



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRIA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN  
ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA:**

---

**HERRAMIENTAS INTERACTIVAS PARA LA LECTOESCRITURA EN  
LA BÁSICA ELEMENTAL**

---

Trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magister en Educación con mención en Entornos Digitales.

**Autora:**

Quito Chumbe Sandra Beatriz

**Tutora:**

M.Sc. Lidya Dolores Alulima.

**AMBATO - ECUADOR**

**2022**

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


Yo Sandra Beatriz Quito Chumbe, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “Herramientas Interactivas para la Lectoescritura”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación con mención 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 30 días del mes de julio de 2022, firmo conforme:

Autora: Sandra Beatriz Quito Chumbe

Firma: .....

Número de Cédula: 1720105236

Dirección: Provincia Cayambe, ciudad Cayambe, Parroquia Cayambe, Barrio La Amistad.

Correo Electrónico: sandy26quito@gmail.com

Teléfono: 0987941369

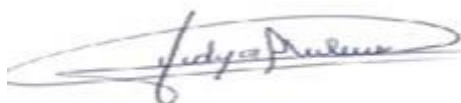
## APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación "HERRAMIENTAS INTERACTIVAS PARA LA LECTO-ESCRITURA" presentado por SANDRA BEATRIZ QUITO CHUMBE para optar por el Título Magister en Educación con mención 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 2022



.....  
M.Sc. Lidya Dolores Alulima.

## 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 Magister en Educación con mención en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Ambato julio 2022



.....  
Sandra Beatriz Quito Chumbe  
172010523-6

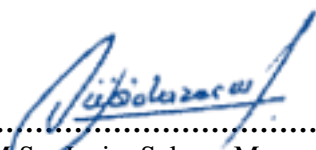
## APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: HERRAMIENTAS INTERACTIVAS PARA LA LECTOESCRITURA EN LA BÁSICA ELEMENTAL, previo a la obtención del Título de Magister en Educación con mención en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

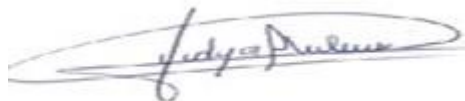
Ambato julio 2022



.....  
Dra. Vanessa Gómez Suárez  
PRESIDENTA DEL TRIBUNAL



.....  
M.Sc. Javier Salazar Mera  
VOCAL



.....  
M.Sc. Lidya Dolores Alulima.  
VOCAL

## **DEDICATORIA**

Este trabajo de investigación dedico:

A Dios por permitirme la vida.

A mis padres Rosario y Manuel por su amor y apoyo incondicional en todos mis proyectos.

Mis hermanas Cristina y Mariana por confiar en mí y ser el ejemplo de perseverancia.

Mi esposo Tito por la comprensión y apoyo que siempre me brinda para poder cumplir mis objetivos.

Mis hijos Sandro, Lourdes y Víctor quienes son el amor de mi vida y la fortaleza para alcanzar una meta propuesta.

**Sandra.**

## **AGRADECIMIENTO**

Al culminar este proyecto es ineludible sentirme feliz por ello quiero agradecer:

A la Universidad Tecnológica Indoamérica y sus catedráticos por compartir sus conocimientos y brindarnos su amistad.

A mi estimada Tutora MSc. Lidia Alulima por su paciencia, apoyo y guía incondicional en el desarrollo de mis trabajos de investigación sobre todo por compartir su sabiduría y amistad.

A la Escuela de Educación Básica “Himmelman” por permitirme desarrollar la investigación para poder concluir la investigación.

**Sandra.**

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

TEMA: .....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN .....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD .....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	viii
ÍNDICE DE CUADROS .....	xii
ÍNDICE DE IMÁGENES .....	xiv
RESUMEN EJECUTIVO .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
INTRODUCCIÓN .....	1
Importancia y actualidad .....	1
Planteamiento del problema .....	4
Análisis crítico.....	6
Destinatarios del proyecto .....	6
Objetivos .....	7
Objetivo General .....	7
Objetivos Específicos .....	7
CAPÍTULO I.....	8
MARCO TEÓRICO .....	8
Antecedentes .....	8
Constelación de ideas .....	10
Las TIC.....	12
Las TIC en la educación.....	12
El rol del docente con las TIC .....	12
El conectivismo .....	13



El conectivismo en el PEA.....	14
El conectivismo en la era digital .....	14
Ventajas.....	15
Herramientas Interactivas.....	15
Genially .....	16
Story jumper.....	16
Liverworksheets .....	16
Power Point .....	17
Proceso de Enseñanza Aprendizaje.....	19
Componentes.....	19
Relación objetivo – contenido – método.....	19
Estrategias Lectoras.....	20
Lectoescritura.....	21
Etapa Presilábica .....	21
Etapa silábica.....	21
Etapa alfabética .....	22
Conciencia fonológica.....	22
Memoria verbal .....	22
Conciencia semántica y sintáctica.....	22
Estrategias lectoras.....	22
Fonético.....	23
Global.....	23
Silábico.....	23
Palabra generadora .....	23
Alfabético .....	24
Constructivista.....	24
<b>CAPÍTULO II .....</b>	<b>25</b>
<b>DISEÑO METODOLÓGICO .....</b>	<b>25</b>
Paradigma de la investigación.....	25
Modalidad de la investigación.....	25
Tipo y diseño de investigación.....	25
Investigación descriptiva.....	26
Investigación Explicativa .....	26

