



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

DIRECCIÓN DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES**

TEMA:

**JUEGOS SERIOS PARA FORTALECER HABILIDADES DE
LECTOESCRITURA**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación,
Mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

Autor:

Pucha Romero Gabriel Antonio

Tutor:

Hugo Arias, MBA

AMBATO – ECUADOR

2021

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

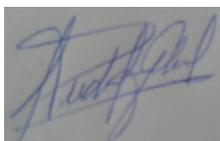
Yo, Gabriel Antonio Pucha Romero, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “Juegos Serios para fortalecer habilidades de lectoescritura”, como requisito para optar al grado de Magíster en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 20 días del mes de Julio de 2021, firmo conforme:

Autor: Gabriel Antonio Pucha Romero



Firma:

Número de Cédula: 0705554293

Dirección: Guayas, Balao, Balao, Recinto 3 de Noviembre.

Correo Electrónico: gabrielpucha@gmail.com

Teléfono: 0979702084

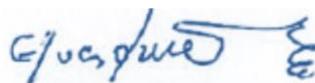
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “JUEGOS SERIOS PARA FORTALECER HABILIDADES DE LECTOESCRITURA” presentado por Gabriel Antonio Pucha Romero, para optar por el Título de Magíster en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, julio 2021

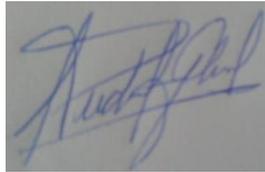


.....
MBA. Hugo Arias Flores.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magíster en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, julio 2021

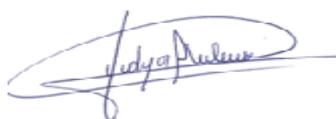
A square image containing a handwritten signature in blue ink. The signature is stylized and appears to read 'Gabriel Antonio Pucha Romero'.

Gabriel Antonio Pucha Romero
C.I. # 0705554293

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “JUEGOS SERIOS PARA FORTALECER HABILIDADES DE LECTOESCRITURA”, previo a la obtención del Título de Magíster en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

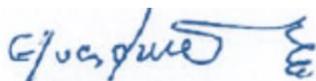
Ambato, julio 2021



.....
LIDYA ALULIMA ALULIMA, Mg
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
IVONNE ANDINO SOSA, Mg
VOCAL



.....
HUGO ARIAS FLORES, MBA
VOCAL

DEDICATORIA

El trabajo está dedicado a los niños que formaron parte de esta investigación.

Gabriel Antonio Pucha Romero.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a todos mis familiares y tutor por haber contribuido a la realización de este proyecto.

Gabriel Antonio Pucha Romero

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN PARA EL RESPOSITORIO DIGITAL.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
ÍNDICE DE IMÁGENES	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y Actualidad.....	1
Justificación.....	3
Planteamiento del problema.....	4
Objetivos	6
Objetivo General	6
Objetivos Específicos.....	6
CAPÍTULO I.....	7
MARCO TEÓRICO.....	7
Antecedentes de la Investigación	7
Desarrollo teórico del objeto y campo	9
Los juegos serios	10

Desarrollo de las habilidades lectoescritoras	14
Habilidades lingüísticas	16
Lingüística.....	20
CAPÍTULO II	26
DISEÑO METODOLÓGICO	26
Enfoque y Diseño de la investigación	26
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación	27
Procedimiento:	31
Resultados:	32
Gamificación	32
Narrativas Digitales.....	33
Estimulación del Aprendizaje	34
Desarrollo de Habilidades	35
Habilidades Lingüísticas	36
Lingüísticas	38
Diagnóstico situacional	40
CAPÍTULO III	42
PROPUESTA.....	42
Antecedentes	42
Justificación.....	42
Objetivos	44
Objetivo General	44
Objetivos Específicos.....	44
Elementos de la Propuesta	44
Premisas para su implementación	46
Presentación	48

Indicaciones.....	50
Valoración teórica o validación de la aplicación práctica: parcial o total de la propuesta	64
Valoración teórica por el método de especialistas	64
Análisis y presentación de resultados de valoración.....	65
Validación de la aplicación práctica de la propuesta	66
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	67
Conclusiones	67
Recomendaciones.....	68
Referencias.....	69
ANEXOS	81

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1. Criterios de Validación de la propuesta	28
Tabla No. 2 Operacionalización de Variable Independiente	29
Tabla No. 3. Operacionalización de variable dependiente.....	30

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1 Árbol de problema	5
Gráfico No. 2 Categorías Fundamentales	9
Gráfico No. 3 Característica de la aplicación ¡Aprender a leer y escribir! Juego de ABC alfabeto.....	62

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen No. 1 Gabito	45
Imagen No. 2 La nave Letters	45
Imagen No. 3 Logo de la aplicación “Aprender a leer – Silabario”	52
Imagen No. 4 Código QR de video El Mono Sílabo – Sílabas da de di do du	53
Imagen No. 5 Mensaje a Letters	53
Imagen No. 6 Características de la aplicación “Aprender a leer – Silabario”	54
Imagen No. 7: Evaluación “Carguemos a Letters”	55
Imagen No. 8 Logo de la aplicación Mi Silabario.	56
Imagen No. 9 Telecomunicación con ISIS	57
Imagen No. 10 Las contraseñas de Isis	58
Imagen No. 11 Juego “Lluvia de Asteroides”	60
Imagen No. 12 Logo de la aplicación “¡Aprender a leer y escribir! Juego de ABC alfabeto”	61
Imagen No. 13 Encarcelando al Rey Oscuro	63

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES

TEMA: JUEGOS SERIOS PARA FORTALECER HABILIDADES DE LECTOESCRITURA

AUTOR: Gabriel Antonio Pucha Romero

TUTOR: Ing. Hugo Arias, MBA

RESUMEN EJECUTIVO

En el transcurso del siglo XXI, los aportes de la tecnología en diferentes actividades humanas son sobresalientes. Las telecomunicaciones son una parte imprescindible para el desarrollo de la sociedad. Así, los dispositivos móviles son diseñados no solo con propósitos comunicativos, sino también de entretenimiento. En la última década se ha comenzado a implementarlos en actividades de aprendizaje, por medio del desarrollo de aplicaciones como: tutoriales, cursos, enciclopedias, entre otros. La enseñanza de la lectoescritura requiere de recursos que faciliten el aprendizaje. Este proceso que conlleva memorización y el desarrollo de una conciencia fonológica en el estudiantado. La tecnología permite acceder a un cúmulo de recursos que facilitan el aprendizaje, en el caso de la lectoescritura ofrece recursos audiovisuales que agilizan las habilidades cognitivas. Sin embargo, se requiere de estrategias pedagógicas que permitan implementar las tecnologías y lograr conseguir aprendizajes significativos. Los juegos serios surgen como una propuesta que busca el desarrollo de aprendizajes mediante el desarrollo de actividades propias del juego ajustándose a la principal forma en cómo se aprende: mediante lo que se dice y hace. Ante este contexto el objetivo de la investigación es establecer el uso de juegos serios orientados al refuerzo de las habilidades lectoescritoras que fortalezcan el aprendizaje de los estudiantes de segundo año de EGB. El enfoque de la investigación es cualitativo con un alcance descriptivo, en el que se realizó entrevistas a los actores del proceso educativo en la escuela Oswaldo Guayasamín. Los resultados muestran que los niños no logran desarrollar sus habilidades lectoescritoras, debido a los escasos recursos didácticos, el desconocimiento de metodologías, la falta de ejercicios de práctica y la deficiente integración de estrategias innovadoras que estimulen El aprendizaje colaborativo en el entorno de aprendizaje. El desarrollo de una estrategia basada en juegos serios, a partir de las aplicaciones móviles para el fortalecimiento de las habilidades lectoescritoras, con refuerzos positivos y una retroalimentación constante, permitirá que el estudiantado mantenga el interés y se desarrollen estas habilidades que son indispensables para continuar en el proceso educativo.

DESCRIPTORES: Aplicaciones móviles, juegos serios, lectoescritura, metodologías de enseñanza.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES

THEME: SERIOUS GAMES TO STRENGTHEN OF READING AND WRITING

AUTHOR: Gabriel Antonio Pucha Romero

TUTOR: Ing. Hugo Arias, MBA.

ABSTRACT

In the 21st century technology contributions in different human activities are outstanding. Telecommunications are an essential part of social development. Currently, mobile devices are designed not only for communication purposes, but also for entertainment. In the last decade, these devices have been implemented in learning activities, through the development of applications for tutorials, training courses, encyclopedias, among others. Teaching reading and writing requires resources that make learning easier. This process involves memorization and the development of phonological awareness in students. In reading and writing it offers audiovisual resources that speed up cognitive skills. However, pedagogical strategies are required to implement technology in the class and achieve meaningful learning. Serious games were taken into consideration as a proposal that aims to develop learning using gamelike activities, which focuses on the main way in which learning takes place, through what is said and done. The objective of this research is to apply the use of serious games focused on reinforcing reading and writing skills that strengthen learning in second year students at "Oswaldo Guayasamín" Primary School. It was used a qualitative approach with a descriptive scope, in which interviews were applied to teachers and students. The results show that children have not developed reading and writing skills, due to the lack of didactic resources, lack of knowledge of methodologies, lack of exercises to practice and bad application of innovative strategies that stimulate collaborative learning in the learning environment. The development of a strategy based on serious games, using mobile applications to strengthen reading and writing skills, with positive reinforcement and continuous feedback, will allow students to maintain their interest and develop these skills, which are essential to continue in the educational process.

KEYWORDS: reading and writing skills, mobile applications, serious games, teaching methodologies

Translated and approved by Christian Paredes, July 20th, 2021



INTRODUCCIÓN

Importancia y Actualidad

El trabajo investigativo es desarrollado por la línea de investigación de las innovaciones pedagógicas de la sociedad red. Se destaca el papel de innovación pues aborda una temática del sistema educativo que está recibiendo respaldo de las herramientas tecnológicas, si bien es cierto las modalidades virtuales permiten desarrollar programas educativos, se requiere continuar desarrollando de manera escolarizada las habilidades de lectoescritura por medios digitales.

Debido a la necesidad de contar con diversas estrategias que contribuyan al desarrollo de las habilidades lectoescritoras Suárez, Pérez, Vergara y Alférez (2015) proponen diseñar ambientes educativos que canalicen fortalecer las competencias en lectoescritura. Los medios tecnológicos permiten crear entornos de aprendizaje accesibles, dinámicos, interactivos adaptados al refuerzo de la lectura y la escritura.

Entre las estrategias y recursos digitales que se pueden emplear en los ambientes virtuales están los juegos serios. El aporte de la investigación estará orientado hacia el refuerzo de la lectoescritura por medio del juego. En relación al desarrollo de la lectura y la escritura la Organización de las Naciones Unidas, para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) intenta alcanzar en el 2030 que los jóvenes y adultos hayan sido alfabetizados (CEPAL, 2020). Desde luego la alfabetización que se procura desarrollar por parte de la UNESCO es aquella que permita a los individuos desenvolverse en los procesos de aprendizajes de manera integral, que estimule el autoaprendizaje y el aprendizaje colaborativo.

En América Latina, según Ferreiro (2002) los niños aprenden a leer y escribir al mismo tiempo, por esa razón se ha consolidado la expresión lectoescritura. Respecto a este tema Moreno y Sito, (2019) mencionan que el contexto latinoamericano brinda la oportunidad de plantear pedagogías e inclusive políticas lingüísticas y educativas que se adapten tanto a las culturas escritas, como a los problemas sociales que inciden al momento de acceder, adquirir y distribuir

las prácticas de lenguaje en la región. Así que lo relacionado con la enseñanza de la lectura y escritura está abierto a la investigación en especial porque se necesita establecer estrategias pedagógicas para implementar los recursos digitales en los procesos de aprendizaje.

Nuestro país por medio del Estado asume según la Constitución la responsabilidad de erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital (Constitución, 2008). El analfabetismo puro hace referencia a quien no puede leer, escribir y no ha desarrollado habilidades de cálculo (Godino, 2007). Se identifica al analfabetismo funcional al que se relaciona con la adquisición de destrezas específicas relacionadas con el cumplimiento de las exigencias de labores productivas, involucra a todas las áreas en que se desarrolla el ser humano. Se considera analfabetismo digital a la ausencia de competencias digitales que le permitan acceder a las TIC con propósitos de aprendizaje, socialización, participación y trabajo (Martínez, Trucco & Palma, 2014). El impacto de las tecnologías es tan amplio que requiere de un marco jurídico que garantice una alfabetización pura y el desarrollo de capacidades tecnológicas en el manejo de los dispositivos electrónicos como herramientas de aprendizajes.

En armonía con la reglamentación del Ecuador y el cuarto objetivo de desarrollo sostenible según las Naciones Unidas (2018) para lograr garantizar una educación inclusiva y equitativa, de calidad, promoviendo oportunidades de aprendizaje permanente, se debe solucionar los problemas de alfabetización y desarrollar las habilidades de lectoescritura por medio de recursos digitales, por su facilidad de adaptación, modificación y socialización en procesos educativos.

El gobierno ofrece gratis textos escolares que orientan la enseñanza de lectoescritura, pero para algunos estos no son efectivos, así lo corrobora una profesora que mencionó en una entrevista no utilizar los libros del segundo grado, porque carecen de sentido, con actividades que no se relacionan con el aprendizaje de la lectura y la escritura (Canguí, 2017). Muchos profesores coinciden en esta opinión, por ello es oportuno generar material adecuado por medio de las herramientas tecnológicas que acompañen la labor docente.

Con la implementación de la tecnología en la elaboración de recursos didácticos surgen las estrategias del aprendizaje por medio de los juegos. Chipia (2014) manifiesta que el juego serio es un ejercicio recreativo, donde el usuario asume un rol activo al aprender, permitiendo entrenarse, capacitarse, desarrollar competencias mediante experiencias significativas. Los docentes pueden fortalecer las habilidades lectoescritoras de los estudiantes a través de la ejecución de este tipo de estrategia en los procesos educativos.

Justificación

En el mundo existen cientos de idiomas, algunos con características similares, otros con marcadas diferencias. Aunque el lenguaje oral es algo natural heredado, la escritura requiere según Tamayo (2017) de una instrucción más o menos formal, menciona que la regularidad del idioma interfiere principalmente en la adquisición de habilidades de lectoescritura. En el caso del español la práctica con constancia permite aprender a leer y escribir con facilidad por ser transparente.

Un nivel deficiente en las habilidades lectoescritoras repercutirá en su vida académica, social y laboral, de hecho, los institutos Deloitte and The Global Business Coalition for Education (2018) afirman que en el 2030 más del 50% de los jóvenes de todo el mundo no estarán preparados para ingresar a la fuerza de trabajo por no tener destrezas necesarias como la lectoescritura. Esta proyección estadística demuestra que una deficiencia educativa puede generar repercusiones en el sistema económico que posteriormente afecta a todos los niveles educativos de un país.

El Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (LLECE) realizó el Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo (TERCE) en 15 países de la región, donde evaluó la lectura bajo conceptos de dominios y procesos en estudiantes de sexto grado determinando según Flotts, Manzi, Jiménez, Abarzúa, Cayuman y García (2016) que el Ecuador junto a otros seis tiene promedios que están por debajo del resto que fueron evaluados. Estos datos indican que no se debe desatender el refuerzo de las habilidades de lectoescritura, sino atender esta necesidad desde los primeros años de Educación

General Básica a fin de evitar que se agudice la problemática en los grados educativos superiores.

Se debe considerar que a las escuelas asisten en su mayoría nativos digitales que tienen necesidades y capacidades diferentes, que no se adecúan a programas pedagógicos clásicos. Una de las propuestas educativas por varios centros educativos ha sido el recurrir al videojuego, sin embargo, se han utilizado estos recursos desde una pedagogía clásica. López (2015) menciona que se pensó que no habría problemas por insertarlos con pedagogías clásicas, pero al analizar las experiencias se determina que no fue una decisión acertada, inclusive han provocado que se pierdan las esperanzas de educar mediante videojuegos. Por tal razón es justo y apropiado reflexionar sobre todo el potencial de los juegos para lograr aprendizajes, desarrollar habilidades y destrezas planificadas por los docentes.

La escuela donde se desarrolla la investigación se encuentra ubicada en una zona rural de la Provincia del Guayas, es pluridocente, laboran tres docentes que se distribuyen los siete grados. Una docente Parvularia se encarga de Primer y Segundo Año de E.G.B. Muchos de los estudiantes que ingresan a los diferentes años lectivos tienen vacíos cognitivos, algunos debido a traslados domiciliarios constantes, o por no haber cursado los niveles de Inicial. Estas circunstancias provocan efectos negativos en los procesos educativos, con lo cual surge la necesidad de poder realizar una indagación para contribuir a mejorar la realidad educativa a fin de garantizar el aprendizaje y refuerzo de las habilidades lectoescritoras.

Planteamiento del problema

Para la presente investigación se ha considerado como problema central el bajo nivel cognitivo de los niños en el proceso de lectoescritura. Se determinó que la principal causa es la falta de recursos digitales y el efecto más significativo es la deficiencia en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes.

La pregunta que orienta la formulación del problema es: ¿la falta de juegos serios limita el desarrollo cognitivo, generando deficiencia en las habilidades de

lectoescritura del estudiantado de Segundo año de Educación General Básica de la Escuela “Oswaldo Guayasamín”?

Delimitando la investigación, se detectó que el campo a investigar es la educación, el área es Lengua y Literatura, el aspecto a considerar son las habilidades de lectoescritura, la Escuela “Oswaldo Guayasamín” del recinto “La Libertad” del cantón Balao será el lugar de estudio. Se pretende lograr que los estudiantes fortalezcan las habilidades de lectoescritura.

