



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Educaplay en la lectoescritura de los estudiantes del quinto año EGB de la escuela "Zoila Ugarte de Landívar" período 2021.**

**LLUMILUISA CALDERON ROBERTO CARLOS  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MUÑOZ VILLAMAR ARACELY LILIBETH  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA  
2021**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Educaplay en la lectoescritura de los estudiantes del quinto año  
EGB de la escuela "Zoila Ugarte de Landívar" período 2021.**

**LLUMILUISA CALDERON ROBERTO CARLOS  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MUÑOZ VILLAMAR ARACELY LILIBETH  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA  
2021**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**PROYECTOS INTEGRADORES**

**Educaplay en la lectoescritura de los estudiantes del quinto año  
EGB de la escuela "Zoila Ugarte de Landívar" período 2021.**

**LLUMILUISA CALDERON ROBERTO CARLOS  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MUÑOZ VILLAMAR ARACELY LILIBETH  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**TINOCO CUENCA NASLY PAQUITA**

**MACHALA  
2021**

# LLUMILUISA - MUÑOZ

*por 2021 Titulación Llumiluisa - Muñoz*

---

**Fecha de entrega:** 15-sep-2021 09:46a.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 1649093238

**Nombre del archivo:** Llumiluisa-Mu\_oz\_Tesis.pdf (2.31M)

**Total de palabras:** 23260

**Total de caracteres:** 130198



# LLUMILUISA - MUÑOZ

## INFORME DE ORIGINALIDAD

7%

INDICE DE SIMILITUD

7%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://repositorio.utmachala.edu.ec">repositorio.utmachala.edu.ec</a> Fuente de Internet	1%
2	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
3	<a href="http://dialnet.unirioja.es">dialnet.unirioja.es</a> Fuente de Internet	<1%
4	<a href="http://dspace.unach.edu.ec">dspace.unach.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%
5	<a href="http://www.dspace.uce.edu.ec">www.dspace.uce.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%
6	<a href="http://repositorio.uss.edu.pe">repositorio.uss.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
7	<a href="http://repositorio.unemi.edu.ec">repositorio.unemi.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%
8	<a href="http://polodelconocimiento.com">polodelconocimiento.com</a> Fuente de Internet	<1%
9	<a href="http://repositorio.unae.edu.ec">repositorio.unae.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%

## CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Los que suscriben, LLUMILUISA CALDERON ROBERTO CARLOS y MUÑOZ VILLAMAR ARACELY LILIBETH, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado Educaplay en la lectoescritura de los estudiantes del quinto año EGB de la escuela "Zoila Ugarte de Landívar" período 2021., otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



---

LLUMILUISA CALDERON ROBERTO CARLOS

0705581759



---

MUÑOZ VILLAMAR ARACELY LILIBETH

0706485968



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA  
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY PARA MEJORAR EL  
PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA  
LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE QUINTOS AÑOS EGB  
DE LA ESCUELA ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR DEL CANTÓN  
EL GUABO PERÍODO 2021.**

**AUTORES:**

**ROBERTO CARLOS LLUMILUISA CALDERÓN**

**ARACELY LILIBETH MUÑOZ VILLAMAR**

**TESIS DE GRADO**

**TUTOR:**

**DR. ALEX RIVERA RIOS**

**MACHALA – EL ORO – ECUADOR**

**2021**

## **RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA**

### **DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD DE AUTORIA**

Los contenidos, resultados, conclusiones, procedimientos de investigación y propuesta del proyecto educativo: “USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE QUINTOS AÑOS EGB DE LA ESCUELA ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR DEL CANTÓN EL GUABO PERÍODO 2021”. Son de exclusiva responsabilidad de los autores, quienes para constancia firmamos a continuación:

---

**Llumiluisa Calderón Roberto Carlos**  
**C.I 0705581759**  
Estudiante  
Carrera de Educación Básica - UTMACH

---

**Muñoz Villamar Aracely Lilibeth**  
**C.I 0706485968**  
Estudiante  
Carrera de educación básica - UTMACH

## **DEDICATORIA**

Queremos dedicarle este trabajo a Dios que nos permite disfrutar de la vida y de esta etapa maravillosa en nuestras vidas profesionales, la fuerza para terminar este proyecto de trabajo de titulación de tesis de grado, a él todos nuestros éxitos y logros alcanzados.

A nuestros padres por estar siempre a nuestros lados brindándonos todo su apoyo incondicional, consejos para hacer lo mejor posible cada detalla de la investigación, por motivarnos a no rendirnos y dar lo mejor de nosotros para aportar con nuestro conocimiento a la sociedad y cada uno de las personas que lean este documento.

## **AGRADECIMIENTO**

Gracias a Dios por permitirnos tener y disfrutar del apoyo de nuestras familias. Quienes han estado con nosotros apoyándonos en este proyecto de investigación en cada decisión que tomamos estuvieron presentes, y a la vida porque cada día nos demuestra lo hermosa y lo justa que puede llegar a ser si trabajamos con mucho esfuerzo, perseverancia y dedicación.

A nuestros docentes tutores, por su labor que se enfoca en cuidar los saberes del mundo y permitirles a otros a expandir sus conocimientos. Nos ayuda a vivir un sueño de poder superarnos y cumplir nuestras expectativas, de siempre nuestra constante mejora, para poder ser excelentes personas. Les agradecemos inmensamente por brindarnos su apoyo, sin su trabajo no tendríamos las guías para desarrollar este trabajo.

Hasta el momento este camino no ha sido fácil, pero por sus aportes, su cariño, su gran amabilidad y apoyo, la complejidad de lograr este objetivo fue difícil, pero no imposible. Les agradezco mucho y expresamos el más profundo afecto.

## **RESUMEN**

Dentro de la presente investigación se presentan las cualidades encontradas del objeto de estudio el cual surgió de la necesidad de promover la creación de actividades virtuales para desarrollar habilidades de lectoescritura mediante la plataforma Educaplay dirigida a los estudiantes de 5to año de EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar del cantón El Guabo, con la intención de incentivar la participación activa tanto del educando como del docente.

La enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura no debe ser mecanizada con recursos tradicionales y conductistas, sino más bien deben ser constructivistas para lo cual el docente debe emplear la tecnología como media didáctica para elaborar sus actividades, tomando en cuenta que las plataformas educativas brinda la facilidad para diseñar y trabajar con actividades de diversa índole, es decir, con cualquier contenido y asignatura, tal es el caso de Educaplay que brinda actividades en las que estudiante puede interactuar y activar sus destrezas y competencias lingüísticas.

La metodología utilizada es de enfoque cuanti-cualitativo basada en el tipo de investigación aplicada de campo, con datos teóricos y numéricos, desarrollado de forma exploratoria, explicativa y descriptiva que corresponden a los niveles de investigación. También se utilizó el muestreo no probabilístico intencionado para determinar la muestra de la población.

Los resultados de la investigación se obtuvieron principalmente de una encuesta aplicada a los docentes de 5to año en donde se preguntó lo relacionado al dominio de las plataformas digitales y desarrollo de habilidades de lectoescritura, obteniendo un resultado positivo en cuanto a las hipótesis propuestas, en donde se comprobó que los docentes no están capacitados para abordar contenidos a través de actividades virtuales ni mucho menos utilizar

plataformas digitales por lo que los estudiantes no presentan un desarrollo sustancial de hábitos de lectura y escritura con el que puedan continuar con los siguientes niveles de formación escolar

La lectura y la escritura son habilidades lingüísticas que todo niño debe desarrollar a la perfección a temprana edad en los primeros años de su ciclo escolar para poder continuar con su desarrollo cognitivo y adquirir aprendizajes significativos, pero, esto no es posible si se aplican las mismas estrategias de siempre, la misma lectura repetitiva como de costumbre se hace, por lo tanto, es necesario que se haga uso de la tecnología para aprovechar al máximo los recursos y facilidades que estas nos pueden brindar, claro está que se necesita estar capacitado para poder trabajar mediante plataformas educativas.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje presentan una constante transformación por lo que el ingenio y creatividad es muy importante para lograr motivar a sus estudiantes y despertar en ellos sus habilidades y destrezas. Por ello, las plataformas educativas son una excelente alternativa para enseñar contenidos relacionados a la lectura y escritura. Dentro de la investigación presentamos a la plataforma Educaplay como una herramienta educativa capaz de activar las destrezas del educando y desarrollar sus habilidades lingüísticas a través de actividades interactivas que ayudan a mejorar el desempeño académico de los estudiantes con una metodología activa y dinámica que fomenta el constructivismo.

Palabras claves: Educaplay – lectoescritura – enseñanza-aprendizaje – plataformas digitales – aprendizaje significativo.



## **ABSTRACT**

Within this research, the found qualities of the object of study are presented, which arose from the need to promote the creation of virtual activities to develop literacy skills through the Educaplay platform aimed at 5th year EGB students from the Zoila Ugarte school of Landívar of the El Guabo canton, with the intention of encouraging the active participation of both the student and the teacher.

The teaching-learning of literacy should not be mechanized with traditional and behavioral resources, but rather should be constructivist, for which the teacher must use technology as a didactic means to develop their activities, taking into account that educational platforms provide the facility to design and work with activities of various kinds, that is, with any content and subject, such is the case of Educaplay, which provides activities in which students can interact and activate their language skills and competencies.

The methodology used is quantitative-qualitative approach based on the type of applied field research, with theoretical and numerical data, developed in an exploratory, explanatory and descriptive way that correspond to the research levels. Intentional non-probability sampling was also used to determine the population sample.

The results of the research were obtained mainly from a survey applied to 5th year teachers where questions related to the domain of digital platforms and the development of literacy skills were asked, obtaining a positive result regarding the proposed hypotheses, where It was found that teachers are not trained to address content through virtual activities, much less use digital platforms, so students do not present a substantial development of reading and writing habits with which they can continue with the following levels of school training

Reading and writing are linguistic skills that every child must develop perfectly at an early age in the first years of their school year in order to continue their cognitive development and acquire meaningful learning, but this is not possible if they are applied Always strategies, the same repetitive reading as usual is done, therefore, it is necessary to make use of technology to make the most of the resources and facilities that they can offer us, of course you need to be trained to be able to work through educational platforms.

The teaching and learning processes present a constant transformation, so ingenuity and creativity is very important to motivate students and awaken their abilities and skills. Therefore, educational platforms are an excellent alternative to teach content related to reading and writing. Within the research, we present the Educaplay platform as an educational tool capable of activating the learner's skills and developing their language skills through interactive activities that help improve the academic performance of students with an active and dynamic methodology that encourages constructivism.

**Keywords:** Educaplay - literacy - teaching-learning - digital platforms - meaningful learning.

## ÍNDICE GENERAL

<b>CAPÍTULO I</b> .....	15
<b>DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO</b> .....	15
<b>1.1. CONCEPCIONES – NORMAS O ENFOQUES DIAGNÓSTICO</b> .....	15
<b>1.1.1. OBJETO DE ESTUDIO – SELECCIÓN Y DELIMITACIÓN DEL TEMA</b> .....	15
<b>1.1.2. JUSTIFICACIÓN</b> .....	18
<b>1.1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b> .....	18
<b>1.1.3.1. Problema central</b> .....	21
<b>1.1.3.2. Problemas complementarios</b> .....	22
<b>1.1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	22
<b>1.1.4.1. Objetivo general</b> .....	22
<b>1.1.4.2. Objetivos específicos</b> .....	22
<b>1.1.5. MARCO TEÓRICO</b> .....	22
<b>1.1.5.1 Marco teórico conceptual</b> .....	22
<b>1.1.5.2. Marco teórico contextual</b> .....	34
<b>1.1.5.3. Marco teórico administrativo legal</b> .....	44
<b>1.1.6. HIPÓTESIS</b> .....	45
<b>1.1.6.1. Hipótesis central</b> .....	45
<b>1.1.6.2. Hipótesis particulares</b> .....	45
<b>1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DIAGNÓSTICO</b> .....	45
<b>1.2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROCEDIMIENTO OPERATIVO</b> .....	45
<b>1.2.2. ENFOQUE, NIVEL Y MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN</b> .....	48
<b>1.2.3. UNIDADES DE INVESTIGACIÓN – UNIVERSO Y MUESTRA</b> .....	52
<b>1.2.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES</b> .....	56
<b>1.2.4.1. Definición de variables</b> .....	56
<b>1.2.4.2. Selección de variables e indicadores</b> .....	58
<b>1.2.4.3 Técnicas e instrumentos de investigación</b> .....	59
<b>1.3. ANÁLISIS DEL CONTEXTO Y DESARROLLO DE LA MATRIZ DE REQUERIMIENTOS</b> .....	65
<b>1.3.1. ANÁLISIS – DISCUSIÓN DE RESULTADOS Y VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS</b> .....	65
<b>1.3.2. MATRIZ DE REQUERIMIENTO</b> .....	68
<b>1.4. SELECCIÓN DEL REQUERIMIENTO A INTERVENIR - JUSTIFICACIÓN</b> .....	70
<b>1.4.1. SELECCIÓN DEL REQUERIMIENTO A INTERVENIR</b> .....	70

<b>1.4.2. JUSTIFICACIÓN</b> .....	70
<b>CAPÍTULO II</b> .....	71
<b>PROPUESTA INTEGRADORA</b> .....	71
<b>2.1 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA</b> .....	71
<b>2.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA</b> .....	74
<b>2.2.1 Objetivo General</b> .....	74
<b>2.2.2 Objetivos específicos</b> .....	74
<b>2.3 COMPONENTES ESTRUCTURALES</b> .....	74
<b>2.3.1. Componente teórico</b> .....	75
<b>2.3.2. Componente práctico – talleres</b> .....	80
<b>2.4. FASES DE IMPLEMENTACIÓN</b> .....	81
<b>2.4.1. Fase de construcción</b> .....	81
<b>2.4.2. Fase de socialización</b> .....	82
<b>2.4.3. Desarrollo de la propuesta</b> .....	82
<b>2.4.3.1 Estimación del tiempo</b> .....	83
<b>2.4.3.2 Cronograma de actividades</b> .....	84
<b>2.5 RECURSOS LOGÍSTICOS</b> .....	85
<b>CAPÍTULO III</b> .....	86
<b>VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD</b> .....	86
<b>3.1 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN TÉCNICA DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA</b> .....	86
<b>3.2 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN ECONÓMICA DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA</b> .....	86
<b>3.3 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN SOCIAL DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA</b> .....	87
<b>3.4 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN LEGAL DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA</b> .....	88
<b>CONCLUSIONES</b> .....	89
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	90
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	91
<b>ANEXOS</b> .....	103
<b>RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	111
<b>PROPUESTA INTEGRADORA: SEMINARIO TALLER TEÓRICO-PRÁCTICO</b> .....	129

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1. Dimensiones e indicadores de la variable independiente.....</b>	<b>29</b>
<b>Tabla 2. Dimensiones e indicadores de la variable dependiente.....</b>	<b>34</b>
<b>Tabla 3. Matriz de población.....</b>	<b>55</b>
<b>Tabla 4. Matriz de consistencia.....</b>	<b>56</b>
<b>Tabla 5. Operacionalización de la variables.....</b>	<b>57</b>
<b>Tabla 6. Matriz de requerimiento.....</b>	<b>68</b>
<b>Tabla 7. Cronograma de actividades.....</b>	<b>84</b>
<b>Tabla 8. Recursos logísticos.....</b>	<b>86</b>
<b>Tabla 9. Resultados de la dimensión 1: práctica pedagógica.....</b>	<b>112</b>
<b>Tabla 10. Resultados de la dimensión 2: enseñanza-aprendizaje.....</b>	<b>113</b>
<b>Tabla 11. Resultados de la dimensión 3: área de lengua y literatura.....</b>	<b>114</b>
<b>Tabla 12. Resultados de la dimensión 4: educación virtual.....</b>	<b>115</b>
<b>Tabla 13. Resultados de la dimensión 5: TIC's.....</b>	<b>116</b>
<b>Tabla 14. Resultados de la dimensión 6: plataformas digitales.....</b>	<b>117</b>
<b>Tabla 15. Taller teórico-práctico #1.....</b>	<b>136</b>
<b>Tabla 16. Taller teórico-práctico #2.....</b>	<b>139</b>
<b>Tabla 17. Taller teórico-práctico #3.....</b>	<b>142</b>
<b>Tabla 18. Taller teórico-práctico #4.....</b>	<b>145</b>
<b>Tabla 19. Taller teórico-práctico #5.....</b>	<b>148</b>
<b>Tabla 20. Taller teórico-práctico #6.....</b>	<b>151</b>
<b>Tabla 21. Taller teórico-práctico #7.....</b>	<b>154</b>

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Organigrama institucional.....	36
Gráfico 2. Evidencias fotográficas.....	129
Gráfico 3. Evidencias de autorización de consentimiento informado a docentes....	129
Gráfico 4. Evidencia de la convocatoria a padres de familia.....	129
Gráfico 5. Plataforma educaplay ¿Cómo acceder a los beneficios de la tecnología educativa?.....	136
Gráfico 6. Elaboración e implementación de Crucigramas utilizando la plataforma educaplay.....	139
Gráfico 7. ¿Cómo crear Sopa de letras utilizando la plataforma educaplay?.....	142
Gráfico 8. Completar textos utilizando la plataforma EDUCAPLAY.....	145
Gráfico 9. El Dictado como estrategia para la lectoescritura utilizando educaplay.....	148
Gráfico 10. Relacionar elementos para desarrollar habilidades de lectoescritura utilizando la plataforma educaplay.....	151
Gráfico 11. ¿Cómo crear cuestionarios tipo test utilizando la plataforma educaplay?.....	154
Gráfico 12. Citas bibliográficas.....	156

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Árbol del problema.....	103
Anexo 2. Cuestionario validado.....	104
Anexo 3. Encuesta a Docentes.....	106
Anexo 4. Test de rendimiento escolar.....	109
Anexo 5. Lista de cotejo.....	110
Anexo 6. Oficio de autorización para el directivo de la institución.....	120
Anexo 7. Autorización para aplicar los instrumentos de la investigación.....	121
Anexo 8. Convocatoria para padres de familia.....	122
Anexo 9. Oficio para el consentimiento de padres de familia.....	123
Anexo 10. Autorización para la aplicación del test de rendimiento.....	124
Anexo 11. Oficio para el consentimiento de docentes.....	125
Anexo 12. Autorización para aplicación de encuesta: docente 5to “A”.....	126
Anexo 13. Autorización para aplicación de encuesta: docente 5to “B”.....	127
Anexo 14. Autorización para aplicación de encuesta: docente 5to “C”.....	128

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación aborda la siguiente temática: Uso de la plataforma Educaplay para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de quintos años EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar del cantón el guabo periodo 2021. Esta investigación se la desarrollo con la finalidad de exponer una de las tantas problemáticas que se presentan dentro del contexto áulico, como lo es el dominio de la lectoescritura, esto debido a la falta de desarrollo de hábitos lingüísticos en los educandos, siendo consecuencia de los recursos didácticos tradicionales que los docentes emplean dentro de su práctica pedagógica.

Por ende, la información presentada dentro de esta investigación es de vital importancia, puesto que, se presenta al software educativo educaplay como una alternativa de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, la cual permite potenciar las habilidades y destrezas lingüísticas del discente a través de actividades dinámicas e interactivas, las cuales pueden ser diseñadas según las necesidades del educando.

Los propósitos que se esperan alcanzar en nuestra investigación es determinar la influencia de la plataforma educaplay dentro del proceso educativo para fortalecer las habilidades lingüísticas, comprobando que es un recurso didáctico versátil y de fácil manejo que le permitirá hacer de sus clases tradicionales un entorno de aprendizaje que transforma los métodos de enseñanza.

La metodología que se empleó para desarrollar esta investigación cuenta con un enfoque cuanti-cualitativo bajo la modalidad aplicada de campo porque se analizaron resultados cuantitativos y subjetivos, en cuanto al nivel de investigación está compuesto de forma

exploratoria, descriptiva y explicativa. Además, para la recopilación de información teórica, científica y bibliográfica se aplicaron los métodos: empírico-analítico, hipotético-deductivo, histórico-lógico y explicativo-ilustrativo, utilizando como instrumentos una encuesta, una lista de cotejo y una guía de observación.

La estructura del trabajo se divide de lo siguiente:

En el Capítulo I, el cual corresponde al diagnóstico del objeto de estudio se presenta la delimitación del tema, el problema y su contextualización, los objetivos, el marco teórico, conceptual, contextual y legal, la formulación de las hipótesis, la metodología de la investigación, la operacionalización de las variables, la discusión de los resultados, el requerimiento a intervenir y la justificación.

En el Capítulo II se detalla la propuesta partiendo de sus objetivos, componentes estructurales, sus fases de implementación y los recursos empleados para la elaboración de la investigación.

Y por último en el Capítulo III que corresponde a la valoración de la factibilidad se detallan y analizan las dimensiones: técnica, económica, social y legal.

Los recursos que un docente emplee son las principales causales para que el aprendizaje sea significativo, según lo evidenciado a lo largo de la investigación notamos que los docentes utilizan herramientas básicas y conductista y presentan un déficit, en cuanto al desarrollo de materiales didácticos en los que se logre afianzar las competencias del estudiante.



# CAPÍTULO I

## DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO

### 1.1. CONCEPCIONES – NORMAS O ENFOQUES DIAGNÓSTICO

#### 1.1.1. OBJETO DE ESTUDIO – SELECCIÓN Y DELIMITACIÓN DEL TEMA

Uso de la plataforma Educaplay para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes del quinto año de EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar del cantón El Guabo periodo 2021.

Desde hace varias décadas atrás la tecnología ha estado presente en la formación académica y se ha mantenido en constante evolución, pero en los últimos 10 años se la ha empleado de manera significativa para desarrollar recursos y herramientas de aprendizajes que faciliten al docente la transmisión del conocimiento para con los educandos, debido a que hoy en la actualidad es una necesidad emplear los recursos tecnológicos dentro de los procesos de aprendizaje.

Nos hemos planteado como objetivo: Analizar los antecedentes históricos de los recursos tecnológicos mediante revisión bibliográfica para complementar y argumentar nuestra tesis de investigación.

A finales del siglo XX Cabero (1987) nos manifiesta que el paradigma del conocimiento a dotado de grandes vías que han servido para transformar el proceso de enseñanza de forma trascendental a través de la implementación de nuevos términos como métodos y estrategias que modifican el aprendizaje del educando circunstancialmente, en otras palabras, es la propia educación la que transforma la tecnología educativa direccionándola hacia nuevos paradigmas y enfoques del conocimiento.

De acuerdo a los cambios evolutivos de la sociedad, se ha visto adecuado el uso de los recursos tecnológicos debido a los cambios provenientes de la sociedad, vino consigo la transformación del sistema educativo con la sociedad, de esta forma es su expansión fue por todo el continente latinoamericano (Cano, 2012, p. 4). Hasta cierto punto, el proceso educativo se vuelve complejo, porque debe responder a una mejor educación, que debería contribuir a incrementar el conocimiento científico.

En el año 1996 las primeras instituciones educativas fueron adoptando las nuevas tecnologías como el uso de televisores y demás recursos audiovisuales para que la enseñanza de materias fuera mejor entendida por los estudiantes (Flores M. M., 2011, p. 133). Por lo que, se pretendía que los estudiantes por medio de este medio audiovisual recojan la mayor información posible, haciendo más reflexiva, comprensiva, convirtiéndose en apoyo factible para brindar los contenidos.

En 1997 aparece la red escolar bajo la supervisión del gobierno, su propósito fue la creación de un espacio virtual en la que compartan los docentes, alumnos y padres de familia (Flores M. M., 2011, p. 134). De esta forma, se logró crear un grupo de apoyo integrado por los actores principales en el campo educativo, para mejorar la calidad educativa, la cual consistía en capacitaciones e investigación para que los docentes aborden contenidos y metodologías más actuales, abordando las necesidades educativas de los estudiantes.

En 2003 surgió un proyecto educativo de informática llamado Enciclomedia, el cual ofrece la lectura de libros y textos virtuales, para que demás personas puedan acceder sin importar su región (Flores M. M., 2011). A medida que avanza la tecnología esta debe ir en complementándose también en el campo educativo para sacarle provecho, donde los estudiantes tengan sus textos con mayor accesibilidad, logrando así una mejor comprensión.

En la actualidad, el empleo de nuevas herramientas tecnológicas dentro de contexto áulico cumple la función de ser una herramienta de comunicación, de transmisión de conocimientos en base a experiencias Jama y Cornejo (2016, p. 205) con la finalidad de resaltar las destrezas y capacidades de los estudiantes a través del dominio de la tecnología como fuente de aprendizaje que dinamiza los procesos cognitivos del educando.

Los grandes cambios que han generado las plataformas virtuales con el pasar del tiempo son muy notables, antes quizás solo servían como un medio de comunicación, pero ahora son esa herramienta fundamental que permite al docente facilitar el conocimiento al estudiante de manera versátil, atrayendo su atención mediante contenidos multimedia y diversos entornos de aprendizajes en los que el educando es autor activo y creativo de su propio conocimiento. Las plataformas educativas a lo largo de la historia han provocado un gran impacto en la educación permitiendo dinamizar y agilizar los mecanismos educativos en todos los ámbitos de formación, porque son la herramienta que mayor facilidad y accesibilidad brinda para aprender, más aún cuando la ciencia evoluciona constantemente y por ende los educadores se han venido transformando con los grandes cambios que se han presentado a lo largo de los años, y que hoy, gracias a todos los avances de la ciencia podemos enriquecer nuestro conocimiento de forma ágil y rápida, teniendo cualquier tipo de información a nuestro alcance.

### **1.1.2. JUSTIFICACIÓN**

La importancia del siguiente trabajo de investigación tiene como propósito demostrar el uso de la plataforma Educaplay en la cual está dirigida a potenciar el conocimiento de los estudiantes que poseen deficiencias en la lectoescritura, además de evidenciar su eficacia, para contribuir en la comprensión de lecturas y manejo de palabras en las que se potenciarán con actividades activas y dinámicas en las que sus conocimientos se vuelvan significativos.

Esta investigación se justifica dando énfasis en que los docentes conozcan y utilicen esta plataforma educativa en la creación de actividades educativas para simplificar la enseñanza de contenidos con los discentes del quinto año de EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, logrando mejorar la calidad e interacción de los aprendizajes.

La influencia que posee el presente proyecto se vincula con la práctica pedagógica del discente en la que podemos ver en como esta plataforma educativa se convierte como recurso didáctico y es de suma utilidad para simplificar los aprendizajes de la escritura y el fortalecimiento de lecturas en las que se ha convertido en una herramienta dinámica y fácil de usar donde le permite al docente crear actividades e interactuar de forma activa despertando el interés de los estudiantes a través del juego.

### **1.1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

Para algunos docentes suele ser muy complejo por lo que optan en aplicar o usar estrategias o recursos metodológicos tradicionales, en los que solo realiza una lectura memorística y mecanizada, lo cual genera en el estudiante una deficiencia de lectura y escritura y no se desarrolla un hábito por querer leer o escribir. Consideramos que esto se debe a que el docente no se encuentra capacitado para manejar plataformas educativas o algún otro medio virtual.

Las nuevas formas de enseñanza nos brindan una variedad de recursos educativos en la que podemos destacar a la plataforma Educaplay, como una herramienta que permite crear una serie actividades que se enfocan en desarrollar destrezas. Por otra parte, para el desarrollo del planteamiento del problema abordamos varias fuentes y trabajos bibliográficos a nivel maso, meso y micro que nos servirán como base para determinar las causas y efectos de nuestra problemática, las cuales están expuestas en nuestro árbol del problema.

Esta problemática se refleja a nivel internacional según la investigación de varios autores, Suárez Cárdenas *et al.* (2015), donde se manifiestan a través de su investigación científica publicada en la Revista Mexicana Apertura: “DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA MEDIANTE TIC Y RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS”, mediante su investigación nos presenta como problema central es ocasionado por el aprendizaje tradicional debido a la metodología conductista que el docente emplea, trayendo como consecuencia un desinterés por leer y escribir por parte de los educandos, ya que, su desarrollo cognitivo se limita por las actividades poco motivadoras que los docentes imparten en la etapa escolar.

De acuerdo a los autores a nivel de Latinoamérica las metodologías para enseñar lecto-escritura se manejan con mecanismos o estrategias poco convencionales e interactivas, dado que, los docentes no se encuentran capacitados o desconocen de las nuevas formas de enseñanza y de recursos tecnológicos, los cuales permiten desarrollar, mejorar y potenciar las destrezas lingüísticas verbales y no verbales (escritura).

Por otro lado, en el ámbito regional Quimbayo & Sanabria (2017) nos menciona en su investigación “USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN TEXTUAL” desarrollado en lima, Perú determina que los estudiantes presentan dificultades para leer y escribir empleando el uso de textos de tipo

crítico, literal e inferencial. Además, manifiesta que los estudiantes solo demuestran interés en la lectura solo si los recursos e instrumentos que el docente utiliza en clases, es entretenido o interactivo.

Consecuentemente el autor concluye que el problema gira entorno a la falta de creatividad y diseño de actividades lúdicas por parte del docente e incluso se debe a la falta de capacitación y manejo de recursos tecnológicos como: plataformas educativas o entornos virtuales de aprendizaje los cuales brindan facilidades para hacer de la enseñanza-aprendizaje un proceso más dinámico y participativo entre alumno y docente.

En nuestro nivel local, haciendo énfasis en la investigación de Valverde (2016) la cual se titula “EL SOFTWARE EDUCATIVO EDUCAPLAY COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA OPTIMIZAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA ESCRITURA DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA NUEVA ERA DEL CANTÓN AMBATO” en la cual, esta fue realizada en Ambato, Ecuador. Su problema radica en que los docentes trabajan sus clases con una metodología tradicional puesto que el 50% de los estudiantes no alcanzan de forma concreta los aprendizajes requeridos, debido al uso solo de textos guías, sin algún tipo de capacitación frente al manejo de Software educativo.

Por ende, el investigador se sustenta en que los docentes solo emplean métodos conductistas para trabajar en el desarrollo de la escritura, demostrando así que los docentes poseen un gran desconocimiento en aplicar plataformas digitales que potencien las habilidades e interacciones activas dentro del aula de clase. De modo que, los educandos alcancen los aprendizajes requeridos para la siguiente etapa escolar.

Dadas las investigaciones expuestas anteriormente, contrastamos que, las causas que han ocasionado que los estudiantes presenten escasas y dificultad en la lectura y escritura, se deriva de la práctica docente, por lo tanto, determinamos que, los principales factores que provocan que los educandos no desarrollen sus habilidades de lectura es porque el docente no emplea recursos tecnológicos ni mucho menos actividades lúdicas, también se debe a que el docente utiliza recursos tradicionales, además los docentes del quinto año emplean la misma planificación micro curricular en cada uno de sus paralelos, repercutiendo de forma general en los contenidos propuestos, según los resultados evidenciados mediante la lista de cotejo en las practicas preprofesionales.

Dentro del campo de estudio las causas que producen este problema se derivan en base a la falta de capacitación docente en el uso y dominio de plataformas educativas, uso de materiales didácticos tradicionales, en función de poca utilización de estrategias y recursos virtuales, y por último la práctica metodológica tradicional. Razones por las cuales, desencadenan un déficit de aprendizaje en la lectura y escritura, ya que el estudiante no presenta habilidades lingüísticas, debido a que, aprende de forma monótona y repetitiva de manera memorística, por lo que, no existe motivación e interacción que permita hacer del estudiante un ente más activo y participativo, desarrollando así el amor por la lectura y escritura a través del juego.

#### **1.1.3.1. Problema central**

¿Cómo influye la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de los quintos años EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar?

### **1.1.3.2. Problemas complementarios**

- ¿En qué medida la plataforma Educaplay es una herramienta útil para desarrollar hábitos de lectura y escritura en los estudiantes?
- ¿Cómo influye el nivel de conocimiento de los docentes del Quinto EGB en el uso de Educaplay?
- ¿De qué manera la creación de actividades en Educaplay mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura?

### **1.1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.1.4.1. Objetivo general**

Analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura mediante el uso de la plataforma Educaplay como herramienta pedagógica para crear actividades que permitan potenciar habilidades y destrezas lingüísticas en los escolares del 5to año de EGB de la Escuela Zoila Ugarte de Landívar periodo 2020-2021.

#### **1.1.4.2. Objetivos específicos**

- Comprobar que la plataforma Educaplay es un programa educativo, útil para promover hábitos de lectura y escritura en los estudiantes a través del juego.
- Determinar el nivel de conocimiento de los educadores del Quinto EGB respecto al uso de Educaplay mediante la aplicación de la encuesta para conocer su dominio.
- Elaborar planes de capacitación a docentes para potenciar el manejo de Educaplay mediante la creación de actividades de lectoescritura.

### **1.1.5. MARCO TEÓRICO**

#### **1.1.5.1 Marco teórico conceptual**

##### **Conceptualización y operacionalización de la variable independiente**



## **FACTORES Y PROCESOS QUE CONSTITUYEN LA LECTOESCRITURA**

Dominar habilidades como leer y escribir es fundamental desde temprana edad para cual niño, pero durante el desarrollo cognitivo y formativo del estudiante existen algunas dificultades que lo impiden lograr de manera eficaz las destrezas de la lectoescritura por ello nuestra investigación busca solventar esas necesidades mediante una plataforma educativa denominada Educaplay como medio de enseñanza-aprendizaje a través de la creación de actividades recreativas y entretenidas de acuerdo al estilo y ritmo de aprendizaje del educando para mejorar sus destrezas y habilidades del lenguaje.

### **La lectoescritura**

Según Loza (2018) define a la lectoescritura como una capacidad que se la puede apreciar en las personas durante el proceso de aprendizaje a partir desde el primer grado de escuela (p. 19). Sin duda alguna la formación académica parte del desarrollo de habilidades básicas como leer y escribir para poder tener un criterio propio o significado de un término en base a la interpretación de algún símbolo o signo que nos permita decodificar un mensaje.

Por su parte Magán y Gértrudix (2016) menciona que la lecto escritura es considerada una de las capacidades fundamentales para el desarrollo adquisitivo del estudiante, porque permite el desarrollo de las demás asignaturas (p. 4). Por lo tanto, dependerá mucho de la enseñanza del docente lograr que sus estudiantes alcancen a desarrollar de manera oportuna las destrezas de leer y escribir debido a que repercutirá en los niveles más altos de formación académica en donde la lectura y escritura requiere de un grado más elevado de complejidad y análisis lingüístico.

Para Soto (2017) considera que la lectura es un proceso en la que se vincula la información complementada de un texto que le permite la comprensión, ideales, juicios críticos llevando a cabo el conocimiento (p.55). En otras palabras, la lectura engloba una serie de saberes que van desde signos hasta la particularidad de lo estético, es decir, está compuesta por elementos que de una u otra manera nos permite manifestar e interpretar lo que sentimos o expresamos.

Así también desde el punto de vista social Soto (2017) señala que la lectura es un sentido inverso, por lo que asimilamos la información con la ya existente, llevando a cabo una construcción donde se organizan y ejecutan las ideas (p. 56). Lo que nos manifiesta el autor es que el lector construye la lectura en base a su conocimiento y significado de los elementos de diferentes ámbitos que este crea necesario emplear dentro de la lectura y darle un significado propio.

Por otra parte, Loza (2018) define a la lectura como un lenguaje grafico que se representa por medio de letras para trasmitir ideas o pensamientos (p. 21). Lo que representa que el estudiante puede aprender a leer a través de la ilustración y representación de textos e imágenes que transmitan una idea clara y concisa que le permita crear su propio significado y valor.

Para comprender la lectura y realizar la escritura depende de las habilidades y destrezas que el educando tenga, puesto que muchas de las veces dependerán del estilo y ritmo en el que aprenda el estudiante, por lo que, para Puñales *et al.* (2017) es una parte fundamental que dominen los códigos del lenguaje y es considerada como una meta alcanzada por parte del docente, sin embargo, se requiere de tiempo, de acuerdo a sus capacidades y necesidades. (p. 126)

## **Dimensiones e Indicadores**

### **Practica pedagógicas**

Según lo manifiestan Useda y González (2015) dentro del campo educativo la práctica pedagógica es identificada como una serie de mecanismos que utiliza el maestro con el propósito que los educandos asimilen los conocimientos para su proceso de formación a través de sus competencias (p. 112). Por ende, es indispensable que los docentes en el desarrollo de sus aulas primero identifiquen las necesidades y potencialidades, la cual, la caracteriza, para luego partir con un diseño estratégico que se encamina a un conjunto de acciones con el fin de que todos los educandos puedan desarrollar destrezas que vayan acorde con los contenidos de aprendizaje abordados.

### **Uso de la didáctica**

Para el campo educativo, la implementación de la didáctica se ha convertido en uno de los grandes repercusores para mejorar el proceso educativo, en la cual, Jiménez y Robles (2016) definen a la didáctica como un plan de acción, el cual se constituye de actividades y talleres que el docente pone a disposición de los educandos para evidenciar los aprendizajes alcanzados (p.109). Por ello, entendemos a la didáctica como el proceso de acciones que van encaminadas a brindar mejoras en la educación, por lo que, abarca acerca de cómo el docente incide sus conocimientos a través de sus planificaciones de forma que los temas tratados sean comprensibles para todos.