Investigación Bibliográfica .....	26
Investigación de Campo .....	26
Población y Muestra.....	27
Población.....	27
Operacionalización de la variable dependiente .....	29
Procedimiento de recolección de la información .....	30
Encuesta .....	31
Observación.....	32
Validez y confiabilidad de los instrumentos empleados .....	32
Confiabilidad de Alfa de Cronbach.....	32
Resumen de procesamiento de casos .....	33
Validez .....	33
Análisis e interpretación de resultados.....	34
CUESTIONARIO APLICADA A DOCENTES .....	34
FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES.....	44
CAPÍTULO III .....	55
PROPUESTA .....	55
Definición del tipo de producto.....	55
Explicación de la propuesta.....	56
Elementos que la conforman .....	56
Modelo educativo.....	56
Metodología utilizada.....	57
Objetivo .....	64
Objetivo General .....	64
Objetivo específico.....	64
Portada propuesta.....	65
PRESENTACIÓN.....	66
PLANIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	68
Desarrollo .....	68
Segundo de básica .....	68
Tercero de Básica .....	70
Cuarto de Básica.....	73
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	76

Conclusiones .....	76
Recomendaciones.....	77
REFERENCIAS .....	78
ANEXOS.....	82

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°. 1.	Población docentes-estudiantes jornada matutina de la Escuela de Educación Básica “Himmelmann” nivel Elemental.....	27
Cuadro N°. 2.	Variable independiente: Herramientas interactivas .....	28
Cuadro N°. 3.	Variable Dependiente: Lectoescritura.....	29
Cuadro N°. 4.	Estadístico de fiabilidad de docentes encuestas. ....	33
Cuadro N°. 5.	Estadístico de fiabilidad de estudiantes ficha de observación ..	33
Cuadro N°. 6.	Utilizan plataformas .....	34
Cuadro N°. 7.	Utiliza la tecnología .....	35
Cuadro N°. 8.	Utiliza estrategias para un ambiente lúdico .....	36
Cuadro N°. 9.	Aplica herramientas digitales.....	37
Cuadro N°. 10.	Utiliza recursos virtuales.....	38
Cuadro N°. 11.	Utiliza cuentos con videos .....	39
Cuadro N°. 12.	Utiliza actividades interactivas complementarias. ....	40
Cuadro N°. 13.	Utiliza fichas interactivas.....	41
Cuadro N°. 14.	Utiliza herramientas interactivas.....	42
Cuadro N°. 15.	Uso de herramientas digitales para emitir conclusiones. ....	43
Cuadro N°. 16.	Tienen acceso a plataformas virtuales.....	44
Cuadro N°. 17.	Tienen acceso a la tecnología.....	45
Cuadro N°. 18.	Ambiente lúdico interactivo.....	46
Cuadro N°. 19.	Actividades complementarias con herramientas digitales. ...	47
Cuadro N°. 20.	Utiliza programas interactivos. ....	48
Cuadro N°. 21.	Disfrutan la lectura a través de cuentos con videos. ....	49
Cuadro N°. 22.	Motivación con actividades interactivas complementarias...	50
Cuadro N°. 23.	Resuelven fichas interactivas. ....	51
Cuadro N°. 24.	Utilizan herramientas interactivas.....	52
Cuadro N°. 25.	Utiliza herramientas digitales para emitir conclusiones.....	53
Cuadro N°. 26.	Análisis de contenidos subnivel elemental, unidad 3.....	57
Cuadro N°. 27.	Socialización a docentes del entorno virtual .....	62
Cuadro N°. 28.	Implementación del entorno virtual a estudiantes.....	63
Cuadro N°. 29.	Segundo de básica—contenidos.....	68
Cuadro N°. 30.	Tercero de básica—contenidos .....	70
Cuadro N°. 31.	Cuarto de básica—contenidos.....	73

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1.	Árbol de problemas.....	5
Figura N° 2.	Constelación de ideas.....	10
Figura N° 3.	Diagrama de la Variable Independiente.....	11
Figura N° 4.	Diagrama de la Variable Dependiente.....	18
Figura N° 5.	Utilizan plataformas.....	34
Figura N° 6.	Utiliza la tecnología.....	35
Figura N° 7.	Utiliza estrategias para un ambiente lúdico.....	36
Figura N° 8.	Aplica herramientas digitales.....	37
Figura N° 9.	Utiliza recursos virtuales.....	38
Figura N° 10.	Utiliza cuentos con videos.....	39
Figura N° 11.	Utiliza actividades interactivas complementarias.....	40
Figura N° 12.	Utiliza fichas interactivas.....	41
Figura N° 13.	Utiliza herramientas interactivas.....	42
Figura N° 14.	Uso de herramientas digitales para emitir conclusiones.....	43
Figura N° 15.	Tienen acceso a plataformas virtuales.....	44
Figura N° 16.	Ambiente lúdico interactivo.....	46
Figura N° 17.	Actividades complementarias con herramientas digitales.....	47
Figura N° 18.	Utiliza programas interactivos.....	48
Figura N° 19.	Disfrutan la lectura a través de cuentos con videos.....	49
Figura N° 20.	Motivación con actividades interactivas complementarias.....	50
Figura N° 21.	Resuelven fichas interactivas.....	51
Figura N° 22.	Utilizan herramientas interactivas.....	52
Figura N° 23.	Utiliza herramientas digitales para emitir conclusiones.....	53
Figura N° 24.	Mapa del GOOGLE SITES.....	67
Figura N° 25.	Mapa de la planificación de la propuesta.....	68

## ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen N°. 1.	Portada del entorno virtual .....	59
Imagen N°. 2.	Actividades por años de básica .....	59
Imagen N°. 3.	Pantallas de bienvenida e información.....	60
Imagen N°. 4.	Pantalla documentos de apoyo .....	60
Imagen N°. 5.	Pantalla contacto. ....	61
Imagen N°. 6.	Aplicación de plataformas 2do de básica.....	61
Imagen N°. 7.	Aplicación de plataformas 3ro de básica .....	61
Imagen N°. 8.	Aplicación de plataformas 4to de básica.....	62
Imagen N°. 9.	Portada de Segundo de Básica .....	68
Imagen N°. 10.	Portada de Tercero de Básica.....	70
Imagen N°. 11.	Portada de Cuarto de Básica .....	73

