



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del
título de Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje
Mediado por TIC

**RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE LA LECTO-
ESCRITURA DESDE EL ENFOQUE DE GAMIFICACIÓN.**

Autor: PAGUAY ZARUMA JESSICA PAOLA

Director - Tutor: Dra. JUDITH INMACULADA FRANCISCO PÉREZ

Quito - Ecuador, 2022.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Paguay Zaruma Jessica Paola, con número de cédula de identidad 0604134031, autor del trabajo de graduación titulado **“Recursos Educativos Digitales para el Desarrollo de la Lecto-escritura desde el enfoque de Gamificación”**, previa a la obtención del grado académico de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC** en la **Facultad de Ciencias de la Educación**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Quito, abril de 2022



Jessica Paola Paguay Zaruma

C.I. 0604134031

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: **“Recursos Educativos Digitales para el Desarrollo de la Lecto-Escritura desde el enfoque de Gamificación”**, presentado por el maestrante JESSICA PAOLA PAGUAY ZARUMA, titular de la Cédula de Identidad N° 0604134031 para optar al Grado de Magíster en Educación mención gestión del aprendizaje mediado por TIC, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los 17 días de abril de 2022.



Dra. JUDITH INMACULADA FRANCISCO PÉREZ

C.I. 1756752356

jifrancisco@puce.edu.ec

0979216911

NOTA: Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: 4 % índice de similitud con otras fuentes.

**TURNITIN:
INCLUIR HOJA DEL INFORME CON EL PORCENTAJE**

**RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE
LA LECTO-ESCRITURA DESDE EL ENFOQUE DE GAMIFICACIÓN**

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

< 1%



glosariodeterminostecnologicoeducativ.blogspot.com

Fuente de Internet

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 25 words

Excluir bibliografía

Apagado

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, PAGUAY ZARUMA JESSICA PAOLA, titular de la Cédula de Identidad N. ° 0604134031, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para lo obtención del Grado Académico de Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los 17 días del mes de abril de 2022.



Firma:

PAGUAY ZARUMA JESSICA PAOLA

C.I. 0604134031

DEDICATORIA

En memoria de mi hermano Jefferson, quien con su sonrisa y mirada me dio la alegría y paz más grande del mundo. A mi querido suegro Jorge, quien en vida compartió su inmenso cariño, tratándome con amor y respeto como a una hija más.

A mi compañero de vida, Jorge, mi amado esposo, quien no solo me brinda su amor, también su comprensión, apoyo y motivación para seguir adelante. Juntos trazamos objetivos y trabajamos duro para conseguirlos.

A mi madre Olga, una mujer fuerte quien ha sido muy exigente en cada aspecto de mi formación como profesional. A ella le debo todo lo que soy. A mi padre Anibal, quien se ha esforzado tanto para ver a sus hijos convertidos en profesionales, espero que este logro sea una nueva alegría para él.

A mi suegra Carmen, quien me apoya, me cuida, me aconseja y está pendiente de mí en todo momento.

A mi hermano Andrés, a quien trato de darle lo mejor de mí, pero es él quien me motiva a seguir avanzando. A Jonathan mi hermano que tanto extraño, a la distancia recibo todos tus buenos deseos.

AGRADECIMIENTOS

Abro mis ojos y agradezco a Dios por todas las oportunidades que me brinda, es él quien me guía, es él quien traza mi camino, es él quien permitió que llegue hasta aquí. Gracias amado padre por todas tus bendiciones.

A la Pontificia Universidad Católica del Ecuador por abrirme las puertas para seguir con mi preparación profesional.

Agradezco a mi docente tutora Dra, Judith Francisco, quien con paciencia y profesionalismo me ha guiado durante este proceso.

A mi amado esposo Jorge, por su apoyo incondicional, su paciencia y comprensión en todo momento. Gracias por ser mi compañero de vida y el mejor compañero de estudios.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
TURNITIN:.....	iv
DEDICATORIA	vi
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1 Formulación del problema	13
1.2 Objetivos de la Investigación.....	19
1.2.1. Objetivo General	19
1.2.2. Objetivos Específicos	19
1.3 Justificación de la Investigación	19
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	22
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	22
2.2. Bases Teóricas.	26
2.2.1. Lecto-escritura.	26
2.2.2. Estrategias Didácticas.....	32
2.2.3. Recursos Educativos Digitales.	40
2.2.4. La Gamificación	41
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	51
3.1. Tipo de Investigación.....	51
3.2. Diseño de Investigación	51
3.3. Unidades de Estudio	52
Población/muestra.....	52
3.5. Técnica de Análisis de Datos.....	54
3.6. Operacionalización de Variables	54

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	57
4.1. Resultados de la situación actual referida al nivel de desarrollo del proceso de la lecto-escritura.....	58
4.2. Resultados de la opinión de docentes sobre las estrategias didácticas que emplean para el desarrollo de la lecto-escritura.....	62
4.3. Resultados de la opinión de padres de familia sobre el uso de estrategias didácticas que emplean las docentes para el desarrollo de la lecto-escritura.	67
4.4. Resultados sobre los componentes para configurar una propuesta de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lectoescritura desde el enfoque de gamificación.	71
4.5. Hallazgos importantes del análisis de datos.	77
CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	81
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	107
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	110
ANEXOS.....	119

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de estudio	53
Tabla 2. Operacionalización de variables	55
Tabla 3. Desarrollo de prerrequisitos lectoescritores.....	58
Tabla 4. Procesos cognitivos que intervienen en la lectoescritura.....	59
Tabla 5. Componentes de la conciencia fonémica.....	60
Tabla 6. Desarrollo de elementos lectores	61
Tabla 7. Estrategias motivacionales para el aprendizaje.	62
Tabla 8. Estrategias para la activación de conocimientos previos.....	63
Tabla 9. Estrategias didácticas Coinstruccionales en el desarrollo de la lectoescritura. ..	64
Tabla 10. Uso de herramientas digitales.	65
Tabla 11. Estrategias pos-instruccionales en el desarrollo de la lectoescritura.	66
Tabla 12. Razones para justificar una propuesta.	71
Tabla 13. Objetivos para el planteamiento de una propuesta.	72
Tabla 14. Contenidos de la propuesta.....	73
Tabla 15. Técnicas gamificadoras para el diseño de recursos educativos digitales.....	74
Tabla 16. Herramientas para diseño de recursos educativos digitales gamificados.	74
Tabla 17. Actividades de una propuesta de diseño de recursos educativos digitales.	75
Tabla 18. Técnicas, tipos e instrumentos.	76
Tabla 19. Temporización de la propuesta.	84
Tabla 20. Responsables de la propuesta.	85
Tabla 21. Genially como recurso gamificador.....	86
Tabla 22. Nearpod como recurso gamificador.....	88
Tabla 23. Educaplay como recurso gamificador.....	90
Tabla 24. Teams como recurso gamificador.....	93
Tabla 25. Lista de verificación para validación de recursos.	101
Tabla 26. Lista de cotejo actividad Genially.	103
Tabla 27. Lista de verificación actividad Nearpod.	104
Tabla 28. Rúbrica de evaluación actividades Educaplay.....	105
Tabla 29. Lista de cotejo actividades Teams.	106

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1.	Jerarquía de elementos de la gamificación.....	44
Ilustración 2.	Ciclo de gamificación.....	45
Ilustración 3.	Estrategias para motivar el aprendizaje.....	67
Ilustración 4.	Estrategias para activar conocimientos previos.....	68
Ilustración 5.	Resumen de preguntas sobre estrategias didácticas	69
Ilustración 6.	Uso de herramientas digitales.....	70
Ilustración 7.	Técnicas, tipos e instrumentos.	76
Ilustración 8.	Presentación Recurso Genially, las vocales.	87
Ilustración 9.	Presentación Recurso Didáctico Nearpod, Fonema M.....	89
Ilustración 10.	Presentación Recurso Didáctico Educaplay, Fonema M.	92
Ilustración 11.	Presentación Recursos Didácticos gamificados en Teams.....	95
Ilustración 12.	Estructura del canal general de Teams	97
Ilustración 13.	Estructura de canales semanales.....	98
Ilustración 14.	Otras aplicaciones en Teams	99

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA
DEL ECUADOR FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN MAESTRIA EN
EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL
APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE LA LECTO-ESCRITURA DESDE EL ENFOQUE DE GAMIFICACIÓN.

Autor: Jessica Paola Paguay Zaruma

Director -Tutor: Dra. Judith Inmaculada Francisco Pérez

Fecha: abril del 2022

RESUMEN

El presente trabajo de investigación está centrado en el diseño de recursos educativos digitales que fortalezcan la lectoescritura desde el enfoque de gamificación. Mediante este proyecto se responde a la problemática generada en las clases virtuales donde no se contempló los requerimientos tecnopedagógicos necesarios para su implementación. Los docentes aplicaban estrategias y recursos no acorde a la nueva realidad de la sociedad bajo el contexto de aislamiento a causa del virus Covid-19, produciendo en los estudiantes desmotivación, desinterés, baja comprensión, e insatisfacción. Por este motivo se genera la propuesta antes mencionada enfocada en la gamificación, que ubica al estudiante como protagonista de su aprendizaje, fortaleciendo el trabajo colaborativo y autónomo, integrando al ámbito educativo los elementos del juego como son: las dinámicas, mecánicas y componentes. La investigación es de tipo proyectiva, con diseño de campo, fuente contemporánea y multivariable. La población total consta de 182 personas de las cuales 6 son docentes tutoras y 176 estudiantes, los dos grupos de segundos años de educación básica del Colegio Militar N° 1 “Eloy Alfaro”, de la ciudad de Quito. Se analizó la situación actual del proceso de lectoescritura en los estudiantes, las estrategias que emplean los docentes al impartir las clases y los componentes para configurar una propuesta de recursos educativos digitales que permitan innovar las clases virtuales. Como resultado se evidencia la necesidad de crear recursos digitales que causen motivación e interés de los niños por el aprendizaje de la lectoescritura en la virtualidad señalando que también puede aplicar en clases presenciales debido a los recursos tecnológicos con los que cuenta la institución educativa.

Palabras clave: Estrategias educativas, gamificación, lecto-escritura, recursos educativos digitales, virtualidad.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA
DEL ECUADOR FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN MAESTRIA EN
EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL
APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

DIGITAL EDUCATIONAL RESOURCES TO DEVELOP THE LITERARY SKILLS THROUGH A GAMIFICATION APPROACH

Autor: Jessica Paola Paguay Zaruma

Director -Tutor: Dra. Judith Inmaculada Francisco Pérez

Fecha: abril del 2022

ABSTRACT

This research is focused on the creation of digital educational tools to reinforce literary skills through a gamification approach. This study responds to the difficulties teachers had to face in the virtual classes where they didn't have the appropriate techno-pedagogical requirements to implement in their classes. Educators used strategies and resources not according to the new reality, where students were on lockdown because of the COVID 19, which triggered learners' discouragement, disinterest, low comprehension, and dissatisfaction. Therefore, this investigation focused on gamification try to give the principal role to the learners to support their collaborative and independent work and include the main elements of the game, such as the dynamic, mechanisms, and components. The methodology in this investigation is the creation of a proposal, field research, current data, and multi variables. The entire group in this study is 182 people: six teachers and 176 students from the second grade of the Eloy Alfaro Military High School in Quito. This study analyzed the current situation in the students' literary skills process; the strategies teachers applied in their lessons and the components to design a proposal of the digital educational tools to enhance the virtual classes. As a result, it is essential to create digital resources to motivate students to learn how to read and write virtually and also a face-to-face education because the school has all the technological aids to implement it.

Keywords: Educational strategies, Gamification, literary skills, digital educational resources, virtuality.

INTRODUCCIÓN

La lectoescritura es un proceso complejo que desarrollan las personas a lo largo de su vida para aprender a leer y escribir. La formación de este proceso es fundamental, es la base para adquirir conocimientos de diversos medios que la sociedad actual expone constantemente. La acción de leer y escribir es un aspecto primordial que adquieren los niños y jóvenes, es por ello que se encuentran integrado al currículo del sistema educativo ecuatoriano. Dentro de los elementos del currículo se encuentran: los objetivos, destrezas y otros que conllevan a la planificación de estrategias pedagógicas, elaboración de recursos educativos para su consecución.

Es importante mencionar que el rol del docente es fundamental para que el niño adquiera habilidades lectoescritoras, conllevan la responsabilidad de construir los cimientos para formar lectores y escritores competentes. Son los maestros quienes guían y ejecutan actividades para la adquisición de estas habilidades. En cada nivel educativo: inicial, preparatoria, básica y bachillerato se encuentran destrezas que buscan perfeccionar el saber leer y escribir. En el nivel inicial y preparatorio generan actividades que crean y fortalecen los prerrequisitos lecto-escritores. En el nivel básico, específicamente en segundo año de E.B, en el área de lengua y literatura las destrezas están relacionadas con la adquisición del código alfabético, cada institución desarrolla las planificaciones donde seleccionan el método de enseñanza acorde a las necesidades y realidades institucionales.

En la actualidad las necesidades escolares de los aprendices demandan mayor preparación docente, es decir deben continuamente actualizar conocimientos acorde a los requerimientos educativos del momento. Con la introducción de la tecnología en el ámbito educativo se hace primordial modificar el accionar de los docentes, deben buscar alternativas atractivas y motivadoras para despertar el interés en los estudiantes.

En respuesta a las demandas escolares se propone generar recursos educativos digitales gamificados, cuyo objetivo es introducir los elementos de los juegos al contexto educativo. Sin duda es atractivo implementar en el ciclo educativo el uso de herramientas digitales como parte del proceso educativo, el docente realiza una búsqueda exhaustiva para generar recursos digitales con herramientas óptimas que permitan el acceso eficiente donde

el educando se encargue de la construcción del conocimiento. De esta manera se presentan la investigación que lleva por título Recursos educativos digitales para el desarrollo de la lecto-escritura desde el enfoque de gamificación, la misma se encuentra estructurada en cinco capítulos que se detallan a continuación:

El capítulo I contiene el planteamiento del problema donde se formula la problemática contando con la descripción de antecedentes, y acontecimientos actuales a nivel nacional e internacional. Con base a lo descrito se formulan las interrogantes que dan paso a la formulación del objetivo general y específicos, finalmente se describe la importancia de la investigación mediante la justificación.

En el capítulo II se encuentra la fundamentación teórica, inicia con la descripción de investigaciones que guardan relación a la temática de estudio. Luego se presenta las bases teóricas que brindan soporte a los sucesos señalados en el capítulo I.

Sigue el capítulo III, se plantea la metodología de trabajo, donde se describe en este caso el diseño es de tipo proyectivo, según la fuente el diseño es de campo, por la temporalidad el diseño contemporáneo, también estudia varios eventos por lo tanto es multivariable. En cuanto a la población se trabaja con 176 de estudiantes y 6 docentes tutoras de segundos años de E.B del Colegio Militar N° 1 “Eloy Alfaro”, a quienes se aplicó la técnica de la encuesta mediante un cuestionario. Finalmente se visualiza la tabla de operacionalización de variables.

El capítulo IV, contiene el análisis de datos cuyo contenido se encuentra representado mediante tablas y gráficos. También se detalla los principales hallazgos encontrados donde se confirma la necesidad de crear recursos educativos digitales enfocados a la gamificación. Con este resultado se da paso a la propuesta.

El capítulo V contiene el diseño de recursos educativos digitales que fortalezcan el proceso lecto-escritor en herramientas apropiadas para el trabajo con niños, su estructura contiene los elementos de la gamificación, además también contiene información del EVA donde se integrarán los diversos componentes, en este caso es, *Microsof Teams*. Además de lo mencionado este capítulo consta de: tablas, gráficos, cronogramas, rúbricas.

Por último, se encuentran las conclusiones y recomendaciones, las cuales se dan a partir de los objetivos y las variables señaladas en la investigación.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Formulación del problema

La sociedad actual es el resultado de diversas realidades que generan los individuos que la componen, a su vez cada ámbito de la sociedad trabaja para satisfacer las necesidades que exige el ser humano. Una de las maneras de atender las demandas del contexto actual, es justamente la penetración de las tecnologías, hecho que ha generado grandes cambios para el fortalecimiento y progreso social. En el ámbito educativo, las tecnologías han permitido la continuidad de la educación aún en condiciones de aislamiento prolongado impuestas por la pandemia a causa del Covid-19. Al mismo tiempo han facilitado la modificación de las metodologías el modelo de instrucción, que ha dejado de ser eminentemente conductista para progresar a una educación en la que el docente es un guía que acompaña al estudiante en la construcción del aprendizaje. Todo este proceso se apoya en investigaciones que aportan al avance de la educación y al proceso de aprendizaje del ser humano.

Con la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) a la educación, todos los sistemas educativos cambiaron a nivel mundial para desarrollar diversas estrategias que permitieran conseguir los mismos resultados de aprendizaje de la educación presencial. En este sentido, la UNESCO (2019) plantea que TIC pueden complementar, enriquecer y transformar los sistemas educativos, asimismo “facilitar el acceso universal a la educación, reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje, reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación” (párr. 03). Con ello, este organismo busca que los países entiendan todo lo que se puede lograr con la aplicación de la tecnología en los contextos escolares, considerando que la sociedad actual es muy competitiva y exigente, los educandos deben prepararse para enfrentar y resolver retos futuros.

Atendiendo a esta demanda global descrita en el párrafo anterior, la educación ecuatoriana, reglamentada por el Ministerio de Educación en sus diferentes sistemas: pública, fiscomisional, municipal y particular, desde hace varios años ha desarrollado un currículo en el que implementan el uso y aplicación de las TIC en sus diferentes niveles: Inicial,

Preparatoria, General Básica y Bachillerato. Todo esto, sustentado en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2017), en su capítulo segundo, Art. 6, literal j que establece la necesidad de: “Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (p, 19). Así, en el quehacer educativo, desde hace varios años en el país, se ha incorporado el uso y aplicación de las TIC, mientras que las autoridades educativas desarrollan proyectos que fomentan el trabajo con las nuevas tecnologías.

No obstante, con el cambio inesperado de la pandemia, se puso en evidencia el desconocimiento de docentes y estudiantes sobre el uso de tecnologías para fines educativos. En Ecuador en el mes de marzo del 2020 se suspendieron las clases presenciales por la emergencia sanitaria y se decretó el confinamiento de toda la población, por lo cual las instituciones educativas iniciaron sus planes de emergencia para llevar la educación a los hogares de los estudiantes implementando Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). Justamente es aquí donde se evidencia que un gran número de docentes no disponía de competencias digitales, lo cual afectó su desempeño y la calidad de sus clases, las cuales se tornaban monótonas pues se limitaban a repetir en la virtualidad lo que realizaban en forma presencial, abusando de las videoconferencias con exceso de información y actividades al estudiante (Cabero, 2020).

En este sentido, también se han creado varios programas gratuitos, donde los docentes pueden acceder a su actualización profesional en diferentes campos, incluyendo al área de la tecnología. Ejemplos de esta estrategia del Estado, son algunas páginas disponibles para la capacitación de servidores públicos, tales como: Mecapacito, Conadis, Fundación Telefónica Movistar, Sermaestro, Profuturo y otras, que apuntan a preparar al docente para resolver las inquietudes del estudiantado y diferentes retos que conlleva la educación actual.

Igualmente, en Ecuador en el año 2002, se inició un programa *Maestr@s.com* el cual dotaba a los docentes de un PC y a su vez un programa de capacitación para el uso pedagógico del ordenador. Este programa se le considera la primera iniciativa para incorporar las TIC en el sistema educativo público, sin embargo, se estancó por diversos factores, entre los que destaca el cambio de gobierno en corto tiempo (Peñaherrera, 2012). Con este antecedente,

por un largo tiempo no se brindó importancia al uso de las TIC en la educación. Al pasar los años de desarrollaron nuevos proyectos que retomaron con fuerza la introducción de las TIC en las instituciones educativas, pensando en el rol del docente, hasta que, en el año 2015, se realizó la entrega masiva de laptops en diversas instituciones públicas con el objetivo de aportar al desarrollo profesional persuadiendo a ingresar a capacitaciones para adquirir conocimientos en tecnología y luego puedan impartir sus clases con sus estudiantes.

En este contexto, los docentes disponían de medios tecnológicos para comunicarse y tenían la oportunidad de formarse libremente para ejercer la docencia. No obstante, al realizar sus planificaciones, les correspondía seleccionar, organizar y diseñar, aspectos importantes como las estrategias metodológicas y los recursos necesarios para ayudar a los estudiantes a cumplir los objetivos planteados. Además de identificar el contexto, la audiencia, las necesidades de aprendizaje y los recursos didácticos pertinentes a utilizar.

En este orden de ideas, un recurso didáctico “es un conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, pueden ser tanto físicos o virtuales” (Morales, 2012, p. 10). Cada material debe presentar la característica de despertar el interés de los aprendices, adecuarse a la diversidad estudiantil, influir y estimular los sentidos para una mejor comprensión de las temáticas de estudio, ayudando a los estudiantes a fomentar su aprendizaje autónomo y al docente en su quehacer educativo.

Uno de los aprendizajes fundamentales para el progreso escolar tiene lugar en segundo año de Educación General Básica (EGB), específicamente en el área de lengua y literatura, es el proceso de la lectoescritura. En su desarrollo interviene “una serie de procesos psicológicos como la percepción, la memoria, la cognición, la metacognición, la capacidad inferencial y la conciencia, entre otros” (Montealegre y Forero 2006, p. 25). Al iniciar este proceso es determinante reforzar los conocimientos previos, así se prepara a los estudiantes para desarrollar un aprendizaje significativo relacionando los nuevos conocimientos con los ya adquiridos.

Por esta razón, aprender a leer y a escribir no ocurre de forma aislada, tiene un proceso constructivo que requiere de práctica, observación reflexiva, análisis, comparación y clasificación, entre otros procesos del pensamiento. Esto significa, que la lectoescritura es un

proceso complejo que requiere de niveles de maduración en el estudiante, que tal como se mencionó anteriormente, debe contar con prerequisites para iniciar con el proceso.

La lectoescritura es un proceso de importancia a nivel social porque ayuda a los individuos a comunicarse unos con otros, siendo fundamental su adquisición en el desarrollo del ser humano. Este proceso no es algo que se inició en la actualidad o hace algunas décadas, lleva siglos en la sociedad, por ello existen varias metodologías que se enfocan en la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura.

Principalmente existen tres métodos que fundamentan su enseñanza; primero los métodos sintéticos, dentro de los cuales se encuentran el alfabético, el fónico o fonético y el silábico. En segundo lugar, se encuentran, los métodos analíticos, dentro de los cuales se encuentran el método global y método léxico, y en tercer lugar se encuentra el método mixto o ecléctico que integra lo mejor de los dos métodos mencionados partiendo de una concepción integral atendiendo al aprendizaje metódico de sílabas y letras (Cantero, 2010). Cada uno de los métodos mencionados tiene sus ventajas y desventajas, los docentes que se encargan de la ardua tarea, analizan su audiencia y contexto para elegir y planificar las destrezas con el método que se ajuste a las necesidades de los educandos.

La Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Colegio Militar N° 1 “Eloy Alfaro” con 122 años de trayectoria, de sostenimiento fiscomisional, ubicada en la parroquia La Pradera, cantón Quito, cuenta con más de 3000 estudiantes de condición socioeconómica cultura media. Esta institución cuenta con varios espacios como oficinas, laboratorios de computación, física, química, patios, piscina, teatro, coliseo, comedor, estadio, enfermería, aulas, en cada salón de clase se encuentra un computador y protector que apoyan a todas las áreas de aprendizaje. Asimismo, cuenta con profesionales docentes, médicos, psicólogos educativos, inspectores u otros, oferta el bachillerato en Ciencias.

En el mes de marzo del 2020, al declararse el estado de excepción, la institución puso en marcha la capacitación a docentes por parte del equipo de sistemas, con base en la plataforma *Microsoft 365*, enfatizando el trabajo en *Microsoft Teams*. Esta es una plataforma digital que se usa para el trabajo colaborativo donde se pueden desarrollar trabajos con personas de una misma comunidad, creando equipos para compartir diversos recursos (Microsoft, 2021). En la plataforma trabajan autoridades, docentes y estudiantes, donde se

realizan videoconferencias, creación de equipos de trabajo, canales con diferentes publicaciones, envío y recepción de tareas, creación de cuestionarios y acceso a otras aplicaciones.

En el caso de los Segundos Años de Educación General Básica, el trabajo de las docentes se enfoca en que los niños inicien y desarrollen su proceso de lectoescritura, un trabajo delicado y con un grupo de maestras que tienen experiencia en trabajar con los diferentes métodos para la adquisición de la lectoescritura, la experiencia mencionada se recalca que la tienen en un ambiente presencial, ninguna de las maestras manejaban herramientas tecnológicas o entornos virtuales, todas las docentes se capacitaron para impartir clases por la herramienta mencionada, en sus inicios hubo gran confusión pero con la práctica se mejoró el trabajo de videoconferencias.

Los estudiantes que cursan el segundo año de E.G.B se encuentra entre los 5 a 7 años, el tiempo de concentración es de un aproximado de 12 a 35 minutos (Caraballo, 2018). En medio de la emergencia sanitaria y el planificar el desarrollo de las destrezas se veía complejo el mantener la atención de los estudiantes. En reuniones de docentes tutoras se buscaron las opciones más viables para resolver este inconveniente, lo principal fue trabajar con presentaciones en PowerPoint, incluyendo imágenes, videos de forma en que constantemente se cambie de estímulos visuales, auditivos y kinestésicos que despierten en interés manteniendo la concentración por la temática de estudio.

Al finalizar el período lectivo 2020-2021, se evidencia que no se pudo culminar con todo el proceso de lectoescritura, encontrando algunas dificultades que en los siguientes párrafos se detallará. A pesar de que, para la fecha en la cual se presenta este trabajo de titulación, las restricciones de la pandemia han bajado y existe un llamado a la presencialidad, se mantiene la expectativa de posibles nuevas olas de contagio y nuevas cepas del COVID en el mundo, por lo cual se necesario fortalecer las capacidades de la institución en el uso de recursos digitales.

Teniendo en cuenta que la investigadora es a su vez coordinadora de los segundos años de E.G.B en el período lectivo 2020-2021 es importante señalar que la principal dificultad que encontrada para no culminar con las destrezas planificadas con éxito fue el desconocimiento en manejo de herramientas digitales de las docentes. También el enfoque

que se desarrolló fue en su gran mayoría conductista, en la que el estudiante no fue autor en la construcción de su aprendizaje. Para el período lectivo 2021-2022 es necesario incluir técnicas que innoven y motiven a los estudiantes, al considerar su edad lo ideal es incluir estrategias de gamificación para lograr un mejor desenvolvimiento en el aprendizaje de la lectoescritura. La gamificación es un método de instrucción que traslada la mecánica de los juegos al entorno educativo-profesional con el fin de lograr mejores resultados” (Gaitán, 2019, p.6). Este enfoque permite desarrollar en los estudiantes habilidades para resolver problemas y retos manteniendo su concentración, fomentando la colaboración y competitividad.

La institución educativa cuenta con 6 paralelos en Segundos años de E.G.B con un total aproximado de 180 estudiantes, en los que se desempeñan 6 maestras tutoras con un aproximado de 30 estudiantes por aula. De acuerdo con los informes presentados al finalizar el año escolar 2020-2021 en las juntas de curso, se evidencia que los estudiantes no culminaron todo el proceso de lectoescritura. Al enfocarse en la lectura la mayoría de los alumnos mantuvieron una lectura silábica y baja comprensión lectora, en cuanto a la escritura se vio dificultad en la creación y formulación de oraciones. Por ello es necesario analizar los ambientes de aprendizaje para diseñar recursos educativos digitales significativos que aporten a la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura, permitiendo a los aprendices relacionarse con sus pares en diferentes ambientes.

Es importante mencionar que en la institución se analizó en método que se utilizará para la adquisición del código alfabético en la formación virtual, en este caso es el método ecléctico, partiendo de lo general a lo particular y en concordancia entre las docentes es el óptimo para trabajar en la formación virtual. Considerando estas variables, es pertinente y preciso formular las siguientes interrogantes:

¿Cómo estaría diseñada una propuesta de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lectoescritura, desde el enfoque de gamificación, dirigida a estudiantes de Segundos Años de EGB, en Colegio Militar “Eloy Alfaro”, durante el año lectivo 2021-2022?

¿Cuál es la situación actual referida a los procesos de la lectoescritura, que evidencian los estudiantes de Segundos años de EGB del Colegio Militar “Eloy Alfaro”, durante el año lectivo 2021-2022?

¿Cuáles son las estrategias didácticas que actualmente emplean los docentes para el desarrollo de la lectoescritura, con los estudiantes de Segundos años de EGB del Colegio Militar “Eloy Alfaro”, durante el año lectivo 2021-2022?

1.2 Objetivos de la Investigación

1.2.1. Objetivo General

Diseñar una propuesta de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lectoescritura, desde el enfoque de gamificación, dirigida a estudiantes de Segundos Años de E.G.B, en el Colegio Militar “Eloy Alfaro”, durante el año lectivo 2021-2022.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar la situación actual referida al nivel de desarrollo del proceso de la lecto-escritura, que evidencian los estudiantes de Segundos años de E.G.B del Colegio Militar “Eloy Alfaro”, durante el año lectivo 2021-2022.
- Describir las estrategias didácticas que actualmente emplean los docentes para el desarrollo de la lecto-escritura, con los estudiantes de Segundos años de E.G.B del Colegio Militar “Eloy Alfaro”, durante el año lectivo 2021-2022.
- Configurar los componentes de una propuesta de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lecto-escritura, desde el enfoque de gamificación, dirigida a estudiantes de Segundos Años de E.G.B, en Colegio Militar “Eloy Alfaro”, durante el año lectivo 2021-2022.

1.3 Justificación de la Investigación

La introducción de la tecnología en el ámbito educativo es un hecho, en la actualidad debido a la emergencia sanitaria causada por la propagación del Covid-19, las instituciones educativas pusieron en marcha diferentes estrategias para llegar a sus estudiantes

considerando sus contextos y realidades. En el caso de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas, Colegio Militar N° 1 “Eloy Alfaro”, se desarrollan clases virtuales en la plataforma *Teams*, luego de la debida capacitación a su personal docente. Como ventaja para el desarrollo de sus videoclases se cuenta con un 100% de conectividad de estudiantes y docentes, con esta información se evidencia un buen contexto para planificar y desarrollar las clases.