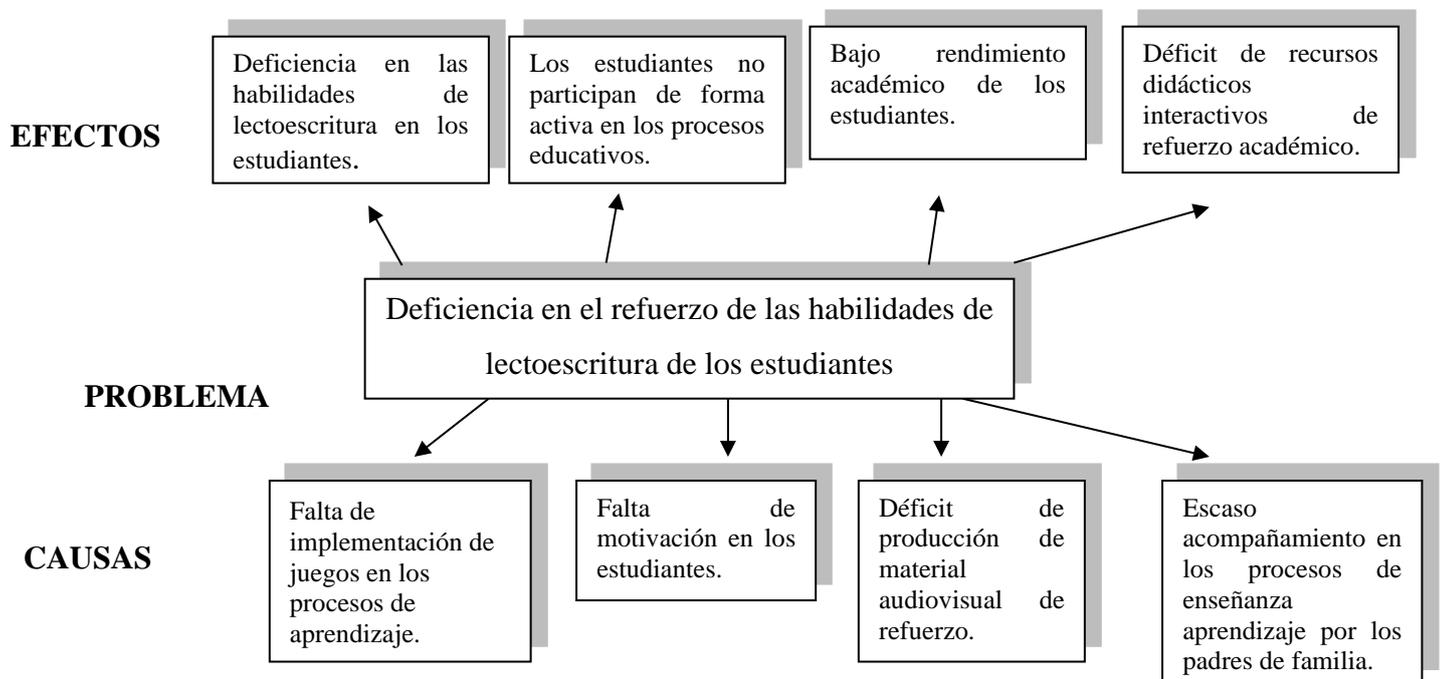


Gráfico No. 1 Árbol de problema
Elaborado por: Gabriel Pucha
Fuente: Datos de la investigación

Objetivos

Objetivo General

Elaborar un módulo para la implementación de juegos serios por medio de aplicaciones móviles para el refuerzo del aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes de Segundo de Educación General Básica en la Escuela Oswaldo Guayasamín en el año lectivo 2020 - 2021.

Objetivos Específicos

- Identificar el uso de los recursos digitales como estrategia didáctica en los docentes.
- Determinar el nivel de habilidades de lectoescritura del estudiantado de Segundo Año.
- Establecer el uso de juegos serios orientados al refuerzo de las habilidades lectoescritoras que fortalezcan el aprendizaje de los estudiantes de Segundo Año.
- Validar por medio de especialistas un módulo de juegos serios orientados al refuerzo del aprendizaje de la lectoescritura.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

La lectura y la escritura son los fundamentos en todo proceso de enseñanza aprendizaje (Ballestas, 2015). Resulta imprescindible desarrollar las habilidades lectoescritoras, pues son las actividades intelectuales que permitirán construir el conocimiento. Bettelheim y Zelan, (2015) mencionan que el aprender a leer tiene un gran impacto en la vida académica, debido a que la manera como la aprendan determinará su carrera educativa, además enseñar sin un sustento pedagógico desarrollará consecuencias negativas en los estudiantes que serán irremediables. Razón por la cual es necesario que los docentes de primaria conozcan metodologías necesarias para que los niños se conviertan en hábiles lectores y escritores.

El docente necesita entender que enseñar a leer y escribir le brinda al niño no solo la oportunidad de adquirir una habilidad cognitiva para comprender información, sino también le permite formar parte en la toma de decisiones, aumentar la autoestima, participar democráticamente; inclusive, el impacto cultural es tan alto que puede transmitir valores y generar cambios en el comportamiento (Jiménez, 2018). La lectura y escritura debe facultar al estudiante la capacidad de poder observar su entorno y asumir el rol que le corresponde a fin de construir una mejor sociedad.

El enseñar a las nuevas generaciones a leer y escribir forma parte de la cultura de los pueblos. Naturalmente las transformaciones sociales están ligadas al avance tecnológico, debido a esto Islas (2017) destaca que la actual manera de vivir resulta incomparable a la de hace varias décadas atrás puesto que ahora las actividades se encuentran sustentadas por las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Por ello los recursos tecnológicos se han comenzado a utilizar en los procesos educativos como mecanismos de producción y divulgación de contenidos.

El aprendizaje de la lectoescritura puede dinamizarse mediante la implementación de las TIC. Sin embargo, en su trabajo Suárez, Pérez, Vergara y Alfárez (2015) afirman que enseñar a leer y escribir sigue un modelo tradicional en Latinoamérica, dejando a un lado el impacto de las tecnologías en la educación y en el contexto extracurricular. Sugieren que deben implementarse las TIC para dinamizar los ambientes educativos y con ello fortalecer las habilidades lectoescritoras.

Bajo la premisa de implementar los recursos tecnológicos en el campo de la educación surgen los juegos serios. Según Jaramillo, Lujan y Salvador (2018) utilizan la diversión como estrategia en los procesos educativos. En este tipo de estrategias se emplean técnicas y dinámicas propias en la ejecución de una actividad recreativa, convirtiéndose en una herramienta didáctica, valorada de atractiva y divertida. Además, en consideración a que muchos niños no recurren a las obras literarias a manera de fuente de entretenimiento Naranjo y Gutiérrez, (2019) proponen resolver esta problemática recurriendo al juego serio para el aprendizaje y desarrollo de hábitos lectores.

Actualmente se desarrollan varias investigaciones sobre los juegos serios como instrumento en el desarrollo de hábitos lectores. Debido a que los niños cada vez muestran mayor apatía a leer y prefieren los formatos digitales Naranjo y Gutiérrez, (2019) proponen buscar metodologías que estimulen la lectura utilizando las tecnologías. La metodología que sugieren es utilizar cuentos cortos que junto a videos creen historias interactivas que desarrollen habilidades de comprensión y reciban una respectiva bonificación que estimule el sentido de logro pues entre los

factores que interfieren al momento de aprender se encuentra la falta de materiales lúdicos para el aprendizaje y actividades de refuerzo.

Los niños que intervienen en esta investigación están dentro de lo que se considera como nativos digitales por tal razón tienen afinidad hacia los recursos tecnológicos de interacción, comunicación y transmedia. Sandoval (2019) señala que han crecido con el acceso a internet, usando dispositivos móviles juegan videojuegos. debido a esto guardan interés por el aprendizaje mediante la lúdica de los juegos serios. Sostiene que implementarlos permitirá estimular a los estudiantes a construir conocimiento y a mejorar habilidades y destrezas.

El desarrollo del trabajo investigativo contribuirá a que los estudiantes refuercen las habilidades lectoescritoras, con la probabilidad de crear hábitos lectores y competencias digitales como han demostrado otras investigaciones sobre los resultados de la implementación de los juegos serios. Por ello Islas (2009) recomienda a los docentes impulsar la educación móvil, desarrollar materiales didácticos innovadores que se adecúen a las expectativas y necesidades educativas. A continuación, se explicarán las metodologías de enseñanza y los factores que intervienen en el aprendizaje de la lectura y la escritura.

Desarrollo teórico del objeto y campo.

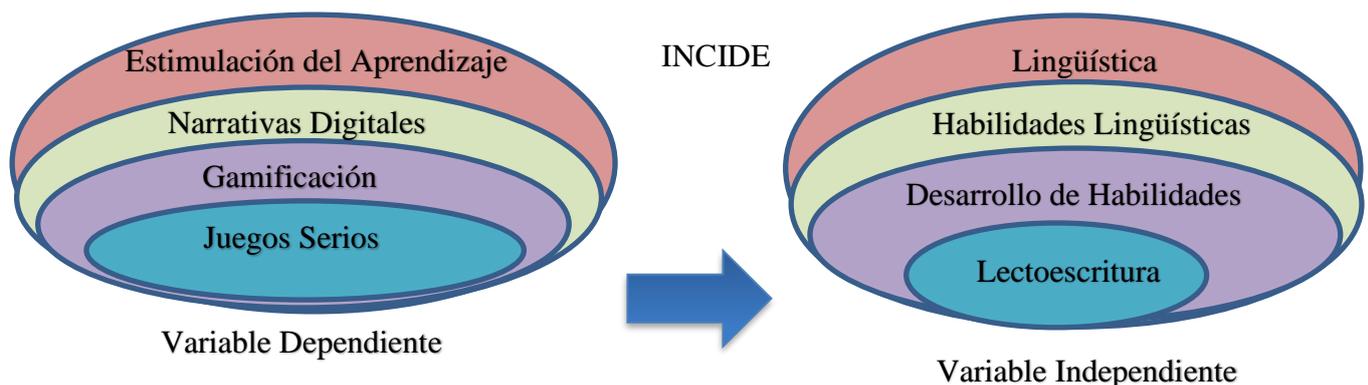


Gráfico No. 2 Categorías Fundamentales

Elaborado por: Gabriel Pucha

Fuente: Datos de la investigación

Los juegos serios

La comprensión lectora tiene un impacto inmediato en los procesos de aprendizaje. Suarez, Vélez y Londoño (2018) aseguran que los bajos niveles de lectura comprensiva repercuten de forma directa en el desempeño académico de los estudiantes pero los recursos digitales ayudan a mejorar la capacidad analítica y con ello otorgan al estudiante un rol activo, generan escenarios educativos innovadores y enriquecedores, debido a que la triangulación entre docente, alumno y TIC permite construir conocimiento gracias a que los alumnos pueden apropiarse de la información de manera crítica y reflexiva.

Debido a los avances agigantados de la tecnología Mora y Morales, (2016) destacan que es ideal incorporar tecnologías innovadoras al ámbito de la educación a fin de mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Pero se requiere encontrar estrategias educativas que sean creativas y significativas que permitan reforzar las competencias de estructuración del lenguaje en la lectura y escritura de los niños. El uso de las TIC debe enfocarse de manera lúdica, permitir que el alumno logre con la lectoescritura comprender su entorno y asegurar que la familia se involucre en los procesos educativos del estudiante.

A fin de generar estrategias que contribuyan a mejorar procesos de aprendizaje se recurre a la relación que guarda la educación con el entretenimiento. De esta relación surgen los juegos serios, que implican el desarrollo del juego no solo por fines de entretenimiento sino con fines educativos, para instruir e informar. De acuerdo con Balaco (2017) una de las potencialidades de estas estrategias es transformar el modo en que los estudiantes aprenden y crear espacios donde se involucran de manera activa en el aprendizaje. La motivación es un aspecto importante en las actividades cognitivas, por ello una de las características de los juegos serios es despertar interés y mantener la motivación por participar.

En aras de permitir que el estudiante se desarrolle en la lectoescritura en función de esquemas de codificación y decodificación y de comprensión global de los textos se presenta a los juegos serios como una estrategia apropiada para el fortalecimiento de las habilidades lectoescritoras. El contexto mundial y el avance de la tecnología es una de las razones por las que se recurre a las estrategias propias

del juego. Según Legerén y Crespo, (2016) la educación tradicional se enmarca en un aprendizaje lineal, donde solo existe una opción en la resolución de problemas, este modelo ha quedado desfasado por las tecnologías, pues estas permiten aprendizajes que atraviesan la realidad y los lleva a campos virtuales, con libre acceso a la información. Sin embargo, aunque la TIC facilite la búsqueda y socialización del conocimiento se sigue aun requiriendo de un mediador que guíe los procesos educativos.

Es necesario la actuación de mediadores por que la información resulta infinita y requiere de alguien que dirija la búsqueda, al análisis y socialización de la misma. Los avances tecnológicos según Jenkins (2008) permiten una convergencia o flujo de contenido por las diferentes plataformas mediáticas, mismas que se encuentran dispuestas a cooperar a fin de retener a la audiencia, que cada vez se vuelve exigente para tener nuevas experiencias de entretenimiento. Ante esta avalancha de contenidos se necesita la función del docente como un mediador que oriente procesos educativos por medio de las herramientas tecnológicas.

Es sustancial considerar a las tecnologías por que como lo menciona Islas (2009) los sistemas de enseñanza tradicional no acaparan el interés de los nativos digitales, pues estos comprenden que el imaginario educativo debe ser un servicio on demand, debido a la ecología cultural en la que se desenvuelven requieren y exigen una ciudad ubicua, que les permita acceder a los materiales educativos en cualquier momento y lugar. El docente requiere involucrar la tecnología, aunque no siempre los avances tecnológicos son planeados con fines formativos, pero la comunicación e interacción que ofrecen estas herramientas permiten estructurar una base para dirigir los procesos de aprendizaje.

Los avances tecnológicos permiten estimular y desarrollar nuestras aptitudes e intereses por aprender. Entre esos se encuentra el juego, según lo indica Díaz (2018) son estrategias que se utilizan aun antes de asistir a la escuela. Debido a esta capacidad y afinidad que en especial la tienen los niños, junto a los beneficios de la tecnología que se desarrollan los juegos serios como una estrategia de aprendizaje.

Se puede considerar a los juegos serios según Gallego, Villagrà, Satorre, Compañ, Molina y Llorens (2014) como la aplicación de los principios de diseño de videojuegos, la mecánica y demás elementos propios que tiene un juego con el objetivo de aprovechar la predisposición psicológica del individuo a participar, logrando mantener la motivación y mejorando el comportamiento. Para aplicar este tipo de estrategia se requiere de alguien que conozca las temáticas que se pretenden enseñar y diseñe los espacios virtuales donde se desarrollen las actividades de aprendizaje.

Los juegos serios se impulsan por la motivación externa del aprendiz, mismo que se esfuerza por competir con otros usuarios y recibir el respectivo reconocimiento. A fin de mantener el interés se los debe desarrollar por niveles de dificultad y con una diversidad de recursos. De acuerdo con Asheriškis, Blažauskas y Damaševičius (2020) el juego serio busca ir más allá de las recompensas del jugador en los espacios virtuales pues permite involucrar a los participantes en tareas significativas reales.

Respecto a los juegos serios Panigua e Instance, (2018) afirman que presentan beneficios para el aprendizaje de los niños, puesto que permiten el desarrollo del intelecto y las emociones. Lo logran debido a que mejora la memoria, estimula la corteza cerebral, permite al alumno participar en las tareas desarrollando su capacidad comunicativa, fomentan la creatividad y la reflexión.

Al momento de incluir a los juegos en la educación escolarizada Tullocn (2014) destaca que se requiere de una estructura pedagógica, que tenga espacios para la realización de actividades de imitación mediante la ejecución de elementos lúdicos pedagógicos y académicos. La implementación de un juego serio no es algo improvisado sino planificado como respuesta ante una determinada necesidad educativa.

El término de la gamificación es introducido desde la década de los 70 y se ha ido desarrollando, modificando y adaptando al avance de los dispositivos y sistemas operativos disponibles. Michael y Chen, (2006) explican que los juegos serios deben favorecer cambios en la actitud, el comportamiento, el potenciamiento de los procesos educativos, pero conservando la diversión y entretenimiento propias

del juego. Para lograrlo se requiere de un proceso de reestructuración adaptativa acorde al propósito educativo previsto por el docente y en consideración a las necesidades de los aprendices y de las herramientas tecnológicas que tienen a su alcance.

Los juegos serios permiten diferentes beneficios entre los cuales Sandí y Sanz, (2020) señalan: potenciar los aprendizajes, estimulación del pensamiento crítico, alfabetización digital, entrenamiento. Estos logros son el resultado de estructuras educativas con estrategias de ludificación que consideran necesidades académicas y emocionales, logrando mantener la motivación y de manera gradual generan modificaciones cognitivas.

En la enseñanza por medio de juegos serios Panigua e Instance, (2018) mencionan que hay cuatro conjuntos pedagógicos: aprendizajes mediante narración de cuentos, evaluación de aprendizaje, solución de problemas, experimentación. Estos principios permiten establecer reglas y objetivos que se cristalizan en la elaboración de un proceso educativo. Sola, López, Moreno, Sola y Pozo (2020) sugieren como pasos para el desarrollo de un juego serio, primero realizar introducciones orales de la temática, ejemplificar las temáticas a través de las vivencias a las que se encuentren relacionados los usuarios y finalmente ludificar los contenidos.

Los juegos serios necesitan de una orientación pedagógica que se estructure por medio de una narración educativa a la cual se la considera como storytelling. Estos según Sharples, Adams, Ferguson, Mark, McAndrew, Rienties, y Whitelock (2014) permiten involucrar a los alumnos en todo momento, estructurando el aprendizaje y motivando al estudiante a desarrollar la comprensión, con la capacidad de adaptarse a cualquier clase de plan de estudio.

Cuando se planifica un juego serio se deben considerar los aspectos educativos que favorece la implementación de los juegos en la educación. Los beneficios a considerarse según Díaz (2018) son el adquirir habilidades básicas de comunicación, la integración social a los grupos, contextualizar el entorno y en este proceso de interacción y comprensión del medio se logra generar actitudes reflexivas y críticas. Tener presente estos factores permite planificar actividades

que desarrollen capacidades académicas de forma activa en los espacios de participación.

Puesto que a los juegos serios se los puede implementar con diferentes propósitos educativos, Escobar (2019) proponen clasificarlos de la siguiente forma: New Gamens, Edu Games, Adver Game, Exer Game, Art Game. De esta clasificación los Edu Games son los que se acercan a la transmisión de conocimiento y desarrollo de valores. Al preparar este tipo de juego serio se le facilita al niño el procesamiento de la información, la asimilación de grafema-fonema, debido a que se pueden insertar formatos audiovisuales y dar oportunidad a que compartan sus logros con sus compañeros. Además, involucrar las tecnologías en los procesos de lectoescritura permite desarrollar hábitos lectores.

Al momento de gamificar las historias y textos a utilizar para el desarrollo de la lectoescritura el maestro necesita dar la respectiva orientación, sin embargo, el docente debe rechazar el impulso de actuar directamente en los procesos del juego serio, tiene que permitir a los estudiantes aprender a su ritmo, que exploren por niveles y cumplan con las actividades propuestas. Tras la revisión de varias fuentes bibliográficas se deduce que la implementación de juegos serios permitirá el refuerzo de las habilidades lectoescritoras de los niños.

Desarrollo de las habilidades lectoescritoras

Debido a ser un idioma transparente el español permite establecer una relación directa entre la lectura y la escritura, surgiendo con ello el término lectoescritura, al cual Rivera, Citrón, Guerra y Ojeda (1999) lo describen como la integración de saber leer y escribir, para ellos es la forma de construir, comunicar y representar ideas a fin de interactuar con otros. Por tanto, se puede afirmar que no es solo la decodificación de signos y sonidos sino la comprensión global de un mensaje sea oral o escrito.

A inicios del siglo XX Hinshelwood sostuvo que los problemas del aprendizaje de la lectura se deben a las dificultades para memorizar el recuerdo visual de las palabras en nuestro cerebro. Posteriormente Orton plantea las inversiones, es decir la confusión de letras que tengan una orientación o

pronunciación similares, ejemplo de esto es el caso de la b con la v que puede ser confundida por el estudiante. Ambas posturas luego fueron refutadas por Liberman, Shankweiler, Orlando, Harris, y Bell-Berti (1997) quienes establecieron que los lectores principiantes afrontan inconvenientes al leer debido a que no son capaces de estructurar la palabra. Afirman que los errores suceden porque los niños desconocen la segmentación silábica y presentan deficiencias en la conciencia fonológica.

Es necesario que el profesor conozca con detalle los aportes científicos sobre el proceso cognitivo que está involucrado en la lectoescritura. A fin de poder aprender a escribir Montealegre y Forero, (2006) afirman que las personas para trabajar con un lenguaje escrito requieren de un análisis en diferentes niveles, en el fonológico es donde se transfiere lo oral a un sistema de escritura, en el léxico se reconoce la palabra y su significado, por la forma sintáctica se establece la relación entre las palabras a fin de comprender la oración, y en el semántico se definen significados logrando la comprensión del mensaje y su integración al conocimiento del estudiante.