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

**TEMA:** HERRAMIENTAS INTERACTIVAS PARA LA LECTO ESCRITURA EN LA BÁSICA ELEMENTAL

**AUTORA:** Quito Chumbe Sandra Beatriz

**TUTORA:** M.Sc. Lidya Dolores Alulima.

**RESUMEN EJECUTIVO**

La presente investigación hace referencia a las herramientas interactivas y su influencia en el proceso y refuerzo de la lectoescritura en los estudiantes de la básica elemental de la Escuela de Educación Básica “Himmelman”. El problema detectado es la escasa utilización de herramientas interactivas para el aprendizaje de la lectoescritura en los niños de segundo, tercero y cuarto grado haciendo que las clases sean tradicionales y de poco interés. El objetivo principal de este trabajo es implementar estrategias interactivas para el proceso lector. La investigación se ejecutó bajo el enfoque fue cuantitativo de tipo positivista mediante el uso de instrumentos estadísticos que permitieron la medición de las variables y las dimensiones de la realidad del contexto, además, se utilizaron procesos de investigación de tipo bibliográfica, documental, descriptiva y de campo. La población fueron 9 docentes y 80 estudiantes de segundo, tercero y cuarto años quienes permitieron recabar información confiable, también se contó con la validez y confiabilidad previo a su aplicación, los resultados determinan que la mayoría de docentes no incluyen herramientas interactivas en el proceso de la lectura y escritura a pesar de que en la actualidad los materiales digitales y el uso de las TIC se tornan esenciales en el aprendizaje. Para dar solución a esta problemática se considera pertinente realizar una propuesta de solución al problema, a través de la creación de “Un entorno interactivo para la lectoescritura en la Básica Elemental” mediante un LMS en Google Sites, mismo que promueve un aprendizaje interactivo, participativo y motivador, logrando que los estudiantes fortalezcan sus conocimientos y alcancen a dominar las destrezas y contenidos establecidos en el en el currículo de la Básica Elemental, también permite a las docentes innovar sus clases despertando en los estudiantes el amor a la lectura y escritura.

**DESCRIPTORES:** Google Sites, Herramientas interactivas, LMS, TIC.

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

**THEME:** INTERACTIVE TOOLS FOR READING AND WRITING IN  
ELEMENTARY EDUCATION

**AUTORA:** Quito Chumbe Sandra Beatriz

**TUTORA:** M.Sc. Lidya Dolores Alulima.

**ABSTRACT**

The present research refers to interactive tools and their influence on the process and reinforcement of reading and writing in elementary school students at "Himmelman" school. The problem detected is the lack of use of interactive tools for the learning of reading and writing in children in second, third, and fourth grade, making the classes traditional and of little interest. The main objective of this work is to implement interactive strategies for the reading process. The research was carried out under a positivist quantitative approach through the use of statistical instruments that allowed the measurement of variables and dimensions of the reality of the context. In addition, bibliographic, documentary, descriptive, and field research processes were used. The population consisted on 9 teachers and 80 students in second, third, and fourth years, who allowed the collection of reliable information. The results show that most teachers do not include interactive tools in the reading and writing process. Even though digital materials and the use of ICT have become essential in learning. To solve this problem, it is considered appropriate to propose a solution to the problem through the creation of "An interactive environment for reading and writing in elementary school" through an LMS in Google Sites, which promotes interactive, participatory, and motivating learning, allowing students to strengthen their knowledge and master the skills and content established in the elementary school curriculum. Also it allows teachers to innovate their classes by awakening in students the love of reading and writing.

**KEYWORDS:** Keywords: Google Sites, , ICT, Interactive tools, LMS.



## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y actualidad**

La implementación de herramientas interactivas en el área de Lengua y Literatura empleando aplicaciones como Genially, Story Jumper, Liveworksheets, LearningApps y Power Point permiten crear presentaciones interactivas, narrativas digitales, evaluaciones y juegos educativos para los estudiantes. Su ejecución en el presente trabajo será mediante una LMS en Google Sites para una organización y manejo correcto de recursos pedagógicos virtuales, por lo tanto, se enmarca en la línea de investigación Innovación pedagógica con la utilización de TIC, de esta manera los niños podrán fortalecer el proceso de la lecto-escritura, corrigiendo falencias presentadas en la lectura y escritura, diseñando actividades dirigidas a fortalecer destrezas de codificación, decodificación e interpretación de contenidos textuales para los estudiantes de básica elemental.

La temática que “plantea que la enseñanza de la lengua debe centrarse en el desarrollo de las habilidades y conocimientos necesarios para comprender y producir eficazmente mensajes lingüísticos en distintas situaciones de comunicación” (Cassany, 2016, p.2). Al ser un área que permite el desenvolvimiento integral del ser humano se hace indispensable desarrollar las 4 destrezas que son escuchar, hablar, leer y escribir desde los primeros años de escolarización. Actualmente, estudios han demostrado que los niños de esta época son “nativos digitales” por ello vincular las TIC con el proceso de enseñanza aprendizaje permite fortalecer el rendimiento académico.

En la Universidad Tecnológica Israel en el trabajo de Ríos y Soy (2020), se implementaron Técnicas Lúdicas Interactivas para perfeccionar la lectoescritura en la Básica Elemental, concluyendo por especialistas que la implementación de herramientas tecnológicas en el proceso de la lectoescritura favorece al desarrollo

de competencias, fomentando el trabajo individual y colaborativo con el uso de las Tics como lo estipula el Currículo Nacional.

La Unesco (2020), se ha pronunciado con respecto a la educación virtual, las escuelas de todo el mundo tuvieron que cerrar sus puertas y dar paso a esta transformación de enseñanza, pues señala que las autoridades de los países deben entender que la tecnología facilita y mejora el aprendizaje, procurando reforzar la educación a través de recursos tecnológicos.