### **Hábitos de lectura y escritura**

Este proceso es imprescindible para la formación de los alumnos porque ofrece una constante evolución en su etapa escolar porque implica el desarrollo, comprensión y ejecución de

pensamientos e ideas que son elementales incluso para poder comunicarse tal es el caso de la escritura, es por ello que según Márquez (2017) manifiesta que las nuevas metodologías y métodos de enseñanza han contribuido con nuevos aportes para no solo enseñar sino también crear en los niños hábitos de lectura, de textos literarios con temas llamativos culturales y sociales creando espacios críticos, mejorando la participación y motivación por leer más. (p.14)

### **Enseñanza aprendizaje**

Según Fernández (2017) establece al aprendizaje como un medio para adquirir nueva información, valores, habilidades, capacidades, ideales, a través del estudio, aprendizaje o experiencia (p. 3). Por ello, al hablar de aprendizaje infiere en una serie de acontecimientos que juntos contribuyen a la obtención de nuevos conocimientos, porque cada uno cumple un papel fundamental que sirve como un proceso para encaminar desde la enseñanza al aprendizaje.

Por otro lado, Fernández (2017) establece que los procesos de enseñanza-aprendizaje es una vía donde viajan todo tipo de información, en la que el receptor asimila y guarda lo más interesante y significativo aplicándolo en su vida diaria (p.2). De manera que, la definición de este proceso se fundamenta con la intervención de herramientas, información y formación integral en base a valores que constituyen al desarrollo de aprendizajes que rigen directamente a la capacitación que tengan los docentes en el manejo de actuación y la intervención de recursos digitales, las cuales, contribuyen a la práctica para desarrollar nuevos conocimientos y destrezas.

### **Enseñanza de la escritura**

Para Moreno (2020) los docentes enseñar la escritura a sus estudiantes no es una tarea fácil, por lo que, debe de comenzar de a poco, dependiendo de la etapa y desarrollo cognoscitivo del discente, además de los fonemas trabajados vincularlos con otros elementos, por ello es necesario establecer practicas diarias lo que respecta al dictado y lectura de palabras para que asimile la estructura de cada palabra y tenga mejor conocimiento e interpretación (p.13).

### **Enseñanza de la lectura**

La manera de impartir la lectura es una labor compleja porque requiere el conocimiento y el significado de cada palabra para que los estudiantes comprendan y den discursos críticos, para Clerici (2020) es necesario que el docente se ayude de nuevos métodos de enseñanza y la implementación de las TIC'S para simplificar los contenidos y abordarlos desde escenarios dinámicos y creativos, haciendo la lectura un acto fuera de lo tradicional en el que se usaban solo textos, sino a partir de los recursos tecnológicos.

### **Manejo de entornos virtuales**

Para Romero (2019) denomina los entornos virtuales como escenarios, en la que se desarrollan tareas y actividades de la practica educativa por medio de dispositivos electrónicos o plataformas digitales (p. 26). Es decir, que es muy importante que los docentes tengan dominio del manejo de los entornos educativos que permite establecer una estrecha relación entre docente y alumno, los cuales, denominan a actividades simplificadas a obtener mayor facilidad en la entrega de tareas, revisión, retroalimentación de clases, información accesible y evaluación a través de dispositivos mejorando el uso de la tecnología.

## **Área de lengua y literatura**

En etapa escolar, es primordial la adquisición de conocimientos lingüísticos, considerada como un área básica que interviene como medio para comunicarse correctamente. Según Quimbayo y Sanabria (2017) definen como un recurso valioso el uso de las TIC, recalcan en una experiencia productiva, donde se intercambian ideas y se mantiene una buena interacción haciendo uso de la tecnología para la enseñanza de la literatura (p. 18). Reconociéndose como materia indispensable para que los estudiantes puedan no solo leer y escribir bien, sino también abordando varios procesos como de comprensión, análisis, emisión de críticas; obteniendo así un estudiante constructivista.

## **Habilidades lingüísticas**

Sánchez *et al.* (2020) establecen que las habilidades cognitivas del lenguaje involucran un conjunto de conceptos y procedimientos del lenguaje que permiten el desarrollo de las habilidades mientras se construye el conocimiento (p. 194). Además, estas permiten complementar los demás aprendizajes a través de las destrezas individuales que el discente posea y según desarrolle sus capacidades podemos decir que su aprendizaje es significativo o simplemente superficial o momentánea.

## **Conceptualización y operalización de la variable dependiente**

### **Educaplay para la enseñanza de la lectoescritura**

Dentro de la enseñanza de la lectoescritura existen una serie de metodologías que permiten mejorar las habilidades lingüísticas del educando, mediante la tecnología entre las cuales podemos destacar el uso de las plataformas digitales como EDUCAPLAY, una herramienta que nos permite diseñar actividades de lectura, escritura, sopa de letras, subrayado, entre

otras actividades que le ayudan al estudiante dominar la lengua y literatura de una manera más divertida y entretenida.

**Tabla 1. Dimensiones e indicadores de la variable independiente**

Variables	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente 1  <b>Lectoescritura</b>	Práctica pedagógica	Uso de la didáctica
		Hábitos de lectura y escritura
	Enseñanza aprendizaje	Enseñanza de la escritura
		Enseñanza de la lectura
		Manejo de entorno virtuales
	Área de Lengua y Literatura	Habilidades Lingüísticas

Fuente: Investigación de campo

Realizado por: Roberto Llumiluisa y Aracely Muñoz

## **Educaplay**

Según nos manifiesta Mejía *et al.* (2019) la plataforma Educaplay es un sitio virtual de libre acceso y gratuito para docentes y estudiantes en donde se puede aprender a través del juego de manera divertida, diseñando actividades recreativas que acaparen la atención del educando y estas pueden ser modificadas según el grado y nivel de dificultad que el docente crea conveniente de según las necesidades de aprendizaje que presenten sus alumnos.

Algo similar nos menciona Riofrío y Pinduisaca (2018) Educaplay es un software educativo donde le permite al docente diseñar actividades para que los estudiantes las ejecuten y evalúen su desempeño académico (p. 50). Además, nos enfatiza que existen 17 variantes de actividades que podemos realizar en esta plataforma que posee herramientas para leer,

dibujar, subrayar, seleccionar, adivinar, cada una de estas actividades va acorde con el nivel de aprendizaje del estudiante.

Otros autores mencionan que Educaplay Quimbayo y Sanabria (2017) es una plataforma para diseñar actividades en torno de aprendizajes, mediante mapas, herramientas de prueba, acertijos, aplicaciones de dictado, crucigramas. La plataforma es de gran utilidad y creatividad, es sencilla y fácil de utilizar tanto para docentes como para estudiantes y lo mejor de todo es que divierte con las múltiples actividades que nos permite diseñar.

Por otra parte, esta aplicación permite que el docente y estudiante interactúen por lo que se la denomina como una comunidad de aprendizaje virtual que permite la creación de diseño de actividades de carácter audio visual (multimedia) tal como la define a continuación: una herramienta que beneficia los aprendizajes de los educandos a partir de actividades educativas multimedia (juego) para evaluar y retroalimentar los conocimientos (Fernández D. , 2017, p. 7)

Un punto que debemos destacar de esta plataforma virtual, es que brinda nuevos instrumentos de enseñanza que nos permiten construir y administrar los salones virtuales de educación, en el que los primordiales actores son el alumno y el maestro en una persistente relación hasta terminar los periodos de formación u objetivos propuestos a lo largo del ciclo escolar. (Romero, 2019, p. 20).

Así también la plataforma es un medio el cual agiliza y dinamiza los procesos de formación académica mediante las herramientas interactivas que ofrece estas pueden ser empleadas en algunas asignaturas y según el diseño y creatividad del docente y el estudiante se puede lograr una transformación en la forma en que se enseña ya que: “Permite agregar a la educación un



plus motivación, divertido y novedosos, el cual permite la dinamización de la educación gracias a sus características y a su amplio campo de acción pues se puede aplicar a diversas asignaturas” (Fernández D. , 2017, p. 20).

## **Dimensiones e Indicadores**

### **Plataformas digitales**

“El término learning platform para describir el conjunto de hardware, software y servicios de apoyo necesarios para la actividad formativa. Estas herramientas constituyen un sistema integrado que abre nuevos entornos de formación, respecto a los tradicionales modelos educativos” Prada *et al.* (2019, p. 141). La educación con el pasar del tiempo se han constituido y estructurado cambios que vayan acorde con las demandas que presenta la sociedad, de esta forma el uso de las plataformas digitales es considerada como una nueva estrategia de aprendizaje donde se convierten en un apoyo fundamental como método, donde le permite al estudiante plasmar sus conocimientos y aprender de forma interactiva.

### **Uso de juegos educativos**

En general, hace referencia al uso de juegos para favorecer al proceso educativo, por ende, se esmeran en obtener resultados que demuestren el los aprendizajes imprescindibles (Contreras R. , 2016, p. 28). La incidencia de los recursos tecnológicos ha permitido desarrollar y crear nuevas estrategias educativas, las cuales permiten abordar los conocimientos de manera interactiva; conceptualizando los juegos educativos de los cuales, promueven varios roles como la retroalimentación con una metodología enfocada a ser interactiva y desarrollar habilidades y destrezas en los educandos.

## **Herramientas pedagógicas**

Son aquellos instrumentos que le permiten al docente abordar sus clases de manera interactiva ya que son el medio por el cual se transmiten los contenidos curriculares y que luego se convierten en conocimiento para el educando. Un claro ejemplo según Ildefonso (2012) es el juego lingüístico considerado una herramienta pedagógica necesaria para desarrollar habilidades y hábitos lingüísticos y dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje, los cuales le permiten al estudiante transformar el conocimiento en un aprendizaje significativo dentro de su contexto escolar, social y familiar. (p. 97)

## **TIC'S**

Las siglas TIC ha perdurado con el tiempo enriqueciéndose con las tecnologías novedosas, sacándole el mayor provecho en las que brinda facilidades para la enseñanza, la sociedad procura mantenerse ligado a los cambios Flórez *et al.* (2017, p. 5). El uso de estos recursos permite que la información de variadas temáticas llegue al alcance de las demás personas, por lo que, su fin es mejorar las practicas educativas en el papel docente, lo que hace que los alumnos aprendan y desarrollen competencias en la búsqueda, actividades y recreación de contenidos.

## **Manejo de las TIC's**

En la actualidad, ha tenido mayor relevancia, por lo que, los docentes requieren trabajar mediante medios tecnológicos y por ende diseñar sus materiales didácticos mediante la tecnología para dinamizar el agilizar el conocimiento de sus educandos. Por ello, es una parte fundamental que el docente tenga competencias básicas en el manejo de recursos y plataformas recreativas que permitan contrarrestar el método tradicional y llegar a aprendizajes significativos y duraderos. Hernández *et al.* (2016) manifiesta que el manejo de

entornos virtuales se convierte en una competencia básica que engloba los conocimientos y habilidades para estar preparados en los desafíos de la sociedad (p. 45).

### **Creación de actividades virtuales**

Para Avella *et al.* (2017) la creación de actividades virtuales debe ser meticulosamente elaborada tomando en consideración la selección correcta de las herramientas o recursos que se aplicarán dentro de la clase. Por ello es importante conocer las características de nuestros educandos para determinar su nivel de y estilo de aprendizaje de tal manera que las actividades presenten un nivel de dificultad acorde sus necesidades de aprendizaje y en especial a sus capacidades y habilidades (p. 110).

### **Educación virtual**

Es un tipo de modelo educativo de los más influyentes que se vinculan con el uso de las herramientas tecnológicas que son consideradas como uno de los cambios significativos que ofrecen varias ventajas para adquirir conocimiento de forma ágil y rápida, puesto que, los estudiantes son los protagonistas principales en crear su propio aprendizaje gracias a la tecnología y diversas plataformas que brindan ayuda en la comprensión de aprendizajes. El desarrollo de las clases en las modalidades virtuales se transforma, surgiendo una serie de modificaciones en cuestión de tiempo y espacio (Contreras & Toro, 2015, p. 102).

### **Aprendizaje significativo**

La utilización de plataformas y juegos educativos han influenciado a desarrollar aprendizajes significativos en los educandos, donde hay que tomarlas como una ayuda pedagógica que hace que los estudiantes puedan emplear lo aprendido por el docente, no hay que confundirse como un proceso que va hacer mejor que un docente, no es más que una herramienta para

profundizar los conocimientos que van a quedar plasmados para toda la vida. “El juego sitúa al alumnado en el centro del aprendizaje, experimentando en primera persona todas aquellas situaciones y enseñanzas que se deseen estudiar. Ayuda a adquirir aprendizajes significativos, que son interiorizados más fácilmente y que tienen una mayor durabilidad en el tiempo que otros conocimientos memorizados o descontextualizados” Fernández *et al.*

(2018, p. 70).

**Tabla 2. Dimensiones e indicadores de la variable dependiente**

Variables	Dimensiones	Indicadores
Variable dependiente 2  <b>Educaplay</b>	Educación virtual	Aprendizaje significativo
		Creación de actividades virtuales
	TIC's	Manejo de TIC's
	Plataformas digitales	Uso de juegos educativos
Herramientas pedagógicas		

Fuente: Investigación de campo

Realizado por: Roberto Llumiluisa y Aracely Muñoz

### 1.1.5.2. Marco teórico contextual

#### Ubicación

La institución analizada del proyecto de investigación es la escuela de Zoila Ugarte de Landívar, la cual, se encuentra situada en la provincia de El Oro en la cabecera cantonal de El Guabo ubicada en las calles Eloy Alfaro y Machala, junto al estadio José María Mora.

#### Breve reseña histórica

Nacida en el cantón el Guabo un 27 de junio de 1864, Zoila Ugarte de Landívar fue uno de los iconos que más trascendió a nivel provincial y nacional. Debido a su incansable lucha

esta Guabeña tiene una escuela que honra a su nombre. La escuela Zoila Ugarte de Landívar es consecuencia de todo el esfuerzo que realizaron las primeras representantes feministas de Latinoamérica durante el siglo XX. La institución que lleva en honor su nombre fue fundada el 16 de octubre de 1936.

A Zoila Ugarte también se la conocía con seudónimo “Zarina” debido a sus grandes escritos, además de ser feminista incursiono en la poesía, le encantaba la literatura, pero no compartía los ideales de la iglesia católica por lo que se caracterizaba como una atea. Sin embargo, fue una luchadora política que revoluciono la participación de la mujer dentro de la política.

En la tercera década del siglo XX fue presidenta del centro feminista Anticlerical de Quito, por lo que fue un personaje muy influyente durante la época, principalmente porque se oponía a la doctrina de la iglesia. Como consecuencia de aquello fue presentado en su contra una furibunda pastoral en donde se aclamaba su incineración como su mayor castigo por no estar de acuerdo con la iglesia.

### **Visión**

La escuela Zoila Ugarte de Landívar se constituye desde el paradigma constructivista, transformando la práctica pedagógica, de la mano de educadores comprometidos con la formación académica de nuestros estudiantes brindándoles las herramientas necesarias para construir su propio conocimiento, además de educar con valores éticos y morales, los cuales sirvan para formar su carácter dentro de la sociedad y puedan convivir con el medio que lo rodea.

## **Misión**

La institución académica se caracteriza por fortalecer las capacidades, habilidades y actitudes basados en la metodología constructivista, la cual procura que en sus estudiantes practiquen los valores y establezcan una buena convivencia con su entorno social, priorizando los ideales comunes para respetar los recursos y bienes materiales, para promover los principios fundamentales del buen vivir, tales como la convivencia social, equidad, participación y liderazgo.

## **Infraestructura**

La institución está estructurada por un bloque de dos plantas y tres bloques a nivel del suelo contruidos de hormigón, cuenta con 16 salones de clase y una oficina de dirección, un baño de uso doble para niños y niñas, posee un patio recreativo con una extensión aproximada de 50 m<sup>2</sup>. Además, cuenta con rampas de fácil acceso para personas discapacitadas acoplándose a las medidas de inclusión.

## **Organización**

### **Gráfico 1. Organigrama institucional**



Fuente: Dirección de la escuela “Zoila Ugarte de Landívar”.

Elaborado por: Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”

### Recursos humanos

El personal docente que labora en la institución es de un total de 24 docentes, de los cuales 20 corresponden al género femenino y 4 corresponden al género masculino que comprenden los niveles de primero a séptimo año de educación general básica, un director general, y un psicopedagogo. Por otra parte, el alumnado está constituido por 635 estudiantes, que corresponden 431 al género femenino y 204 al género masculino.

### Sostenimiento

La institución educativa es un sector publica, el cual es financiada por el organismo mayor de educación y del distrito zonal, quienes acreditan los recursos económicos para el manejo

administrativo, académico y material, además de proveer de raciones alimenticias para los estudiantes.

### **Antecedentes referenciales**

Una vez que comprendimos como surgieron las plataformas educativas, es momento de analizar y contrastar como inciden algunas investigaciones realizadas a nivel global, regional y nacional de acuerdo a nuestro tema de investigación, por ende, presentaremos algunos referentes que nos muestran desde su punto de vista como las plataformas educativas han revolucionado los métodos de enseñanza-aprendizaje en la lectoescritura.

### **Referente Global**

A nivel internacional varios autores nos manifiestan a través de su investigación científica publicada en la Revista Mexicana Apertura, Suárez Cárdenas *et al.* (2015) “Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos”, mediante su investigación nos presentan diversas estrategias para implementar entornos virtuales de aprendizaje que mejoren la comprensión lingüística del discente.

Para desarrollar su trabajo se plantearon como objetivo Implementar Recursos Educativos Abiertos (REA) que permitan mejorar las habilidades y capacidades lectoescritoras del educando a través de herramientas tecnológicas para que estos sean capaces de procesar cualquier información. Como objetivos específicos contemplaba verificar la competencia lectoescritura en su relación con el uso de las TIC y conocer la competencia de los docentes frente a los nuevos entornos educativos.

Para desarrollar la investigación se basaron en un enfoque mixto, es decir cualitativo y cuantitativo, en donde se analizaron datos porcentuales obtenidos en base a la encuesta



realizada a los alumnos y las entrevistas aplicadas a los docentes y representantes, para la ejecución de los instrumentos se tomó una muestra de 24 escolares y 24 representantes de una población de alrededor de 75 estudiantes. Los resultados obtenidos demuestran que las habilidades de lectoescritura son importantes para el desempeño académico de los educandos y que mediante los recursos tecnológicos se promueve y dinamiza el aprendizaje en escolares.

La respectiva investigación se vincula directamente con nuestro trabajo de investigación, porque, en él se integran estrategias que van en función de mejorar en los estudiantes la lectoescritura a través de los recursos tecnológicos, que permiten desarrollar habilidades. Por otro lado, este contribuye como fuente teórica, experimental; donde, permite ver las realidades en la que se encuentran los docentes en la implementación de recursos tecnológicos como medio de ofrecer entornos recreativos.

### **Referente Regional**

En las investigaciones realizadas que enmarcan a nivel regional para nuestro proyecto, queremos resaltar la importancia de los autores Quimbayo & Sanabria (2017) con el tema “Uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual”, de Lima-Perú. Donde propone como objetivo principal determinar en qué frecuencia se utiliza la plataforma de Educaplay para comprender textos y como objetivos secundarios establecen evidenciar en el fortalecimiento de la comprensión lectora en todos sus niveles en base a textos.

El diseño de la investigación se estableció desde un enfoque cuantitativo, para poder recolectar la información de forma numérica, para detallar de forma más precisa, también se fundamental en el nivel explicativo y preexperimental que se ajusta a entender y adecuar la

plataforma digital como herramienta potenciadora para uso en la comprensión de textos. Por otro lado, se enfoca en realizarse preexperimental a través de la técnica de observación mediante la aplicación de una sesión escolar.

Al hablar de la muestra trasciende en una población de 96 estudiantes los cuales corresponden a los 7mo años de la institución Policarpa Salavarrieta que se encuentra ubicada en la carrera 6, barrio Kennedy del municipio. Por otra parte, para la recolección de resultados se aplicaron como instrumentos la lista de cotejo, también el seguimiento en la realización de actividades de varios estudiantes al azar, para el análisis de textos.

Los resultados respecto a la utilización de la plataforma Educaplay indicaron una mejoría en el análisis y comprensión de textos a nivel inferencial, literal por medio de varias actividades que a simple vista se obtuvo en un 70% de estudiantes que antes de la implementación de esta plataforma no presentaban mejorías, en cambio luego de la aplicación se evidencia un incremento del 80% en lo que respecta la comprensión de varios textos.

La respectiva tesis analizada se relaciona estrechamente a nuestro tema de investigación por la similitud de las variables, donde se pretende hacer uso de tecnologías emergentes para ayudar la comprensión de textos educativos; aportando significativamente con nuestro trabajo como fuente teórica en el manejo a través de varias actividades donde promuevan el aprendizaje.

El segundo trabajo es un artículo de investigación, donde, aludimos al gran realce de su trabajo perteneciente al autor Novoa (2019) “Estrategias de aplicación digital en la comprensión de textos narrativos”, de Perú. Su objetivo principal se basa en influir en la importancia que tienen programas educativos como estrategia para que los estudiantes

comprendan de manera más fácil el entendimiento de textos narrativos y como su objetivo específico está en brindar respuestas positivas en función de las dimensiones textual, inferencial y crítica de los alumnos.

Su diseño de investigación es tipo experimental, por lo que, su función es descubrir y analizar los efectos que causa en implementar este tipo de plataforma en la enseñanza de corte transversal. De manera que, su método es el cualitativo, porque analiza en tomar los resultados de varias actividades en las plataformas para contratar si ofrecen cambios radicales en la enseñanza de textos.

Dicha población consta de 1580 estudiantes pertenecientes de la facultad, los cuales se tomó a 310 participantes que correspondían al grupo de control 160 y al grupo experimental 150. Por otro lado, los instrumentos de apoyo para ser verídica esta investigación se constituyen por cuestionarios que se realizan por medio de las plataformas virtuales demostrando la eficacia que tienen, donde sumaran los puntajes referentes a cada actividad.

Entre los resultados se obtuvieron que gracias a la utilización de estas plataformas digitales se obtuvo el mayor puntaje que corresponde a la comprensión lectora, seguido de la comprensión literal en la plataforma Educaplay entre crucigramas y sopa de letras con un crecimiento del 15% en potenciar las habilidades y destrezas, convirtiéndose en actividades dinámicas y recreativas.

El artículo científico analizado se relaciona, por lo que, brinda mejoras educativas en el análisis de textos, de manera que se ha establecido una serie de actividades en función de implementar las plataformas virtuales con el fin de potenciar la lectura y escritura, las cuales permiten contribuir en nuestro trabajo para analizar los instrumentos que nos sirven como

guía para potenciar un buen nivel reflexivo, obteniendo así en un entorno más activo y motivador.

### **Referentes Nacionales**

Uno de los referentes nacionales es la investigación realizada en Quito, en la Universidad Tecnológica Israel por Correa (2020) “Guía didáctica con uso de TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lectoescritura en Preparatoria de la Unidad Educativa Kitukara”, esta investigación fue realizada para la acreditación profesional como master en Gestión de Aprendizaje influenciado por TIC.

En base a su investigación la autora propone como objetivo principal diseñar un aula interactiva en la plataforma MOODLE (plataforma de similares características que EDUCAPLAY) para contribuir en las capacidades literarias de los educandos del 1er año de EGB de la escuela “Kitukara” y como objetivos secundarios plantea diagnosticar como se efectúa la enseñanza de los contenidos a través de la plataforma MOODLE, además de valorar el análisis crítico de algunos especialistas respecto a la elaboración del aula virtual de aprendizaje en dicha plataforma.

El diseño de la investigación se efectuó bajo un enfoque mixto de carácter cualitativo y cuantitativo, está orientado en leyes y principios para el análisis inferencial de la investigación y se tabularon y analizaron datos estadísticos respectivamente para interpretación de los resultados. Los instrumentos empleados son una entrevista a los docentes de la institución educativa y una encuesta realizada a los estudiantes del primer año de educación básica, se tomó una población de 52 estudiantes divididos en dos grupos y 4 docentes respectivamente, en donde se obtuvo una muestra de 26 estudiantes (un grupo).

Los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes del primer año establecen que el 54% presenta dificultades en el proceso de la lectoescritura, por lo que se concluye que es necesario diseñar un aula virtual de aprendizaje a través de la plataforma, por lo tanto, se evidencia que existió un problema en el dominio de la lectoescritura y es justificable implementar plataformas digitales que permitan mejorar el conocimiento lingüísticos de los educandos.

El referente científico anteriormente mencionado tiene una estrecha relación con nuestra investigación puesto que se evidencia que en nuestro país a nivel nacional se realizan investigaciones que permiten mejorar la lectoescritura mediante el uso de plataformas digitales, además de poseer similares características respecto a nuestra investigación. Por otra parte, está investigación también contribuye como referencia y sustento a nuestra tesis de grado y futuras investigaciones alrededor del mundo.

Otra investigación realizada en Babahoyo, estudiante de la Universidad Técnica de Babahoyo con su tesis de grado por parte de Rizzo (2019) “Plataforma Educaplay y su aporte en el refuerzo académico de los estudiantes”. El autor plantea que la plataforma EDUCAPLAY mejora y refuerza el desempeño escolar en los estudiantes de 3ero de bachillerato de la institución “José María Estrada Coello”, y como objetivo secundario Analizar la importancia de los recursos tecnológicos, como contribuyen las plataformas digitales en el proceso educativo y diseñar estrategias que ayuden al desempeño del discente.

En cuanto al diseño de investigación se enfoca en una metodología de carácter cuantitativo debido a que se analizan datos porcentuales y estadísticos obtenidos de las encuestas aplicadas a los docentes y estudiantes de la institución educativa en donde se tomó una muestra de 35 estudiantes de una población de 105 estudiantes y 4 docentes. Obteniendo

como resultado que todos los docentes desconocen el uso de plataformas digitales en especial la plataforma EDUCAPLAY, además que la institución no posee instrumentos tecnológicos para aplicarlos en el entorno educacional.

La investigación en mención nos permite conocer la realidad de la educación del Ecuador porque evidenciamos como existen instituciones que no poseen recursos tecnológicos para trabajar con plataformas digitales, por otro lado, este referente científico se relaciona con nuestro trabajo porque se propone trabajar con el software educativo EDUCAPLAY, demostrando que esta plataforma es una herramienta de gran utilidad para fortalecer los procesos académicos de los educandos.

#### **1.1.5.3. Marco teórico administrativo legal**

En base al artículo 27 de la Constitución (2008) La educación es un derecho autentico de todos los niños, el Estado es el responsable de garantizar que la formación académica de estos sea holística, cumpliendo con los parámetros necesarios para una óptima instrucción, por lo que es necesario atender las particularidades de los educandos en cada uno de los ámbitos académicos y sociales (p. 16).

Con la plataforma Educaplay se pueden crear actividades que ayuden a mejorar la calidad de la educación, ya que contribuye directamente a la formación integral del educando tal como se establece en el artículo 3 de la LOEI (2017) en donde menciona que se deben fortalecer las capacidades y habilidades de los estudiantes para fomentar un pensamiento crítico que les permita tomar las decisiones correctas dentro de su vida diaria y contribuyan a mejorar la sociedad (p.13).

De la misma manera en su artículo 4 la LOEI (LOEI, 2017) establece como derecho a la educación una formación académica integral respaldada por la constitución del Ecuador en la que se garantiza su calidad y gratuidad, además del libre acceso a todos y cada uno de los niveles de formación permanente en sus diferentes modalidades de estudio de tal forma que cumplan los principios ineludibles que contemplan a todos los ciudadanos del país.

### **1.1.6. HIPÓTESIS**

#### **1.1.6.1. Hipótesis central**

Usar la plataforma Educaplay mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

#### **1.1.6.2. Hipótesis particulares**

- La plataforma Educaplay es una herramienta útil para desarrollar hábitos de lectura y escritura a través del juego.
- Si el docente conoce y domina la plataforma Educaplay, el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura será muy dinámico y significativo.
- Crear estrategias y actividades académicas en Educaplay mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

## **1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DIAGNÓSTICO**

### **1.2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROCEDIMIENTO OPERATIVO**

La investigación inicio a raíz de lo evidenciado durante las practicas preprofesionales, la cual se desarrolló dentro de la escuela “Zoila Ugarte de Landívar” en donde diagnosticamos a través de la observación, que la mayoría de estudiantes del quinto año presentan dificultades para la lectura y escritura, debido a la falta estrategias tecnológicas que permitan dinamizar el aprendizaje del educando. Por ello, nos plateamos como tema de investigación el uso de

la plataforma Educaplay para el mejoramiento de la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura, porque consideramos que Educaplay es una herramienta que potencia las habilidades y destrezas de la lectura y escritura a través del juego.

Luego de haber diagnosticado y evidenciado el problema nos dirigimos al plantel educativo y solicitamos el permiso para dialogar con el director e informarle acerca del problema observado durante las practicas preprofesionales y hacerle saber que estamos interesados en llevar a cabo una investigación que contribuirá y beneficiara a los docentes y estudiantes de los quintos años “A”, “B”, “C”, y a su vez pedirle de antemano la autorización y los permisos correspondientes para poder desarrollar y ejecutar nuestra tesis de grado.

Una vez de haberle comunicado al director nuestro problema y tema de investigación, procedimos a redactar la documentación correspondiente para recibir la autorización de manera formal y legal, el mismo que servirá para respaldar y evitar cualquier tipo de mal entendidos e inconvenientes que e puedan desarrollar durante o después en la elaboración de la investigación.

Dada la circunstancias evidenciadas decidimos delimitar la población a quienes se les aplicara los instrumentos de investigación, para ello seleccionamos una muestra a través de la técnica de muestreo aleatorio no probabilístico intencional tomando en cuenta únicamente a los quintos años de educación básica paralelos “A”, “B” y “C”, debido a que todos los paralelos utilizan la misma planificación y por ende asumimos que el aprendizaje de los estudiantes es deficiente respecto a la lectura y escritura, además ellos influyen directamente en el campo de estudio y queremos incrementar la probabilidad de que nuestras hipótesis son verdaderas.



Por otra parte, para la recolección de información teórica se utilizó el método histórico lógico que permite consolidar y fundamentar la investigación, a través de diversas revisiones y selección de documentos, artículos científicos, trabajos de postgrado, libros, revistas y fuentes bibliográficas indexadas, considerando las investigaciones de autores más relevantes que permitan definir las bases del marco histórico, contextual y teórico. Sin embargo, para la recopilación de resultados se analizó varias técnicas y se seleccionó la más pertinente al tema de investigación, para su obtención se empleó la técnica de la encuesta, y se diseñó como instrumento un cuestionario en la que se detalló varios ítems basados en las dimensiones de las variables.

Posteriormente validamos la encuesta mediante la evaluación efectuada por los especialistas inmersos en el campo de estudio, los cuales analizaron e identificaron a las preguntas por medio de una puntuación por escala, determinando si estas eran adecuadas, idóneas y pertinentes para ser aplicadas como medio para la recopilación de resultados de nuestro trabajo de investigación.

Respecto a la elaboración de la propuesta, vamos a intervenir al problema detectado referente a las deficiencias que poseen los estudiantes en la lectoescritura, por lo que capacitaremos a los docentes a través de talleres teóricos prácticos, en donde se especificaran cada una de las herramientas que ofrece Educaplay, además del diseño y creación de actividades lúdicas y comprensión de textos. Por esta razón queremos que los docentes conozcan y hagan uso de este recurso tecnológico que servirá para mejorar el pensamiento, comunicación, y a su vez lograr que los educandos tengan una interacción positiva con los demás y su entorno.

Para obtener el consentimiento de docentes como representantes se procedió a realizar oficios en donde se les detalla en que consiste nuestro trabajo de investigación, los instrumentos que

vamos aplicar y el para qué vamos a utilizar la información proporcionada, también se les comunico cordialmente que forman parte de nuestra investigación y necesitamos su aprobación para aplicar los instrumentos respectivos. Por lo que el consentimiento informado abarca de no solo el bien común de los participantes, sino evidenciar de manera autónoma (Chávez *et al.* 2012)

Por ende, se convocó a una reunión para darles a conocer que sus representados son participes de este proceso, en la cual, se les pidió el consentimiento para la aplicación del test de rendimiento y la encuesta. No obstante, también se diseñó el oficio dirigido a los docentes del quinto año, en el que solicitamos se nos otorgue el consentimiento y en conjunto nos brinden la autorización para aplicarles la encuesta. Debido a que estos documentos se realizaron con la finalidad de obtener el consentimiento informando entendido como uno de los principios fundamentales de la investigación científica en donde se respeta cada una de las decisiones de los sujetos involucrados en la investigación. (Viera, 2018, p. 130)

Por tales razones debemos comprender al consentimiento informado como un proceso en la que el investigador y el participante se mantienen comunicados desde que inicia hasta que finaliza la investigación (Viera, 2018, p. 131). Para así tener constancia que se han informado cada uno de los detalles de la tesis de grado y consecuentemente evitar algún daño y prejuicio hacia la integridad de los miembros involucrados dentro de la investigación.

### **1.2.2. ENFOQUE, NIVEL Y MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN**

La presente investigación que aborda el manejo de la plataforma Educaplay en la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura referentes a implementar el uso de tecnologías enfocadas para atender las necesidades demandantes que presenta los estudiantes del 5to año “B” los cuales

conlleven a regirse a varios elementos que le resulten llamativos e innovadores en este proceso. A continuación, se presenta el tipo de investigación que se empleó, consecutivamente de los métodos utilizó y que sirvieron para llevar a cabo un proceso orientado y sistematizado por fuentes empíricas y científicas que resultan fundamentales para la elaboración y ejecución del mismo.

### **Enfoque de la investigación**

El enfoque de la investigación es de carácter cuali-cuantitativo; cualitativo porque se analiza e interpreta los resultados obtenidos a través de la lista de cotejo, la cual fue realizada a los estudiantes del quinto año, por otra parte, es cuantitativa porque se realizó un sondeo de datos numéricos representados, estadísticos, los cuales fueron tabulados para determinar las discusiones y veracidad de nuestras hipótesis.

### **Nivel de la investigación**

Los niveles de la investigación que se abordaron dentro del estudio de caso, en base a lo observado y de acuerdo a los resultados obtenidos mediante los instrumentos de investigación, que fueron aplicados en las practicas preprofesionales son de carácter:

**Exploratorio:** Porque permite realizar un sondeo sobre las características del problema, para luego formular adecuadamente las hipótesis y posteriormente seleccionar las técnicas que permitieron recabar la información.

**Descriptivo:** Porque aborda el nivel de conocimiento del docente acerca del uso y creación de actividades de lectoescritura en la plataforma Educaplay. De esta forma se obtuvieron datos muy relevantes los cuales permitieron establecer con mayor énfasis nuestras hipótesis.

**Explicativo:** Porque se detalla la relevancia que tiene el diseño y creación de actividades dentro de Educaplay para fomentar la lectura y escritura a través del juego como esta plataforma es de útil importancia para dinamizar y facilitar los contenidos dentro de la asignatura de Lengua y Literatura.

### **Modalidad de la investigación**

Por consiguiente, nuestro tipo de investigación es aplicada de campo, porque nos adentramos en el problema de estudio donde se aplicó la plataforma Educaplay para asumir el impacto que generan las metodologías educativas, referentes a las actividades realizadas a niños con dificultades en la lectoescritura, con el fin de poder comprender, observar e interactuar con los actores educativos, para contribuir a desarrollar aprendizajes significativos y a su vez brindando soluciones a problemas reales que se generen en la práctica.

Por otra parte, Benito & Salinas (2016) mencionan y definen a la investigación aplicada como bases sólidas que describen y orientan la práctica, estableciendo soluciones dando énfasis en la construcción teórica del estudio de caso, para dar a conocer los resultados y parámetros que le sirvan a investigadores con temática similar (p.46). En otras palabras, es la intervención del investigador dentro del campo de acción, con la finalidad de buscar una mejora o solución al problema a través de la práctica.

### **Método de Investigación**

#### **Método Empírico analítico**

Nuestra investigación se centró en el método empírico-analítico puesto que se realizó un sondeo de las diversas características de la plataforma Educaplay y se experimentó con

algunas actividades orientadas a mejorar la lectoescritura para posteriormente hacer un análisis según los resultados obtenidos tanto de las fuentes bibliográficas como de las técnicas e instrumentos aplicados para la tabulación de información. De tal forma que se pudo concretar el problema a resolver y se brindó una solución.

### **Métodos complementarios o auxiliares**

#### **Método Hipotético – Deductivo**

Otro de los métodos que se empleó, es el método hipotético-deductivo, puesto que la investigación se desarrolló en función de la hipótesis central la cual consistió en usar la plataforma Educaplay para desarrollar actividades de lectoescritura, esta hipótesis se tomó como directriz para poder desarrollar y estructurar la investigación de acuerdo a los datos empíricos del objeto de estudio que se obtuvieron mediante la observación en nuestras prácticas preprofesionales dentro de la escuela “Zoila Ugarte de Landívar” de tal forma que conforme íbamos avanzando se dedujo que esta plataforma es de gran ayuda tanto para el docente como para el educando fortaleciendo sus hábitos lingüísticos.

