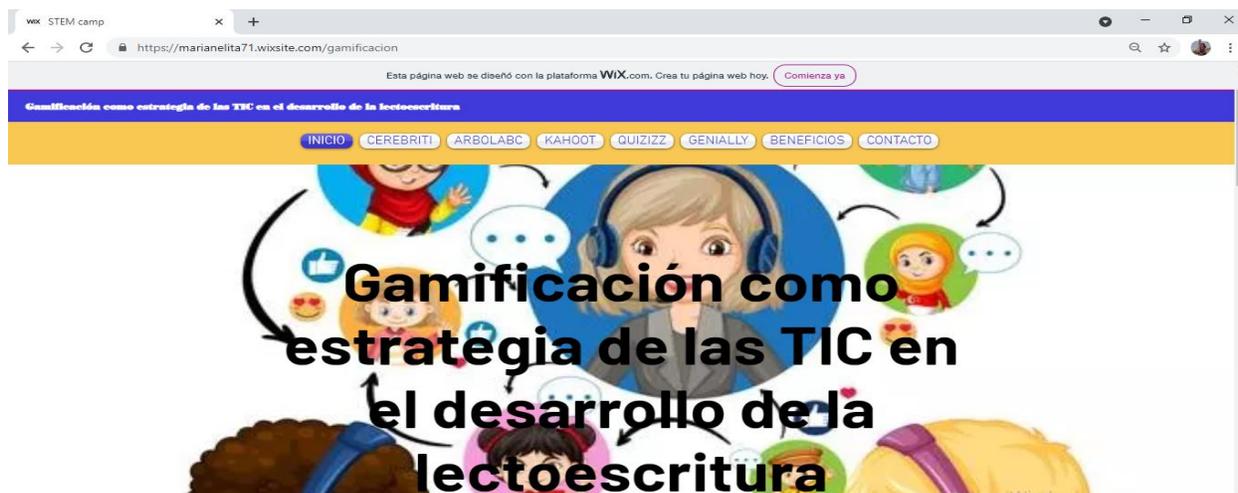


Nota. Autor: Nancy Lainez Barzola

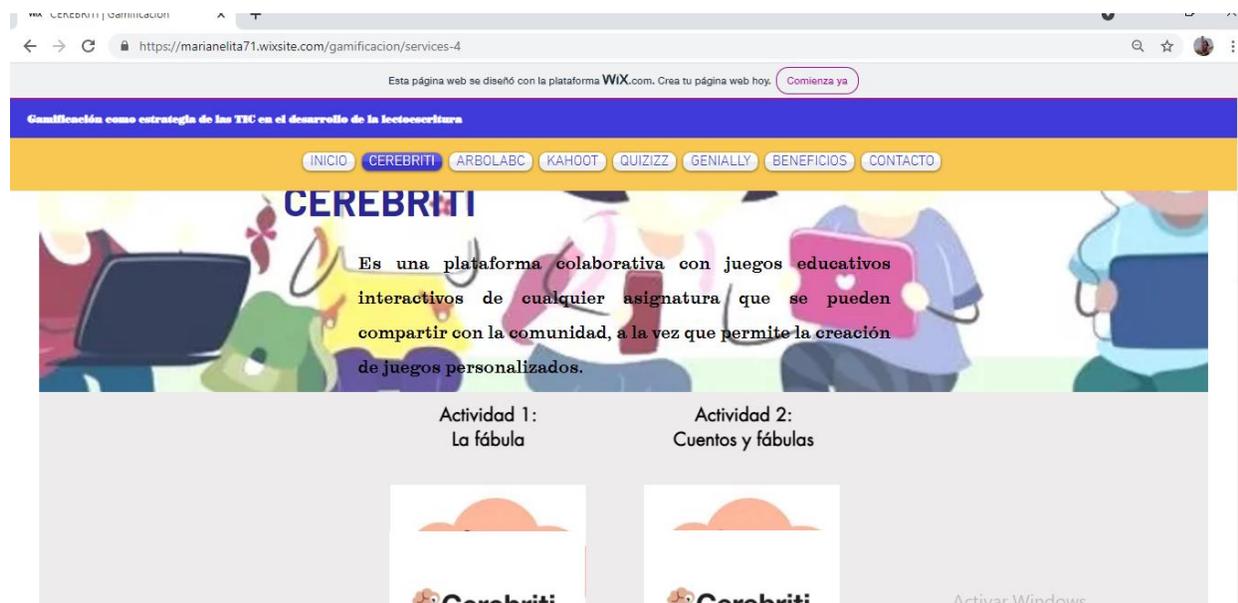
## Anexo 12:

*Portada de sitio web de las herramientas de gamificación como estrategia de las TIC en el desarrollo de la lectoescritura*

Link: <https://marianelita71.wixsite.com/gamificacion>



Nota. Autor: Nancy Lainez Barzola



Nota. Autor: Nancy Lainez Barzola



<p>Identificar la situación actual sobre el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de lectoescritura en los estudiantes de Educación Básica Elemental de la escuela “Presidente Tamayo”.</p> <p>Desarrollar estrategias para el uso de las TIC en la lectoescritura en los estudiantes de Educación Básica Elemental de la escuela “Presidente Tamayo”.</p>	<p>La lectoescritura</p>	<p>-Aprendizaje de lectoescritura</p> <p>-Proceso de enseñanza-aprendizaje</p>	<p>-Construcción de conocimientos</p> <p>-Motivación</p> <p>-Habilidades lectoescritoras</p> <p>-Habilidades cognitivas</p> <p>-Gamificación</p>
---	--------------------------	--	--