Con la aparición de la pandemia COVID 19, el Ministerio de Educación ha planteado la construcción y ejecución de proyectos interdisciplinarios para los diferentes Subniveles Básica Elemental, Media y Superior basado en Currículo Priorizado para la Emergencia 2020, centrado en la aplicación de metodologías activas para alcanzar las destrezas y habilidades para un buen aprendizaje.

En el Instructivo para la elaboración de proyectos interdisciplinarios señala que “La dimensión de comunicación que forma parte de los objetivos de aprendizaje, es el espacio ideal para desarrollar las habilidades comunicativas (DCD de Lengua y Literatura) en los y las estudiantes” (Ministerio de Educación del Ecuador [MinEduc], 2022, p.11), de tal manera que la selección de recursos didácticos y materiales digitales juega un papel esencial en el aprendizaje surgiendo la necesidad de la innovación pedagógica en cada aula.

En el Registro Oficial N° 449, Art. 385 literal 3 dispone “Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir” (*Constitución de La República Del Ecuador*, 2018). El estado al proveer de instrumentos tecnológicos necesarios a los docentes podrá vincular las TIC en el proceso de enseñanza y aprovechar que los estudiantes son nativos digitales para fortalecer y generar un aprendizaje significativo de una manera interactiva.

Este trabajo de investigación también se sustenta en el Art. 347 de la Constitución de la República estableciendo que será responsabilidad del Estado, en el numeral 8 “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (Ministerio de Educación del Ecuador [MinEduc], 2017, p.6). Haciendo referencia a la obligación que tiene el Estado Ecuatoriano de proveer a las unidades educativas de herramientas tecnológicas para incorporar en el proceso de enseñanza fortaleciendo el aprendizaje de los estudiantes.

Considerando que vivimos en una época digital, es indispensable incluir las TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje, así se estipula en la Agenda Educativa Digital “Cuando se vinculan pedagogía y tecnología en un contexto digital, los resultados son inimaginables, las ideas se multiplican y la comunidad educativa se empodera” (Ministerio de Educación del Ecuador [MinEduc], 2017, p.10).

Estudios internacionales han demostrado que las herramientas virtuales interactivas son importantes para evitar el tradicionalismo, potenciando aspectos sociales y emocionales que convierten a los estudiantes en actores activos y dinámicos del aprendizaje, actualmente los niños en el rango de 7 y 8 años dominan los aparatos tecnológicos, por ello es necesario que exista una vinculación entre la teoría y las herramientas interactivas fortaleciendo el proceso de lectoescritura de una manera más atractiva para los estudiantes, en el que aprendan interactuando y jugando.

En el artículo de investigación realizado en la Universidad Internacional de La Rioja, sobre las nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza de la Lengua y la Literatura Almansa (2013), manifiesta que estas tecnologías resultan ser atractivas para los estudiantes y un desafío para los docentes poniendo en práctica métodos innovadores con la utilización de las TICS con programas como Google Forms, videos, gamificación con recursos como Educaplay o Kahoot.

El estudio realizado por Carvajal (2021), sobre las Técnicas Lúdicas Interactivas en Google Classroom para perfeccionar la lectoescritura en Básica Elemental establece que las diversas plataformas virtuales refuerzan y fortalecen el proceso de la lectura. Todo ello mediante la aplicación del Modelo Pedagógico mediados por las TIC, desarrollando habilidades y destrezas indispensables para el aprendizaje significativo a través de los entornos virtuales como Kahoot, Educaplay, Edpuzzle, Google Forms, YouTube, Quizizz, Mobbyt mismos que serán de gran soporte para esta investigación para la creación y evaluación de contenidos interactivos.

El presente trabajo de investigación se implementará una LMS Google Sites para el área de Lengua y Literatura con la utilización de herramientas interactivas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lecto escritura permitiendo desarrollar en los estudiantes destrezas y habilidades que logren un aprendizaje significativo, activo y participativo.

### **Planteamiento del problema**

Anta la emergencia sanitaria por el COVID 19 y sus variantes han dado lugar a cambios en el ámbito educativo, en el Diario el Comercio publicado por (Méndez, 2020) manifiesta “Con el cierre de escuelas, colegios e instituciones universitarias a nivel regional las clases continúan ahora, los métodos de aprendizaje han cambiado, pero para el aprendizaje en línea, debemos adaptarnos a este nuevo cambio de aprendizaje” la tarea de los docentes es investigar e implementar nuevas metodologías que ayuden a los estudiantes a desarrollar habilidades de manera interactiva en la lectoescritura, tomando en cuenta que estas destrezas son imprescindibles en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

En la Escuela de Educación Básica “Himmelmann” ubicada en la ciudad de Cayambe, parroquia de Cayambe, en la básica elemental se ha detectado dificultades en cuanto a la lectura y escritura de textos cortos y ortografía, ello se evidencia en las evaluaciones de diagnóstico, por lo que es necesario que los