El desarrollo cognitivo para la lectoescritura necesita según Montealegre y Forero, (2006) de cinco procesos psicológicos. Entre estos están la percepción; donde se interpreta el código visual-auditivo mediante los esquemas conceptuales que le permiten alcanzar una comprensión inicial del texto. En el segundo interviene la memoria operativa que buscará el significado de lo se escucha y observa. La metacognición es el tercero, facilita el refuerzo consciente de las actividades involucradas en la adquisición y dominio de los aprendizajes. Se identifica a la capacidad inferencial como la destreza que permite extraer ideas y conclusiones, finalmente aparece el desarrollado por la conciencia, que garantiza el control de las operaciones a ejecutarse de manera ordenada.

De acuerdo con las investigaciones de Montealegre y Forero, (2006) para conseguir una conciencia cognitiva en el desarrollo de la lectoescritura se requiere cumplir con dos pasos. En el primero se establece una asociación entre lo escrito y lo oral, se logra a través de un dominio de los signos escritos que se utilizan al momento de identificar a objetos o identidades. En un segundo paso se da la

automatización de las operaciones conscientes: la identificación y escritura de fonemas a fin de formar palabras y organizarlas en frases.

Las investigaciones de los expertos coinciden que es esencial desarrollar la conciencia fonológica. A pesar de esta necesidad, Araya (2019) menciona en su trabajo investigativo desarrollado en el país centroamericano -Costa Rica-, que los textos y manuales de estudio presentan un déficit en la cantidad de ejercicios propuestos para evaluar y potenciar el desarrollo fonológico de los estudiantes.

Este déficit de recursos orientados a la evaluación y fortalecimiento lectoescritor están relacionados según Araya (2019) a las metodologías de enseñanza que utilizan los maestros. Las investigaciones en el proceso de aprender la lectoescritura establecen que el desarrollo de la conciencia fonológica, de la lectura y escritura requiere de materiales didácticos que sean utilizados bajo estrategias educativas que considere las características del idioma, además deben ser diseñados conforme a los factores que intervienen en el aprendizaje. A continuación, se analizarán dichos aspectos y los métodos para enseñar a leer y escribir.

Habilidades lingüísticas

Un referente para establecer las habilidades lingüísticas involucradas en el aprendizaje de la lectoescritura es la investigación de Barba (2016) que establece: a) Percepción Visual, b) Producción Fonológica, c) Discernimiento del habla, d) Conocimiento Fonológico, e) Principio alfabético, f) Velocidad de nombramiento, g) Prosodia, h) Morfosintaxis, i) Vocabulario. Estos coinciden con otros estudios que los reconocen como trascendentales al momento de aprender a leer y escribir.

Respecto al factor de Percepción Visual se destaca que fueron las teorías evolutivas de Piaget las que influenciaron los procesos investigativos, indicando que son las capacidades sensoriomotrices las responsables de lograr aprender, por esta razón León, Caycedo y Bravo (2020) sostienen que se requiere desarrollar adecuadamente la capacidad sensomotriz de los niños para que tengan mejores habilidades de aprendizaje. Además, Silva, Kaiser, Oliviera, Uberti, Lukrafka y

Tozzi (2016) señalan que la madurez visual-motora está relacionada con las funciones ejecutivas en el proceso de desarrollo durante la niñez. También existen posturas contrarias, donde indican que, aunque el individuo pueda realizar copias exactas de los textos no necesariamente estará en condiciones de poder leer.

Es necesario reconocer que un correcto funcionamiento sensorio motriz facilita aprender la lectura y escritura, una situación que lo podría ejemplificar es el de un niño que al no tener el sentido de la vista desde su nacimiento tendrá dificultades al momento de escribir las grafías correspondientes a las que escucha; situaciones como esta demostraría que se requiere de los sentidos para el aprendizaje de la lectoescritura.

La producción fonológica hace referencia según Barba (2016) a la articulación del habla, relacionada con la codificación y decodificación de los sonidos, así como su respectiva comprensión auditiva. Razón por lo cual la estimulación constante en los niños favorecería el desarrollo del conocimiento fonológico y rendimiento lector.

González, Cuetos, López y Vilar (2017) señalan que la estimulación directa en la producción fonológica permite mejorar la precisión y rapidez en la lectura. En el caso de tener dificultades en la articulación de las palabras tendrá problemas en la escritura, pues al escribir registrará los errores de su pronunciación.

Al factor de la percepción del habla Lineros (2016) la define como el análisis auditivo preliminar, donde se comprenden las características fonéticas y auditivas, su postura considera que se necesita percibir las señales físicas emitidas por el entorno en el que se encuentra, también requiere de información lingüística y extralingüística que de antemano se debe tener registrada en la memoria.

Por tanto, la percepción del habla desempeña un papel fundamental cuando se está comenzando a desarrollar los procesos de aprendizaje de la lectoescritura y se necesita reforzar la memoria operativa para que se logren percibir los signos y palabras cada vez con mayor rapidez al momento de leer y escribir.

El conocimiento fonológico se destaca como uno de los factores trascendentales en el aprendizaje de la lectoescritura debido a que permite discernir y comprender las unidades del lenguaje. De acuerdo con Gutiérrez y Diez, (2017) es el proceso consciente que distingue cada unidad de sonido que conforman una palabra y distinguir los cuatro componentes de la conciencia fonológica, estas son: la fonémica, intrasilábica, silábica y léxica.

El desarrollar la conciencia fonológica permite la decodificación y codificación en el lenguaje oral y escrito. En un trabajo investigativo en Educación en Primaria realizado por Gutiérrez y Diez, (2017) en Alicante detectaron que cuando los estudiantes aprenden a escribir reconocen los fonemas de la palabra que pronuncian, lo que conlleva dominar las reglas de conversión fonema-grafema que a su vez con la práctica mejora el dominio ortográfico de las palabras tanto para la lectura como la escritura. Estos resultados evidencian que potenciar las destrezas fonológicas favorece el desarrollo de las habilidades lectoescritoras.

En el aprendizaje de la lectoescritura está también involucrado el principio alfabético, este recoge el avance de la cultura de los pueblos que a lo largo del tiempo desarrollaron su idioma y según Gutiérrez (2018) los niños que están comenzando a aprender a leer deben conocer que las letras son signos gráficos que tienen su representación sonora. En el caso del español Pérez y Orozco, (2019) indican que es beneficioso que sea transparente por tener una correspondencia fonema-grafema clara. Esta característica permite que con la repetición de los fonemas de las sílabas presentadas se fortalece la memoria operativa estableciendo conexiones directas que permiten alcanzar competencias lectoescritoras.

El factor de velocidad de respuesta en el aprendizaje de la lectoescritura, evalúa el tiempo de reacción frente a un estímulo sea símbolo, letra o número. A fin de evaluar la rapidez se utilizan los instrumentos de Rapid Automatized Naming (RAM); en español se los llama Nomenclatura Rápida Automatizada. La importancia de la aplicación de los RAM radica según Arredondo (2019) en reconocer a temprana edad a los escolares que tienen dificultad en la decodificación lectora, Estas evaluaciones sirven de base para considerar que factores perceptivos interfieren al momento de reaccionar de forma inmediata ante la información

presentada y con ello poder ayudar de manera específica a los que tengan deficiencia con la fluidez en la lectura y escritura.

En el aprendizaje de la lectoescritura se debe considerar también el factor de la prosodia, la cual está conformada según Jordan, Cuestos y Paz (2019) por la fluidez lectora, la precisión y velocidad, con características rítmicas y tonales determinadas por signos ortográficos y de puntuación. Es de acuerdo con Recio (2017) una estrategia al momento de aprender a leer, debido a que permite una decodificación que se acerca a la interpretación del significado de la palabra.

En la prosodia el ritmo de la lectura facilita la decodificación lectora, pues permite realizar inferencias para identificar las palabras según se produzca la acentuación de las sílabas. A pesar de los efectos positivos Recio (2017) asegura que no se han realizado mayores investigaciones, por eso anima a investigar este factor como estrategia al momento de enseñar a leer y escribir.

Los niños al aprender la lectoescritura deben comprender la estructura de las palabras y su función en una oración. Respecto a los morfemas Torrego (2016) reconoce que son las unidades que guardan significado y en las cuales se pueden descomponer a una palabra, identificando el número, género, modo verbal y tiempo. Identificarlos permitirá deducir con mayor facilidad por medio de la asociación que tengan con otros términos aprendidos. La sintaxis permite según Barba (2016) percibir las razones del uso de un concepto dentro de una frase pues la lectura involucra la comprensión de lo que se pronuncia siendo capaces de emitir un criterio de lo leído.

El factor del vocabulario desempeña un rol fundamental al momento de aprender a leer y escribir. En una investigación realizada por Montalvo (2014) en la ciudad de Cuenca identificó que el estímulo del lenguaje debe basarse en el aumento de palabras, asociaciones auditivas, comprender el mensaje, decodificar y descomponer símbolos, signos, sonidos. Estos estímulos permiten desarrollar de manera acelerada los aprendizajes de la lectura y de la escritura. Cada vez que se aprendan nuevos vocablos el estudiante logrará lecturas comprensivas y mayor velocidad al redactar.

Lingüística

El dominio de la lectura es fundamental a fin de alcanzar el éxito académico. Pero a pesar de la trascendencia Cuetos, Arnedo, Fanjul, Fernández, Fernández, García, Ibáñez, Muñiz, Rodríguez, Suarez y Gallego (2003) indican que se suele dejar la metodología de enseñanza de la lectoescritura en manos del tradicionalismo, o de la editorial que diseña los textos escolares. Aunque los niños puedan redactar y leer un texto, no todos logran desarrollar el mismo nivel de destrezas lectoescritoras, esta situación se encontrará vinculada al método que se utilice para enseñar, por tal razón los docentes requieren elegir métodos apropiados a las necesidades educativas y estilos de aprendizaje.

Los aprendizajes de la lectoescritura requieren de una orientación metodológica, debido a esto Montealegre y Forero, (2006) sugieren que la dirección del aprendizaje se debe ajustar a las capacidades y potencialidades de quienes aprenden. Además, conocer las metodologías que se puedan emplear permite identificar que técnicas y recursos utilizar.

Respecto a los métodos para la enseñanza de la lectoescritura existen varios, cada uno con sus propias ventajas y limitaciones. Rodríguez, Rodríguez y García (2018) mencionan los siguientes: sintéticos, alfabéticos, fonéticos, silábicos, global, del cuento y de la rima. A continuación, se explican algunas de estas metodologías y el tipo de recursos que necesitan a fin de enriquecer el aprendizaje de las habilidades lectoescritoras.

Los métodos sintéticos plantean la enseñanza del lenguaje partiendo desde las unidades mínimas para llegar a estructurar las mayores. A fin de lograrlo Puñales, Fundora y Torres (2017) afirman que los niños deben comenzar memorizando letras y con ellas formar sílabas aprendiendo los sonidos, construyendo palabras y formando oraciones. Es una metodología a la que recurren varios docentes al momento de enseñar de manera progresiva la lectura y escritura.

Las estrategias educativas que se utilizan en los métodos sintéticos son de práctica visual y de imitación, por medio de la repetición y reproducción de

grafemas y sonidos a fin de lograr memorizarlos y desarrollar la conciencia fonológica. Puñales, Fundora y Torres (2017) identifican que pueden ser de tres modelos, entre ellos el alfabético, que comienza con la memorización de las letras del alfabeto, primero con las vocales y luego con las consonantes. Se construyen las sílabas y posteriormente se forman las palabras. Este modelo se encuentra ejemplificado con la situación donde el docente enseña al alumno la “s” con la “a” es “sa”, la “p” con la “o” es “po” y al juntarlas dice “sapo”.

Esta metodología requiere de material visual, que capte la atención y represente un vocabulario conocido por los niños. La tecnología permite diseñar materiales visuales y agregarle recursos auditivos a fin de favorecer la memorización de las sílabas. Pero la desventaja de este método según Cantero (2010) es la disminución de la comprensión global del texto porque el estudiante aprende deletreando.

En el modelo silábico se enseña primero las sílabas, se usan la combinación de los sonidos de los grafemas en la construcción de palabras y frases sencillas. Sirvan con ejemplo el aprendizaje de los sonidos: ma, me, mi, mo, mu con los cuales el docente puede construir con los estudiantes oraciones como mi mamá me mimma, amo a mi mami. Esta metodología requiere de ejercicios apoyados por ilustraciones y material audiovisual.

Es común encontrar en los textos el realce de la silueta de las vocales en objetos que se encuentran relacionados con la vocal que se está aprendiendo. Puñales, Fundora y Torres (2017) exponen y ejemplifican que este modelo es progresivo a medida que se aprenden las sílabas se realizan ejercicios de comprensión silábica para que el niño pueda asociarlas y estructurar palabras por medio de diversas unidades silábicas, por ejemplo “ca” de “cama” junto a “sa” de “sapo” forman la palabra “casa”.

Entre los aportes que ofrece la tecnología a este modelo es el diseño de recursos interactivos de tipo puzzles donde se permita construir palabras; determinadas por un logo, signo junto a la sílaba aprendida por el estudiante. Varias de las aplicaciones a las que se pueden acceder desde Play Store para el aprendizaje

de las sílabas siguen esta metodología como por ejemplo Aprende a Leer: Silabario, misma que permite al alumno trabajar con la identificación silábica combinando ilustraciones, sonidos y texto.

Según Suarez, Rodríguez, O'Shanahan y Jiménez (2015) los profesores conductistas son los que se inclinan a esta metodología utilizando la repetición en ejercicios y en la instrucción. Recalcan que el modelo silábico requiere de material que facilite la identificación de las letras, a fin de formar sílabas y poder conjugarlas para estructurar las palabras que se encuentran en un vocabulario sencillo y de dominio de los niños.

El método fonético permite en menor tiempo aprender los grafemas pues solo se requiere memorizar las treinta reglas grafema-fonema y con ello se facilita el aprendizaje de la lectura y escritura. Según Magán y Gértrudix, (2017) se comienza por los fonemas aislados de las letras luego se unen en sílabas y posteriormente formar palabras. Es necesario que los niños articulen los sonidos para que puedan realizar la respectiva discriminación auditiva y redacción de las mismas. Esta metodología desarrolla la lectoescritura mediante el reconocimiento silábico si primero se ha aprendido las diferentes consonantes con su correspondiente pronunciación.

Mediante la utilización del método fónico el niño aprende a leer según Cuetos (2017) sin cometer errores relacionados con la sustitución, a omitir fonemas, sin silabeos, razón por la cual es utilizado con niños que presentan dificultades en la lectoescritura. Se requiere de material apropiado que evite confusión entre las letras que tienen parentesco visual, pero sonidos diferentes; por ejemplo, la b con la d y la p, pese a que se distinga visualmente en ocasiones no logran una lectura correcta de las sílabas. Ante esta problemática las tecnologías digitales ofrecen la ventaja de poder diferenciar la pronunciación de cada grafema a pesar de una aparente similitud puesto que el refuerzo es a través de imágenes y fotografías y el sonido del fonema.

El método silábico de acuerdo con Miranda y Romero, (2019) se basa en el análisis de la sílaba para llegar a la palabra, utiliza el silabario a fin de ejercitar los

procesos de aprendizaje. Esto conlleva enseñar las palabras como unidad, presentar al niño las consonantes combinándolas con las vocales en todas sus formas silábicas: directas, inversas, trabadas.

En este método se enseñan las vocales y luego se combinan con las consonantes a fin de obtener las sílabas que permitirán construir una palabra. Aunque el estudiante pueda aprendérselas no significa necesariamente que se encuentra en condiciones de formar una oración. Garzón (2019) recalca la importancia de que se enseñen primero la vocal y después las diferentes combinaciones silábicas. Se trata de aprender mediante los sonidos silábicos, para posteriormente estructurar oraciones, de esta manera se consigue desarrollar las habilidades de escritura y lectura al mismo tiempo.

Dentro de los materiales didácticos que se deben utilizar Calzadilla (2012) sugiere que sean los que permitan ilustrar las sílabas que van a aprenderse y que la ilustración contribuya a que el niño recuerde con ligereza el sonido. Además, bajo este método el tener un material manipulable permite a los estudiantes poder enseñar a compañeros que tienen dificultades con la lectoescritura de esta forma se estimula el aprendizaje colaborativo.

A continuación, se explican los métodos dentro del tipo analítico, según Puñales, Fundora y Torres (2017) son el método global, del cuento, de la rima. De entre estos, los globales son considerados como los referentes de las metodologías analíticas, uno de los exponentes de esta metodología para el aprendizaje de la lectoescritura es Glen Doman.

El método global busca la enseñanza a partir de la palabra, se lo hace debido a que son las que guardan sentido y no las sílabas. Según Cuetos (2017) implica enseñar de manera directa las frases, comenzando por vocabularios conocidos por el niño y luego continuar con vocablos nuevos. Esta metodología trata de desarrollar una lectura comprensiva, dando principal atención a la comprensión del vocablo, el diferenciar los sonidos de la sílaba es la parte final del proceso. Se necesita de una memoria visual que permita discriminaciones cada vez más finas a fin de permitir

al estudiante distinguir palabras, incrementar la diversidad de vocabulario y mejorar la discriminación auditiva.

Este método tiene un sustento según Cajavilca (2017) en el fundamento de que son los niños quienes perciben en primera instancia las cosas de una manera global y posteriormente centran su atención en los detalles. Debido a esto se presenta la necesidad de acompañar a las palabras presentadas con objetos e ilustraciones que permitan mantener el interés, de esta forma resulta motivacional para el niño comprender lo que lee.

En lo que respecta a la escritura el método global plantea que el niño escriba como pueda, acorde a lo que sabe con la expectativa que la memoria visual y discriminación auditiva le permitirá establecer correspondencia fonológica a lo que escribe. Según Mejía (2010) el fisioterapeuta Glenn Doman propone una metodología que interviene a edad temprana en los niños, para elaborar un perfil de desarrollo neurológico con el propósito de organizar programas secuenciados que serán desarrollados por los docentes de manera progresiva en la parte motriz e intelectual de los infantes. Esta propuesta metodológica busca desarrollar los aprendizajes mediante la estimulación cerebral consiguiendo el mayor número de conexiones neuronales.

Para lograr dichas estimulaciones neurológicas se busca adquirir a temprana edad conocer no solo la lectura sino también conocimientos enciclopédicos, idiomas, matemáticas, y música según la opinión de Sibaja, Sánchez, Rojas y Fornaguera (2016). A fin de aprender estos contenidos académicos se los debe presentar de forma perceptible a los sentidos y de estimulación neuronal. Se presentan los datos mediante lo que se ha denominado bit de información capaz de ser procesada en un segundo.

Con el propósito de lograr procesos efectivos de transferencia mediante los bits de información se requiere de un material didáctico novedoso, con el tamaño adecuado, etiquetado, con un solo elemento informativo, deben ser variados y considerar aspectos relevantes del vivir diario del niño. Quijano (2017) sugiere que es necesario establecer una condición de orden dentro del aula, además el docente

tiene que presentar el bit de manera entusiasta en el primer pase, el tiempo apropiado para la secuencia debe ser uno por segundo.