Es pertinente señalar que en los segundos años de E.G.B bajo las falencias señaladas con anterioridad, se propone diseñar recursos educativos digitales que aporten al estudiante en su proceso de adquisición de la lectoescritura, apoyándose del enfoque de gamificación el cual permitirá desarrollar en el estudiante habilidades que generen experiencias para resolver retos futuros. De esta manera se plantea motivar a los alumnos, desarrollar compromiso por el aprendizaje e incentivar al trabajo colaborativo.

El diseño de recursos educativos digitales es un aspecto favorable para la institución, sobre todo para los estudiantes de segundos años de E.G.B, ya que se puede aplicar en la formación virtual y presencial aprovechando los recursos que brinda la institución educativa empezando por los laboratorios de computación en los que se puede trabajar individualmente. También cuentan con un proyector y computador en cada salón de clase favoreciendo el trabajo en grandes grupos en este caso con todo un paralelo. Por otro lado, es necesario mencionar que cada estudiante tiene acceso a la plataforma institucional *Microsoft 365*, en la que se trabaja actualmente en videoconferencias, tareas, reuniones y otras actividades relacionadas al tema académico.

Al ser una institución emblemática con 122 años de trayectoria al servicio de la educación, es necesario resaltar el apoyo en el desarrollo de proyectos que innoven el quehacer educativo. Con la propuesta planteada se pretende despertar el interés e incentivar al colegio y sus integrantes a unirse a la creación de recursos educativos digitales en todos los niveles académicos de la institución. De esta manera la presente investigación puede convertirse en un modelo genérico que aporte al fortalecimiento metodológico, complementándose en el enfoque de gamificación. Considerando que al fundamentarse en este enfoque se fortalece la motivación del estudiante, aumentando la retención del aprendizaje para resolver problemas de la vida cotidiana.

La unidad de investigación competente para la elaboración de trabajos de titulación de la Maestría en Educación, mención Gestión de Aprendizajes mediados por TIC de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) está enmarcada en la investigación Innovación Didáctica en Ambientes Virtuales. Al desagregar se observa que la innovación didáctica se refiere a cambios que se integran en el proceso de enseñanza-aprendizaje, vinculándose a aspectos como: el contenido curricular, los diversos métodos, medios, formas, hasta las técnicas de evaluación.

Por otro lado los ambientes virtuales son espacios que propician intercambio de conocimiento entre los integrantes de las comunidades educativas, estos se realizan mediante plataformas creando una interfaz amigable que al ser estructurado adecuadamente apoye al proceso de enseñanza aprendizaje. En este sentido la propuesta se alinea con la nuevas tendencias de la digitalización de los procesos didácticos como apoyo a la presencialidad, en los cuales se fortalecen muchas instituciones educativas en la actualidad.

CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de la Investigación

El primer antecedente es el estudio de Cardozo (2018), realizado para la obtención de su título de Maestría en TIC aplicadas a las ciencias de la educación, titulado “Estrategia Didáctica Mediada con TIC para el mejoramiento de habilidades lectoescritoras en estudiantes de grado primero primaria”. El objetivo fue desarrollar una estrategia didáctica mediada con TIC para el mejoramiento de habilidades lectoescritoras en estudiantes de grado primero de primaria en la Institución Educativa Magdalena, de Sogamoso, Boyacá. En su proceso trabajó con un diseño de investigación cuasi-experimental desde el enfoque cualitativo y cuantitativo en la que utilizó las estrategias didácticas mediadas por TIC a través de once actividades para el progreso de dichas habilidades. Su muestreo lo hizo con diez estudiantes de primer grado de básica primaria, las técnicas de recolección de datos que se aplicó fue la lista de cotejo para medir habilidades lectoescritoras. Al exponer los resultados se destacan la necesidad de innovación para mejorar las habilidades de lectoescritura motivando el aprendizaje de los educandos; dichas habilidades se consideran base del aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento. En definitiva, es importante la sensibilización y motivación de los docentes, son ellos quienes se encargan de crear espacios de aprendizaje encaminados a la aplicación de estrategias mediadas por TIC.

Los autores Miranda y Romero (2019) realizaron una investigación titulada “Adaptación del método ecléctico a un videojuego de aventuras gráficas para la mejora de habilidades lectoescritoras en estudiantes”. El objetivo de este estudio fue adaptar el método ecléctico como actividades de aprendizaje en el desarrollo de un videojuego de aventura gráfica que impulse la mejora de las habilidades lectoescritoras de los estudiantes de educación básica con problemas de aprendizaje. En su proceso se utilizó la investigación basada en diseño (IBD) con la que plantearon una metodología iterativa e incremental para crear el videojuego de aventuras gráficas para fortalecer la atención, a su vez se basaron en el método ecléctico que es una metodología que se utiliza para optimizar las habilidades de los niños con problemas de aprendizaje en el área de lectoescritura. Dichas actividades o

estrategias se enfocaron en todos los estudiantes y no solo en estudiantes con problemas de aprendizaje, en esta investigación se buscó que todos los aprendices mejoren sus habilidades, principalmente las cognitivas y las lectoras. Por otro lado también se explica la importancia del videojuego de aventuras gráficas que busca una trama donde el usuario se vea envuelto, siendo él quien resuelva retos y problemas permitiéndole avanzar al desarrollo de nuevas actividades que fortalezcan su aprendizaje. Dichas actividades se vinculan con recursos tecnológicos logrando escenarios amigables. El videojuego no solo es una herramienta de recreación, tiene una finalidad más profunda el de apoyar y atender una NEE referente a la lectoescritura. En síntesis, la propuesta de un videojuego de aventuras gráficas ofrece oportunidades de investigación, en este caso específico aporta al fortalecimiento de la lectoescritura.

En la investigación “Las TIC como herramientas educativas y su aplicación en la lectoescritura para su enseñanza” cuyos autores son: Castro et al, (2018) resalta la importancia de la lectoescritura como competencia fundamental y base para adquirir conocimiento en la vida de los aprendices. La problemática que se describió en este estudio fue el desinterés por parte de los estudiantes a las diferentes clases que se dictaban, sin lograr la adquisición de competencias lectoescritoras; esa es la realidad de varias escuelas de educación primaria, llevando como consecuencia que altos porcentajes de niños no aprendan a leer ni a escribir, repercutiendo en su aprendizaje no solo en la materia de lengua y literatura, sino también en otras fundamentales (estudios sociales, ciencias naturales, matemática) y complementarias (inglés, música). Debido a la problemática señalada fue necesario introducir el trabajo con las TIC, así las clases dieron un giro tornando entretenidas e interesantes captando la atención de los aprendices. La implementación de las TIC dentro de la formación presencial apuntó a la consecución de logros del estudiantado como un componente de la enseñanza. En conclusión, los autores señalaron que es imprescindible partir de las necesidades institucionales, para posteriormente aplicar estrategias que permiten mejorar los contextos áulicos. Es importante señalar que no se deja de lado los métodos de enseñanza de la lectoescritura, es la base. El proyecto ejecutó una combinación de dichos métodos con las TIC, donde se preparó y enseñó lo mismo, pero más práctica, fue una forma de innovar en pequeños espacios que aporten al avance cognitivo de los estudiantes.

Otro estudio importante como antecedente a este proyecto fue la investigación realizada por Suárez et al. (2015) titulada “Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos” publicada en la Red de Revistas Científicas de América Latina. En esta investigación se señala que los contextos educativos se dinamizaron al aplicar estrategias que utilicen herramientas tecnológicas y REA, mejorando habilidades en los estudiantes de tercero de básica en su proceso de lectoescritura. De este modo en los aprendices se evidenció la motivación e incentivo al trabajar con estas herramientas facilitando la expresión de pensamientos y opiniones por medio del lenguaje escrito. Esta investigación se abordó desde la metodología mixta, que involucra el método cuantitativo y el cualitativo. En conclusión, ante la necesidad de desarrollar estrategias que cooperaran al desarrollo del proceso lecto-escritor se obtuvieron resultados satisfactorios de la totalidad de la muestra de estudiantes a favor del uso TIC. Finalmente, con los datos que se obtuvieron se reafirma que la comprensión lectora se encuentra relacionada con los procesos de aprendizaje, sobre todo al integrarla con diferentes herramientas TIC, como se mencionó al inicio de la investigación, al ser novedoso despiertan la curiosidad e interés, motivando y predisponiendo al aprendizaje a los estudiantes. La incorporación de estrategias por medio del uso de recursos tecnológicos fomenta las nuevas prácticas pedagógicas y a su vez es un estímulo al desempeño de los alumnos para la consecución de destrezas y objetivos que se planteen.

En la investigación “Gamificación en clase no es cuestión de juego” desarrollada por Miranda Leal (2018), se resaltó la importancia de implementar diversas estrategias didácticas en el ámbito educativo para fortalecer la motivación de los estudiantes, logrando que se involucren y comprometan a participar activamente en la construcción del aprendizaje. También se expresó la diferencia que existe entre el aprendizaje basado en juegos y la gamificación para no cometer errores al aplicar las estrategias. Un ejemplo clave que compartió la autora señala que la gamificación consiste en agregar elementos del juego a una situación que no es un juego. Con esta idea activa ejemplos que se pueden realizar en el salón de clase, fomentando la participación a través de elementos como insignias, distintivos, niveles y tablas de clasificación, puntos de experiencia, misiones u otros. Con lo descrito se reunió con los profesores Guillermo Lara y Erika Ibarra e integraron elementos de

gamificación en la materia Pensamiento lógico computacional en preparatoria, con el objetivo de motivar a los estudiantes a hacer las tareas y la entrega temprana de las mismas. Al inicio de la investigación se aplicó una encuesta con 6 preguntas a una muestra de ochenta y dos (82) estudiantes, en la que se obtuvo como resultado que el 56% de los encuestados indican que normalmente en todas las materias que cursan entregan sus tareas el día límite de la fecha de entrega, mientras que solamente un 6% dice entregarla con 3 o más días de anticipación. En el transcurso de un semestre se implementa en la materia mencionada la estrategia didáctica enfocada a la gamificación en la que se utilizó la entrega de monedas como recompensa por cumplir los retos e indicaciones en el desarrollo de la materia, finalmente cada moneda dio al estudiante un punto extra en el examen final. Finalmente, al aplicar la encuesta se obtuvo que un 68% fue motivado a efectuar las tareas con anticipación para ver si lograban la obtención de la moneda. Como conclusiones a esta investigación se encuentra la incentivación por el autoaprendizaje, implementándose el aprendizaje invertido. Gracias a la incentivación se fortaleció el interés al punto de revisar, documentos, materiales y herramientas con anticipación. Finalmente, la autora reitera que la gamificación, implementada de manera adecuada, trae consigo una variedad de beneficios al proceso enseñanza-aprendizaje.

Un estudio importante que fortalece como antecedente a este proyecto fue realizado por Casalins y Narváez (2018) titulado “Incidencia del uso y apropiación de los Recursos Educativos Digitales para el aprendizaje en niños de ciclo uno” desarrollada como requisito para optar el título de Magíster en Desarrollo Educativo y Social. El objetivo fue determinar la incidencia del uso y apropiación de los Recursos Educativos Digitales para el Aprendizaje en las prácticas docentes que promueven el desarrollo de habilidades hacia una ciudadanía crítico-reflexiva, en los niños de ciclo I del Colegio Morisco. El trabajo tuvo un enfoque cualitativo en la que se utilizó la sistematización de experiencias como metodología. Los participantes fueron estudiantes de primer grado de básica cuyas edades comprendían entre 6 y 8 años. Las técnicas que utilizó fueron la encuesta, observación individual del participante y grupos focales, en su proceso desarrolló fichas describiendo la información recogida de las diversas actividades realizadas con los estudiantes. Las actividades fueron perfiladas considerando las habilidades críticas, creativas y éticas, que permiten el desarrollo de la

ciudadanía crítico-reflexiva en los estudiantes, a través del uso de diversos recursos educativos para el aprendizaje (REDA). El análisis se efectuó a través de una triangulación, por medio del contraste de la información obtenida con la teoría. Al concluir la investigación los autores señalan que los REDA, las TIC deben ser catalogados herramientas que apoyan a la práctica docente como mecanismos efectivos para motivar a los niños. Además, su uso genera una percepción diferente de las clases, minimizando la distracción, transmitiendo en los niños interés por temas que muchas veces consideran tediosos. También recomendaron no basarse en supuestos como entre más tecnología de punta más aprende el niño, debe considerar que el aprendizaje es una acumulación de elementos en la que influye el interés, entorno, didáctica y otros.

Cada investigación descrita se enfocó en aspectos relevantes que aportan al avance de este estudio como son: el desarrollo y proceso de la lectoescritura, técnicas para crear recursos digitales y el trabajo de la gamificación en el ámbito educativo, además algunas de ellas se encuentran direccionadas al trabajo con niños.

2.2. Bases Teóricas.

2.2.1. Lecto-escritura.

La comunicación es una necesidad del ser humano que se ejecuta mediante el lenguaje, este proceso permite expresar y transmitir pensamientos a lo largo de la vida de las personas. En el ámbito educativo al lenguaje se lo considera fundamental para el progreso académico del estudiantado. Un componente importante del lenguaje es la lectoescritura, considerado un proceso de aprendizaje inicial en el desarrollo del niño donde construye la habilidad para leer y escribir. Para muchos la lectoescritura inicia en segundo año de E.G.B, pero en realidad inicia desde sus primeros años de vida, cuando al mirar signos o símbolos brindan un significado, también con su gran imaginación al escuchar la narración de un cuento o al realizar garabatos como obras de arte en papel o paredes de casa, toda esa experiencia se toma como aprendizaje previo para forjar sus nuevos conocimientos.

Leer y escribir.

Aprender a leer es uno de los fines primordiales del sistema educativo, el desarrollo de esta habilidad es necesaria; leer también se usa como herramienta de aprendizaje con ella se puede comprender las visiones, opiniones y expresiones de los autores enfrentando a la mente a retos diarios que permiten que los aprendices formen sus propias ideas y criterios. Para llegar a una comprensión total se debe seguir un proceso que inicia con el reconocimiento de las unidades gráficas con sus unidades sonoras, esto se da aproximadamente entre los 4 a 7 años de edad. Leer es comprender y para comprender es necesario desarrollar destrezas y procesos cognitivos (Cassany, 2006).

La lectura es un instrumento que desarrolla la personalidad y además es un elemento de socialización (Gutiérrez y Monte, s.f). El propósito de leer es entender el texto, esto se logra al desarrollar las siguientes habilidades:

- Decodificar. - Dar el sonido adecuado a cada letra e identificar como una unidad con sentido.
- Leer con fluidez. - Leer con ritmo, entonación y precisión.
- Comprender lo que lee. - Aplicar estrategias y habilidades para entender lo que se leyó.

El Ministerio de Educación del Ecuador desarrolla proyectos que buscan fortalecer la lectura, una de las propuestas se ejecuta en los textos de los primeros años de E.G.B, donde señalan que la lectura dejó de ser sonorización de los signos alfabéticos a ser concebida como una práctica cultural de alto nivel intelectual. Es decir se la concibe como un proceso interactivo de comunicación que establece una relación entre el texto y el lector, quien al procesarlo, construye su propio significado (Currículo de educación básica, 2016).

En la escritura es necesario retomar algunos aportes conceptuales, Pérez y Roa (2010) señala que “escribir es producir ideas propias y estar en condiciones de registrarlas a través de algún sistema de notación” (p.32). Con lo señalado permite identificar que la escritura se emplea como una forma de transmitir lo que se piensa. Según Flórez & Gómez (2013):

Bajo la mirada de las ciencias cognitivas, la escritura se concibe como un acto cognitivo que implica mucho más que la representación del lenguaje oral en signos

gráficos y se asimila desde una perspectiva que la considera un proceso cognoscitivo, lingüístico, emocional y social complejo (p.82).

Prerrequisitos para la lectoescritura

La terminología prerrequisito hace referencia a las condiciones necesarias para iniciar “algo”, hablar de prerrequisitos de la lectoescritura hace referencia al conjunto de circunstancias previas necesarias para iniciar el proceso de aprendizaje lecto-escritor de manera óptima (Núñez y Santamarina, 2014). Es importante mencionar que la lectura y escritura requiere de instrucciones planificadas, en ningún caso los prerrequisitos por si solos bastan para que ambos aprendizajes avancen, el docente propone y ejecuta diversas estrategias para que los estudiantes adquirieran y construya un nuevo conocimiento.

Tras una revisión exhaustiva de investigaciones y publicaciones las autoras Núñez y Santamarina (2014), consideran como prerrequisitos fundamentales los siguientes:

- *Desarrollo de la motricidad.*- Son fundamentales para el aprendizaje de la lectura y escritura, desde sus primeros años de vida los niños aprenden del funcionamiento de su cuerpo, docentes relacionan contenidos a sus actividades diarias para una mejor asimilación. Dentro de las habilidades motrices se encuentra: ritmo, orientación temporo-espacial y lateralidad, éstas serán fundamentales para un adecuado inicio del aprendizaje de la lectura y la escritura.

- *Procesos cognitivos.*- el desarrollo cognitivo es transcendental para iniciar los diferentes tipos de aprendizaje, sobre todo la lectura y escritura. Jiménez et al. (2010), afirman que “la dislexia parece estar causada por una combinación de déficit en procesos cognitivos que son básicos en el proceso lector. Pero durante el proceso de aprendizaje de la lectoescritura activamos muchos más procesos cognitivos” (p. 366).

- *Habilidades o destrezas orales de la lengua.*- En los primeros años de vida de las personas es importante que se brinden estímulos necesarios para garantizar una óptima adquisición lingüística, es evidente que el lenguaje oral está presente en los diversos aprendizajes que se ejecutan desde la infancia siendo principal a la hora de comunicarse ya que es más frecuente utilizarlo que el lenguaje escrito. Para Cassany et.al (citado por Núñez

y Santamarina, (2014) “hablar, escuchar, leer y escribir, son cuatro habilidades, resultantes del entrecruzamiento de los códigos oral y escrito con las capacidades expresivas y comprensivas, que intervienen en el dominio de la lengua permitiendo que el individuo se comunique con eficacia” (p. 82).

Por otra parte es fundamental comprender que dentro de las habilidades orales de la lengua se debe fortalecer: la comprensión oral de escuchar, la expresión oral al hablar y la interacción oral al dialogar. En este contexto es evidente la importancia del rol docente, ya que ellos deben ejecutar las planificaciones con actividades que fortalezcan destrezas y habilidades en los estudiantes.

- *Conciencia fonológica.*- es otro predictor fundamental para el éxito lecto-escritor, junto a ella se encuentra conciencia metalingüística, enfocándose en desarrollar la capacidad de comprensión y reflexión de elementos que estructuran el lenguaje (fonema, sílabas, palabras, oraciones, etc.).

Por último, para otros autores como Olmedo (2021), Gallego (2006), y Fernández (2020) los prerrequisitos de la lectoescritura son:

- *Lenguaje oral.*- donde se involucra la pronunciación adecuada, tener conocimiento de un vocabulario acorde a su edad, comprensión de frases que en su efecto pueda completar.

- *Motricidad fina.*- vincula la coordinación de los músculos de manos y dedos con la vista, la motricidad fina tiene relación con la motricidad general de los niños, para trabajar este aspecto se pueden realizar ejercicios como: construcción, ensartar, recortar, picar u otros.

- *Madurez visual, perceptiva, auditiva.*- en la edad escolar la función de las habilidades sensoriales se encuentran en desarrollo, los diferentes entornos en los que se desenvuelve el infante se encuentra rodeado de estímulos, los docentes se encargan de la organización para presentarlos en forma ordenada.

- *Motivación intrínseca.*- este tipo de motivación surge en el interior del estudiante, surge de la curiosidad por conocer nuevos temas.

- *Presión del instrumento de la escritura.*- la manipulación adecuada del instrumento escritor es necesario para garantizar una correcta escritura, se realizan ejercicios para crear fuerza en los dedos, los niños en sus primeros escritos realizan garabatos, los adultos deben estar pendientes a la pinza escritora.

Procesos cognitivos que intervienen en la lectoescritura.

Los procesos cognitivos son un sistema que se encarga de construir y procesar la información para generar conocimiento, cumplen un papel esencial en la vida diaria del ser humano, quienes perciben los estímulos que se presentan en todo momento y ejecuta diferentes procesos como respuesta, constituyendo la base a partir de la cual se entiende el mundo. Los procesos cognitivos trabajan cuando el individuo observa, lee, escucha, mira entre otros, de esta forma se describe a la percepción, atención, pensamiento, memoria, lenguaje como procesos cognitivos (Fuenmayor y Villasmil, 2008). Dicho esto, los procesos cognitivos involucran a mecanismos mentales, estos permiten captar datos mediante los sentidos, centrando la atención en lo llamativo para representarlo mentalmente mediante el pensamiento, luego lo relaciona con información guardada en la memoria y por último interpretarlos con un lenguaje adecuado.

Enfocando la temática al contexto lector, los procesos cognitivos intervienen en la comprensión textual, donde el individuo decodifica los significados específicos de un texto para su comprensión, reconociendo y relacionando la información actual con el conocimiento adquirido con antelación. En la comprensión lectora no implica únicamente decodificar letras, palabras, puntuación, sino la interacción entre los datos que presentan los textos y la información almacenada en el cerebro (Fuenmayor y Villasmil, 2008).

La escritura conocida como una expresión grafomotora, en la que no solo se trata de realizar una reproducción de signos del alfabeto, sino que es una habilidad donde se manifiesta mediante la escritura de pensamientos, creencias, sentimientos, actitudes, deseos. Ahora bien a la escritura se la considera como un proceso complejo donde sus mecanismos varían en sus dos tipos de escritura: escritura reproductiva, donde pueden realizar una copia o un dictado, que es la que más aplican los estudiantes de segundos años de educación básica y la escritura creativa, donde pueden realizar una composición de textos o escritura espontanea (Tobeña, 2017).

Predictores de la lectoescritura.

Los predictores de la lectoescritura se refieren a las variables que relacionan al niño de manera directa con la adquisición de la lectura y escritura (Beltrán et al., 2006). Se describen dos habilidades cognitivas básicas consideradas precedentes significativas: el procesamiento fonológico, es el conocimiento implícito o explícito que los niños tienen de la estructura de los sonidos de la lengua, y la velocidad de denominación que es la capacidad de nombrar tan rápidamente como sea posible los estímulos visuales altamente familiares, tales como dígitos, letras, colores, y objetos (González et al., 2013).

Conciencia fonológica.- Se refiere en forma explícita al conocimiento que poseen los niños sobre el sonido del habla, donde identifica, segmenta o combina las palabras, las sílabas, las unidades intrasilábicas y fonemas. Cuando los niños inician su proceso de aprendizaje lector, se enfrentan a cómo identificar las letras del alfabeto con el sonido que corresponde. Los docentes desarrollan estrategias para facilitar la adquisición de correspondencia grafema/fonema, los niños pueden deducir los sonidos de las letras a partir de los nombres de las mismas. El proceso que se realiza con cada uno de las letras se automatiza, luego combina y puede leer palabras de forma fluida. (González et al., 2013). El aprendizaje de un sistema alfabético es considerado como el nivel más alto de conciencia fonológica (Jiménez y Ortiz, 2000).

Denominación rápida.- La denominación rápida también conocida como velocidad de denominación es la capacidad que tiene el niño en nombrar con rapidez una serie de estímulos visuales, estas pueden ser números, letras, objetos o colores. De esta manera trabaja el procesamiento visual y la rapidez recuperando los datos recopilados en la memoria. Es importante resaltar que Tapia (2019) concluye que este predictor ayuda en la identificación de buenos lectores y aquellos que tienen dificultad en la lectura, también señala que con el transcurso del tiempo al adquirir experiencia lectora la relación entre denominación rápida y la lectura cambian, dejando de ser un predictor de la precisión lectora a un predictor de la fluidez lectora.

En un artículo señalan que niños que tienen una mayor velocidad en denominación de letras, poseen una evolución más rápida en las habilidades de lectura de palabras. También

apuntan que existe mayor impacto en la denominación de letras de las palabras en español, atribuyendo el hecho a los nombres de las letras en español, ya que proporcionan información clara de los sonidos, de esta forma es más sencillo para los aprendices (González et al., 2013).

2.2.2. Estrategias Didácticas.

En el ámbito educativo el dominio de los temas o contenidos curriculares por parte de los docentes tiene gran importancia, pero al momento de desenvolverse en la práctica docente un desafío que se presenta es la forma de trabajar para llegar a los estudiantes y guiarlos en la construcción del aprendizaje. Es aquí donde se introduce el término estrategias didácticas aclarando que es un producto que realiza el profesor, es la práctica que realiza para desarrollar los contenidos curriculares.

Para una mejor organización se comparte el concepto de estrategia, donde España y Flores (citado por García, 2019) señalan que “es la coordinación de acciones para alcanzar un objetivo, el conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento, el diseño de pasos y procedimientos para lograr un propósito, decisiones orientadas a lograr un fin” (p. 4). Se evidencia nuevamente que el rol en el desarrollo de estrategias es del docente, quien analiza las características y necesidades de sus estudiantes para seleccionar estrategias adecuadas que conduzcan a sus grupos a alcanzar los objetivos propuestos.

Con lo ya descrito en los párrafos anteriores, se complementa que la estrategia didáctica es la organización de actividades pedagógicas que desarrolla el docente con el propósito de lograr que los estudiantes asimilen nuevos conocimientos. El docente debe centrarse para esto en los objetivos que los estudiantes deben conseguir. Finalmente Anijovich y Mora (Citado por García 2019) señalan que las estrategias didácticas son “orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué” (p. 4). De esta forma en los siguientes párrafos se describe estrategias pre-instruccionales (al inicio), co-instruccionales (durante) y post-instruccionales (al término), cubriendo todos los momentos enseñanza.

Estrategias preinstruccionales.

El docente antes de impartir su clase, realiza con anticipación una planificación donde plasma la selección de estrategias a utilizar. Como punto principal en el desarrollo de la clase es alertar al estudiante para despertar su interés y curiosidad por la temática de estudio, es aquí donde el aprendiz se pregunta, qué y cómo va a aprender, generando expectativa. En esta descripción se analiza las estrategias preinstruccionales, quienes buscan que el estudiante se plantee objetivos y metas, esto a su vez permite que el docente conozca qué información, datos o ideas tienen los alumnos sobre determinadas temáticas. Estas estrategias se utilizan para que el estudiante recuerde conocimientos previos con rapidez permitiendo que la comprensión sea más eficaz (Acosta y García, 2012).

Luego de revisar algunos documentos se considera importante describir dos indicadores relevantes en la etapa introductoria, estas son: las actividades motivacionales introductorias y la activación de conocimientos previos. Estos indicadores ubican al docente en el contexto que se encuentra el aprendiz y genera expectativas adecuadas.

Actividades motivacionales introductorias.

La motivación se describe como una virtud para activar el accionar de las personas, en este sentido se considera a la motivación como el motor de la conducta humano, la cual se despierta por una necesidad que incita al ser humano a la acción. Para Carrillo et al. (2009) “cada vez que aparece una necesidad, ésta rompe el estado de equilibrio del organismo y produce un estado de tensión, insatisfacción e inconformismo que lleva al individuo a desarrollar un comportamiento o acción capaz de descargar la tensión” (p. 21). Cuando las personas se encuentren frente a una situación determinada, la motivación apunta al nivel de energía con la que se actúa.

A nivel educativo es sustancial conocer el contexto educativo y los grupos de estudiantes con los que se trabaja, este hecho abre pautas para que el docente analice cada realidad y desarrolle diversas actividades. Como ejemplo, al enfocarse en un contexto de

educación primaria específicamente para segundo y tercer año de E.B, se puede trabajar con lo siguiente:

Canciones introductorias.- Las canciones son una forma de expresión del lenguaje que utiliza tonos y ritmos, por ende se consideran medios de lenguaje universal. Colocar una canción referente a la temática que se abordará, despierta el interés del estudiante. Varios autores comparten la opinión que los niños están más motivados y estimulados en la clase cuando se utiliza este tipo de actividad, inclusive aumenta el nivel de participación e involucración personal de los niños. La música es un apoyo en el desarrollo de habilidades cognitivas, pues fortalece las habilidades del lenguaje. Cuando un niño canta se activa la memoria aportando vocabulario, entonación a la lingüística del infante, quien al disfrutar una canción activa indirectamente el esfuerzo para aprender la letra de la canción, en investigaciones se ha demostrado que la melodía repica en la mente del niño (Juan y García, 2016).

Narración de cuentos.- El cuento como estrategia didáctica permite el avance en la fluidez verbal y la presteza en la escritura. Cuando un infante escucha la narración de un cuento despierta en él la imaginación, fantasía y creatividad. Así mismo en investigaciones atribuyen al cuento el mejoramiento de habilidades como: hablar, leer, escribir y escuchar (Roa y Sanabria, 2015).

Agudelo (2016) plantea que a pesar de contar con algunas posturas literarias, opiniones de maestros y estudiantes, el cuento no solo es una estrategia para entretener, la acción de narrar un cuento va mucho más allá, es causante de revoluciones. Al narrar se abre un mundo de conocimiento donde se aprende a preguntar, es aquí donde se crea un punto de encuentro entre docente y estudiante, de esta forma el narrador se convierte en protagonista del saber y el que escucha adopta posturas diferentes frente al discurso, el cuento es un conductor de cultura, lleva consigo conocimiento del ayer, pensamientos de hoy y anhelos que del porvenir.

Activación de conocimientos previos.

Los conocimientos previos son toda la información de varias realidades que se encuentra almacenadas en la memoria del ser humano. Considerar estos conocimientos como

iniciativa ante un nuevo aprendizaje es fundamental para varios autores, Flores (2007) señala que esta práctica es un gran reto para los docentes de todos los niveles educativos, en diversos informes de acompañamiento áulico los observadores señalan esa falencia en los docentes, pues inician la temática de estudio sin preparar a los estudiantes. Los conocimientos previos son una constante de cambio, donde el docente es quien debe buscar estrategias para lograr que se genere entre los estudiantes espacios donde afloren conocimientos. Dicho esto el rol que cumple el docente es fundamental y nuevamente se visualiza la importancia de conocer el contexto en el que se desenvuelven los aprendices, el numérico con el que se trabajará y seleccionar las estrategias más adecuadas según los grupos de trabajo. La importancia de activar los conocimientos es recopilar datos para conocer que saben los estudiantes y emprender nuevos aprendizajes.