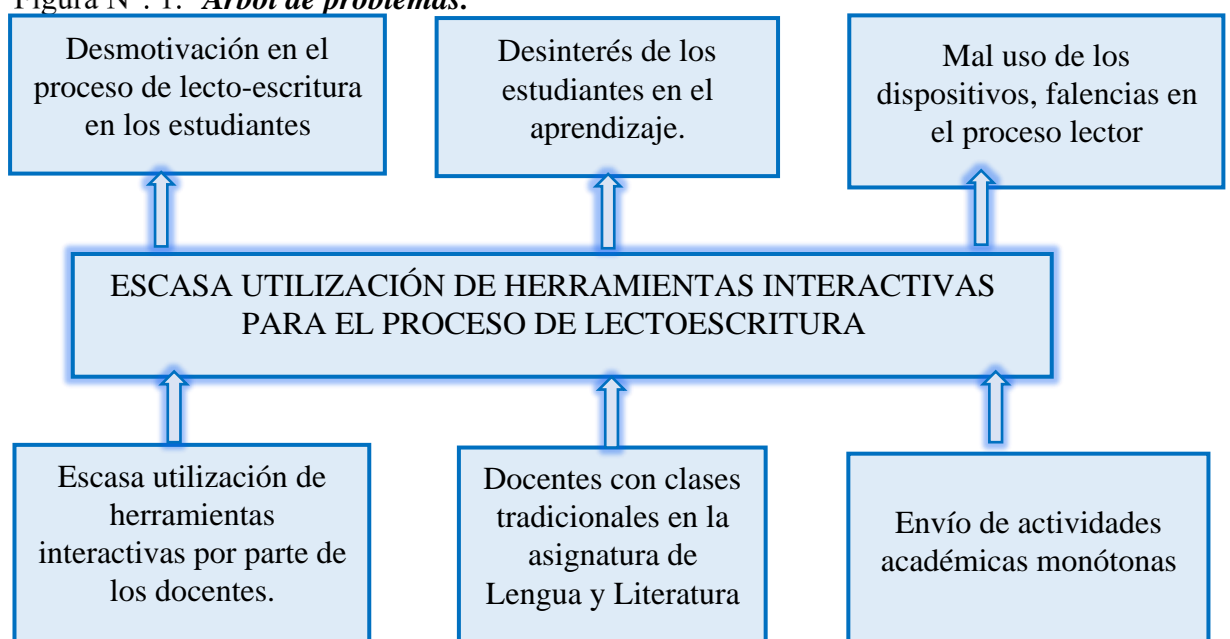
docentes mejoren las competencias digitales que fortalezcan el proceso de enseñanza aprendizaje.

Con la implementación de las TIC y aplicación de varias herramientas interactivas de trabajo permite que los estudiantes desarrollen sus habilidades y destrezas mediante clases participativas, colaborativas y motivadoras que despierten el interés para un correcto proceso de enseñanza aprendizaje de la lecto-escritura logrando un aprendizaje significativo.

Las herramientas interactivas aportan grandes beneficios en las aulas como el mantener la interacción entre estudiantes y docentes fomentando el interés y concentración, convirtiéndose en un aprendizaje a largo plazo de una manera lúdica y motivadora acorde a las necesidades de los estudiantes por ello se planteó la siguiente interrogante. ¿Cómo mejorar el proceso de lecto-escritura en los estudiantes de básica elemental?

En la siguiente figura se establece el árbol de problema, causas – efectos que se derivan del problema de estudio:

Figura N°. 1. *Árbol de problemas.*



**Fuente:** Datos de la investigación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

## **Análisis crítico**

En la asignatura de Lengua y Literatura en la Escuela de Educación Básica “Himmelman” una de las principales falencias en los docentes es la escasa utilización de herramientas interactivas que ayuden a fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de segundo, tercero y cuarto grado, causando la desmotivación en el proceso de la lectoescritura, esto ha provocado que los niños no puedan desarrollar correctamente sus habilidades lectoras.

Otro problema detectado son las clases tradicionales en la asignatura de Lengua y Literatura impartida por los docentes lo que ha provocado el desinterés de los estudiantes, esta dificultad no permite que los niños logren alcanzar los aprendizajes deseados, por el contrario, existen muchos vacíos que se evidencian en el bajo rendimiento de los estudiantes.

Finalmente, el envío de actividades académicas monótonas ha causado que los estudiantes hagan mal uso de su tiempo en actividades que no aportan a su aprendizaje, por ello la importancia de direccionar a los niños a obtener la información correcta vinculando las TIC en el proceso de enseñanza.

## **Destinatarios del proyecto**

Este proyecto está destinado principalmente para 9 docentes de la básica elemental en la Escuela de Educación Básica “Himmelman” mismos han manifestado la necesidad de implementar un espacio virtual en el que los niños dispongan de material para el refuerzo de las temáticas tratadas y para 80 estudiantes quienes serán los beneficiarios de este entorno, de esta manera se pretende fortalecer el uso de las herramientas interactivas en el aprendizaje de la lectoescritura.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Proponer el uso de herramientas interactivas para el proceso de lectoescritura de los estudiantes de Básica Elemental en la Escuela “Himmelmann”.

### **Objetivos Específicos**

- Fundamentar el uso de las herramientas interactivas para el proceso de lectoescritura, de los estudiantes en la básica elemental.
- Conocer las estrategias de trabajo de los docentes en el proceso de la lectoescritura con los estudiantes de la básica elemental.
- Seleccionar herramientas digitales acorde a los niveles y dificultades que presentan los estudiantes en el proceso de la lectoescritura.
- Diseñar entornos virtuales en Google Sites con actividades interactivas para el proceso de la lectoescritura de los estudiantes de nivel elemental.

## **CAPÍTULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedentes**

Para sustentar el trabajo de investigación se toma como referencias las siguientes investigaciones las cuales permitirán fortalecer los objetivos planteados. En la Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonia en el artículo “Herramientas virtuales de aprendizaje para el desarrollo de la lectoescritura” Tzenguzha y Cárdenas (2021), identifican herramientas virtuales que puedan ayudar en el proceso de la lectoescritura de los estudiantes para disminuir la dificultad de aprender a leer y escribir, para ello los docentes deben involucrar las TIC en el campo pedagógico a través de plataformas educativas por medio de una investigación descriptiva, utilizando herramientas virtuales de aprendizaje como YouTube, el Monosílabo, ABC learning, Star y Edufuturo obteniendo resultados positivos integrando la tecnología con el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura, aportando una visión clara de que herramientas tecnológicas utilizar en esta investigación. .