Para trabajar bajo la metodología global sugiere Puñales, Fundora y Torres (2017) que el maestro al comenzar la clase necesita establecer una conversación con los niños, después deben ser ellos quienes establezcan una frase que recalque las ideas importantes que conversaron. De estas frases el docente debe seleccionar una oración, escribirla y colocarle en un lugar visible del aula con el propósito de que los estudiantes reconozcan similitudes entre las palabras trabajadas y diferencien los sonidos silábicos que forman cada palabra. En la etapa final el alumno identifica las sílabas que componen ciertos vocablos y construye nuevos a partir de las combinaciones silábicas reconocidas.

Es en el momento del diseño y elaboración de los bits de información donde se puede recurrir a las TIC, programando el tiempo de presentación, otorgándoles el sonido correspondiente, reforzarlos visualmente con imágenes. En su trabajo investigativo Suárez, Pérez, Vergara y Alférez (2015) concluyeron que las herramientas tecnológicas ayudan a mejorar las habilidades de lectoescritura, debido a que permiten generar ambientes de aprendizajes e incentivar a los educandos a utilizar la escritura para expresar sus ideas y pensamientos.

Los métodos utilizados en la enseñanza de la lectoescritura pueden combinarse, aprovechando las características significativas de cada uno. Al combinarlos surge el método ecléctico, según Palma y Romero, (2019) esta metodología se vale de otros modelos, por ejemplo, del silábico saca provecho del análisis de la palabra y descomposición en sílabas, utilizando el silabario para lograr perfeccionarlo. Hace uso de los recursos visuales y del ordenamiento de las letras del alfabético a fin de recordar las consonantes y trabajar tanto las mayúsculas como las minúsculas al mismo tiempo. Recoge de las fases del global el reconocimiento de vocablos por contexto, trabaja las habilidades lectoescritoras, la identificación de las partes silábicas por medio de la comparación de palabras y finalmente fortalecer la lectura comprensiva y la escritura.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y Diseño de la investigación

La investigación se desarrolla bajo el enfoque cualitativo con un alcance descriptivo. Las investigaciones cualitativas se concentran en la profundización de casos específicos, no generaliza sino cualifica y describe los fenómenos desde el punto de vista de los participantes. La razón de escoger esta metodología es porque según lo menciona Bejarano (2016) se desea entender la perspectiva de un grupo de personas a fin de obtener una comprensión del fenómeno. Debido a que el conocimiento se construye de manera social por los individuos que intervienen en el proceso investigativo, en este caso se recopila la opinión de estudiantes y de su maestra.

Es fundamental determinar el alcance del proceso educativo porque permite establecer cuáles serán los límites conceptuales y metodológicos en este caso se trata de un alcance descriptivo en el cual según Ortega (2017) se utiliza el método del análisis, para caracterizar al objeto, o situación de estudio a fin de identificar las características y propiedades. El trabajo del investigador es medir o recoger información de una forma independiente o conjunta sobre las variables de investigación desarrollando una descripción del fenómeno.

La investigación cualitativa con alcance descriptivo se caracteriza según Guevara, Verdesoto y Castro (2020) en medir las características de los elementos a investigar. El objetivo es describir las causas fundamentales de los fenómenos mediante la utilización de criterios sistemáticos para establecer una estructura de los comportamientos del fenómeno de estudio.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

La investigación es ejecutada en la escuela rural “Oswaldo Guayasamín” en el cantón Balao. En este centro educativo se imparten clases desde el Primero al Séptimo Año de Educación General Básica (E.G.B.). La población de estudio está comprendida por diez niños del Segundo de E. G. B. que tienen una edad entre los 6 y 7 años y su profesora que es licenciada en Educación Parvularia y tiene 3 años trabajando en la institución.

De la población de estudio se ha escogido una muestra seleccionada al azar por conveniencia de 5 alumnos. Entre las razones por la que se escoge esta cantidad de niños para la investigación es la dificultad de comunicación por la pandemia de COVID-19, pues no asisten a la escuela y los procesos educativos se realizan desde la virtualidad.

La entrevista a la docente se desarrolló de forma virtual por medio de la aplicación de ZOOM, en el caso de los estudiantes, las entrevistas se realizaron con la autorización del representante y de manera presencial en consideración a que por su edad y su nivel de concentración se puede llegar a obtener datos sesgados si se realiza por videollamada. Una de las ventajas en el proceso investigativo es que los participantes cuentan con dispositivos móviles y conexión a internet lo que favorece la recopilación de la información.

El trabajo investigativo utiliza la entrevista como un medio para conocer a profundidad el problema educativo. Esta técnica será de tipo cualitativa caracterizada por ser flexible y abierta. Es una de las técnicas más importantes al momento de información, según De Souza, Matos y Hernández (2016) permite

tener una aproximación al objeto de estudio, basándose en las reflexiones de dos individuos se construye el conocimiento.

Existen tres tipos de entrevistas, las estructuradas, semiestructuradas y la no estructura, cada una con sus propias características, ventajas y desventajas. En esta investigación se ha seleccionado a la entrevista semiestructurada como técnica investigativa.

La entrevista semiestructurada se caracteriza según Lopezosa (2020) por no tener respuestas fijas, sino que se da libertad de respuesta a los entrevistados. Además, el entrevistador puede interactuar y adaptarse a las contestaciones de los estudiantes sin descuidar los objetivos de su investigación. Para realizarla se requiere de una guía que considere los siguientes criterios de validez de acuerdo con Escobar y Cuervo, (2008):

Tabla No. 1. Criterios de Validación de la propuesta

Criterio	Definición
Suficiencia	Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.
Claridad	El ítem se comprende fácilmente; es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.
Relevancia	El ítem es esencial o importante; es decir, debe ser incluido.

Fuente: Escobar y Cuervo, (2008)

Tabla No. 2 Operacionalización de Variable Independiente

VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS SERIOS					
CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS RECOLECCIÓN INFORMACIÓN	E DE DE
<p>JUEGOS SERIOS Los juegos serios tienen un propósito de estimular el aprendizaje, es una herramienta de aprendizaje interactiva y entretenida. Utilizan el juego para motivar, la enseñanza del juego es aplicable a la vida real, para cumplir con este objetivo los juegos son diseñados con narrativas inmersivas que involucren la participación total en el juego. Samaniego, (2018)</p>	Gamificación	Número de Aplicaciones Móviles para el aprendizaje de la lectoescritura	¿Conoce de juegos que le permitan facilitar la enseñanza de la lectoescritura? ¿Utiliza con los estudiantes alguna aplicación móvil para el aprendizaje de la lectoescritura? ¿Utiliza juegos serios para fortalecer las habilidades lectoescritoras? ¿Se ha diseñado juegos para practicar la lectoescritura? ¿Cuáles han sido los resultados obtenidos por la implementación de juegos en los procesos de aprendizaje?	Entrevista a Docente	
	Narrativas Digitales	Porcentaje de juegos con narrativas inmersivas	¿Se ha desarrollado procesos de aprendizaje mediante juegos con narrativas de historias, cuentos, etc.? ¿Se asigna a los estudiantes en actividades de juegos donde los estudiantes asumen roles y personajes? ¿Qué tipo de narrativas utiliza en los juegos para fortalecer las habilidades lectoescritoras?	Entrevista a Docente	
	Estimulación del Aprendizaje	Nivel de habilidades cognitivas	¿De qué formas estimula el aprendizaje de la lectoescritura los juegos que ha implementado con los estudiantes? ¿Qué tipo de juegos permite fortalecer las habilidades lectoescritoras? ¿Para el desarrollo de la conciencia fonológica que tipo de juegos utiliza? ¿Favorece el uso de material gráfico en los juegos el aprendizaje de las sílabas?	Entrevista a Docente	

Elaborado por: Gabriel Pucha, 2021

Tabla No. 3. Operacionalización de variable dependiente

VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES DE LECTOESCRITURA				
CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN
El aprendizaje de la lectoescritura es un proceso cognitivo que requiere de habilidades lingüísticas, que permitan la aplicación de los principios de la lingüística. (Montealegre y Forero 2006)	Desarrollo de Habilidades	Desarrollo sensoriomotriz	¿Son los estudiantes capaces de escribir las sílabas? ¿Pueden los estudiantes leer sílabas? ¿Muestran los estudiantes interés por aprender a leer y escribir? ¿Cuáles son las dificultades que demuestran los estudiantes al momento de leer? Al momento de escribir ¿Qué falencias se perciben en los estudiantes? ¿Cuáles son las dificultades a las que se enfrenta al momento de enseñar la lectoescritura? ¿Qué técnicas se utilizan para ayudar a los estudiantes a memorizar la escritura y pronunciación de las sílabas? ¿Se ha implementado juegos que ayuden a mejorar la escritura y pronunciación de las sílabas? ¿Se utiliza algún tipo de juego para evaluar los aciertos y errores que cometen sus compañeros en las actividades de lectoescritura?	Entrevista a Docente
	Habilidades Lingüística	Condiciones sensoriales, cognitivas, sociales	¿Se desarrollan procesos de aprendizajes colaborativos con los estudiantes? ¿A qué obstáculos se enfrentan los estudiantes para desarrollar habilidades lectoescritoras? ¿Participan voluntariamente en las actividades de juego durante los procesos de aprendizaje? ¿Qué porcentaje de estudiantes han desarrollado habilidades lectoescritoras?	Entrevista a Docente
	Lingüística	Adquisición del lenguaje	¿Cuáles han sido los métodos que se han utilizado para enseñar a leer y escribir a los estudiantes? ¿Cuáles han sido los métodos que han permitido conseguir mejores resultados en la enseñanza de la lectoescritura? ¿Se implementa como estrategia actividades de juego en las metodologías de enseñanza utilizadas? ¿Qué tipo de material didáctico utiliza para enseñar la pronunciación y escritura de las sílabas? ¿Qué factores del aprendizaje de la lectoescritura fortalecen el material didáctico que se utiliza? ¿Muestra interés por un módulo que oriente la implementación de juegos serios para el refuerzo de las habilidades lectoescritoras mediante aplicaciones móviles?	Entrevista a Docente

Elaborado por: Gabriel Pucha, 2021

Procedimiento:

Se aplicó el instrumento de entrevista a la profesora y a cinco estudiantes del Segundo Año de Educación Básica. El grupo de estudiantes tienen una edad entre 6 y 7 años. Debido a la pandemia COVID-19 en un inicio se planeó desarrollar las entrevistas mediante llamadas telefónicas. Sin embargo, durante la primera entrevista con un niño -por medio de llamada telefónica- se presentaron varios inconvenientes como la dificultad de lograr que mantenga la concentración, ruidos que dificultaban la audición de las respuestas, por ello se procedió a realizarlas de forma presencial.

Se tomaron las debidas medidas de bioseguridad y distanciamiento, con un intervalo de tres días para visitar en los hogares a los entrevistados a fin de minimizar los riesgos de contagio. Mediante mensajes de texto y llamadas se confirmó el día y hora de las entrevistas. Es conveniente mencionar que los padres manifestaron interés por estar junto a sus hijos en la entrevista y que prefieren la modalidad presencial y no virtual. Contar con la presencia del padre de familia enriqueció el trabajo investigativo pues dieron detalles adicionales que permitieron comprender mejor la problemática educativa.

Se recolectó los datos de las entrevistas con los estudiantes mediante grabación y se tomó nota de algunos puntos clave en el guion impreso. La entrevista a la docente se desarrolló por medio de video llamada por la aplicación ZOOM y se fueron escribiendo sus respuestas en el guion impreso. Las entrevistas a los estudiantes duraron entre 11 a 13 minutos. Con la docente el tiempo de la entrevista fue cerca de 42 minutos.

Para el análisis de la entrevista se consideró el criterio de Guarate (2019) quien destaca que en la investigación cualitativa a pesar que en muchas ocasiones se investiga a pocas personas la información obtenida es muy grande, por ello los datos obtenidos requieren de un análisis a fin de lograr una comprensión y generación de nuevos conocimientos, en el análisis se pretende describir el fenómeno desde el punto de vista de la vida social. En varias preguntas hay

respuestas similares lo que da veracidad a la información, permitiendo alcanzar una mejor comprensión del problema educativo y estructurar una propuesta adecuada.

La reflexión de las respuestas registradas en las entrevistas se da por medio del análisis temático. Cohen y Seid, (2020) afirma que es la oportunidad para cotejar los datos, evaluar su funcionamiento, y modificar ciertos detalles a fin de contrastarlos con el esquema teórico. Se pretende estudiar los temas y su relación entre ellos verificando la trascendencia de la información.

Resultados:

Para estructurar el análisis se consideró los temas principales que giran en torno a las categorías registradas en la matriz de operacionalización: Gamificación, Narrativas Digitales, Estimulación del Aprendizaje, Desarrollo de Habilidades, Factores de Aprendizaje y Metodologías de Aprendizaje. Serán analizados a partir de las respuestas de los entrevistados (estudiantes, docente y padres de familia).

Gamificación

Las preguntas realizadas a los estudiantes, dentro de esta categoría fueron: ¿Juega en algún dispositivo móvil? ¿Le agrada tener un juego en algún dispositivo móvil? ¿Desea tener una aplicación que le enseñe a leer? ¿Qué tipos de juegos practican durante las clases? ¿Te gustaría que el profesor te enseñe mediante juegos?

Todos los estudiantes afirman contar con acceso a diversos juegos en los dispositivos móviles. Los juegos que tienen son para entretenimiento. En su totalidad afirmaron tener el deseo de contar con juegos en sus dispositivos que les enseñen a leer y escribir. Además, manifestaron desear aprendizajes con su maestra mediante la implementación de juegos educativos tanto digitales como físicos.

Respecto a si la docente emplea juegos durante el desarrollo de la clase, hay una opinión dividida entre la respuesta de los estudiantes. Unos afirmaron que no utiliza ningún tipo de juego para los procesos de aprendizaje. Mientras que otros manifestaron que la docente desarrolla juegos en las clases virtuales por medio de

la plataforma ZOOM. Ellos indicaron que juegan con su profesora mediante canciones, dramatizaciones y tarjetas, explicaron que la maestra muestra por la cámara tarjetas con las sílabas, les recita canciones y los motiva a participar en dramatizaciones.

A partir de los datos recopilados en los estudiantes, se deduce que el estudiantado tiene interés por los juegos y prefiere los aprendizajes desarrollados por medio este tipo de estrategia. Es revelador mencionar que los tipos de juegos que utiliza la docente son aquellos que involucran canciones, tarjetas silábicas y dramatizaciones, pero no se han involucrado juegos y aplicaciones móviles, para desarrollar el aprendizaje en el proceso de lectoescritura.

Por su lado, la maestra confirma que los juegos que implementa en las clases son los juegos de tarjetas, la ruleta preguntona, canciones y dramatizaciones. Reconoce que por la pandemia ha tenido que modificar sus estrategias y seleccionar diferentes recursos para los procesos de aprendizaje. Entre uno de los principales recursos que utiliza, se encuentran los videos que descarga de internet y los comparte durante la clase por ZOOM. Manifiesta que las estrategias de los juegos han permitido que los estudiantes pierdan la timidez al expresarse y desarrollen el pensamiento.

Además, señaló que no tiene mayor conocimiento de aplicaciones para dispositivos móviles que permitan el fortalecimiento de la lectoescritura, razón por la cual no ha compartido ni sugerido aplicaciones educativas a sus estudiantes. Se ha percatado que los niños tienen afinidad por los juegos digitales y debido a que tienen acceso a internet y a un dispositivo móvil se dedican a los juegos por entretenimiento y recreación.

Narrativas Digitales

Las preguntas que se formularon a los estudiantes respecto a esta categoría fueron: ¿Le gustan juegos donde aparecen textos ilustrados? ¿Qué personajes le agradan que aparezcan en los juegos? ¿Le agradan los juegos donde puede practicar lo que aprende? ¿Comparte con sus amigos lo que aprendió en los juegos?

Los estudiantes, manifiestan un mayor interés por los textos que cuentan con una gran cantidad de dibujos antes que letras. Entre los personajes favoritos con los que les gusta interactuar son los superhéroes, animalitos y plantas. Suelen compartir con sus familiares y amigos los logros que alcanzan en los juegos que participan.

Los niños prefieren los juegos donde se evidencien sus progresos y los pueden compartir con otros, por ello el juego que se emplee en las clases con los estudiantes al parecer deberían ser aquellos que estimulen la participación con la debida premiación y divulgación de los logros, desde luego, la valoración estará a cargo de la docente y debe orientarlas para que el estudiante se esfuerce por mejorar, acepte errores y valore la intervención de sus compañeros.

En la entrevista a la docente, se corroboró que a los estudiantes les agradan las dramatizaciones. La maestra se disfraza e interpreta personajes, a fin de representar cuentos, historias, fábulas. Estas estrategias han permitido captar el interés de los niños y desarrollar su creatividad y comunicación; pues les asigna un personaje para que realicen la respectiva dramatización.

Estimulación del Aprendizaje

Dentro de esta categoría las preguntas que se formularon a los estudiantes fueron: ¿Qué aprendizajes ha alcanzado por medio de juegos educativos? ¿Puede entender con facilidad las instrucciones del juego? ¿Es capaz de establecer estrategias para participar en los juegos? ¿Los juegos, canciones, dinámicas, etc. que utiliza la maestra permite fortalecer las habilidades de lectura y escritura?

Las respuestas obtenidas, evidencian que el aprendizaje desarrollado en el estudiantado por medio de los juegos han sido principalmente destrezas de canto y danza. Además, los estudiantes indican que son capaces de establecer estrategias en los juegos que practican, lo que evidencia que el juego estimula el pensamiento y creatividad. Respecto al beneficio del juego sobre el aprendizaje de la lectoescritura los niños afirman que las actividades lectoescritoras no son fortalecidas, al parecer los juegos que se están utilizando no favorecen el aprendizaje de la lectura y

escritura, lo que sí reconocen haber aprendido a través de rimas y canciones las vocales.

Se consultó a la docente sobre las formas en las que estimula el aprendizaje de la lectoescritura por medio de juegos, indicando que los juegos que utiliza mayoritariamente son para el entretenimiento, a fin de evitar el aburrimiento. Se deduce que los juegos implementados no son dados en función de conseguir un aprendizaje significativo, sino para diversión. Los juegos son utilizados para generar espacios de relajación y fomentar la integración. Afirma que desarrolla materiales con gran cantidad de imágenes, figuras y colores para los estudiantes, a fin de captar su interés y le permita de manera lúdica enseñar a leer a sus estudiantes. Estos recursos los comparte mediante un chat grupal, del cual los padres deben descargar e imprimir el documento para que pueda ser trabajado por los niños.

Desarrollo de Habilidades

Dentro de esta categoría, a los estudiantes se les formuló las siguientes preguntas: ¿Le agrada saber leer y escribir? ¿Es capaz de escribir las sílabas que dice la maestra? ¿Puede leer sílabas? ¿Existe algún juego que le ayuda a memorizar la escritura y pronunciación de las sílabas? ¿Qué dificultades tiene al momento de leer? ¿Existe algún tipo de juego que le ayude a mejorar la lectoescritura?

Los estudiantes a su criterio han aprendido a leer y escribir. En una profundización sobre sus habilidades lectoescritoras, se evidenció que dominan las sílabas con las consonantes s, m, p. En esta categoría, se realizó un dictado breve de sílabas y una lectura de ciertas palabras que los estudiantes no lograron leer ni escribir.