Al enfocarse en la activación de conocimientos previos Condemarín (2000) exalta que aportan a un aprendizaje eficiente, donde se fortalece el vínculo entre docente y estudiante, de esta forma el aprendiz expresará su interés y se involucra más en la adquisición de nuevos conocimientos. Para Cooper (Citado por Condemarín, 2000) algunas estrategias que apoyan a la independencia para activar conocimientos en los estudiantes son:

- Preguntas previas y formulación de propósitos.
- Mirada preliminar estructurada y predicción.
- Discusión.
- Lluvia de ideas.
- Mapa semántico.
- Objetivos.
- Escritura rápida.
- C-Q-A.

Preguntas previas y formulación de propósitos.- Se formula una o varias preguntas, también pueden formular propósitos para focalizar la atención del estudiante, luego se desarrolla la temática de estudio, es aquí donde los aprendices amplían su conocimiento inicial. Al finalizar se analiza si en propósito planteado se logró, si hubo complemento para las preguntas iniciales. Esta estrategia ayuda a la construcción de significados, con la práctica mejoran la formulación de propósitos y preguntas (Condemarín, 2000).

Mirada preliminar estructurada y predicción.- esta estrategia también apoya al estudiante en la construcción de significados. Con el fin de comprender y construir conocimientos el docente realiza una pequeña presentación de los temas de estudio, materiales, imágenes, los estudiantes solo tienen una hojeada algo superficial de la temática a desarrollar, para muchos es suficiente y se introduce en ellos la curiosidad por conocer el tema de estudio, con lo que el estudiante observa puede sacar conclusiones sobre lo que se trabajará. Por otro lado también se encuentran otros estudiantes que no solo bastó esa pequeña mirada preliminar, sino que tiene que ser más estructurada, aquí el docente tiene un papel más activo ya que tiene que guiar al estudiante hacia esa observación (Condemarín, 2000).

Discusión.- Es una estrategia en la que el docente y los estudiantes expresan ideas y comentarios sobre un tema. La planificación de la discusión debe ser detallada y en la aplicación el educador debe tomar decisiones sobre la marcha. Es importante mencionar que no solo se proporciona información, para Condemarín (2000) al aplicar esta estrategia se debe satisfacer por lo menos tres criterios:

- Los estudiantes expanden varias ideas y puntos de vista, deben estar dispuestos al cambio de ideas según avance y de aborde el tema de estudio.
- Los estudiantes deben interactuar entre ellos y con el educador.
- La interacción debe constituir una oportunidad para que todos los participantes escuchen y tomen la palabra.

Lluvia de ideas.- Con esta estrategia los aprendices expresan las ideas y datos que saben sobre un tema particular, al desarrollar como actividad inicial se puede trabajar en forma individual o grupal, de esta forma se puede generar ideas más organizadas sobre un tópico específico. La pizarra es una gran aliada en esta estrategia al trabajar en forma presencial. Se lista cada idea, estos datos estarán visibles para todos, luego al leer y escuchar la información que aportó cada participante generalmente recuerdan más, formando nuevos conocimientos (Condemarín, 2000). Para que la lluvia de ideas sea exitosa se recomienda enfocarse en una sola temática o problema, si se coloca varias interrogantes al realizar el análisis, puede ocasionar desconcierto y confusión entre los estudiantes.

Mapa semántico.- Es considerado una estrategia para activar y desarrollar conocimientos previos. El mapa semántico es una representación visual donde se presenta

relaciones entre conceptos e ideas, la información que se presenta se encuentra organizada en forma jerárquica facilitando la comprensión del tema a tratar. Esta clase de mapa por lo general utiliza figuras como círculos, rectángulos u óvalos donde se organizan las ideas, generando una visión encapsulada de información, facilitando la comprensión, el análisis y la memorización. Esta estrategia se puede elaborar en forma individual o grupal, son los participantes los protagonistas del aprendizaje (Condemarín, 2000). Los mapas semánticos se utilizan en diversos ámbitos y áreas educativas para Barbarán (2019) al aplicar esta estrategia proporciona al docente evaluar los conocimientos previos que los estudiantes tienen sobre un tema específico.

Objetivos.- Para Barleta (citado por Acosta y García, 2012) son planteamientos que trazan los puntos donde se debe llegar, orientando el camino con acciones que apoyan su logro. Los objetivos son considerados estrategias pre-instruccionales, abarcan las destrezas, contenidos o temáticas a desarrollar en las planificaciones, donde se detallan los métodos, medios de enseñanza y la frecuencia de evaluación. Los aprendices al conocer el tema a desarrollar analizan por qué es importante aprender argumentando su respuesta, luego se organizan las ideas para formar objetivos.

Estrategias coinstruccionales.

Las estrategias coinstruccionales son aquellos recursos que el profesor aplica durante la clase con el propósito de mejorar la atención y recepción de los contenidos, desarrollando en los estudiantes las competencias interpretativa, prepositiva y argumentativa, mediante la aplicación de diversas actividades que conduzcan al cuestionamiento y asimilación de las ideas centrales, consiguiendo en el grupo la motivación y desarrollo de los contenidos curriculares durante el mismo proceso de enseñanza (Blanquiz & Villalobos, 2018).

Para Díaz (1999) las estrategias coinstruccionales aplicadas en el proceso lector fortalecen en los estudiantes funciones que utilizan para detectar la información principal, conceptualizar, estructurar e interrelacionar los contenidos e ideas importantes de los mismos, manteniendo la atención y motivación de aprender. Dentro de las estrategias que se

pueden implementar como coinstruccionales se tiene los siguientes: organizadores gráficos, ilustraciones, gamificación, herramientas digitales, entre otros.

Ilustraciones.- son representaciones visuales de conceptos, teorías o situaciones reales y concretas que facilitan la percepción y comprensión de la información, la aplicación de estos materiales en el contexto educativo permite interpretar la realidad mediante imágenes ilustradas como: fotografías, dibujos, esquemas, gráficas, dramatizaciones, entre otros. Es importante destacar que la presencia de las ilustraciones en los textos educativos ayuda al aprendizaje de la lectoescritura, motivando y fomentando en el estudiante el hábito de leer. (Aguado Molina & Villalba Salvador 2020).

Gamificación.- La gamificación es una estrategia de aprendizaje que traslada los elementos, técnicas, diseño y mecanismos de los juegos al contexto educativo, mediante el empleo de técnicas y dinámicas lúdicas que generan motivación para aprender los contenidos ya que estos se presentan en forma divertida que genera una experiencia positiva. Aplicado al contexto lectoescritor la gamificación sirve como andamiaje entre los recursos lúdicos y el mundo literario con el fin de lograr un acercamiento con la lectura para que esta no sea considerada como una obligación, sino que se reconozca como una actividad placentera como jugar (Naranjo Rondón & Gutiérrez Ramos, 2019).

Herramientas digitales.- Para Choez Jalca (2022), las herramientas digitales educativas son aquellas plataformas que ayudan en la creación de contenido didáctico amigable e innovador, estas plataformas permiten compartir de forma sencilla e interactiva dichos contenidos, fomentando la comunicación entre docente y estudiantes. Las herramientas digitales se subdividen en función de su utilidad y aplicación. En relación a la educación las herramientas digitales facilitan la implementación de metodologías activas a través de la interacción de los contenidos con los medios tecnológicos facilitando el aprendizaje desde su realidad inmediata.

Estrategias postinstruccionales.

Las estrategias postinstruccionales para Diaz (1999), son los recursos y actividades que se implementan al término de la presentación de los contenidos que se desean enseñar,

con el propósito que el estudiante forme una visión sintética, integradora e incluso crítica de dichos contenidos. Al término del proceso de enseñanza y aprendizaje, las estrategias grupales a través de la dinámica entre estudiantes permiten entender, explicar, diseñar y evaluar los objetivos de aprendizaje.

Del mismo modo Blanquiz & Villalobos (2018), consideran como estrategias postinstruccionales a las que se presentan al finalizar el proceso de enseñanza, con el fin que el estudiante consiga autonomía y valore su propio aprendizaje, consiguiendo en él una visión concreta e integradora que le permita realizar sus propias hipótesis y apoye o refute diversas ideas, confrontándolo con su propio conocimiento.

Aprendizaje colaborativo.- Para Arias-Jaramillo, García-Herrera, Castro-Salazar & Erazo-Álvarez (2020), el aprendizaje colaborativo es un método que busca la participación activa del estudiante mediante la creación de grupos que colaboran entre sí, para alcanzar objetivos comunes, promoviendo la capacidad de establecer vínculos eficientes y la aplicación de valores sociales como el respeto y el compañerismo, es decir, fomenta las relaciones intrapersonales para lograr metas de aprendizaje. Este tipo de aprendizaje implica el desarrollo de habilidades sociales que ofrezcan una mayor participación, interacción, responsabilidad y liderazgo en cada uno de los integrantes.

Aplicado al contexto de la lectoescritura previo a la aplicación del trabajo cooperativo es necesario iniciar con los conocimientos previos y dinámicas que despierten el interés y la curiosidad, preparando al estudiante para que aborde textos complejos como: cuentos, fabulas, leyendas, entre otros, logrando la interacción activa que permita acoplarse al trabajo colaborativo.

Resúmenes.- son estrategias de enseñanza que sintetizan y abstraen la información más relevante de un contenido oral o escrito, enfatizando conceptos clave, principios y los argumentos centrales, teniendo en cuenta las ideas primarias y conclusiones generales. Esta estrategia facilita la comprensión lectora ya que destaca la información más importante del contenido que se desea aprender (Díaz, 1999).

Ensayos.- Para Larrosa (2003), el ensayo representa la disolución de fronteras entre el aprendizaje y la escritura, ya que representa un texto escrito en prosa para exponer y analizar con argumentos un determinado tema con el fin de acentuar la posición que tiene el

autor al respecto mediante un estilo propio. Es decir, la principal característica del ensayo es proponer la reflexión y análisis de una temática o hipótesis.

2.2.3. Recursos Educativos Digitales.

Al hablar de recursos educativos se refiere al grupo de medios materiales que el docente en su quehacer educativo crea, modifica o selecciona para que al intervenir facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje. Existe una gran cantidad de materiales pueden ser tanto físicos como virtuales. Un aspecto importante a resaltar son las condiciones que deben poseer dichos recursos, como: estimular el interés de los aprendices, ajustarse a las diversas características intelectuales y físicas de los mismos, también deben complementar el rol guía del docente, estos deben tener la característica de ajustarse a diversos contenidos (Vargas, 2017).

Los recursos educativos digitales (RED) hacen referencia a los materiales desarrollados por medios digitales, son producidos con la finalidad de facilitar el avance de las actividades de aprendizaje. Los RED se caracterizan por su intencionalidad educativa, apuntan a la consecución de objetivos de aprendizaje, cubriendo las necesidades de los aprendices, es decir facilitan la comprensión, interpretación, y apropiación de información (Zapata, citado por Pérez, 2017). Por otro lado, a pesar de que los RED brinden opciones multimedia (sonidos, imágenes, videos, animaciones, etc.), sean interactivos y brinden facilidad en la accesibilidad, no garantizan efectividad en la consunción de los aprendizajes, exige la participación de docentes con el dominio de los temas que se abordaran y estudiantes que bajo la guía docente deben avanzar al logro de objetivos de estudio. El avance de la tecnología permite en la actualidad contar con varios recursos digitales que se ajustan a los fines educativos, donde docentes y estudiantes ingresan a sitios Web para fortalecer sus prácticas educativas.

Funciones de los RED.

Dentro de las funciones se recalca la importancia de considerar a quienes va dirigido, en qué contexto se trabajará, de esta forma se analiza que tanto se logrará al aplicar los

recursos. Para Vargas (2017) entre las principales funciones que tienen los recursos didácticos se encuentran:

- a) proporcionar información,
- b) cumplir un objetivo,
- c) guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje,
- d) ejercitar habilidades, destrezas,
- e) factibilizar la comunicación entre docentes y estudiantes,
- f) acercar las ideas a los sentidos,
- g) motivar a los estudiantes.
- h) evaluar.

Ventajas de los RED en el aula.

La tecnología avanza a pasos gigantes en nuestra sociedad, también se encuentra involucrada en el ámbito educativo, por lo tanto, se ha unificado a recursos educativos tradicionales para dar paso a innovaciones en el quehacer educativo. Cada recurso hace frente a las nuevas necesidades que los estudiantes expresan, es así como en el *Miniland Educational* (2016) señalan algunas ventajas de los RED en el aula.

- a) Acceso rápido a la información.
- b) Autoaprendizaje y autonomía.
- c) Comunicación horizontal.
- d) Contribuye a la adquisición del aprendizaje.

2.2.4. La Gamificación

Los individuos que componen la sociedad actual tienden a seguir otros tipos de estímulos que capten su atención, esto encamina a todos los ámbitos sociales a la búsqueda de técnicas y herramientas que persuadan al ser humano a desenvolverse en sus labores diarios. Como parte de esta búsqueda se encuentra la gamificación que es una estrategia que aplica mecánicas y técnicas del juego a contextos que no son juegos. La gamificación busca

despertar el interés y motivación de los usuarios, permitiendo que su participación sea autónoma enfocándose a la resolución de problemas y logro de objetivos (Borrás, 2015). Con el pasar de los años las personas comprenden que al aprender y perfeccionar un saber tienen un mejor desenvolvimiento en la sociedad, el aplicar diferentes técnicas de los juegos adaptados a los contextos o situaciones donde se desenvuelve el ser humano hace que sea más sencillo. Esta terminología adquirió mayor popularidad en los últimos años, sobre todo en el entorno educativo.

La Gamificación en la Educación

En el ámbito educativo, se introdujo a la gamificación como un enfoque innovador que pretende satisfacer las nuevas necesidades de los aprendices. La gamificación en la educación es un terreno que se ha abordado con énfasis en los últimos años, donde aplican elementos, técnicas, diseño y mecanismos de los juegos al contexto educativo, persuadiendo la motivación e interés del estudiante (Naranjo y Gutiérrez, 2019).

Es importante comprender que la gamificación no es jugar o utilizar videojuegos en los salones de clase, es sustancial aclarar que se utiliza la mecánica que se encuentra asociada al videojuego, donde se presenta al estudiante una sucesión de retos de aprendizaje que debe cumplir, este cumplimiento genera recompensas según la complejidad del o los retos. También se puede inferir que el centro de la gamificación debe ser el alumno, analizar su contexto para conocer cómo percibe las destrezas, objetivos que se desarrollan, de esta manera se puede elegir diversos elementos gamificadores para el logro de objetivos (Contreras y Eguia, 2016).

Otro aspecto relevante dentro de la gamificación es la motivación, para varios autores el objetivo de la gamificación dentro del ámbito educativo es conducir la motivación hacia el proceso de enseñanza aprendizaje, recalando que los alumnos prestan mayor atención a los docentes que motivan a expresar lo mejor de ellos. De este modo la relación entre maestros y estudiantes es más suelta, con mayor confianza fortaleciendo el clima en el salón de clase (Borrás, 2015). Uno de los roles del docente es desarrollar y seleccionar estrategias didácticas que sean interesantes, interactivas, permitiendo la estimulación e interés del

alumnado. El docente debe organizar las herramientas, técnicas y recursos para impartir los contenidos, de esta manera se espera el comprometimiento de los estudiantes (de Sousa, Lima & Freitas, 2021).

Elementos de la gamificación

Existen tres elementos fundamentales que son propios de los juegos. Para Werbach (citado por Ortiz et al., 2018) los elementos de la gamificación son: las dinámicas, las mecánicas y los componentes.

Dinámicas.- hace referencia a la estructura implícita del juego, los elementos abstractos que crean el ambiente, el deseo, la motivación en el usuario. Borrás (2015) plantea que dentro de las dinámicas se pueden encontrar:

- Restricciones del juego, donde buscan la opción para resolver problemas en un ambiente limitado.
- Emociones, que permite expresar la curiosidad o la competitividad que surgen al afrontar retos.
- Narrativa, brinda información general de lo que debe hacer o enfrentar el usuario.
- Progresión del juego, es elemental que se sienta el avance al desarrollar cada reto, con ello sienten que progresan en las actividades que desarrollan.
- Estatus, se brinda reconocimiento a la participación de los usuarios.
- Relaciones entre los participantes.

Mecánicas.- básicamente son los componentes de la actividad a desarrollar, consta de reglas e indicaciones que los usuarios deben seguir. Las mecánicas deben ser atractivas para comprometer al estudiante a realizarlos y no agobiarlo, Existen algunas mecánicas que se puede trabajar con la gamificación (Cortizo et al., 2011).

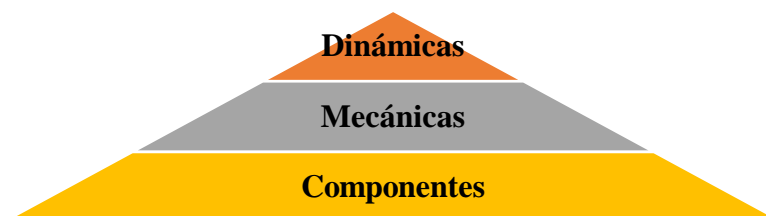
- Retos, se persuade a la exploración, permitiendo que el estudiante salga de su zona de confort.
- Competición, se debe planificar actividades cuidadosamente para evitar la frustración de los usuarios, de manera que comprendan que se puede ganar o perder inclusive contra uno mismo.

- Colaboración, coordinar actividades donde se trabaje en forma colaborativa para conseguir un objetivo.
- Desafíos, el usuario debe desarrollar actividades que impliquen esfuerzo para superar un reto.
- Recompensas, al superar retos u obstáculos se otorga algún beneficio como la acumulación de puntos. Pueden ser diferentes según el esfuerzo y nivel.
- Retroalimentación, también se la conoce como feedback, da a conocer ¿Cómo lo está haciendo?
- Turnos, la participación debe ser secuencial, brindando la oportunidad de participar a todos los usuarios.

Componentes.- son recursos, elementos y herramientas que se utilizan para diseñar la actividad gamificadora, puede ser variada tanto de tipo o cantidad, depende de la creatividad con la que planifica el desarrollo del juego, los más destacados de los componentes de la gamificación son los siguientes (Borrás, 2015).

- Logros, regalos, la importancia radica en satisfacer necesidades de los participantes, por medio de los regalos se abre la oportunidad de compartir recursos.
- Avatares, son representaciones visuales de los participantes.
- Insignias, son representaciones visuales de los logros.
- Tiempo, limitar el tiempo es interesante ya que se puede competir contra el tiempo y contra uno mismo.
- Misiones, deben tener indicaciones claras para cumplir con el objetivo que se plantee.
- Tutoriales, son necesarios para habituarse al juego, por medio de él se puede indicar normas y estrategias del juego.

Ilustración 1. Jerarquía de elementos de la gamificación



Fuente: Procedimientos para gamificar de Ortiz (2018).

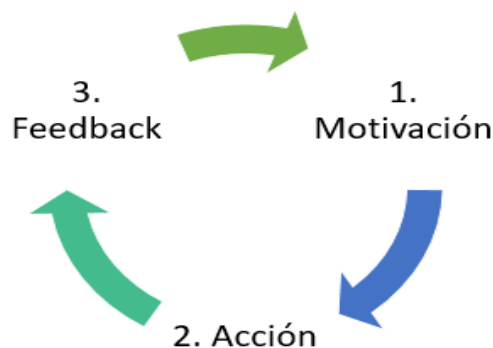
La combinación de estos tres elementos genera la actividad de gamificación, donde el docente organiza el proceso considerando las destrezas y objetivos que buscan conseguir, sin dejar de lado el contexto y grupo de estudiantes al que es dirigido.

Ciclo de gamificación

Para que la gamificación sea exitosa, el usuario debe realizar un recorrido siguiendo un ciclo que le permite alcanzar sus objetivos, para Nickel (2016) este ciclo está compuesto de 3 pasos:

1. *Motivación*.- Para dar inicio a la gamificación es necesario decidir cómo motivar a los estudiantes o usuarios, esto permite presentar estímulos que persuadan la motivación y decidan participar en la actividad por voluntad propia, si lo hacen por obligación lo más seguro es no formar una aprendizaje real.
2. *Acción*.- Cuando se encuentre realizando las tareas o ejercicios el usuario decide qué movimientos y acciones ejecutar para culminar con éxito las actividades y llegar a la recompensa.
3. *Feedback*.- Posterior al accionar del estudiante, recibe un feedback, este tiene que ser sutil, de él depende que el ciclo se produzca nuevamente, el feedback debe motivar a participar nuevamente y no rendirse, de esta manera el usuario tiene su espacio de reflexión y busca nuevas acciones para mejorar sus resultados.

Ilustración 2. Ciclo de gamificación



Nota: Bucle de implicación. Fuente: Werbach y Hunter (2014, p 99). Elaboración propia.

Claves para gamificar en el aula.

A continuación, se describe algunos pasos recomendados por Borrás (2015) para la aplicación de la gamificación en el aula.

1. Propósito, se describe el motivo, ¿Qué cambio se quiere conseguir?, es importante conocer gustos y motivaciones del grupo.
2. Objetivos, deben puntualizar los objetivos académicos concretos.
3. Grupo de participantes, se puede clasificar a los estudiantes por habilidades, esto facilita la los roles en el juego.
4. Elementos del juego, se encuentra el momento, la viralidad y la diversión.
5. Mecánica del juego, qué se va a utilizar: retos, competición, desafíos, niveles u otros. Se diseña los ciclos de la actividad
6. Insignias, considerar en qué puntos del juego se brindará la valoración de la competencia deseada.
7. Zona de flujo, se analiza si los elementos y mecánicas del juego son adecuados para el grupo que va dirigido, centrarse por ejemplo en las habilidades de usuario.
8. Storytelling, se define un guion con una narrativa llamativa a su vez los escenarios, estos deben atrapar la atención del estudiante.
9. Aplicarlo a un componente o unidad de un curso tomando las dinámicas y mecánicas que pueda tener.
10. Diversión, las actividades a ejecutar deben despertar el lado divertido del usuario, de esta forma no entra en aburrimiento.
11. Ponerlo en práctica, se puede trabajar con un grupo reducido o muestra, es importante recordar que nada es perfecto y se encontrará con errores que se pueden mejorar.

Herramientas digitales para gamificar

Al ingresar en los buscadores de internet existe una gran cantidad de investigaciones, artículos, manuales, blog y otros que contienen información sobre herramientas digitales que se utilizan para gamificar las clases. Se encuentra información inclusive que separa y

organiza a las herramientas que pueden trabajar personas adultas y niños. Es así como en el siguiente apartado se presenta herramientas de gamificación adecuadas para niños.

Socrative.- Es una herramienta multimedia gratuita que permite la participación de docentes y estudiantes en diversos dispositivos como computador, tabletas, celulares. La participación se puede realizar en tiempo real, visualizando inmediatamente los resultados. En Socrative se puede realizar sondeos rápidos, pruebas elaboradas, preguntas abiertas y cerradas. El objetivo de esta aplicación es incentivar al usuario a la participación respondiendo preguntas propuestas por el profesor, al finalizar la actividad de forma automática socrative envía al docente mediante un correo electrónico la estadística de la actividad (Medina, 2022).

Cerebriti.- Es un portal gratuito donde se puede crear juegos interactivos en corto tiempo y compartir con los millones de usuarios, del mismo modo pueden utilizar actividades que han sido creadas por otros usuarios. Cerebriti no solo se centra en una sola asignatura en ella puede crear diversos contenidos que apoyan a todos los docentes. Si se habla de gamificación esta herramienta es atractiva para ese fin, los estudiantes a través del juego se motivan a utilizarlo, inclusive compiten entre ellos para la obtención de puntos (Suque, 2016).

Kahoot.- Tiene una dinámica basada en el juego, donde profesores y estudiantes pueden trabajar. Mediante esta herramienta gratuita se puede repasar y aprender varios temas en forma divertida y al ser más ágiles en pulsar las respuestas obtiene mayor puntuación y reciben recompensa, llevándolos hacia lo más alto del ranking, por esto es conocida como una herramienta gamificada. Es sencillo la creación de un Kahoot, luego los usuarios se unen al juego colocando un código PIN, el celular se convierte en un control para contestar las preguntas y la pantalla se observan las preguntas y los ganadores (Suque, 2016).

Genially.- Es una herramienta online gratuita bastante completa, con ella se puede crear diversos contenidos como presentaciones, mapas, infografías, entre otros con efectos animados e interactivos, inclusive tiene un apartado para crear actividades con experiencias de gamificación. Genially cuenta con varias plantillas que pueden utilizar, vivenciando experiencias creadas por otros usuarios, están sirven de guía si desean crear sus actividades desde cero. Una recomendación que hacen a los nuevos usuarios es utilizar las planillas

disponibles, al hacerlo automáticamente se genera una página base donde pueden seguir editando (Suque, 2016).

Educaplay.- Es una plataforma gratuita donde se crea actividades educativas multimedia. Con esta herramienta se puede crear mapas, adivinanzas, crucigramas, diálogos, sopa de letras, test, inclusive dictados y otras actividades enfocadas al logro de objetivos y el fortalecimiento de aprendizaje del estudiante. Al brindar varias posibilidades de actividades los docentes pueden instalar su propio espacio educativo online, donde los estudiantes son invitados a participar, encontrando una presentación atractiva que motiva y despierta el interés del aprendiz. Educaplay permite la incorporación de imágenes y archivos de audio que son atractivos a la hora de trabajar con niños no lectores y personas con Necesidades Educativas (Oyola, 2017).

Nearpod.- Esta herramienta gratuita permite la creación de presentaciones interactivas incluyendo cuestionarios, encuestas y otros. La participación de los estudiantes es guiada, al ingresar a la aplicación el docente debe compartir a los alumnos el PIN que permite su admisión. Los docentes pueden desarrollar sus actividades desde cero, o importar presentaciones arrastrando y soltando, un aspecto interesante es que comparte las respuestas que emiten los estudiantes según avanza la clase. Esta herramienta se caracteriza por: 1. Flexibilidad, se ajusta a las necesidades instituciones y realidades de cada usuario, además es compatible con cualquier dispositivo con internet. 2. Versatilidad, gran cantidad de elementos que son de utilidad para la interacción con los estudiantes. 3. Comodidad, las respuestas son enviadas de forma automática por correo electrónico. 4. Contenido, la variedad de presentaciones están listas para ser usadas por otros docentes que las requieran. 5. Precio, se trabaja sin dificultad en la versión gratuita, la cual no tiene gran cantidad de restricciones (*SomProjecte*, 2020).

Classcraft.- Es una herramienta con perfil gamificador, utiliza componentes de los juegos para crear experiencias atractivas. Su foco es el aprendiz, quien debe mantener el control de su proceso de aprendizaje. El rol del docente es conocer a su grupo de trabajo para gestionar componentes de comportamiento entre estudiantes, escogiendo papeles que cumplirán los estudiantes según la actividad que va a trabajar. Dentro de las acciones que ejecuta se puede incluir actividades colaborativas que potencian el aprendizaje, existiendo

una interacción donde reciben aportes de los integrantes, dichos aportes ayudan a la construcción del conocimiento. Además de lo mencionado otro atractivo de Classcraft son sus personajes, el contexto que se desenvuelve es de tipo medieval donde presenta opciones de héroes que el alumno puede elegir, haciendo más llamativa la herramienta sobre todo si se trabaja con niños. La opción gratuita permite trabajar al docente y estudiantes aunque tiene algunas limitaciones, sobretodo en la creación de misiones (Trejo, 2019).

Classdojo.- Es una plataforma de gestión que permite la participación de docentes, padres de familia y estudiantes. Lo atractivo de Classdojo es la aplicación de técnicas y elementos de la gamificación, trabaja con base a puntuaciones que adquiere el estudiante según avanza al ejecutar las actividades, la interfaz que posee es amigable y de fácil uso, es recomendada para desarrollar clases con niños pequeños. La plataforma permite personalizar varias opciones para adaptar acorde las necesidades de cada grupo. El seguimiento y guía lo hacen los docentes, cada acción que ejecuta el estudiante es monitoreada y gana puntos si realiza un buen trabajo, pero si hace alguna acción que perjudica a los compañeros o a él recibe un mensaje con una puntuación negativa, es decir el docente está pendiente en todo momento. Los estudiantes mientras desarrollan las actividades y retos que son planificadas por el docente pasan de nivel. También pueden subir actividades que desarrollan en forma síncrona y asíncrona (Yunga, 2022).

@MyClassGame.- Es una herramienta digital abierta gratuita, permite la participación docente donde crean proyectos educativos aplicando estrategias de gamificación, configuran su propio entorno de aprendizaje para trabajar con sus estudiantes. El punto inicial de esta herramienta es captar la atención del alumno, presentando estímulos estratégicos que lo motivan a ingresar, inspeccionar y desarrollar las actividades propuestas. Como objetivo MyClassGame busca que el aprendizaje sea divertido creando un vínculo que convierta a los estudiantes en protagonistas de su aprendizaje.

Al enfocarse en la gamificación utiliza varias estrategias como la acumulación de puntos que expone la experiencia, se puede crear eventos aleatorios donde aparecen situaciones sorpresas, insignias, monedas, cartas, creación de misiones, tareas y varias estrategias. Se recalca que no es necesario utilizar todas las técnicas que posee dicha herramienta, se analiza cuales son oportunos para aplicar en la realidad en la que se

desenvuelve. Al ser una herramienta amigable pueden acceder docentes, estudiantes y padres de familia, de esta forma se realiza un seguimiento de los avances de las actividades propuestas (Torres, 2018).

Como se ha observado en la descripción de las herramientas antes mencionadas, son aptas para el trabajo con niños, en ellas se permite el desarrollo de actividades que se enfoquen a las materias que imparten los docentes. La motivación y curiosidad que generan en los usuarios es elemental, así son ellos quienes exploran siendo atrapada su atención mediante la calidad de estímulos que se presentan en las actividades a desarrollar.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

El presente proyecto desarrolló una investigación Proyectiva, en este sentido se planteó una propuesta de diseño de Recursos Educativos Digitales para el desarrollo de la lecto-escritura desde el enfoque de gamificación, misma que se dirige a estudiantes de Segundos Años de E.G.B, en el Colegio Militar N° 1 “Eloy Alfaro”, durante el año lectivo 2021-2022. Al hablar de este tipo de investigación, Hurtado (2012) señala:

La investigación proyectiva propone soluciones a una situación determinada a partir de un proceso de indagación. Implica explorar, describir, explicar y proponer alternativas de cambio, mas no necesariamente ejecutar la propuesta. En esta categoría entran los “proyectos factibles” (Upel, 2003). Todas las investigaciones que implican el diseño o creación de algo con base en un proceso investigativo, también entran en esta categoría. (p. 122)

De acuerdo con lo mencionado, se planificó una propuesta donde se detallan opciones de solución a la problemática descrita en párrafos anteriores, considerando como punto de partida la necesidad de crear recursos educativos con herramientas digitales que permitan motivar y despertar el interés por los estudiantes. En la actualidad los recursos digitales son altamente demandador por los integrantes de los contextos escolares en todos los niveles educativos. En este caso se pretende que los recursos apoyen en el proceso de lectoescritura a los estudiantes de segundos años de E.G.B.