En el artículo Estrategias tecnológicas para fomentar la lectura en niños de 5 a 7 años publicado en la revista “Cienciamatria” por (Barrera-Rea et al., 2020), el objetivo fue proponer el uso de estrategias tecnológicas para contribuir al fomento de la lectura en el que permite observar que los estudiantes demuestran desinterés por la misma evidenciándose en el bajo rendimiento, la metodología utilizada para desarrollar esta investigación fue de un diseño no experimental a través de la descripción, obteniendo como resultado un aprendizaje positivo al aplicar estrategias tecnológicas como cuentos digitales, videos cuentos, cuestionarios online, Genially, Juegos Árbol ABC y el Mundo Primaria generando motivación en los estudiantes por la lectura, aportando directamente en la importancia que tienen



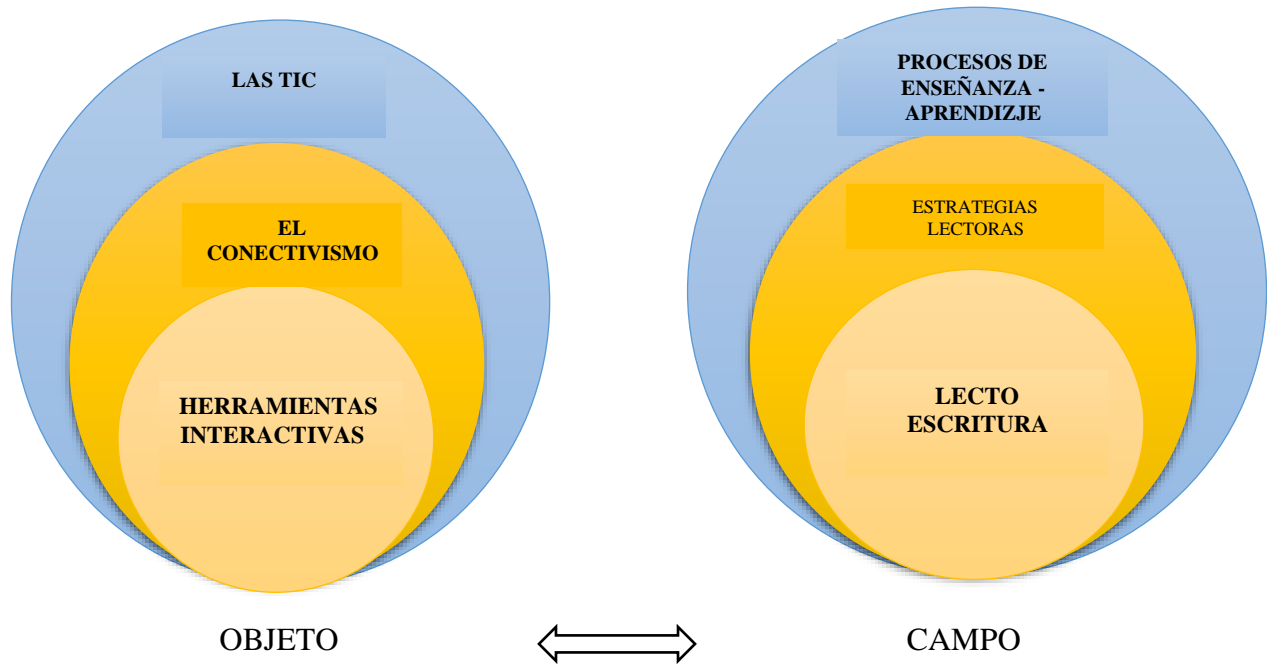
las herramientas interactivas para un buen desarrollo de la lectoescritura e implementar en la propuesta de la investigación.

En la Universidad de la Escuela Colombiana de Carreras Intermedias (ECCI) en el trabajo de postgrado con el tema “Estrategia educativa interactiva para procesos de lectoescritura”, Abarca (2021), señala que el objetivo es determinar los sustentos teóricos en torno al desarrollo de habilidades lectoescritoras por medio de las TIC, ya que se ha evidenciado que una de las falencias en los estudiantes es entender e interpretar lo que leen y escriben, esta investigación fue realizada con un enfoque cualitativo, dando como resultado que al aplicar las diversas herramientas con las TIC los estudiantes lograron desarrollar la habilidad lectora de una manera más dinámica potenciando su desempeño en el aprendizaje, demostrando que las actividades interactivas aportan al proceso lector por ello la importancia de implementar estas estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En la Universidad Alicante en España, en la Revista redes de investigación e innovación en docencia universitaria en el artículo “Aplicaciones digitales para el desarrollo de la lectoescritura para el alumnado de Educación Infantil y Primaria” Sanchis (2019), determina que el objetivo fue mostrar los resultados de las propuestas didácticas realizadas al integrar herramientas digitales de lectoescritura en las diversas actividades, en la actualidad una de las grandes problemáticas es el uso no controlado de los dispositivos móviles por parte de los estudiantes sin intenciones de aprendizaje, investigación realizada con un enfoque descriptivo, como resultado de vincular las TIC mediante aplicaciones digitales como Educaplanet, Leo con Grin y Mi libro mágico fue que los estudiantes aprendan disfrutando y construyendo su propio conocimiento, aportando a la investigación en la importancia del uso de la gamificación en el proceso lector y su implementación en la propuesta.