Esta situación es corroborada por los padres de familia, quienes afirman que durante este año debido a la pandemia se han realizado clases de manera virtual y han constatado que la maestra no ha estado realizando prácticas de lectura y escritura, ellos consideran que ha sido deficiente el aprendizaje de la lectoescritura de sus hijos, consideran que 40 minutos de clase al día no son suficientes, además

afirman que los estudiantes tienen una mala caligrafía por no tener una mayor supervisión docente.

Los padres consideran que el aprendizaje de la lectoescritura de ciertas sílabas lo consiguieron con la maestra en el Primer Año de E.G.B. Informaron que durante el año 2020 las clases han estado relacionadas con trabajos manuales, trabajos de reciclaje, de dibujo entre otros y que el aprendizaje de la lectura y escritura no ha sido profundizado. Ellos han tomado la iniciativa de ayudar a sus hijos, pero consideran que no están capacitados. Debido a la pandemia por COVID-19 esperan que el próximo año lectivo 2021-2022 sea presencial y puedan no solo reforzar las destrezas lectoescritoras, sino también en matemáticas las centenas, la suma y la resta.

Respecto al aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes, la profesora afirma que “No todos son capaces de leer y escribir, tienen dificultades con la caligrafía debido a la falta de práctica, quienes tienen mayor facilidad para escribir las sílabas por medio de dictado son aquellos que practican en casa a diario con sus padres”. Los estudiantes -según la docente-, tienen dificultad para recordar el nombre de la consonante y su sonido, lo que dificulta poder leer, según su criterio por falta de práctica en casa. Indica que la dificultad a la que se enfrenta al momento de enseñar la lectoescritura es que “no reconocen el sonido y por lo tanto no puede realizar la lectoescritura”. A partir de las evidencias que recibe la docente de sus estudiantes, se ha percatado que tienen dificultad con la motricidad fina.

Habilidades Lingüísticas

Las interrogantes dentro de esta categoría formuladas a los estudiantes fueron: ¿Tiene dificultades auditivas, de visión? ¿Se le dificulta pronunciar ciertas sílabas? ¿Se le olvida con facilidad la pronunciación de las sílabas? ¿Prefieres aprender cantando, jugando, repitiendo, con videos? ¿Los representantes saben leer y escribir? ¿Recibe ayuda en casa para practicar la lectura y escritura?

Entre las habilidades lingüísticas para la lectoescritura se encuentra la memoria, capacidades auditivas, visuales entre otras. Estos factores son esenciales

para el aprendizaje. Todos los estudiantes entrevistados concordaron que se les dificulta memorizar las sílabas y consonantes, su pronunciación y escritura. Se presume que los estudiantes no tienen problemas físicos que le impidan memorizar, sino que los recursos y estrategias que implementa la maestra no son del todo eficaces, considerando que la manera como desarrolla la clase por medio de ZOOM es interrumpida por cuestiones de señal de internet en ocasiones no pueden visualizar o escuchar lo que dice la maestra.

Los estudiantes evidencian tener excelentes condiciones de audición y visión, debido a esto su aprendizaje no es mermado por problemas físicos, sino quizá por los recursos utilizados. Por ello manifiestan que la implementación de videos sería oportuna para facilitar el aprendizaje. Indican que los videos les facilita la memorización de la fonética y grafía de las sílabas, sienten afinidad por aquellos videos de lectoescritura que se encuentran en la plataforma de YouTube.

Algo favorable para los estudiantes es que sus padres saben leer y escribir, se involucran en las actividades académicas. Con los padres que se pudo dialogar se conoció que ellos tienen hijos que ya cursaron el Segundo Año de E.G.B. y están aplicando ciertas estrategias y recursos que ya aplicaron con sus otros hijos como por ejemplo el libro Nacho Lee, afirman que este libro les ayudó anteriormente y piensan utilizarlo ahora. Se han percatado que los niños lo prefieren en vez de los textos escolares para el aprendizaje de la lectoescritura.

El aprendizaje colaborativo es fundamental para afianzar el aprendizaje; sin embargo, la maestra asegura que el tiempo de duración de una reunión por ZOOM de una cuenta gratuita que es de 40 minutos impide la formación de grupos de trabajo. La maestra menciona que por ello tiene que enviar tareas de refuerzo. Manifiesta que desde la virtualidad se le dificulta como docente ayudar en el desarrollo motriz de los niños. Según la maestra su trabajo para enseñar la lectoescritura a los niños se ve mermado por las fichas pedagógicas del Plan Educativo Aprendamos Juntos en Casa que es dirigido por el Ministerio de Educación.

Entre las razones por las que considera que el Plan Educativo no ha permitido un mejor desarrollo de actividades pedagógicas para la enseñanza de la lectoescritura es que en este Plan Educativo se centra en actividades de integración, de nociones de limpieza e higiene, reciclaje y trabajos manuales. Asevera tener que agregar dentro de las planificaciones recomendadas por el Ministerio de Educación actividades y contenidos para la práctica de la lectura y escritura. Manifiesta que no ha recibido mayor asesoramiento de cuáles son los contenidos que deben alcanzar los estudiantes en este año lectivo que se ha desarrollado en medio de una pandemia mundial por el COVID-19.

Lingüísticas

Las preguntas utilizadas dentro de esta categoría en la entrevista a los estudiantes fueron: ¿Cómo enseña la maestra a leer y escribir? ¿Le ayudan las ilustraciones a lado del texto aprender la pronunciación y escritura de las sílabas? ¿Diferencia el sonido de las sílabas cuando aprende nuevas palabras? ¿Cuáles son los materiales de estudio que utiliza la maestra para ayudarle aprender a leer y escribir? ¿Le han enseñado a leer mediante un juego? ¿Le ha sugerido la maestra alguna aplicación que le ayude a mejorar la lectoescritura? ¿Le ha mostrado o recomendado algún juego para los dispositivos móviles que permitan aprender a leer? ¿Qué hace la maestra cuándo no logras memorizar alguna sílaba?

Los estudiantes no conocen los nombres de las metodologías para el aprendizaje de la lectoescritura, pero basándose en sus respuestas se logra deducir que están aprendiendo la lectoescritura por medio de métodos analíticos. Ellos explican la manera de como su maestra les enseña en época de pandemia la lectoescritura, manifiestan que en ocasiones suele compartirlas pantalla en ZOOM videos de las sílabas, generalmente suele utilizar tarjetas silábicas que las enfoca en la cámara, dice su pronunciación y luego pide que los estudiantes repitan junto a ella la pronunciación. Esta forma de enseñanza se ve afectada en ocasiones por la deficiencia en la señal de internet, pues no alcanzan a divisar la pantalla o no escuchan con claridad a su maestra.

Otra de las estrategias que utiliza la maestra son las canciones y la danza, la maestra realizan dramatizaciones y con ello trata de incentivar la participación de los estudiantes y lograr mediante la repetición de canciones y rimas el aprendizaje de las sílabas. Pero en esta estrategia se presentan ciertos inconvenientes, entre ellos que a algunos estudiantes no les agrada cantar ni bailar, algunos padres señalaron que sus hijos inclusive fingen cantar y debido a que el micrófono está apagado la profesora no puede cerciorarse de la participación de los alumnos.

Los padres de familia mencionan que los niños se distraen con facilidad cuando la señal es deficiente, afirman que en ocasiones es por deficiencia en la conectividad de la maestra que los estudiantes se distraen. Se han percatado que bajo esta modalidad los estudiantes se memorizan momentáneamente la pronunciación y por falta de práctica se olvidan. Reconocen que los estudiantes presentan inconsistencias en la caligrafía, pues realizan la grafía de manera distorsionada, saliéndose del margen, un espaciado inapropiado, según ellos esto se debe a que la maestra no explica la forma de cómo se debe realizar el trazo de las letras.

Como en todo proceso de aprendizaje se presentan aciertos y errores. Cuando los estudiantes cometen errores en la pronunciación, escritura y no han aprendido las sílabas, los padres mencionan que la maestra solo envía materiales de refuerzo, que en muchos casos son los padres quienes tienen que transcribir, pues no todos tienen la posibilidad de imprimir los archivos que comparte la maestra, aseguran que se limita a pedir que practiquen en casa con los padres.

Al abordar a la maestra sobre las metodologías que está utilizando, indicó recursos y técnicas de enseñanza, pero no metodologías, esto al parecer se debe a que no tiene mayor conocimiento del tema. Por ello se realizó una breve explicación de los métodos de enseñanza para la lectoescritura, a partir de lo cual se comparó con su forma de enseñar y se dedujo que está implementando hasta cierto grado métodos analíticos.

La maestra aseguró que los recursos que utiliza le ayudan a centrar la atención de los estudiantes y el desarrollo de la caligrafía. Reconoció tener

preparación académica en Educación Parvularia y desconoce de los aspectos involucrados dentro de la enseñanza de la lectoescritura, por lo que agradecería recibir ayuda a fin de mejorar su labor educativa.

Diagnóstico situacional

A partir del análisis se presenta el siguiente diagnóstico situacional:

- Las clases se desarrollan de manera virtual por medio de la plataforma ZOOM durante un periodo de 40 minutos diarios. La maestra se rige por los proyectos escolares establecidos por el Ministerio de Educación mediante el Plan Educativo Aprendamos Juntos en Casa.
- Los Proyectos Educativos no contemplan áreas de trabajo relacionados con la lectoescritura, la docente tiene que realizar actividades adicionales para enseñar a leer y escribir.
- La forma de como desarrolla la enseñanza de la lectoescritura está vinculada a los métodos analíticos, la maestra muestra en la cámara tarjetas silábicas, dice su pronunciación y pide que los estudiantes repitan con ella. Además, envía material de refuerzo mediante los grupos de WhatsApp para que los niños practiquen en casa en compañía de sus padres.
- Los estudiantes no tienen dificultades físicas que les impida desarrollar sus habilidades lectoescritoras, sin embargo, la falta de memorización de las sílabas al parecer se encuentra relacionada por los recursos didácticos y estrategias que utiliza la maestra y su escasa práctica en casa.
- Los juegos que utiliza la maestra son para el entretenimiento de los niños y no son desarrollados para conseguir aprendizajes significativos. Las dramatizaciones, canciones, rimas entre otras estrategias son usadas sin una narrativa, razón por la cual los estudiantes no han desarrollado habilidades lectoescritoras.
- Los estudiantes tienen dispositivos móviles y acceso a internet, por lo que practican diferentes juegos para su entretenimiento, les gusta interactuar con personajes en los juegos, sienten afinidad por los videos y desearían contar con juegos serios que les ayude a mejorar la lectura y escritura.

- La maestra manifestó tener conocimientos deficientes sobre las metodologías para la enseñanza de la lectoescritura, desearía recibir asesoramiento en cuanto a juegos serios que contribuyan a su labor.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Título: Gabito al Rescate. Módulo para reforzar las habilidades de lectoescritura.

Antecedentes

La intención de esta investigación, es presentar una propuesta, que sirva de orientación al proceso de implementación de juegos serios por medio de aplicaciones móviles, orientadas al refuerzo del aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de Segundo Año de la Escuela “Oswaldo Guayasamín”, mediante un módulo de apoyo para las actividades educativas.

Se considera la opinión de Varela (2015) quien afirma que los manuales escolares son uno de los elementos más importantes en la educación contemporánea, surgen gracias a las propuestas profesionales e intervenciones sociales. Por ello este módulo será una guía dirigida a los docentes, recibirán orientación para la implementación de juegos serios en el aprendizaje de la lectoescritura mediante el uso de aplicaciones móviles.

Justificación

Reconociendo que el juego serio no solo implica aplicaciones móviles sino a todos aquellos aprendizajes donde se utilizan las características del juego en los

procesos de enseñanza, y debido a una pandemia mundial se ha obligado a llevar la educación a medios virtuales, por tal razón se considera oportuno implementar estos juegos para satisfacer la necesidad educativa de enseñar a leer y escribir a los niños.

Estas aplicaciones móviles que permiten ejercitarse en la lectoescritura son gratuitas y están dirigidas a un público infantil. Considerando la edad de los estudiantes; las aplicaciones sugeridas serán un elemento propicio para reforzar la lectura y la escritura, debido a su diseño, nivel de dificultad, narrativa y valoración. En razón que la orientación pedagógica y el material didáctico ofertado por parte del Ministerio de Educación en época de confinamiento han resultado deficientes, se pretende mediante recursos digitales gratuitos facilitar la labor docente.

En la investigación realizada, se detectó que existen recursos didácticos poco productivos, y; los recursos y estrategias no despiertan mayor interés en los educandos. Se necesita de elementos que permitan la práctica, la retroalimentación del aprendizaje de la lectoescritura tanto intra clase como extra clase, debido a que el tiempo de conexión en clase es limitado. Los niños tienen acceso a dispositivos móviles y conexión a internet por lo que se encuentran en condición de poder descargar todo tipo de juegos y aplicaciones educativas, sin embargo, debido al desconocimiento del docente, no han recibido sugerencias para practicar la lectoescritura mediante los recursos gratuitos que pueden acceder desde sus dispositivos.

Esta propuesta no solo considera dar nombres de aplicaciones para que los docentes las recomienden a sus alumnos, pues Calvo, Alonso, Freire, Martínez, y Fernández (2019) indica que se necesita dar formación al docente y proporcionarle herramientas que le permitan aplicar las estrategias del juego en clase. Además, se requiere proporcionar directrices tanto a profesores como a estudiantes sobre sus roles en los juegos.

Objetivos

Objetivo General

Implementar juegos serios por medio de aplicaciones móviles para el refuerzo del aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes de Segundo Año de educación básica.

Objetivos Específicos

- Identificar las aplicaciones móviles accesibles para los dispositivos de los estudiantes.
- Determinar los contenidos silábicos a fortalecer por medio de las aplicaciones móviles.
- Diseñar estrategias pedagógicas para la ejecución de juegos serios mediante aplicaciones móviles a fin de fortalecer las habilidades lectoescritoras.

Elementos de la Propuesta

La propuesta está diseñada para uso del docente, constará de una portada, presentación, objetivos, indicaciones, actividades. Cada una de las actividades contiene: Introducción, Destrezas a desarrollar, Objetivo, Materiales, Desarrollo. En las actividades se muestra la aplicación, la narrativa del juego y las actividades que deben realizar tanto el o la maestro/a como el estudiante.

La propuesta de este módulo presenta las estrategias de juegos a partir de la implementación de aplicaciones móviles. Estas estrategias de juego han sido desarrolladas bajo la narrativa de un personaje que pretende salvar la galaxia. El personaje es Gabito, viaja por los diferentes planetas de la galaxia, aprendiendo los idiomas para comunicarse con los habitantes y poder salvarlos. En el planeta Tierra construyó una nave espacial con las letras del abecedario; a la nave la llamó Letters, le permite aprender español con facilidad, a continuación, se muestra a Gabito y su nave Letters.



Imagen No. 1 Gabito

Elaborado por: Gabriel Pucha

Fuente: Datos de la investigación (Propuesta)

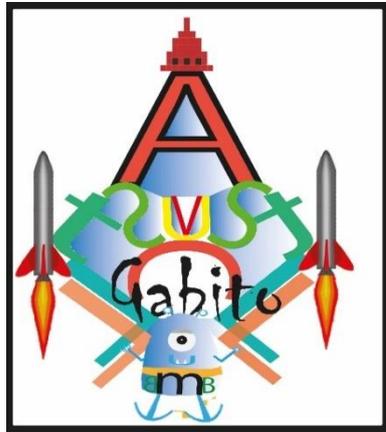


Imagen No. 2 La nave Letters

Elaborado por: Gabriel Pucha

Fuente: Datos de la investigación (Propuesta)

El aprendizaje de la lectoescritura debe estimular el interés de los niños por la lectura y la escritura, una de las maneras de lograrlo es utilizar recursos y estrategias que sean participativas, de su interés, de práctica constante y refuerzos positivos. Debido a la extensión de los contenidos en la enseñanza de la lectoescritura se ha agrupado cuatro áreas de contenidos del aprendizaje: sílabas simples, sílabas inversas, sílabas trabadas y escritura. En el documento se encuentran enlaces y ejemplos con un tipo de sílaba, sin embargo, las estrategias se pueden ejecutar con otras sílabas.

Para cada una de estas estrategias están definidas destrezas y objetivos de aprendizaje en relación al Plan Curricular Anual de la Básica Elemental del Ministerio de Educación del Ecuador. En cada uno de las estrategias se han

establecido una estrategia de juego a fin de alcanzar los objetivos propuestos por el Ministerio de Educación respecto al área de Lengua y Literatura.

La propuesta no solo presenta aplicaciones, sino que aporta con juegos que se pueden desarrollar a partir de la implementación de aplicaciones, de esta forma mientras que las aplicaciones permiten el aprendizaje, la realización de los juegos permiten fortalecer las habilidades lectoescritoras.

Premisas para su implementación

El Módulo presentado, brinda asesoramiento sobre la implementación de los juegos serios mediante aplicaciones móviles en consideración a las siguientes etapas:

Etapa 1: Análisis de la situación institucional: recopilar información sobre la implementación de juegos serios en los procesos de aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica.

Etapa 2: Procesamiento de la información: revisión bibliográfica relacionada con las variables del trabajo de investigación: Juegos Serios y Habilidades Lectoescritoras, a fin de lograr establecer las estrategias de aprendizaje propuestas en el proyecto de investigación.

Etapa 3: Elaboración de propuesta de investigación: recabar información bibliográfica, selección de aplicaciones, estructuración de actividades docentes, consolidación del módulo para la implementación de juegos serios por medio de aplicaciones móviles diseñadas al refuerzo del aprendizaje de la lectoescritura.



Módulo para reforzar las
habilidades lectoescritoras

Autor: Pucha Romero Gabriel Antonio

Tutor: Hugo Arias

2021

Presentación

El Ministerio de Educación, debido a la pandemia mundial tuvo que desarrollar directrices que orienten la labor docente a fin de alcanzar aprendizajes significativos mediante entornos virtuales. Los procesos de cuarentena y aislamiento han suspendido la educación escolar presencial. Los docentes más que nunca han tenido que recurrir a los espacios virtuales a fin de continuar con las actividades académicas. Los estudiantes tienen acceso a dispositivos y a la conectividad del internet para poder participar en las actividades académicas.

En este módulo se sugieren actividades que implementan las estrategias de juego a través de la implementación de las aplicaciones móviles para poder reforzar las habilidades lectoescritoras, a fin de motivar a los estudiantes a practicar y desarrollar su conciencia fonológica por medio de aprendizajes significativos.

El módulo “Gabito al Rescate” constituye un recurso didáctico útil, sirve de guía al docente para poder ejecutar actividades planificadas basadas en la implementación de estrategias de juegos por medio de aplicaciones móviles, por tal razón, permite desarrollar el aprendizaje de los grafemas y fonemas, así como las destrezas con criterio de desempeño establecidas en el área de Lengua y Literatura en el Segundo Año de Educación Básica.

En este módulo se desarrollan juegos a partir de la ejecución de aplicaciones móviles, a través de los recursos que se obtienen de las aplicaciones se establecen juegos que fortalecen las habilidades lectoescritoras. Estos juegos siguen la narrativa en torno a Gabito quien es un extraterrestre que busca salvar el planeta, para ello debe aprender a leer y escribir castellano. Se presenta a su nave Letters y su ayudante Isis, que es un insecto ciborg capaz de comunicarse con los animales del universo, lo acompaña en sus misiones a fin de detener los planes del Rey Oscuro que pretende destruir la galaxia.