3.2. Diseño de Investigación

El diseño de la investigación específicamente se refiere a dónde y cuándo se recolecta los datos, de igual forma se organiza la prolongación de la información que será recopilada, permitiendo de este modo dar respuestas a las preguntas de investigación de la forma más idónea posible permitiendo cumplir con los objetivos planteados. (Hurtado, 2012). La información se recopiló en un contexto específico, directo del lugar donde se encuentra la

problemática de estudio, en este caso, del Colegio Militar N°1 “Eloy Alfaro”, ubicado en la ciudad de Quito, sector La Pradera. Por lo tanto, según la fuente, el diseño de esta investigación es de campo, es decir el investigador obtiene datos directo de la fuente, en su contexto natural. La información que se recolecta es conocida como datos primarios o de primera mano. Igualmente, según la temporalidad, se utilizó un diseño contemporáneo, los datos fueron actuales y la investigadora se encontró como testigo de la problemática en todo el proceso (Hurtado, 2012). Igualmente se trata de un diseño multivariable, que estudió el desarrollo de la lectoescritura, las estrategias didácticas y el diseño de recursos digitales. Este diseño se encuentra orientado a un análisis de varios eventos (Hurtado, 2012).

3.3. Unidades de Estudio

En los diversos contextos de estudio se encuentran elementos fundamentales para el proceso investigativo, estos son las unidades de estudio. Se puede señalar que se refiere al ente o entes quienes cuentan con características relevantes para el desarrollo del estudio. Así para Hurtado (2012) señala que “Las unidades de estudio son las entidades (personas, objetos, regiones, instituciones, documentos, plantas, animales, productos...) que poseen el evento de estudio” (p. 143).

Población/muestra

Se conoce como población al conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. "El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros" (Pineda et al 1994, p. 108).

El desarrollo de la investigación se centra en la población de los segundos años de educación básica, donde se encuentran seis paralelos con un aproximado de 30 estudiantes en cada salón, con un total de 176 estudiantes. La población de maestras en segundos años la integran 6 docentes tutoras Para el desarrollo de esta investigación no se utiliza muestra, se trabajará con el 100% de la población total: 176 estudiantes y 6 docentes tutoras.

Tabla 1. Población de estudio

Población	Número
Representantes de estudiantes de segundos años de E.G.B	176
Docentes tutoras de segundos años de E.G.B	6
TOTAL	182 elementos

Nota: Datos de la población total de los segundos años de E.G.B, elaboración propia.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En el desarrollo de una investigación es sustancial señalar las técnicas e instrumentos que se utilizan en la recolección de información. Las técnicas enfocan al investigador a planificar cómo se recogerán los datos, analizando que procedimientos utilizar. Las técnicas deben ser acompañadas por un instrumento de recolección, comúnmente se la conoce como herramienta con la cual se recolectará, filtrará y codificará los datos, es decir, describe el con qué” (Hurtado, 2012).

En la presente investigación se utilizó la técnica de la encuesta, aplicando como instrumento el cuestionario digital en línea el cual estuvo conformado por 16 ítems para cada participante docente y 10 ítems para los representantes de los estudiantes, a la vez con su análisis aportarán al desarrollo de la propuesta de solución a la problemática.

Se consideró a los representantes para la recopilación de la información porque los niños se encuentran en edades entre 5 a 6 años, por ende aún no forman la lectura comprensiva, se dificulta el trabajo con la encuesta. En este caso los padres de familia siguen de cerca el proceso de aprendizaje de sus niños y conocen como se avanza en la materia, es fundamental contar con esa información para fortalecer el proceso de la lectoescritura por medio de la creación de los recursos educativos digitales.

Los dos cuestionarios fueron configurados en la virtualidad a través de la herramienta web Microsoft Forms con preguntas de escala de Likert, elaboradas con cinco (5) opciones de respuesta. Es pertinente mencionar esta herramienta debido a la organización de las preguntas facilitó a los encuestados a la hora de brindar sus respuestas. Los enlaces son:

1. Cuestionario dirigido a los docentes:
https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=IdZGnsYreEmGpcaP5vLnSnHXkJB1OX5Pjv5_TYBQg_5UOTFYMIE5S041QIJXVk42SE4wWIFRT E5WOC4u
2. Cuestionario dirigido padres de familia.
https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=IdZGnsYreEmGpcaP5vLnSnHXkJB1OX5Pjv5_TYBQg_5UMUhCMzJZRlpXS1Y0QThYREhEUFJP OU9aVi4u

3.5. Técnica de Análisis de Datos.

Para examinar los datos que contribuyan al desenvolvimiento de este proyecto, se utilizó a la estadística descriptiva, con su aporte se toma información relevante que conduzca al ordenamiento de datos para su análisis y tratamiento, permitiendo organizarla para brindar conclusiones que encaminen al cumplimiento de los objetivos planteados.

3.6. Operacionalización de Variables

La serie de procedimientos que rodean a la operacionalización de las variables van direccionadas a la obtención de información de las variables de estudio, a su vez estas variables se encuentran desmenuzadas en las bases teóricas en dimensiones e indicadores que fundamentan a la investigación.

Tabla 2. Operacionalización de variables

Objetivos Específicos	Variables	Definición Nominal	Dimensiones	Indicadores	Técnica	Instrumento	Nº de Ítem (Docentes)	Nº de Ítem (Estudiantes)
Diagnosticar la situación actual referida al desarrollo de la lecto-escritura, que evidencian los estudiantes de Segundos años de E.G.B del Colegio Militar “Eloy Alfaro”, durante el año lectivo 2021-2022.	Desarrollo de la lecto-escritura	La lectoescritura es un proceso que lo van desarrollando los niños y niñas en el transcurso de su escolaridad. Forma de expresión del lenguaje que supone una comunicación simbólica con la ayuda de signos aislables por el hombre, signos que varían según las civilizaciones.	Adquisición de la lecto-escritura.	Prerequisitos para la lectoescritura.	Encuesta	Cuestionario	1	-
				Procesos cognitivos que intervienen en la lectoescritura.			2	-
			Predictores de la lectoescritura	Conciencia fonológica			3	-
				Denominación rápida.			4	-
Describir las estrategias didácticas que actualmente emplean los docentes para el desarrollo de la lecto-escritura, con los estudiantes de Segundos años de E.G.B del Colegio Militar “Eloy Alfaro”, durante el año	Estrategias didácticas	Hace referencia al conjunto de acciones que los docentes llevan a cabo, de manera planificada, en todos los momentos de aprendizaje aplicando estrategias pre-instruccionales (al inicio), co-instruccionales (durante) o post-instruccionales (al	Preinstruccionales	Actividades motivacionales introductorias.	Encuesta	Cuestionario	5	1
				Activación de conocimientos previos.			6	2
			Coinstruccionales	Organizadores gráficos			7.1	3.1
				Ilustraciones			7.2	3.2
			Gamificación	7.3			3.3	
			Herramientas digitales	8			3.4	
		4						

lectivo 2021-2022.		término) para lograr los objetivos de aprendizaje.	Postinstruccionales	Aprendizaje colaborativo	9.1	3.5
				Resúmenes	9.2	3.6
				Ensayo	9.3	3.7
Configurar los componentes de una propuesta de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lecto-escritura, desde el enfoque de gamificación, dirigida a estudiantes de Segundos Años de E.G.B, en Colegio Militar “Eloy Alfaro”, durante el año lectivo 2021-2022.	Propuesta de recursos educativos digitales	Los recursos educativos didácticos son el apoyo pedagógico que refuerza la actuación del docente, optimizando el proceso de enseñanza aprendizaje.	Planificación	Justificación	10	-
				Objetivos	11	-
				Contenidos	12	-
			Ejecución	Técnicas	13	-
				Herramientas	14	-
				Actividades	15	-
			Evaluación	Técnicas de evaluación.	16	-
Instrumentos de evaluación.						
						16

Nota: Se detalla en cada objetivo específico las variables, dimensiones e indicadores. Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

Una vez recopilada la información de un contexto de investigación definido, se procede a realizar el análisis de datos, donde se separa elementos básicos de la información recolectada para examinarlos y brindar respuesta en base a los objetivos planteados. Por otro lado la interpretación aunque se encuentre relacionada al análisis es diferente. La interpretación es considerada un proceso mental que busca ofrecer significado de los datos recopilados (Hurtado, 2014).

En el presente capítulo se realiza la presentación y análisis de los resultados que se obtienen de la aplicación de dos (2) cuestionarios con escala de Likert. El primer cuestionario está compuesto por 16 preguntas dirigido a seis (6) docentes tutoras de segundos años de E.B. El segundo cuestionario consta de 10 preguntas donde se obtuvo información de ciento setenta y seis (176) padres representantes de segundos años de E.B, ambos aplicados en la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Colegio Militar N° 1 “Eloy Alfaro”. Los datos se recolectaron en forma virtual mediante la herramienta Microsoft Forms

Cada resultado se encuentra organizado, se presenta en tablas y figuras, donde se puede observar la pregunta, sus frecuencias y porcentajes. Al final de cada gráfico, se expone el análisis de estos resultados, los cuales determinaron:

1. Situación actual referida al nivel de desarrollo del proceso de la lecto-escritura, que evidencian los estudiantes de Segundos años de E.G.B del Colegio Militar “Eloy Alfaro”.
2. Estrategias didácticas que actualmente emplean los docentes para el desarrollo de la lecto-escritura, con los estudiantes de Segundos años de E.G.B del Colegio Militar “Eloy Alfaro”.
3. Componentes de una propuesta de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lecto-escritura, desde el enfoque de gamificación, dirigida a estudiantes de Segundos Años de E.G.B, en Colegio Militar “Eloy Alfaro”.

4.1. Resultados de la situación actual referida al nivel de desarrollo del proceso de la lecto-escritura.

Tabla 3. Desarrollo de prerrequisitos lectoescritores

Opciones	Respuestas										Total
	Muy desarrollado		Desarrollado		Medianamente desarrollado		Poco desarrollado		No desarrollado		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	0	0%	1	17%	5	83%	0	0%	0	0%	6
2	0	0%	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	6
3	0	0%	1	17%	5	83%	0	0%	0	0%	6
4	0	0%	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	6
5	0	0%	2	33%	4	67%	0	0%	0	0%	6
6	0	0%	0	0%	6	100%	0	0%	0	0%	6

Fuente: elaboración propia a partir de datos generados por Microsoft Forms, 2022.

Al analizar los datos de la primera pregunta, referente al nivel de desarrollo observado por las docentes tutoras de los prerrequisitos para la adquisición de la lecto escritura se interpreta lo siguiente:

1. Lenguaje oral.- Según la información que facilitaron las docentes tutoras de segundo año de E.B señalan que el 83% de estudiantes tienen medianamente desarrollado el lenguaje oral, mientras que en el 17% tiene desarrollado dicho prerrequisito. También se visualiza que 0% se encuentra en el parámetro muy desarrollado.
2. Motricidad gruesa.- Se observa que el 100% de docentes concuerdan que los estudiantes tienen la motricidad gruesa desarrollada.
3. Motricidad fina.- El 83% de estudiantes tienen un nivel medio en su desarrollo de la motricidad fina contra un 17% que tienen desarrollado este prerrequisito.
4. Madurez visual.- Según los datos obtenidos el 100% de docentes señalan que los alumnos cuentan con un desarrollo de la madurez visual, por otro lado se evidencia que tampoco llegan al parámetro muy desarrollado.
5. Madurez auditiva.- Las docentes señalan que el 67% de aprendices tienen medianamente desarrollado este prerrequisito contra el 33% que cuenta con un desarrollo de la madurez auditiva.

6. **Prensión del instrumento de la escritura.**- Los datos señalan que el 100% de docentes concuerdan que sus estudiantes tienen un nivel de desarrollo medio en el prerrequisito de la prensión del instrumento.

Cada uno de los prerrequisitos mencionados son indispensables para iniciar el aprendizaje de la lectoescritura, los aprendices desde sus niveles: inicial y preparatoria fortalecen y desarrollan mediante diversas actividades áreas de su madurez académica e intelectual que permiten conocer la sucesión en el desarrollo de la adquisición lectoescritora. De este modo se puede identificar si presentan retraso en el desarrollo ejecutando acciones de intervención temprana para prevenir o solventar dificultades referente a la lectura y escritura (Núñez y Santamarina, 2014). Con los datos obtenidos se concluye que se debe planificar estrategias para fortalecer destrezas que se relacionen con los prerrequisitos mencionados, ya que ninguno de considerados se encuentra en su totalidad con un desarrollo al 100% en los aprendices de segundos años de E.B.

Tabla 4. Procesos cognitivos que intervienen en la lectoescritura.

Opciones	Respuestas										Total
	Muy desarrollado		Desarrollado		Medianamente desarrollado		Poco desarrollado		No desarrollado		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	2	33%	3	50%	1	17%	0	0%	0	0%	6
2	0	0%	2	33%	4	67%	0	0%	0	0%	6
3	0	0%	1	17%	5	83%	0	0%	0	0%	6
4	0	0%	1	17%	5	83%	0	0%	0	0%	6
5	0	0%	4	67%	2	33%	0	0%	0	0%	6

Fuente: elaboración propia a partir de datos generados por Microsoft Forms, 2022.

De acuerdo con la tabla 4, donde se interpreta datos del nivel de desarrollo de los procesos cognitivos que intervienen en el aprendizaje de la lectoescritura.

1. **Percepción.**- Según los datos recolectados, el 50% de estudiantes llegan al parámetro desarrollado de la percepción y el 33% llegan al parámetro más alto muy desarrollado por el contrario el 17% tiene un desarrollo medio de dicho proceso cognitivo.
2. **Atención.**- El 67% de docentes señalan que la atención en sus estudiantes se encuentra medianamente desarrollado, y el 33% señala que tiene desarrollada la atención,

finalmente se puede observar que 0% se encuentra en el parámetro muy desarrollado de la atención.

3. Memoria.- En un 83% de docentes señalan que tiene medianamente desarrollada la memoria y el otro 17% se encuentra en desarrollo.
4. Lenguaje.- El 83% de docentes señalan que sus alumnos tienen un desarrollo medio del lenguaje y el 17% en la opción desarrollado.
5. Pensamiento.- El 67% señala que el pensamiento se encuentra desarrollado y el 33% en desarrollo medio de este proceso cognitivo.

La lectura y la escritura son fundamentales en el desarrollo del ser humano. En el proceso de adquisición interviene procesos cognitivos, cada uno con una función específica como: el acceso selectivo de la información, el procesamiento de texto, la interpretación y organización de elementos, la manipulación temporal de la información, manipular los sonidos del habla, manejo de las unidades fonológicas: sílabas y fonemas, (Torres y Granados, 2014). En la mayoría de las instituciones educativas al iniciar el periodo escolar aplica evaluaciones diagnósticas a los diferentes niveles educativos, por lo general a los estudiantes de segundos años se realiza una evaluación de neurofunciones o funciones básicas, según los resultados se planifican actividades que refuercen áreas debilitadas en las primeras semanas de clase. Así se minimiza el encontrar inconvenientes en el futuro.

Tabla 5. Componentes de la conciencia fonémica.

Opciones	Respuestas										Total
	Muy desarrollado		Desarrollado		Medianamente desarrollado		Poco desarrollado		No desarrollado		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	0	0%	1	17%	5	83%	0	0%	0	0%	6
2	0	0%	3	50%	3	50%	0	0%	0	0%	6
3	0	0%	0	0%	1	83%	5	83%	0	0%	6
4	0	0%	1	17%	5	83%	0	0%	0	0%	6

Fuente: elaboración propia a partir de datos generados por Microsoft Forms, 2022.

De acuerdo a los datos presentados en la tabla 5, referente al nivel de desarrollo de los componentes de la conciencia fonémica se interpreta:

1. El 83% de docentes señala que sus estudiantes tienen un desarrollo medio en la identificación del sonido de vocales y 17% tiene un nivel desarrollado en este conocimiento.
2. El 50% de docentes manifiesta que los aprendices tienen un desarrollo medio en la identificación visual de vocales mayúsculas y minúsculas. El otro 50% indica que se encuentra desarrollado este componente, finalmente se evidencia que ninguna docente coloca como valoración la opción “muy desarrollado”
3. En un 83% indica que tiene poco desarrollo en el reconocimiento de palabras que inician con vocales, el 17% tiene un desarrollo medio en la conciencia fonémica.
4. El 83% se encuentran en un desarrollo medio en la resolución de adivinanzas, 17% tiene este componente desarrollado, y ninguno obtuvo la valoración muy desarrollado.

La conciencia fonémica hace referencia a la habilidad del niño a la hora de escuchar, identificar y manipular los fonemas (unidades más pequeñas). El docente cumple un papel importante en este proceso, es quien ayuda a reconocer mediante ejercicios cómo están formadas las palabras. En este proceso es importante fortalecer todas las letras del alfabeto, según el orden y el método que se aplique. Por lo general en la mayoría de las instituciones y por supuesto en la institución de la población de estudio se inicia fortaleciendo el conocimiento de las vocales. Para Cueto (2021) al trabajar la conciencia fónica se fortalece la capacidad de combinar fonemas, se considera una habilidad predecible en el aprendizaje de la lectura. En el contexto de estudio se consideró el aprendizaje de las vocales donde se evidencia que deben ser reforzadas en las primeras semanas de trabajo. Luego del refuerzo se trabaja con cada letra de estudio. La fonémica favorece y se centra en el éxito de la lectura.

Tabla 6. Desarrollo de elementos lectores

Opciones	Respuestas										Total
	Muy desarrollado		Desarrollado		Medianamente desarrollado		Poco desarrollado		No desarrollado		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	0	0%	5	83%	1	17%	0	0%	0	0%	6
2	0	0%	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	6

Fuente: elaboración propia a partir de datos generados por Microsoft Forms, 2022.

El análisis del nivel de desarrollo de los elementos lectores observado por las docentes en sus estudiantes representan los siguientes datos:

1. Según la información que comparten las docentes tutoras en el 83% de estudiantes se encuentra desarrollado la capacidad para identificar el nombre de objetos. Por otro lado, el 17% tiene un desarrollo medio en este elemento lector.
2. El 100% de docentes señalan que sus estudiantes se encuentran desarrollado la capacidad para identificar colores.

En la denominación rápida se encuentra una serie de ejercicios que buscan analizar la velocidad de respuesta del estudiante al presentar diversos estímulos. Como elementos de la lectura se encuentra la capacidad para identificar objetos y colores, este componente tiene gran importancia en el proceso de decodificación lectora, cuando se trabaja con estos elementos permite detectar a niños con dificultades lectoras (González et al., 2013). En los datos obtenidos la opción Muy desarrollada queda con un 0% analizando de este modo que se debe trabajar a diario fortaleciendo el vocabulario de los aprendices.

4.2. Resultados de la opinión de docentes sobre las estrategias didácticas que emplean para el desarrollo de la lecto-escritura.

Tabla 7. Estrategias motivacionales para el aprendizaje.

Opciones	Respuestas										Total
	Siempre		Frecuentemente		Algunas veces		Casi nunca		Nunca		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	4	67%	2	33%	0	0%	0	0%	0	0%	6
2	0	0%	0	0%	0	0%	5	83%	1	17%	6
3	1	17%	5	83%	0	0%	0	0%	0	0%	6
4	0	0%	1	17%	4	66%	1	17%	0	0%	6
5	0	0%	0	0%	4	66%	1	0%	1	0%	6

Fuente: elaboración propia a partir de datos generados por Microsoft Forms, 2022.

Dentro de las estrategias preinstruccionales se analiza la frecuencia de aquellas que son aplicadas para motivar el aprendizaje de un nuevo tema de estudio.

1. El 67% de docentes señala que siempre utilizan una canción como motivación para iniciar el aprendizaje de un nuevo tema, mientras que 33% la utilizan frecuentemente.

2. El 83% de tutoras de segundos años casi nunca utilizan juegos con herramientas digitales como estrategia de motivación y 17% nunca los ha utilizado.
3. En la tabla 7 representan que el 83% utiliza frecuentemente la estrategia del cuento y el 17% siempre lo aplica como estrategia motivadora para iniciar un nuevo aprendizaje.
4. La estrategia de creación de expectativa señala que el 66% utiliza algunas veces, el 17% casi nunca lo usa y el otro 17% lo usa frecuentemente.
5. El 66% menciona que algunas veces utiliza otras estrategias de motivación como fijación de metas, organización de jornada con pictogramas. El 17% señala que casi nunca utiliza otras estrategias, pero ha utilizado en alguna ocasión “motivar a los alumnos con actividades disruptivas” y 17% no utiliza otras estrategias más que las mencionadas.

La motivación del estudiante es fundamental para que se produzca el aprendizaje, si el niño no se encuentra motivado, su atención no se enfoca en los temas de estudio, provocando el aburrimiento y desinterés. Se observa en la tabla superior que las docentes trabajan con pocas estrategias llamativas para motivar a sus estudiantes. En la actualidad se debe dar paso al uso de herramientas digitales que captan en mayor porcentaje la atención de los aprendices, es necesario la capacitación constante de docentes actualizando su contenido y estrategias aplicadas al ámbito educativo.

Tabla 8. Estrategias para la activación de conocimientos previos.

Opciones	Respuestas										Total
	Siempre		Frecuentemente		Algunas veces		Casi nunca		Nunca		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	3	50%	3	50%	0	0%	0	0%	0	0%	6
2	0	0%	0	0%	2	33%	4	67%	0	0%	6
3	2	33%	4	67%	0	0%	0	0%	0	0%	6
4	0	0%	1	17%	4	66%	1	17%	0	0%	6
5	0	0%	0	0%	2	33%	4	67%	0	0%	6
6	0	0%	0	0%	4	66%	1	17%	1	17%	6

Fuente: elaboración propia a partir de datos generados por Microsoft Forms, 2022.

En la tabla N° 8 se encuentran datos sobre la frecuencia con que aplican las docentes estrategias para activar los conocimientos previos.

1. Un 50% de docentes señalan que siempre utilizan la lluvia de ideas como estrategia para la activación de conocimientos previos, el otro 50% señala que aplican esta estrategia frecuentemente.
2. El 67% casi nunca utilizan a la discusión guiada como estrategia y el 33% utiliza algunas veces.
3. El 67% de docentes tutoras utilizan frecuentemente las preguntas exploratorias para fortalecer los conocimientos previos y el 33% indica que siempre lo aplican en sus clases.
4. La figura señala que el 83% de docentes algunas veces aplica la construcción de objetivos y el 17% utiliza frecuentemente esta estrategia.
5. El 67% de maestras casi nunca aplican como estrategia el choque con conocimientos previos, el 33% algunas veces hace uso de la estrategia mencionada.
6. El 66% de docentes algunas veces utilizan otras estrategias como: Analogías, observación. El 17% casi nunca aplica otras estrategias pero ha utilizado como estrategia la lectura. Finalmente el 17% de docentes no utiliza otras estrategias a parte de las mencionadas.

En la figura y sobre todo en el análisis se evidencia que las docentes utilizan varias estrategias para la activación de conocimientos previos, inclusive completan con otras que no se consideraron, las dos estrategias más usadas son lluvia de ideas y preguntas exploratorias, cabe mencionar que es importante conocer algunas herramientas digitales que permiten ejecutar dichas estrategias de forma dinámica e interactiva captando la atención de los aprendices.

Tabla 9. Estrategias didácticas Coinstruccionales en el desarrollo de la lectoescritura.

Opciones	Respuestas										Total
	Siempre		Frecuentemente		Algunas veces		Casi nunca		Nunca		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	0	0%	0	0%	0	0%	3	50%	3	50%	6
2	100	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6
3	0	0%	0	0%	0	0%	4	67%	2	33%	6

Fuente: elaboración propia a partir de datos generados por Microsoft Forms, 2022.

A continuación, se analiza los resultados que aportan las docentes tutoras con respecto a la frecuencia de algunas estrategias co-instruccionales en el desarrollo de la lectoescritura.

1. El 50% de maestras casi nunca usan organizadores gráficos para la enseñanza de la lectoescritura, el otro 50% nunca ha utilizado dicha estrategia.
2. El 100% de docentes usan ilustraciones como estrategia para la enseñanza de la lectoescritura.
3. El 67% de docentes casi nunca utilizan actividades gamificadoras virtuales y el 33 % nunca aplica.

El trabajo con infantes requiere de actividades llamativas en todos los momentos de una clase, sobre todo aquellas que se desarrolla durante el proceso. La atención tiene un tiempo límite para cada edad, es fundamental que los docentes desarrollen actividades que cambien constantemente de estímulos para capturar la atención de los niños. En este apartado las docentes exaltan el uso de ilustraciones para la enseñanza de la lectoescritura, pero no se debe dejar de lado la variedad de actividades que se pueden ajustar al momento que de desarrolla la clase (Blanquiz & Villalobos, 2018).

Tabla 10. Uso de herramientas digitales.

Opciones	Respuestas										Total
	Siempre		Frecuentemente		Algunas veces		Casi nunca		Nunca		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	0	0%	0	0%	0	0%	3	50%	3	50%	6
2	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6	0%	6
3	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6
4	0	0%	0	0%	0	0%	1	17%	5	83%	6
5	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6	100%	6
6	5	83%	1	17%	0	0%	0	0%	0	0%	6

Fuente: elaboración propia a partir de datos generados por Microsoft Forms, 2022.

De acuerdo a la información facilitada por las docentes se analiza los datos obtenidos con respecto al uso de algunas herramientas digitales en el proceso de enseñanza.

1. El 50% señalan que Casi nunca utilizan Genilly en sus clases, el otro 50% nunca utiliza esta herramienta digital.
2. El 100% de maestras señalan que nunca han utilizado Canva ni Prezzi.

3. Por otro lado encontramos el 100% de maestras que señalan que utilizan siempre la herramienta PowerPoint.
4. Finalmente se encontró que el 83% de maestras siempre utilizan *Youtube* y 17 % lo usa frecuentemente.

Desde hace varios años las herramientas virtuales cuentan con opciones que facilitan el quehacer docente. Las herramientas mencionadas permiten ejecutar una gran cantidad de material de apoyo, en varias de ellas inclusive encuentran plantillas sobre las que se puede trabajar, no solo en presentaciones, puede ser infografías, mapas, actividades gamificadas y otras, cada una permite colocar imágenes, audios, videos. *PowerPoint* es la que más usan las maestras, es importante mencionar que se puede explorar y manipular las otras herramientas auto-capacitándose y las opciones que cada una dispone para el trabajo con los estudiantes.

Tabla 11. Estrategias pos-instruccionales en el desarrollo de la lectoescritura.

Opciones	Respuestas										Total
	Siempre		Frecuentemente		Algunas veces		Casi nunca		Nunca		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	0	0%	0	0%	0	0%	5	83%	1	17%	6
2	0	0%	0	0%	1	17%	4	66%	1	17%	6
3	100	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6

Fuente: elaboración propia a partir de datos generados por Microsoft Forms, 2022.

Se observa en la tabla, la frecuencia con la que aplican algunas estrategias pos-instruccionales en el desarrollo de la lectoescritura, se realiza la siguiente interpretación.

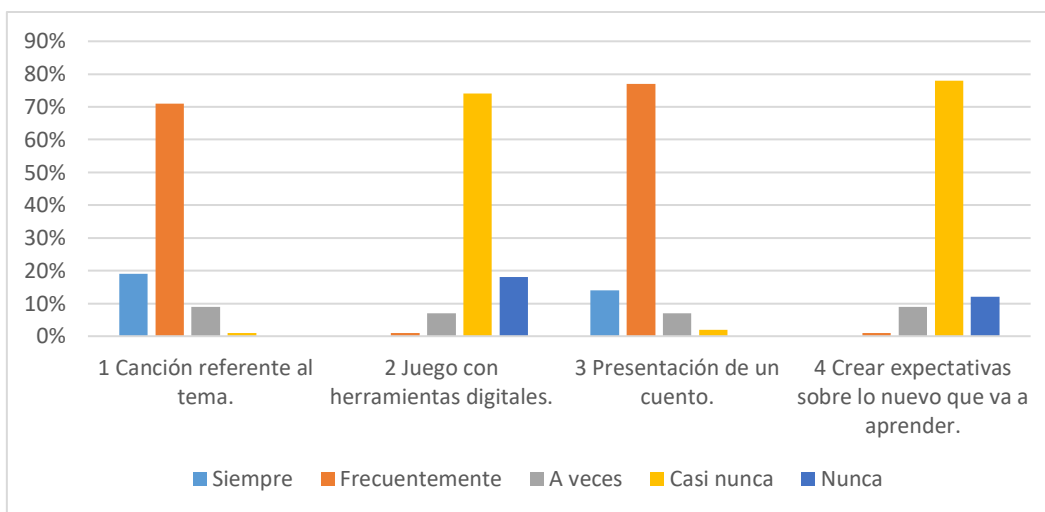
1. El 83% de docentes casi nunca aplica estrategias donde se utilice el aprendizaje colaborativo, mediante actividades lúdicas y 17 % nunca ha utilizado dichas estrategias.
2. El 66% de maestras casi nunca han incorporado actividades donde los estudiantes desarrollen resúmenes mediante audios y videos. El 17% indica que algunas veces la ha ejecutado y 17% de maestras nunca la han utilizado.
3. El 100% de maestras respondieron que siempre planifican actividades lúdicas para formar palabras y oraciones.

Los resultados permiten visualizar que las docentes se han enfocado en la construcción de palabras y oraciones. Es importante dar a conocer y crear actividades que

fomenten el trabajo colaborativo, y el uso de otras herramientas como audios, videos donde se pueda visualizar el trabajo que ejecuta los estudiantes, estas actividades aportan a la expresividad y fomentan el uso de la palabra. Al finalizar el ciclo de la clase se pueden aplicar estrategias que permitan evaluar los objetivos de aprendizaje (Díaz, 1999).

4.3.Resultados de la opinión de padres de familia sobre el uso de estrategias didácticas que emplean las docentes para el desarrollo de la lecto-escritura.

Ilustración 3. Estrategias para motivar el aprendizaje.



Fuente: Microsoft Forms, 2022.