Este método es muy característico, puesto que, partimos de una hipótesis en conjunto de ideales, normativas resumiendo los datos más importantes para la verificación empírica (Rodríguez & Pérez, 2017, p. 12). Por lo tanto, se corroboró y verificó la hipótesis mediante la obtención de datos probalísticos o estadísticos.

#### **Método Histórico-Lógico**

También se empleó el método histórico-lógico porque se necesitó conocer dentro del marco histórico algunas reseñas e indicios que sirvan de soporte y fundamento para las bases

teóricas de la investigación en donde se presentaron varias fuentes bibliográficas que demostraron como se empleó Educaplay dentro de la lectoescritura, mediante la indagación de información para establecer de forma cronológica los antecedentes del estudio de caso (Rodríguez & Pérez, 2017, p. 14). En la que se detalló lo útil que puede llegar a ser Educaplay para desarrollar habilidades y competencias de lectura y escritura.

### **Método Explicativo- ilustrativo**

Se implemento el método explicativo porque se presentarán las relaciones entre las variables de estudio, fundamentados de las metodologías y recursos empleados por el docente, ya que es quien trasmite los conocimientos y el estudiante solo los acopla como medio de reproducción. Generalmente este método abarca las actividades realizadas en el quehacer educativo que consisten en la narración, descripción, la lectura y escritura de textos, y demás recursos utilizados para este proceso.

### **1.2.3. UNIDADES DE INVESTIGACIÓN – UNIVERSO Y MUESTRA**

La delimitación de la población y la muestra de un trabajo de investigación es una parte fundamental que permite estudiar y observar directamente al problema, obteniendo de esta manera los resultados a través del análisis de sus características, dependiendo del nivel, tipo y desempeño de los sujetos involucrados, a partir de ello, se tomará una parte de los participantes que corresponden a la población, donde propiciarán de manera exacta los hallazgos ocurridos en nuestro estudio de caso, ejecutándolos de acuerdo a la técnica de muestreo vinculados a dar respuesta a los objetivos de la investigación.

## **Población**

El objeto focal de toda investigación parte de una población, que es quien delimita y define el grupo que será participe de la aplicación de los recursos de investigación para el análisis de datos. Según manifiesta Arias *et al.* (2016) “La población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados” (p. 202). Por esta razón, establecer la población es esencial porque indagaremos a los sujetos involucrados de nuestro estudio de caso de acuerdo a sus rasgos, labores y su entorno cultural que los caracteriza.

Nuestra población de estudio comprende de todos los docentes del área de educación básica, los cuales representan un total de 18 docentes de segundo a séptimo año de EGB y los estudiantes que corresponden al quinto año de EGB, distribuidos en tres paralelos: en el paralelo “A” 30 estudiantes, en el paralelo “B” 30 estudiantes y en el paralelo “C” 30 estudiantes dando un total de 90 estudiantes, entre ellos niños y niñas de alrededor de 9 a 10 años de la escuela “Zoila Ugarte de Landívar” del Cantón El Guabo, la cual, es una institución pública de turno matutino y vespertino.

En cuanto al ámbito sociocultural, el grupo de estudio se caracteriza por ser homogéneo en su totalidad, es decir, son de etnia mestiza y pertenecen al mismo sector socioeconómico en el que se encuentran tanto estudiantes como docentes, puesto que el campo de estudio se encuentra ubicado dentro de la urbe del cantón El Guabo de la provincia de El Oro, en donde la familia de los educandos se dedica de actividades en torno a la agricultura, el comercio, entre otras. Los docentes de la institución en su mayoría solo poseen un título de tercer nivel, los cuales presentan escaso conocimiento a abordar o emplear nuevos recursos didácticos.

## **Muestra**

Luego de haber delimitado, definido y caracterizado nuestra población procedimos a establecer en que consiste la muestra, que según nos menciona Sampieri *et al.* (2014) la muestra hace referencia a una pequeña parte del grupo o población de participantes del cual se recogerá información, debe ser preciso y conciso, para obtener datos mayor representativos (p. 173).

Para la extracción de la muestra de nuestra investigación aplicamos la técnica de muestreo aleatorio no probabilístico intencional, por lo que nuestra población es pequeña, debido a las particularidades que presenta la misma, en otras palabras, se tomó de la población de 90 estudiantes, 30 estudiantes de forma aleatoria intencionada de los 3 paralelos “A”, “B” y “C” del quinto año EGB los cuales representan el 91% de la muestra y del grupo de 18 docentes, se seleccionó a los 3 docentes del quinto año representando el 9% de la muestra, dándonos un total de 33 participantes que representan el 28% de la población.

Se seleccionó esta técnica, con la intención de comprobar nuestras hipótesis acerca de la práctica docente sobre la lectoescritura y corroborar lo evidenciado dentro del campo de estudio a través de la observación, puesto que esta técnica permite: “seleccionar casos característicos de una población limitando la muestra sólo a estos casos. Se utiliza en escenarios en las que la población es muy variable y consiguientemente la muestra es muy pequeña” (Otzen & Manterola, 2017, p. 230). Por consiguiente, presentamos detalladamente en la siguiente tabla, como se distribuye nuestra población y muestra:



**Tabla 3. Matriz de población**

<b>Población (118)</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje de la muestra</b>	<b>Porcentaje de la población</b>
Estudiantes	30	91%	26%
Docentes	3	9%	2%
Total	33	100%	28%

Fuente: Investigación campo

Realizado por: Roberto Llumiluisa y Aracely Muñoz

## 1.2.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

### 1.2.4.1. Definición de variables

**Tabla 4. Matriz de consistencia**

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<b>GENERAL</b>	<b>GENERAL</b>	<b>GENERAL</b>	<b>HIPÓTESIS CENTRAL</b>	
¿Cómo influye la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de los quintos años EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar?	Analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura mediante el uso de la plataforma Educaplay como herramienta pedagógica para crear actividades que permitan desarrollar habilidades y destrezas lingüísticas en los educandos del 5to año de EGB de la Escuela Zoila Ugarte de Landívar periodo 2020-2021.	Usar la plataforma Educaplay mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.	<p>V. I: LECTOESCRITURA indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Habilidades lingüísticas</li> <li>➤ Destrezas lingüísticas</li> </ul> <p>V. D: EDUCAPLAY indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aprendizaje significativo</li> <li>➤ Herramienta pedagógica</li> </ul>	<p><b>Tipo de Investigación</b> Investigación Aplicada de campo</p> <p><b>Diseño de la Investigación</b> Experimental “puros”</p> <p><b>Método de investigación</b> Empírico-Analítico</p> <p><b>Ámbito de Estudio</b> Escuela Zoila Ugarte de Landívar periodo 2020-2021</p> <p><b>Población</b> Comprende de todos los estudiantes de los 5tos años de EGB y 18 docentes del área de educación básica de la escuela Zoila Ugarte de Landívar.</p> <p><b>Muestra</b> Muestreo aleatorio no probabilístico intencional</p>
<b>ESPECIFICOS</b>	<b>ESPECIFICOS</b>	<b>ESPECIFICOS</b>	<b>Hipótesis secundaria 1</b>	
¿En qué medida la plataforma Educaplay es una herramienta útil para desarrollar hábitos de lectura y escritura en los estudiantes?	Comprobar que la plataforma Educaplay es una herramienta útil para desarrollar hábitos de lectura y escritura en los estudiantes a través del juego.	La plataforma Educaplay es una herramienta útil para desarrollar hábitos de lectura y escritura a través del juego.	<p>V. I. indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Enseñanza de la lectura</li> <li>➤ Hábitos de lectura y escritura</li> </ul> <p>V. D indicadores</p>	

			➤ Uso de juegos educativos	<b>Técnicas de Recolección de datos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Encuesta</li> <li>➤ Test de rendimiento</li> </ul> <b>Instrumentos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuestionario</li> <li>➤ Lista de cotejo</li> </ul>
¿Cómo influye el nivel de conocimiento de los docentes del Quinto EGB en el uso de Educaplay?	Determinar el nivel de conocimiento de los docentes del Quinto EGB respecto al uso de Educaplay mediante la aplicación de la encuesta para conocer su dominio.	Si el docente conoce y domina la plataforma Educaplay, el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura será muy dinámico y significativo.	<b>Hipótesis secundaria 2</b> V. I. indicadores <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Manejo de entornos virtuales</li> </ul> V. D indicadores <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Manejo de TIC's</li> </ul>	
¿De qué manera la creación de actividades en Educaplay mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura?	Elaborar estrategias académicas para potenciar el manejo de Educaplay mediante la creación de actividades de lectoescritura.	Crear estrategias y actividades académicas en Educaplay mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.	<b>Hipótesis secundaria 3</b> V. I. indicadores <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Uso de la didáctica</li> <li>➤ Enseñanza de la escritura</li> </ul> V. D indicadores <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Creación de actividades virtuales</li> </ul>	

Fuente: Investigación campo

Realizado por: Roberto Llumiluisa y Aracely Muñoz

### 1.2.4.2. Selección de variables e indicadores

**Tabla 5. Operacionalización de la variables**

Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Variable independiente <b>Lectoescritura</b>	Práctica pedagógica	Uso de la didáctica	Test de rendimiento	Cuestionario
		Hábitos de lectura y escritura		
	Enseñanza aprendizaje	Enseñanza de la escritura		
		Enseñanza de la lectura		
Área de Lengua y Literatura	Manejo de entorno virtuales	Habilidades Lingüísticas		
Variable dependiente <b>Educaplay</b>	Educación virtual	Aprendizaje significativo	Encuesta	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuestionario</li> <li>➤ Lista de cotejo</li> </ul>
		Creación de actividades virtuales		
	TIC's	Manejo de TIC's		
	Plataformas digitales	Uso de juegos educativos		
		Herramientas pedagógicas		

Fuente: Investigación campo

Realizado por: Roberto Llumiluisa y Aracely Muñoz

### **1.2.4.3 Técnicas e instrumentos de investigación**

La selección de las técnicas para la recopilación de datos y sondeo de nuestro proyecto de investigación, han sido depuradas en base a nuestros métodos, con la finalidad de diseñar y aplicar los instrumentos pertinentes que faciliten la obtención de información necesaria para emitir una conclusión referente al uso de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del 5to año de EGB de la Escuela Zoila Ugarte de Landívar del cantón El Guabo periodo 2020-2021.

#### **Técnica general**

Para la ejecución del proyecto de investigación aplicamos la técnica de la encuesta cerrada como eje principal, la cual consistió en plantear un cuestionario en donde se formuló preguntas pertinentes dirigidas al objeto de estudio para recopilar información acerca del nivel de conocimiento del docente respecto al uso de la plataforma Educaplay, para posteriormente analizar los resultados obtenidos mediante datos estadísticos y porcentuales los cuales permitirán corroborar y comprobar nuestras hipótesis en base a lo evidenciado dentro del campo de estudio para determinar la magnitud del problema.

Según nos mencionan López-Roldán y Fachelli (2015) la encuesta es una de las técnicas más populares que se emplean dentro del campo de la Sociología debido a que presenta algunos efectos positivos los cuales permiten obtener información ya sea de índole social, profesional, académico sea el caso para indagar en el tipo de investigación efectuada (p. 5).

## **Técnicas complementarias**

### **Lista de cotejo**

Además, hemos implementado como técnica complementaria la lista de cotejo porque, esta técnica nos permite evaluar de forma clara y precisa el proceso de aprendizaje que va recabando los aspectos más importantes y fundamentales permitiendo destacar las acciones, cambios o efectos que suceden en el campo de estudio. Por medio de la observación dentro de las prácticas preprofesionales, por lo que la utilizamos para verificar si el docente emplea en sus clases recursos tecnológicos, a partir de sus planificaciones, su manera de enseñar, los contenidos de aprendizaje, que tipo de métodos y técnicas utiliza, y si las actividades van destinadas a abordar habilidades y destrezas para evidenciar si los estudiantes que presentan dificultades en la lectoescritura responden de manera activa.

### **Test de rendimiento**

Este instrumento va dirigido hacia los estudiantes porque este tipo de test simplificado nos permite determinar los incidentes que inciden directamente en el rendimiento escolar, mediante de una serie de aspectos generales del que hacer educativo, en torno a las deficiencias de los educandos, con el fin de evidenciar si ellos poseen inconvenientes para desarrollar las habilidades lingüísticas como leer y escribir, también si tienen buena motivación al inicio de sus clases, si los materiales didácticos utilizados por el docente le resultan interesantes y significativos o si presentan algún otro tipo de dificultad en la ejecución de actividades.

## **Instrumentos para la recopilación de datos**

El instrumento que aplicamos para la recopilación de datos fue un cuestionario propio, diseñado con la escala de Likert el cual comprende de 23 ítems formulados en base a 6 dimensiones las cuales contemplan:

La práctica pedagógica: se refiere al manejo de recursos didácticos los cuales regularan la práctica docente, por lo que, el educador debe estar capacitado en el diseño de recursos virtuales y actividades que respondan las necesidades lingüísticas del educando según su ritmo y estilo de aprendizaje.

La enseñanza-aprendizaje: consiste en las metodologías y estrategias que el docente aplica para enseñar sus contenidos y cómo estas deben ser adaptadas a los contenidos que están presente en el currículo, para lo cual debe emplear técnicas y actividades en función y uso de las TIC's.

El área de Lengua y Literatura: corresponde a las destrezas y habilidades lingüísticas que el estudiante debe alcanzar a la perfección para continuar con su formación académica, lo que le permite al estudiante expresar sus ideas, sentimientos y emociones de forma oral o escrita mediante la comprensión de textos dentro de su vida cotidiana.

Las TIC's: hace referencia a todas las herramientas y recursos tecnológicos que sirven para mejorar la calidad de enseñanza-aprendizaje dependiendo del uso y función que el docente le de en base a las necesidades de sus educandos por lo que son muy importantes debido a que motivan y hacen del estudiante un ente mucho más activo y autónomo con recursos multimedia que dinamizan su aprendizaje.

La educación virtual: hace referencia a la modalidad como tal, es decir, aquella enseñanza en la que el educando aprende principalmente a través del internet, utilizando varias herramientas digitales como plataformas educativas, entornos virtuales, recursos multimedia, entre otros.

Las plataformas digitales: son las herramientas en donde se desarrollan los procesos de aprendizaje de manera versátil, activa y sobre todo participativa, en la que los estudiantes pueden hacer anotaciones, subir tareas, desarrollar evaluaciones de forma fácil y sencilla.

Además, cabe mencionar que se incorporaron 12 indicadores presentes en la operacionalización de las variables y que ha sido validado por varios especialistas en nuestro tema de estudio. Seleccionamos este instrumento para lograr alcanzar un alto grado de validez que nos permita consolidar nuestras hipótesis por lo que su elaboración fue minuciosamente detallada cumpliendo con las características de la técnica de la encuesta cerrada.

### **Descripción del proceso de evaluación**

La validación del instrumento de investigación es una labor fundamental a la hora de realizar las técnicas que vamos ejecutar con el fin de obtener respuestas de nuestro problema a investigación, por ello presentamos a continuación los pasos que efectuaron para que sea factible nuestro instrumento:

**Paso 1:** primero realizamos una investigación bibliográfica para saber si existía un instrumento de algún autor que se acople de forma pertinente a nuestras dimensiones e indicadores y que responda a nuestros objetivos, bases teóricas, pero desafortunadamente no encontramos un instrumento competente a nuestra investigación, por lo que tuvimos que



definir de manera autónoma que resultados esperamos obtener de nuestro instrumento, es decir definir el concepto de la investigación.

**Paso 2:** exploramos nuestro concepto mediante la ayuda de algunos expertos en Informática y uso de tecnologías y Lengua y Literatura, a quienes consultamos para que nos orienten con sus intervenciones de tal manera nos permitieron definir de forma clara que se pretende obtener del cuestionario

**Paso 3:** enlistamos todas ideas que nos brindaron los expertos para tomarlas como punto de referencia para la elaboración de nuestro cuestionario, en otras palabras, los conceptos que serán abordados dentro de la encuesta.

**Paso 4:** Procedimos a construir nuestros ítems tomando en cuenta las ideas y conceptos que brindaron los expertos y relacionándolos con las dimensiones establecidas dentro de la investigación. Entonces, seleccionamos las ideas más apropiadas y competentes, elaboramos los ítems de forma minuciosa y detallada, considerando las características de la técnica de la encuesta cerrada y enumerando la escala valorativa para cada ítem, que en este caso fue la escala de Likert.

**Paso 5:** pedimos la colaboración de jueces especialistas en el campo investigativo, quienes evaluaron el listado de ítems formulados a partir de las indicaciones dadas de nuestros expertos, para que emitan un juicio crítico valorativo al respecto. Por consecuente, esto nos permitió verificar y definir que ítems serán empleados dentro de la encuesta, de manera que quede consolidado nuestro cuestionario para la prueba piloto.

**Paso 6:** aplicamos una prueba piloto, es decir realizamos un ensayo con nuestra encuesta, encuestamos a un docente del 5to año para conocer si nuestros ítems están correctamente

formulados, redactados y tienen concordancia idónea, que nos permita determinar que la encuesta esta apta para ser aplicada de manera formal.

**Paso 7:** en este punto analizamos la consistencia de nuestra encuesta en base a datos recopilados de la prueba piloto, en donde valoramos las respuestas del encuestado y relacionamos las puntuaciones de las escalas con nuestros objetivos para comprobar la consistencia y efectividades de los ítems.

**Paso 8:** en este paso se efectuó la selección final de los ítems que serán aplicados dentro de la encuesta oficial, para ello eliminamos un 10% de aquellos ítems que presentaban ambigüedades o aquellos que según el valor obtenido del resultado de la prueba piloto demuestran inconsistencia o poca correlación con el objetivo propuesto y de la encuesta.

**Paso 9:** revisamos las preguntas minuciosamente con el fin de reducirlas y obtener las más importantes, para ello, colocamos los ítems según su correlación que representen con las dimensiones, de tal forma, que traten de abordar y reestructurar de acuerdo a las dimensiones, las cuales, serán agrupadas en el instrumento de aplicación final.

**Paso 10:** como último paso, conlleva a la validez de nuestro instrumento de adentro hacia afuera, de tal manera que, realizamos una revisión final a cada uno de los ítems, donde posteriormente aplicamos otro instrumento que abarca de forma consistente la misma población utilizada, valorando las respuestas obtenidas, obteniendo así nuestra validez de criterio ejecutando una comparación precisa y eficaz del campo de estudio.

Cabe mencionar que, los especialistas encargados de evaluar nuestra encuesta fueron 3 Magísteres y una licenciada. Entre los especialistas constan la Licenciada Paola Guevara Pando, docente de la escuela de EGB “Rogerio Zamora Palacios”, tiene 5 años de experiencia

y fue escogida por su gran capacidad y dominio de la lengua y literatura para evaluar contenidos junto a su intelecto reflexivo; también se consideró la Licenciada Leydi Quishpe, magister y especialista en Informática educativa es actualmente docente del Colegio Técnico Nacional “Carmen Mora de Encalada” la misma que lleva 6 años de experiencia en este cargo, por ende, requerimos de su ayuda por su conocimiento en informática y manejo de ciertas plataformas digitales como medio de enseñanza.

Además, contamos con la validación de nuestro instrumento con el Licenciado Borys Geovanny Torres Anchundia, magister con mención en Docencia y Gerencia en Educación Superior y Master Universitario en Tecnología Educativa y Competencias Digitales, con cuatro años de experiencia, por ello, fue elegido por su gran dominio en tecnologías educativas y manejo en el desarrollo de competencias para potenciar las habilidades a través de entornos virtuales. Asimismo, consideramos al Licenciado Luis Alberto Campoverde Marca, master en Competencias Educativas Avanzadas, posee 6 años de experiencia, por lo cual, fue elegido por su conocimiento y capacidad para abordar estrategias en programación de lenguajes y aplicaciones informáticas orientadas al contexto educativo educativo.

### **1.3. ANÁLISIS DEL CONTEXTO Y DESARROLLO DE LA MATRIZ DE REQUERIMIENTOS**

#### **1.3.1. ANÁLISIS – DISCUSIÓN DE RESULTADOS Y VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS**

Los resultados obtenidos de los diferentes instrumentos aplicados permiten analizar la realidad de la problemática de estudio, puesto que se detalla con exactitud datos estadísticos, los cuales permiten consolidar, comprobar o verificar las hipótesis planteadas dentro de la investigación, por ello es importante exponer los resultados de forma clara y precisa para

despejar cualquier inquietud del investigador para luego establecer discusiones con las investigaciones expuestas dentro del marco teórico de tal manera que se contrasten los resultados con la realidad de la problemática.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en el desarrollo de la investigación:

### **Discusión de resultados**

La finalidad de nuestra investigación consiste en analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura mediante el uso de la plataforma Educaplay como herramienta pedagógica para crear actividades que permitan desarrollar habilidades y destrezas lingüísticas en los estudiantes de 5to de EGB de escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021. Para la obtención de los resultados se aplicó una encuesta, un test de rendimiento y una lista de cotejo de tal manera que se compruebe la veracidad de la hipótesis.

De acuerdo a los resultados obtenidos en tabla 1 de la encuesta realizada a los docentes de 5to año de EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar determinamos que los 66,33 % de los docentes considera estar capacitado, no obstante, según lo evidenciado dentro de la prácticas preprofesionales, el docente no utiliza recursos tecnológicos, principalmente la creación de actividades virtuales las cuales incluye dentro de sus planificaciones porque no conoce los grandes aportes y beneficios que brindan las plataformas digitales como tal es el caso de Educaplay, por lo tanto, sus estudiantes no desarrollan sus habilidades lingüísticas. Así también, Rizzo (2019) nos presenta en su investigación que los docentes en su totalidad desconocen y mucho menos emplean plataformas digitales, argumentando a que se debe a la falta de capacitación en el diseño de actividades virtuales e incluso a la escasez de recursos tecnológicos con los que cuenta el docente.

Por otra parte, cabe mencionar que los docentes no emplean correctamente las TIC's, porque se limitan a emplear recursos tradicionales y estrategias mecanizadas en donde no se destaca la participación y el interés por aprender en los educandos, por lo tanto es necesario diseñar actividades innovadoras en plataformas como Educaplay las cuales ofrecen una gran variedad de actividades lúdicas en las que se puede mejorar las habilidades y destrezas de lectoescritura, dinamizando el sistema educativo. Por su parte, Correa (2020) demuestra que los estudiantes presentan dificultades de lectoescritura y determina que es fundamental la creación de un aula virtual para crear hábitos de lectoescritura que mejoren el desempeño de los mismos.

Según los datos obtenidos de la tabla 3 determinamos que 66,3% de los docentes no promueve la lectura y escritura mediante actividades virtuales por lo que gran parte de los educandos tiene dificultades para leer, estos resultados varían en comparación a Quimbayo & Sanabria (2017) en los que al hacer uso de la plataforma educaplay evidenciaron un incremento del 80% de mejora en la comprensión de textos. Sin embargo, para Novoa (2019) los estudiantes mejoraron un 15% en la comprensión de textos narrativos gracias al uso de la plataforma educaplay a través de actividades de crucigramas y sopa de letras, destacando la utilidad de la misma dentro del área de Lengua y Literatura.

No obstante, los resultados obtenidos en esta investigación presentan similares características a la de Suárez Cárdenas *et al.* (2015) en la que se destaca el manejo de plataformas digitales y recursos tecnológicos dentro de las planificaciones de clase para desarrollar habilidades y competencias de lectoescritura, comprendidas como esencial en la formación académica de los estudiantes.

Sin duda alguna el uso de Educaplay contrae grandes beneficios en el desarrollo de las habilidades lingüísticas, queda demostrada la utilidad que esta nos brinda, por lo que es importante incluir dentro de las planificaciones micro curriculares, actividades recreativas en las que se promueva la autonomía y capacidad del educando, para aprender de manera conjunta y de la orientación del docente construyendo así, un ambiente educativo más activo, participativo e integrador.

### **Verificación de hipótesis**

Por lo tanto, concluimos que nuestra hipótesis principal es verdadera, puesto que, usar la plataforma Educaplay mejora la transferencia de conocimientos mediante de las actividades que esta nos permite diseñar de acuerdo al nivel de complejidad y estilo de aprendizaje del educando con la finalidad de desarrollar competencias académicas y principalmente generar hábitos de lectura y escritura a través de la construcción propia de su conocimiento, de tal forma que su aprendizaje sea significativo dentro de su vida escolar.

### **1.3.2. MATRIZ DE REQUERIMIENTO**

**Tabla 6. Matriz de requerimiento**

<b>Beneficiarios</b>	<b>Debilidades</b>	<b>¿Qué observé?</b>	<b>Requerimientos</b>
<b>Docentes</b>	Escasez de conocimientos respecto al uso y dominio de plataformas educativas para la creación de actividades que fomenten la lectura y	Los docentes del quinto año no incorporan dentro de sus planificaciones recursos didácticos virtuales para enseñar la lectura y escritura, ya que simplemente	Los docentes requieren una capacitación sobre el uso de la plataforma Educaplay para crear actividades o recursos interactivos que permitan incentivar al

	escritura. Así como también la incorporación de material didáctico dentro de las planificaciones de clases del área de lengua y literatura.	emplean recursos tradicionales y mecanizados.	estudiante a la lectura y escritura fomentando así un aprendizaje significativo.
<b>Alumnos</b>	Los alumnos presentan dificultades en la pronunciación de palabras, lo cual dificulta que pueda escribir correctamente, además de presentar dificultad en la comprensión de textos o la resolución de actividades de lengua y literatura.	Observamos que los estudiantes no pueden leer correctamente, porque los recursos que emplea la docente no son los adecuados ni mucho menos son innovadores, incluso no pueden realizar sus tareas por si solos a pesar del nivel escolar en el que se encuentran.	Por lo tanto, los estudiantes requieren de material didáctico que lo incentive a participar e interactuar de forma activa con el docente, y, que mejor manera que realizar actividades en la plataforma Educaplay la cual brinda juegos didácticos, los cuales se acoplan a los estilos o necesidades de los educandos.

Fuente: Investigación campo

Realizado por: Roberto Llumiluisa y Aracely Muñoz

## **1.4. SELECCIÓN DEL REQUERIMIENTO A INTERVENIR - JUSTIFICACIÓN**

### **1.4.1. SELECCIÓN DEL REQUERIMIENTO A INTERVENIR**

Capacitación docente a través de talleres teórico prácticos sobre el uso de la creación de actividades en Educaplay para potenciar la lectura y escritura del educando. Incorporar las actividades de Educaplay dentro de las planificaciones curriculares de la asignatura de lengua y literatura.

### **1.4.2. JUSTIFICACIÓN**

Las actividades presentadas acordes a fomentar la lectura y escritura en estudiantes son determinadas y verificadas en estudios realizados en el uso de la plataforma Educaplay, porque presenta un fácil manejo, acceso, creación de actividades e identificada con altos rangos de aprendizajes en niños que han hecho su uso, utilizando la incorporación de imágenes, ordenar, sopas de letras, y demás juegos que simplifican el proceso educativo.

Es por ello, que es necesario y oportuna que los docentes tengan conocimiento de esta plataforma que permite realizar con sus estudiantes actividades motivantes, que vayan acorde a sus estilos de aprendizaje, despertando el interés por aprender a través del juego. De esta forma se fomenta el constructivismo ya que el estudiante es el principal participe de su proceso de aprendizaje, puesto que interactúa con las actividades que el docente le plantea.

Además, gracias a las ventajas que nos ofrecen las plataformas educativas el proceso de enseñanza-aprendizaje rompe los paradigmas tradicionales y las formas de enseñanza mecanizada a las que solíamos o estábamos acostumbrados. Hoy por hoy las TIC's le brindan al docente una amplia gama de herramientas con las cuales puede crear materiales didácticos significativos, los cuales permiten hacer de las clases un ambiente de aprendizaje activo y participativo.



## CAPÍTULO II

### PROPUESTA INTEGRADORA

#### 2.1 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

El aprendizaje de la lectoescritura es uno de los mayores retos que constituye el campo educativo, por lo que interviene directamente en el desarrollo evolutivo de los estudiantes, de tal manera que está ligado al aprendizaje de las demás asignaturas siendo uno de los pilares básicos e imprescindibles, donde el maestro debe hacer uso de materiales didácticos para dar respuesta a las necesidades en cuanto a la comprensión, comunicación, integración y desarrollo de las habilidades y potencialidades.

La lectoescritura es entendida como una dificultad que impide que los estudiantes comprendan los contenidos brindados por el docente, a que se expresen de manera correcta, como pronunciación de sílabas, confusión de fonemas, vocalización, errores al escribir, es por ello, que se convierte en una necesidad educativa, lo cual, no le permite seguir la continuidad en la etapa escolar (Puñales *et al.* 2017, p. 130).

En base a los resultados obtenidos y los problemas evidenciados durante todo el proceso de la investigación, se crea la necesidad de formular nuestra propuesta, debido a que los docentes presentan una escasez de conocimiento en la implementación de herramientas tecnológicas para enseñar la lectura y la escritura y mucho menos emplean recursos didácticos interactivos, por lo que requieren adquirir nuevos conocimientos dentro del ámbito de la virtualidad y la aplicación de recursos digitales. También, los estudiantes presentan dificultades para realizar lecturas y escribir correctamente las palabras, lo cual imposibilita que desarrolle y comprenda las tareas en clase, limitándose sus habilidades lectoescritoras.

A partir de esta situación proponemos un Seminario taller teórico – práctico, dirigida a los docentes de 5to año EGB de la escuela “Zoila Ugarte de Landívar” con el objetivo de mejorar y contribuir con nuevos conocimientos en el manejo y creación de actividades en Educaplay para reforzar las habilidades y destrezas de los estudiantes que presentan dificultades para leer y escribir.

Para Parrales *et al.* (2019, p. 133) la capacitación comprende de un proceso educativo, el cual está estructurado y sistematizado con una serie de aspectos que el docente debe desarrollar para adquirir nuevos aprendizajes y habilidades que le permitan mejorar su práctica pedagógica y genere nuevas actitudes y competencias que transformen el proceso de enseñanza-aprendizaje frente al servicio de la institución en la que labora.

La capacitación teórica consiste en detallar cuales son, como aplicarlas y para qué sirven cada una de las actividades que ofrece Educaplay, además de las opciones y herramientas disponibles para diseñar una actividad según la complejidad y el nivel escolar del educando, de tal manera que estos aprendizajes sirvan para la ejecución práctica. Por otra parte, dentro de la práctica el docente creará una actividad que motive e incentive a sus estudiantes a desarrollar hábitos de lectura y escritura, a través de una participación activa por medio del juego, la cual será aplicada dentro de una de sus clases, para demostrar la efectividad que tiene la actividad desarrollada en el software educativo Educaplay.

Según Collaguazo y Barba (2018, p. 177) mencionan que la importancia que tiene la utilización de la plataforma Educaplay dentro del proceso educativo, es que permite trabajar con nuevos recursos tecnológicos que pueden alcanzar las expectativas del educando y así mismo lo motivan hacia un nuevo aprendizaje mediante novedosas actividades de lectoescritura las cuales se pueden emplear tanto dentro como fuera del aula de clases, por lo que el estudiante puede adquirir el aprendizaje construyendo su propio conocimiento ya que

las ventajas que ofrece esta plataforma son promover y potenciar las habilidades y destrezas cognitivas del niño mediante el juego.

La presente propuesta se desarrollará en modalidad virtual a través de la plataforma meet, en horario de los días sábados en horario de 8h00 a 13h00 en un total de seis días, con 30 horas sincrónicas y 10 horas asincrónicas.

El Seminario Taller no representará costo alguno para los beneficiarios, la administración y coordinación estará bajo la responsabilidad de los proponentes y la capacitación contará con el apoyo de un profesional del área de tecnología educativa altamente capacitado.

Al finalizar el evento se entregará un certificado a los beneficiarios que haya asistido al 90% de los encuentros académicos.

La finalidad de esta propuesta permite que el docente se capacite y aprenda a diseñar nuevos recursos tecnológicos que le permitan interactuar y facilitar el conocimiento a los estudiantes, de tal manera que estos desarrollen aún más sus habilidades y destrezas en el campo de la lectura y escritura despertando en ellos, hábitos de lectura contribuyendo a su formación académica.

## **2.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA**

### **2.2.1 Objetivo General**

Diseñar un seminario taller teórico-práctico dirigido a los docentes de 5to año de EGB de la escuela “Zoila Ugarte de Landívar” para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura a través de la plataforma Educaplay.

### **2.2.2 Objetivos específicos**

- Socializar los contenidos teóricos a los docentes acerca de las actividades y herramientas que ofrece Educaplay mediante presentación multimedia para el correcto manejo y dominio de la plataforma educativa.
- Desarrollar las actividades interactivas para aplicarlas dentro del aula mediante la plataforma educaplay.
- Demostrar el manejo de la plataforma educaplay mediante la ejecución de actividades para desarrollar habilidades lectoescritoras en el educando.

## **2.3 COMPONENTES ESTRUCTURALES**

La presente propuesta denominada: Seminario taller teórico -práctico, dirigido a los docentes de la escuela “Zoila Ugarte de Landívar” basado en la temática del uso de la herramienta interactiva Educaplay para mejorar la lectoescritura, el cual, se caracteriza por ser un proceso de capacitación teórico práctico en donde los beneficiarios podrán aprender como implementar la plataforma EDUCAPLAY durante sus clases, por este motivo se ha considerado dos componentes estructurales:

### **2.3.1. Componente teórico**

En este componente se dará a conocer a los docentes en que consiste la tecnología educativa y los aportes que tienen la plataforma EDUCAPLAY en la generación de aprendizajes significativos especialmente para desarrollar habilidades de lecto-escritura en la edad escolar, abarcando los siguientes ejes temáticos:

#### **Tema 1: La lectoescritura en Educación Básica**

- a. Definición
- b. Características del aprendizaje de la lectoescritura
- c. Principales problemas que se presentan en la enseñanza de la lectoescritura

#### **Tema 2: Los recursos didácticos interactivos**

- a. Los recursos didácticos interactivos
- b. Introducción teórica sobre Educaplay
- c. ¿Qué es Educaplay?
- d. ¿Para qué sirve Educaplay?
- e. Ventajas del uso de Educaplay
- f. Pre – requisitos para acceder a la plataforma Educaplay

**A continuación, se desagregan las temáticas presentadas:**

#### **TEMA 1: LA LECTOESCRITURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

##### **a. Definición**

La lectoescritura es entendida como el proceso que hace que los alumnos avancen en su etapa escolar, para ello se ven involucrados un conjunto de secuencias para que el estudiante alcance esta competencia de leer y escribir, siendo uno de los temas que parten de las acciones, las cuales propician al desarrollo de competencias tanto para lo académico como lo profesional (Valenzuela, 2018, p. 72) es decir, que es una parte fundamental que el alumno

desarrolle esta competencia, por ello requiere que se implementen un conjunto de técnicas y estrategias abarcando las necesidades educativas, donde pueda adquirir el proceso lingüístico con mayor facilidad.

#### **b. Características del aprendizaje de la lectoescritura**

Para que un estudiante adquiera de manera correcta a leer y escribir, cabe mencionar la importancia que posee la labor docente en esta etapa, porque ellos son los encargados de enseñar desde los procesos básicos respetando los niveles cognitivos de los educandos, por lo que, para promover este aprendizaje es necesario que usen temas que le resulten interactivos e interesantes a sus alumnos. “Al enseñarles palabras y conceptos para que participen activamente y así, discutan al respecto. De esa manera, se estimula no sólo la lectura y comprensión, sino el pensamiento crítico también. Mientras los alumnos aprenden y practican dichos conceptos y vocabulario” (Flores, 2016, p. 132).

De tal manera que ellos se sientan cómodos, motivados para que creen, construyan y asimilen su conocimiento partiendo de una metodología constructiva, la cual les permite que exploren por ellos solos y sean capaces de abordar el significado de nuevas palabras, promoviendo el uso de lecturas cortas donde emitan una opinión crítica y reflexiva que les permita formarse y que estén preparados para el proceso escolar.

#### **c. Principales problemas que se presentan en la enseñanza de la lectoescritura**

Dentro de la enseñanza de la lectura según mencionan Fuentes *et al.* (2017) los educandos requieren de un apoyo extra como el refuerzo por parte de los padres o docentes resaltando la importancia por manejar el lenguaje en su vida cotidiana (p. 346), se recalca la idea de que no hay menor manera de que un estudiante aprende gracias a la ayuda y compromiso de los padres familia que continúan con el proceso de aprendizaje en casa, este es uno de los factores que puede afectar en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los educandos.

Entre los principales problemas que se presentan en la enseñanza de la lectoescritura destacan la dislexia que según Antoima (2019) es una afectación que condiciona al estudiante en el dominio y pronunciación fluida de las palabras al momento de leer, lo que imposibilita un óptimo desarrollo en sus competencias lingüísticas por lo que es más complejo tanto para el estudiante como para el docente, aprender y enseñar, respectivamente (p. 62).