*Nota.* Elaborado por: Nancy Lainez

**Anexo 14:***Matriz de operacionalización*

CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ITEMS	FUENTE	INSTRUMENTOS
<b>Independiente</b> Las Tecnologías de la información y comunicación	-Utilidad e incursión	-Competencias individuales Tecnológicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Se incorpora el uso de las TIC para facilitar el aprendizaje de la lectoescritura en las clases con los estudiantes?</li> </ul>	Directivo - Docente	Entrevista
		-Creatividad e innovación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Según su experiencia, qué clase de herramientas tecnológicas cree que permite el desarrollo de la creatividad en sus estudiantes?</li> </ul>	Directivo - Docentes	Entrevista
	-Preparación docente		<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuáles son las capacitaciones que ha recibido durante los últimos cinco años?</li> </ul>	Directivo - Docentes	Entrevista
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuáles son los últimos cursos que ha tomado en competencias TIC?</li> </ul>	Directivo - Docentes	Entrevista
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué herramienta tecnológica es más utilizada en su labor pedagógica con los estudiantes?</li> </ul>	Directivo - Docentes	Entrevista
	-Herramientas TIC	-Destrezas y habilidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Considera usted que el uso de las TIC permite el desarrollo de destrezas y habilidades en los estudiantes?</li> <li>• ¿Consideras que el uso de las TIC desarrolla tus destrezas y habilidades?</li> </ul>	Directivo - Docentes Estudiante	Entrevista Entrevista
		-Interactividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿La institución educativa cuenta con las herramientas necesarias para el desarrollo de la lectoescritura con los estudiantes?</li> <li>• ¿Los estudiantes utilizan herramientas tecnológicas durante las clases virtuales?</li> </ul>	Directivo - Docente Directivo - Docentes	Entrevista Entrevista

	-Conectivismo		<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Practicar la lectura, escritura a través de imágenes y videos?</li> <li>• ¿Para usted cual es la finalidad del uso de las tecnologías de la información y comunicación?</li> </ul>	Estudiante	Entrevista
				Directivo - Docentes	Entrevista
	-Competencia colaborativa	-Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué herramienta tecnológica utiliza con los estudiantes para desarrollar el trabajo colaborativo?</li> </ul>	Directivo - Docentes	Entrevista
<b>Dependiente</b> La lectoescritura	-Aprendizaje de lectoescritura	- Construcción de conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De acuerdo a su experiencia de trabajo, del siguiente listado, ¿Qué dificultades se han presentado en el desarrollo de lectoescritura con los estudiantes?</li> <li>• ¿En qué aspectos específicos de la lectoescritura presentan dificultad los estudiantes?</li> <li>• ¿Qué métodos emplea para desarrollar la lectoescritura en sus estudiantes?</li> <li>• De las siguientes opciones, para usted, ¿Qué importancia tiene el desarrollo de la lectoescritura en el aprendizaje de sus estudiantes?</li> <li>• ¿Qué técnicas se han implementado para desarrollar la lectoescritura en los estudiantes?</li> <li>• ¿Consideras que la lectoescritura es la base del aprendizaje académico?</li> <li>• ¿Las asignaturas que recibes están relacionadas con la lectoescritura?</li> <li>• ¿Consideras que se debe incorporar las TIC como estrategia en el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura?</li> <li>• ¿Consideras que las TIC deben ser aplicadas en la lectoescritura?</li> <li>• ¿Emplea la motivación con sus estudiantes para desarrollar la lectoescritura?</li> </ul>	Directivo - Docentes	Entrevista
				Directivo - Docentes	Entrevista
				Directivo - Docentes	Entrevista
				Directivo - Docentes	Entrevista
				Estudiante	Entrevista
				Estudiante	Entrevista
				Estudiante	Entrevista
				Estudiante	Entrevista
				Estudiante	Entrevista
				Directivo - Docentes	Entrevista

-Proceso de enseñanza- aprendizaje	-Motivación	• ¿Las clases virtuales te motivan a leer y escribir?	Estudiante	Entrevista
		• ¿Disfrutas cuando practicas lectura y escritura?	Estudiante	Entrevista
		• ¿Con qué frecuencia lees?	Estudiante	Entrevista
	-Habilidades lectoescritoras	• ¿Considera que la lectura y escritura influyen en tu rendimiento académico?	Estudiante	Entrevista
	-Habilidades cognitivas	• ¿Considera usted que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC contribuyen al desarrollo de la lectoescritura?	Directivo - Docentes	Entrevista
		• ¿Consideras que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC contribuye en el desarrollo de la lectoescritura?	Estudiante	Entrevista
	-Gamificación	• ¿Consideras que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC incrementa la interacción en las clases virtuales?	Estudiante	Entrevista
	• ¿Consideras que la gamificación como estrategia en el uso de las TIC desarrolla el aprendizaje colaborativo?	Estudiante	Entrevista	

*Nota.* Elaborado por: Nancy Lainez