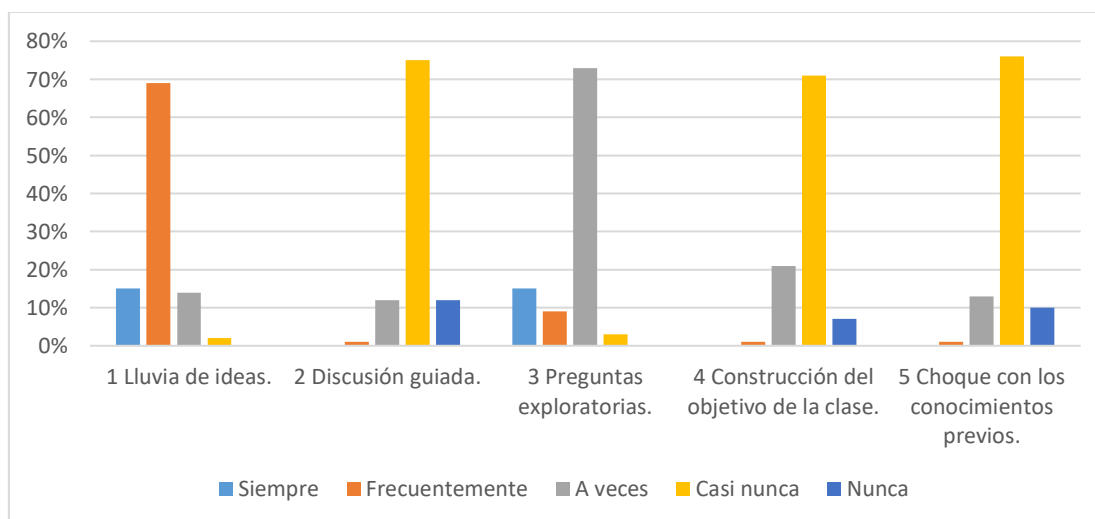
La gráfica contiene datos que los representantes de los niños de segundos años de E.B seleccionaron acorde a su percepción con el trabajo que realizan las docentes, referente a las estrategias didácticas para motivar el aprendizaje de un nuevo tema de estudio.

1. El 71% de representantes indican que su docente frecuentemente utiliza canciones para motivar el aprendizaje, contra un 19% que señala que siempre utiliza dicha estrategia. También se encuentra un mínimo de 9% de personas que indican que se utiliza a veces.
2. El 74% señala que casi nunca utilizan juegos con herramientas digitales para motivar el aprendizaje. El 18% señala que su docente nunca utiliza esta estrategia.

3. En la gráfica se encuentra que el 77% de representantes informan que frecuentemente se utiliza la presentación de un cuento como estrategia de motivación.
4. La estrategia creación de expectativas sobre un nuevo tema contiene 78% indicando que casi nunca lo utiliza, este porcentaje se encuentra acompañado del 12% que indica que nunca lo utilizan para motivar el aprendizaje.

Para estimular un nuevo aprendizaje las estrategias que más utilizan las docentes según la percepción de los padres son las canciones y los cuentos. Por otro lado, cabe destacar que hoy en día gracias al avance de la tecnología se puede encontrar cantidades de páginas con contenidos atractivos e interactivos de diversas materias y temáticas que motivan al estudiante a aprender.

Ilustración 4. Estrategias para activar conocimientos previos.



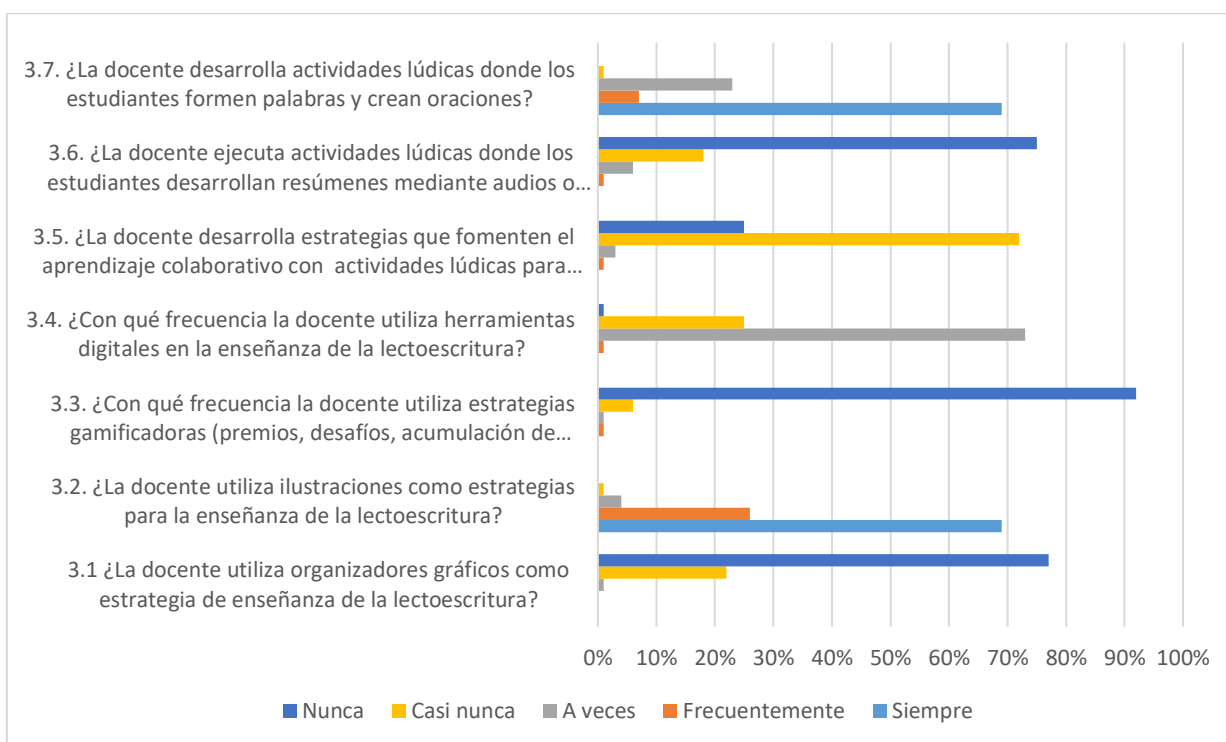
Fuente: Microsoft Forms, 2022.

Como se observa en la ilustración 5, contiene datos del uso de estrategias que ejecutan las docentes para activar los conocimientos previos, los representantes persiven lo siguiente: El 69% de respuestas señalan que frecuentemente se utiliza la lluvia de ideas para evocar conocimientos previos, seguido por el 15% que indica que siempre se utiliza esta estrategia.

El 75% de respuestas indican que casi nunca se aplica la discusión guiada, el 12% menciona que nunca se ha utilizado esta estrategia. La estrategia de preguntas exploratorias tiene un 73% de respuestas que señalan que se utiliza a veces, seguida por 15% donde indicar

que lo utiliza siempre y finalmente un 9% de representantes que indican que se utiliza esta estrategia frecuentemente. El 71% de respuestas señalan que casi nunca se aplica la construcción del objetivo de la clase, le sigue 21% que lo utilizan a veces. La estrategia choque de conocimiento previos con un 76% señala que casi nunca lo utilizan, seguido un 13% que señala que utilizan a veces esa estrategia. Queda en evidencia una vez más que se utiliza las mismas estrategias en forma monótona se debe buscar innovar para que sea más atractivo el aprendizaje para los niños.

Ilustración 5. Resumen de preguntas sobre estrategias didácticas



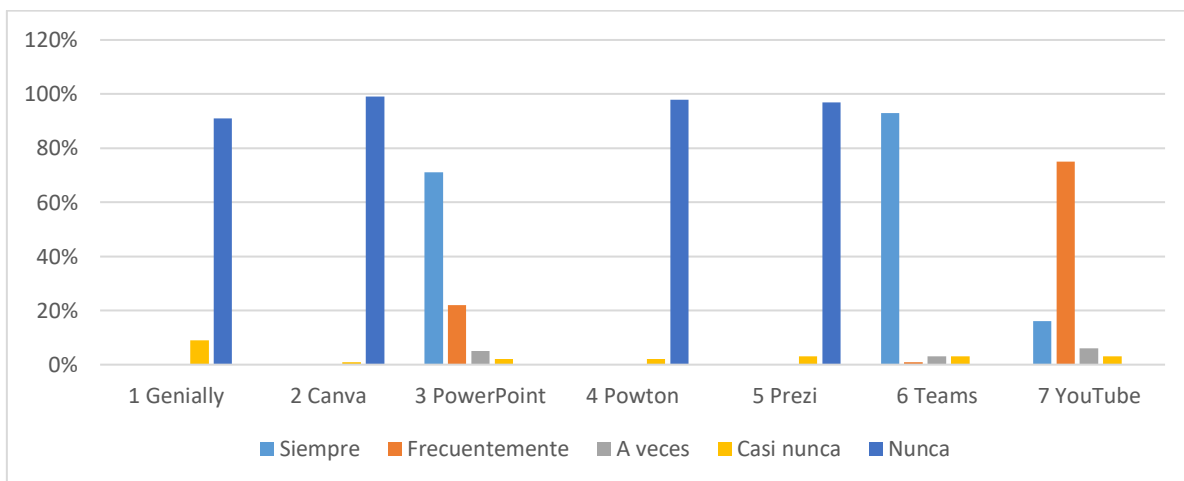
Fuente: Microsoft Forms, 2022.

Son claros los datos que presenta el gráfico, se detalla el siguiente análisis:

- El uso de organizadores gráficos no es muy manejado en la enseñanza de la lectoescritura se encuentra un 77% de respuestas que indican que nunca se ha utilizado, y otro porcentaje de 12% que señala que casi nunca se utiliza esta estrategia.
- Por otro lado, 69% indica que siempre se utiliza las ilustraciones en la enseñanza de la lectoescritura, lo acompaña un 26% que señala el uso frecuente de dicha estrategia.

- El siguiente punto hace referencia a la gamificación y sus técnicas, donde el 92% de respuestas señalan que nunca se ha aplicado en las clases. Es oportuno tomar esta estrategia para enfocarse y guiar la propuesta en los párrafos siguiente.
- El 73% de repuestas señalan que a veces se utiliza herramientas digitales en la enseñanza de la lectoescritura.
- El 72% señala que casi no se utiliza las estrategias que fomenta el aprendizaje colaborativo ni ejecuta actividades lúdicas.
- El 75% de respuestas indican que nunca se realizan resúmenes mediante videos o audios.
- Finalmente el 69% selecciona que la docente siempre utiliza actividades lúdicas en actividades relacionadas con la formación, creación de palabras y oraciones.

Ilustración 6. Uso de herramientas digitales.



Fuente: Microsoft Forms, 2022.

Según los datos representados en la gráfica, 91% de las respuestas de los representantes indican que las docentes nunca utilizaron la herramienta genially, un 9% apuntan a que casi nunca se utilizó. Con la Herramienta Canva, 99% de respuestas coinciden que nunca se la utilizó. Por otro lado, con la herramienta PowerPoint 71% de respuestas indican que siempre se la utiliza, un 22% señala que el uso es frecuente. En el caso de la herramienta Powtoon 98% de datos señala que nunca la utilizan. La herramienta Teams tiene un 93% de respuestas indicando que siempre lo utilizan las docentes. Finalmente con YouTube señalan con un 75% que es manejado frecuentemente por las docentes.

Las herramientas digitales hoy en día se han convertido en los aliados de la educación, estos son aplicados por docentes para complementar sus labores facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es importante mencionar que estas herramientas rompen con los esquemas didácticos habituales. Son atractivos para los estudiantes estimulando el aprendizaje y reforzando la interacción entre docentes y alumno (Montaño, 2021).

4.4. Resultados sobre los componentes para configurar una propuesta de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lectoescritura desde el enfoque de gamificación.

Tabla 12. Razones para justificar una propuesta.

Opciones	Respuestas										Total
	Muy importante		Importante		Medianamente importante		Poco importante		Sin importancia		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	0	0%	5	83%	1	17%	0	0%	0	0%	6
2	4	67%	2	33%	0	0%	0	0%	0	0%	6
3	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6
4	0	0%	5	83%	1	17%	0	0%	0	0%	6
5	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6
6	0	0%	2	33%	4	67%	0	0%	0	0%	6

Fuente: elaboración propia a partir de datos generados por Microsoft Forms, 2022.

La información recolectada es la base guía del presente proyecto, las siguientes preguntas van enfocadas a la propuesta con la que se pretende brindar solución a la problemática detectada en la institución. Se expone en el cuadro 6 razones para justificar la propuesta, y la elección que las docentes consideran oportunas.

1. El 83% de maestras señalan que es importante mejorar el acceso al conocimiento. Por otro parte el 17% señala que la razón es medianamente importante.
2. El 67% de tutoras señalan que es muy importante presentar la información de manera atractiva e interactiva. Para el 33% esta razón es importante.
3. El 100% de maestras señalan que es muy importante fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura en forma lúdica, no tradicional.

4. El 83% de maestras creen que es importante el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo, mientras que el 17% señala que es medianamente importante.
5. Las respuestas del 100% de maestras concuerdan que motivar y despertar interés por la lecto-escritura es muy importante.
6. El 67% de respuestas indican que es medianamente importante apoyar el autoaprendizaje y la autonomía, mientras que el 33% señala que es importante apoyar la razón expuesta.

La motivación es una razón importante que interviene en los procesos de aprendizaje, cuando un estudiante se encuentra motivado es más efectivo las actividades planificadas. Precisamente la gamificación tiene como base la motivación, poco a poco desarrolla en el aprendiz interés innato para mantenerlo activo en la resolución de actividades, fortaleciendo la participación en los quehaceres educativos (Trejo, 2019). De esta forma se innova estrategias para la clase, dejando a un lado las mismas actividades tradicionales, esto no quiere decir que no sirvan o que estén erróneas, solamente que se pueden convertir en elementos más atractivos.

Tabla 13. Objetivos para el planteamiento de una propuesta.

Opciones	Respuestas										Total
	Muy importante		Importante		Medianamente importante		Poco importante		Sin importancia		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6
2	4	67%	2	33%	0	0%	0	0%	0	0%	6
3	4	67%	2	33%	0	0%	0	0%	0	0%	6
4	4	67%	2	33%	0	0%	0	0%	0	0%	6

Fuente: elaboración propia a partir de datos generados por Microsoft Forms, 2022.

La tabla 13 contiene la selección de objetivos según el nivel de importancia para el planteamiento de una propuesta de recursos educativos digitales que apoyen a la lectoescritura con enfoque de gamificación

El 100% de docentes señalan que es muy importante que se diseñen recursos educativos digitales fundamentados en la gamificación para fortalecer la adquisición de la lectoescritura.

En el siguiente objetivo el 67% señala que es muy importante, el 33% también considera importante establecer los contenidos del área de lengua y literatura que intervienen en la adquisición de la lectoescritura.

Es decir todos los objetivos planteados se encuentran en un rango de importancia para ser considerados en la redacción de la propuesta. Debe basarse en los contenidos de la asignatura de literatura que intervienen en la lectoescritura, ejecutando los fundamentos y elementos de la gamificación. No obstante se debe analizar los recursos digitales óptimos para el trabajo con infantes y que sean de fácil acceso para todos.

Tabla 14. Contenidos de la propuesta

Opciones	Respuestas										Total
	Muy importante		Importante		Medianamente importante		Poco importante		Sin importancia		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6
2	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6
3	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6
4	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6
5	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6
6	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6

Fuente: elaboración propia a partir de datos generados por Microsoft Forms, 2022.

Como indica la tabla 14, el 100% de docentes tutoras de segundos años de E.B, seleccionaron todos los contenidos como muy importantes para el diseño de la propuesta de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lectoescritura, las opciones: Conciencia lingüística, reconocimiento de fonemas, correspondencia grafema-fonema, lectura y escritura de sílabas, palabras y oraciones. Por lo tanto se debería considerar para la elaboración de la propuesta. Al hablar de la adquisición de la lectoescritura es un proceso que sigue una serie de pasos apoyándose del método de trabajo que desenvuelve cada institución.

Tabla 15. Técnicas gamificadoras para el diseño de recursos educativos digitales.

Opciones	Respuestas										Total
	Muy importante		Importante		Medianamente importante		Poco importante		Sin importancia		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	1	17%	2	33%	3	50%	0	0%	0	0%	6
2	1	17%	5	83%	0	0%	0	0%	0	0%	6
3	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6
4	0	0%	3	50%	3	50%	0	0%	0	0%	6
5	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6

Fuente: elaboración propia a partir de datos generados por Microsoft Forms, 2022.

En la tabla 15 concerniente al nivel de importancia de las técnicas gamificadoras para la propuesta se encontró que 50% de docentes señala que es medianamente importante trabajar con dinámicas de recompensa, 33% menciona que es importante y 17% indica que es muy importante. Con respecto a las técnicas de competición el 83% señalan que son importantes y el 17% muy importantes. En la técnica escalada de niveles existe un 50% que señalan que es importante y el otro 50% que medianamente importante. Por otro lado 100% de maestras señala que la técnica de retos y logros es muy importante para implementar en una propuesta de diseño de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lectoescritura. Al ser una población de niños las docentes ven conveniente fomentar actividades donde se aplique las técnicas descritas como parte de la gamificación.

Tabla 16. Herramientas para diseño de recursos educativos digitales gamificados.

Opciones	Respuestas										Total
	Muy importante		Importante		Medianamente importante		Poco importante		Sin importancia		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	1	17%	2	33%	3	50%	0	0%	0	0%	6
2	5	83%	1	17%	0	0%	0	0%	0	0%	6
3	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6
4	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6
5	3	50%	3	50%	0	0%	0	0%	0	0%	6
6	1	17%	4	66%	1	17%	0	0%	0	0%	6
7	2	33%	3	50%	0	0%	1	17%	0	0%	6
8	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6

Fuente: elaboración propia a partir de datos generados por Microsoft Forms, 2022.

De la tabla N° 16, sobre la importancia de herramientas para la propuesta, se encontró que, cada una de las herramientas son adecuadas para trabajar con niños, según se analiza a continuación:

- *Cerebriti*: El 50% considera que es una herramienta con una importancia media, el 33% la considera importante y el 17% piensa que es una herramienta muy importante.
- *Kahoot*: El 83% de docentes considera muy importante, el 17% importante, considerando un valor alto y se podría considerar como parte de la propuesta.
- *Nearpod*: Una herramienta que tiene aceptación por las docentes según las características facilitadas. El 50% de respuestas señalan que tiene mucha importancia y el otro 50% indica que es importante, por lo tanto también puede ser considerada a la hora de la propuesta.

Para todos los docentes, las herramientas *Genially*, *Educaplay* y *Teams* son muy importantes para la implementarlas en la propuesta. *Teams* es considerada en este grupo por formar parte de la institución, cada estudiante tiene cuenta institucional en la que puede ingresar en cualquier lugar mientras cuente con servicio de internet, mediante algunos tips se logrará aplicar algunas técnicas de la gamificación.

Tabla 17. Actividades de una propuesta de diseño de recursos educativos digitales.

Opciones	Respuestas										Total
	Muy importante		Importante		Medianamente importante		Poco importante		Sin importancia		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6
2	3	50%	3	50%	0	0%	0	0%	0	0%	6
3	5	83%	1	17%	0	0%	0	0%	0	0%	6
4	2	33%	3	50%	1	17%	0	0%	0	0%	6
5	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6
6	4	67%	2	33%	0	0%	0	0%	0	0%	6
7	0	00%	2	33%	4	67%	0	0%	0	0%	6
8	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6
9	0	0%	2	33%	4	67%	0	0%	0	0%	6

Fuente: elaboración propia a partir de datos generados por Microsoft Forms, 2022.

Como se visualiza los datos en la tabla 17, se enlista una serie de actividades que se pueden implementar en la propuesta, estas son: 1 Identificación de vocales, 2 formación de

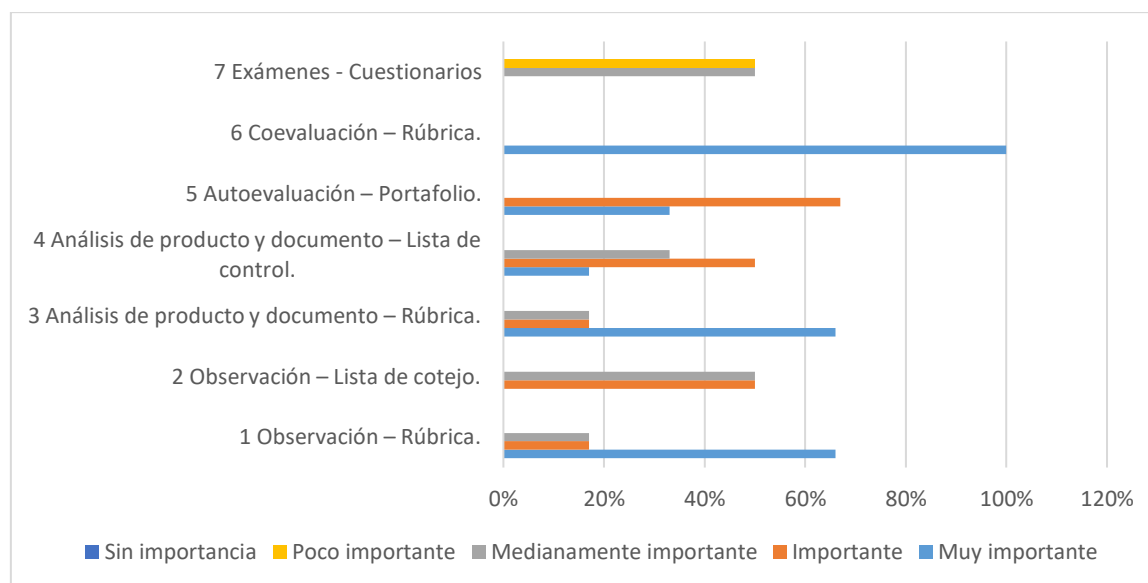
palabras, 3 sopas de letras laberintos de palabras, 4 crucigramas, 5 organizar palabras, 6 juego del ahorcado, 7 construcción y organización de oraciones, 8 ubicación de nombres en imágenes. En el análisis se interpreta lo siguiente: el 100% de docentes consideran muy importante la identificación de vocales mayúsculas y minúsculas, elaboración de crucigramas, construcción y organización de oraciones. Del mismo modo la actividad de formación de palabras tiene un 50% de maestras que señalan que tiene mucha importancia y el otro 50% indica que son importantes.

Tabla 18. Técnicas, tipos e instrumentos.

Opciones	Respuestas										Total
	Muy importante		Importante		Medianamente importante		Poco importante		Sin importancia		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	4	66%	1	17%	1	17%	0	0%	0	0%	6
2	0	0%	3	50%	3	50%	0	0%	0	0%	6
3	4	66%	1	17%	1	17%	0	0%	0	0%	6
4	1	17%	3	50%	2	33%	0	0%	0	0%	6
5	2	33%	4	67%	0	0%	0	0%	0	0%	6
6	6	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6
7	0	0%	0	0%	3	50%	3	50%	0	0%	6

Fuente: elaboración propia a partir de datos generados por Microsoft Forms, 2022.

Ilustración 7. Técnicas, tipos e instrumentos.



Fuente: Microsoft Forms, 2022.

En la ilustración N° 7 representa datos sobre la importancia de técnicas, tipos e instrumentos de evaluación en una propuesta de diseño de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lecto-escritura desde el enfoque de gamificación.

En un análisis rápido se encuentra que 100% de docentes consideran muy importante incluir la coevaluación con su rúbrica en la propuesta. Un 66% señala que la observación y rúbrica son elementos muy importantes, un 17% señala que es importante y otro 17% indica que es medianamente importante. Por otro lado también se encuentra la observación y lista de cotejo con un 50% de docentes que la consideran muy importante, el otro 50% señala que es medianamente importante. La técnica análisis de producto y rúbrica cuentan con en 66% de docentes que consideran muy importante incluirla en la propuesta, frente a un 17% que señala es medianamente importante. Cada técnica, tipo e instrumento se aplicará según las actividades planificadas, de este modo se puede realizar una evaluación en forma cualitativa o cuantitativa para analizar el avance y desarrollo de destrezas de los estudiantes en el área de lengua y literatura (Pérez et al., 2017).

4.5. Hallazgos importantes del análisis de datos.

Con base en las respuestas facilitadas por las docentes y representantes de los estudiantes de segundos años de E.B de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Colegio Militar N° 1 “Eloy Alfaro” mediante la aplicación de los cuestionarios, así como en el análisis de cada pregunta, se presentan los siguientes hallazgos:

Con respecto a los prerrequisitos lecto-escritores las docentes indican que en los estudiantes el lenguaje oral, motricidad fina, madurez auditiva y la pensión del instrumento tiene un desarrollo medio. En cuanto a la motricidad gruesa y la madurez visual señalan que se encuentran desarrollados. Ninguno de los prerrequisitos llega a un estándar muy desarrollado, por lo tanto, se ejecutan actividades orientadas a fortalecer destrezas y habilidades relacionas a los prerrequisitos mencionados, de esta manera se puede prevenir dificultades que podrían presentarse a futuro (Núñez y Santamaría, 2014).

En atención a los procesos cognitivos que intervienen en la adquisición de la lectoescritura como la atención, memoria y lenguaje se encuentran medianamente

desarrollados, este hecho puede tener relación al aislamiento en la que se han visto involucrados los niños a causa del virus Covid-19, al trabajar en forma virtual no tienen ese contacto entre pares, no existen recreo en los que dialoguen con sus amigos. Las actividades son enviadas directamente a los padres de familia con indicaciones e instrucciones sobre las tareas para ser desarrolladas en casa, no se fuerza el trabajo de lenguaje, la memoria y la atención. En el caso de la percepción, y el pensamiento tienen un nivel desarrollado, por los estímulos que las docentes de inicial y preparatoria lo trabajaron a su tiempo. Nuevamente se hace referencia al desarrollo de estrategias que se involucren en fortalecer dichos procesos (Torres y Granados, 2014).

Con respecto a las estrategias didácticas que emplean las docentes para motivar al estudiante hacia el aprendizaje, contrasta con la información que se obtuvo de padres representantes, donde señalan que son más aplicadas las canciones referentes al tema y la narración de un cuento. Los resultados de las encuestas dejan con un bajo porcentaje al uso con los juegos con herramientas digitales y la creación de expectativas sobre lo nuevo a aprender. Para la activación de conocimientos previos las estrategias más usadas son lluvia de ideas y preguntas exploratoria, quedan con un porcentaje inferior la discusión guiada, construcción del objetivo de la clase u el choque de conocimientos previos. Es pertinente mencionar que en la actualidad con las nuevas tecnologías se ha logrado innovar la escuela. Se puede aplicar diversas estrategias didácticas utilizando medios digitales, estos han cambiado la perspectiva de vida y la forma de percibir de las personas. Si las actividades son desarrolladas correctamente se despertará en los aprendices la motivación, lo cual lo impulsará a que sea participativo, involucrándose más en su proceso de aprendizaje interiorizando el conocimiento para lograr un aprendizaje significativo (Iza, 2019).

Al trabajar directamente con la lectoescritura las estrategias didácticas más usadas por las docentes son presentación de ilustraciones, formación de palabras y oraciones de forma lúdica, también se puede incorporar la creación de resúmenes mediante audios y videos. Acorde a la edad de los niños los estímulos que se presenten deben ser cambiantes que capturen la atención constantemente. Enfocándose al uso de herramientas digitales se puede integrar varios elementos como imágenes, sonidos, videos y generar recursos digitales con actividades enfocadas a la gamificación, que aparte de despertar el interés, permita al

estudiante poco a poco la autonomía, inicie sus procesos de aprendizaje colaborativo y construya su propio aprendizaje.

Hoy en día existe una gran cantidad de herramientas y recursos digitales que ayudan a complementar el proceso de enseñanza aprendizaje, en las respuestas que facilitaron docentes y representantes se enfocan a herramientas para desarrollar presentaciones y los dos coinciden en que el más utilizado es la herramienta PowerPoint. Dejan de lado una gran cantidad de recursos que son útiles inclusive para trabajar en forma colaborativa entre pares. O tal vez el desarrollo de actividades lúdicas ejecutándolos en línea para apoyar la temática impartida.

La plataforma *Microsoft Teams* es una herramienta que apoya a la comunicación entre docentes, estudiantes y aprendices, dentro de la institución educativa es el medio por el que existe el acompañamiento docente. El uso que se da a esta herramienta es compartir hojas de trabajo, presentación de tareas, evaluaciones, calificaciones y clases virtuales 6 horas diarias. Por lo tanto, es una jornada muy extensa para niños de 6 y 7 años, constantemente pierden el foco de atención. Es por ello que se requiere una nueva propuesta de estrategias mediante recursos educativos digitales que sean más llamativos y permitan a los niños a ser parte fundamental de su formación académica. Dentro de esta herramienta existen algunos puntos que pueden ser guía para implementar el enfoque de gamificación o insertar herramientas que sean útiles para este propósito.

YouTube también es una herramienta muy usada para el desarrollo de las clases, al ser multimedia reúne características necesarias para capturar la atención de niños, es importante señalar que todo recurso se debe utilizar con moderación, si el uso es excesivo se cae en lo monótono.

En la elaboración de la propuesta como principales puntos para justificar una propuesta de recursos educativos digitales según el punto de vista de las docentes de segundos años son: fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura en forma lúdica, no tradicional y la motivación e interés por la lectura y escritura. También se puede enfocar en incluir las otras opciones de respuesta ya que se puede organizar de una forma estructurada para planificar y presentar de forma atractiva e interactiva la información, elegir herramientas

que permita mejorar el acceso al conocimiento, que genere el aprendizaje colaborativo, introduciendo al estudiante a ser más autónomo.

En cuanto a los objetivos planteados para la propuesta, todos con buena aceptación por las docentes tutoras, quienes brindaron una valoración importante y muy importante según la escala de Likert. Los objetivos abarcan lo que se desea lograr trazando el camino que se debe seguir. Es importante mencionar que se deben tomar en cuenta los objetivos y destrezas planteados por el Ministerio de Educación del Ecuador (2016).

Los contenidos para la elaboración de la propuesta están enmarcados en el área de lengua y literatura específicamente a la adquisición de la lectoescritura, iniciando por la conciencia lingüística, el reconocimiento de fonemas, la correspondencia grafema-fonema, lectura y escritura de sílabas, palabras y oraciones. Todos estos contenidos son calificados como importantes para el desarrollo de la propuesta de recursos educativos digitales.