Figura N°. 2. *Constelación de ideas*

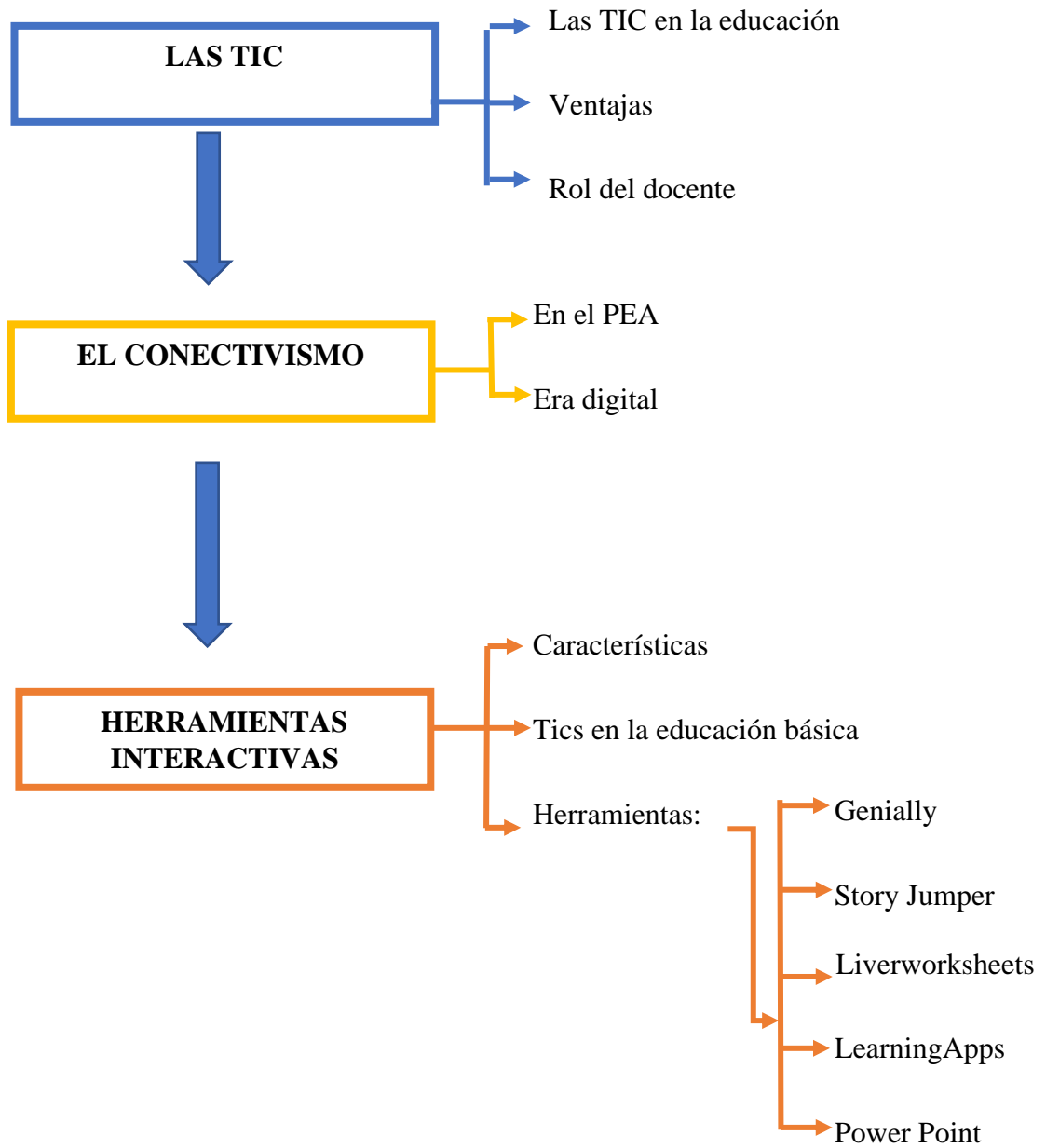
**Constelación de ideas**



**Fuente:** Datos de la investigación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

Figura N°. 3. *Diagrama de Constelación de Ideas de la Variable Independiente*



**Fuente:** Datos de la investigación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

## **Las TIC**

### **Las TIC en la educación**

Según Hoyos (2021), refiere que las TIC son herramientas que guardan, procesan y transmiten la información en el proceso de enseñanza aprendizaje, también son recursos virtuales que ayudan a obtener información para luego ser procesada generando un aprendizaje significativo, desarrollando un elevado interés y motivación por aprender, por ello es importante integrar los medios tecnológicos en la educación sobre todo porque los estudiantes actuales son nativos digitales por ello el manejo o adaptación de las herramientas tecnológicas son más amigables y fáciles, de ahí la importancia de orientar a que estas actividades ayuden a fortalecer el aprendizaje de los estudiantes.

Aquí el rol del docente es importante pues es el que da pautas y guía a los estudiantes haciendo uso adecuado de su tiempo con actividades que permitan reforzar su aprendizaje donde el estudiante se apropie de su conocimiento es decir que pueda poner en práctica lo aprendido a través de tareas cotidianas sociales y académicas.

Según la Unir (2020), destaca algunas ventajas al involucrar las TIC en la educación, en este sentido los estudiantes pueden acceder y adquirir la información cuando necesitan para dar solución a un problema, además con el uso de las diversas herramientas virtuales se vuelven más investigativos, fomentando la autonomía volviéndose un ente participativo tanto en el campo estudiantil, familiar y con la sociedad que le rodea, fortaleciendo el trabajo cooperativo y facilitando su aprendizaje de manera lúdica y significativa.

### **El rol del docente con las TIC**

Con la integración de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje los maestros cumplen un papel importante, (Campoverde et al., 2020) deduce que el docente debe estar predispuesto a la constante capacitación, a la integración de

nuevas estrategias con medios tecnológicos para desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes que conlleven a un aprendizaje significativo.

Las TIC han evolucionado el proceso educativo pues con la inserción en el PEA han dado paso a eliminar los métodos tradicionalistas y monótonos por estrategias interactivas digitales que generan en los estudiantes habilidades investigativas, manipulación de materiales tecnológicos para adquirir conocimientos que ayuden a resolver problemas que se susciten en el diario vivir.

Con la propagación de la pandemia COVID 19, el gran desafío por parte de los docentes fue insertar estas tecnologías al aprendizaje de los estudiantes mediante el uso de plataformas educativas como Microsoft Teams, Zoom y estrategias interactivas como Genially, Power Point, LearningApp entre otras para dar continuidad al PEA, sin embargo las dificultades que presentaron los docentes era su escasa familiarización en su utilización, es decir que se pudo evidenciar el poco dominio de las competencias digitales ante esta dificultad siendo los más perjudicados los estudiantes.