Se escoge como personaje principal a un extraterrestre en papel de héroe por la afinidad de los niños hacia la actividad en el espacio y a los superhéroes, se diseñó una nave a partir de la unión de varias letras del abecedario a fin de estimular el

aprendizaje de las sílabas, a fin de conseguir una narrativa inmersiva se presenta a un enemigo; el Rey Oscuro, a fin de involucrar a los estudiantes y lograr que participen de forma activa en los juegos. Dentro de las misiones que debe conseguir el personaje se tratan temas relacionados al cuidado de los animales, pues los niños sienten afinidad a la protección de los animales, de esta forma se logra captar su atención.

Los juegos preparados a partir de la implementación de las aplicaciones son: Mensaje a Letters, Carguemos a Letters, Telecomunicación con Isis, Las contraseñas de Isis, Lluvia de Asteroides y Encarcelando al Rey Oscuro.

Mensaje a Letters: es un juego que trata de fortalecer la memoria y conciencia fonológica de los estudiantes, mediante la escritura de las sílabas, los estudiantes serán quienes dicten, califiquen o corrijan las palabras que escribió el docente.

Carguemos a Letters: es un juego que busca evaluar el aprendizaje de las sílabas, mediante la presentación de una imagen, se solicita a los estudiantes completar la sílaba faltante. Si responden correctamente, podrán cargar combustible y permitirán que Gabito continúe con su misión por la galaxia.

Telecomunicación con Isis: tiene como objetivo fortalecer las habilidades comunicativas, en este juego la maestra comparte una serie de palabras y los estudiantes deben construir frases a partir de estas. Si logran crear una frase permitirán que Isis se comunique con los animales y pueda salvarlos del malvado Rey Oscuro.

Las contraseñas de Isis: es un juego que emplea tarjetas y se busca desarrollar las habilidades lectoras de los estudiantes y estimular el cuidado por los animales. Se presentan tarjetas que deben ser leídas para teletransportar a los animales capturados por el malvado Rey Oscuro. El docente puede utilizar imágenes de animales en peligro de extinción, dando características del animal y formas de contribuir a su conservación a fin de concientizar sobre el cuidado a la fauna silvestre.

Lluvia de Asteroides: es un juego que permite estimular el aprendizaje de la lectura, los niños suelen tener atracción por reventar globos. En este juego se presentan globos que representan a un asteroide y deben ayudar a Gabito a destruirlo, para ello deben leer la palabra que se presenta en el globo, si la leen la maestra romperá el globo.

Encarcelando al Rey Oscuro: es un juego que pretende desarrollar la conciencia fonológica y su destreza de escritura. En el juego se presenta una plantilla con una serie de letras que deben ser ordenadas a fin de formar la palabra correcta, por cada palabra se agregará un barrote a la prisión del Rey Oscuro. Dentro de la narrativa se aclara que nuestro idioma tiene la facultad de encarcelar al Rey Oscuro por eso es necesario ordenar las letras para poder construir barrotes y encarcelar al malvado rey.

El objetivo del módulo, es proporcionar estrategias de aprendizaje basadas en juegos serios, mediante la implementación de aplicaciones que se adaptan a las necesidades educativas y logren desarrollar aprendizajes y habilidades comunicativas. Las indicaciones pedagógicas permitirán que se consigan resultados favorables en el aprendizaje de los estudiantes, se da orientación tanto en las actividades en clase como extra clase lo que favorecerá la práctica y el desarrollo de las habilidades lectoescritoras.

Indicaciones

Este módulo es un instrumento que guía al docente a fin de orientar procesos educativos que involucran a las aplicaciones móviles en la generación de juegos serios para el fortalecimiento de las habilidades lectoescritoras. Al momento de trabajar esta propuesta con los niños se deben considerar ciertos aspectos:

- Los estudiantes durante el uso de los dispositivos deben estar bajo supervisión de adultos, en la jornada de clases principalmente por su docente y en las actividades de práctica extra clase necesitan ser supervisados por su padre, madre u otro adulto.
- Los periodos de práctica deben ser de acuerdo con lo que establezca el docente.

- Se debe evitar un lenguaje infantilizado. Los estudiantes que llegasen a tener complicaciones en pronunciación deben ser abordados por la docente.
- La práctica de la escritura estará respaldada por orientaciones de caligrafía por parte de la docente, pero se requiere que el representante supervise la realización de las actividades.
- Se sugiere contar con un grupo de WhatsApp, a fin de poder mantener comunicación sobre dudas e inquietudes respecto al manejo de las aplicaciones y desarrollo de tareas.

La docente, a través de video conferencia debe explicar la estructura y manejo de las aplicaciones móviles. Se recomienda hacerlo por medio de la opción Compartir Pantalla de la aplicación ZOOM.

Actividad 1:	Sílabas Directas
Introducción:	Las sílabas directas son aquellas que se encuentran formadas por una consonante acompañada de una vocal, permiten construir palabras sencillas.
Ejemplo:	<i>m + a : ma</i> "mamá" <i>t + o : to</i> "tomate"
Destreza a Desarrollar:	“Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje.” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019)
Objetivo:	“Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019)
Materiales:	Smartphone y Tablet. Aplicación Aprender a Leer – Silabario Esta aplicación no requiere de pago, se puede abrir en cualquier momento pues no requiere de conexión a internet una vez descargada. Es educativa debido a que enseña a leer mediante la fonética. Se encuentra estructurada por niveles, se caracteriza por permitir descubrir el sonido, las sílabas y organizar para formar palabras.  Imagen No. 3 Logo de la aplicación “Aprender a leer – Silabario” Elaborado por: Edu'Apps Fuente: Edu'Apps

Desarrollo:

La maestra muestra las sílabas que van a aprender, debido a la afinidad que tienen los niños por los videos la maestra compartirá pantalla en ZOOM un video explicativo de la sílaba tanto de su grafema como de su sonido. Un canal en YOUTUBE especializado en la creación de videos para el aprendizaje de las sílabas es el canal “lunacreciente”. A continuación, el enlace a un video ilustrado de las sílabas con d:



Imagen No. 4 Código QR de video El Mono Sílabo – Sílabas da de di do du

Elaborado por: Gabriel Pucha

Fuente: Datos de la investigación (Propuesta)

La docente comparte la pantalla en ZOOM, con la cual establece una narrativa en relación al personaje Gabito, indica que la nave interplanetaria ha captado unos códigos de escritura, necesita que le verifiquemos el mensaje, para lo cual los niños deben mencionar palabras que se vieron en el video. De esta forma la maestra se cerciora de quienes han logrado aprender la escritura y escritura de las sílabas.



Imagen No. 5 Mensaje a Letters

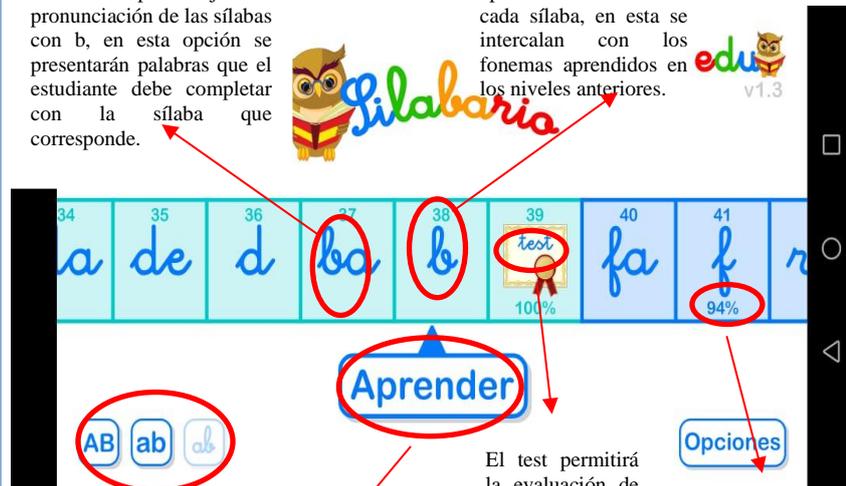
Elaborado por: Gabriel Pucha

Fuente: Datos de la investigación (Propuesta)

Abrir la aplicación **Aprender a Leer – Silabario** y practicar el contenido de la sílaba establecida. A continuación, se muestra como poder jugar con la aplicación.

En esta pestaña se puede verificar el aprendizaje de la pronunciación de las sílabas con b, en esta opción se presentarán palabras que el estudiante debe completar con la sílaba que corresponde.

En esta pestaña se puede aprender los sonidos de cada sílaba, en esta se intercalan con los fonemas aprendidos en los niveles anteriores.



Con estos botones se puede cambiar el estilo de letra en mayúscula, minúscula, imprenta o cursiva.

Para acceder a la lección de la sílaba se requiere que cada casillero de la sílaba este sobre la flecha de esta pestaña. Para realizar el Test también debe estar indicada sobre esta

El test permitirá la evaluación de los aprendizajes de dos o tres consonantes al mismo tiempo. Algo importante de destacar es que da la opción de poder equivocarse, si completa con una sílaba incorrecta escuchará la pronunciación y sabrá con que sílaba se equivocó generando un refuerzo positivo hasta que logre pulsar la sílaba correcta.

Indican los porcentajes hasta que se ha llegado en el nivel, esto es una ventaja porque le permitirá constatar si el estudiante completó toda la lección, y quien llegue al 100% demostrará que completó todos los niveles y que los hizo respondiendo bien a cada opción del juego

Imagen No. 6 Características de la aplicación “Aprender a leer – Silabario”

Elaborado por: Gabriel Pucha

Fuente: Datos de la investigación (Propuesta)

Esta aplicación permite que se desarrolle la conciencia fonológica de los niños. Permite el aprendizaje y la evaluación. Para evaluar la

docente pedirá la lectura de algunas palabras que se encuentran en la aplicación, pide bajo el juego “Carguemos a Letters” que completen las palabras con las sílabas faltantes, por cada acierto recargaran combustible, puede basarse en el siguiente modelo:

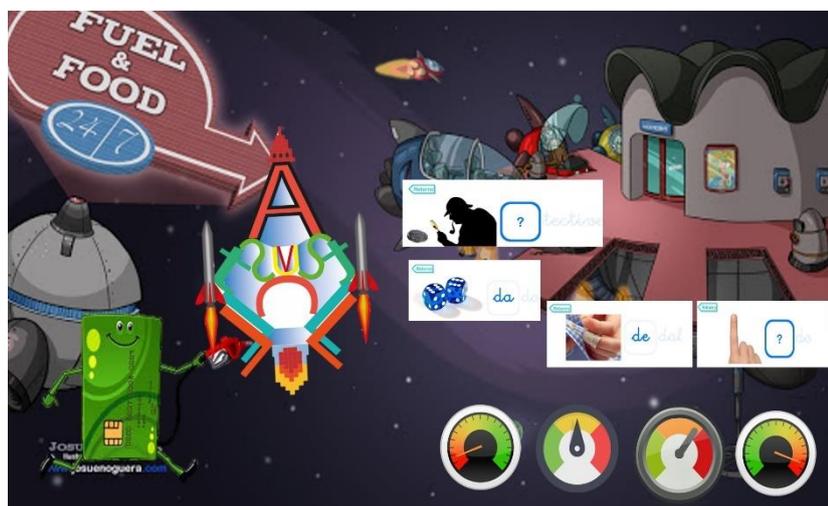


Imagen No. 7: Evaluación “Carguemos a Letters”

Elaborado por: Gabriel Pucha

Fuente: Datos de la investigación (Propuesta)

Actividad 2:	Sílabas Inversas
Introducción:	Las sílabas inversas son aquellas que se forman al escribir la consonante a la derecha de la vocal, es decir la vocal va antes de la consonante.
Ejemplo:	<i>a + l : al</i> "alma" <i>i + s : is</i> "isla"
Destreza a desarrollar:	“Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje.” (Ministerio de educación del Ecuador, 2019)
Objetivo:	“Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.” (Ministerio de educación del Ecuador, 2019)
Materiales:	Smartphone y Tablet Aplicación Mi silabario Mi silabario es una aplicación diseñada para el aprendizaje del español, recoge la forma de enseñanzas implementadas en América Latina. Los sonidos son estructurados de manera sencilla a fin de facilitar el aprendizaje y logren practicarlos de forma ilimitada. La aplicación no requiere de mucho espacio y una vez descargada no requiere conexión a internet.  Imagen No. 8 Logo de la aplicación Mi Silabario. Elaborado por: Keyapp Development Fuente: Keyapp Development
Desarrollo:	La maestra muestra las sílabas que van a aprender, debido a la afinidad que tienen los niños por los videos la maestra

compartirá pantalla en ZOOM un video explicativo de las sílabas tanto de su grafema como de su sonido.

La docente comparte la pantalla en ZOOM, con la cual establece una narrativa en relación al ciborg ISIS.

Se explica que ISIS necesita comunicarse con los animales de nuestro planeta, pero necesita aprender las sílabas inversas.

En el juego Mensaje a Isis los estudiantes crean un mensaje a Isis a partir de las palabras que logran leer en la aplicación:

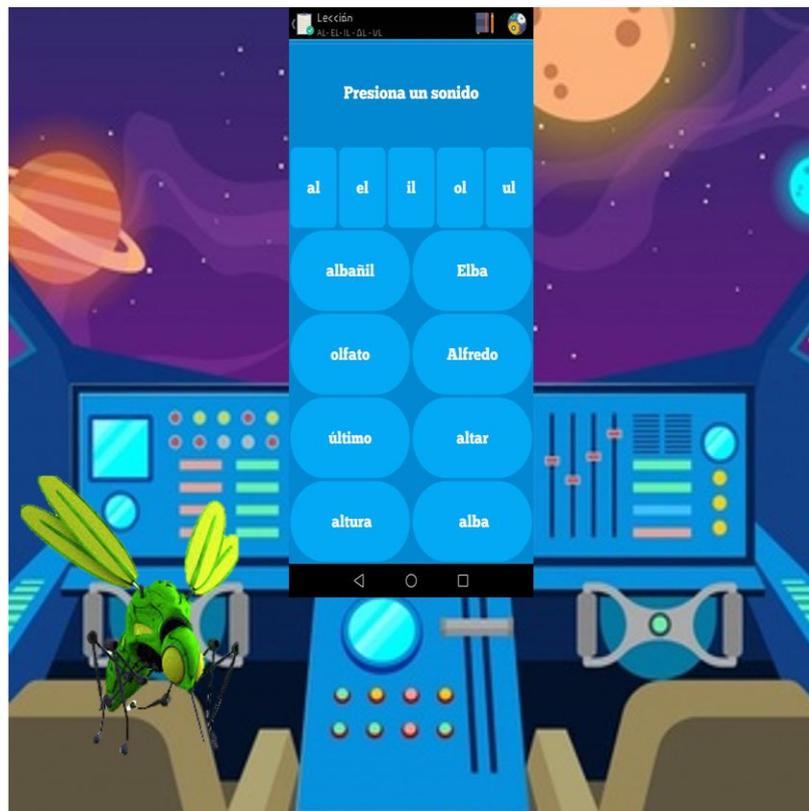


Imagen No. 9 Telecomunicación con ISIS

Elaborado por: Gabriel Pucha

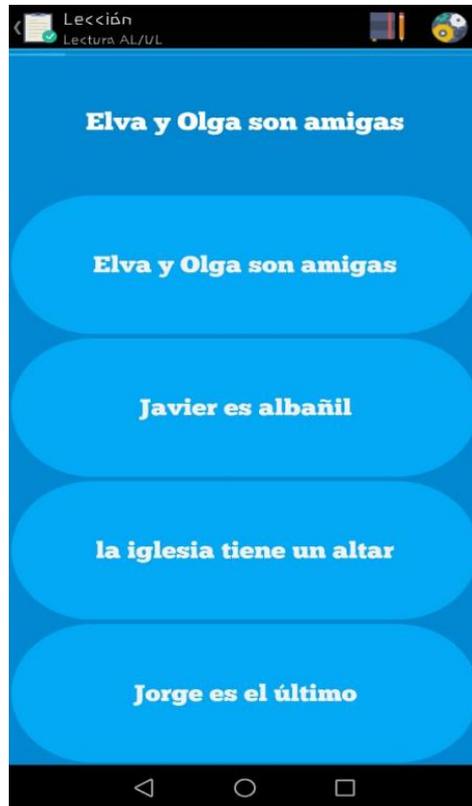
Fuente: Datos de la investigación (Propuesta)

Se puede evaluar el aprendizaje por medio de la lectura a las frases que practicaron extra clase por medio de la aplicación

El docente escribe una frase en el anverso de una tarjeta y en el reverso dibuja un animal, si logra leer la frase se mostrará el reverso y se conocerá con que animales ISIS logro comunicarse.

Las tarjetas deben presentarse a través de la cámara y se asigna la participación.

A continuación, se muestra cómo se pueden desarrollar las tarjetas:



ANVERSO



REVERSO



Imagen No. 10 Las contraseñas de Isis

Elaborado por: Gabriel Pucha

Fuente: Datos de la investigación (Propuesta)

Actividad 3	Sílabas Trabadas
Introducción:	Las sílabas trabadas son aquellas que se encuentran compuestas por un sífon y una vocal, es decir se unen dos consonantes con una vocal.:
Ejemplo:	<i>tr + o : tro</i> " <i>tro</i> " <i>fr : e</i> " <i>fre</i> "
Destreza a desarrollar:	“Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje.” (Ministerio de educación del Ecuador, 2019)
Objetivo:	“Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.” (Ministerio de educación del Ecuador, 2019)
Materiales:	Smartphone y Tablet. Aplicación Mi Silabario Globos, Marcadores, Cinta.
Desarrollo:	<p>El docente expone las sílabas trabadas a los estudiantes mediante la aplicación Mi Silabario, pide a los estudiantes que escuchen cada uno las sílabas que indica el docente en la aplicación. Luego la docente dicta a los estudiantes varias sílabas para que anoten en su cuaderno de apuntes.</p> <p>Para reforzar la lectura, el docente hará el juego de “Lluvia de Asteroides”, indicará que deben ayudar a Gabito a destruir los asteroides que intentan derribar la nave. En este juego se simulará a los asteroides con globos que tendrán una palabra escrita. El objetivo del estudiante es leer las palabras que se encuentran en el globo, si lo consigue el docente romperá el globo, sino lo consigue pedirá ayuda a otro compañero.</p> <p>Una vez rotos los globos la maestra les compartirá una imagen, donde podrá interactuar con los estudiantes, harán la simulación de la destrucción de los asteroides con el láser de la nave Letters,</p>

para ello utilizará el puntero de ZOOM y trazará una línea roja entre la nave y las palabras, completada esta fase Gabito está cerca de encontrarse con el Rey Oscuro que pretende acabar con la galaxia. Puede utilizar una plantilla similar a este ejemplo:



Imagen No. 11 Juego “Lluvia de Asteroides”

Elaborado por: Gabriel Pucha

Fuente: Datos de la investigación (Propuesta)

Actividad 4	Escritura
Introducción	La escritura es un sistema que permite representar de manera gráfica un idioma. Se utilizan signos para poder transmitir información, es una actividad propia del ser humano.
Destreza a desarrollar:	“Escribir descripciones de objetos, animales, lugares y personas; ordenando las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas, por medio de conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos, en situaciones comunicativas que lo requieran.” (Ministerio de educación del Ecuador, 2019)
Objetivo:	“Escribir relatos y textos expositivos y descriptivos, en diversos soportes disponibles, y emplearlos como medios de comunicación y expresión del pensamiento.” (Ministerio de educación del Ecuador, 2019)
Materiales:	<p>Smartphone y Tablet.</p> <p>Aplicación ¡Aprender a leer y escribir! Juego de ABC alfabeto</p> <p>Es una aplicación especializada en el trazado y escritura a mano del abecedario, permite a los niños aprender mediante el juego, se caracteriza por ser intuitivo y educativo.</p> <p>Es descargada y utilizada por padres, maestros y terapeutas dentro de preescolares y jardines para poder enseñar a los niños a escribir a mano.</p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Imagen No. 12 Logo de la aplicación “¡Aprender a leer y escribir! Juego de ABC alfabeto”</p> <p>Elaborado por: Keyapp Development</p> <p>Fuente: Keyapp Development</p> </div> </div>

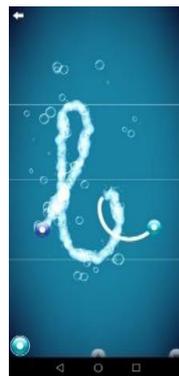
Desarrollo:

La maestra hace un repaso de las sílabas aprendidas, con anticipación ha preparado un video explicativo sobre el trazo de las letras en el cuaderno de práctica.