Con respecto al enfoque de gamificación se presentó en el cuestionario algunas técnicas para que puedan ser consideradas para implementar la propuesta. Las opciones seleccionadas bajo la percepción de las docentes son los retos y logros. La técnica de retos para Díaz y Troyano (2013) persuade al jugador a superar sus expectativas, influyendo en su comportamiento. Por otra parte, la técnica del logro también influye en la motivación y muestra rasgos de superación y satisfacción personal de los usuarios.

Finalmente, las docentes seleccionaron técnicas, tipos e instrumentos de evaluación con las que se puede trabajar en el desarrollo de la propuesta, como: Observación y rúbrica, Análisis de producto y documento y rúbrica, Coevaluación y rúbrica entre otros. Lo fundamental para ejecutar la propuesta es considerar las características, necesidades y realidades de los aprendices.

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

5.1 Título de la propuesta:

Un viaje divertido con herramientas virtuales para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de segundo año de E.G.B.

5.2 Presentación de la propuesta:

La introducción de la tecnología en el ámbito educativo es una respuesta a las necesidades que demandan los aprendices en la actualidad. La educación se encuentra en constante cambio por ende los docentes deben continuamente capacitarse y buscar opciones para innovar sus clases, satisfaciendo requerimientos del estudiantado, permitiendo mantener la atención, la motivación y predisposición por el aprendizaje. Por otro lado, en la actualidad por motivo de la pandemia causada por el virus Covid-19, las instituciones trabajan de forma virtual o híbrida implementando en el uso del computador herramientas de videoconferencia, de esta forma se encuentran en contacto docentes y estudiantes impartiendo clases a grandes y pequeños. En el caso específico de los estudiantes de segundos años de E.G.B, dentro de su malla curricular en el área de lengua y literatura inician el proceso de adquisición de la lectoescritura, en ellos se desea que su aprendizaje sea lúdico, pero al mismo tiempo aprendan a seguir normas y formar hábitos de estudio

Con los datos recopilados en el desarrollo de esta investigación, se analiza la necesidad de elaborar recursos educativos digitales que apoyen al proceso lecto-escritor vinculando como enfoque a la gamificación. La gamificación en varios estudios es destacada por el interés que despierta al introducir las dinámicas de juego a un ambiente escolar. De esta forma motiva a los estudiantes y fortalece en ellos el autoaprendizaje. Las herramientas en la que se desarrollan los recursos educativos son adecuadas para niños como: Genially, Nearpod, Educaplay, Kahoot entre otras. La presentación se realiza en los canales de Microsoft Teams donde todos poseen cuenta institucional, hay que recalcar que dichas herramientas también cuentan con enlaces con los que se puede trabajar fuera de Teams.

5.3 Justificación de la propuesta.

La construcción del aprendizaje es un término que en los últimos es muy utilizado por instituciones y sus docentes, pero muy pocos conocen su significado por ende no todos lo ejecutan. Los estudiantes en la actualidad exigen de nuevas estrategias para formar su aprendizaje en las diferentes materias, en todos los niveles, para grandes y pequeños. Los docentes tienen grandes ideas para innovar sus clases pero en ocasiones no tienen apoyo para desarrollar las estrategias necesarias para cumplir con los objetivos curriculares. Al hablar de la educación actual se pudo palpar la inexperiencia de docentes en el manejo de herramientas en la virtualidad y como esto afectó la motivación y predisposición de los estudiantes por el aprendizaje. La propuesta de este proyecto quiere cubrir la necesidad de motivar al estudiante, despertar interés por conocer temáticas nuevas introduciendo en las clases recursos digitales educativos.

Con lo mencionado la propuesta se enfoca en diseñar recursos digitales que aporten el desarrollo del área de lengua y literatura, específicamente en la adquisición de la lectoescritura en los estudiantes de segundos años de educación básica. Por la edad de los niños dichos recursos deben ser llamativos, cambiantes en sus estímulos para mantener la atención de los niños y por supuesto deben ser lúdicos gamificados. De esta manera se planifica que los estudiantes tengan un mejor acceso al conocimiento, presentando información atractiva e interactiva en la que desarrollen actividades con iniciativa propia, de forma exploratoria, motivada por la curiosidad de conocer que viene después, con esto se crean poco a poco hábitos de estudio que serán los cimientos para su formación durante toda su vida.

5.4. Beneficios:

Recursos digitales educativos.

A continuación, se presenta algunos beneficios que tiene la penetración de recursos digitales educativos en las clases.

- Estimula el aprendizaje de los estudiantes.
- Despierta el interés y motivación de los estudiantes.
- Facilita el proceso de autoaprendizaje (autonomía en el estudiante).
- Permite socializar fortaleciendo las habilidades sociales.

- Promueve la competencia digital.
- Abre puertas a la exploración (curiosidad del niño).
- Se adapta a los estilos de aprendizaje de los alumnos.

Gamificación

Se presentan algunos beneficios al implementar la gamificación en las clases.

- Hace que el aprendizaje sea divertido e interactivo.
- Genera predisposición por el aprendizaje.
- Ofrece una visión de consecuencias positivas y negativas.
- Facilita feedback inmediato.
- Potencia la experiencia de aprendizaje
- Forja sentido de competencia.

5.5. Objetivos de la propuesta:

Objetivo General.

Diseñar recursos educativos digitales fundamentados en la gamificación para fortalecer la adquisición de la lectoescritura en estudiantes de segundos años de Educación Básica.

Objetivos Específicos.

- Establecer los contenidos del área de lengua y literatura que intervienen en la adquisición de la lectoescritura.
- Seleccionar herramientas pertinentes para desarrollar recursos educativos digitales gamificados para niños de edades entre 5 a 7 años.
- Configurar los contenidos y recursos educativos digitales en una Eva para el fácil acceso de los estudiantes.

5.6. Temporización de la propuesta:

En el diseño de Recursos educativos digitales gamificados se desarrolló en función al nivel de complejidad para los niños de segundos años de E.B. Su planificación inicia desde el mes de enero del 2022 y finaliza en marzo del mismo año. A continuación se presenta la tabla de la organización de diseño de los diferentes recursos. (Tabla 19)

Tabla 19. Temporización de la propuesta.

ORGANIZACIÓN GENERAL	ENERO				FEBRERO				MARZO			
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Análisis de resultados para el diseño de RED.	■	■	■									
Recurso N° 1 (Genially)				■	■							
Recurso N° 2 (Nearpod)						■						
Recurso N° 3 (Educaplay)							■	■				
Recurso N° 4 (Gamificar Teams)									■			
Configurar los recursos en un EVA										■		
Revisión y validación por la tutora											■	■

Nota: Cronograma del diseño de RED gamificados. Elaboración propia (2022).

5.7. Beneficiarios de la propuesta:

a) Directos. Los beneficiarios directos de la propuesta descrita son los estudiantes y 6 docentes tutoras de segundos años de E.B de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas, Colegio Militar N° 1 “Eloy Alfaro”.

b) Indirectos. Entre los beneficiarios indirectos está la totalidad de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas, Colegio Militar N° 1 “Eloy Alfaro”, la propuesta será la semilla precursora para implementar a futuro el desarrollo de Recursos educativos digitales gamificados en todas las áreas académicas de la institución.

5.8. Responsables con el adecuado desarrollo de la propuesta:

La responsable directa del desarrollo adecuado de la propuesta es la Lic. Jessica Paguay docente de la institución educativa quien desarrolló la propuesta enfocándose en la necesidad de motivar a los estudiantes en el aprendizaje de la lectoescritura. También son responsables las autoridades que permitieron la aplicación de la propuesta y las docentes tutoras que aportaron con información.

Tabla 20. Responsables de la propuesta.

Fase	Responsable	Cargo Institucional.
Autorización y permisos.	- Vinicio R. Vivanco M.	Rector.
	TCRN de E.M.	
Recolección de Datos:	- Julio Narváez. MAYO de	Vicerrector.
	CC.EE	
Docentes tutoras	Lic. Jessica Paguay	Docente de la Institución.
Padres de familia		
Desarrollo de la propuesta	Lic. Jessica Paguay	Docente de la Institución.

Fuente: elaboración propia (2022).

5.9. Metodología de la propuesta:

La metodología que se aplicó en el desarrollo de la propuesta está basada en las estrategias del juego: la gamificación, que consiste motivar a los estudiantes en entornos que no son lúdicos y así obtener mejores resultados (Malvido, 2019). La gamificación busca generar nuevas experiencias de aprendizaje y en su aplicación se detallan tres elementos fundamentales que se interrelacionan entre sí: las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Cada uno de ellos cuenta con subelementos que fueron seleccionados acorde al recurso educativo que se creó. Con respecto a los elementos de la gamificación existen estudios que señalan un impacto positivo en el aprendizaje de los alumnos en el contexto en el que se han implementado (Sánchez, 2021).

5.10. Secuencia didáctica de la propuesta:

Los recursos se desarrollaron en el transcurso de dos semanas cada uno, implementando mecanismos propios de la gamificación que aportan a la adquisición de la lectoescritura. Para su planificación se toman objetivos y destrezas planteados en el currículo educativo emanado del Ministerio de Educación del Ecuador (2016).

5.10.1 Recurso Educativo Digital N° 1.

Genially.

Es una herramienta que permite crear contenido interactivo. En esta propuesta se implementa su uso para introducir en los estudiantes de segundos años de E.B experiencias gamificadas, es decir al crear recursos en esta herramienta permite que el aprendiz interactúe con el objeto de aprendizaje. Es importante señalar que este recurso es gratuito y pueden acceder fácilmente desde un computador, Tablet o celular.

Tabla 21. Genially como recurso gamificador.

Genially	
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Introducir al estudiante en un ambiente gamificador sencillo para reforzar el conocimiento de vocales. - O.LL.2.10. Apropiarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura.
Destreza	<p>LL.1.5.5. Desarrollar la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística (semántica, léxica y sintáctica). En el ámbito académico este recurso trabaja, conciencia lingüística, conciencia fonológica, reconocimiento e identificación visual de vocales.</p>
Secuencia didáctica.	<p>Inicio. <i>Dinámica.</i>- Inicia con una narrativa que engancha la atención del estudiante, realiza la presentación de la temática e indica las acciones que están permitidas y las limitaciones. Establecer el objetivo de estudio.</p> <p>Desarrollo. <i>Mecánica.</i>- Se enfoca en el desarrollo de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Retos: Enfocarse en desarrollar las actividades para avanzar. - Recompensas: Al pasar cada grupo de retos, ganan un elemento para convertirse en brujos y rescatar a las vocales. - Brinda retroalimentación inmediata. <p><i>Componentes.</i>- Se desarrolla de la siguiente forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desbloqueo de contenidos: Tienen que cumplir todas las actividades de cada vocal para que se desbloquee el siguiente reto. - Tutoriales: Al iniciar cada actividad se brinda información donde se explica que se debe hacer. <p>Cierre. Rutina del pensamiento ¿Qué aprendí? Ejecución de actividades/ Retroalimentación.</p>
	La narrativa se enfoca en una bruja que captura a las vocales, la misión del

Descripción:	estudiante es rescatarlas cumpliendo desarrollando diversas actividades. En al finalizar cada fase gana un elemento como: poción, sombrero, bola de cristal, escoba, varita mágica y llaves para liberar a las prisioneras. Este recurso brinda una retroalimentación inmediata en cada etapa del trabajo, existe una penalidad, si se equivoca regresa al inicio de cada fase. Con este recurso el estudiante comprende la dinámica de la gamificación, despertando el interés, la motivación, el autoaprendizaje y a su vez va formando hábitos de estudio.
Evaluación:	Técnica: Observación. Instrumento: Lista de cotejo (Tabla 26).
Link	https://view.genial.ly/61b461b5f3a12c0d76f16576/interactive-content-en-busca-de-las-vocales

Nota: Datos que componen el Recurso Digital creado en Genially. Fuente: Elaboración propia adaptado de Genially, 2022.

Ilustración 8. Presentación Recurso Genially, las vocales.



Nota: Estructura del Recurso Digital Genially. Fuente: Elaboración propia, adaptado de Genially 2022.

5.10.2 Recurso Educativo Digital N° 2.

Nearpod.

Esta herramienta permite acceder a contenido creativo. Permite el trabajo colaborativo. La interfaz es amigable en la que se involucran maestros y estudiantes por medio de sus dispositivos. La presentación es atractiva, permite seguir el avance que tienen todos los compañeros que participan en las actividades, además es llamativo para niños ya que cuenta con la elección de personajes antes de desarrollar las actividades.

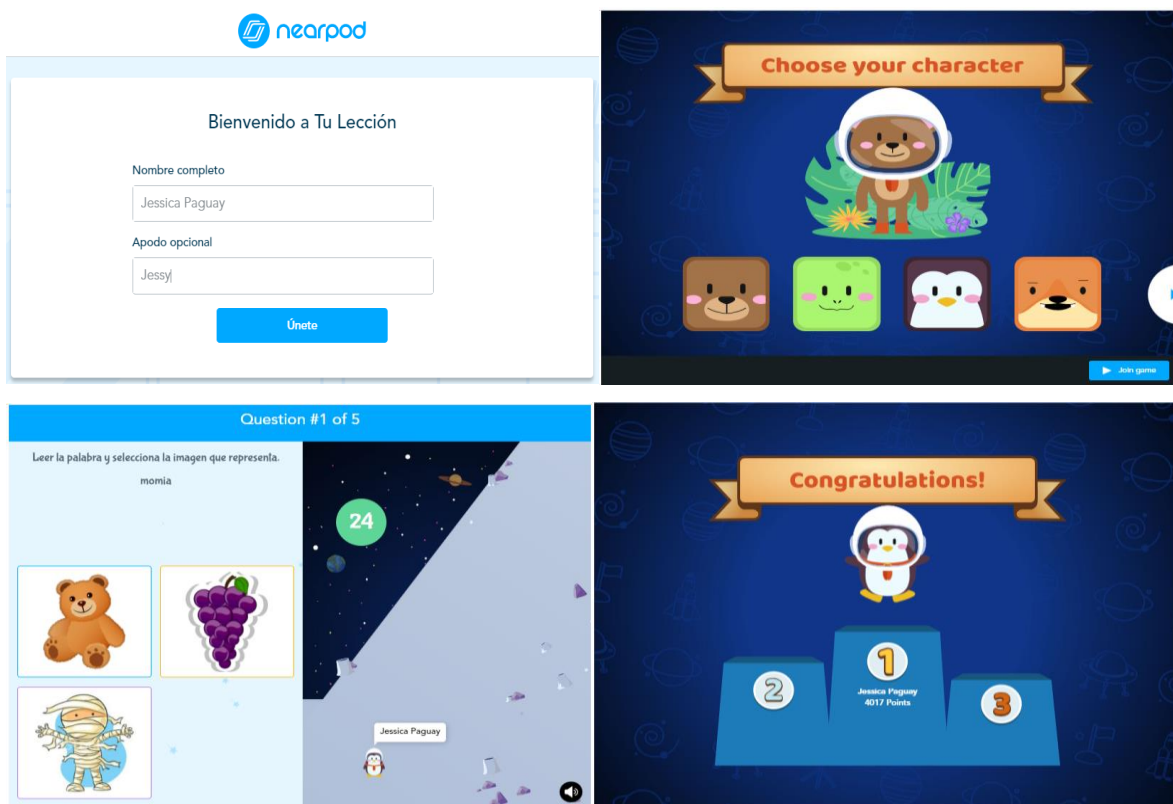
Tabla 22. Nearpod como recurso gamificador.

Nearpod	
Objetivo:	O.LL.2.10. Apropiarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura.
Destreza que refuerza	LL.1.5.5. Desarrollar la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística (semántica, léxica y sintáctica). En el ámbito académico este recurso trabaja, conciencia lingüística, conciencia fonológica, reconocimiento e identificación visual palabras con el fonema Mm.
Secuencia didáctica	<p>Inicio. <i>Dinámica.</i>- En esta ocasión se juega con las emociones, este recurso despierta la curiosidad e interés del estudiante. Además tiene una presentación de competencia similar al de una carrera, se puede manipular el tiempo para contestar las preguntas. También se encuentran las relaciones entre compañeros, ya que al ejecutar la actividad se visualiza el avance de la competencia de todos los compañeros. Presentación del objetivo de estudio.</p> <p>Desarrollo. <i>Mecánica.</i>- El recurso está compuesto por: - Competición: Solo los tres con mayor puntaje suben al podio. - Desafíos: Las preguntas tienen tiempo determinado para ser resueltas. <i>Componentes.</i>- Se utiliza lo siguiente: - Avatar: Al ingresar a la actividad debe elegir una representación visual del jugador. - Límites de tiempo: Se trabaja con tiempo para que exista presión en los estudiantes, como los usuarios son niños en proceso de adquisición de la lectoescritura los tiempos son largos para cada pregunta. - Podio: Se ve el avance de los participantes del grupo.</p> <p>Cierre. Desarrollar las actividades en la herramienta digital.</p>

	Retroalimentación.
Descripción:	La dinámica de este recurso es atraer a los estudiantes desde el momento que ingresan al link. Deben identificarse colocando su nombre y apellido, luego debe seleccionar el personaje (avatar) con el que va a participar. En el proceso debe leer con atención las indicaciones si el enlace es para trabajar en forma asíncrona. Si el enlace es de trabajo síncrono debe escuchar las indicaciones de la maestra. Luego el usuario debe responder a las preguntas. Es importante mencionar que en esta actividad se cuenta con elementos visuales como imágenes en las preguntas para hacer más atractiva a la actividad. El estudiante debe seleccionar
Evaluación:	Técnica: Observación. Instrumento: Lista de verificación (Tabla 27).
Link	https://app.nearpod.com/?pin=IZCU4

Nota: Datos que componen el Recurso Digital creado en Nearpod. Fuente: Elaboración propia adaptado de Nearpod, 2022.

Ilustración 9. Presentación Recurso Didáctico Nearpod, Fonema M.



Nota: Estructura del Recurso Digital Nearpod. Fuente: Elaboración propia, adaptado de Nearpod 2022.

5.10.3 Recurso Educativo Digital N° 3.

Educaplay.

Esta herramienta permite crear actividades multimedia atractivas que se aplican como recursos en el aula. Cuenta con variedad de opciones en la creación de recursos y la interfaz que brinda es cálida para docentes y estudiantes. Se utiliza en esta propuesta porque es adecuada para el trabajo con niños, permite insertar, audios, imágenes, videos, texto. Permitiendo una adecuada comunicación de la temática de estudio entre docente y estudiantes.

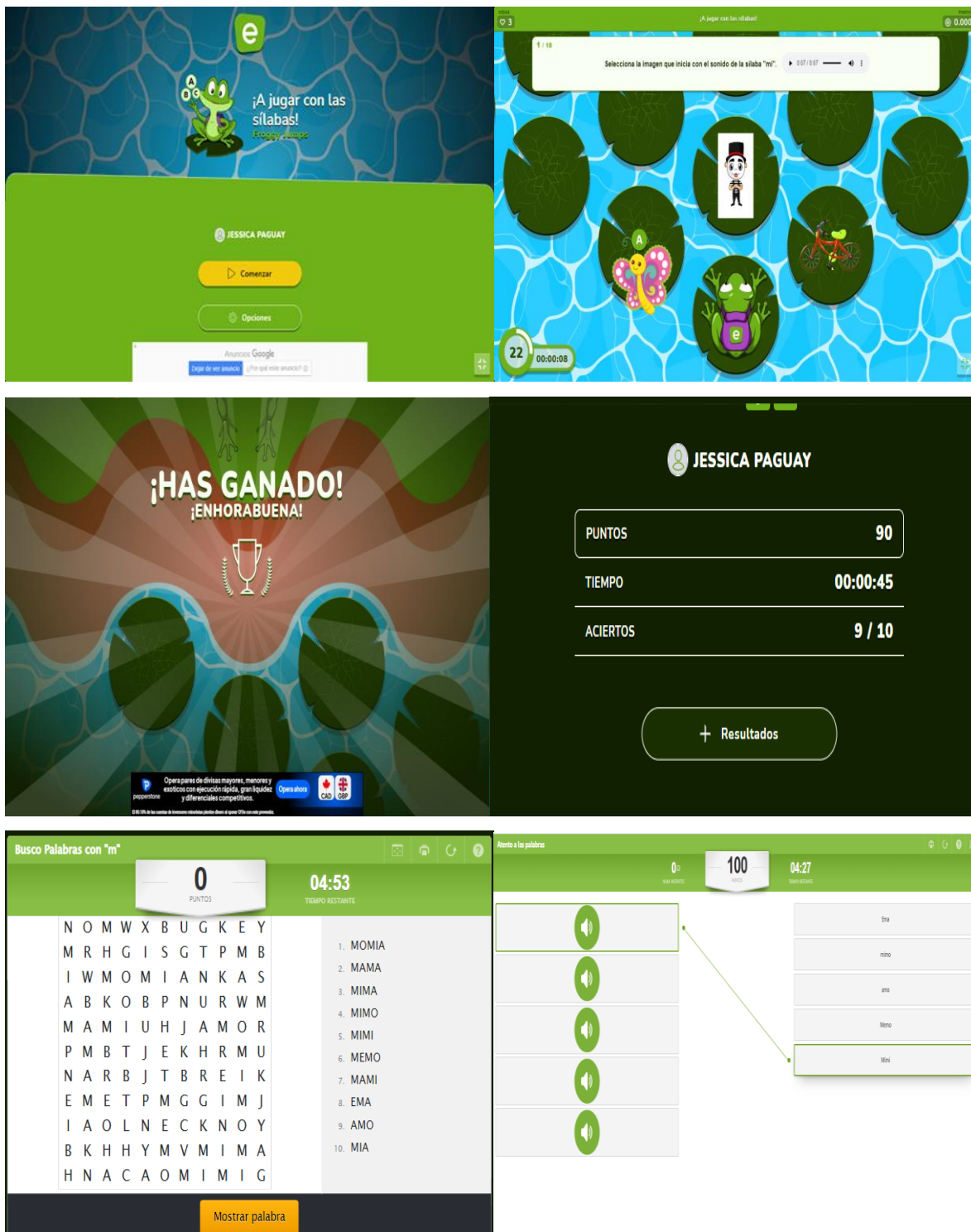
Tabla 23. Educaplay como recurso gamificador.

Educaplay	
Objetivo:	O.LL.2.10. Apropriarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura.
Destreza que refuerza	<p>LL.1.5.5. Desarrollar la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística (semántica, léxica y sintáctica).</p> <p>En el ámbito académico este recurso trabaja, conciencia lingüística, conciencia fonológica, reconocimiento e identificación visual palabras con el fonema Mm.</p> <p>Es importante mencionar que la carga horaria de lengua y literatura para segundos años de E.B, es de 10 horas semanales, y la enseñanza de la letra “m” es de un aproximado mínimo de 3 semanas, al ser el primer fonema se refuerza con diversas actividades, tareas y trabajos para seguir el proceso con las siguientes letras del abecedario.</p>
Secuencia didáctica.	<p>Inicio. <i>Dinámica.</i>- Trabaja nuevamente con: - Emociones, este recurso tiene que trabajar analizando la familia silábica de la letra “M-m”: MA, ME, MI, MO MU. Tiene que procurar no equivocarse porque si lo hace la ranita jugadora cae de su hoja. Presentar el objetivo de la clase.</p> <p>Desarrollo. <i>Mecánica.</i>- El recurso está compuesto por: - Retroalimentación: Si la respuesta que selecciona el estudiante es correcta avanza, pero si selecciona la incorrecta la ranita jugadora cae de su hoja. El jugador cuenta con 3 vidas. Al finalizar su trabajo tiene su puntuación y la opción de analizar cada</p>

	<p>respuesta a las preguntas, la herramienta educaplay emite al culminar la actividad un informe detallado de la participación.</p> <p><i>Componentes.</i>- Se utiliza lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avatar: Tiene solo una representación del jugador, es una ranita. - Límites de tiempo: Al desarrollar la actividad corre el tiempo, esto ejercer presión en los participantes. Al programar el tiempo se considera la edad de los niños y la dificultad de la pregunta. <p>Cierre. Desarrollar las actividades en la herramienta digital. Retroalimentación.</p>
Descripción:	<p>Al ingresar con el link debe registrarse, inmediatamente da la bienvenida e ingresa al desarrollo de la actividad dirigiendo al participante a la primera pregunta. La representación de jugador como ya se mencionó es una ranita, que salta de hoja en hoja para avanzar en el caso que la respuesta que sea correcta. Si la respuesta es incorrecta la hoja de se hunde dejando caer al lago al jugador, la actividad está programada para que el jugador cuente con 3 vidas (oportunidades). Al culminar la tarea se expone el puntaje, tiempo y los aciertos, pero si desea conocer más está la opción resultados donde detalla la acción ejecutada en cada pregunta brindando retroalimentación al estudiante de su desempeño.</p> <p>La herramienta Educaplay se puede utilizar desarrollando actividades en tiempo real, o de manera asíncrona. Otro extra que tiene esta herramienta es la creación de retos, donde se puede seleccionar varias de las actividades creadas para que las ejecuten los estudiantes, en este caso compite con los compañeros y al finalizar puede visualizar su rendimiento y el de sus compañeros.</p>
Evaluación:	<p>Técnica: Resolución de ejercicios. Instrumento: Rúbrica (Tabla 28).</p>
Link	<p>A jugar con las sílabas. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11921845-a_jugar_con_las_silabas.html</p> <p>Soy inspector de palabras: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11922703-busco_palabras_con_m.html</p> <p>Escucho y uno con la palabra. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11926829-atento_a_las_palabras.html</p>

Nota: Datos que componen el Recurso Digital creado en Educaplay. Fuente: Elaboración propia adaptado de Educaplay, 2022.

Ilustración 10. Presentación Recurso Didáctico Educaplay, Fonema M.



Nota: Estructura del Recurso Digital Educaplay. Fuente: Elaboración propia, adaptado de Educaplay 2022.

5.10.4 Recurso Educativo Digital N° 4.

Microsoft Teams.

Esta herramienta permite la comunicación entre estudiantes, docentes y padres de familia. La Unidad Educativa tienen cuentas institucionales, en la que realizan: videoconferencias a diario, asignación de tareas, presentación de tareas, cronogramas académicos para desarrollar en toda la semana, calificaciones y otros. Teams cuenta con varios recursos que permite gamificarlo, permitiendo que sea atractivo y despierte interés en los estudiantes, motivando a desarrollar actividades que preparen los docentes en los canales semanales, enfocándose específicamente en el área de lengua y literatura.

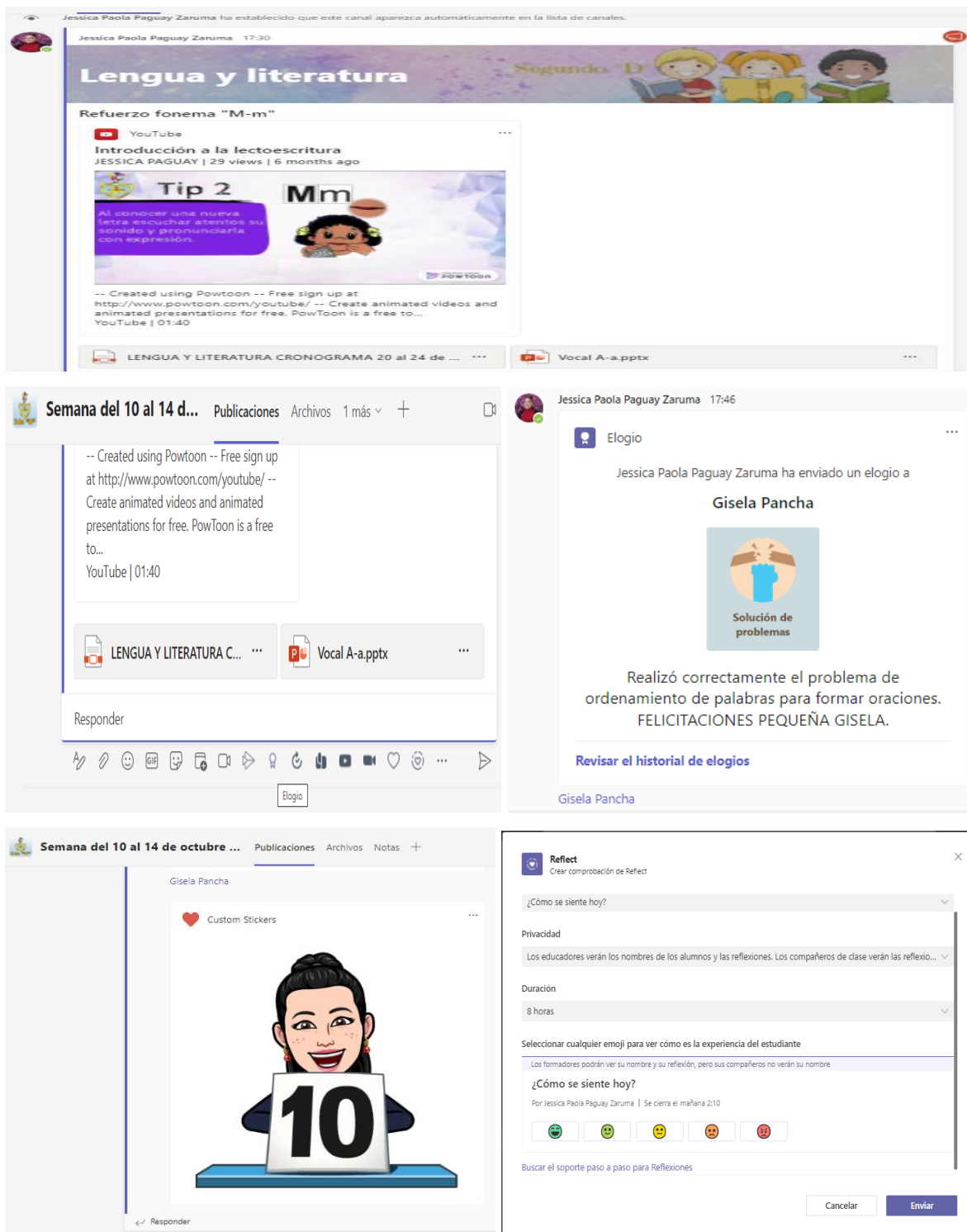
Tabla 24. Teams como recurso gamificador.