Por otro lado, está la disgrafía, que se caracteriza por ser un trastorno que imposibilita escribir correctamente a un individuo y cuyas razones están relacionadas a problemas neurológicos y no de carácter individual, dicho de otra manera, esta patología es común en escolares a temprana edad y por ello, necesitan de una orientación guiada tanto en la escuela como en casa para facilitar el aprendizaje. Reyna *et al.* (2018).

## **TEMA 2: LOS RECURSOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS**

El uso de este software educativo infiere significativamente al mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes, lo tomamos de referencia, por lo que, es de fácil acceso y manejo, el cual se evidencia como una plataforma de apoyo en el proceso de enseñanza, donde los estudiantes y docentes puedan acceder fácilmente a la ejecución de actividades (Oyola, 2017, p. 39), un entorno virtual que le permite a los docentes crear actividades en función a los contenidos de aprendizaje de una manera dinámica e interactiva permitiéndole que el educando refuerce y construya su propio conocimiento.

Para llevar a cabo el desarrollo de las actividades se propuso la implementación de talleres teórico-práctico para promover e impulsar el manejo y creación de actividades en la plataforma Educaplay mediante la distribución de conocimientos contribuyendo positivamente al desarrollo de habilidades y destrezas en los sujetos para fortalecer su formación profesional.

Mediante esta propuesta se espera afianzar los aprendizajes previamente obtenidos, es decir,

se combina la teoría con la práctica, se pone en marcha los fundamentos teóricos y se los ejecuta para potenciar habilidades en determinados temas, desarrollando competencias en aquel que realiza el taller ya que este construye sus conocimientos en el accionar de la praxis como tal. Algo similar es lo que nos manifiesta Aponte (2015) aludiendo que el taller pedagógico es una gran influencia para formar hábitos, desarrollar capacidades, habilidades, permitiendo que el niño construya su conocimiento por medio de su práctica (p. 51).

De acuerdo a Tárraga (2019) considera que las actividades en una plataforma digital están prediseñadas, lo que limita al docente subir o asignar otros recursos (p. 37). No obstante, Educaplay se convierte en un software educativo altamente versátil, puesto que, sus actividades le ofrecen una alternativa innovadora e integradora al proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, por lo que se promueve la participación activa entre el ente que aprende y el ente que enseña.

#### **a. Los recursos didácticos interactivos**

Un recurso didáctico es un medio interactivo digital o manual, el cual puede comprender de imágenes, audiovisuales u objetos que son diseñados con el único fin de transmitir un aprendizaje al educando. Además, este recurso se caracteriza por brindar alternativas en las que el estudiante es creador de su propio conocimiento, ya que aprende haciendo, lo cual se convierte en un aprendizaje significativo para él debido a que despierta su interés por aprender, mejorando así sus habilidades y destrezas cognitivas.

Por su parte Chancusig *et al.* (2017) mencionan que los recursos didácticos interactivos “son el conjunto de elementos auditivos, visuales, gráficos, que influyen en los sentidos de los estudiantes despertando el interés por aprender, logrando de esta manera un aprendizaje significativo por consiguiente los estudiantes desarrollarían sus capacidades a través de actividades motivadoras” (p. 115).



### **b. Introducción teórica sobre Educaplay**

Una de las alternativas que pueden facilitar la práctica pedagógica y el aprendizaje de nuestros educandos es mediante la implementación de plataformas interactivas que incentiven al educando a participar e interactuar con las herramientas de aprendizaje que estas brindan. Tal es el caso de la plataforma Educaplay, que ofrece la facilidad de diseñar actividades para todas las asignaturas básicas de la primaria, cada actividad está orientada a una destreza en particular por lo que el docente posee una amplia gama de alternativas para responder a las necesidades de sus educandos, en este caso a las necesidades lingüísticas.

### **c. ¿Qué es Educaplay?**

Educaplay es un software educativo que brinda actividades interactivas que pueden ser modificadas o ajustadas según el contexto al cual se las vaya a aplicar, es decir, en nivel o grado de dificultad al que se va a enseñar

### **d. ¿Para qué sirve Educaplay?**

Según nos manifiesta Rizzo (2019) Educaplay es una herramienta que sirve para diseñar actividades interactivas en línea, que permiten evaluar o ayudan a desarrollar cualquier tema en específico, de tal manera que el proceso de enseñanza-aprendizaje se transforme de forma interactiva entre el docente y la participación del alumnado, por lo que ayuda a mejorar sus destrezas y capacidades con la realización que de las actividades que la plataforma les ofrece.

### **e. Ventajas del uso de Educaplay**

- Facilidad de transmisión de conocimientos
- Interacción docente-estudiante
- Diseñar actividades para su aplicación en el aula
- Potencia habilidades y destrezas en el docente y el estudiante
- Permite al estudiante aprender por sí solo

- Fácil dominio de la plataforma
- Acceso libre y gratuito
- No se requiere de mucho tiempo para crear una actividad
- Descargar la actividad y ejecutarla en cualquier dispositivo. (Oyola, 2017)

**f. Pre – requisitos para acceder a la plataforma Educaplay**

- Navegador web.
- Plugin gratuito previamente descargado.
- Correo electrónico o red social favorita.

**2.3.2. Componente práctico – talleres**

En el componente practico de la propuesta se desarrollará a través de la realización de seis talleres prácticos interactivos a través de los cuales se van a capacitar a los docentes en el manejo de la plataforma EDUCAPLAY como estrategia y medio para fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de educación básica, para lo cual se ha considerado los siguientes temas:

**Taller teórico practico 1:** Plataforma EDUCAPLAY ¿Cómo acceder a los beneficios de la tecnología educativa?

**Taller teórico practico 2:** Elaboración e implementación de Crucigramas utilizando la plataforma EDUCAPLAY

**Taller teórico practico 3:** ¿Cómo crear Sopa de letras utilizando la plataforma EDUCAPLAY?

**Taller teórico practico 4:** Completar textos utilizando la plataforma EDUCAPLAY

**Taller teórico practico 5:** El Dictado como estrategia para la lectoescritura utilizando EDUCAPLAY

**Taller teórico práctico 6:** Relacionar elementos para desarrollar habilidades de lectoescritura utilizando la plataforma EDUCAPLAY

**Taller teórico práctico 7:** ¿Cómo Crear cuestionarios tipo test utilizando la plataforma EDUCAPLAY?

**Nota:** Ver las planificaciones en anexos

## **2.4. FASES DE IMPLEMENTACIÓN**

Para la elaboración de la propuesta se tomó en cuenta una serie de fases que permitieron estructurar cada una de las particularidades de la misma, en esta sección se detalla de manera específica cada uno de los aspectos que se desarrollaron durante la elaboración de la propuesta integradora. Por consiguiente, se presentan las fases que componen la implementación, explicando el proceso de construcción, el modo de socialización, como se desarrolló la propuesta, el tiempo en el que se ejecutará el seminario taller y por último el cronograma del diseño de la propuesta.

### **2.4.1. Fase de construcción**

En la fase construcción de la propuesta denominada: Implementación de un taller teórico-práctica dirigida a los docentes de 5to año EGB de la escuela “Zoila Ugarte de Landívar” basado en la temática del uso de la herramienta interactiva Educaplay para mejorar el proceso de lectoescritura se consideró la realización de las siguientes actividades:

- a. Investigación de los elementos teóricos y prácticos de los componentes de la propuesta
- b. Planificación de las sesiones de aprendizaje teórico
- c. Planificación de los talleres teóricos prácticos
- d. Selección del capacitador experto en tecnología educativa

### **2.4.2. Fase de socialización**

La socialización de la propuesta se desarrollará a través de una reunión meet con las autoridades de la institución educativa, capacitador y los docentes del quinto año EGB, para respetar las normas de bioseguridad vigentes por la pandemia COVID 19, en la cual se dará a conocer la realización del seminario taller denominado el uso de la herramienta interactiva Educaplay, para el proceso de la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, mismo que no tendrá costo económico para los beneficiarios, además se socializaran los temas a tratarse, los horarios y sobre todo dando a conocer la importancia de este evento para mejorar el perfil profesional de los docentes beneficiarios y haciendo extensible la invitación a que participen en nuestra propuesta. Paralelamente se difundirá la realización de la propuesta por medios digitales.

Al término de la realización de la propuesta se presentará a la comunidad educativa los resultados obtenidos a través de un informe de los logros alcanzados en relación a los objetivos planteados.

### **2.4.3. Desarrollo de la propuesta**

La presente propuesta se desarrollará a través de un seminario taller teórico – práctico en modalidad virtual mediante la plataforma meet, dispuesto los fines de semana, la misma está dirigida a los docentes de 5to año EGB de la escuela “Zoila Ugarte de Landívar” en los cuales se va a determinar cómo utilizar adecuadamente la plataforma, como realizar el registro, de qué manera están vinculadas en el proceso de la lectoescritura, diseño de actividades en la herramienta interactiva Educaplay.

Mediante el seminario taller se espera que le docente mejore su perfil profesional en el manejo de recursos tecnológicos para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la

lectoescritura, además de potenciar las habilidades y destrezas de los educandos, de tal manera que ellos logren adquirir un aprendizaje significativo acorde a sus necesidades lingüísticas.

El presente seminario taller teórico práctico se desarrollará en un periodo de duración de 1 mes y medio, a través de la plataforma de videoconferencias meet, los días sábados de 8h00 am a 13h00 pm, los cuales sumaran un total de 35 horas sincrónicas y 5 horas asincrónicas.

La conducción del seminario taller será llevada a cabo por los investigadores y el personal capacitador. Para la apertura de las inscripciones al seminario taller serán habilitadas a inicios del mes de octubre del 2021, las inscripciones serán receptadas vía correo electrónico, hasta 3 días antes del inicio del seminario taller.

#### **2.4.3.1 Estimación del tiempo**

El tiempo estipulado para la propuesta está considerado de la siguiente manera:

Duración del seminario taller: siete días (un día por semana)

Horario: 8h00 – 13h00

Fecha: Desde el sábado 02 de octubre del 2021 hasta el sábado 13 de Noviembre del 2021.

Horas sincrónicas: 35

Horas asincrónicas: 5

Total, de horas: 40

**2.4.3.2 Cronograma de actividades**  
**Tabla 7. Cronograma de actividades**

Nº	Actividades	Tiempo																							
		Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Investigación de los elementos teóricos y prácticos de los componentes de la propuesta	■	■	■	■	■	■	■	■																
2	Planificación de las sesiones de aprendizaje teórico	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■													
3	Planificación de los talleres teóricos prácticos	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■													
4	Presentación de la ejecución de la propuesta													■											
5	Aprobación y autorización de la ejecución de la propuesta														■										
6	Socialización de la propuesta con las autoridades y docentes															■	■								
7	Inscripción al seminario taller															■	■								
8	Selección del capacitador experto en tecnología educativa															■	■								
9	Reunión con el capacitador															■	■								
10	Reproducción del material															■	■								
11	Realización del seminario taller																	■	■	■	■	■	■	■	■
12	Clausura y entrega de certificados																							■	
13	Elaboración de informes final con los resultados obtenidos																								■

Fuente: Investigación campo

Realizado por: Roberto Llumiluisa y Aracely Muñoz

## 2.5 RECURSOS LOGÍSTICOS

**Tabla 8. Recursos logísticos**

<b>A. RECURSOS HUMANOS</b>				
<b>No.</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>COSTO H/T</b>	<b>TOTAL</b>
2	Investigadores	8 meses	0,00	0,00
1	Capacitador	7 semanas	280,00	280,00
<b>SUBTOTAL A</b>				<b>280,00</b>
<b>B. RECURSOS MATERIALES</b>				
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>CANTIDAD</b>	<b>COSTO UNITARIO</b>	<b>TOTAL</b>
Laptop*		2	0,00	0,00
Memory card SD 8Gb		1	5,00	5,00
<b>SUBTOTAL B</b>				<b>805,00</b>
<b>C. OTROS</b>				
<b>DESCRIPCIÓN</b>				<b>TOTAL</b>
Internet		6	25,00	150,00
Telefonía y comunicación		5	1,00	5,00
Energía eléctrica		6	20,00	120,00
<b>SUBTOTAL C</b>				<b>275,00</b>
<b>D. SUBTOTAL DE A + B + C</b>				<b>560,00</b>
<b>E. IMPREVISTOS 5% DE A + B + C</b>				<b>28,00</b>
<b>COSTO TOTAL</b>				<b>588,00</b>

Fuente: Investigación campo

Realizado por: Roberto Llumiluisa y Aracely Muñoz

\*No presenta costo alguno si ya se dispone del dispositivo.

## **CAPÍTULO III**

### **VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD**

#### **3.1 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN TÉCNICA DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

Para el manejo y planeación de la propuesta se elaboraron una serie de particularidades de llevar a cabo con el propósito de mejorar la lectoescritura de los estudiantes. Para desarrollar la propuesta fue necesario contar con la colaboración de la institución y particularmente de la participación de los docentes del área de lengua y literatura para colaborar con la encuesta y determinar las necesidades del problema de investigación.

Para efectuar la propuesta no se cuenta con un espacio físico, puesto que se desarrollará de forma virtual mediante la plataforma digital meet en donde las sesiones serán programadas para organizar las actividades establecidas en la propuesta, cabe mencionar que el seminario taller es orientado por un capacitador especialista y dirigido a los docentes de la escuela Zoila Ugarte de Landívar.

Por consiguiente, se determina que la propuesta es un recurso aplicable para cualquier curso o asignatura en específico, de manera que los docentes pueden implementar esta plataforma educativa para fortalecer las habilidades de lectura y escritura de sus educandos y mejorar la practica pedagógica.

#### **3.2 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN ECONÓMICA DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

Para ejecutar la propuesta no se requiere de un costo altamente elevado, debido a que se está efectuando en modalidad virtual en una plataforma de acceso gratuito, el cual no implica



gastos para quienes serán capacitados. Sin embargo, cabe mencionar que el costo de los recursos y materiales utilizados alcanzan un costo de \$588,00, estos gastos representan el pago de energía eléctrica, internet y otros recursos que el capacitador considere necesario.

El seminario taller no demanda un exceso de recursos económicos para los participantes, los cuales serán costeados por los investigadores del proyecto de investigación.

### **3.3 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN SOCIAL DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

Esta propuesta beneficia a los actores educativos como lo es el docente y el estudiante en su orientación pedagógica y aprendizaje significativo, respectivamente. Se espera que esta propuesta ayude a potenciar las capacidades y toma de decisiones del educando dentro de su vida diaria o en el medio social en el que se encuentra, también es una ayuda a los docentes a que asimilen nueva información, tomen conciencia de aplicar los recursos tecnológicos y plataformas digitales como medio de enseñanza, convirtiendo los contenidos teóricos en prácticos mejorando los aprendizajes.

Por lo tanto, es fundamental formar a los educandos integralmente para formar su carácter y compromiso con la sociedad, de manera que los contenidos aplicados en el seminario servirán como ayuda pedagógica, en la aplicación de técnicas y estrategias para que los docentes utilicen y refuercen los conocimientos previos y trasformen los aprendizajes del educando en recursos útiles para la vida cotidiana.

### **3.4 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN LEGAL DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

Según las normativas vigentes dispuestos en la LOEI y la Constitución de la Republica del Ecuador la propuesta está diseñada en base a los lineamientos legales que garantizan una educación digna de calidad y calidez.

La normativa vigente en la LOEI en su artículo 2.1 literal e menciona que se debe garantizar un aprendizaje en base a entornos accesibles, asequibles material y económicamente en todos lo niños, niñas y adolescentes, tomando en cuenta sus necesidades y habilidades, de tal manera que se garantice su derecho a la educación sin problema alguno, para consolidar los principios de ética y de buen vivir.

Por otra parte, dentro de la Constitución de la República del Ecuador en su artículo 349 establece que debe garantizar una práctica pedagógica eficiente que permita mejorar académicamente todos los niveles y modalidades en el que se encuentre el estudiante, de tal manera que se cumplan con los principios de acceso a la educación de forma gratuita y en igualdad de oportunidades y condiciones.

Estos artículos constituyen de gran relevante y dan soporte al desarrollo de la propuesta, siendo así que establecen principios y normas que regulan el bien común de la educación, en base a que la educación debe de ser gratuita, igualdad de oportunidades y debe garantizar los recursos materiales que serán utilizados para el aprendizaje.

## CONCLUSIONES

En base los resultados evidenciados dentro del análisis de datos obtenidos, se concluye que: el software educativo Educaplay tiene una gran influencia en el desarrollo de habilidades y destrezas lectoescritoras en los estudiantes de 5to año de EGB de la Escuela Zoila Ugarte de Landívar los cuales presentaron dificultades al leer y escribir de tal manera que gracias a Educaplay el proceso de enseñanza-aprendizaje se transforma en un proceso activo y dinámico entre el docente y el estudiante en el que ambos autores emplean sus capacidades y habilidades para diseñar y resolver las actividades, respectivamente. De esta manera queda constancia de que nuestras hipótesis son las correctas.

Educaplay se consolida como un recurso tecnológico y educativo que brinda una serie de alternativas de aprendizaje y enseñanza, en la que el estudiante logra involucrarse con las actividades y los contenidos de aprendizaje que el docente plantee, contribuyendo así a su aprendizaje autónomo, esto debido a la facilidad con la que se diseña y ejecutan las tareas, además de la libertad de tiempo y dificultad que el docente crea pertinente.

Además de los múltiples beneficios que brinda Educaplay, cabe mencionar que esta plataforma es adaptable a cualquier medio, nivel o asignatura, por lo que es un recurso aplicable para enseñar cualquier tipo de contenido y desarrollar destrezas como leer, escribir, sumar, restar, etc, las cuales son imprescindibles en la formación académica y la vida cotidiana de los estudiantes.

Los docentes presentan un déficit de conocimiento respecto al uso de plataformas educativas por lo que propusimos capacitar a los docentes mediante talleres teórico-prácticos en los que se promueven una serie de actividades como: sopa de letras, crucigramas, dictados, relacionar elementos, entre otros, las cuales brindan las herramientas necesarias para potenciar las

habilidades y destrezas de los educandos dentro del campo de la lectura y la escritura, siendo ellos los propios protagonistas de su proceso educativo.

## **RECOMENDACIONES**

- Emplear la plataforma educativa Educaplay dentro de sus planificaciones curriculares, para promover el uso de nuevas alternativas de enseñanza, y por ende, nuevos recursos didácticos que ofrecen actividades lúdicas que incentivan el interés por aprender de una manera diferente y divertida en los educandos.
- Los docentes de la institución educativa deben emplear recursos tecnológicos, de preferencia plataformas educativas e interactivas, que ayuden a potenciar las habilidades lectoescritoras de los discentes, de tal forma que se destaquen sus cualidades, principalmente su autonomía como el primordial agente del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Es recomendable buscar nuevas formas o estrategias de enseñanza-aprendizaje para abordar las necesidades de los educandos, se requiere más ingenio en la práctica pedagógica para crear nuevos recursos de aprendizajes y de ser necesario autocapacitarse en la elaboración de materiales didácticos.
- La institución educativa deberá brindar seminarios o talleres de capacitación a todo el personal docente, para que de una u otra manera refuercen sus conocimientos y capacidades, en el manejo de nuevos recursos didácticos como lo es la plataforma Educaplay, los cuales servirán para mejorar y transformar la calidad de la educación.
- Se recomienda a los padres de familia total responsabilidad y compromiso con el control de las tareas y obligaciones de sus representados, para regular el nivel

académico de sus hijos y con ello, reforzar los conocimientos y aprendizajes adquiridos en la escuela o institución.

- Promover la lectura en casa para desarrollar hábitos lingüísticos, así como también reforzar el léxico de los educandos, mediante tareas extra clase en las que se activen sus destrezas según su estilo de aprendizaje.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Antoima, L. (2019). PERSPECTIVA INTEGRAL DEL TRATAMIENTO DE LA DISLEXIA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA. *Revista Divulgación Científica*(1), 52-67. Obtenido de [https://redici-utdft.webnode.es/\\_files/200000004-7e4f37e4f5/REDICI%20-%20UTDFT%20-%201.pdf#page=52](https://redici-utdft.webnode.es/_files/200000004-7e4f37e4f5/REDICI%20-%20UTDFT%20-%201.pdf#page=52)

Aponte, R. (2015). El taller como estrategia metodológica para estimular la investigación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. *Boletín Redipe*, 4(10), 49-55. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6232367>

Arias, J., Villasís, M., & Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(02), 201-206. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486755023011>

Avella, C., Sandoval, E., & Montañez, C. (2017). Selección de herramientas web para la creación de actividades de aprendizaje en Cibermutua. *Revista de Investigación Desarrollo e Innovación: RIDI*, 8(1), 107-120. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6763141>

- Benito, B., & Salinas, J. (Junio de 2016). La Investigación Basada en Diseño en Tecnología Educativa. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE)*, 44-59. Obtenido de <https://revistas.um.es/riite/article/view/260631/195691>
- Cabero, J. (1987). Perspectiva histórica de la tecnología educativa: ciencias que la fundamentan. *Cuestiones Pedagógicas*, 4, 131-140. Obtenido de <https://idus.us.es/handle/11441/14257>
- Cano, O. (Noviembre de 2012). ANTECEDENTES INTERNACIONALES Y NACIONALES DE LAS TIC A NIVEL SUPERIOR: SU TRAYECTORIA EN PANAMÁ. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 12(3), 1-25. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44723985015>
- Cárdenas, A. I., Rodríguez, C. Y., Castaño, M. M., & Jiménez, V. H. (2015). Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos. *Apertura*, 7(1), 1-7. Obtenido de <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/595>
- Chacón, G. Q., Jiménez, A. D., & Gutiérrez, T. d. (2017). Resultados preliminares de las competencias. (U. T. Machala, Ed.) *Cumbres*, 3(2), 9-20. Obtenido de <http://investigacion.utmachala.edu.ec/revistas/index.php/Cumbres/article/view/238>
- Chancusig, J., Flores, G., Venegas, g., Cadena, J., Guaypatin, O., & Izurieta, E. (2017). UTILIZACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS A TRAVÉS DE LAS TIC'S EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS. *Boletín Redipe*, 6(4), 112-134. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6119349>

- Chávez, G., Santa Cruz, H., & Grimaldo, M. (2012). El consentimiento informado en las publicaciones latinoamericanas de psicología. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(02), 345-359. doi:dx.doi.org/10.12804/apl32.2.2014.12
- Clerici, C. (Diciembre de 2020). Revisitar la enseñanza de la lectura y la escritura mediada por tecnologías en educación superior. *Ciencia, docencia y tecnología*(61). Obtenido de [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1851-17162020000200097&lang=es](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17162020000200097&lang=es)
- Collaguazo, M., & Barba, M. (2018). Aplicación de la Técnica Informática Educaplay como Estrategia para el Aprendizaje de las Biomoléculas, en los Estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Andrés F. Córdova - Cañar, Ecuador. *Revista Científica*, 2(6), 174-195. doi:<http://dx.doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2017.2.6.9.174-195>
- Constitución. (2008). *CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR 2008*. Quito: LEXIS. Obtenido de [https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)
- Contreras, R. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 27-33. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>
- Contreras, R. V., & Toro, J. M. (2015). Procesos de aprendizaje en modalidades virtuales. *Revista Iberoamericana de Educación*, 67(1), 101-120. doi:<http://dx.doi.org/10.35362/rie671266>
- Correa, M. P. (2020). *Guía didáctica con uso de TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lectoescritura*. Quito: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL. Obtenido de

<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2652/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2020-123.pdf>

Correa, M. P. (2020). *Guía didáctica con uso de TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lectoescritura*. Quito: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL. Obtenido de <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2652/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2020-123.pdf>

Fernández, D. (2017). *HERRAMIENTA MULTIMEDIA (EDUCAPLAY) COMO ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE DE QUÍMICA GENERAL EN SEGUNDO SEMESTRE DE LA CARRERA DE BIOLOGÍA, QUÍMICA Y LABORATORIO PERIODO OCTUBRE 2016-MARZO 2017*. Riobamba: Universidad Nacional del Chimborazo. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3820>

Fernández, J., Prieto, E., Alcaraz, V., Sánchez, A., & Grimaldi, M. (2018). Aprendizajes Significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: “Las Aldeas de la Historia”. *Revista Multidisciplinar de educación*, 11(22), 69-78. Obtenido de <http://ojs.ual.es/ojs/index.php/ESPIRAL/article/view/1919>

Flores, D. (2016). La importancia e impacto de la lectura, redacción y pensamiento crítico en la educación superior. *Zona Próxima Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte*(24), 128-135. Obtenido de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2145-94442016000100010](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2145-94442016000100010)

Flores, M. M. (Abril de 2011). LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EDUCACIÓN: RECURSOS SUBUTILIZADOS EN LA ACTUALIDAD. *Revista Digital de*



*Investigación Educativa*, 129-142. Obtenido de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35718295/educacion.pdf?1416899740=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLOS\\_RECURSOS\\_TECNOLOGICOS\\_EN\\_EDUCACION\\_R.pdf&Expires=1611862153&Signature=OasCyRvnCGZUmckHIPHyRaOtyUNcaNsrGb6uRp-g4o3J30FF7hloKm530t](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35718295/educacion.pdf?1416899740=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLOS_RECURSOS_TECNOLOGICOS_EN_EDUCACION_R.pdf&Expires=1611862153&Signature=OasCyRvnCGZUmckHIPHyRaOtyUNcaNsrGb6uRp-g4o3J30FF7hloKm530t)

Flórez, M., Aguilar, A., Hernández, Y., Salazar, J., Pinillos, J., & Pérez, C. (2017). Sociedad del conocimiento, las TIC y su influencia en la educación. *Revista Espacios*, 38(35), 1-12. Obtenido de <http://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/1770/Sociedad%20del%20conocimiento%2c%20las%20TIC%20y%20su.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fuentes, L., Calderin, N., & Pérez, A. (2017). Creencias y Conocimientos de los Docentes sobre la Enseñanza de la Lectura. *TELOS.Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 19(2), 343-365. Obtenido de <http://ojs.urbe.edu/index.php/telos/article/view/161/143>

Hernández, C., Arévalo, M., & Gamboa, A. (2016). COMPETENCIAS TIC PARA EL DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE EN EDUCACIÓN BÁSICA. *Revista de Investigación y Pedagogía Maestría en educación*, 7(14), 41-69. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/prasa/v7n14/v7n14a03.pdf>

Ildefonso, D. (2012). El juego lingüístico una herramienta pedagógica en las clase de idiomas. *Revista de linguística y lenguas aplicadas*, 7(7), 97-102. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4778757>

- Jama, M. V., & Cornejo, M. J. (2016). Los recursos tecnológicos y su influencia en el desempeño de los docentes. *Dominio de las ciencias*, 2, 201-219. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6324010>
- Jiménez, A., & Robles, F. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista EDUCATECONCIENCIA*, 106-113. Obtenido de <http://tecnocientifica.com.mx/educateconciencia/index.php/revistaeducate/article/view/218/341>
- LOEI. (2017). *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*. Quito: Ministerio de Educación. Obtenido de [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-Roldán, P., & Fachelli, S. (2015). La encuesta. En P. López-Roldán, & S. Fachelli, *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN SOCIAL CUANTITATIVA* (págs. 1-41). Barcelona: Bellaterra (Cerdanyola del Vallès): Dipòsit Digital de Documents, Universitat Autònoma de Barcelona. Obtenido de <http://ddd.uab.cat/record/163567>
- Loza, J. L. (2018). *Adaptaciones curriculares y el aprendizaje de lectoescritura en estudiantes de educación general básica elemental del Colegio Gutenberg Schule*. Quito, Ecuador: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/6127>

- Magán, A., & Gértrudix, F. (2016). Influencia de las actividades audio-musicales en la adquisición de la lectoescritura en niños y niñas de cinco años. *Revista Electrónica Educare*, 1-22. doi:<http://dx.doi.org/10.15359/ree.21-1.15>
- Márquez, A. (2017). Sobre lectura, hábito lector y sistema educativo. *Perfiles Educativos*, 39(155), 3-18. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v39n155/0185-2698-peredu-39-155-00003.pdf>
- Moreno-Fontalvo, V. J. (Febrero de 2020). Prácticas en la enseñanza de la escritura argumentativa académica. La estructura textual. *Formación universitaria*, 13(02), 11-20. Obtenido de [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-50062020000200011&lang=es](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062020000200011&lang=es)
- Novoa, P. (2019). Estrategias de aplicación digital en la comprensión de textos narrativos. *Investigaciones Sobre Lectura.*, 11, 35-55. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/338036074\\_Estrategias\\_de\\_aplicacion\\_digital\\_en\\_la\\_comprension\\_de\\_textos\\_narrativos](https://www.researchgate.net/publication/338036074_Estrategias_de_aplicacion_digital_en_la_comprension_de_textos_narrativos)
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 1(35), 227-232. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Oyola, J. (2017). *Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. "San Antonio de Jicamarca" Vitarte; Lima, 2015.* Lima: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8420/Oyola\\_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8420/Oyola_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Palacin, F. M., & Melgar, Á. S. (2020). Los procedimientos empíricos en el proceso de titulación profesional en la universidad pública. (C. Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, Ed.) *Scientific*, 5(16), 82-98. doi:<http://dx.doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.16.4.82-98>
- Parrales, G., Núñez, L., Ponce, A., & Bigoa, Y. (2019). ALTERNATIVAS METODOLÓGICAS PARA CONTRIBUIR A LA CAPACITACIÓN DE LOS DOCENTES. *Revista Cognosis*, IV(3), 131-144. doi:<http://dx.doi.org/10.33936/cognosis.v4i3.2009>
- Prada, R., Hernández, C., & Aloiso, A. (2019). Usos y efectos de la implementación de una plataforma digital en el proceso de enseñanza de futuros docentes en matemáticas. (R. M. Holguín, Ed.) *Revista Virtual Católica del Norte*(57), 137-143. doi:<https://doi.org/10.35575/rvucn.n57a10>
- Puga, S. C., Cedeño, C. R., & Ochoa, C. B. (2018). Lectura Hermenéutica al Proyecto de Titulación de la UTMACH. En S. C. Puga, C. R. Cedeño, & C. B. Ochoa, *Lectura Hermenéutica al Proyecto de Titulación de la UTMACH* (págs. 1-41). Machala: UTMACH. Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14280/1/Cap.1-La%20planificaci%c3%b3n%20del%20proyecto%20y%20su%20integraci%c3%b3n%20en%20la%20formaci%c3%b3n.pdf>
- Puñales, L., Fundora, C., & Téllez, E. (2017). La enseñanza de la lectoescritura en la Educación Primaria: reflexión desde las dificultades de aprendizaje. *Revista*

*Científico Pedagógica*, 1(37), 125-138. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=478055147009>

Puñales, L., Fundora, C., Torres, C., & Téllez, E. (2017). a enseñanza de la lectoescritura en la Educación Primaria: reflexión desde las dificultades de aprendizaje. *Revista científica pedagógica Atenas*, 1(37), 125-138. Obtenido de <http://atenas.umcc.cu/index.php/atenas/article/view/279>

Quimbayo, Y., & Sanabria, O. (2017). *USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL FORTALECIMIENTO*. Lima: Universidad Norbert Wiener. Obtenido de <http://190.187.227.76/bitstream/handle/123456789/1357/MAESTRO%20-%20Sanabria%20Abril%2c%20Oscar%20Alfonso.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Quimbayo, Y., & Sanabria, O. (2017). *USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN TEXTUAL DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SÉPTIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA POLICARPA SALAVARRIETA DE GIRARDOT*. Escuela de Posgrado. Lima, Perú: UNIVERSIDAD PRIVADA NORBERT WIENER. Obtenido de <http://190.187.227.76/bitstream/handle/123456789/1357/MAESTRO%20-%20Sanabria%20Abril%2c%20Oscar%20Alfonso.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

QUIMBAYO, Y., & SANABRIA, O. (2017). *USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN TEXTUAL DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SÉPTIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA*

*POLICARPA SALAVARRIETA DE GIRARDOT*. Escuela de Posgrado. Lima, Perú:  
UNIVERSIDAD PRIVADA NORBERT WIENER. Obtenido de  
<http://190.187.227.76/bitstream/handle/123456789/1357/MAESTRO%20-%20Sanabria%20Abril%2c%20Oscar%20Alfonso.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

REGLAMENTO, R. d. (2016). REGLAMENTO DEL SISTEMA DE TITULACION DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA. *REGLAMENTO DEL SISTEMA DE TITULACION DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA* (págs. 1-9). Machala: UTMACH. Obtenido de [file:///C:/Users/detpc/Downloads/REGLAMENTO%20DEL%20SISTEMA%20DE%20TITULACION%20DE%20LA%20UTMACH\\_.pdf](file:///C:/Users/detpc/Downloads/REGLAMENTO%20DEL%20SISTEMA%20DE%20TITULACION%20DE%20LA%20UTMACH_.pdf)

Reyna, V., Rosales, B., & Ramírez, W. (2018). La disgrafía como elemento limitante del aprendizaje en la educación básica. *Polo del Conocimiento*, 3(23), 120-130. doi:10.23857/pc.v3i1 Mon.687

Riofrío, M. O., & Pinduisaca, C. J. (2018). Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje de química y física general. *Polo del Conocimiento*, 3(10), 44-57. doi:10.23857/pc.v3i10.729

Rizzo, K. B. (2019). *PLATAFORMA EDUCAPLAY Y SU APOORTE EN EL REFUERZO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSÉ MARIA ESTRADA COELLO”, DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS*. Babahoyo: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO.

Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/6365/P-UTB-FCJSE-COMPT-000101.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

RIZZO, K. B. (2019). *PLATAFORMA EDUCAPLAY Y SU APORTE EN EL REFUERZO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSÉ MARIA ESTRADA COELLO”, DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS*. Babahoyo: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO.

Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/6365/P-UTB-FCJSE-COMPT-000101.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rodríguez, A. J., & Pérez, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de negocios*(82), 1-26.

Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/206/20652069006.pdf>

Romero, B. O. (2019). *La plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019*. Lima: Universidad César Vallejo.

Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37026>

Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la Investigación* (6 ed.). México D.F.: MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE

C.V. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Sánchez, I., Herrera, E., & Rodríguez, C. (2020). Eficacia de resolución colaborativa de problemas en el desarrollo de habilidades cognitivo lingüísticas y en el rendimiento académico en física. *Formación Universitaria*, 13(6), 191-204.

doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000600191>

- Soto, M. (2017). El cuento como mediación pedagógica para el fortalecimiento de la lectoescritura. *Revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación*(27), 51-65. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6416758>
- Tárraga, R., Tarín, J., & Sanz, P. (2019). Material de autoformación de profesorado para diseñar actividades interactivas. En R. d. REDINE (Ed.), *EDUNOVATIC2019* (pág. 37). Madrid: Adaya Press. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7381089>
- Useda, P., & González, M. (2015). El ambiente digital en la comunicación, la actitud y las estrategias pedagógicas utilizadas por docentes. *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*, 109-129. doi:<https://doi.org/10.17227/01213814.37ted109.129>
- Valenzuela, Á. A. (2018). *La metacognición en los procesos de lectura y escritura académica: ¿qué nos dice la literatura?* Talca, Chile: Universidad de Talca, Talca, Chile. Obtenido de <http://repositorio.conicyt.cl/bitstream/handle/10533/246557/6197-Texto%20del%20art%C3%ADculo-17768-1-10-20180612.pdf?sequence=1>
- Valverde, A. (2016). “*EL SOFTWARE EDUCATIVO EDUCAPLAY COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA OPTIMIZAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA ESCRITURA DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA NUEVA ERA DEL CANTÓN AMBATO*”. Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, Ambato. Obtenido de

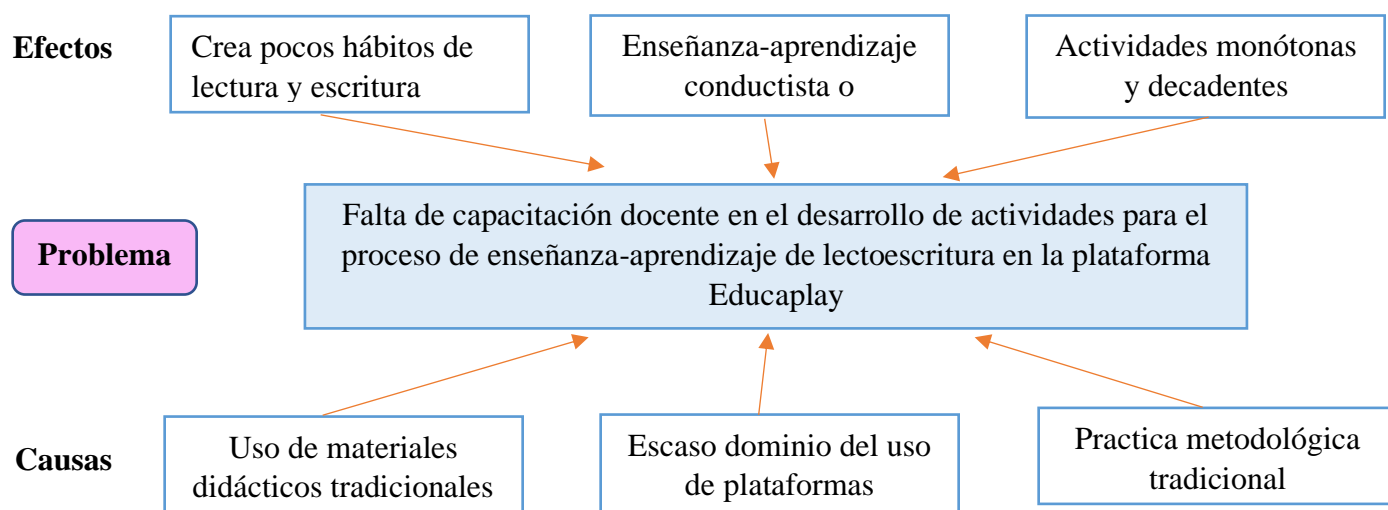


<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23170/1/Valverde%20Villac%203%20ADs%20Aracelly%20de%20los%20C3%81ngeles.pdf>

Viera, P. A. (21 de Febrero de 2018). Ética e investigación. *Revista Boletín Redipe*, 07(02), 122-149. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/434>

## ANEXOS

### Anexo 1. Árbol del problema



Fuente: Investigación campo

Realizado por: Roberto Llumiluisa y Aracely Muñoz

## Anexo 2. Cuestionario validado

Me dirijo a usted (s) con el propósito de solicitar su valiosa colaboración para la revisión de los instrumentos de recolección de datos, con el fin de determinar su validez, en cuanto a la pertinencia y adecuación, para ser aplicados en la investigación, cuyo título es: “EDUCAPLAY como método de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes de 5to año de EGB paralelo “B”, con seis dimensiones. Para esto, valorar los aspectos que a continuación se expone, marcando con una equis (X) la selección. Tener en cuenta que la escala valorativa es:

- 5= (MA) Muy adecuado
- 4= (BA) Bastante adecuado
- 3= (A) Adecuado
- 2= (PA) Poco adecuado
- 1= (NA) No adecuado

N°	PREGUNTA	PERTINENCIA					ADECUACIÓN					COMENTARIO
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
<b>DIMENSIÓN 1: Práctica Pedagógica</b>												
1	¿Considera importante la didáctica dentro de la enseñanza de la lectoescritura?											
2	¿Considera estar capacitado para enseñar a través de plataformas educativas?											
3	¿Alguna vez recibió alguna capacitación acerca de la enseñanza de la lectoescritura?											
4	Considera necesario cursos especiales de formación en el uso de plataformas educativas.											
<b>DIMENSIÓN 2: Enseñanza - Aprendizaje</b>												
5	¿Las plataformas educativas mejoran los procesos de enseñanza?											
6	¿Sus planificaciones responden a las necesidades lingüísticas de sus educandos?											
7	¿Ha aplicado estrategias de lectoescritura?											
8	¿Crear actividades en Educaplay mejoraría la											

	enseñanza de la lectoescritura?																
<b>DIMENSIÓN 3: Área de Lengua y Literatura</b>																	
9	¿Incorporaría la plataforma Educaplay dentro de sus clases de Lengua y Literatura?																
10	¿Ha elaborado juegos educativos en torno a la lectura y la escritura?																
11	Las plataformas educativas propician un mejor rendimiento académico.																
<b>DIMENSIÓN 4: TIC's</b>																	
12	¿Incorpora la tecnología dentro de sus planes de clase?																
13	¿Con que frecuencia hace uso de las TICS para apoyar su labor docente?																
14	Utiliza usted las nuevas Tecnologías para comunicarse con sus alumnos.																
15	Las TIC's fomentan el aprendizaje significativo.																
<b>DIMENSIÓN 5: Educación Virtual</b>																	
16	¿Cree usted que en la modalidad virtual se desarrollan mejor los aprendizajes lingüísticos?																
17	La educación virtual propicia el rol activo y protagónico del estudiante.																
18	¿Estimula el aprendizaje en línea, las habilidades de leer y escribir?																
19	Promueve la lectura y escritura a través de actividades online.																
<b>DIMENSIÓN 6: Plataformas Digitales</b>																	
20	¿Ha empleado alguna plataforma educativa como método de enseñanza?																
21	¿Ha usado alguna vez la plataforma EDUCAPLAY?																
22	Utiliza entornos virtuales para llevar a cabo el proceso educativo																
23	¿Usar educaplay permite desarrollar habilidades y																

destrezas de lectoescritura en los educandos?																				
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Fuente: Investigación campo

Realizado por: Roberto Llumiluisa y Aracely Muñoz

**Anexo 3. Encuesta a Docentes**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA**  
**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**



La siguiente encuesta parte del proyecto de investigación “UTILIZACIÓN DE MATERIAL DIDACTICO EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EGB” la cual está dirigida a los docentes de 5to año. Las respuestas deben ser concretas y precisas en torno a la realidad de la Institución, los resultados obtenidos serán respetados y utilizados únicamente con fines académicos y formarán parte esencial para el desarrollo de este proyecto.

**Instrucciones:** Marque con una X dentro del casillero que usted crea más conveniente. Para ello valorar los aspectos que a continuación se expone, marcando con una equis (X) la selección. Tener en cuenta que la escala valorativa es:

- 4= Siempre
- 3= Casi siempre
- 2= A veces
- 1= Nunca

1.- ¿Considera estar capacitado para enseñar a través de plataformas educativas?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

2.- ¿Considera necesarios cursos especiales de formación en el uso de plataformas educativas?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

3.- ¿Sus planificaciones responden a las necesidades lingüísticas de sus educandos?

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

4.- Las TIC's fomentan el aprendizaje significativo.

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

5.- ¿Con que frecuencia hace uso de las TICS para apoyar su labor docente?

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

6.- ¿Estimula el aprendizaje en línea, las habilidades de leer y escribir?

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

7.- Promueve la lectura y escritura a través de actividades online.

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

8.- ¿Ha empleado alguna plataforma educativa como método de enseñanza?

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

9.-Las plataformas educativas propician un mejor rendimiento académico.

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

10.- ¿Ha elaborado juegos educativos en torno a la lectura y la escritura?

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

11.- ¿Ha usado alguna vez la plataforma EDUCAPLAY?

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

12.- ¿Crear actividades en Educaplay mejoraría la enseñanza de la lectoescritura?

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

13.- ¿Usar educaplay permite desarrollar habilidades y destrezas de lectoescritura en los educandos?

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

Fuente: Investigación campo

Realizado por: Roberto Llumiluisa y Aracely Muñoz

#### Anexo 4. Test de rendimiento escolar

Nombre:		
Curso:	Edad:	Fecha:

Querido Estudiante, a continuación, se detallan las posibles causas que pueden influir de manera directa en tu enseñanza-aprendizaje. Lee determinadamente cada ítem con un “SI” o “NO” según corresponda a tu respuesta, la que más se asemeja a tu comportamiento escolar.

N°	Indicadores	¿Es mi caso?
1	Tengo dificultad para pronunciar las palabras	
2	No puedo comprender lecturas fácilmente	
3	Distingo fácilmente cada palabra	
4	Te gusta como tu docente te enseña a leer y escribir	
5	Has aprendido a leer y escribir a través de actividades virtuales.	
6	Tu docente utiliza en clases juegos virtuales	
7	Necesitas ayuda de alguien para comprender textos	
8	Tienes problemas para escribir dictados	
9	Práctico en casa la lectura o escritura	
10	¿Crees que aprenderías a leer y escribir con juegos virtuales?	

Fuente: Investigación campo

Realizado por: Roberto Llumiluisa y Aracely Muñoz

## Anexo 5. Lista de cotejo

### Lista de Cotejo para evaluación de proceso de enseñanza-aprendizaje

<b>Área:</b>	
<b>Grado:</b>	
<b>Docente:</b>	

Fuente: Investigación campo

Aspectos	SI	NO	Observaciones
<b>Estudiante</b>			
Construye claramente una oración.			
Presenta hábitos de lectura y escritura.			
Pronuncia de forma correcta cada uno de los fonemas o palabras.			
Conoce el significado de las palabras que el docente menciona. (Vocabulario)			
Comprende de forma clara la lectura de textos breves como: cuentos, fábulas, leyendas, poemas.			
Verbaliza y explica ideas, opiniones, acontecimientos de un texto leído.			
Lee en voz alta y en silencio diferentes textos, con fluidez y entonación adecuada.			
Escribe dictados con corrección ortográfica, separando correctamente las palabras.			
<b>Docente</b>			
Utiliza las TIC como medio de aprendizaje de lectura y escritura.			
La metodología y los recursos didácticos que utiliza el docente son motivadores y ayudan al logro del aprendizaje.			
Utiliza plataformas digitales para desarrollar actividades.			
Aplica estrategias orientadas al desarrollo de habilidades lingüísticas.			
Resolución de problemas de aprendizaje y atención a la diversidad a través de las TIC's.			
Incorpora recursos tecnológicos dentro de sus planificaciones.			

Realizado por: Roberto Llumiluisa y Aracely Muñoz



## RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

### Encuesta a docentes

#### Dimensión 1: Práctica pedagógica

Pregunta 1: ¿Considera estar capacitado para enseñar a través de plataformas educativas?

**Tabla 9. Resultados de la dimensión 1: práctica pedagógica**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	33,3%
Casi siempre	1	33,3%
A veces	1	33,3%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta a docentes de 5to año de EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar

Realizado por: Roberto Llumiluisa y Aracely Muñoz

**Análisis:** Según los resultados obtenidos se considera que la mayoría de los docentes encuestados consideran estar aptos para enseñar mediante plataformas educativas. De esta manera, es importante que los docentes tengan dominio y manejo de plataformas virtuales y así también es necesario estén capacitándose constantemente.

## **Dimensión 2: Enseñanza aprendizaje**

Pregunta 3: ¿Sus planificaciones responden a las necesidades lingüísticas de sus educandos?

**Tabla 10. Resultados de la dimensión 2: enseñanza-aprendizaje**

<b>Opciones</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	1	33,3%
Casi siempre	2	66,7%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta a docentes de 5to año de EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar

Realizado por: Roberto Llumiluisa y Aracely Muñoz

Análisis: Los datos obtenidos demuestran que habitualmente los docentes planifican en función de las necesidades educativas de sus discentes, siendo este el principal factor que se debe tener en consideración para elaborar la planificación micro-curricular, mucho más aun cuando se espera potenciar necesidades básicas como leer y escribir, así es como manifiestan nuestros docentes encuestados.

### **Dimensión 3: Área de lengua y literatura**

Pregunta 7: Promueve la lectura y escritura a través de actividades online.

**Tabla 11. Resultados de la dimensión 3: área de lengua y literatura**

<b>Opciones</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	1	33,3%
Casi siempre	0	0%
A veces	1	33,3%
Nunca	1	33,3%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta a docentes de 5to año de EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar

Realizado por: Roberto Llumiluisa y Aracely Muñoz

Análisis: Según los datos obtenidos demuestran que la mayoría de los docentes encuestados no realizan actividades online, sino de recursos tradicionales, por lo tanto, debemos tener en cuenta que con las nuevas formas de enseñanza es mucho más práctico mejorar las habilidades en la lectura y escritura, por lo que las actividades en línea son una excelente herramienta que permite despertar el interés por aprender en el educando, ya que estas son muy atractivas e incitan a la participación conjunta entre el docente y el estudiante.

#### **Dimensión 4: Educación virtual**

Pregunta 6: ¿Estimula el aprendizaje en línea, las habilidades de leer y escribir?

**Tabla 12. Resultados de la dimensión 4: educación virtual**

<b>Opciones</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	2	66,7%
Casi siempre	0	0%
A veces	1	33,3%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta a docentes de 5to año de EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar

Realizado por: Roberto Llumiluisa y Aracely Muñoz

Análisis: De acuerdo a los resultados gran parte de los docentes considera que el aprendizaje en línea es muy satisfactorio para estimular las habilidades y destrezas de lectura y escritura en sus educandos, puesto que es más fácil y ágil enseñar por medio de contenidos dinámicos, creativos en conjunto con la creación de tareas lúdicas para obtener una mayor comprensión.

## Dimensión 5: TIC'S

Pregunta 4: Las TIC's fomentan el aprendizaje significativo.

**Tabla 13. Resultados de la dimensión 5: TIC's**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	66,7%
Casi siempre	1	33,3%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta a docentes de 5to año de EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar

Realizado por: Roberto Llumiluisa y Aracely Muñoz

Análisis: Luego de los resultados obtenidos se determina que la mayoría de los docentes consideran que las TIC'S si fomentan un aprendizaje significativo, ya que estas aportan sustancialmente al desarrollo de una clase porque le permiten a los estudiantes conocer los contenidos más sencillos.

## **Dimensión 6: Plataformas digitales**

Pregunta 10: ¿Ha elaborado juegos educativos en torno a la lectura y la escritura?

**Tabla 14. Resultados de la dimensión 6: plataformas digitales**

<b>Opciones</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	3	100%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta a docentes de 5to año de EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar

Realizado por: Roberto Llumiluisa y Aracely Muñoz

Análisis: En función de los datos obtenidos, los docentes en su totalidad indican que nunca han elaborado algún juego o actividad educativa relacionadas a las destrezas lingüísticas de lectura y escritura, a pesar de que se encuentran parcialmente capacitados en el manejo de plataformas educativas.

## **Test de rendimiento**

A continuación, se detallan a manera de síntesis los resultados obtenidos a través del test de rendimiento aplicado a los estudiantes de los quintos años paralelos “A”, “B”, “C” de la escuela “Zoila Ugarte de Landívar”, los mismo que se detallaran de acuerdo a las dimensiones en cada una de las variables.

**Practica pedagógica:** De acuerdo a los resultados obtenidos los estudiantes en su totalidad manifiestan que la metodología de enseñanza de sus docentes es muy adecuada para aprender a leer y escribir, a pesar de no emplear recursos tecnológicos o actividades lúdicas que logren dinamizar las clases y potenciar sus habilidades de lectura y escritura.

**Enseñanza aprendizaje:** En base a los datos obtenidos una cantidad de estudiantes considerable manifiesta que presentan dificultades para leer y escribir debido a que no poseen hábitos lingüísticos, los cuales le permitan desarrollar sus destrezas constantemente, también se le atribuye la escasa utilización de recursos tecnológicos como plataformas educativas.

**Área de lengua y literatura:** Los resultados evidenciados contribuyeron que la tercera parte de los estudiantes presentan dificultades para entender o comprender textos, puesto que el docente solo emplea recursos y estrategias tradicionales que provocan un escaso desarrollo de sus habilidades y destrezas, necesitando ayuda de terceros para su comprensión de textos, por lo que es necesario emplear nuevas técnicas y estrategias que fomenten la participación del estudiante y con ello se cree hábitos de lectoescritura.

**Educación virtual:** Según los resultados obtenidos que casi la mitad de estudiantes mencionaron que, no aprendieron a leer y escribir mediante actividades virtuales, por lo que radica en que enseñar a través de talleres virtuales y actividades recreativas responden de

manera positiva a desarrollar aprendizajes, por ello, consideramos que aprenderían mejor mediante juegos educativos.

**TIC'S:** Los datos obtenidos presentan que gran parte de los educandos mencionan que sus docentes no implementan juegos virtuales a la hora de enseñar los contenidos de aprendizaje, dado que no disponen de buen dominio o conocimiento de juegos que les ayude a simplificar las temáticas.

**Plataformas digitales:** En este caso los resultados obtenidos demuestran que la gran parte de los estudiantes tienen un gran interés por aprender a leer y escribir con juegos educativos, por lo que, estos propician mejor comprensión y abstracción de conocimientos debido a que presentan una serie de actividades las cuales pueden ser modificadas según el estilo y ritmo del aprendizaje del educando.

### **Lista de cotejo**

Por consiguiente, se presentan el análisis de los resultados obtenidos a través de la lista de cotejo aplicada durante las practicas preprofesionales dentro del aula de clases virtuales de los quintos años paralelos “A”, “B”, “C” de la escuela “Zoila Ugarte de Landívar”, los cuales se especifican en función de cada una de las dimensiones.

**Practica pedagógica:** Los resultados obtenidos demuestran que no aplica estrategias en función de mejorar las habilidades lingüísticas, sino que el docente se basa en solo implementar una metodología tradicional rescatando solo lo que especifica el texto, impidiendo a que el estudiante estimule sus destrezas y construye su propio aprendizaje.

**Enseñanza aprendizaje:** Respecto a lo observado mencionamos que los recursos didácticos utilizados por el docente son desmotivadores y poco prácticos, ya que trabaja con lecturas



muy extensas, los cuales provocan que los estudiantes no obtengan un buen aprendizaje, provocado por la falta de recursos o actividades tecnológicas que promuevan la participación e interacción.

**Área de lengua y literatura:** A través de lo observado durante las practicas preprofesionales se puedo evidenciar que los estudiantes no comprenden un texto de forma clara, por lo que presentan dificultades para pronunciar los fonemas y entender el significado de las palabras, sin embargo, en cuanto a la escritura, presentan dificultades en actividades como dictados o síntesis de textos.

**Educación virtual:** Según lo evidenciado consideramos que los docentes no emplean plataformas digitales para crear actividades que vayan acorde a los contenidos, por lo tanto, necesitan capacitarse, ya que, solo hacen uso del texto guía y cuadernos de trabajo manteniendo el método tradicional, como parte de su labor diario y por tales motivos los estudiantes no presentan interés por leer y escribir.

**TIC'S:** Respeto a lo observado mencionamos que los docentes no utilizan al máximo los recursos tecnológicos, en cuanto a la creación de actividades, entendidas como estrategias que pueden dinamizar y potenciar la lectura y escritura promoviendo en ellos el aprendizaje significativo y participativo de tal forma que se priorice su autonomía y sus aprendizajes puedan ser empleados dentro de su diario vivir sin dificultad alguna.

**Plataformas digitales:** En este aspecto determinamos que existe poco conocimiento de plataformas educativas, por lo que los docentes no pueden diseñar actividades que le resulten llamativas e interesantes para los niños, lo que mejoraría el proceso de enseñanza-aprendizaje convirtiéndose en un espacio creativo e interactivo, en el que la participación sea mutua.

## Anexo 6. Oficio de autorización para el directivo de la institución

El Guabo, 16 de marzo del 2021

**Mgs. Marcelo Vega**

DIRECTOR

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ZOILA UGARTE DE LANDIVAR”

Como es de su conocimiento, estamos desarrollando la tesis de grado con el tema: “USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO EGB DE LA ESCUELA ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR DEL CANTÓN EL GUABO PERIODO 2020-2021” efectuado por los estudiantes **Llumiluisa Calderon Roberto Carlos y Muñoz Villamar Aracely Lilibeth** estudiantes del **SEPTIMO P.A.O** de la carrera de **EDUCACIÓN BÁSICA** de la **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA**, solicito de la manera más respetuosa, se me otorgue el respectivo **permiso** para realizar una **encuesta y escala de actitudes** a los **docentes y estudiantes** de los **5to grado** de educación básica, respectivamente.

Me despedido ante usted deseándole éxitos en sus labores y dándole mis más sinceros agradecimientos.

Atentamente:

---

LLUMILUISA CALDERON ROBERTO CARLOS  
C.I 0705581759  
Estudiante  
Carrera de educación básica - UTMACH

---

MUÑOZ VILLAMAR ARACELY LILIBETH  
C.I 0706485968  
Estudiante  
Carrera de educación básica - UTMACH

## Anexo 7. Autorización para aplicar los instrumentos de la investigación



### ESCUELA DE EDUCACION BASICA "ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR"



FUNDADA EN 1895  
Dirección: Eloy Alfaro y Machala Teléf.: 2951-117  
Email: centenariozoilaugarte@gmail.com  
El Guabo – El Oro – Ecuador

El Guabo, 17 de febrero del 2021.

Saludos cordiales y deseándole éxitos en sus estudios, con respecto a lo solicitado del "USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO EGB DE LA ESCUELA ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR DEL CANTÓN EL GUABO PERIODO 2020-2021" efectuado por los estudiantes **Llumiluisa Calderon Roberto Carlos y Muñoz Villamar Aracely Lilibeth** estudiantes del **SEPTIMO P.A.O** de la carrera de **EDUCACIÓN BÁSICA** de la **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA**, se les otorga el respectivo **permiso** para realizar una **encuesta y test de rendimiento** a los **docentes y estudiantes** de los **5to grado** de educación básica, respectivamente.

Esperando que mi respuesta tenga una acogida positiva, les antelo suerte y éxitos en su investigación.

Atentamente,

Lic. Marcelo Vega H, Mgs.  
DIRECTOR (E)  
Móvil: 0981591739



## **Anexo 8. Convocatoria para padres de familia**

El Guabo, 16 de marzo del 2021

**Estimados padres/madres/representante:**

**Por la presente. -**

Se les convoca a una reunión de padres/madres de alumnos del aula de los 5to años paralelos “A”, “B” y “C”, a los que pertenecen sus hijos respectivamente, que se desarrollará de manera virtual a través de la plataforma Zoom el día miércoles 17 de marzo del 2021, a las 10:00 a.m., a fin de que pueda recibir información general acerca del proyecto de investigación y cuyo tema es “USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO EGB DE LA ESCUELA ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR DEL CANTÓN EL GUABO PERIODO 2020-2021”.

De ante mano me despido, esperando contar con su presencia.

Atentamente:

---

**Llumiluisa Calderón Roberto Carlos**  
**C.I 0705581759**  
Estudiante  
Carrera de Educación Básica - UTMACH

**Muñoz Villamar Aracely Lilibeth**  
**C.I 0706485968**  
Estudiante  
Carrera de educación básica - UTMACH

## **Anexo 9. Oficio para el consentimiento de padres de familia**

**Universidad Técnica de Machala**

**El Guabo, 17 de marzo del 2021**

**Para:** Padres de familia de quinto año de educación básica

**Asunto:** Permiso Consentido.

**Cordial saludo.**

Como parte de la formación profesional en la carrera Educación Básica, se ha escogido la Escuela de Educación Básica Zoila Ugarte de Landívar del cantón El Guabo provincia de El Oro para la realización de un proyecto integrador, que consiste en un estudio sobre el Uso de la plataforma Educaplay para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de 5to año de EGB. Por lo cual es necesaria la aplicación de un test de rendimiento que permitan recabar la información pertinente y necesaria para su elaboración.

Estos instrumentos ayudarán a recaudar información pertinente y confiable para así obtener resultados veraces para el desarrollo de la investigación. Cabe mencionar que la recolección de este material de información se hará en presencia de la docente de aula para que no se genere algún inconveniente. Los resultados encontrados serán usados exclusivamente para el desarrollo del proyecto, los datos obtenidos no serán expuestos públicamente, ni usados con ningún otro interés que no sea académico, además el nombre de los participantes como sujetos de investigación se mantendrá en anonimato.

Reconociendo dicha información y teniendo en cuenta que su hijo(a), formar parte del grupo de estudiantes en los cuales se realizará la intervención, por lo que se requiere que usted como representante/padre/madre autorice la participación de su representado en la aplicación de un test de rendimiento.

De otorgar el permiso consentido, esperamos su pronta respuesta.

Cordialmente.



**Llumiluisa Calderón Roberto Carlos**  
**C.I 0705581759**

Estudiante

Carrera de Educación Básica - UTMACH

**Muñoz Villamar Aracely Lilibeth**  
**C.I 0706485968**

Estudiante

Carrera de educación básica - UTMACH

**AUTORIZACION PARA LA APLICACIÓN DE TEST DE RENDIMIENTO**

## Anexo 10. Autorización para la aplicación del test de rendimiento

### AUTORIZACIÓN PARA LA APLICACIÓN DE TEST DE RENDIMIENTO

El Guabo, 18 de marzo del 2021

Estimados estudiantes:

Por la presente. -

En **representación** de los padres/madres de familia de los quintos años paralelos "A", "B" y "C" convocados a la reunión en donde se socializó la respectiva tesis grado en la cual nuestros representados serán partícipes de la misma. Por consiguiente, otorgamos nuestra **autorización** para que el **Sr. Roberto Carlos Llumiluisa Calderón** y la **Srta. Aracely Lilibeth Muñoz Villamar** estudiantes de la Universidad Técnica de Machala de la carrera de Educación Básica, apliquen un **test de rendimiento** a nuestros hijos, con el objetivo de obtener información sobre el Uso de la plataforma Educaplay para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura la cual será empleada con fines propiamente educativos.

Atentamente:



---

Jaime Augusto Gallegos Macas

## **Anexo 11. Oficio para el consentimiento de docentes**

**Universidad Técnica de Machala**

**El Guabo, 16 de marzo del 2021**

**Para:** Docentes de quinto año de educación básica

**Asunto:** Permiso Consentido.

### **Cordial saludo.**

Como parte de la formación profesional en la carrera Educación Básica, se ha escogido la Escuela de Educación Básica Zoila Ugarte de Landívar del cantón El Guabo provincia de El Oro para la realización de un proyecto integrador, que consiste en un estudio sobre el Uso de la plataforma Educaplay para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de 5to año de EGB. Por lo cual es necesaria la aplicación de guías de una escala de actitudes y la aplicación de encuestas que permitan recabar la información pertinente y necesaria para su elaboración.

Estos instrumentos ayudarán a recaudar información pertinente y confiable para así obtener resultados veraces para el desarrollo de la investigación. Los resultados encontrados serán usados exclusivamente para el desarrollo del proyecto, los datos obtenidos no serán expuestos públicamente, ni usados con ningún otro interés que no sea académico, además el nombre de los participantes como sujetos de investigación se mantendrá en anonimato.

Reconociendo dicha información y teniendo en cuenta que Ud., formará parte de los docentes encuestas y sus estudiantes forman parte del grupo de intervención, por lo que se requiere su autorización para la aplicación de los instrumentos mencionados.

De antemano agradecemos su comprensión.

Cordialmente.



**Llumiluisa Calderón Roberto Carlos**

**C.I 0705581759**

Estudiante

Carrera de Educación Básica - UTMACH



**Muñoz Villamar Aracely Lilibeth**

**C.I 0706485968**

Estudiante

Carrera de educación básica - UTMACH



## Anexo 12. Autorización para aplicación de encuesta: docente 5to “A”



**ESCUELA DE EDUCACION BASICA**  
**“ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR”**  **Ministerio**  
**de Educación**  
FUNDADA EN 1895  
Dirección: Eloy Alfaro y Machala   Teléf.: 2951-117  
Email: centenariazoilaugarte@gmail.com  
El Guabo – El Oro - Ecuador

El Guabo, 17 de febrero del 2021.

Lcda. Paola Brigida Gutiérrez Mena  
Docente de 5to grado paralelo “A”

Autorizo:

Que el Sr. **Llumiluisa Calderón Roberto Carlos** y la Srta. **Muñoz Villamar Aracely Lilibeth**, estudiantes de la carrera de **Educación Básica** pertenecientes al **Séptimo P.A.O.**, se les concede el permiso pertinente para poder aplicarme la encuesta y ser participe de la investigación referente al tema **“USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO EGB DE LA ESCUELA ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR DEL CANTÓN EL GUABO PERIODO 2020-2021”**, con la condición de que los datos o resultados obtenidos serán exclusivamente para uso académico.

Me despedido deseándoles éxitos en su investigación.

Atentamente:

---

Lcda. Paola Brigida Gutiérrez Mena  
C.I. 0703612861



## Anexo 13. Autorización para aplicación de encuesta: docente 5to “B”



**ESCUELA DE EDUCACION BASICA  
“ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR”**  Ministerio  
de Educación  
FUNDADA EN 1895  
Dirección: Eloy Alfaro y Machala Teléf.: 2951-117  
Email: centenariozoilaugarte@gmail.com  
El Guabo – El Oro - Ecuador

El Guabo, 17 de febrero del 2021.

Lcda. Maribel Yojana Macas Tacuri  
Docente de 5to grado paralelo “B”

Autorizo:

Que el Sr. **Llumiluisa Calderón Roberto Carlos** y la Srta. **Muñoz Villamar Aracely Lilibeth**, estudiantes de la carrera de **Educación Básica** pertenecientes al **Séptimo P.A.O.**, se les concede el **permiso pertinente para poder aplicarme la encuesta y ser participe de la investigación** referente al tema **“USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO EGB DE LA ESCUELA ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR DEL CANTÓN EL GUABO PERIODO 2020-2021”**, con la condición de que los datos o resultados obtenidos serán **exclusivamente para uso académico.**

Me despedido deseándoles éxitos en su investigación.

Atentamente:

---

Lcda. Maribel Yojana Macas Tacuri  
C.I. 0703260885

## Anexo 14. Autorización para aplicación de encuesta: docente 5to “C”



**ESCUELA DE EDUCACION BASICA**  
**“ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR”**



FUNDADA EN 1895

Dirección: Eloy Alfaro y Machala Teléf.: 2951-117

Email: centenariazoilaugarte@gmail.com

El Guabo – El Oro - Ecuador

El Guabo, 17 de febrero del 2021.

Lcda. Katty Narcisa Honores Cuenca.  
Docente de 5to grado paralelo “C”

Autorizo:

Que el Sr. **Llumiluisa Calderón Roberto Carlos** y la Srta. **Muñoz Villamar Aracely Lilibeth**, estudiantes de la carrera de Educación Básica pertenecientes al **Séptimo P.A.O.**, se les concede el permiso pertinente para poder aplicarme la encuesta y ser participe de la investigación referente al tema **“USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO EGB DE LA ESCUELA ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR DEL CANTÓN EL GUABO PERIODO 2020-2021”**, con la condición de que los datos o resultados obtenidos serán exclusivamente para uso académico.

Me despedido deseándoles éxitos en su investigación.

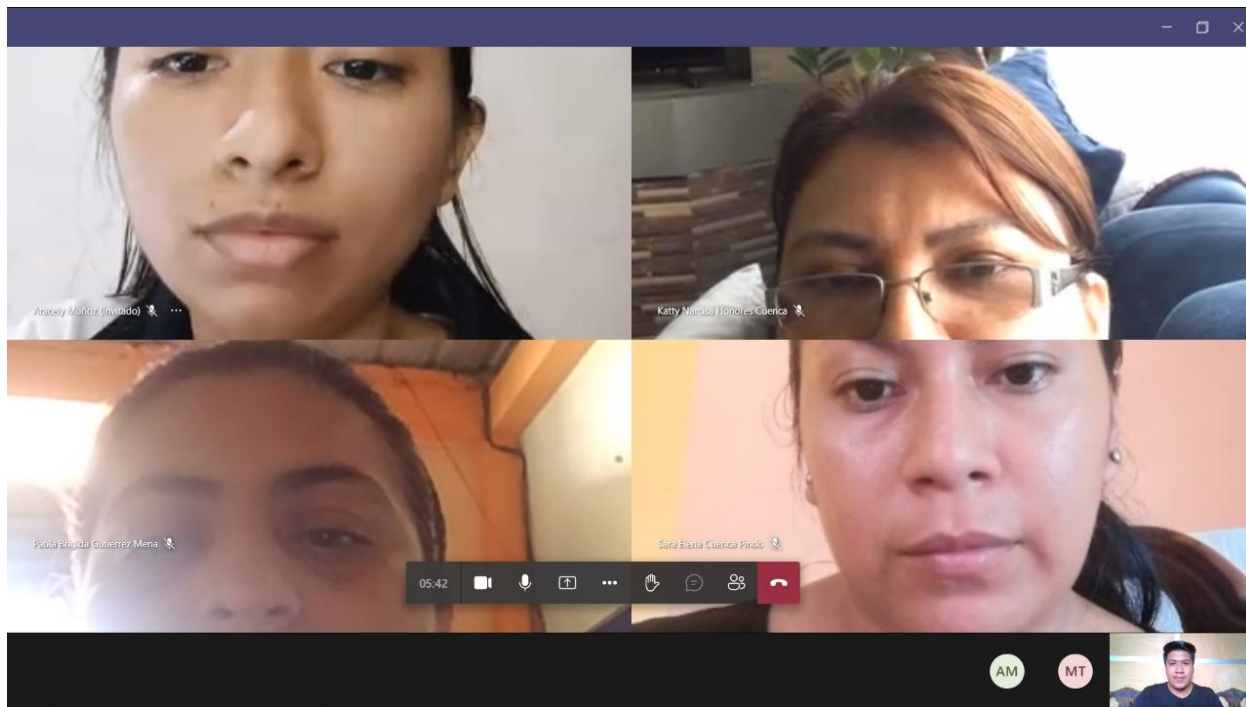
Atentamente:

Lcda. Katty Narcisa Honores Cuenca.

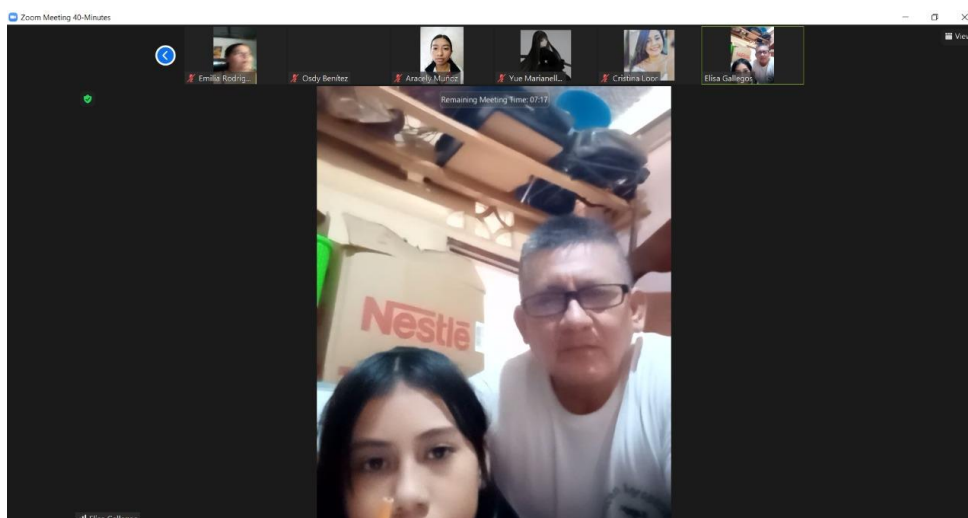
C.I. 0702894676

## Gráfico 2. EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

## Gráfico 3. Evidencias de autorización de consentimiento informado a docentes.



## Gráfico 4. Evidencia de la convocatoria a padres de familia



## PROPUESTA INTEGRADORA: SEMINARIO TALLER TEÓRICO-PRÁCTICO

# PROPUESTA INTEGRADORA

Seminario taller teórico -  
práctico acerca del uso de la  
herramienta interactiva  
Educaplay dirigido a los  
docentes de la escuela "Zoila  
Ugarte de Landívar" para  
mejorar la lectoescritura en  
los estudiantes.

**Autores:**

Roberto Carlos Llumiluisa Calderon

Aracely Lilibeth Muñoz Villamar





# Concepciones teóricas



## **a. Tipos de actividades de Educaplay**

### **1. Crucigramas**

Para realizar esta actividad se requiere que el estudiante añada una letra a cada casilla según corresponda el enunciado, imagen o el audio, para completar cada una de las palabras. Además, mientras se completa las palabras se muestra la definición de cada una de ellas, con la finalidad de retroalimentar el vocabulario del estudiante. (Oyola, 2017)

### **2. Sopa de letras**

Esta actividad abarca en un conjunto de palabras las cuales el docente puede modificar el número de filas y columnas de la misma, donde también en el lado posterior de la pantalla se muestra una lista de palabras a encontrar, en la que el estudiante puede seleccionar las palabras y estas se marcaran con un tic cuando es correcta, al igual que las demás actividades esta puede presentar un límite de tiempo y de intentos. Esta actividad busca que el estudiante extienda su vocabulario, descubra nuevas palabras con su definición mejorando su léxico. (Oyola, 2017).