Hace uso de la aplicación **¡Aprender a leer y escribir! Juego de ABC alfabeto** para mostrar la forma de realizar la escritura de las letras, esta aplicación enseña el trazo de las letras de la siguiente forma:



Se puede escoger entre vocales y consonantes, al inicio se muestra una palabra junto con su figura.



Luego tenemos dos opciones para practicar los trazos, en esta fase la aplicación muestra el trazo, se completa automáticamente.



En esta segunda fase tenemos que seguir el trazo sobre la línea blanca, con la cual se trazaran surcos por donde recorra el dedo, en caso de salirse de los bordes se tendrá que empezar desde el inicio.



Al completar la segunda fase aparece un nuevo recorrido sobre el trazo de la letra, es una opción visual de refuerzo útil, esta opción genera expectativa por completar el nivel y apreciar el diseño final

Gráfico No. 3 Característica de la aplicación **¡Aprender a leer y escribir! Juego de ABC alfabeto**

Elaborado por: Gabriel Pucha

Fuente: Datos de la investigación (Propuesta)

Con el desarrollo de la aplicación **Aprender a leer y escribir Juego de ABC alfabeto** se puede ir coleccionando mediante capturas de pantalla la escritura de las letras y poder formar

tarjetas silábicas, al agruparla se podrá realizar el juego “Encarcelando al Rey Oscuro”.

En este juego se presenta al Rey Oscuro como quien trata de eliminar a la galaxia, Gabito ha logrado aprender nuestro idioma para impedir los planes del Rey Oscuro, pero necesita de sus ayudantes, los estudiantes han sido los escogidos para ayudarlo, para ello deben ordenar las letras y formar palabras. Cuando construyen una palabra envían un código que activara los superpoderes de ISIS y Gabito para lograr encarcelar al Rey Oscuro. Se puede utilizar la siguiente plantilla

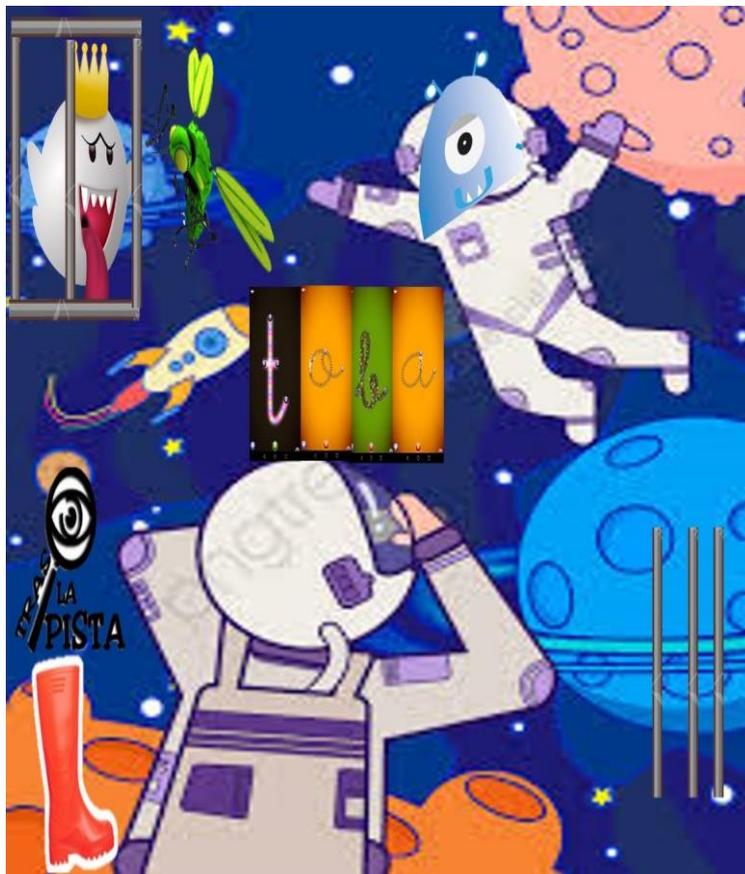


Imagen No. 13 Encarcelando al Rey Oscuro
Elaborado por: Gabriel Pucha
Fuente: Datos de la investigación (Propuesta)

Valoración teórica o validación de la aplicación práctica: parcial o total de la propuesta

Valoración teórica por el método de especialistas

La valoración teórica de especialistas, consiste según Escobar y Cuervo (2008) en una opinión de personas que cuentan con una trayectoria profesional sobre el tema investigado, son expertos en el área y su aporte a la propuesta es a través de información, valoraciones y juicios. La evaluación se realiza de manera objetiva basándose en criterios definidos.

La propuesta planteada, fue evaluada por dos expertos, mediante correo electrónico se envió la solicitud y dieron su respuesta favorable. Los especialistas colaboradores fueron el Director Distrital de Educación de Machala, Mgs. Jonathan Jaya Granda y la Lcda. Sandra Heras directora de la Escuela “Oswaldo Guayasamín”. Tras la aceptación se envió la respectiva ficha de valoración, con la información del proyecto y los detalles sobre su ejecución.

El Mgs. Jonathan Jaya, especializado en pedagogía, cuenta con una amplia trayectoria docente, además tiene experiencia en proyectos sociales de inclusión, culturales, entre otros. Actualmente se desempeña como Director Distrital de Educación en Machala. Su carrera profesional ha estado ligada a procesos innovadores, que atiendan diferentes necesidades educativas. Por su actual cargo laboral está presto a colaborar con propuestas y programas que se orienten a contribuir en el mejoramiento del sistema educativo.

La Lcda. Sandra Heras tiene 16 años de experiencia como docente, durante este tiempo laboral lo ha realizado en escuelas de educación básica, gran parte de ellas han sido pluridocentes, atendiendo a niños y niñas en varias zonas rurales. Actualmente, es profesora y directora del establecimiento educativo “Oswaldo Guayasamín”. Su preparación profesional está respaldada por una licenciatura en ciencias de la educación y la participación en diferentes cursos y talleres de capacitación ofrecidos por el Ministerio de Educación.

Análisis y presentación de resultados de valoración

La valoración a la propuesta se da mediante los parámetros definidos por la dirección de postgrado de la Universidad Tecnológica Indoamérica (2018):

- Autovaloración del Especialista, en este parámetro se valora la fuente de argumentación de los conocimientos sobre el área. Se califica por medio de los ítems de alto, medio, bajo.
- Valoración de la propuesta, es el parámetro que valora por medio de criterios que son calificados en un rango de cinco ítems: MA (Muy aceptable), BA (Bastante Aceptable), A (Aceptable), PA (Poco Aceptable) e I (Inaceptable).

Los resultados de la valoración por parte de los especialistas muestran que califican de forma positiva a la estructura de la propuesta, destacan que cuenta con una estructuración instructiva, intuitiva y de fácil comprensión.

En lo referente a claridad de la redacción los especialistas sostienen que es bastante aceptable, porque se encuentra redactada con un lenguaje sencillo para que quien la utilice pueda de manera intuitiva aplicar las instrucciones y sugerencias pedagógicas.

La valoración a la pertinencia del contenido de propuesta por parte de los especialistas es positiva con calificación de Muy Aceptable y Bastante Aceptable, debido a que consideran como favorable la implementación de juegos serios para el fortalecimiento de la lectoescritura.

La coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados: es valorado de muy aceptable por los especialistas, concuerdan que mediante la implementación de juegos serios como estrategias de aprendizaje permitirá el fortalecimiento de las habilidades lectoescritoras de los niños.

Al analizar las valoraciones de los especialistas, se logra concluir, que la propuesta cumple con criterios pedagógicos para ser implementada en el área de lengua y literatura a fin de fortalecer las habilidades lectoescritoras. Puede ser

considerada como innovadora en el aprendizaje de la lectoescritura mediante la implementación de estrategias de juegos serios a partir de aplicaciones móviles que facilitan los aprendizajes y se ajusta a las necesidades educativas de los niños que se inician en la lectura y escritura.

Validación de la aplicación práctica de la propuesta

Dentro de los especialistas que dan valoración a la propuesta se encuentra la directora de la Escuela “Oswaldo Guayasamín” quien junto a la maestra que imparte clases en el Segundo Año participaron de una socialización del proyecto y la valoraron como viable y de fácil implementación.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Tras la revisión bibliográfica y los resultados obtenidos en la investigación en la Escuela de Educación Básica “Oswaldo Guayasamín”, se presentan las siguientes conclusiones y recomendaciones:

Conclusiones

Los recursos digitales pueden ser empleados por los docentes como estrategias didácticas para la enseñanza de la lectoescritura de los estudiantes, pues cuentan con los dispositivos necesarios además de tener interés por el aprendizaje mediado por herramientas tecnológicas.

El desarrollo de habilidades lectoescritoras se ha visto afectado por los escasos recursos digitales empleados y por falta de conocimiento en metodologías para la enseñanza de la lectoescritura. Se requieren de recursos digitales que permitan refuerzos positivos, estimulen la práctica; tanto dentro de los espacios de conexión virtual, así como extra clase a fin de conseguir un desarrollo óptimo de la conciencia fonológica.

La implementación de juegos serios a partir de recursos digitales enriquece los aprendizajes, pues estimulan la participación y la retroalimentación, facilitan un mejor desarrollo de la lectoescritura.

Los especialistas califican de forma positiva a la estructura de la propuesta, por ser instructiva, intuitiva y de fácil comprensión, cumple con criterios pedagógicos para ser implementada en el área de lengua y literatura a fin de fortalecer las habilidades lectoescritoras.

Recomendaciones

Se recomienda que los docentes reciban capacitación sobre la elaboración e implementación de recursos digitales y de estrategias didácticas para el desarrollo de juegos serios en la enseñanza de la lectoescritura.

Se recomienda fortalecer las habilidades lectoescritoras de los estudiantes mediante la aplicación de metodologías de enseñanza apropiadas al ritmo de aprendizaje de los estudiantes junto a recursos digitales y estrategias de juegos serios que contribuyan a reforzar el aprendizaje de la lectura y escritura.

Se recomienda que los docentes desarrollen narrativas inmersivas para desarrollar juegos serios por medio de los recursos disponibles en aplicaciones móviles que estimulen la participación y la retroalimentación.

Se recomienda aplicar la propuesta en consideración a la valoración de los expertos a fin de fortalecer habilidades lectoescritoras de los estudiantes de Segundo Grado.

Referencias

- Araya, J. (2019). Los Principios de la Conciencia Fonológica en el Desarrollo de la Lectoescritura Inicial. *Revista de Lenguas Modernas*, (30), 163 - 181. Recuperado de:
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/38981/39740>
- Arredondo, A. (2019). Análisis del nombramiento rápido automatizado y su poder predictivo en la lectura. (Tesis Posgrado, Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Morelos, México). Recuperado de:
<http://riaa.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/20.500.12055/783/AEOACLO7T.pdf?sequence=1>
- Asamblea Constituyente. (2008). Registro Oficial 449 de 20-oct-2008. Constitución de la República del Ecuador. Montecristi, Ecuador.
- Asheriškis, D., Blažauskas, T. & Damaševičius, R. (2020). A model for formal description and visual representation /software gamification. *Dyna*, 84(200), 326-334. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=49650910038>
- Balaco, C. (2017). En la frontera del entretenimiento y la educación: Juegos Serios. *Cedotic*, 2(2), 30-46. Recuperado de:
<http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/CEDOTIC/article/view/1869>
- Ballestas, R. (2015). Relación entre tic y la adquisición de habilidades de lectoescritura en alumnos de primer grado de básica primaria. *Investigación & Desarrollo*, 23(2), 338-368. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=268/26843173005>
- Barba, M. (2016). Proceso de aprendizaje de la lectoescritura: qué y cuándo enseñar. (Tesis Doctoral, Universidad de Málaga, Málaga, España). Recuperado de:
https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/12455/TD_BARBA_QUINTERO_Maria_Jose.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Bejarano, M. (2016). La investigación cualitativa. *INNOVA Research Journal*, 1(2), 1-9. doi: <https://doi.org/10.33890/innova.v1.n2.2016.7>
- Bettelheim, B. & Zelan, K. (2015). *Aprender a leer*. Barcelona: Crítica.
- Cajavilca, M. (2017). Aplicación del método global en la enseñanza de la lectura y escritura y su relación con los logros de capacidades en los estudiantes del primer grado de Primaria del Colegio de Aplicación de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, 2015. (Tesis de Posgrado, Universidad de Educación, Lima, Perú). Recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1813>
- Calvo, A., Alonso, C., Freire, M., Martínez, I. & Fernández, B. (2019). Game Learning Analytics, Simplificando el Uso de Juegos Serios en la Clase. *VAEP-RITA*, 7(4), 9-10. Recuperado de: <http://rita.det.uvigo.es/VAEPRITA/V7N4/A8.pdf>
- Calzadilla, O. (2012). Métodos de enseñanza de la lectoescritura en la Educación Primaria. Recuperado de: <https://repositorio.uho.edu.cu/jspui/bitstream/uho/3156/3/lib04.calmet.pdf>
- Cangui, J. (2017). Importancia de la literatura en la enseñanza de la lengua escrita en la Básica Elemental a partir del análisis de los textos de segundo, tercero y cuarto grado de EGB proporcionados por el Ministerio de Educación del Ecuador en el periodo 2010-2015 (Tesis de postgrado, Universidad Andina Simón Bolívar, Quito, Ecuador). Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10644/5665>
- Cantero, N. (2010). Principales métodos de aprendizaje de la lectoescritura. *Revista de innovación y experiencias educativas*, (33), 1-8. Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_33/NATIVIDAD%20DEL%20PILAR%20CANTERO%20CASTILLO_2.pdf

- Chipia, J. (2014). Juegos serios: alternativa innovadora. *Conocimiento Libre y Educación (CLED)*, 2(2), 4-5. Recuperado de:
<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/cled/article/view/4862>
- Cohen, N. & Seid, G. (2020). Metodología de la investigación, ¿Para qué? La producción y análisis de datos cualitativos. Recuperado de:
<https://www.editorialteseo.com/archivos/16335/metodologia-de-la-investigacion-para-que/>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe. (2020). La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible en el nuevo contexto mundial y regional: escenarios y proyecciones en la presente crisis. Recuperado de:
https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45336/6/S2000208_es.pdf
- Cuetos, F. (2017). Cómo facilitar el aprendizaje de la lectura. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (370), 61-67.
 doi: <https://doi.org/10.14422/pym.i370.y2017.010>
- Cuetos, F., Arnedo, M., Fanjul, M. Fernández, J., Fernández, M., García, M., Ibáñez, F., Muñiz, P., Rodríguez, E., Suarez, L. & Gallego, J. (2003). Eficacia de un método fonético en el aprendizaje de la lectoescritura. *Aula abierta*, (81), 133-146. Recuperado de:
<http://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/27244>
- De Souza, E., Matos, R. & Hernández, R. (2016). Entrevista cualitativa y la investigación en educación de adultos. *Horizontes*, 34(3), 23-36. doi:
<https://doi.org/10.24933/horizontes.v34i3.379>
- Deloitte & The Global Business Coalition for Education. (2018). Preparing tomorrow's workforce for the Fourth Industrial Revolution For business: A framework for action. Recuperado de:
<https://www.unicef.org/rosa/media/3936/file/Preparing%20tomorrow%E2%80%99s%20workforce%20for%20the%20Fourth%20Industrial%20Revolution.pdf>

- Díaz, N. (2018). Gamificar y transformar la escuela. *Mediterránea de Comunicación*, 9 (2), 61-73. doi: <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.2.24>
- Escobar, J. (Ed.). (2019). *Ingeniería, Tecnología y automatización: Innovación y desarrollo*. Antioquia, Colombia: Editorial Corporación CIMTED. Recuperado de: <http://memoriascimted.com/wp-content/uploads/2019/03/Ingenieria-tecnolog%C3%ADa-automatizaci%C3%B3n.pdf#page=84>
- Escobar, J. & Cuervo, A. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. *Avances en Medición*, 6, 27–36. Recuperado de: http://www.humanas.unal.edu.co/psicometria/files/7113/8574/5708/Articulo3_Juicio_de_expertos_27-36.pdf
- Ferreiro, E. (2002). *Alfabetización. Teoría y práctica*. México: Editorial Siglo XXI
- Flotts, M., Manzi, J., Jiménez, D., Abarzúa, A., Cayuman, C. & García, M. (2016). Informe de Resultados TERCE Logros de Aprendizaje. Recuperado de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000243532/PDF/243532spa.pdf>. multi
- Gallego, F., Villagrà, C., Satorre, R., Compañ, P., Molina, R. y Llorens, F. (2014). Panoràmica: serious games, gamificaci3n y mucho mäs. *ReVisi3n*, 7(2), 13-23. Recuperado de: <http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisi3n&page=article&op=view&path%5B%5D=148&path%5B%5D=249>
- Garz3n, G. (2019). Propuesta de Intervenci3n en los problemas de aprendizaje asociados a la Lecto-Escritura. In *Biblioteca Colloquium*. Recuperado de: <http://colloquium-biblioteca.com/index.php/web/article/view/4/4>

- Godino, C. (2007). Estado, educación y pobreza: nuevas vinculaciones a partir de las políticas públicas focalizadas. *Revista de Ciencias Sociales*, 1(115), 35-42. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15311503>
- González, R., Cuetos, F., López, S. & Vilar, J. (2017). Efectos del entrenamiento en conciencia fonológica y velocidad de denominación sobre la lectura. Un estudio longitudinal. *Estudios sobre educación*, 32, 155-177. doi: <https://doi.org/10.15581/004.32.155-177>
- Guarate, Y. (2019). Análisis de las entrevistas en la investigación cualitativa: Metodología de Demazière D. y Dubar C. *Enfermería Investiga*, 4(5), 14-23. doi: <http://dx.doi.org/10.29033/enfi.v4i5.711.g662>
- Guevara, G., Verdesoto, A. & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173. doi: [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Gutiérrez, R. (2018). Habilidades favorecedoras del aprendizaje de la lectura en alumnos de 5 y 6 años. *Revista signos*, 51(96), 45-60. doi: 10.4067/S0718-09342018000100045
- Gutiérrez, R. & Díez, A. (2017). Efectos de un programa de conciencia fonológica en el aprendizaje de la lectura y la escritura. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 28(2), 30-45. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3382/338253221002.pdf>
- Islas, C. (2017). La implicación de las TIC en la educación: Alcances, Limitaciones y Prospectiva. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(15), 861-876. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672017000200861
- Islas, O. (2009). La convergencia cultural a través de la ecología de medios. *Revista Científica de Educomunicación*, 33(17), 25-33. Recuperado de:

<https://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=33&articulo=33-2009-04>

Jaramillo, A., Luján, S. & Salvador, L. (2018). Inclusive Education: Mobile Serious Games for People with Cognitive Disabilities. *Enfoque UTE*, 9(1), 53-66. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=572261854006>

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós

Jiménez, A. (2018). ¿De qué sirve leer y escribir? Transversalizar la lectura y escritura en la escuela para apostarle a la imaginación ya la creación. *Análisis: revista colombiana de humanidades*, (92), 55-72. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7051096>

Jordán, N., Cuetos, F. & Paz, C. (2019). La prosodia en la lectura de niños con trastorno específico del lenguaje. *Infancia y Aprendizaje*, 42(1), 87-127. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6920152>

Legerén, B. & Crespo, V. (2016). De la idea a la pantalla. Recuperado de: <https://cive2016creas2i.wordpress.com/de-la-idea-a-la-pantalla-libro-de-actas/>

León, M., Caycedo, X. & Bravo, S. (2019). Alteraciones psicomotrices y la relación en el desempeño ocupacional educativo. *Cuidado y ocupación humana*, 8(1), 45-52. Recuperado de: http://revistas.unipamplona.edu.co/ojs_viceinves/index.php/COH/article/view/4159/2489

Liberman, I., Shankweiler, D., Orlando C., Harris, K. & Bell-Berti, F. (1997). Confusiones de cartas y reversiones de secuencia en el lector principiante: implicaciones para la teoría de la dislexia del desarrollo de Orton. *Corteza*, 7, 127-142. doi: [https://doi.org/10.1016/S0010-9452\(71\)80009-6](https://doi.org/10.1016/S0010-9452(71)80009-6)

Lineros, R. (2016). La comprensión y expresión de textos orales. *Revista Educativa y cultural: Contraclave*, 1(1), 1-34. Recuperado de:

<https://es.scribd.com/document/219567151/Comprension-y-Expresion-Oral-1>

López, C. (2015). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura*, 8(1),1-15. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=688/68845366010>

Lopezosa, C. (2020). Entrevistas semiestructuradas con NVivo: pasos para un análisis cualitativo eficaz. *Methodos*, (1), 88-97. Recuperado de: https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/44605/Lopezosa_Methodos_08.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Magán, A. & Gértrudix, F. (2017). Influencia de las actividades audio-musicales en la adquisición de la lectoescritura en niños y niñas de cinco años. *Revista Electrónica Educare*, 21(1), 2-20. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194150012015>

Martínez, R., Trucco, D. & Palma, A. (2014). El analfabetismo funcional en América Latina y el Caribe Panorama y principales desafíos de política. Recuperado de: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/36781/1/S2014179_es.pdf

Michael, D. & Chen, L. (2006). *Serious games: games that educate, train and inform*. Boston: Thomson Course Technology.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). *Educación general básica: currículo de los niveles de educación obligatoria*. (2da Ed.).

Miranda, C. & Romero, R. (2019). Un software educativo como una herramienta pedagógica en la mejora de las habilidades de lectoescritura utilizando el método ecléctico. *Tecnología, Ciencia y Educación*, (13), 172-186. Recuperado de: <https://www.revistasocitec.org/index.php/TCE/article/view/291>

- Montalvo, J. (2014). Estimulación de los centros cerebrales del habla y el lenguaje en adquisición de lectoescritura en niños de 4 a 6 años. *Maskana*, 5(2), 29-40. doi: <https://doi.org/10.18537/mskn.05.02.03>
- Montealegre, R. & Forero, L. (2006). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. *Acta Colombiana de Psicología*, 9(1), 25-40. Recuperado de: <https://repository.ucatolica.edu.co/handle/10983/17423>
- Mora, J. & Morales, S. (2016). Fortalecimiento en los Procesos Lecto-Escritos en Primera Infancia a través de Blended Learning. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 14(1), 117-135. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55143412007>
- Moreno, E. & Sito, L. (2019). Discusiones actuales, oportunidades y horizontes en los estudios sobre literacidades en América Latina. *Ikala*, 24(2), 219-229. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/ikala/v24n2/0123-3432-ikala-24-02-00219.pdf>
- Naciones Unidas. (2018). La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe. Recuperado de: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf
- Naranjo, G. & Gutiérrez, E. (2019). Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Tecnología Educativa*, 3(2), 39-44. Recuperado de: <https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu/article/view/97/67>
- Ortega, G. (2017). Cómo se genera una investigación científica que luego sea motivo de publicación. *Journal of the Selva Andina Research Society*, 8(2), 155-156. Recuperado de: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2072-92942017000200008

- Palma, C. & Romero, R. (2019). Un software educativo como una herramienta pedagógica en la mejora de las habilidades de lectoescritura utilizando el método ecléctico. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, (13), 172-186. Recuperado de:
<https://www.revistasocitec.org/index.php/TCE/article/view/291/221>
- Panigua, A. & Istance, D. (2018). Teachers as Designers of Learning Environments: The Importance of Innovative Pedagogies. Recuperado de:
https://read.oecd-ilibrary.org/education/teachers-as-designers-of-learning-environments_9789264085374-en#page1
- Pérez, H. & Orozco, G. (2019). Leer y escribir en dos idiomas: propuesta metodológica para niños de educación primaria en escuelas mexicanas. *Ciencia & Futuro*, 9(1), 160-171. Recuperado de:
http://revista.ismm.edu.cu/index.php/revista_estudiantil/article/view/1776/1406
- Puñales, L., Fundora, C. & Torres, C. (2017). La enseñanza de la lectoescritura en la Educación Primaria: reflexión desde las dificultades de aprendizaje. *Atenas*, 1(37), 125-138. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/4780/478055147009/478055147009.pdf>
- Quijano, M. (2017). Uso del método doman para incrementar el vocabulario de los infantes de 2 años. *Perspectivas en primera infancia*, 4(4), 1-34. Recuperado de:
<http://www.revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/view/1297/1249>
- Recio, S. (2017). Prosodia y comprensión lectora en Educación Primaria. (Tesis Doctoral, Universitat de Barcelona, Barcelona, España). Recuperado de:
http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/117325/1/SRP_TESIS.pdf
- Rivera, D., Citrón, C., Guerra, C. & Ojeda, M. (1999). Al son de los tiempos: procesos presilábicos de la lectoescritura. Recuperado de:

<http://inabima.gob.do/descargas/biblioteca/Autores%20Dominicanos/Ruth%20J.%20S%E1ez%20Vega%20et%20al/Ruth%20J.%20S%E1ez%20Vega%20et%20al%20-%20Al%20son%20de%20los%20tiempos.pdf>

Rodríguez, S., Rodríguez, O. & García, X. (2018). La lectura globalizada como método de aprendizaje de la lectoescritura en niños con trastorno del espectro del autismo. Una alternativa para la inclusión. *Conrado*, 14(63), 274-278. Recuperado a:

<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/763/795>

Sandí, J. & Sanz, C. (2020). Juegos serios para potenciar la adquisición de competencias digitales en la formación del profesorado. *Revista Educación*, 44(1), 1-34. Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44060092019>

Sandoval, J. (2019). Los adolescentes aprenden jugando: La ludificación como estrategia de enseñanza. *Revista de Educación de Puerto Rico*, 2(1), 1-5. Recuperado de:

<https://revistas.upr.edu/index.php/educacion/article/view/16070/13613>

Sharples, M., Adams, A., Ferguson, R., Mark, G., McAndrew, P., Rienties, B. & Whitelock, D. (2014). *Innovating pedagogy 2014: exploring new forms of teaching, learning and assessment, to guide educators and policy makers*. The Open University. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/268502960_Innovating_Pedagogy_2014

Sibaja, J., Sánchez, T., Rojas, M. & Fornaguera, J. (2016). De la neuroplasticidad a las propuestas aplicadas: estimulación temprana y su implementación en Costa Rica *Revista Costarricense de Psicología*, 35(2), 159-177. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476754931007>

- Silva, A., Kaiser, V., Oliviera T., Uberti, L., Lukrafka, J. & Tozzi, C. (2016). Visual-motor maturity and executive functions in schoolchildren. *Paidéia* (Ribeirão Preto), 26(64), 215-223. Recuperado de: https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-863X2016000200215&script=sci_arttext
- Sola, T., López, J., Moreno, A., Sola, J. & Pozo, S. (2020). *Investigación Educativa e Inclusión. Retos actuales en la sociedad del siglo XXI*. Madrid: Dykinson.
- Suárez, A., Pérez, C., Vergara, M. & Alférez, V. (2015). Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos. *Apertura*, 7(1), 1-13. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68838021002>
- Suárez, N., Rodríguez, C., O'Shanahan, I. & Jiménez, J. (2015). ¿Qué teorías sobre el aprendizaje de la lectura se atribuyen los profesores que enseñan a leer con diferente metodología? *European Journal of investigation in health, psychology and education*, 4(1), 55-65. Recuperado de: <https://www.formacionasunivep.com/ejihpe/index.php/journal/article/view/59/46>
- Suarez, P., Vélez, M. & Londoño, V. (2018). Las herramientas y recursos digitales para mejorar los niveles de literacidad y el rendimiento académico de los estudiantes de primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (54), 184-198. Recuperado de: <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/990>
- Tamayo, S. (2017). La dislexia y las dificultades en la adquisición de la lectoescritura. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*. 21(1), 423-432. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/567/56750681021.pdf>
- Torrego, L. (2016). *Análisis morfológico Teoría y práctica*. Ediciones SM España.
- Tulloch, R. (2014). Reconceptualizar la gamificación: juego y pedagogía. *Digital Culture y Educación*. 6(4), 317-333. Recuperado de: <https://web.a.ebscohost.com/abstract?direct=true&profile=ehost&scope=si>

te&authtype=crawler&jrnl=18368301&AN=100114598&h=S52xKQOgO
cRjpT4scXO8TUdfApZMnzbe1TsTLTSVYdFJMBpMCHJPPZrK0TeTA
3LRIDSHu9aW30qLYBn4rZ50dA%3d%3d&crl=c&resultNs=AdminWeb
Auth&resultLocal=ErrCrInotAuth&crlhashurl=login.aspx%3fdirect%3dtr
ue%26profile%3dehost%26scope%3dsite%26authtype%3dcrawler%26jrnl
%3d18368301%26AN%3d100114598

Universidad Tecnológica Indoamérica UTI. (2018). Manual de estilo posgrado UTI.

Varela, M. (2015). EA, Escuela abierta: revista de Investigación Educativa, 13, 97-114. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3603580>

ANEXOS

Anexos N°. 1: 1 Guion de Entrevista

Guion de Entrevista a Estudiantes

- ¿Juegas tú en algún dispositivo móvil?
- ¿Te gustaría tener un juego en un dispositivo móvil?
- ¿Quisieras tener una aplicación que te enseñe a leer?
- ¿Qué tipos de juegos practican durante las clases?
- ¿Te gustaría que el profesor te enseñe mediante juegos?
- ¿Te gustan los juegos donde aparecen textos ilustrados?
- ¿Qué personajes te agradan que aparezcan en los juegos?
- ¿Te agradan los juegos donde practicas lo que aprendiste?
- ¿Compartes con tus amigos lo que aprendiste en los juegos?
- ¿Qué has aprendido gracias a los juegos educativos?
- ¿Se te hacen fáciles entender las instrucciones del juego?
- ¿Eres capaz de establecer estrategias para participar en los juegos?
- ¿Los juegos, canciones, dinámicas, etc. que utiliza tu maestra te ha permitido fortalecer tus habilidades de lectura y escritura?
- ¿Te gustaría saber leer y escribir?
- ¿Eres capaz de escribir las sílabas que dice tu maestra?
- ¿Puedes leer las sílabas?
- ¿Existe algún juego que te ayuda a memorizar la escritura y pronunciación de las sílabas?
- ¿Qué dificultades tienes al momento de leer?
- ¿Existe algún tipo de juego que te ayude a mejorar la lectoescritura?
- ¿Tienes dificultades auditivas, de visión?
- ¿Tienes alguna dificultad para pronunciar ciertas sílabas?
- ¿Se te olvida con facilidad la pronunciación de las sílabas?
- ¿Prefieres aprender cantando, jugando, repitiendo, con videos?
- ¿Tus representantes saben leer y escribir?
- ¿Te ayudan en casa a practicar la lectura y escritura?
- ¿Cómo te enseña tu maestra a leer y escribir?
- ¿Te ayudan las ilustraciones a lado del texto aprender la pronunciación y escritura de las sílabas?
- ¿Diferencias el sonido de las sílabas cuando aprendes nuevas palabras?
- ¿Cuáles son los materiales de estudio que utiliza la maestra para ayudarte aprender a leer y escribir?
- ¿Te ha enseñado a leer mediante un juego?
- ¿Te ha sugerido la maestra alguna aplicación que te ayude a mejorar la lectoescritura?
- ¿Te ha mostrado o recomendado algún juego en algún dispositivo móvil para aprender a leer?
- ¿Qué hace la maestra cuándo no logras leer y escribir lo que te ordena?

Anexo N°. 2. Guion de Entrevista a Docente

Guion de Entrevista a Docente

- ¿Conoce de juegos serios que le permitan facilitar la enseñanza de la lectoescritura?
- ¿Ha utilizado con los estudiantes alguna aplicación móvil para el aprendizaje de la lectoescritura?
- ¿Ha podido utilizar juegos serios para fortalecer las habilidades lectoescritoras?
- ¿En alguna ocasión usted ha diseñado juegos para practicar la lectoescritura?
- ¿Cuáles han sido los resultados obtenidos por la implementación de juegos en los procesos de aprendizaje?
- ¿Ha desarrollado procesos de aprendizaje mediante juegos con narrativas de historias, cuentos, etc.?
- ¿Asigna a los estudiantes actividades de juegos donde asuman roles y personajes?
- ¿Qué tipo de narrativas utiliza en los juegos para fortalecer las habilidades lectoescritoras?
- ¿De qué formas estimula el aprendizaje de la lectoescritura los juegos que ha implementado con los estudiantes?
- ¿Qué tipo de juegos ha permitido fortalecer las habilidades lectoescritoras?
- ¿Para el desarrollo de la conciencia fonológica que tipo de juegos utiliza?
- ¿Ha favorecido el uso de material gráfico en los juegos el aprendizaje de las sílabas?
- ¿Son los estudiantes capaces de escribir las sílabas?
- ¿Pueden los estudiantes leer sílabas?
- ¿Muestran los estudiantes interés por aprender a leer y escribir?
- ¿Cuáles son las dificultades que demuestran los estudiantes al momento de leer?
- Al momento de escribir ¿Qué falencias se perciben en los estudiantes?
- ¿Cuáles son las dificultades a las que se enfrenta al momento de enseñar la lectoescritura?
- ¿Qué técnicas utiliza para ayudar a los estudiantes a memorizar la escritura y pronunciación de las sílabas?
- ¿En alguna ocasión ha implementado juegos que ayuden a mejorar la escritura y pronunciación de las sílabas?
- ¿Utiliza algún tipo de juego para evaluar los aciertos y errores que comenten sus compañeros en las actividades de lectoescritura?
- ¿Se desarrollan procesos de aprendizajes colaborativos con los estudiantes?
- ¿A qué obstáculos se enfrentan los estudiantes para desarrollar habilidades lectoescritoras?
- ¿Participan los estudiantes voluntariamente en las actividades de juego durante los procesos de aprendizaje?
- ¿Qué porcentaje de estudiantes han desarrollado habilidades lectoescritoras?
- ¿Cuáles han sido los métodos que ha utilizado para enseñar a leer y escribir a los estudiantes?
- ¿Cuáles han sido los métodos que le ha permitido conseguir mejores resultados en la enseñanza de la lectoescritura?
- ¿Implementa como estrategia actividades de juego en las metodologías de enseñanza utilizadas?
- ¿Qué tipo de material didáctico utiliza para enseñar la pronunciación y escritura de las sílabas?
- ¿Qué factores del aprendizaje de la lectoescritura fortalecen el material didáctico que Ud. utiliza?
- ¿Le gustaría recibir un módulo que oriente la implementación de juegos serios para el refuerzo de las habilidades lectoescritoras mediante aplicaciones móviles?

Anexo N°. 3. Ficha de Valoración de la especialista Lic. Sandra Heras

Ficha de Valoración de Especialistas

Título de la propuesta: Ayudemos a Gabito. Módulo para reforzar las habilidades lectoescritoras.

1. Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Sandra Piedad Heras Heras

Nivel Académico: Licenciada en Educación General Básica

Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización Educación de Adultos

Técnica Superior en Educación General Básica

Experiencia en el área: 16 Años de Experiencia como docente, dentro de los cuales a compartido 5 como Directora de Escuela.

2. Autorización del Especialista

Marcar con una "X"

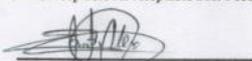
Fuente de argumentación de los conocimientos sobre el área	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta	X		
Experiencia en el trabajo profesional relacionada en la propuesta	X		
Referencia de propuestas similares en otros contextos		X	
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	X		
Total			
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con una "X"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la Redacción (Lenguaje Sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos en consideración del especialista	X				
Total					
Observaciones:					

MA: Muy Aceptables BA: Bastante Aceptable A: Aceptable PA: Poco Aceptable I: Inaceptable



Lic. Sandra Heras Heras

Anexo N°. 4. Ficha de Valoración del especialista Mgs. Jonathan Jaya

Ficha de Valoración de Especialistas

Título de la propuesta: Ayudemos a Gabito. Módulo para reforzar las habilidades lectoescritoras.

1. Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Jonnathan Jaya Granda

Nivel Académico: Posgrado en pedagogía y licenciatura en ciencias de la educación mención estudios sociales.

Experiencia en el área: Docente del Central Técnico 2 años, Director de la Dirección Distrital 07D02 Machala Educación.

2. Autorización del Especialista

Marcar con una "X"

Fuente de argumentación de los conocimientos sobre el área	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta		X	
Experiencia en el trabajo profesional relacionada en la propuesta	X		
Referencia de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	X		
Total	3	1	

Observaciones: La experiencia dentro de la Dirección Distrital durante el año 2020 y la actualidad he compartido con docentes en formación de mentores que trabajan la metodología de la oralidad a la escritura con niños de básica elemental en donde plantean estrategias como las desarrolladas por la Propuesta: "Ayudemos a Gabito"; así mismo, el acceso y aplicación de las tecnologías han generado debates amplios elementos que encuadra Gabito en su propuesta.

3. Valoración de la propuesta

Marcar con una "X"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la Redacción (Lenguaje Sencillo)		X			
Pertinencia del contenido de la propuesta		X			
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados		X			
Otros que quieran ser puestos en consideración del especialista	X				
Total	2	3			

Observaciones: La innovación y la pertinencia de la propuesta en el contexto actual es el valor agregado.

MA: Muy Aceptables BA: Bastante Aceptable A: Aceptable PA: Poco Aceptable I: Inaceptable