Microsoft Teams	
Objetivos:	<p>O.LL.2.10. Apropriarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura.</p> <p>Explorar las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria.(REF: O.LL.2.7)</p>
Destreza que refuerza	<p>LL.1.5.5. Desarrollar la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística (semántica, léxica y sintáctica).</p> <p>En el ámbito académico este recurso trabaja, conciencia lingüística, conciencia fonológica, reconocimiento e identificación visual palabras con el fonema Mm.</p>
Secuencia didáctica	<p>Inicio. <i>Dinámica.</i>- Se desarrolla con los siguientes elementos: - Emociones: Dentro de la plataforma se brindarán instrucciones que despierten la curiosidad a los estudiantes aprendiendo a utilizar algunos recursos que cuenta Teams. - Narrativa: Para iniciar cada fonema de estudio se presenta un cuento que atrape al estudiante y dirigir las actividades en función a la resolución de problemas y al trabajo colaborativo. Presentación del objetivo de la clase.</p> <p>Desarrollo.</p>

	<p>Mecánica.- El recurso está compuesto por:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colaboración: Dentro de esta herramienta se puede trabajar por grupos en chat, o en las videoconferencias en la opción crear grupos, de esta forma aprender a trabajar de forma colaborativa. - Retroalimentación: La docente está pendiente, ejecuta un seguimiento e informa a los estudiantes como están realizando las actividades, al ser pequeños necesitan de guía constante. - Turnos: Según desarrollen las actividades poco a poco van aprendiendo la importancia que tiene la participación de cada integrante del grupo, así inicia el respeto de los turnos. <p>Componentes.- Se utiliza lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avatar: En cada actividad se presenta un avatar de la docente que cuenta con varias expresiones que llama la atención de los pequeños. - Equipos: Se crean actividades para que desarrollen en equipo, por ejemplo creación de oraciones con el fonema aprendido, inclusive se puede integrar gincanas. - Insignias: Cada vez que cumplan con las actividades que sean propuestas la docente entrega una insignia, esta puede ser en trabajos grupales e individuales. <p>Cierre. Desarrollar las actividades en la herramienta digital. Retroalimentación.</p>
<p>Descripción:</p>	<p>Teams es la plataforma donde se realiza el trabajo diario con los estudiantes según horario de clases, cada día los estudiantes cumplen con 6 horas de clase. Por lo tanto para evitar que sea monótono y aburrido se presenta esta forma de gamificar.</p> <p>Crear canales por semana, ejecutar anuncios con videos o presentaciones atractivas y cronogramas de actividad semanal.</p> <p>Crear espacios grupales para fomentar el trabajo colaborativo y la resolución de problemas, no olvidar que siempre se guía a los estudiantes, no dejarlos solos por mucho tiempo.</p> <p>Al culminar sus actividades integrar insignias que motiven su trabajo, las actividades no deben ser muy complejas, en casa muchos niños están solos y si no logran ejecutar la actividad puede generar rechazo e indisponer a los niños.</p>
<p>Evaluación:</p>	<p>Técnica: Observación. Instrumento: Lista de cotejo (Tabla 29).</p>
<p>Link</p>	<p>Teams Institucional: https://teams.microsoft.com/#/school/conversations/General?threadId=19:w4ToHm52W28W-wZDt053AjSgok_98RL05ZQsjFI0iKk1@thread.tacv2&ctx=channel</p>

Nota: Datos que componen el Recurso Digital creado en Teams. Fuente: Elaboración propia adaptado de Teams, 2022.

Ilustración 11. Presentación Recursos Didácticos gamificados en Teams.



Nota: Estructura del Recurso Digital Teams. Fuente: Elaboración propia, adaptado de Teams 2022.

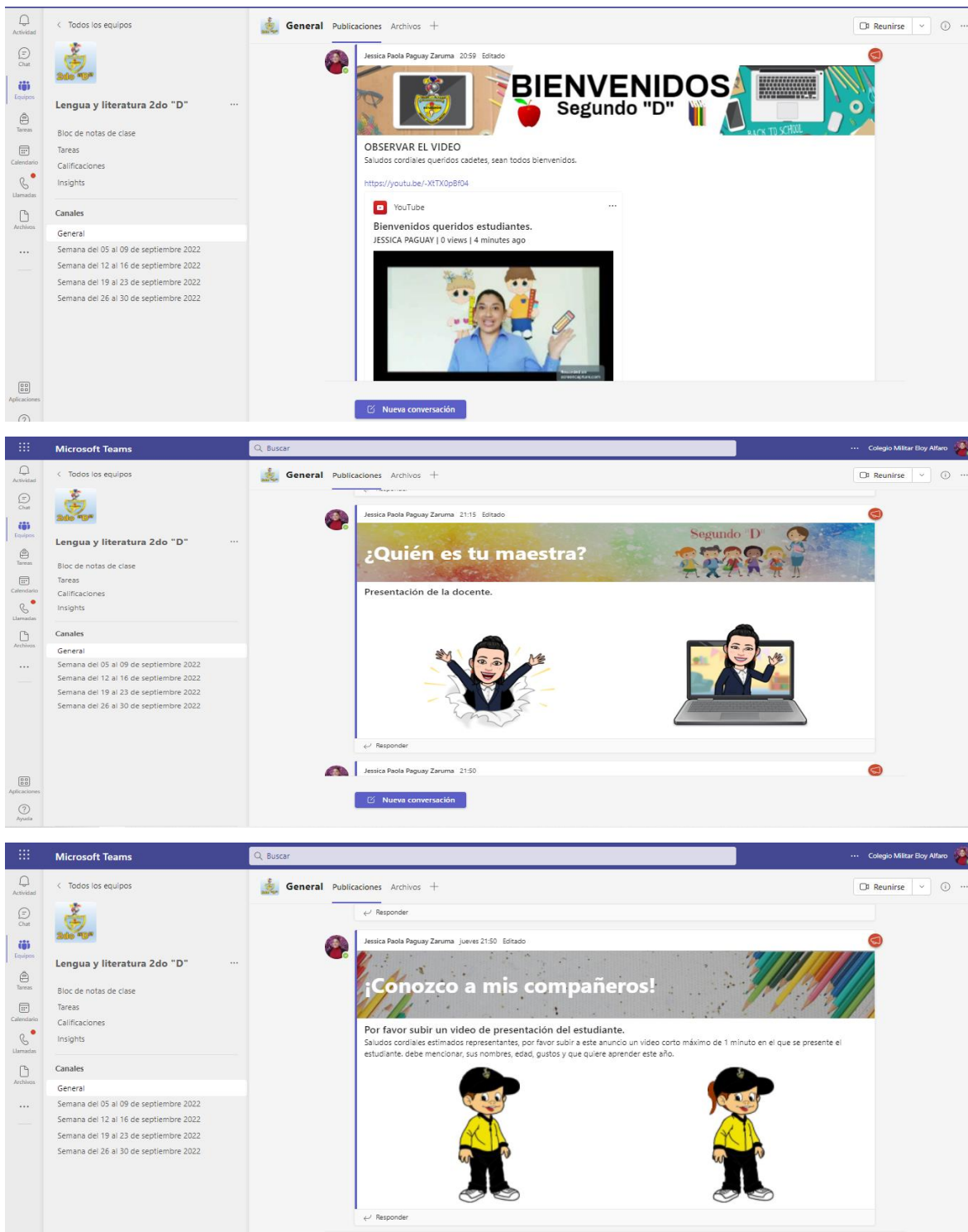
Configuración de Recursos en Microsoft Teams.

Los recursos educativos digitales diseñados se configuran en la plataforma Microsoft Teams. Todos los estudiantes pueden ingresar mediante la cuenta institucional. El equipo de trabajo lleva el nombre Lengua y literatura 2do “D”. La propuesta diseñada se enfoca el área de lengua y literatura, donde se desarrollaron recursos digitales que fortalezcan el proceso lecto-escritor. Se analizó detenidamente los recursos a integrar para desarrollar las temáticas de estudio y cumplir las destrezas y objetivos curriculares. La organización del EVA cuenta con una presentación llamativa, integra recursos multimedia que cause interés en los pequeños estudiantes.

Dentro del equipo de trabajo se encuentra el canal general donde se puede observar diversos anuncios, cuya intención es generar interacción dentro del aula. Cada uno tiene un banner identificativo que presenta lo siguiente:

1. Anunció de bienvenida: Se encuentra un mensaje corto con un video de la docente tutora donde da una cálida bienvenida a sus estudiantes al nuevo año escolar, explica de que trata la materia de lengua y literatura y la forma que se trabajará en las clases virtuales.
2. Presentación de la docente: Es importante que los estudiantes y padres de familia conozcan a la persona que trabajará con ellos. En esta opción se encuentra imágenes animadas de la maestra quienes describen características y datos de la docente como nombre, gustos y experiencia.
3. Actividad de presentación: Los estudiantes deben realizar un video corto máximo de un minuto donde mencione nombres, edad, gustos y qué quiere aprender este año, luego subir al canal. Esta actividad la podrán observar todos los estudiantes, para conocer un poco de cada compañero.

Ilustración 12. Estructura del canal general de Teams



Nota: Página general de Teams, se visualiza en canal general y canales para cada semana.

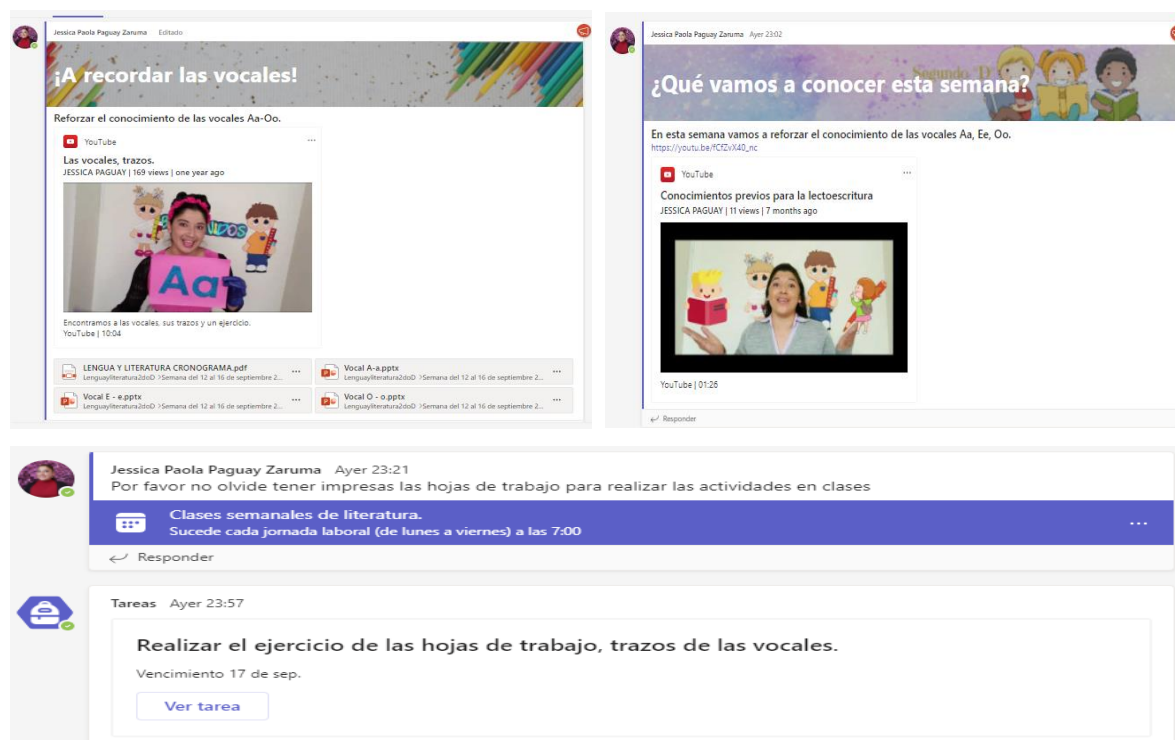
Fuente: Elaboración propia adaptado de Teams, 2022.

La siguiente estructura corresponde a los canales que se crean semana a semana donde se desarrollan los contenidos de la asignatura. Es aquí donde se integran algunos recursos educativos digitales gamificados que se crearon junto a otros recursos, de esta forma cuenta con diversos estímulos cambiantes que capten la atención de los aprendices. Algunos recursos son: videos, link de juegos, documentos, presentaciones, textos escolares, videoclases entre otros. Todos enfocados al desarrollo de la lectoescritura.

Dentro de los canales semanales se ve la siguiente estructura.

1. Al iniciar el canal se encuentra un anuncio con un video explicativo que describe la temática o temáticas a desarrollar en el transcurso de la semana, adjunto al anuncio se encuentran hojas de trabajo y presentaciones de los temas.
2. A continuación se encuentra programada la reunión de la videoclase.
3. Seguido se encuentran las tareas a desarrollar de forma síncrona y asíncrona aquí se incluye algunos recursos digitales elaborados en esta propuesta.

Ilustración 13. Estructura de canales semanales



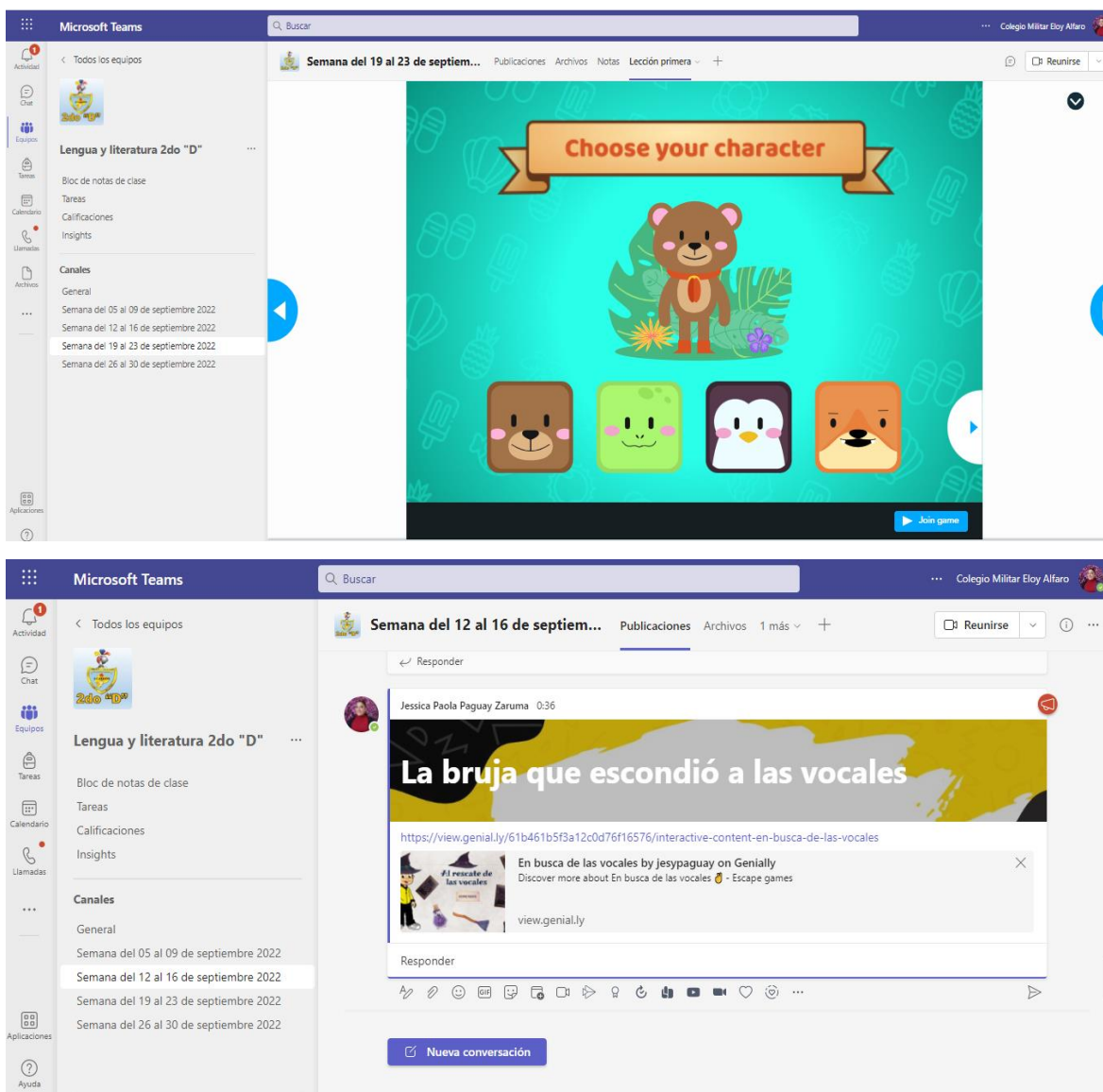
Nota: Página general de Teams, se visualiza en canal general y canales para cada semana.

Fuente: Elaboración propia adaptado de Teams, 2022.

La plataforma Teams cuenta con chat, donde se pueden ejecutar algunas acciones como: formar chat general, chat por grupos que permiten desarrollar diversas estrategias didácticas y chat personal. Este elemento es importante para la comunicación entre docente, estudiantes y padres de familia.

También se encuentra un elemento importante en la barra superior que permite inspeccionar otras aplicaciones e integrar a Teams, ejemplo: visualizar ilustración 14.

Ilustración 14. Otras aplicaciones en Teams



Fuente: Elaboración propia adaptado de Teams, 2022.

5.11. Evaluación.

En la creación de Recursos Educativos Digitales de esta propuesta se centra en el fortalecimiento de la lectoescritura, por lo tanto un punto principal es la selección de contenidos y temáticas que se abordarán para generar actividades que se apliquen como recursos siguiendo los objetivos y destrezas de aprendizaje en el área de lengua y literatura de básica elemental a la que pertenece segundo año de EB. Las herramientas seleccionadas son adecuadas para el trabajo con niños y mediante un link o código se puede insertar en el aula Teams en la que todos los estudiantes tienen acceso.

Al desarrollar recursos, estos deben contar con validación de expertos, es decir se someten a una evaluación mediante la aplicación de técnicas e instrumentos acorde a lo que se desea conocer. Dicho esto se presenta instrumentos que realizan la valoración en dos ámbitos:

1. Evaluación de los recursos educativos digitales gamificados creados para el fortalecimiento de adquisición de la lectoescritura, se desarrollaron en las herramientas: Genially, Nearpod, Educaplay, Teams, integrando en ellas imágenes, textos, audios y videos. Estos deben cubrir necesidades de aprendizaje de los estudiantes y cumplir con parámetros de calidad. A continuación se presenta una lista de verificación de Sosa y Noriega (2017) donde se realizan adaptaciones para evaluar los recursos creados en la propuesta. La lista de control contiene aspectos como: Características pedagógicas, tecnológicas y de interacción.
2. Evaluación de los logros de aprendizajes de los estudiantes de segundo año de EG al utilizar los recursos de refuerzo, mediante los instrumentos de evaluación, como la lista de cotejo y lista de verificación.



EJÉRCITO ECUATORIANO

UNIDAD	UNIDAD EDUCATIVA MILITAR “ELOY ALFARO”	CÓDIGO	
NOMBRE	INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN PARA RECURSOS DIGITALES	VERSIÓN	1.0

Instrucción: Señale con una x en la columna sí o no según sea su criterio de valoración para cada criterio evaluado, esta rúbrica pretende validar recursos. Seleccione solamente una opción de respuesta por indicador. En cada sección se encuentra el puntaje mínimo que debe cumplir por cada característica evaluada para su aprobación, en caso de no cumplir con alguna característica por favor realizar las correcciones pertinentes.

Tabla 25. Lista de verificación para validación de recursos.

Aspectos Evaluados	Si (1 punto)	No (0 puntos)
1. Características pedagógicas		
1.1 Objetivos		
¿Los objetivos son claros y precisos?		
¿Indicaciones claras sobre lo que debe aprender el estudiante?		
1.2 Calidad de los recursos		
¿Están relacionados con los objetivos propuestos?		
¿Ayudan a lograr los objetivos propuestos?		
¿Se encuentran libre de errores?		
¿Son adecuados para el nivel del alumno?		
¿Se encuentran organizados y estructurados con orden lógico?		
¿Se encuentran vigentes y actualizados?		
¿El lenguaje es claro y adecuado para el nivel del alumno?		
1.3 Motivación		
¿Los recursos generan interés y motivación en el estudiante?		
¿Los recursos cuentan con realimentación y le envía respuestas correctivas?		
¿El tiempo de uso del recurso o elaboración de la actividad es adecuado?		
Total /12 (puntaje mínimo 9/12)		
2. Características tecnológicas		
2.1 Accesibilidad		
¿Los recursos se encuentra libre de problemas técnicos		

(errores de programación, enlaces erróneos, entre otros)?		
¿Los recursos están diseñados para ser utilizado por usuarios con capacidades diferentes (sensoriales y motoras)?		
¿Los recursos permiten el acceso mediante diferentes dispositivos (celulares, tablets, computadores, entre otros)?		
2.2 Reusabilidad		
¿Los recursos se puede adaptar a diferentes contextos educativos?		
¿Los recursos cuentan con documentación que especifica sus características principales para que el usuario pueda usarlo o modificarlo sin dificultad?		
¿Los recursos se puede adaptar o modificar a un contexto diferente de aprendizaje?		
2.3 Portabilidad		
¿Los recursos funciona en múltiples sistemas operativos (Windows, Linux, Mac)?		
¿Los recursos requiere de la previa instalación de un software para visualizarlo?		
¿Los recursos se puede visualizar en cualquier navegador de internet?		
2.4 Licenciamiento		
¿El recurso o actividad cuenta con derechos libres para compartir?		
¿El recurso o actividad adjunta alguna licencia Creative Commons o similar que otorguen el derecho de utilizarlos?		
Total /11 (puntaje mínimo 8/11)		
3. Características de interacción		
3.1 Accesibilidad		
¿El recurso o actividad posee imágenes adecuadas al contenido?		
¿El recurso o actividad posee animaciones y/o videos adecuados a los contenidos?		
¿El recurso o actividad posee audios adecuados al contenido?		
¿Las imágenes utilizadas son de libre uso o del autor del recurso o actividad?		
¿Las animaciones y videos utilizados son de libre uso o del autor del recurso o actividad?		
¿Los audios utilizados son de libre uso o del autor del recurso o actividad?		
¿El recurso posee colores, tipo y tamaño de letra adecuados para los usuarios?		
3.2 Usabilidad		
¿El diseño de la interfaz del recurso o actividad le permite al usuario interactuar con facilidad?		

¿Las instrucciones del recurso o son claras y precisas?		
¿La navegación por el recurso o actividad es fácil, intuitiva y ágil?		
¿El comportamiento de la interfaz de usuario del recurso o actividad es consistente y predecible (no es confusa y es libre de errores)?		
Total /11 (puntaje mínimo 8/11)		

Fuente: Elaboración propia adaptada de Sosa et al., 2017

Tabla 26. Lista de cotejo actividad Genially.



EJÉRCITO ECUATORIANO

UNIDAD	UNIDAD EDUCATIVA DE FUERZAS ARMADAS COLEGIO MILITAR NO.1 "ELOY ALFARO"	CÓDIGO	A.A
NOMBRE	LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD GENIALLY		

Nombre: _____ **Fecha:** _____

Instrucción: Marque con una equis (X) si o no según el criterio de valoración que crea conveniente de acuerdo con el desarrollo de las actividades creadas en la herramienta Genially. Seleccione una opción de respuesta por aspecto evaluador.

Aspectos evaluados	Si	No
Cumple con la fecha y tiempo establecido.		
Participa de forma activa en las actividades propuestas.		
Comprende las indicaciones de cada actividad.		
Sigue las normas propuestas en las actividades.		
Disfruta al ejecutar las actividades.		
Al tener dudas retorna a las indicaciones.		
Aplica conocimientos previos.		

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 27. Lista de verificación actividad Nearpod.



EJÉRCITO ECUATORIANO

UNIDAD	UNIDAD EDUCATIVA DE FUERZAS ARMADAS COLEGIO MILITAR NO.1 "ELOY ALFARO"	CÓDIGO	A.A
NOMBRE	LISTA DE VERIFICACIÓN ACTIVIDAD NEARPOD		

Nombre: _____ **Fecha:** _____

Instrucción: Marque con una equis (X) si o no según el criterio de valoración que crea conveniente de acuerdo con el desarrollo de la actividad creada en Nearpod. Seleccione una opción de respuesta por indicador.

Indicadores	Si (2p)	No (0p)
Cumple con la fecha y tiempo establecido.		
Se identifica al ingresar a la actividad.		
Selecciona un avatar para iniciar la actividad.		
Desarrolla las preguntas siguiendo la instrucción.		
Pone en práctica los conocimientos adquiridos.		

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 28. Rúbrica de evaluación actividades Educaplay.



EJÉRCITO ECUATORIANO

UNIDAD	UNIDAD EDUCATIVA DE FUERZAS ARMADAS COLEGIO MILITAR NO.1 "ELOY ALFARO"	CÓDIGO	A.A
NOMBRE	RÚBRICA DE EVALUACIÓN ACTIVIDADES EDUCAPLAY		

Nombre: _____ **Fecha:** _____

Instrucción: Marque con una equis (X) el criterio de valoración que crea conveniente de acuerdo con el desarrollo de la actividad creada en Educaplay. Seleccione una opción de respuesta por aspecto a evaluar.

Aspectos de Evaluación	Excelente (2 puntos)	Satisfactorio (1.5 puntos)	Puede mejorar (1 punto)	Inadecuado (0.5 puntos)	Valoración
Participación	Demostró responsabilidad y entusiasmo al realizar las actividades durante todo el tiempo.	Demostró responsabilidad y entusiasmo al realizar sus tareas durante la mayoría de este tiempo.	Demostró responsabilidad y entusiasmo al realizar sus tareas durante poco tiempo.	Demostró nula responsabilidad y entusiasmo al realizar sus tareas durante todo este tiempo	
Ejercicios de sílabas.	Responde correcto de 9 a 10 palabras.	Responde correcto de 7 a 8 palabras.	Responde correcto de 5 a 6 palabras.	Responde correcto de 1 a 4 palabra.	
Ubicación de palabras.	Ubica en el tiempo establecido de 9 a 10 palabras.	Ubica en el tiempo establecido de 7 a 8 palabras.	Ubica en el tiempo establecido de 5 a 6 palabras.	Ubica en el tiempo establecido de 1 a 4 palabra.	
Relación sonido palabra.	Relaciona todos los sonidos con la palabra que corresponde.	Relaciona 4 y 3 sonidos con la palabra que corresponde.	Relaciona 2 sonidos con la palabra que corresponde.	Relaciona 1 sonidos con la palabra que corresponde.	
Destreza	Aplica siempre los conocimientos adquiridos en clases para el desarrollo de las actividades.	Aplican a veces los conocimientos adquiridos en clases para el desarrollo de las actividades.	Aplica poco los conocimientos adquiridos en clases para el desarrollo de las actividades.	No aplica los los conocimientos adquiridos en clases para el desarrollo de las actividades.	
Total / 10 puntos					

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 29. Lista de cotejo actividades Teams.





EJÉRCITO ECUATORIANO

UNIDAD	UNIDAD EDUCATIVA DE FUERZAS ARMADAS COLEGIO MILITAR NO.1 "ELOY ALFARO"	CÓDIGO	A.A
NOMBRE	LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD TEAMS.		

Nombre: _____ **Fecha:** _____

Instrucción: Marque con una equis (X) en el criterio según de valoración que crea conveniente de acuerdo con el desarrollo de la actividad que se desarrollan en Teams. Seleccione una opción de respuesta por indicador.

Indicadores		
Trabajar con avatar identificativos.		
Realizar actividades en grupos pequeños.		
Utilizar el chat para realizar actividades escolares.		
Utilizar el chat para dialogar con amigos.		
Recibir insignias.		
Acompañamiento de la docente en el desarrollo de actividades.		

Fuente: Elaboración propia.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En el presente trabajo de titulación se identificó el nivel de desarrollo del proceso lectoescritor que se encontraba los estudiantes de segundos años de E.B, de igual manera se presentó una descripción de las estrategias didácticas que los docentes implementan en sus clases para concretar dicho proceso, inmediatamente encontramos al objetivo de diseñar una propuesta de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lecto-escritura, desde el enfoque de gamificación, dirigida a estudiantes de Segundos Años de E.G.B, en el Colegio Militar “Eloy Alfaro”, durante el año lectivo 2021-2022, donde se plantearon tres (3) objetivos específicos, mismos que se cumplieron mediante un estudio que incluye la revisión literaria de investigaciones anteriores y la recolección de información de los protagonistas directos de esta investigación proyectiva, obteniendo las siguientes conclusiones:

De acuerdo al primer objetivo el cual fue diagnosticar la situación actual referida al nivel de desarrollo del proceso de la lecto-escritura, se obtiene que los prerrequisitos deben ser fortalecido ya que en su mayoría tienen un nivel medio en su desarrollo. Los procesos cognitivos que intervienen en la lecto-escritura como: la atención, la memoria, y el lenguaje se encuentran medianamente desarrollados, mientras que la percepción y el pensamiento se encuentran desarrollados en un gran porcentaje de estudiantes. Con los predictores de la lecto-escritura relacionado a la conciencia fonológica se obtiene que la identificación del sonido de las vocales, identificación visual de las vocales mayúsculas y minúsculas y la resolución de adivinanzas, los estudiantes tienen un desarrollo medio, mientras que el reconocimiento de palabras que inician con vocales está poco desarrollado. Finalmente, el estudio de los elementos lectores indica que la capacidad de identificar el nombre de objetos y de identificar colores está desarrollado en los estudiantes. En función de lo analizado se concluye que la situación actual del desarrollo de la lectoescritura no es adecuada ya que el parámetro ideal indica que todos estos aspectos deberían estar desarrollados o muy desarrollados para la implementación eficiente del proceso lecto-escritor (Torres y Granados, 2014).

Con respecto al segundo objetivo que se refiere a describir las estrategias didácticas que actualmente emplean los docentes para el desarrollo de la lecto-escritura, con los

estudiantes de Segundos años de E.G.B del Colegio Militar “Eloy Alfaro”, se determinó que en las estrategias preinstruccionales aplicadas para motivar al estudiante los juegos casi nunca son aplicados en el proceso lecto-escritor, mientras que para la activación de conocimientos previos la discusión guiada y la estrategia de choque con conocimientos previos casi nunca son aplicados. Respecto a las estrategias didácticas co-instruccionales la implementación de organizadores gráficos y actividades gamificadoras casi nunca son aplicadas, de acuerdo a la aplicación de herramientas digitales como Genially, Canva y Prezzi casi nunca y nunca son utilizadas. En relación a las estrategias posinstruccionales, los docentes casi nunca utilizan estrategias que desarrollen el aprendizaje colaborativo y resúmenes mediante audios y videos. De acuerdo a lo descrito, es posible concluir que existe una amplia variedad de estrategias que promueven la motivación, la participación activa y el trabajo colaborativo de los estudiantes que no implementan con frecuencia los docentes para el desarrollo de la lecto-escritura.