### **3. Completar los textos**

Para realizar esta actividad el estudiante deberá añadir una palabra dentro del párrafo o línea de una oración para darle sentido al texto. La finalidad de esta actividad es que el estudiante aprenda a formular ideas, construir oraciones y darles cohesión a los textos, de tal manera que mejore su comprensión lectora-escritora. (Oyola, 2017)

### **4. Dictados**

Esta actividad consiste en que el estudiante reproduce un audio previamente grabado por el docente, el cual puede contener una o varias oraciones, donde tendrá que escribir lo que escucha, el objetivo de esta actividad es afianzar los contenidos teóricos contribuyendo en la escritura de fonemas. (Oyola, 2017)

## **5. Relacionar elementos**

Esta actividad se caracteriza en la selección de palabras a través de sinónimos, antónimos o familia de palabras, de tal manera que se forme un conjunto de relación entre palabras similares. Con esta actividad se espera que el estudiante clasifique e identifique las palabras según su correlación. (Oyola, 2017)

## **6. Crear cuestionarios tipo test**

Con esta actividad se puede evaluar al estudiante, mediante un cuestionario que puede ser diseñado por el docente, pero que esta previamente estructurado por Educaplay. Cabe mencionar que las preguntas deben ser elaboradas según crea conveniente el docente, teniendo en cuenta las habilidades lecto-escritoras de los educandos. (Oyola, 2017)



**COMPONENTE**  
**PRÁCTICO TALLERES**





**Tabla 15. TALLER TEÓRICO-PRÁCTICO #1**

<b>ACTIVIDAD</b>	Plataforma EDUCAPLAY ¿Cómo acceder a los beneficios de la tecnología educativa?	<b>No. PRÁCTICA: 1</b>
------------------	---	------------------------

**1. DATOS GENERALES**

<b>SEDE DEL TALLER:</b>	“Google Meet”
<b>FECHA:</b>	.....
<b>DURACIÓN:</b>	5 horas
<b>ORIENTADOR O RESPONSABLE:</b>	Ing. Borys Torres Mgs.
<b>PARTICIPANTES:</b>	Docentes del 5to año de EGB “Zoila Ugarte de Landívar”

**2. FUNDAMENTACIÓN**

El uso de este software educativo infiere significativamente al mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes, lo tomamos de referencia, por lo que, es de fácil acceso y manejo, el cual se evidencia como una plataforma de apoyo en el proceso de enseñanza, donde los estudiantes y docentes puedan acceder fácilmente a la ejecución de actividades (Oyola, 2017, p. 39), un entorno virtual que le permite a los docentes crear actividades en función a los contenidos de aprendizaje de una manera dinámica e interactiva permitiéndole que el educando refuerce y construya su propio conocimiento. Según Loza (2018) define a la lectoescritura como una capacidad que se la puede apreciar en las personas durante el proceso de aprendizaje a partir desde el primer grado de escuela (p. 19). Sin duda alguna la formación académica parte del desarrollo de habilidades básicas como leer y escribir para poder tener un criterio propio o significado de un término en base a la interpretación de algún símbolo o signo que nos permita decodificar un mensaje.

**3. OBJETIVOS**

Conceptualizar la plataforma Educaplay mediante presentación multimedia para crear un usuario, comprendiendo cuales son los beneficios y actividades que ofrece este software educativo.

**4. RECURSOS Y MATERIALES**

- Computadora
- Correo electrónico
- “Google Meet”
- Plataforma educaplay.
- Dispositivos electrónicos
- Material audiovisual (Diapositivas)
- Cuaderno
- Lápices

**5. PROCEDIMIENTO**

<b>N°</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
-----------	--------------------	----------------------

1	Concepción teórica acerca de Educaplay	Tiempo de duración: 30 minutos
2	Requisitos para acceder a la plataforma	Tiempo de duración: 10 minutos
3	Pasos para creación de usuario	Tiempo de duración: 30 minutos
4	Registrarse en Educaplay	Tiempo de duración: 40 minutos
5	Evaluación	Tiempo de duración: 10 minutos

#### 6. Presupuesto de la actividad

Recursos Humanos: Personal orientador y responsable, docentes de 5to año.

Recursos Materiales: Internet.

Recursos Financieros: gastos administrativos, pago de internet.

#### 7. EVALUACIÓN

En base a lo expuesto, verificamos que nuestros participantes hayan creado correctamente su usuario dentro de la plataforma Educaplay por medio de la aplicación de la rubrica de evaluación.

#### 8. MEDIOS DE VERIFICACIÓN

Registro de capacitación

Lista de asistentes: Lcda. Maribel Macas

Lcda. Paola Gutiérrez

Lcda. Katty Honores

Presentación de power point

Rúbrica de evaluación

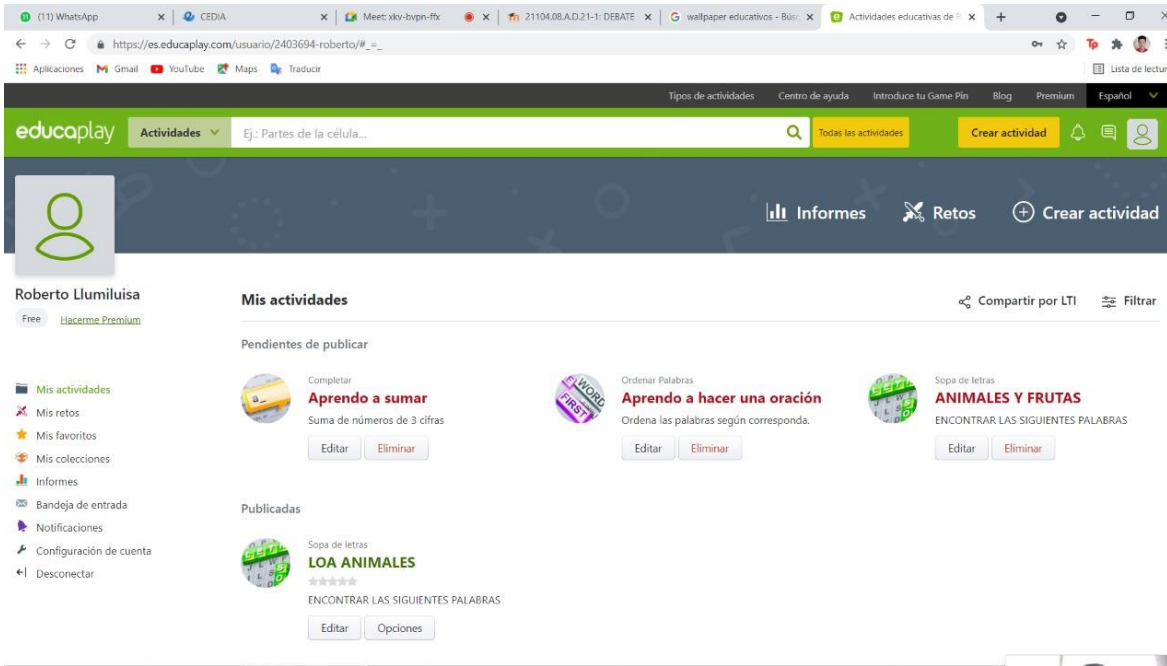
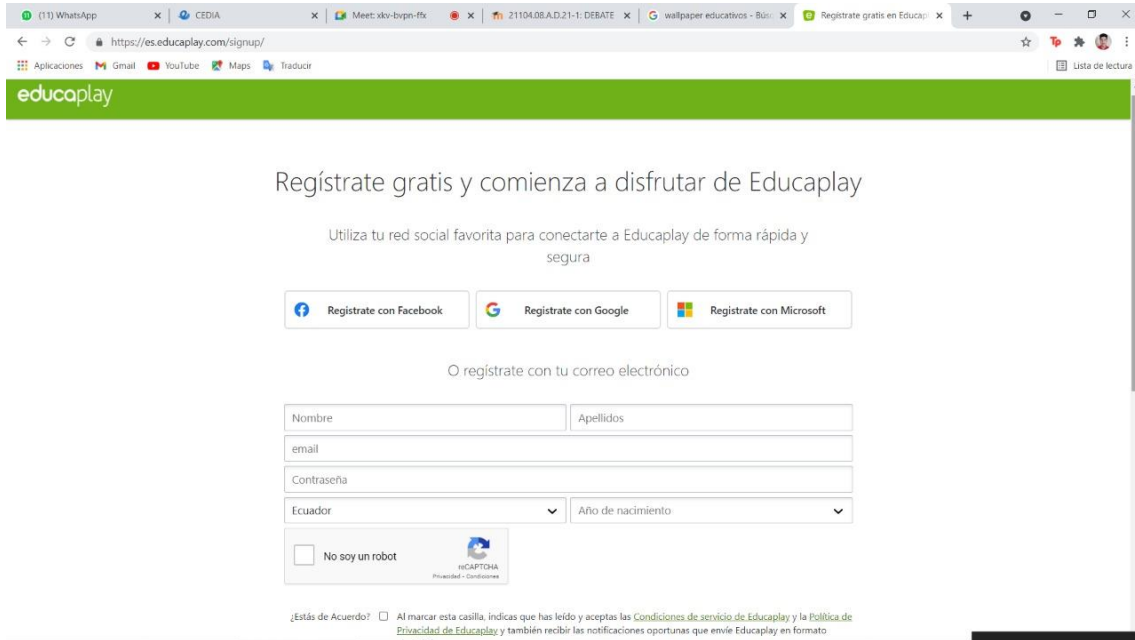
#### 9. BIBLIOGRAFIA

Oyola, J. (2017). Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. "San Antonio de Jicamarca" Vitarte; Lima, 2015. Lima: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8420/Oyola\\_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8420/Oyola_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Loza, J. L. (2018). Adaptaciones curriculares y el aprendizaje de lectoescritura en estudiantes de educación general básica elemental del Colegio Gutenberg Schule. Quito, Ecuador: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/6127>

#### 10. ANEXOS

**Gráfico 5. Plataforma EDUCAPLAY ¿Cómo acceder a los beneficios de la tecnología educativa?**



Fuente: <https://es.educaplay.com/signup/>

<p><b>ELABORADO POR:</b> Roberto Carlos Llumiluisa Calderón Aracely Lilibeth Muñoz Villamar</p>	<p><b>APROBADO POR:</b>  Ing. Borys Torres Mgs.</p>
<p><b>FECHA:</b></p>	<p><b>FECHA:</b></p>

**Tabla 16. TALLER TEÓRICO-PRÁCTICO #2**

<b>ACTIVIDAD</b>	Elaboración e implementación de Crucigramas utilizando la plataforma EDUCAPLAY	<b>No. PRÁCTICA: 2</b>
------------------	--	------------------------

**1. DATOS GENERALES**

<b>SEDE DEL TALLER:</b>	“Google Meet”
<b>FECHA:</b>	.....
<b>DURACIÓN:</b>	5 horas
<b>ORIENTADOR O RESPONSABLE:</b>	Ing. Borys Torres Mgs.
<b>PARTICIPANTES:</b>	Docentes del 5to año de EGB “Zoila Ugarte de Landívar”

**2. FUNDAMENTACIÓN**

Crucigramas. \_ Para realizar esta actividad se requiere que el estudiante añada una letra a cada casilla según corresponda el enunciado, imagen o el audio, para completar cada una de las palabras. Además, mientras se completa las palabras se muestra la definición de cada una de ellas, con la finalidad de retroalimentar el vocabulario del estudiante. (Oyola, 2017)

Para Moreno (2020) los docentes enseñar la escritura a sus estudiantes no es una tarea fácil, por lo que, debe de comenzar de a poco, dependiendo de la etapa y desarrollo cognoscitivo del discente, además de los fonemas trabajados vincularlos con otros elementos, por ello es necesario establecer practicas diarias lo que respecta al dictado y lectura de palabras para que asimile la estructura de cada palabra y tenga mejor conocimiento e interpretación. (p.13)

**3. OBJETIVOS**

Diseñar un crucigrama interactivo mediante la plataforma Educaplay para fortalecer el vocabulario de los educandos.

**4. RECURSOS Y MATERIALES**

- Computadora
- Correo electrónico
- “Google Meet”
- Plataforma educaplay.
- Dispositivos electrónicos
- Material audiovisual (Diapositivas)
- Cuaderno
- Lápices

**5. PROCEDIMIENTO**

<b>N°</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
1	Concepción teórica acerca del crucigrama	Tiempo de duración: 30 minutos
2	Presentación multimedia sobre el crucigrama(ejemplos)	Tiempo de duración: 40 minutos

3	Pasos para diseñar un crucigrama	Tiempo de duración: 60 minutos
4	Break	Tiempo de duración: 40 minutos
5	Elaboración de un crucigrama vinculado a fortalecer el vocabulario del estudiante	Tiempo de duración: 60 minutos
6	Evaluación	Tiempo de duración: 60 minutos

#### 6. Presupuesto de la actividad

Recursos Humanos: Personal orientador y responsable, docentes de 5to año.

Recursos Materiales: Internet.

Recursos Financieros: gastos administrativos, pago de internet.

#### 7. EVALUACIÓN

En base a lo expuesto, verificamos por medio de la aplicación de la rúbrica de evaluación que nuestros participantes hayan elaborado correctamente su crucigrama para desarrollar un nuevo vocabulario en el educando dentro de la plataforma Educaplay.

#### 8. MEDIOS DE VERIFICACIÓN

Registro de capacitación

Lista de asistentes: Lcda. Maribel Macas

Lcda. Paola Gutiérrez

Lcda. Katty Honores

Presentación de power point

Rúbrica de evaluación

#### 9. BIBLIOGRAFIA

Oyola, J. (2017). Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. "San Antonio de Jicamarca" Vitarte; Lima, 2015. Lima: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8420/Oyola\\_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8420/Oyola_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Moreno-Fontalvo, V. J. (Febrero de 2020). Prácticas en la enseñanza de la escritura argumentativa académica. La estructura textual. *Formación universitaria*, 13(02), 11-20. Obtenido de [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-50062020000200011&lang=es](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062020000200011&lang=es)

#### 10. ANEXOS

**Gráfico 6. Elaboración e implementación de Crucigramas utilizando la plataforma EDUCAPLAY**



Fuente: <https://es.educaplay.com/signup/>

<p><b>ELABORADO POR:</b></p> <p>Roberto Carlos Llumiluisa Calderón</p> <p>Aracely Lilibeth Muñoz Villamar</p>	<p><b>APROBADO POR:</b></p> <p>Ing. Borys Torres Mgs.</p>
<p><b>FECHA:</b></p>	<p><b>FECHA:</b></p>

**Tabla 17. TALLER TEÓRICO-PRÁCTICO #3**

<b>ACTIVIDAD</b>	¿Cómo crear Sopa de letras utilizando la plataforma EDUCAPLAY?	<b>No. PRÁCTICA: 3</b>
<b>1. DATOS GENERALES</b>		
<b>SEDE DEL TALLER:</b>	“Google Meet”	
<b>FECHA:</b>	.....	
<b>DURACIÓN:</b>	5 horas	
<b>ORIENTADOR O RESPONSABLE:</b>	Ing. Borys Torres Mgs.	
<b>PARTICIPANTES:</b>	Docentes del 5to año de EGB “Zoila Ugarte de Landívar”	
<b>2. FUNDAMENTACIÓN</b>		
<p>Esta actividad abarca en un conjunto de palabras las cuales el docente puede modificar el número de filas y columnas de la misma, donde también en el lado posterior de la pantalla se muestra una lista de palabras a encontrar, en la que el estudiante puede seleccionar las palabras y estas se marcarán con un tic cuando es correcta, al igual que las demás actividades esta puede presentar un límite de tiempo y de intentos. Esta actividad busca que el estudiante extienda su vocabulario, descubra nuevas palabras con su definición mejorando su léxico. (Oyola, 2017).</p> <p>Para el campo educativo, la implementación de la didáctica se ha convertido en uno de los grandes repercusores para mejorar el proceso educativo, en la cual, Jiménez y Robles (2016) definen a la didáctica como un plan de acción, el cual se constituye de actividades y talleres que el docente pone a disposición de los educandos para evidenciar los aprendizajes alcanzados (p.109). Por ello, entendemos a la didáctica como el proceso de acciones que van encaminadas a brindar mejoras en la educación, por lo que, abarca acerca de cómo el docente incide sus conocimientos a través de sus planificaciones de forma que los temas tratados sean comprensibles para todos.</p>		
<b>3. OBJETIVOS</b>		
Elaborar una sopa de letras a través de la plataforma Educaplay para mejorarla adquisición de fonemas en los educandos.		
<b>4. RECURSOS Y MATERIALES</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Computadora</li> <li>-Correo electrónico</li> <li>- “Google Meet”</li> <li>-Plataforma educaplay.</li> <li>-Dispositivos electrónicos</li> <li>-Material audiovisual (Diapositivas)</li> <li>-Cuaderno</li> <li>- Lápices</li> </ul>		
<b>5. PROCEDIMIENTO</b>		
<b>Nº</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
1	Concepción teórica acerca de la sopa de letras	Tiempo de duración: 30 minutos
2	Presentación multimedia acerca del diseño de sopa de letras	Tiempo de duración: 40 minutos

3	Pasos para la creación de la actividad	Tiempo de duración: 60 minutos
4	Receso	Tiempo de duración: 40 minutos
5	Elaboración de una sopa de letras enfocado a mejorar los fonemas del estudiante.	Tiempo de duración: 60 minutos
6	Evaluación	Tiempo de duración: 60 minutos

### 6. Presupuesto de la actividad

Recursos Humanos: Personal orientador y responsable, docentes de 5to año.

Recursos Materiales: Internet.

Recursos Financieros: gastos administrativos, pago de internet.

### 7. EVALUACIÓN

En base a lo expuesto, verificamos que nuestros participantes hayan elaborado correctamente su crucigrama por medio de la aplicación de la rúbrica de evaluación para desarrollar un nuevo vocabulario en el educando dentro de la plataforma Educaplay.

### 8. MEDIOS DE VERIFICACIÓN

Registro de capacitación

Lista de asistentes: Lcda. Maribel Macas

Lcda. Paola Gutiérrez

Lcda. Katty Honores

Presentación de power point

Rúbrica de evaluación

### 9. BIBLIOGRAFIA

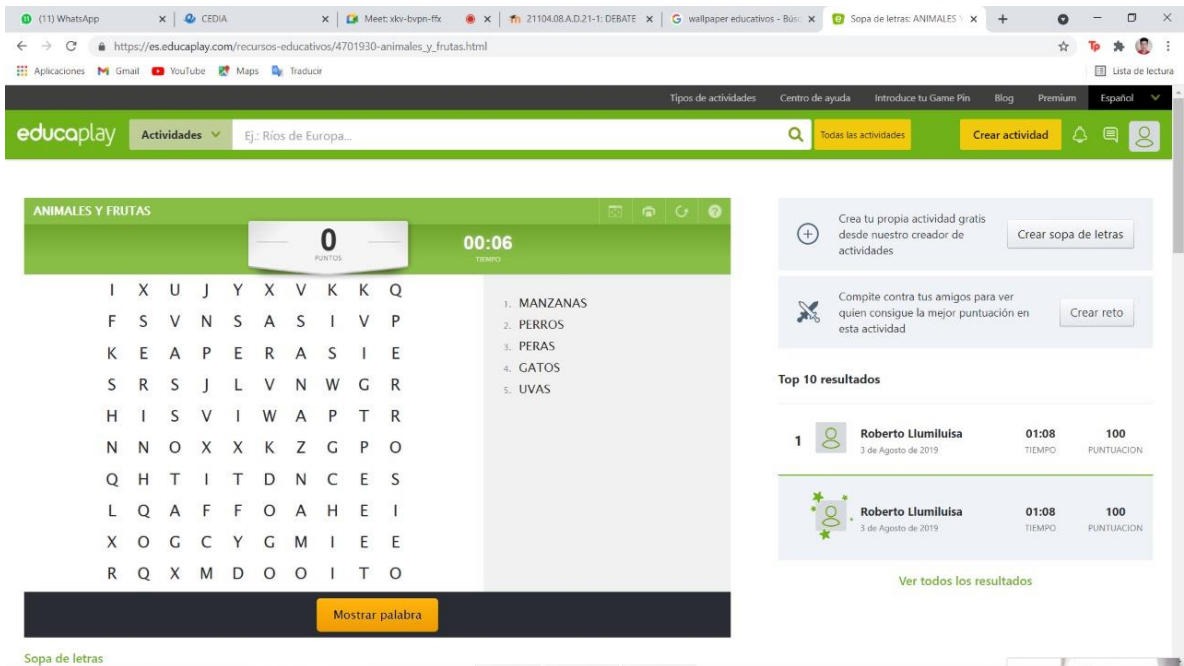
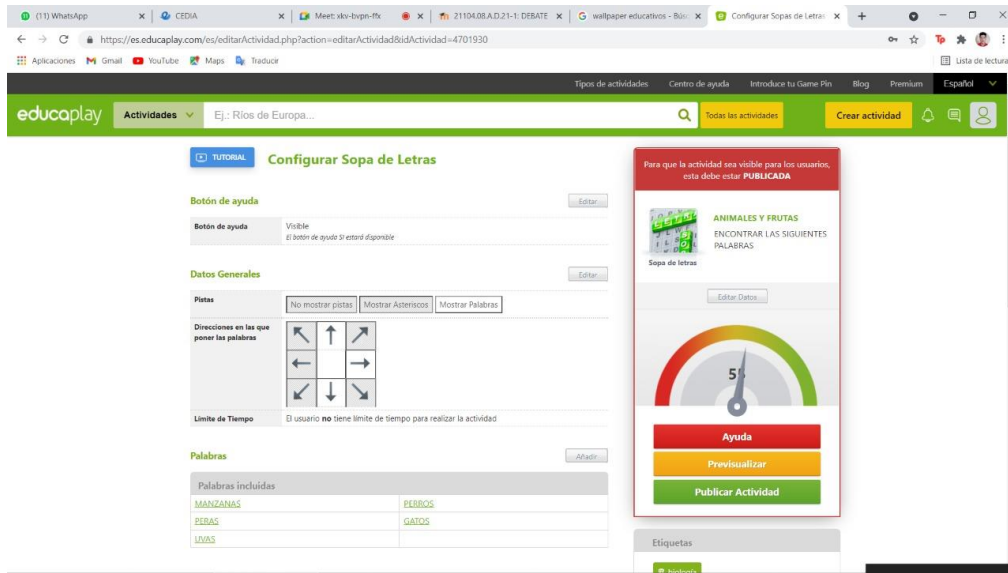
Oyola, J. (2017). Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. "San Antonio de Jicamarca" Vitarte; Lima, 2015. Lima: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8420/Oyola\\_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8420/Oyola_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Jiménez, A., & Robles, F. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista EDUCATECONCIENCIA*, 106-113. Obtenido de <http://tecnocientifica.com.mx/educateconciencia/index.php/revistaeducate/article/view/218/341>

### 10. ANEXOS

**Gráfico 7.** ¿Cómo crear Sopa de letras utilizando la plataforma EDUCAPLAY?





Fuente: <https://es.educaplay.com/signup/>

**ELABORADO POR:**

Roberto Carlos Llumiluisa Calderón  
Aracely Lilibeth Muñoz Villamar

**FECHA:**

**APROBADO POR:**

Ing. Borys Torres Mgs.

**FECHA:**

**Tabla 18. TALLER TEÓRICO-PRÁCTICO #4**

<b>ACTIVIDAD</b>	Completar textos utilizando la plataforma EDUCAPLAY	<b>No. PRÁCTICA: 4</b>
<b>1. DATOS GENERALES</b>		
<b>SEDE DEL TALLER:</b>	“Google Meet”	
<b>FECHA:</b>	.....	
<b>DURACIÓN:</b>	5 horas	
<b>ORIENTADOR O RESPONSABLE:</b>	Ing. Borys Torres Mgs.	
<b>PARTICIPANTES:</b>	Docentes del 5to año de EGB “Zoila Ugarte de Landívar”	
<b>2. FUNDAMENTACIÓN</b>		
<p>Para realizar esta actividad el estudiante deberá añadir una palabra dentro del párrafo o línea de una oración para darle sentido al texto. La finalidad de esta actividad es que el estudiante aprenda a formular ideas, construir oraciones y darles cohesión a los textos, de tal manera que mejore su comprensión lectora-escritora. (Oyola, 2017)</p> <p>Este proceso es fundamental para el desarrollo de los estudiantes porque les permite seguir avanzando en su etapa escolar porque implica el desarrollo, comprensión y ejecución de pensamientos e ideas que son elementales incluso para poder comunicarse tal es el caso de la escritura, es por ello que según Márquez (2017) manifiesta que las nuevas metodologías y métodos de enseñanza han contribuido con nuevos aportes para no solo enseñar sino también crear en los niños hábitos de lectura, de textos literarios con temas llamativos culturales y sociales creando espacios críticos, mejorando la participación y motivación por leer más (p.14).</p>		
<b>3. OBJETIVOS</b>		
Elaborar una actividad de completar textos mediante de la plataforma Educaplay para desarrollar habilidades lectoras en el educando.		
<b>4. RECURSOS Y MATERIALES</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Computadora</li> <li>-Correo electrónico</li> <li>- “Google Meet”</li> <li>-Plataforma educaplay.</li> <li>-Dispositivos electrónicos</li> <li>-Material audiovisual (Diapositivas)</li> <li>-Cuaderno</li> <li>- Lápices</li> </ul>		
<b>5. PROCEDIMIENTO</b>		
<b>N°</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
1	Concepción teórica acerca de la actividad completar textos	Tiempo de duración: 40 minutos
2	Presentación audiovisual sobre la actividad “completar textos”	Tiempo de duración: 40 minutos
3	Explicación de pasos para la creación de la actividad	Tiempo de duración: 60 minutos
4	Receso	Tiempo de duración: 40 minutos

5	Diseñar la actividad “completar textos” para potenciar las habilidades lectoras del estudiante	Tiempo de duración: 60 minutos
6	Evaluación	Tiempo de duración: 60 minutos

### 6. Presupuesto de la actividad

Recursos Humanos: Personal orientador y responsable, docentes de 5to año.

Recursos Materiales: Internet.

Recursos Financieros: gastos administrativos, pago de internet.

### 7. EVALUACIÓN

En base a lo expuesto, verificamos que nuestros participantes hayan elaborado correctamente la actividad “completar textos” por medio de la aplicación de la rúbrica de evaluación, de tal manera que se evidencie los aprendizajes adquiridos en la capacitación.

### 8. MEDIOS DE VERIFICACIÓN

Registro de capacitación

Lista de asistentes: Lcda. Maribel Macas

Lcda. Paola Gutiérrez

Lcda. Katty Honores

Presentación de power point

Rúbrica de evaluación

### 9. BIBLIOGRAFIA

Oyola, J. (2017). Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015. Lima: Universidad Cesar Vaalaje. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8420/Oyola\\_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8420/Oyola_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Márquez, A. (2017). Sobre lectura, hábito lector y sistema educativo. *Perfiles Educativos*, 39(155), 3-18. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v39n155/0185-2698-peredu-39-155-00003.pdf>

### 10. ANEXOS

**Gráfico 8. Completar textos utilizando la plataforma EDUCAPLAY**

**Completar textos con palabras**

lee atentamente el siguiente cuento y complétalo con las palabras más adecuadas del recuadro. Una vez hayas terminado, comprueba la respuesta.

2  
NUM. INTENTOS

Estás identificado como **Roberto Llumiluisa**

**Comenzar**

Autor: sissel larrocha

**Top 10 resultados**

RANK	USER	DATE	TIEMPO	PUNTAJACION
1	ashlee del rosario	13 de Mayo de 2021	01:09	100
2	OSCAR SORNOZA M...	13 de Mayo de 2021	01:20	100
3	Miguel Angel	13 de Mayo de 2021	01:40	100
4	EMILIO	14 de Mayo de 2021	01:42	100
5	SELENE DE LA TOBA	23 de Noviembre de 2020	01:43	100

**El comienzo del Quijote**

0/2  
NUM. INTENTOS

100  
PUNTOS

00:13  
TIEMPO

En un lugar de la , de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un  de los de  en astillero, adarga antigua,  flaco y galgo . Una olla de algo más vaca que carnero,  las más noches, duelos y  los sábados,  los viernes, algún palomino de añadidura los domingos, consumían las tres partes de su . El resto della concluían sayo de velarte,  de velludo para las  con sus pantuflos de lo mismo, los días de entre semana se honraba con su vellori de lo más fino. Tenía en su casa

**Palabras para completar los espacios**

Quijana, lentejas, verdad, corredor, calzas, salpicón, sobrina, podadera, hidalgo, madrugador, Mancha, fiestas, campo, hidalgo, rocín, lanza, caza, hacienda, quebrantos

**Comprobar**

educaplay  
by ADR Formación

Fuente: <https://es.educaplay.com/signup/>

<b>ELABORADO POR:</b>	<b>APROBADO POR:</b>
Roberto Carlos Llumiluisa Calderón Aracely Lilibeth Muñoz Villamar	Ing. Borys Torres Mgs.
<b>FECHA:</b>	<b>FECHA:</b>

**Tabla 19. TALLER TEÓRICO-PRÁCTICO #5**

<b>ACTIVIDAD</b>	El Dictado como estrategia para la lectoescritura utilizando EDUCAPLAY	<b>No. PRÁCTICA: 5</b>
<b>1. DATOS GENERALES</b>		
<b>SEDE DEL TALLER:</b>	“Google Meet”	
<b>FECHA:</b>	.....	
<b>DURACIÓN:</b>	5 horas	
<b>ORIENTADOR O RESPONSABLE:</b>	Ing. Borys Torres Mgs.	
<b>PARTICIPANTES:</b>	Docentes del 5to año de EGB “Zoila Ugarte de Landívar”	
<b>2. FUNDAMENTACIÓN</b>		
<p>Esta actividad consiste en que el estudiante reproduce un audio previamente grabado pro el docente, el cual puede contener una o varias oraciones, donde tendrá que escribir lo que escucha, el objetivo de esta actividad es afianzar los contenidos teóricos contribuyendo en la escritura de fonemas. (Oyola, 2017)</p> <p>Para Moreno (2020) los docentes enseñar la escritura a sus estudiantes no es una tarea fácil, por lo que, debe de comenzar de a poco, dependiendo de la etapa y desarrollo cognoscitivo del discente, además de los fonemas trabajados vincularlos con otros elementos, por ello es necesario establecer practicas diarias lo que respecta al dictado y lectura de palabras para que asimile la estructura de cada palabra y tenga mejor conocimiento e interpretación. (p.13)</p>		
<b>3. OBJETIVOS</b>		
Demostrar el diseño de la actividad del dictado mediante de la plataforma Educaplay para desarrollar la correcta escritura a través de vocalización de palabras.		
<b>4. RECURSOS Y MATERIALES</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Computadora</li> <li>-Correo electrónico</li> <li>- “Google Meet”</li> <li>-Plataforma educaplay.</li> <li>-Dispositivos electrónicos</li> <li>-Material audiovisual (Diapositivas)</li> <li>-Cuaderno</li> <li>- Lápices</li> </ul>		
<b>5. PROCEDIMIENTO</b>		
<b>Nº</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
1	Concepción teórica acerca de la actividad dictado	Tiempo de duración: 40 minutos
2	Presentación de contenido audiovisual acerca la actividad “dictado”	Tiempo de duración: 40 minutos
3	Pasos para el desarrollo de la actividad	Tiempo de duración: 60 minutos
4	Receso	Tiempo de duración: 40 minutos

5	Desarrollar la actividad “dictado” para mejorar la correcta escritura y vocalización de palabras	Tiempo de duración: 60 minutos
6	Evaluación	Tiempo de duración: 60 minutos

## 6. Presupuesto de la actividad

Recursos Humanos: Personal orientador y responsable, docentes de 5to año.

Recursos Materiales: Internet.

Recursos Financieros: gastos administrativos, pago de internet.

## 7. EVALUACIÓN

En base a lo expuesto, verificamos que nuestros participantes hayan elaborado correctamente la actividad “dictado”, por medio de la aplicación de la rúbrica de evaluación donde se evidencie los aprendizajes de la capacitación.

## 8. MEDIOS DE VERIFICACIÓN

Registro de capacitación

Lista de asistentes: Lcda. Maribel Macas

Lcda. Paola Gutiérrez

Lcda. Katty Honores

Presentación de power point

Rúbrica de evaluación

## 9. BIBLIOGRAFIA

Oyola, J. (2017). Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015. Lima: Universidad Cesar Vaalajejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8420/Oyola\\_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8420/Oyola_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Moreno-Fontalvo, V. J. (Febrero de 2020). Prácticas en la enseñanza de la escritura argumentativa académica. La estructura textual. *Formación universitaria*, 13(02), 11-20. Obtenido de [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-50062020000200011&lang=es](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062020000200011&lang=es)

## 10. ANEXOS

### Gráfico 9. El Dictado como estrategia para la lectoescritura utilizando EDUCAPLAY





Fuente: <https://es.educaplay.com/signup/>

<p><b>ELABORADO POR:</b></p> <p>Roberto Carlos Llumiluisa Calderón Aracely Lilibeth Muñoz Villamar</p>	<p><b>APROBADO POR:</b></p> <p>Ing. Borys Torres Mgs.</p>
<p><b>FECHA:</b></p>	<p><b>FECHA:</b></p>



**Tabla 20. TALLER TEÓRICO-PRÁCTICO #6**

<b>ACTIVIDAD</b>	Relacionar elementos para desarrollar habilidades de lectoescritura utilizando la plataforma EDUCAPLAY	<b>No. PRÁCTICA: 6</b>
<b>1. DATOS GENERALES</b>		
<b>SEDE DEL TALLER:</b>	“Google Meet”	
<b>FECHA:</b>	.....	
<b>DURACIÓN:</b>	5 horas	
<b>ORIENTADOR O RESPONSABLE:</b>	Ing. Borys Torres Mgs.	
<b>PARTICIPANTES:</b>	Docentes del 5to año de EGB “Zoila Ugarte de Landívar”	
<b>2. FUNDAMENTACIÓN</b>		
<p>Esta actividad se caracteriza en la selección de palabras a través de sinónimos, antónimos o familia de palabras, de tal manera que se forme un conjunto de relación entre palabras similares. Con esta actividad se espera que el estudiante clasifique e identifique las palabras según su correlación. (Oyola, 2017)</p> <p>Según Quimbayo y Sanabria (2017) definen como un recurso valioso el uso de las TIC, recalcan en una experiencia productiva, donde se intercambian ideas y se mantiene una buena interacción haciendo uso de la tecnología para la enseñanza de la literatura (p. 18). Reconociéndose como materia indispensable para que los estudiantes puedan no solo leer y escribir bien, sino también abordando varios procesos como de comprensión, análisis, emisión de críticas; obteniendo así un estudiante constructivista.</p>		
<b>3. OBJETIVOS</b>		
Desarrollar habilidades lectoescritoras mediante la plataforma educaplay a través de la actividad “relacionar elementos” para su aplicación dentro del aula de clases.		
<b>4. RECURSOS Y MATERIALES</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Computadora</li> <li>-Correo electrónico</li> <li>- “Google Meet”</li> <li>-Plataforma educaplay.</li> <li>-Dispositivos electrónicos</li> <li>-Material audiovisual (Diapositivas)</li> <li>-Cuaderno</li> <li>- Lápices</li> </ul>		
<b>5. PROCEDIMIENTO</b>		
<b>N°</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
1	Concepción teórica acerca de la actividad “relacionar elementos”	Tiempo de duración: 40 minutos
2	Presentación de contenido multimedia acerca la actividad “relacionar elementos”	Tiempo de duración: 40 minutos
3	Pasos y procedimiento para el desarrollo de la actividad	Tiempo de duración: 60 minutos







Relacionar Mosaico  
**Profesiones y oficios**  
 ★★★★★ (1)

Identifica la profesión o el oficio seleccionando las parejas

Compartir

Fuente: <https://es.educaplay.com/signup/>

<p><b>ELABORADO POR:</b></p> <p>Roberto Carlos Llumiluisa Calderón                  Aracely Lilibeth Muñoz Villamar</p>	<p><b>APROBADO POR:</b></p> <p>Ing. Borys Torres Mgs.</p>
<p><b>FECHA:</b></p>	<p><b>FECHA:</b></p>

**Tabla 21. TALLER TEÓRICO-PRÁCTICO #7**

<b>ACTIVIDAD</b>	¿Cómo crear cuestionarios tipo test utilizando la plataforma EDUCAPLAY?	<b>No. PRÁCTICA: 7</b>
<b>1. DATOS GENERALES</b>		
<b>SEDE DEL TALLER:</b>	“Google Meet”	
<b>FECHA:</b>	.....	
<b>DURACIÓN:</b>	5 horas	
<b>ORIENTADOR O RESPONSABLE:</b>	Ing. Borys Torres Mgs.	
<b>PARTICIPANTES:</b>	Docentes del 5to año de EGB “Zoila Ugarte de Landívar”	
<b>2. FUNDAMENTACIÓN</b>		
<p>Con esta actividad se puede evaluar al estudiante, mediante un cuestionario que puede ser diseñado por el docente, pero que esta previamente estructurado por Educaplay. Cabe mencionar que las preguntas deben ser elaboradas según crea conveniente el docente, teniendo en cuenta las habilidades lecto-escritoras de los educandos. (Oyola, 2017)</p> <p>Según lo manifiestan Useda y González (2015) dentro del campo educativo la práctica pedagógica es identificada como un conjunto de acciones que realiza el docente con el propósito que los educandos asimilen los conocimientos para su proceso de formación a través de sus competencias (p. 112). Por ende, es indispensable que los docentes en el desarrollo de sus aulas primero identifiquen las necesidades y potencialidades, la cual, la caracteriza, para luego partir con un diseño estratégico que se encamina a un conjunto de acciones con el fin de que todos los educandos puedan desarrollar destrezas que vayan acorde con los contenidos de aprendizaje abordados.</p>		
<b>3. OBJETIVOS</b>		
Formular un cuestionario tipo test a través la plataforma educaplay para evaluar los aprendizajes de los docentes en el fortalecimiento de habilidades lecto escritoras.		
<b>4. RECURSOS Y MATERIALES</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Computadora</li> <li>-Correo electrónico</li> <li>- “Google Meet”</li> <li>-Plataforma educaplay.</li> <li>-Dispositivos electrónicos</li> <li>-Material audiovisual (Diapositivas)</li> <li>-Cuaderno</li> <li>- Lápices</li> </ul>		
<b>5. PROCEDIMIENTO</b>		
<b>Nº</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
1	Concepción teórica acerca de la actividad “cuestionario”	Tiempo de duración: 40 minutos
2	Presentación de material multimedia acerca la actividad “cuestionario”	Tiempo de duración: 40 minutos

3	Pasos para llevar a cabo la formulación del cuestionario	Tiempo de duración: 60 minutos
4	Receso	Tiempo de duración: 40 minutos
5	Elaborar la actividad “cuestionario” en base a preguntas para evaluar el conocimiento de las habilidades lectoescritoras	Tiempo de duración: 60 minutos
6	Evaluación	Tiempo de duración: 60 minutos

## 6. Presupuesto de la actividad

Recursos Humanos: Personal orientador y responsable, docentes de 5to año.

Recursos Materiales: Internet.

Recursos Financieros: gastos administrativos, pago de internet.

## 7. EVALUACIÓN

De acuerdo a lo dispuesto en este taller, se evaluó que la actividad realizada por cada uno de nuestros participantes este formulada a evaluar los conocimientos enfocados en la lectoescritura. Aplicación de la rúbrica, prueba

## 8. MEDIOS DE VERIFICACIÓN

Registro de capacitación

Lista de asistentes: Lcda. Maribel Macas

Lcda. Paola Gutiérrez

Lcda. Katty Honores

Presentación de power point

Rúbrica de evaluación

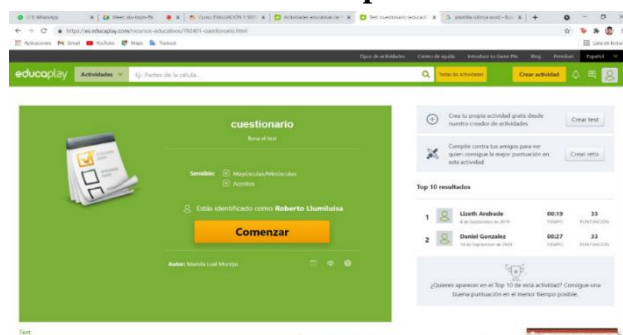
## 9. BIBLIOGRAFIA

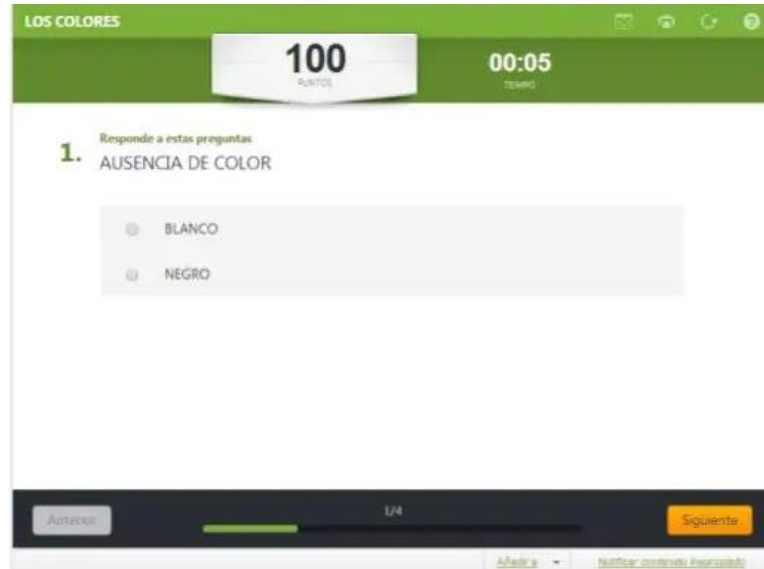
Oyola, J. (2017). Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015. Lima: Universidad Cesar Vaalajejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8420/Oyola\\_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8420/Oyola_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Useda, P., & González, M. (2015). El ambiente digital en la comunicación, la actitud y las estrategias pedagógicas utilizadas por docentes. *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*, 109-129. doi:<https://doi.org/10.17227/01213814.37ted109.129>

## 10. ANEXOS

### Gráfico 11. ¿Cómo crear cuestionarios tipo test utilizando la plataforma EDUCAPLAY?





Fuente: <https://es.educaplay.com/signup/>

<b>ELABORADO POR:</b> Roberto Carlos Llumiluisa Calderón Aracely Lilibeth Muñoz Villamar	<b>APROBADO POR:</b> Ing. Borys Torres Mgs.
<b>FECHA:</b>	<b>FECHA:</b>

## Gráfico 12. Citas bibliográficas

Número de cita	1
Autor	Magán, Alexandra; Gértrudix, Felipe
Número de página	4
Revista	Revista Electrónica Educare

## Anexo 1

REVISTA ELECTRÓNICA EDUCARE (EDUCARE ELECTRONIC JOURNAL) | EISSN: 1409-4258 VOL. 21(1) ENERO-ABRIL, 2017: 1-22

[Cierre de edición 01 de enero del 2017] doi: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.21-1.15>  
URL: <http://www.una.ac.cr/educare>  
CORREO: [educare@una.cr](mailto:educare@una.cr)

### Influencia de las actividades audio-musicales en la adquisición de la lectoescritura en niños y niñas de cinco años

#### Influence of Audio-Musical Activities on Literacy of Five Years Old Children



Alexandra Magán-Hervás<sup>1</sup>  
Universidad de Castilla-La Mancha  
Toledo, España  
[sandramoce@hotmail.com](mailto:sandramoce@hotmail.com)  
<http://orcid.org/0000-0002-1762-7972>

espiritual y corporal (Gardner, 1995), y en un grado mayor de su inteligencia (Campbell, 2001).

#### Lectura y escritura en educación infantil

Según Fornaris (2011), la adquisición de la lectura y la escritura va a ser uno de los aprendizajes más complicados de la etapa infantil y, por ello, necesita de una cierta madurez. Además, es una de las tareas escolares más importantes, ya que es necesario para el resto de aprendizajes que se realizan en la escuela y en la vida de los niños y las niñas. Esta importancia la podemos ver en las escuelas, ya que en la mayoría se pretende que la niñez, al terminar la etapa de educación infantil, sepa leer y escribir, pues en primaria los libros que utilizan comienzan con grandes textos.

#### Métodos de lectoescritura

Existen diversidad de métodos para enseñar la lectura o para aprender a leer, pero los dos más importantes son el método sintético que parte de unidades aisladas para formas otras más amplias y el método analítico que parten de unidades mayores para ir las descomponiendo en unidades menores. Freeman (1988) describe cada uno de estos métodos de lectoescritura (ver Tabla 1).

Número de cita	2
Autor	Soto, Myriam
Número de página	55
Revista	Revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación
Cita	“La lectura puede definirse como un proceso de interacción entre un sujeto portador de saberes culturales, intereses, deseos, gustos, etc., y un texto como el soporte portador de un significado, de una perspectiva cultural, política ideológica y estética particulares.”

## Anexo 2

**Dialnet** Buscar Revistas Tesis Congresos Español Ayuda

**El cuento como mediación pedagógica para el fortalecimiento de la lectoescritura.**  
Myriam Soto Reatiga <sup>[1]</sup>  
[1] Autonomous University of Bucaramanga

**Localización:** Zona próxima: revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación, ISSN: 1657-2416, ISSN-e: 2145-9444, Nº: 27, 2017, págs. 51-65  
**Idioma:** español

**Texto completo (pdf)**

**Resumen**  
Español

Investigación acción realizada con el objetivo de fortalecer el proceso lecto-escritor de estudiantes de tercer grado de la básica primaria del Colegio Víctor Félix Gómez Nova de Piedecuesta, mediante un aprendizaje significativo usando el cuento como recurso pedagógico en el desarrollo de las competencias para el saber pensar, saber hacer y saber hacer. En el desarrollo metodológico, se partió de una prueba diagnóstica virtual, luego se aplicaron 10 talleres, y se documentó la experiencia a través del diario de campo y la producción de los estudiantes en forma de textos, dibujos y expresión artística. Los resultados mostraron avances en el proceso de comprensión lectora, identificación de un problema, caracterización de personajes, identificación de ideas principales y secundarias, y realización de inferencias, además de la producción textual y gráfica; se observó creciente motivación e interés en las actividades, la apropiación y contextualización del cuento y la generación de conocimientos.

Identificarse  
¿Olvidó su contraseña?  
¿Es nuevo? Regístrese  
Ventajas de registrarse  
Dialnet plus  
Facebook  
Twitter

EL CUENTO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA

El aula debe ser un campo de interacción de ideas, representaciones y valores. La interpretación es personal, de manera que no hay una realidad compartida de conocimientos. Por ello, los alumnos individualmente obtienen diferentes interpretaciones de los mismos materiales, cada uno construye (reconstruye) su conocimiento según sus esquemas, sus saberes y experiencias previas su contexto, etc. (p.20)

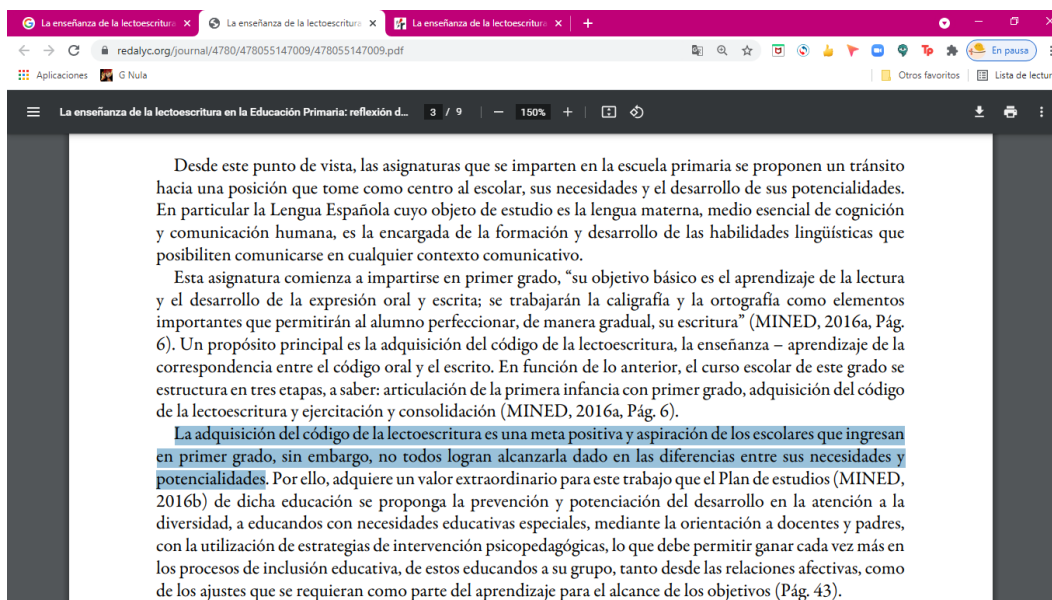
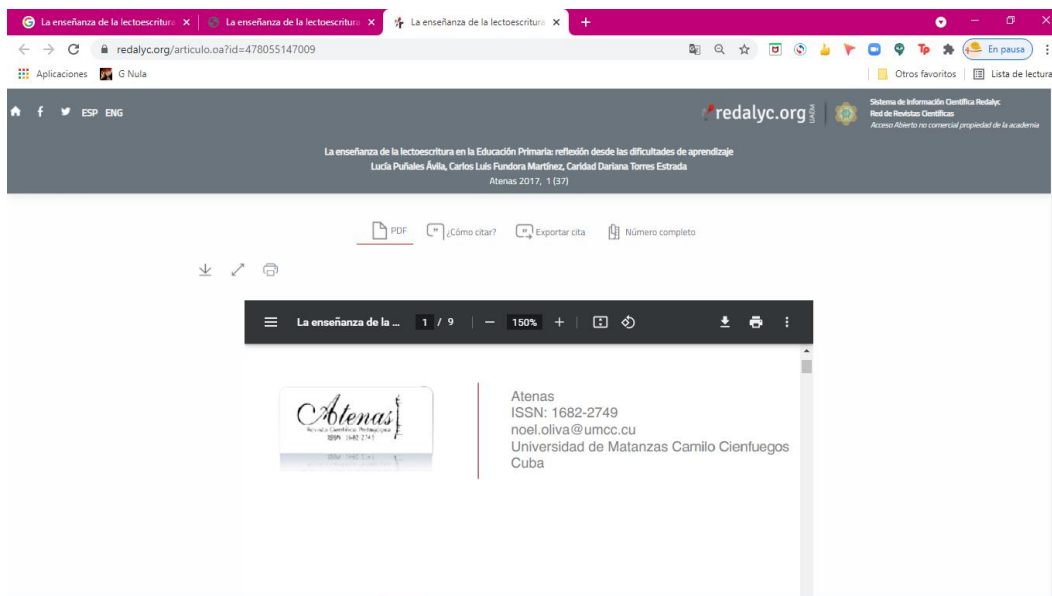
En consecuencia, un modelo pedagógico bajo este enfoque opera con actividades en las que se relacionan los contenidos con los saberes anteriores o con todo aquello relacionado con la vida cotidiana y se refiriere a un aprendizaje

**LA LECTURA COMO PROCESO INHERENTE AL DESARROLLO SOCIAL Y EDUCATIVO**

La lectura puede definirse como un proceso de interacción entre un sujeto portador de saberes culturales, intereses, deseos, gustos, etc., y un texto como el soporte portador de un significado, de una perspectiva cultural, política ideológica y estética particulares y que postula un modelo de lector; elementos estos inscritos en un contexto: una situación de comunicación en la que se juegan intereses, intencionalidades, el poder, en la que está presente la ideología y las valoraciones culturales de un grupo social determinado.

Número de cita	3
Autor	Puñales, Lucía; Fundora, Carlos; Téllez, Enrique
Número de página	126
Revista	Atenas
Cita	“La adquisición del código de la lectoescritura es una meta positiva y aspiración de los escolares que ingresan en primer grado, sin embargo, no todos logran alcanzarla dado en las diferencias entre sus necesidades y potencialidades.”

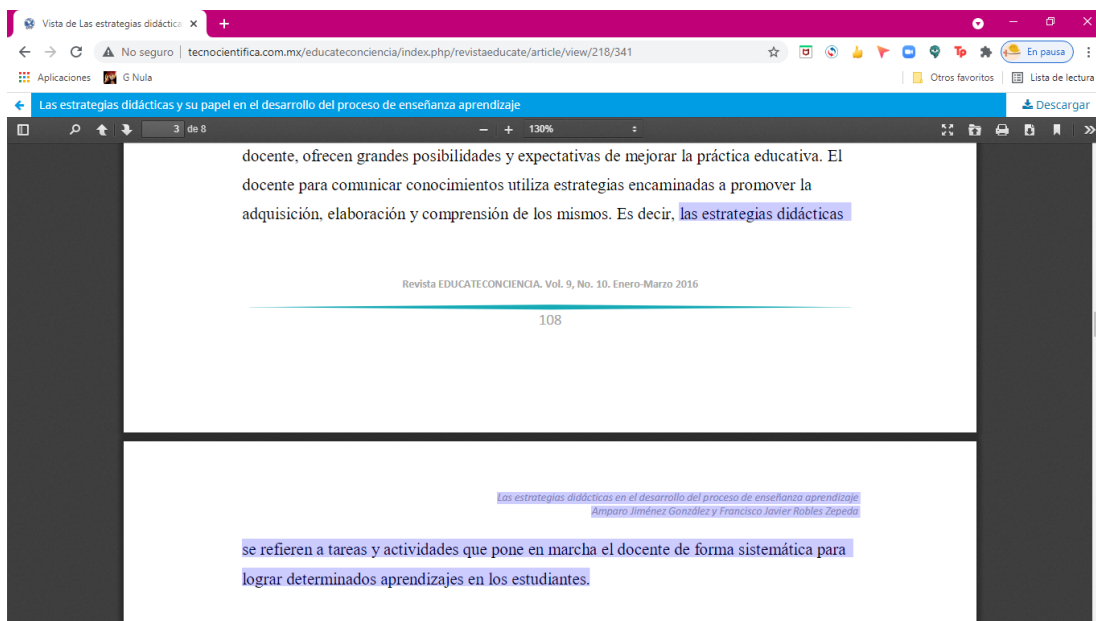
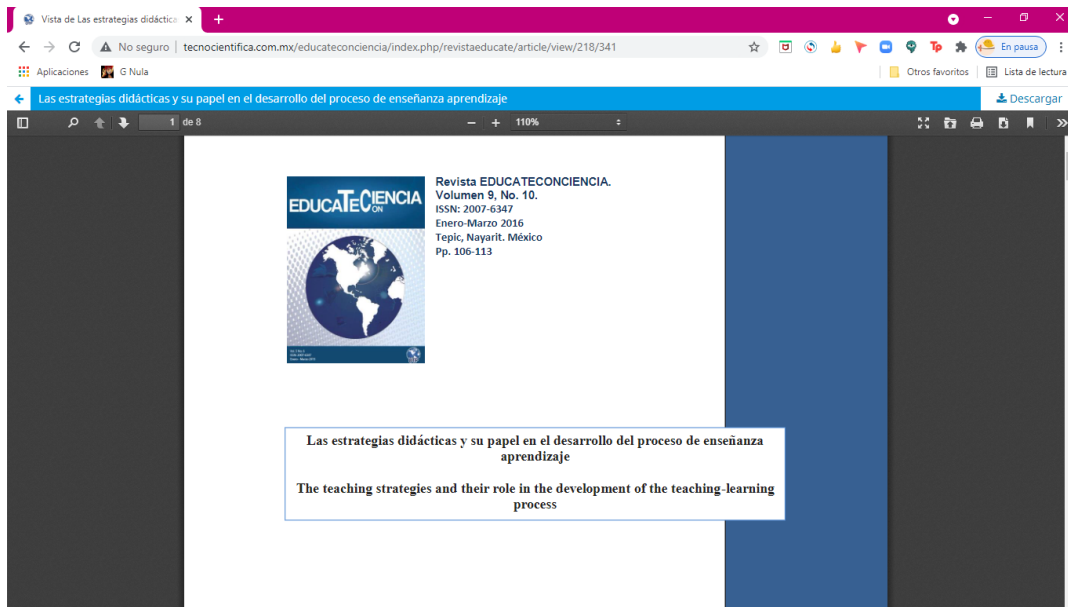
### Anexo 3





Número de cita	4
Autor	Jiménez, Amparo; Robles, Francisco
Número de página	109
Revista	Edúcate con ciencia

## Anexo 4



Número de cita	5
Autor	Márquez, Alejandro
Número de página	14
Revista	Perfiles Educativos

## Anexo 5

The screenshot shows the SciELO website interface. At the top, there is a navigation menu with links: [artículos](#), [búsqueda de artículos](#), [sumario](#), [anterior](#), [próximo](#), [autor](#), [materia](#), [búsqueda](#), [home](#), and [alfab](#). The main content area displays the journal title 'Perfiles educativos', the issue information 'Perfiles educativos vol.39 no.155 Ciudad de México ene./mar. 2017', and the article title 'Sobre lectura, hábito lector y sistema educativo' by Alejandro Márquez Jiménez. A sidebar on the right offers 'Servicios Personalizados' including options for 'Revista' (SciELO Analytics, Google Scholar H5M5 (2020)), 'Artículo' (nueva página del texto (beta), Español (pdf), Artículo en XML, Referencias del artículo, Como citar este artículo, SciELO Analytics, Traducción automática, Enviar artículo por email), and 'Artículo'.

The screenshot shows a PDF viewer displaying a page of text. The page number is 12 of 16, and the zoom level is 175%. The text discusses the state of reading education in 2016, mentioning Cassany (2006) and UNESCO (2016). It highlights the need for a sociocultural approach to reading that contextualizes learning within the cultural and social environment of students. Key phrases are highlighted in blue: 'las habilidades lectoescritoras de los alumnos mejoren, trabajar la lectura como una práctica sociocultural que dota de sentido a lo leído implica nuevos retos, donde los docentes juegan un papel fundamental. Este enfoque implica contextualizar su aprendizaje en el entorno cultural y social determinando por las condiciones de vida de los alumnos; los docentes deben "formar en alfabetizaciones múltiples, en culturas y espacios letrados, y trabajar la lectura crítica reconstruyendo las estructuras e intenciones de los textos" (UNESCO, 2016: 13). Bajo el concepto de literacidad, además, se espera que el sistema educativo forme a un lector que "participe de la comunidad letrada de forma consciente y crítica; lectores con opinión, autónomos, que sean capaces de desenvolverse de acuerdo con las exigencias del mundo actual" (UNESCO, 2016: 14). En el informe del TERCE se indica también que desde este enfoque se busca que los procesos educativos formen a un lector autorregulado, es decir, aquel que logra tomar conciencia de las variables que resultan importantes para su

Número de cita	6
Autor	Moreno-Fontalvo, Vera J.
Número de página	13
Revista	Formación Universitaria

## Anexo 6

Prácticas en la enseñanza de la escritura argumentativa académica. La estructura textual

Formación universitaria  
versión On-line ISSN 0718-5006

Form. Univ. vol.13 no.2 La Serena feb. 2020  
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000200011>

ARTICULOS

Prácticas en la enseñanza de la escritura argumentativa académica. La estructura textual

Practices in the teaching of academic argumentative writing. The textual structure

Servicios Personalizados

Revista

- SciELO Analytics
- Google Scholar H5M5 (2020)

Artículo

- nueva página del texto (beta)
- Español (pdf)
- Artículo en XML
- Como citar este artículo
- SciELO Analytics
- Traducción automática

Indicadores

Links relacionados

12 Formación Universitaria Vol. 13 Nº 2 – 2020

Prácticas en la enseñanza de la escritura argumentativa académica. La estructura textual Moreno-Fontalvo

Desarrollar procesos de escritura no es tan fácil, no se trata de enfatizar en asuntos gramaticales, el proceso requiere de enlazarlos con otros elementos. Es necesario reconocer que los procesos de lectura y escritura deben permanecer como prácticas diarias para la construcción del conocimiento dentro y fuera el aula de clase, apropiarse de información extra invita a la reelaboración de lo escrito, a la interpretación y análisis de textos académicos que enriquezcan las ideas primarias. Autores como Carlino (2013) y Torres (2018), piensan que la escritura es una actividad que se produce en condiciones sociales desde diferentes disciplinas, así la enseñanza de esta debe ser compartida.

Entre las variadas formas de escritura académica, en este estudio se ha enfatizado lo concerniente a la argumentación. Al respecto, la acción argumentativa en el ámbito académico, tiene correspondencia con ciertos recursos discursivos que deben evidenciar procesos cognitivos como la observación, interpretación, comparación, descripción, análisis y síntesis, entre otros. Acerca de la secuencia argumentativa, ésta, ha sido abordada por varios autores, para esta investigación, se utilizó la estructura textual trabajada por Van Dijk (1992), Weston (2006), Errázuriz (2014), Díaz (2014) y Ruiz (2014), con una estructura argumentativa genérica que se ha representado en un esquema (Figura 1), que incluyera las diferentes percepciones de los autores mencionados.

Punto de vista  
O Tesis

Número de cita	7
Autor	Clerici, Carolina
Número de página	s/n
Revista	Ciencia, docencia y tecnología

## Anexo 7

Revisitar la enseñanza de la lectu... x Revisitar la enseñanza de la lectu... x +

No seguro | scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\_arttext&pid=S1851-17162020000200097&lang=es

Aplicaciones G Nula

artículos | búsqueda de artículos

SciELO [sumario anterior](#) [índice de autores](#) [índice de materia](#) [búsqueda de artículos](#) [Home Page](#) [lista alfabética de revistas](#)

[Ciencia, docencia y tecnología](#)  
versión On-line ISSN 1851-1716

**Cienc. docencia tecnol. no.61 Concepción del Uruguay dic. 2020**

<http://dx.doi.org/https://doi.org/10.33255/3161/571>

**HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES - INVESTIGACIÓN**

**Revisitar la enseñanza de la lectura y la escritura mediada por tecnologías en educación superior**

**Revisiting the teaching of reading and writing with ICT in higher education**

[www.scielo.org.ar/cgi-bin/vixis.exe/ah/7?iisScript=iah/ah.vixis&base=article%5Edcdyt&index=AU&format=iso.pdf&lang=e&limit=1851-1716](http://www.scielo.org.ar/cgi-bin/vixis.exe/ah/7?iisScript=iah/ah.vixis&base=article%5Edcdyt&index=AU&format=iso.pdf&lang=e&limit=1851-1716)

**Servicios Personalizados**

Revista

- SciELO Analytics
- Google Scholar H5M5 (2017)

Artículo

- Artículo en XML
- Referencias del artículo
- Como citar este artículo
- SciELO Analytics
- Traducción automática
- Enviar artículo por email

Indicadores

Links relacionados

Compartir

Revisitar la enseñanza de la lectu... x Revisitar la enseñanza de la lectu... x +

No seguro | scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\_arttext&pid=S1851-17162020000200097&lang=es

Aplicaciones G Nula

acercamientos a la problemática y como inspiración para continuar en este camino. Se parte de un reconocimiento de cómo las nuevas tecnologías atraviesan las formas en que el conocimiento se construye en la actualidad en todas sus versiones, disciplinares y no disciplinares. En este marco, la idea de inclusión y mediación de las tecnologías reconoce estos atravesamientos, busca entenderlos y recuperarlos a la hora de concebir propuestas didácticas (Maggio, 2012).

Esta investigación aborda las maneras en que la inclusión y mediación de las tecnologías transforman la enseñanza. Son «significativas» como una aliadas a la hora de abordar las dificultades que habitualmente encuentran estos docentes para la enseñanza de la lectura y la escritura al encontrarse con estudiantes que no logran sostener la lectura de textos extensos, comprender lo que leen cuando no cuentan con conocimientos previos, escribir cuando no conocen el género discursivo solicitado, iniciar el proceso de escritura, revisar el texto en profundidad, citar fuentes sin incurrir en plagio, etc.

En síntesis, el análisis llevado a cabo de las prácticas de enseñanza en esta investigación pone en evidencia que las principales estrategias de que se valen los entrevistados para abordar las dificultades de los estudiantes para leer y escribir dan cuenta de un docente que se anticipa a ellas y toma de la tecnología su potencial para la enseñanza. Los docentes, en ese reconocimiento, revisan, vuelven a pensar sus estrategias didácticas en la contemporaneidad, las revisitan en el marco de los escenarios sociales, culturales, comunicacionales contemporáneos. En este sentido, la diversidad de miradas, el mundo del juego y la posibilidad de manipulación del texto son rasgos centrales en estas recreaciones docentes.

Esta investigación aborda las maneras en las que un docente que reconoce que la tecnología atraviesa los modos de conocer (Maggio, 2012) y se ubica en un lugar de «incomodidad creativa» para desafiar la propia práctica (Lion, 2012: 39). Se trata de docentes conmovidos por la tecnología (Kap, 2014) que están «convencidos» de que ya no es posible enseñar sin reconocer el atravesamiento de esta en las prácticas de la enseñanza (Maggio, Lion y Perosi, 2014); docentes que buscan «artesanalmente» revisar su práctica (Alliaud, 2017).

Los resultados de este estudio permiten sostener que estos docentes han encontrado un sentido pedagógico y didáctico potente (Maggio, 2012), han logrado reinventar algunas de sus propuestas de enseñanza de la lectura y la escritura, han visto como potencialidad de las nuevas tecnologías el hecho de que hoy podemos enfrentarnos con un lector real, jugar con el texto y entender su complejidad.

Además, en línea con uno de los principales objetivos de esta investigación, la posibilidad de observar el trabajo de colegas y el modo en que piensan sus propuestas de enseñanza de lectura y escritura mediada por tecnología, así como la relación los entrevistados, desde su propia vivencia, o ineludiblemente una fuente poderosa de

Número de cita	8
Autor	Sánchez, Iván; Herrera, Edith; Rodríguez, Carlos
Número de página	194
Revista	Formación Universitaria

## Anexo 8

The screenshot shows the SciELO website interface. At the top, there is a navigation bar with links: [sumario](#), [anterior](#), [próximo](#), [autor](#), [materia](#), [búsqueda](#), [home](#), and [alfab](#). The main content area displays the journal title **Formación universitaria**, its ISSN (0718-5006), and the issue information: **Form. Univ. vol.13 no.6 La Serena dic. 2020**. The article title is **Eficacia de resolución colaborativa de problemas en el desarrollo de habilidades cognitivas lingüísticas y en el rendimiento académico en física**. Below the title, there is a list of services under the heading "Servicios Personalizados", including options for "Revista", "Artículo", and "Indicadores".

The screenshot shows a PDF document titled "0718-5006-formuniv-13-06-191.pdf". The text discusses key competencies and skills according to PISA 2015 in collaborative problem-solving. It defines **Las habilidades cognitivas lingüísticas (HCL)** and states that they require considering two key elements: cognitive abilities and linguistic abilities. The text explains that these skills are derived from the use of cognitive abilities like analyzing, comparing, and classifying. It also mentions that these skills are essential for the development of discursive competencies and the construction of knowledge. The document is displayed in a viewer with a zoom level of 125% and page 4 of 14.

Número de cita	9
Autor	Riofrío, Monserrat Orrego; Pinduisaca, Carlos J.Aimacaña
Número de página	50
Revista	Polo del Conocimiento

## Anexo 9

Pol. Con. (Edición núm. 26) Vol. 3, No 10  
 Octubre 2018, pp. 44-57  
 ISSN: 2550 - 682X  
 DOI: 10.23857/pc.v3i10.729

Recepción: 11 / 05 / 2018  
 Aceptación: 10 / 07 / 2018  
 Publicación: 05 / 10 / 2018

CC BY NC SA

Ciencias de la educación  
 Artículo de investigación

**Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza- aprendizaje de química y física general**

*Educaplay multimedia tool as a teaching resource in the teaching process - chemistry and general physics learning*

lo hacían en clase, lo cual favorece las oportunidades para desarrollar la investigación y realizar actividades colaborativas, lo cual favorece el desarrollo de competencias como la digital, tratamiento de la información y de aprender a aprender (Domingo y Pere, 2011, p.170), conocerlas y utilizarlas es hoy un factor clave en las aulas universitarias. Permite agregar a la educación un plus motivación, divertido y novedosos, el cual permite la dinamización de la educación gracias a sus características y a su amplio campo de acción pues se puede aplicar a diversas asignaturas, todo depende de la creatividad del docente o estudiante.

**Educaplay, es una plataforma que permite al docente y estudiante diseñar un conjunto de actividades educativas online.** (Pérez, 2014, p.24), cuenta al momento con 17 tipos de actividades didácticas y lúdicas a las cuales tienen un video tutorial el en el cual se describe paso a paso la forma de ejecutarlas, todos los usuarios tienen accesos a ellas, a continuación, se describe brevemente algunas actividades: Relacionar Mosaico, por medio de ésta actividad se puede relacionar parejas de elementos. Videoquiz, permite al alumno observar un video y durante su desarrollo contestar preguntas relacionadas con el mismo, o de aplicación de lo observado, lo cual favorece la retención y asociación de los conocimientos previos con los nuevos expuestos en el video, además, se puede trabajar con los estudiantes actividades lúdicas como sopa de letras, crucigramas, relacionar columnas, sopa de letras, videoquiz, test, mosaico, test, ruletas de



Número de cita	10
Autor	Prada, Raúl; Hernández, César; Aloiso, Audin
Número de página	141
Revista	Revista Virtual

## Anexo 10

The image shows two screenshots of a web browser. The top screenshot displays the homepage of the 'REVISTA VIRTUAL' from the Universidad Católica del Norte. The page features a navigation menu with options like 'INICIO', 'ACERCA DE', 'INICIAR SESIÓN', 'BUSCAR', 'ACTUAL', 'ARCHIVOS', and 'AVISOS'. A search bar is visible on the right side. The main content area shows the title of the article: 'Usos y efectos de la implementación de una plataforma digital en el proceso de enseñanza de futuros docentes en matemáticas' by Raúl Prada Núñez, César Augusto Hernández Suárez, and Audin Aloiso Gamboa. Below the title is a 'Resumen' section. The bottom screenshot shows a PDF viewer displaying the text of the article, specifically the section titled 'Plataformas virtuales'. The text discusses the use of virtual platforms in education, mentioning their benefits and challenges.

**Usos y efectos de la implementación de una plataforma digital en el proceso de enseñanza de futuros docentes en matemáticas**  
*Raúl Prada Núñez, César Augusto Hernández Suárez, Audin Aloiso Gamboa*

**Resumen**

Esta investigación se propuso describir el uso que los docentes y estudiantes, adscritos a un programa académico para la formación de maestros en matemáticas, matriculados en una

**Plataformas virtuales**

Las primeras plataformas virtuales creadas como apoyo de los procesos educativos, en ámbitos universitarios, aparecen en Canadá, a mediados de la década de los noventa (Pons, Colás y González, 2011). BECTA (British Educational Communications and Technology Agency, 2008), la agencia que lidera el desarrollo y la implantación educativa de las TIC en el Reino Unido, ha acuñado el término learning platform para describir el conjunto de hardware, software y servicios de apoyo necesarios para la actividad formativa. Estas herramientas constituyen un sistema integrado que abre nuevos entornos de formación, respecto a los tradicionales modelos educativos. Los principales inconvenientes de las plataformas están relacionados con los elevados costos y la dificultad de su mantenimiento y administración. Una alternativa viable se encuentra en las plataformas basadas en software libre, como LRN, Dokeos, Claroline, Ganesha, Ilias, OpenUSS LMS, Sakai, Docebo LMS, Moodle, entre otras.

En todo caso es evidente que en los últimos años las plataformas libres o de código abierto, gratuitas y con arquitecturas modulares, que permiten modificaciones y adaptaciones a las necesidades de los usuarios, están desplazando a las plataformas comerciales. Las posibilidades pedagógicas de estas herramientas, sean de código abierto o no, se concretan en las prácticas universitarias de formas muy diversas. En unos casos se ofrecen asignaturas que se imparten a través de la modalidad de E-learning, y en otros, ponen a disposición del estudiante gran cantidad de recursos formativos, a través de escenarios mixtos de formación, Blended-Learning, donde la clase y la tutoría presencial se completan con las sesiones realizadas a través de un aula virtual, colocada sobre la plataforma de teleformación.

Número de cita	11
Autor	Contreras, Ruth
Número de página	28
Revista	RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia

## Anexo 11

I.S.S.N.: 1138-2783

# Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación

## Digital games and gamification applied to education

Ruth S. Contreras Espinosa  
*Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya (España)*  
 Coordinadora del Monográfico

### JUEGOS DIGITALES, GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE

Durante mucho tiempo dio la impresión de que los juegos eran la antítesis del aprendizaje. Sin embargo, la opinión popular ha cambiado durante los últimos

Aunque el término *gamification* se ha extendido y nos hace hablar del poder de utilizar elementos del juego y el diseño de juegos, para mejorar el compromiso y la motivación de los participantes -el uso de elementos de juego en contextos que no son de juego-, lo que muchos profesionales, profesores e investigadores han estado haciendo es diseñar experiencias atractivas, igual que en un videojuego. Pero el concepto *gamification* es diferente a *serious game* o a *game-based learning*, mientras que el segundo describe el diseño de juegos que no tienen el firme objetivo de entretener a los usuarios, las experiencias “gamificadas” simplemente emplean algunos elementos de los juegos como reglas, mecánicas, etc. *Game-based learning* o aprendizaje basado en juegos, por su parte y en términos generales, se refiere al uso de juegos para apoyar al proceso de enseñanza/aprendizaje. Los principios fundamentales así como los mecanismos involucrados en el proceso se centran en lograr unos resultados de aprendizaje específicos, pero de manera colateral también se logran resultados secundarios, como por ejemplo, un juego que tiene como objetivo la enseñanza del idioma inglés también puede conducir a una actitud positiva hacia la asignatura de lengua. La motivación es necesaria para garantizar el aprendizaje y para evaluar un programa educativo pues cuando un estudiante se encuentra motivado, la efectividad de la actividad aumenta. En teoría, la investigación longitudinal relacionada con el aprendizaje basado en juegos ofrece la posibilidad



Número de cita	12
Autor	Flórez, Marcela; Aguilar, Andrea; Hernández, Yurley; Salazar, Juan; Pinillos, Jesús; Pérez, Carlos
Número de página	5
Revista	Revista Espacios

## Anexo 12

The screenshot shows the cover of the journal 'Revista Espacios'. At the top, it displays the ISSN 0798 1015. The journal title 'REVISTA ESPACIOS' is prominently featured in a blue font with a stylized graphic. Below the title, there are navigation links: HOME, Revista ESPACIOS, ÍNDICES, and A LOS AUTORES. A green banner indicates the volume and issue: 'EDUCACIÓN · EDUCAÇÃO · EDUCATION Vol. 38 (Nº 35) Año 2017. Pág. 39'. The main title of the article is 'Sociedad del conocimiento, las TIC y su influencia en la educación', followed by its English translation 'Knowledge society, ICT and its influence on education'. The authors listed are Marcela FLÓREZ Romero, Andrea J. AGUILAR Barreto, Yurley K. HERNÁNDEZ Peña, Juan Pablo SALAZAR Torres, Jesús Alexander PINILLOS VILLAMIZAR, and Carlos A. PÉREZ Fuentes. The submission and approval dates are also provided: 'Recibido: 21/04/2017 · Aprobado: 30/05/2017'.