En cuanto al tercer objetivo, el cual se refiere a configurar los componentes de una propuesta de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lecto-escritura, desde el enfoque de gamificación, dirigida a estudiantes de Segundos Años de E.G.B, en Colegio Militar “Eloy Alfaro”, en la etapa de planificación los docentes señalan que la justificación de la propuesta debe estar encaminada a mejorar el acceso al conocimiento, presentar la información de manera atractiva e interactiva, fortalecer el aprendizaje de la lecto-escritura de forma lúdica, fortalecer el aprendizaje colaborativo, motivar el interés de la lecto-escritura y generar el autoaprendizaje y la autonomía, mientras que en relación a los objetivos los docentes consideran que todos los planteados para esta etapa deben ser considerados en la propuesta, en lo que respecta a los contenidos se consideran todos los establecidos como son: la conciencia lingüística, el reconocimiento de fonemas, la correspondencia grafema-fonema, la lectura y escritura de sílabas, las palabras y oraciones. Para la etapa de ejecución se propusieron algunas técnicas gamificadoras obteniendo como resultados favorables la competición, los retos y logros, referente a las herramientas seleccionadas para el diseño de los recursos de la propuesta los docentes determinan el trabajar con: Nearpod, Genially, Educaplay y Teams, mientras que las actividades que se consideran muy importantes son: la identificación de vocales mayúsculas y minúsculas, elaboración de crucigramas, construcción

y organización de oraciones. Finalmente, para la etapa de evaluación se establecen tres (3) técnicas, tipos e instrumentos que son los más utilizados por los docentes destacando, la coevaluación, el análisis de producto y la observación mediante rúbrica. Todos estos componentes ayudaran a desarrollar recursos educativos digitales mediante el enfoque de gamificación para fortalecer el proceso lecto-escritor.

En relación al objetivo general descrito anteriormente sobre el diseño de una propuesta de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lecto-escritura, desde el enfoque de gamificación se realizó con efectividad en función del cumplimiento de los objetivos específicos descritos anteriormente, obteniendo como producto final recursos gamificados para fortalecer los procesos de adquisición de la lecto-escritura.

Recomendaciones:

Después de describir las conclusiones, se enuncian las siguientes recomendaciones.

Para el desarrollo de la lecto-escritura, se recomienda que los docentes fortalezcan los factores referentes a la adquisición y predicción de la lecto-escritura, ya que en su mayoría se encuentran desarrollados y medianamente desarrollados, siendo un resultado poco satisfactorio como punto de partida de la presente investigación.

En la aplicación de las estrategias que utilizan los docentes para el desarrollo de la lecto-escritura en el aula, se recomienda utilizar con mayor frecuencia las estrategias referentes a la inclusión de herramientas digitales, ya que estas permiten diseñar actividades en forma variada, estimulando la motivación e interés de los aprendices. No se debe descartar las estrategias que están utilizando en la actualidad.

Referente al desarrollo de recursos educativos digitales se recomienda su aplicación, cada herramienta fue seleccionada analizando característica estrictamente relacionadas con la temática de estudio y el grupo de estudiantes al que está dirigido. Por lo cual se recomienda implementar en el contexto educativo permitiendo ser un antecedente para motivar a otros colegas a la creación de recursos digitales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta-Savíer F., & García, M. (2012). Estrategias de enseñanza utilizadas por los docentes de biología en las universidades públicas. *Omnia*, 18(2), 67-82. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=73723402005>
- Aguado-Molina, M., & Villalba-Salvador, M. (2020). La ilustración como recurso didáctico. *DEDiCA Revista de Educação e Humanidades (dreh)*, 0(17), 337-359. <https://doi.org/10.30827/dreh.v0i17.15158>
- Agudelo Torres, J. F. (2016). *El cuento como estrategia pedagógica: Una apuesta para pensar-se y narrar-se en el aula*. Universidad Católica Luis Amigó. https://www.funlam.edu.co/uploads/fondoeditorial/263_El_cuento_como_estrategia_pedagogica.pdf
- Arias-Jaramillo, L. M., García-Herrera, D. G., Castro-Salazar, A. Z., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Aprendizaje colaborativo y lectoescritura: un análisis con estudiantes de Educación General Básica. *EPISTEME KOINONIA*, 3(6), 251-272. <https://doi.org/10.35381/e.k.v3i6.824>
- Barbarán Cuzco, M. F. (2019). Identificamos información explícita en textos orales, utilizando un mapa semántico. <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/15028>
- Beltrán J., López-Escribano, C. y Rodríguez E. (2006). Precursores tempranos de la lectura. En B. Gallardo, C. Hernández y V. Moreno (Eds.). *Lingüística clínica y neuropsicología cognitiva*. Actas del I Congreso Nacional de Lingüística Clínica (pp. 18-26). Valencia: Universitat de Valencia.
- Blanquiz, Y., & Villalobos, M. F. (2018). Estrategias de Enseñanza y Creatividad del Docente en el área de Ciencias Sociales de Instituciones Educativas de Media de San Francisco 1. *Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 20(2), 356–375. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6773130>
- Borrás Gené, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Gabinete de Tele-Educación. Universidad Politécnica de Madrid. DOI:10.13140/RG.2.1.3807.9848
- Cabero-Almenara, J. (2020). Aprendiendo del tiempo de la COVID-19. *Revista Electrónica Educare*, 24 (Suplemento), 1–3. <https://doi.org/10.15359/ree.24-s.2>

- Caraballo-Folgado, A. (2018, Octubre 17). El tiempo de concentración de los niños según su edad. [Guiainfantil.com](https://www.guiainfantil.com).
<https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/aprendizaje/el-tiempo-de-concentracion-de-los-ninos-segun-su-edad/>
- Cardozo Sánchez, R. (2018). *Estrategia didáctica mediada con TIC para el mejoramiento de habilidades lectoescritoras en estudiantes de grado primero primaria* [Tesis maestría, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Duitama]. Archivo digital. <http://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/2327>
- CarrilloMa, Padilla, J, Rosero, T, & Villagómez, María Sol (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad. Revista de Educación*, 4(2),20-32. [Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467746249004](https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467746249004)
- [Casalins Cuervo, M, y Narváez Bello, K. \(2018\). Incidencia del uso y apropiación de los recursos educativos digitales para el aprendizaje en niños de ciclo uno.](#) [Tesis maestría, Universidad Pedagógica Nacional de Colombia,] [Cinde.org.co. http://hdl.handle.net/20.500.11907/2236](http://hdl.handle.net/20.500.11907/2236)
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: sobre la lectura contemporánea*. España: Anagrama.
- Castro, A., Gómez, T., Moroyoqui, J y Valdez, L. (2018). Las TIC como herramientas educativas y su aplicación en la lectoescritura para su enseñanza. *Memorias CIIE*. 1422-1425.
- Choez Jalca, J. M. (2022). *Herramientas digitales para la lecto-escritura de los estudiantes de tercer grado de la E.B.B. Francisco de Miranda, año 2021*. [Tesis de maestría, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6747>
- Condemarín, M. (2000). Estrategias de enseñanza para activar los esquemas cognitivos de los estudiantes. *Lectura y vida*, 21(2), 26-35. <https://www.guao.org/sites/default/files/portafolio%20docente/Estrategias%20de%20ense%C3%B1anza%20para%20activar%20los%20esquemas%20cognitivos.%20Condemarin.pdf>

- Contreras, R., & Eguia, J. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Bellaterra. <https://surassessment.cl/Documentos/publicaciones/Gamificaci%C3%B3n%20en%20aulas%20universitaria.pdf#page=11>
- Cortizo, J., Carrero, F., Monsalve, B., Velasco, A., Díaz, L. y Pérez, J. (2011, julio 11). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos [conferencia]. *VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria, Retos y oportunidades del desarrollo de los nuevos títulos en educación superior*. Madrid, España. http://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf?sequence=2
- Cueto, D. (2021, 14 abril). *Conciencia fonológica y conciencia fonémica*. Mentalex. <https://blog.mentalex.com/conciencia-fonologica-y-conciencia-fonemica/>
- Currículo de Educación Básica. (2016). Currículo de los niveles de Educación Obligatoria para subnivel Elemental. Ministerio de Educación ecuatoriana. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Elemental.pdf>
- de Sousa Mendes, D., Lima, M. R. D., & Freitas, T. A. R. D. (2021b). Gamificación, «no tengo ni idea de lo que es»: un estudio en la Formación Inicial del Profesorado de Educación Física. *Alteridad*, 17(1), 12–23. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.01>
- Díaz, F (1999) *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una interpretación constructiva*. McGraw-Hill.
- Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. En III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación. <http://hdl.handle.net/11441/59067>
- Fernández, R. (2020, 26 de septiembre). *Requisitos para adquirir la escritura*. Neurobidea. <https://www.neurobidea.com/post/requisitos-escritura>
- Flores Davis, L. E. (2007). Los conocimientos previos en la alfabetización inicial. *Revista electrónica Educare*, 11(2), 143-155. <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/372460>

- Fuenmayor, Gloria. & Villasmil, Yeriling. (2008). La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 9(22), 187-202.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=170118859011>
- Gaitan V., (2013). Gamificación en el aprendizaje divertido. *Educativa*.
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gallego, C. (2006, del 23 al 25 de marzo). Los prerrequisitos lectores [Ponencia]. Morelia, México. http://www.waece.org/cd_morelia2006/ponencias/gallego.htm
- García-Ríos, D. J. (2020). Estrategias didácticas en Geografía. *Geográfica digital*, 16(32), 2.
<https://doi.org/10.30972/geo.16323913>
- González-Seijas, R., López, S., Villar, J. y Rodríguez, A. (2013). Estudio de los predictores de la lectura. *Revista de Investigación En Educación*, 11(2), 98–110.
<http://reined.webs.uvigo.es/index.php/reined/article/view/177>
- Gutiérrez, A y Monte, R. (s.f). La importancia de la lectura y su problemática en el contexto educativo universitario. El caso de la universidad Juárez autónoma de tabasco (México). *Revista Iberoamericana de Educación*.
<http://www.rieoei.org/deloslectores/632Gutierrez.PDF>
- Hernández, D., Rodríguez, J., Refugio, D., Roque, R y Tavares, J. (2017). Prototipo de sistema informático para la enseñanza y apoyo en lecto-escritura de niños con discapacidades motoras, auditivas y visuales en el Estado de Aguascalientes. *Memorias CIIE*, 3663-3671.
- Hurtado, J. (2012). El proyecto de investigación. Comprensión holística de la metodología y la investigación. Ediciones Quirón.
- Hurtado, J. (2014). *El proyecto de investigación: comprensión holística de la investigación y la metodología*. (7.^a ed.). Quirón.
- Iza Salazar, M. (2019). *La gamificación como estrategia innovadora para la enseñanza de las matemáticas en educación primaria* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador] DSpace. <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/17868>
- Jiménez-González, J., Rodríguez, C., Guzmán, R., & García, E. (2010). Desarrollo de los procesos cognitivos de la lectura en estudiantes normolectores y estudiantes con

- dificultades específicas de aprendizaje. *Revista de Educación* (353), 361-386.
http://www.ince.mec.es/revistaeducacion/re353/re353_13.pdf
- Jiménez, J. y Ortiz, M. (2000). Metalinguistic awareness and reading acquisition in the Spanish language. *The Spanish Journal of Psychology*, 3, 37-46.
- Juan Rubio, A. D., & García Conesa, I. M. (2016). Las canciones como herramientas pedagógicas para la enseñanza del inglés en la Educación Primaria. *Revista Electrónica del Lenguaje*, 3, 3-24. <http://hdl.handle.net/10045/60688>
- Larrosa, J. (2003). El ensayo y la escritura académica. *Revista Propuesta Educativa*, 12(26), 34-48.
https://www.uv.mx/personal/lenunez/files/2013/06/LR10_ElEnsayoEscrituraAcademica.pdf
- Malvido, A. (2019, July 30). *La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019*. Www.cursosfemxa.es; Cursos Femxa.
<https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Medina Cepeda, N., Delgado Fernández, J., & Guerrero Chirinos, R. (2022). Socrative como herramienta para la evaluación y aprendizaje de Fundamentos Matemáticos en el estudiantado universitario. *Actualidades Investigativas en Educación*, 22(1), 1-29. <https://doi.org/10.15517/aie.v22i1.49065>
- Microsoft. (2021). Microsoft Teams: Aula en remoto / *Microsoft Education*. Microsoft.com.
<https://www.microsoft.com/es-es/education/products/teams>
- Mikel González, J. (2016). *Gamificación hagamos que aprender sea divertido* [Tesis de maestría, Universidad Pública de Navarra]. Academica-e. <http://academica-e.unavarra.es/xmlui/handle/2454/21328>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de EGB. Lengua y literatura*.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/2-LL.pdf>
- Miranda-Leal, M. (2018). Gamificación en clase no es cuestión de juego. *Memorias CIIE*. 629 - 632.
- Miniland Educational. (2016, September 30). *Pros y contras de los recursos educativos digitales*. Blog Miniland Educational.
<https://spain.minilandeducational.com/school/pros-contras-recursos-educativos->

[digitales/#:~:text=Ayuda%20al%20aprendizaje%3A%20Los%20recursos,con%20audio%20y%20v%C3%ADdeo%2C%20etc.](#)

- Miranda-Palma, C. y Romero-González, R. (2019). Adaptación del método ecléctico a un videojuego de aventuras gráficas para la mejora de habilidades lectoescritoras en estudiantes. *Memorias CIIE*, 792-798.
- Montealegre, & Forero, L. (2006). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. *Acta Colombiana de Psicología*, 9(1), 25-40. ISSN: 0123-9155. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79890103>
- Montaño, F. D. (2021). Evaluación de herramientas digitales para la gestión del portafolio educativo. *Minerva*, 2(4), 55–61. <https://doi.org/10.47460/minerva.v2i4.27>
- Naranjo Rondón, G., & Gutierrez Ramos, E. (2019). Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Revista Tecnología Educativa*, 3(2). <https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu/article/view/97>
- Núñez-Delgado, M. & Santamarina-Sancho, M. (2014). Prerrequisitos para el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura: conciencia fonológica y destrezas orales de la lengua. *Lengua y Habla*, (18), 72-92. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=511951374006>
- Olmedo-Santillan, L. (2011, 1 de febrero). *Prerrequisitos para la adquisición de la lectoescritura*. Siete Olmedo. <https://www.sieteolmedo.com.mx/2011/02/01/pre-requisitos-para-la-adquisicion-de-la-lectoescritura/>
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Oyola Garcia, 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”* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo] La referencia. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8420/Oyola_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Peñaherrera León, M. (2012). Uso de TIC en escuelas públicas de Ecuador: análisis, reflexiones y valoraciones. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 40, a201. <https://doi.org/10.21556/edutec.2012.40.364>
- Pérez-Ortega, Isabel (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre Innovación Educativa con TIC. *Revista Internacional de Sociología de la Educación*, 6(2), 243-268. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=317151451004>
- Pérez Pino, M., Enrique Clavero, J. O., Carbó Ayala, J. E., & González Falcón, M. (2017). La evaluación formativa en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Edumecentro*, 9(3), 263-283. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742017000300017&lng=es&tlng=es
- Pineda, B., De Alvarado, E. y De Canales, F. (1994). Metodología de la investigación, manual para el desarrollo de personal de salud, Segunda edición. Organización Panamericana de la Salud. Washington.
- Roa López, Y., & Sanabria Parrado, L. (2015). *El cuento como estrategia didáctica para el mejoramiento de la competencia lectora en la Biblioteca del Colegio Chuniza de Bogotá*. [Tesis pregrado, Universidad de la Salle] Ciencia Unisalle. https://ciencia.lasalle.edu.co/sistemas_informacion_documentacion/21/
- Sanchez, C. (2021). Elementos de la gamificación y sus impactos en la enseñanza y el aprendizaje. *Revista Identidad Bolivariana*. Itb.edu.ec. <https://identidadbolivariana.itb.edu.ec/index.php/identidadbolivariana/article/view/56/48>
- Suárez, A., Pérez, C., Vergara, M y Alférez, V. (2015). Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos. *Apertura, Red de Revistas Científicas*, 7 (1), 1-13. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68838021002>
- SomProjecte. (2020, 29 octubre). *Nearpod*. <https://somprojecte.com/recursos/herramientas/nearpod/>
- Sosa, A., Chiarani, M., & Noriega, J. (2017, abril 20–30). *Recursos Educativos Abiertos: utilización, modificación y evaluación* [Exposición desarrollada]. Presentación de trabajos de maestrandos y doctorandos relacionados con educación, tecnologías y virtualidad., San Luis, Argentina.

http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje5/5_23_Sosa_Alejandra_Chirani_Marcela_Noriega_Jaquelina_RECURSOS_EDUCATIVOS_ABIERTOS_UTILIZACION_MODIFICACION_Y_EVALUACION.pdf

- Suque Suque, H. (2016). *Estrategias para desarrollar habilidades en el uso de las Tic, dentro de la gestión docente de enseñanza primaria* [Tesis de maestría, Universidad autónoma de los Andes] DSpace de Unidades.
<http://dspace.uniandes.edu.ec/handle/123456789/6261>
- Tapia-Montesinos, M. (1 de julio, 2019). *Denominación rápida y lectura*. De la evidencia al aula. [https://delaevidenciaalaula.wordpress.com/2019/07/01/denominacion-rapida-lectura/#:~:text=Pero%20C2%BFqu%C3%A9%20es%20la%20denominaci%C3%B3n,%20objetos%20n%C3%BAmeros%20o%20colores.&text=Los%20est%C3%ADmulos%20que%20se%20usan,alfanum%C3%A9ricos%20\(colores%20y%20objetos\)](https://delaevidenciaalaula.wordpress.com/2019/07/01/denominacion-rapida-lectura/#:~:text=Pero%20C2%BFqu%C3%A9%20es%20la%20denominaci%C3%B3n,%20objetos%20n%C3%BAmeros%20o%20colores.&text=Los%20est%C3%ADmulos%20que%20se%20usan,alfanum%C3%A9ricos%20(colores%20y%20objetos)).
- Tobeña-Arasanz, C. (febrero, 2017). *Procesos cognitivos de la escritura. Cuando la tarea de escribir se lleva a cabo con dificultad: trastorno del aprendizaje de la escritura*.
<http://www.ieslucasmallada.com/wp-content/uploads/2017/02/Para-saberm%C3%A1s-dificultades-en-la-escritura.pdf>
- Torres Mancheño Juan. (2019). *Convierte tu clase en una aventura con @MyClassGame*. INTEF. https://intef.es/observatorio_tecno/convierte-tu-clase-en-una-aventura-con-myclassgame/
- Torres Morales, P., & Granados Ramos, D. (2014). Procesos cognoscitivos implicados en la comprensión lectora en tercer grado de educación primaria. *psicogente*, 17(32), 452–459. <https://doi.org/10.17081/psico.17.32.469>
- Trejo González, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 75–117.
<https://doi.org/10.51302/tce.2019.285>
- UNESCO. (2019). Las TIC en la educación. <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>
- Vargas-Murillo, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1), 68-74.

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&tlng=es.

Yunga Sumba, T. (2022). *Recursos educativos digitales basados en la gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales en el 8vo año de Educación General Básica (EGB) en la unidad educativa “MOLLETURO”* [Tesis maestría, Universidad Politécnica Salesiana] DSpace.
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/21989>

ANEXOS

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS PROFESORES

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DE APRENDIZAJE MEDIADO

POR TIC

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE SEGUNDOS AÑOS DE E.G.B DEL COLEGIO MILITAR N° 1 “ELOY ALFARO”

El presente cuestionario, dirigido a las docentes tutoras de segundos años de E.G.B, del Colegio Militar N°1 “Eloy Alfaro”, tiene como objetivo recolectar información que aporten en el diseño de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lectoescritura desde el enfoque de gamificación; por tal razón, mucho agradeceré contestar las siguientes preguntas.

INSTRUCCIONES.

A continuación, se presenta una serie de estrategias y actividades que usted como docente realiza y/o utiliza en sus clases. Lea cuidadosamente y reflexione sobre la intensidad (frecuencia) con la que se usa cada una de ellas. Luego, marque con una “X”, la opción que considere más oportuna, una sola por fila.

1. DESARROLLO DE LA LECTO-ESCRITURA.

VALORACIÓN:

1: No desarrollado

2: Poco desarrollado

3: Medianamente desarrollado

4: Desarrollado

5: Muy desarrollado

1.1. Entre los siguientes prerequisites, ¿Cuál es el nivel de desarrollo observado por Usted para iniciar el proceso de lectoescritura en sus estudiantes?	1	2	3	4	5
Lenguaje oral.					
Motricidad fina.					
Madurez visual.					
Madurez auditiva.					
Preñión del instrumento de la escritura.					

1.2. En sus estudiantes ¿Cuál es el nivel de desarrollo de los procesos cognitivos que intervienen en la lectoescritura?	1	2	3	4	5
Percepción					

Atención					
Memoria					
Lenguaje					
Pensamiento					

1.3. En sus estudiantes ¿Cuál es el nivel de desarrollo de los componentes de la conciencia fonémica?	1	2	3	4	5
Identificación del sonido de vocales.					
Identificación visual de vocales mayúsculas y minúsculas.					
Reconocimiento de palabras que inician con vocales.					
Resolución de adivinanzas.					

1.4. En sus estudiantes ¿En qué nivel de desarrollo se encuentra los siguientes elementos lectores?	1	2	3	4	5
Capacidad para identificar el nombre de objetos.					
Capacidad para identificar colores.					

2. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.

VALORACIÓN:

1: Nunca 2: Casi nunca 3: Algunas veces 4: Frecuentemente 5: Siempre

ESTRATEGIAS PREINSTRUCIONALES	1	2	3	4	5
2.1. ¿Con qué frecuencia desarrolla las diferentes estrategias para motivar el aprendizaje de un nuevo tema de estudio?					
Canción referente al tema.					
Juego con herramientas digitales.					
Narración de un cuento.					
Crear expectativas sobre lo nuevo que va a aprender.					
Otras (especifique)					

2.2. ¿Con qué frecuencia aplica las siguientes estrategias para la activación de conocimientos previos?	1	2	3	4	5
Lluvia de ideas.					
Discusión guiada.					
Preguntas exploratorias.					
Construcción del objetivo de la clase.					
Choque con los conocimientos previos.					
Otras (especifique):					

ESTRATEGIAS COINSTRUCIONALES	1	2	3	4	5
¿Con qué frecuencia aplica las siguientes estrategias didácticas Coinstruccionales en el desarrollo de la					

lectoescritura?					
2.3. ¿Utiliza organizadores gráficos como estrategia para la enseñanza de la lectoescritura?					
2.4. ¿Utiliza ilustraciones como estrategias para la enseñanza de la lectoescritura?					
2.5. ¿Con qué frecuencia utiliza actividades gamificado-ras virtuales en la enseñanza de la lectoescritura?					

2.6. ¿Con qué frecuencia utiliza las siguientes herramientas digitales?	1	2	3	4	5
Genially					
Canva					
PowerPoint					
Powton					
Prezi					
Youtube					

¿Con qué frecuencia aplica las siguientes estrategias didácticas pos instruccionales en el desarrollo de la lectoescritura?	1	2	3	4	5
2.7. Desarrollo de estrategias de aprendizaje colaborativo con actividades lúdicas para fortalecer la adquisición de la lectoescritura.					
2.8. Planificación de actividades lúdicas donde los estudiantes desarrollan resúmenes mediante audios o videos.					
2.9. Planificación de actividades lúdicas donde los estudiantes formen palabras y creen oraciones.					

3. PROPUESTA DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES.

VALORACIÓN:

1: Sin importancia 2: Poco Importante 3: Medianamente Importante 4: Importante 5: Muy importante

3.1. Para justificar una propuesta de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lectoescritura con enfoque de gamificación ¿Cómo considera las siguientes razones?	1	2	3	4	5
Mejorar el acceso al conocimiento.					
Presentar la información de manera atractiva e interactiva.					
Fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura en forma lúdica,					

no tradicional.					
Fortalecer el aprendizaje colaborativo.					
Motivar y despertar interés por la lectoescritura.					
Apoyar el autoaprendizaje y la autonomía.					

3.2. ¿Cómo considera los siguientes objetivos para el planteamiento de una propuesta de recursos educativos digitales que apoyen a la lectoescritura con enfoque de gamificación?	1	2	3	4	5
Diseñar recursos educativos digitales fundamentados en la gamificación para fortalecer la adquisición de la lectoescritura en estudiantes de segundos años de Educación Básica.					
Establecer los contenidos del área de lengua y literatura que intervienen en la adquisición de la lectoescritura.					
Seleccionar herramientas pertinentes para desarrollar recursos educativos digitales gamificados para niños de edades entre 5 a 7 años.					
Configurar los contenidos y recursos educativos digitales en una Eva para el fácil acceso de los estudiantes.					

3.3. ¿Qué nivel de importancia tienen los siguientes contenidos en una propuesta de diseño de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lectoescritura desde el enfoque de la gamificación?	1	2	3	4	5
Conciencia lingüística					
Reconocimiento de fonemas.					
Correspondencia grafema-fonema					
Lectura y escritura de sílabas					
Lectura y escritura de palabras					
Lectura y escritura de oraciones					

3.4. Desde un enfoque gamificador ¿Cómo considera las siguientes técnicas en una propuesta de diseño de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lectoescritura?	1	2	3	4	5
Dinámica de recompensas.					
Técnicas de competición.					
Técnicas de retos.					
Escalado de niveles.					
Logros.					

3.5. Cómo considera usted a las siguientes herramientas en una propuesta de diseño de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lecto-escritura desde el enfoque de gamificación?	1	2	3	4	5
Cerebriti: permite a docentes y alumnos crear sus propios juegos educativos y compartirlos.					
Kahoot!: permite la creación de cuestionarios de evaluación, para aprender y repasar conceptos de forma entretenida.					
Genially: permite crear contenidos multimedia interactivos.					
Educaplay: permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios					
Nerpod: permite crear presentaciones interactivas, de forma cómoda, atractiva y guiada.					
@MyClassGame: ayudar a que cualquier docente se anime a utilizar diversas metodologías utilizando estrategias de Gamificación para enganchar y motivar al alumnado.					
Classcraft: generar un entorno lúdico para desarrollar clases dinámicas e incrementar la motivación intrínseca de los alumnos.					
Teams: En las diversas opciones se puede integrar espacios gamificados.					

3.6. De las siguientes actividades ¿Qué nivel de importancia considera usted para ser implementados en una propuesta de diseño de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lectoescritura desde el enfoque de gamificación?	1	2	3	4	5
Identificar vocales mayúsculas y minúsculas.					
Formar palabras uniendo sílabas.					
Sopa de letras.					
Laberintos de palabras.					
Crucigramas.					
Organizar palabras.					
Juego del ahorcado.					
Construcción y organización de oraciones.					
Ubicar nombres en imágenes.					

3.7. De las siguientes Técnicas, tipos e instrumentos ¿Qué nivel de importancia considera usted para ser implementados en una propuesta de diseño de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lecto-escritura desde el enfoque de gamificación?	1	2	3	4	5
Observación – Rúbrica.					

Observación – Lista de cotejo.					
Análisis de producto y documento – Rúbrica.					
Análisis de producto y documento – Lista de control.					
Autoevaluación – Portafolio					
Coevaluación – Rúbrica.					
Exámenes - Cuestionarios					

ANEXO
Instrumento de recolección de datos Padres representantes
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
 FACULTAD DE EDUCACIÓN
 MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DE APRENDIZAJE MEDIADO
 POR TIC
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
 ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA DE ESTUDIANTES DE
 SEGUNDOS AÑOS DE E.G.B DEL COLEGIO MILITAR N° 1 “ELOY ALFARO”

El presente cuestionario, dirigido a las representantes de los estudiantes de segundos años de E.G.B, del Colegio Militar N°1 “Eloy Alfaro”, tiene como objetivo recolectar información que aporten en el diseño de recursos educativos digitales para el desarrollo de la lectoescritura desde el enfoque de gamificación; por tal razón, mucho agradeceré contestar las siguientes preguntas.

INSTRUCCIONES.

A continuación, se presenta una serie de estrategias didácticas que un docente puede aplicar en el proceso de enseñanza.

Lea cuidadosamente y reflexione sobre el nivel de frecuencia con la que la maestra de su representado usa cada una de ellas.

Luego, marque con una “X”, la opción que considere más oportuna, una sola por fila.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.

VALORACIÓN:

1: Nunca 2: Casi nunca 3: A veces 4: Frecuentemente 5: Siempre

1. ¿Con qué frecuencia la docente utiliza las siguientes estrategias para motivar el aprendizaje de un nuevo tema de estudio?	1	2	3	4	5
Canción referente al tema.					
Juego con herramientas digitales.					
Presentación de un cuento.					
Crear expectativas sobre lo nuevo que va a aprender					

2. ¿Con qué frecuencia la docente aplica las siguientes estrategias para activar los conocimientos previos?	1	2	3	4	5
Lluvia de ideas.					
Discusión guiada.					
Preguntas exploratorias.					

Construcción del objetivo de la clase.					
Choque con los conocimientos previos.					

La docente de su representado ¿Con qué frecuencia aplica las siguientes estrategias didácticas en el desarrollo de la lectoescritura?	1	2	3	4	5
3. ¿La docente utiliza organizadores gráficos como estrategia de enseñanza de la lectoescritura?					
4. ¿La docente utiliza ilustraciones como estrategias para la enseñanza de la lectoescritura?					
5. ¿Con qué frecuencia la docente utiliza estrategias gamificadoras (premios, desafíos, acumulación de puntos, recompensas u otros) en la enseñanza de la lectoescritura?					
6. ¿Con qué frecuencia la docente utiliza herramientas digitales en la enseñanza de la lectoescritura?					
7. ¿La docente desarrolla estrategias que fomenten el aprendizaje colaborativo con actividades lúdicas para fortalecer la adquisición de la lectoescritura?					
8. ¿La docente ejecuta actividades lúdicas donde los estudiantes desarrollan resúmenes mediante audios o videos?					
9. ¿La docente desarrolla actividades lúdicas donde los estudiantes formen palabras y crean oraciones?					

10 ¿Con qué frecuencia la docente utiliza las siguientes herramientas digitales?	1	2	3	4	5
Genially					
Canva					
PowerPoint					
Powton					
Prezi					
Teams					
YouTube					