The screenshot shows the first page of the article. The text begins with 'dar paso a una dinámica sin límites que permite la libre transferencia de la información.' It discusses the impact of Information and Communication Technologies (TIC) on education, noting that they have become a current topic of interest. The text mentions that TIC has generated a deep cultural revolution, changing all modes and patterns of our lives. It references Underwood (2009) and lists various devices like electronic mail, PDA, digital cameras, electronic agendas, alarm clocks, calculators, microprojectors, GPS, and multimedia reproducers. A highlighted section defines TIC as part of emerging technologies that have transformed societies and their relationship with information. The text concludes by mentioning the need for computers, software, and hardware for information management in a globalized world, as noted by Pérez (2005). The page number '5 / 12' is visible at the top of the document viewer.

Número de cita	13
Autor	Hernández, César; Arévalo, Mayra; Gamboa, Audin
Número de página	45
Revista	Revista de Investigación y Pedagogía Maestría en Educación

## Anexo 13

Recepción: 30 de septiembre de 2015  
Aprobación: 12 de abril de 2016  
DOI: <http://dx.doi.org/10.19053/22160159.5217>

**Praxis & Saber**  
Revista de Investigación y Pedagogía  
Maestría en Educación. Uptc

de una investigación cuantitativa de enfoque descriptivo correlacional en el que se miden los niveles de las competencias TIC del modelo MEN a partir de las dimensiones de competencias presentes en los docentes. Se seleccionaron 255 docentes de 16 instituciones educativas, que respondieron un instrumento de escala tipo Likert. De manera global, los resultados muestran que los docentes exhiben un buen nivel de competencias TIC. Las competencias autorreportadas en las distintas dimensiones, por otra parte, muestran correlaciones altas y significativas entre sí, lo cual demuestra que se trata de un conocimiento consolidado y que existe una integración parcial de las TIC en el aula.

**Palabras clave:** competencias del docente, educación básica, práctica pedagógica, tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

ISSN 2216-0159 E-ISSN 2462-8603 41

Praxis & Saber - Vol. 7, Núm. 14 - Julio - Septiembre 2016 - Pág.

COMPETENCIAS TIC PARA EL DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE EN EDUCACIÓN BÁSICA

tecnologías de la información y la comunicación (TIC) que se acerca más al concepto de competencia TIC (saber qué, saber hacer y saber ser cuando las TIC entran en el aula). La competencia TIC o digital resulta una competencia básica en el mundo contemporáneo, y se entiende como el conjunto de habilidades y conocimientos básicos en el uso de las TIC para hacer frente a los nuevos retos de la sociedad. Como es obvio, esta competencia es muy necesaria para cualquier ciudadano, pero además resulta indispensable para la actuación del docente (Esteve, 2013).

En el ámbito académico, la formación digital y el conocimiento pedagógico sobre el uso de las TIC permiten a los docentes mejorar su práctica pedagógica y apoyan simultáneamente la adquisición de competencias por parte de los estudiantes. Sin embargo, muchos docentes son migrantes digitales, lo que significa que manejan la tecnología con regularidad con fines instrumentales (búsqueda de distintos tipos de información, actividades de ocio y recreación), pero que así necesitan aumentar su nivel de competencia en el manejo de las

Número de cita	14
Autor	Avella, Clara; Sandoval, Erika; Montañez, Carmenza.
Número de página	110
Revista	Revista de Investigación Desarrollo e Innovación: RIDI

## Anexo 14

The screenshot shows the Dialnet website interface. At the top, there are navigation links for 'Buscar', 'Revistas', 'Tesis', and 'Congresos'. The article title is 'Selección de herramientas web para la creación de actividades de aprendizaje en Cibermutua'. Below the title, the authors are listed as Clara Patricia Avella Ibáñez, Erika María Sandoval Valero, and Carmenza Montañez Torres. The article is from the journal 'Revista de Investigación Desarrollo e Innovación: RIDI', volume 8, number 1, pages 107-120. There is a 'Texto completo (pdf)' link and a 'Resumen' section. The summary text describes the development of a cyber-museum for the Museo Territorial de los Andes Nororientales (Mutua) in Tunja, Colombia, focusing on the selection of web tools for learning activities.

The screenshot shows a PDF document with the following text:

necesario realizar un registro ni seguimiento del proceso de aprendizaje, sino que su navegación es dada por el gusto del usuario por el material publicado para la adquisición de información.

Las actividades de aprendizaje en el EVA, tienen el propósito de desarrollar habilidades y destrezas frente a la descripción de cada uno de los elementos presentados en el cibermuseo, para lograr un mayor conocimiento del patrimonio urbano difuso de la ciudad de Tunja. Además, teniendo en cuenta que los museos se consideran sitios con fines educativos, en esta investigación fue necesario profundizar en teorías relacionadas con la didáctica y la creación de actividades de aprendizaje en EVA, las cuales se mencionan en los siguientes párrafos.

Como punto de partida se analizó el concepto de didáctica, considerado como el conjunto de técnicas por medio de las cuales se realiza enseñanza (Carvajal, 2009). Esto llevó a deducir que, en un EVA las técnicas empleadas para lograr el aprendizaje deben involucrar Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. TIC. El uso de

Cacheiro (2011) señala que, en el diseño de un EVA, una de las tareas es plantear actividades y tareas de distinto tipo que permitan reforzar los contenidos y su aplicación en diversas situaciones. Cuando se diseñan actividades para EVA, es importante escoger las herramientas correctas para su realización. La tendencia ha sido utilizar sistemas de administración del aprendizaje, LMS por sus siglas en inglés, basados en la Web, los cuales han incorporado sus propias herramientas para la creación de actividades (Torres-Ortiz, & Duarte, 2016). Sin embargo, en la Web existe una gran variedad de herramientas, distintas a las ofrecidas por los LMS, que pueden utilizarse para el diseño de actividades de aprendizaje, las cuales también pueden incorporarse en distintos EVA (Hoic-Bozic, Holenko, & Mornar, 2016).

2.3 Metodología

El equipo pedagógico se centró en la selección y utilización de herramientas Web para crear las actividades didácticas de cada uno de los elementos de patrimonio difuso que conforman el Cibermuseo, para lo cual se utilizó la siguiente

Número de cita	15
Autor	Fernández, Jesús; Prieto, Ezequiel; Alcaraz, Virginia; Sánchez, Antonio; Grimaldi, Moisés
Número de página	70
Revista	Revista Multidisciplinar de educación

## Anexo 15

The image shows a screenshot of a web browser displaying the journal's website. The browser's address bar shows the URL: [ojs.ua.es/ojs/index.php/ESPIRAL/article/view/1919](https://ojs.ua.es/ojs/index.php/ESPIRAL/article/view/1919). The website header features the journal's logo and title: "Espiral. Cuadernos del Profesorado" and "Multidisciplinary Journal of Education". The article title is "Aprendizajes Significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: 'Las Aldeas de la Historia'". The authors listed are Jesús Fernández Gavira, Ezequiel Prieto Gallego, Virginia Alcaraz Rodríguez, Antonio J. Sánchez Oliver, and Moisés Grimaldi Puyana. The article is published in Vol. 11 Núm. 22, Marzo 2018. The page includes a PDF download button, a language selection menu (English, Español (España), Français (France), Italiano), and a credits section with ISSN: 1988-7701 and DOI: 10.25115/eep. The main content area shows the beginning of the article text, which discusses the use of role-playing games in education to humanize students and provide a methodological approach to learning.

**Aprendizajes Significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: "Las Aldeas de la Historia"**

en entornos urbanos, con la finalidad de contribuir al proceso de humanización de las personas (tanto del alumno como del educador), sirviendo esta como enfoque metodológico para trabajar desde el aula educativa nuevos espacios y actividades que favorezcan el aprendizaje significativo del alumno.

Los juegos de rol pueden ser definidos como aquellas actividades lúdicas en que los participantes interpretan modelos de comportamiento que no son los suyos (Brell, 2006). El juego ocupa un lugar importante en la niñez, quizás por ello los docentes lo utilizan para guiar a los discentes a que descubran la realidad, tanto física como social que les rodea. El juego sitúa al alumnado en el centro del aprendizaje, experimentando en primera persona todas aquellas situaciones y enseñanzas que se deseen estudiar. Ayuda a adquirir aprendizajes significativos, que son interiorizados más fácilmente y que tienen una mayor durabilidad en el tiempo que otros conocimientos memorizados o descontextualizados (Magee, 2006).

En la actualidad, a todos estos juegos usados para el aprendizaje y que se basan en situaciones de la vida real se les conoce también como "serious games" (Michael y Chen, 2005). De manera específica nosotros utilizaremos el juego de rol, en el cual según Escapa, González y Lucas (2015, p. 2), "el jugador interpreta un rol que le ha sido asignado y cuyas características o pautas de comportamiento le han sido transmitidas".

Hay unas instrucciones claras de funcionamiento y unas estrategias bien definidas a seguir, en mayor o menor medida según el juego, entre las que el jugador deberá escoger.



Número de cita	16
Autor	Jama, MSc. Víctor R.; Cornejo, MSc. Jeovana K.
Número de página	205
Revista	Dominio de las Ciencias

## Anexo 16

The image shows a web browser displaying a Dialnet article. The browser tabs include 'Dominio de las Ciencias', 'Los recursos tecnológicos y su influencia en el desempeño de los docentes', and 'Dialnet-LosRecursosTecnologicosYSuInfluenciaEnElDesempenoD-6324010.pdf'. The article title is 'Los recursos tecnológicos y su influencia en el desempeño de los docentes'. The authors are listed as Víctor R. Jama Zambrano and Jeovana K. Cornejo Zambrano. The article is from 'Dominio de las Ciencias', ISSN: 2477-8818, Vol. 2, Nº. Extra 3, 2016. The page number is 205. The article is in Spanish. The abstract (Resumen) describes a quantitative and qualitative study in a private education unit in Chone, Ecuador, involving 134 students and 33 teachers. The study found that the use of technological resources has a significant impact on teacher performance and student motivation. The article is available in Spanish and English. The PDF viewer shows the text of the article, including the abstract and the beginning of the introduction. The page number 205 is visible at the bottom of the PDF viewer.

**Dialnet** Buscar Revistas Tesis Congresos Español Ayuda

**Los recursos tecnológicos y su influencia en el desempeño de los docentes**

**Autores:** Víctor R. Jama Zambrano, Jeovana K. Cornejo Zambrano  
**Localización:** Dominio de las Ciencias, ISSN: 2477-8818, Vol. 2, Nº. Extra 3, 2016 (Ejemplar dedicado a: Monográfico de Ciencias de la Salud), págs. 201-219  
**Idioma:** español

**Texto completo (pdf)**

**Resumen**

Español

Se realizó un estudio cuantitativo y cualitativo, descriptivo y transversal, en la Unidad Educativa Particular "Cinco de Mayo" de la ciudad de Chone, institución anexa a la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, Ecuador, en una población de 134 estudiantes de educación general básica superior y 33 docentes, con vistas a demostrar como los recursos tecnológicos influyen en el desempeño de los docentes. Con los resultados de la serie se evidenció que el uso de los recursos tecnológicos tiene un significativo nivel de importancia con respecto al desempeño del docente en el desarrollo de su labor dentro del aula, así lo demuestran los resultados de los instrumentos de investigación que fueron aplicados, ya que los porcentajes evidenciaron que el uso de los recursos tecnológicos tiene un impacto positivo sobre la motivación e interés del estudiante hacia la enseñanza y aprendizaje por lo tanto contribuyen a mejorar el desempeño del docente que los aplica en sus clases.

English

A quantitative and qualitative, descriptive and transversal study was carried out in the "Cinco de Mayo" Private Education Unit of the city of Chone, an institution attached to the "Eloy Alfaro" Laica University of Manabí, Ecuador, in a population of 134 students from Basic

**Dialnet-LosRecursosTecnologicosYSuInfluenciaEnElDesempenoD-6324010.pdf**

5 / 19 125%

La formación docente en los últimos años ha sufrido una transformación respecto a los contenidos, orientaciones y medios. El desarrollo de nuevos recursos didácticos y tecnologías educativas ha originado que los docentes que participan en los esfuerzos de formación y capacitación adquieran un mayor protagonismo, intervención y control de los procesos, sobre todo al hacer uso de los recursos y herramientas que mejor se adaptan a sus necesidades formativas. (La importancia de los recursos tecnológicos en la educación. 2016)

Con el uso de los recursos tecnológicos los estudiantes desarrollan la capacidad de entendimiento, de la lógica, favoreciendo así el proceso del aprendizaje significativo en los alumnos. (Gómez Gallardo L. 2016)

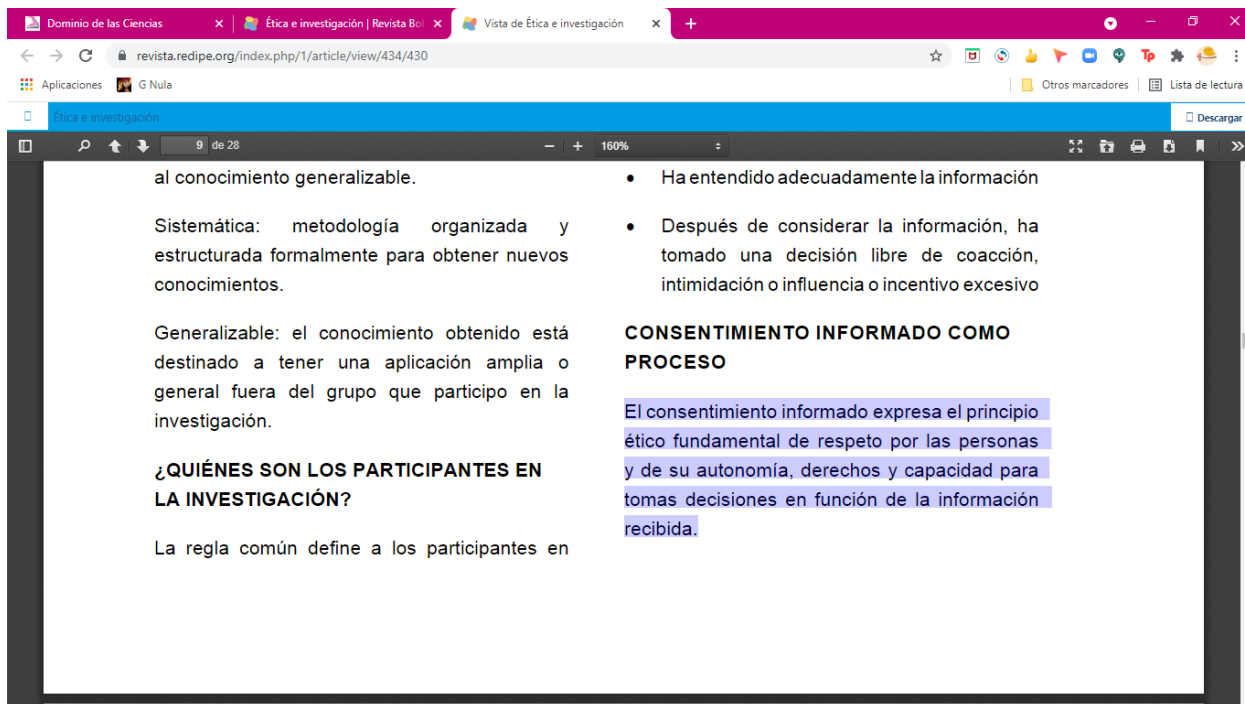
**La incorporación de los recursos tecnológicos en la educación tiene como función ser un medio de comunicación, canal de comunicación e intercambio de conocimiento y experiencias.** Son instrumentos para procesar la información y para la gestión administrativa, fuente de recursos,

205

Dom. Cien, 2016, 2 (núm. esp.) dic., pp. 201-219, ISSN: 2477-8818

Número de cita	17
Autor	Viera, Pedro Alvarez
Número de página	130
Revista	Revista Boletín Redipe

## Anexo 17




Número de cita	18
Autor	Benito, Bárbara; Salinas, Jesús
Número de página	46
Revista	Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE)


## Anexo 18

The image shows two screenshots of a web browser displaying an article from the journal 'Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE)'. The top screenshot shows the title page, and the bottom screenshot shows the abstract.

**Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE)**  
 No 0. Junio 2016 pp. 44-59 ISSN: 2529-9638 DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/riite/2016/260631>

**La Investigación Basada en Diseño en Tecnología Educativa**  
**Design-Based Research in Educational Technology**

Bárbara de Benito Crosetti   
 Universidad de las Islas Baleares  
[barbara.debenito@uib.es](mailto:barbara.debenito@uib.es)

Jesús María Salinas Ibáñez   
 Universidad de las Islas Baleares  
[jesus.salinas@uib.es](mailto:jesus.salinas@uib.es)

Recibido: 08/06/2016  
 Aceptado: 21/06/2016  
 Publicado: 30/06/2016

---

Bárbara De Benito y Jesús Salinas RIITE, Núm. 0 (2016), 44-59

- Los estudios de desarrollo sobre el diseño de instrumentos y procesos, desde el punto de vista de la implementación son muy escasos en el ámbito de la educación.
- Se requieren nuevas formas de trabajar y mayor coordinación entre la investigación, diseño, desarrollo, políticas y práctica.

No se trata tanto de una investigación empírica, cuantitativa orientada a la generalización de resultados, sino de una investigación con implicaciones sobre la práctica, cuyo énfasis es la solución de problemas y la construcción de conocimiento dirigido al diseño, desarrollo y evaluación del proceso educativo, así como a desarrollar principios y orientaciones para futuras investigaciones y que cada día acumula mayor respaldo (Cabero, 2004; Driscoll y Dick, 1999; Martínez, 1994).

Este tipo de investigaciones pretende responder a lo que Stokes (1997) llamó "investigación básica inspirada en el uso", en la línea de lo que demandan Burkhardt y Schoenfeld (2003) y que es distinta tanto de la investigación básica pura como de la aplicada.

Por lo tanto, este nuevo planteamiento surge de la necesidad de aplicar los resultados de la investigación a la práctica y al desarrollo de la teoría, enfocados ambos a la resolución de problemas prácticos.

Número de cita	19
Autor	Rodríguez, Andrés Jiménez; Pérez, Alipio Omar Jacinto
Número de página	12
Revista	Revista Escuela de Administración de negocios

## Anexo 19

Revista EAN  
 ESCUELA DE ADMINISTRACIÓN DE NEGOCIOS  
 INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA

Revista Escuela de Administración de Negocios  
 ISSN: 0120-8160  
 revistas@universidadean.edu.co  
 Universidad EAN  
 Colombia

Rodríguez Jiménez, Andrés; Pérez Jacinto, Alipio Omar  
 Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento  
 Revista Escuela de Administración de Negocios, núm. 82, 2017, pp. 1-26  
 Universidad EAN  
 Bogotá, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=20652069006>

enriquecidas, por lo que forman una unidad dialéctica. De esta manera, el empleo del método inductivo-deductivo tiene muchas potencialidades como método de construcción de conocimientos en un primer nivel, relacionado con regularidades externas del objeto de investigación.

**6.3 Método hipotético-deductivo**

En este método, las hipótesis son puntos de partida para nuevas deducciones. **Se parte de una hipótesis inferida de principios o leyes o sugerida por los datos empíricos, y aplicando las reglas de la deducción, se arriba a predicciones que se someten a verificación empírica,** y si hay correspondencia con los hechos, se comprueba la veracidad o no de la hipótesis de partida. Incluso, cuando de la hipótesis se arriba a predicciones empíricas contradictorias, las conclusiones que se derivan son muy importantes, pues ello demuestra la inconsistencia lógica de la hipótesis de partida y se hace necesario reformularla.

Este método es de uso muy común en medicina, donde se identifica como diagnóstico clínico. León-Barúa (1999) resume los pasos fundamentales de este diagnóstico: al consultar a un médico



Número de cita	20
Autor	Arias, Jesús; Villasís, Miguel; Miranda, María
Número de página	202
Revista	Revista Alergia México

## Anexo 20

Número de cita	21
Autor	Otzen, Tamara; Manterola, Carlos
Número de página	230
Revista	International Journal of Morphology

## Anexo 21

The screenshot shows a web browser window with the following elements:

- Browser Tabs:** "El protocolo de investigación III:", "art37.pdf", "Técnicas de Muestreo sobre una..."
- Address Bar:** [scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0717-95022017000100037&script=sci\\_arttext](http://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0717-95022017000100037&script=sci_arttext)
- Page Header:** SciELO logo and navigation menu: artículos, búsqueda de artículos, resumen, anterior, próximo, autor, materia, búsqueda, home, alfab.
- Article Information:**
  - International Journal of Morphology
  - versión On-line ISSN 0717-9502
  - Int. J. Morphol. vol.35 no.1 Temuco mar. 2017
  - <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
  - Int. J. Morphol., 35(1):227-232, 2017.
- Article Title:** **Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio**
- English Title:** **Sampling Techniques on a Population Study**
- Authors:** Tamara Otzen<sup>1,2,3</sup> & Carlos Manterola<sup>2,3,4</sup>
- Address:** 1 Universidad de Temuco, Arica, Chile
- Services Panel:**
  - Servicios Personalizados
  - Revista: [dropdown]
  - Artículo: [dropdown]
  - Indicadores: [dropdown]
  - Links relacionados: [dropdown]
  - Compartir: [dropdown]

The screenshot shows a PDF viewer window with the following elements:

- Browser Tabs:** "El protocolo de investigación III:", "art37.pdf", "Técnicas de Muestreo sobre una..."
- Address Bar:** [scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf](http://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf)
- PDF Viewer:**
  - Page number: 4 / 6
  - Zoom: 150%
  - Page Title: OTZEN, T. & MANTEROLA C. Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *Int. J. Morphol.*, 35(1):227-232, 2017.
- Text Content:**

Por ejemplo: ante la pregunta ¿Cuál es la muestra necesaria para establecer la prevalencia de cambios inflamatorios en biopsias hepáticas de pacientes con CA? Un muestreo aleatorio por conglomerados aplicaría de la siguiente forma: entre todos los sujetos con CA de la Región de la Araucanía, seleccionar en forma aleatoria aquellos provenientes de los hospitales de Angol, Imperial y de la Clínica Alemana de Temuco (conglomerados que representarán a todos los centros sanitarios de esta región).

**2. Técnicas de muestreo no probabilístico**

**a) Intencional:** Permite seleccionar casos característicos de una población limitando la muestra sólo a estos casos. Se utiliza en escenarios en las que la población es muy variable y consiguientemente la muestra es muy pequeña. Por ejemplo, entre todos los sujetos con CA, seleccionar a aquellos que más convengan al equipo investigador, para conducir la investigación.

**b) Por conveniencia:** Permite seleccionar aquellos ca-

propiamente tal y de los cuidados post-procedimiento (recuperación y limpieza); representaron el 34,1 %; 10,6 % y 54,4 % del tiempo total de la endoscopia, respectivamente. Concluyendo de esta manera que la mayor parte del tiempo necesario para completar la detección del cáncer gástrico vía endoscópica es consumido por la preparación, la premedicación y los procedimientos posteriores, en los que las enfermeras desempeñan un papel clave (Goto *et al.*, 2014).

**Ejemplo 2:** En un estudio conducido en Irán, cuyo objetivo fue evaluar la epidemiología de la ERGE y sus factores de riesgo de en una población basada en el estudio de Mashhad (segunda ciudad más grande de Irán); se realizó un estudio de corte transversal, aplicando el cuestionario generado por la Clínica Mayo a un total de 1685 sujetos; para lo cual se desarrolló una técnica de muestreo por conglomerados en 50 locaciones seleccionadas a partir de los códigos de área eléctrica, incluyendo 50 participantes por cada locación. Encontraron un 25,7 % de síntomas de ERGE en la población estudiada; y los siguientes factores

Número de cita	22
Autor	Parrales, Gissella; Núñez, Lola; Ponce, Anny; Bigoa, Yisell
Número de página	133
Revista	Revista Cognosis

## Anexo 22

The image shows a screenshot of a web browser displaying the article page on the Revista Cognosis website. The browser's address bar shows the URL: [revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2009](http://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2009). The website header includes the journal title "REVISTA COGNOSIS. ISSN 2588-0578" and navigation options like "Registrarse" and "Entrar". The article title is "ALTERNATIVAS METODOLÓGICAS PARA CONTRIBUIR A LA CAPACITACIÓN DE LOS DOCENTES". The authors listed are Gissella Patricia Parrales Sornoza, Lola Lidia Núñez Parrales, Anny Liseth Ponce Toala, and Yisell Vígoa Escobedo. A thumbnail image of the journal cover is visible, labeled "Vol. 4, Num. 3, Año 2019". The article content is displayed in a PDF viewer, showing the text: "fue logrado. ¿En qué consiste una clase metodológica? Se trata de una forma del trabajo metodológico que cumple la función de orientar a los docentes, mediante la demostración, organización y el análisis, sobre algunos aspectos de carácter pedagógico, metodológico o científico técnico, que contribuyan a su preparación y actualización para elevar la calidad de las diferentes actividades del proceso docente educativo. Puede tener un carácter demostrativo o instructivo. DESARROLLO Según directivos de la zona 4 ecuatoriana, se entiende por capacitación al proceso educacional de carácter estratégico, aplicado de manera organizada y sistémica, mediante el cual los docentes adquieren o desarrollan conocimientos y habilidades específicas relativas a su trabajo pedagógico y modifican sus actitudes y renuevan su compromiso de servicio a la comunidad a través de las instituciones educativas en que se encuentran vinculados al magisterio fiscal. (León, 2018) Existen las clases metodológicas instructivas y las demostrativas, en el caso de la primera se orienta a los profesores en el cumplimiento de uno o varios objetivos metodológicos mediante la argumentación y el análisis de las herramientas que pueden utilizarse para cumplir con el objetivo propuesto. Esta clase se desarrollará sin la presencia de los estudiantes y deberá ser impartida preferentemente por los docentes experimentados preferentemente con perfil pedagógico."

Número de cita	23
Autor	Collaguazo, Manuel; Barba, María
Número de página	177
Revista	Revista Scientific

## Anexo 23

Aplicación de la Técnica Informática Educaplay como Estrategia para el Aprendizaje de las Biomoléculas, en los Estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Andrés F. Córdova - Cañar, Ecuador

Manuel Eduardo Collaguazo Álvarez  
Unidad Educativa Andrés F. Córdova, UEAFIC

María Angélica Barba Maggi  
Universidad Nacional de Chimborazo, UNACH

CÓDIGO QR

e-ISSN: 2542-2987  
Prefijo DOI: 10.29394  
ISNI: 0000-0004-6045-0361

Manuel Eduardo Collaguazo Álvarez, María Angélica Barba Maggi  
Aprendizaje de las Biomoléculas, en los Estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Andrés F. Córdova - Cañar, Ecuador

aplicación de la técnica informática Educaplay como estrategia, contribuye significativamente el aprendizaje de las Biomoléculas, en los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Andrés F. Córdova, contribuyendo así a potenciar el desarrollo de cualidades humanas, habilidades, destrezas, emociones, actitudes y valores en los individuos; y sin duda alguna las capacidades para utilizar herramientas tecnológicas que despierten la creatividad y sobre todo el interés de los estudiantes mediante la creación de actividades interactivas.

La utilización de Educaplay en el proceso educativo, abre nuevas y novedosas perspectivas a la hora de elegir los recursos metodológicos, mismos que estén acordes a las demandas de la era del digital y puedan emplearse en el aula y fuera de ella, encaminados a alcanzar escalas cualitativas y satisfactorias, considerando además, la importancia que tiene la tecnología como parte de la malla curricular del tronco común

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. 177-188 - ISSN: 2542-2987

Número de cita	24
Autor	Flores, David
Número de página	132
Revista	Zona Próxima Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte

## Anexo 24

The image shows a web browser window displaying the SciELO article page for the article "La importancia e impacto de la lectura, redacción y pensamiento crítico en la educación superior" by David Flores Guerrero. The page includes navigation links (toc, previous, next, author, subject, form, home, alpha) and a sidebar with "Services on Demand" options such as "Spanish (pdf)", "Article in xml format", and "Article references". Below the article title, the author's name and affiliation are listed, along with the date of reception (5 de febrero de 2015) and acceptance (21 de junio de 2016). The page also features a "Resumen" (Abstract) section.

The PDF viewer shows the following text:

**¿CÓMO PROMOVER LA LECTURA?**

Se lee para comprender el texto que uno lee así como para poner ese entendimiento en uso. Un alumno en la escuela superior lee para poder ser

alumnos los motivará a leer más (Pang, Muaka, Bernhardt, & Kamil, 2003, p.15). Los profesores harían bien en enseñar y promover la lectura al seleccionar temas pertinentes e interesantes para sus alumnos. **Al enseñarles palabras y conceptos para que participen activamente y así, discutan**

110 ZONA PRÓXIMA N° 24 (2016) PÁGS. 128-135 ISSN 2145-9444 (electrónica)

**LA IMPORTANCIA E IMPACTO DE LA LECTURA, REDACCIÓN Y PENSAMIENTO CRÍTICO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR**

al respecto. De esa manera, se estimula no sólo la lectura y comprensión, sino el pensamiento crítico también. Mientras los alumnos aprenden y practican dichos conceptos y vocabulario y se familiarizan con ellos, pronto estarán listos para, por ellos mismos, explorar más aspectos y subtemas relacionados con los temas (Adams, 2011).

mundo laboral altamente competitivo le interesa qué puedes hacer con lo que sabes y no lo que sabes. Es por eso que es necesario para los educadores, instituciones educativas y demás actores involucrados, promover y desarrollar el hábito de la lectura y la escritura, así como el pensamiento crítico, el que ayudará a la creatividad, imagina-



Número de cita	25
Autor	Fuentes, Luz; Calderin, Nelsy; Pérez, Análida
Número de página	346
Revista	TELOS.Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales

## Anexo 25

The screenshot shows the journal's website with the following details:

- Journal Title:** Telos, Revista Científica Arbitrada
- University:** UNIVERSIDAD Pontificia DR. RAFAEL BELLOSO CHACÍN
- Legal Information:** Depósito Legal: PPI 199702ZU31 / ISSN: 1317-0570 / ISSN: 2343-5763 (electrónico) / Publicación Cuatrimestral
- Article Title:** Creencias y Conocimientos de los Docentes sobre la Enseñanza de la Lectura
- Authors:** Luz Fuentes (Corporación universitaria del Caribe- CECAR, Sincelejo, Colombia), Nelsy Calderin (Corporación Universitaria del Caribe- CECAR, Sincelejo, Colombia), Análida Pérez
- Language:** English

The second screenshot shows the article's text with a search bar at the top: "Buscar en el documento...". The text includes:

*Creencias y Conocimientos de los Docentes sobre la Enseñanza de la Lectura.*  
describir la forma como orientan la enseñanza de la lectura durante su quehacer áulico.

En lo concerniente a la lectura, los niños en el proceso de alfabetización inicial necesitan de un excelente apoyo por parte de los adultos cercanos maestros y padres, para ello es necesario que se les muestre claramente la importancia que esta puede tener en su vida diaria. Desde esta consideración es significativo que el docente además de enseñar a leer, logre que el estudiante sienta amor por la lectura, despertando el deseo incondicional por leer (Cifuentes, Palacios, Pinzón, Prieto y Quintero, 2009).

Por otro lado, la literatura existente muestra que respecto a la lectura las investigaciones internacionales se orientan más hacia los métodos usados por el docente en la enseñanza de la lectura. los niveles de comprensión y las estrategias utilizadas para enseñar a leer. Pero, relacionado al conocimiento del docente acerca de la enseñanza de la lectura se ha encontrado poco. Sin embargo, si hay presencia de contribuciones referidas al conocimiento y creencias del docente sobre la enseñanza en otras áreas del conocimiento como matemática y química.

Número de cita	26
Autor	Reyna, Vicente; Rosales, Bayardo; Ramírez, Wilman
Número de página	127
Revista	Polo del Conocimiento

## Anexo 26

REDICI - UTDFI - 1.pdf x Polo del Conocimiento x +

polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/687/843#

Aplicaciones G Nula Otros marcadores Lista de lectura

Salir de Pantalla Completa

Página: 1 de 12 100%

**Polo del Conocimiento**

Pol. Con. (Edición núm. 23) Vol. 3, No Mon. 1  
Agosto 2018, pp. 119-130  
ISSN: 2550 - 682X  
DOI: 10.23857/pc.v3i1.Mon.687

Recepción: 28 / 04 / 2018  
Aceptación: 30 / 06 / 2018  
Publicación: 24 / 08 / 2018

CC BY NC SA

Ciencias de la educación  
Artículo de investigación

**La disgrafía como elemento limitante del aprendizaje en la educación básica**  
*Dysgraphia as a limiting element of learning in basic education*  
*Disgrafia como elemento limitante da aprendizagem na educação básica*

Vicente I. Reyna-Moreira<sup>I</sup>  
vicentereyna@hotmail.com

Bayardo A. Rosales-Villareal<sup>II</sup>

REDICI - UTDFI - 1.pdf x Polo del Conocimiento x +

polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/687/843#

Aplicaciones G Nula Otros marcadores Lista de lectura

Salir de Pantalla Completa

Página: 9 de 12 100%

Buscar: caracteriza Resaltar todos Coincidencia de mayús./minús.

La disgrafía como elemento limitante del aprendizaje en la educación básica

primera infancia durante las primeras lecciones sobre la lectura y la escritura. Este discapacidad o trastorno se caracteriza por destrezas de escritura claramente inferiores al nivel que cabría de esperar por la edad, capacidad intelectual y nivel educativo: estas personas con disgrafía a menudo sufren de una falta de habilidades motoras y pueden encontrar otras tareas relacionadas con el motor de difícil también, y afecta a la actividad académica y las actividades diarias. Entre sus componentes están la mala ortografía, mala escritura, errores gramaticales y de puntuación. En algunos casos de adultos, la condición es el resultado de lesiones traumáticas en la cabeza.

**Disgrafía específica:**

Se muestra con una mala percepción de las formas y, en ocasiones, una desorientación espacial y temporal y trastornos del ritmo. Los problemas en la escritura de estos niños se producen por un exceso de rigidez o de impulsividad, falta de habilidad, lentitud o extrema meticulosidad.

El Diagnóstico dentro del aula consiste en precisar el grado de alteraciones y puntualizar el tipo y frecuencia del error gráfico. Para este procedimiento, indican Beltrán, Bermejo y Cols (2000), se necesita corregir diariamente las producciones del alumno, destacando las fallas para reducir

Número de cita	27
Autor	Chancusig, Juan; Flores, Galo; Venegas, gina; Cadena, José; Guaypatin, Oscar; Izurieta, Elizabeth
Número de página	115
Revista	Boletín Redipe

## Anexo 27

Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las TIC'S en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemática.

**Autores:** Juan Carlos Chancusig Chisag, Galo Alfredo Flores Lagla, Gina Silvana Venegas Alvarez, José Augusto Cadena Moreano, Oscar Alejandro Guaypatin Pico, Elizabeth Marlene Izurieta Chicalza  
**Localización:** Boletín Redipe, ISSN: 2256-1536, Vol. 6, N.º. 4, 2017, págs. 112-134  
**Idioma:** español

**Texto completo (pdf)**  
**Dialnet Métricas:** 2 Citas

**Resumen**

La educación cuenta hoy con nuevas formas de enseñar y aprender, tornándose prioritaria la incorporación e incremento de los nuevos recursos didácticos interactivos para innovar la enseñanza en los estudiantes, a fin de fortalecer su motivación y desempeños críticos y reflexivos en todas las asignaturas, en particular en la asignatura de matemáticas. El objetivo de la investigación abordada consistió en determinar la importancia del uso de recursos didácticos interactivos para potenciar el aprendizaje significativo en los estudiantes. Se evidenció la falta de utilización de los recursos didácticos en referencia por parte de los docentes, afectando el componente académico en aquellos, y en consecuencia el mejoramiento de la calidad educativa. El proyecto se desarrolló bajo la modalidad socio educativa,

**Formulación del problema**

¿Cómo influye la falta de aplicación de recursos didácticos interactivos en el aprendizaje significativo en el área de matemática con los niños y niñas de la unidad educativa "Felix Valencia"?

**¿Qué son los recursos didácticos interactivos?**

Los recursos didácticos interactivos son el conjunto de elementos auditivos, visuales, gráficos, que influyen en los sentidos de los estudiantes despertando el interés por aprender, logrando de esta manera un aprendizaje significativo por consiguiente los estudiantes desarrollarían sus capacidades a través de actividades motivadoras, los recursos didácticos pueden potenciar la retención de información, desarrollo y estimulación de habilidades y capacidades, un medio al cual se puede recurrir como alternativa, los recursos didácticos interactivos ayudan a los maestros y estudiantes a motivar con estos medios ayudan a los estudiantes a tener un alcance de objetivos durante el proceso de adquirir ideas o conocimientos.

Según nos indica (Rodríguez, 2011). "Los recursos