En el informe, la educación en tiempos de la pandemia de COVID 19 realizado citado por Méndez (2020), manifiesta que la mayoría de estudiantes disponen de un dispositivo tecnológico pero deben compartirlo entre sus hermanos siendo este una gran desventaja sin embargo aprovechar la formación asincrónica para fortalecer el aprendizaje a través de herramientas y estrategias interactivas que ayuden a desarrollar un aprendizaje a largo plazo, por ello es necesario la capacitación continua sobre de las tecnologías cambian constantemente y debemos estar preparados para los retos que se presenten.

### **El conectivismo**

Sus autores son George Siemens y Stephen Downes, para (Basurto Shirley et al., 2021) afirman que el conectivismo es una teoría innovadora de la era digital permitiendo al estudiante contar con una gran cantidad de información, aprendiendo en un ambiente abierto y digital además, permite estar en constante actualización

incrementando la habilidad cognitiva para tener acceso a la información de forma rápida mediante la virtualidad.

Para (Basurto et al., 2021) define al conectivismo en el aprendizaje como el proceso mediante el cual los estudiantes pueden conectarse de manera online con el uso y manipulación de herramientas y plataformas virtuales que faciliten el aprendizaje.

(Recio et al., 2017) mencionan que el conectivismo y el uso de las TIC van de la mano puesto que nuestro cerebro a través de las herramientas digitales adquieren la información desarrollando un pensamiento activo que le permita discernir la información reconociendo que la misma está en constante actualización.

### **El conectivismo en el PEA**

(Recio et al., 2017), manifiesta que el conectivismo en el aprendizaje se adquiere de diversas maneras, es continuo y es para toda la vida, además con la implementación de herramientas tecnológicas adquirimos, procesamos y moldeamos los conocimientos por ello es importante aprender a escoger la información para sintetizarla y procesarla.

### **El conectivismo en la era digital**

En el libro del docente Tecnologías de la Información y la Comunidad aplicadas a la educación publicado por el (Ministerio de Educación del Ecuador, [MinEduc], 2012) indica que la era digital del siglo XXI, ha evolucionado de manera acelerada obligando a los maestros a asumir nuevos retos en el proceso de aprendizaje, que conllevan a que los estudiantes fortalezcan el aprendizaje a largo plazo siendo investigadores, críticos y analíticos para seleccionar la información que proveen estas tecnologías, siendo docentes innovadores que interrelacionan la tecnología con la pedagogía y estudiantes capaces de resolver problemas en el diario vivir con el uso de las TIC.

Por ello se hace necesario desarrollar en los estudiantes habilidades tecnológicas que estén vinculadas en el aprendizaje de la lectoescritura mediante el uso de herramientas interactivas que permitan fortalecer las destrezas de leer, hablar, escribir y escuchar para que sea un ente participativo tanto en el ambiente educativo como social.

### **Ventajas**

(Recio et al., 2017) menciona que el conectivismo desarrolla beneficios entre ellos propicia un aprendizaje cooperativo a través del uso de las TIC generando un intercambio de información, además permite disponer amplia información potenciando la alfabetización tecnológica tanto en docentes como en estudiantes manteniendo actualizado los conocimientos para una comunicación instantánea y en tiempo real.

El uso de la tecnología motiva y genera interés para los estudiantes ya que desde pequeñas edades ellos manipulan aparatos electrónicos, desarrollando habilidades para buscar, seleccionar y filtrar la información adecuada y correcta por ello es importante vincular las herramientas tecnológicas al impartir las clases sean sincrónicas o asincrónicas.

### **Herramientas Interactivas**

Las herramientas interactivas son aplicaciones y estrategias digitales que se pueden utilizar en el proceso del aprendizaje de manera lúdica y atractiva para los estudiantes en el blog Océano de Educación (2020), manifiesta que estas herramientas facilitan la elaboración de los recurso didácticos virtuales de manera que sea fácil, sencilla y agradable la manipulación de estos entornos virtuales permitiendo aprender, compartir y transmitir información.

Entre las características que ofrecen las herramientas interactivas en beneficio de la educación es que permite organizar y almacenar la información mediante un aprendizaje activo y participativo en un ambiente digital.

A continuación, se describe las herramientas interactivas que ayudarán a despertar la motivación e interés de los estudiantes de la básica elemental de la escuela Himmelmann en el proceso lectoescritor.

### **Genially**

Es una herramienta que permite realizar presentaciones, videos, infografías, juegos interactivos de manera gratuita o premium, es intuitivo y dispone de diversas plantillas que facilitan el trabajo a realizar.

Según Vinuesa (2020), manifiesta que los beneficios que tiene genially en la educación, es una herramienta explorable y adaptable según sean las necesidades de los estudiantes, es dinámica y motivadora para el uso de los estudiantes generando concentración al utilizar las presentaciones interactivas o gamificación permitiéndoles realizar las modificaciones necesarias permitiendo compartir dicha información a través de un link de acceso.

### **Story jumper**

En la página del Tutorial Storyjumper (2019), indica que es una herramienta que permite crear narrativas digitales, se puede insertar imágenes, audio y palabras lo que más llama la atención es que al compartir el link el estudiante podrá realizar los cambios que considere pertinente de esta manera fomentando un aprendizaje colaborativo.

### **Liverworksheets**

Según Moya (2020), manifiesta que liverworksheets es una herramienta que permite crear fichas online interactivas, estas pueden ser realizadas por los estudiantes y las respuestas son enviadas al docente, con una gran variedad de ventajas como incluir sonidos, videos, de opciones múltiple.

Esta herramienta tiene varias fichas interactivas que se pueden utilizar, también permite crear nuestras propias fichas interactivas.



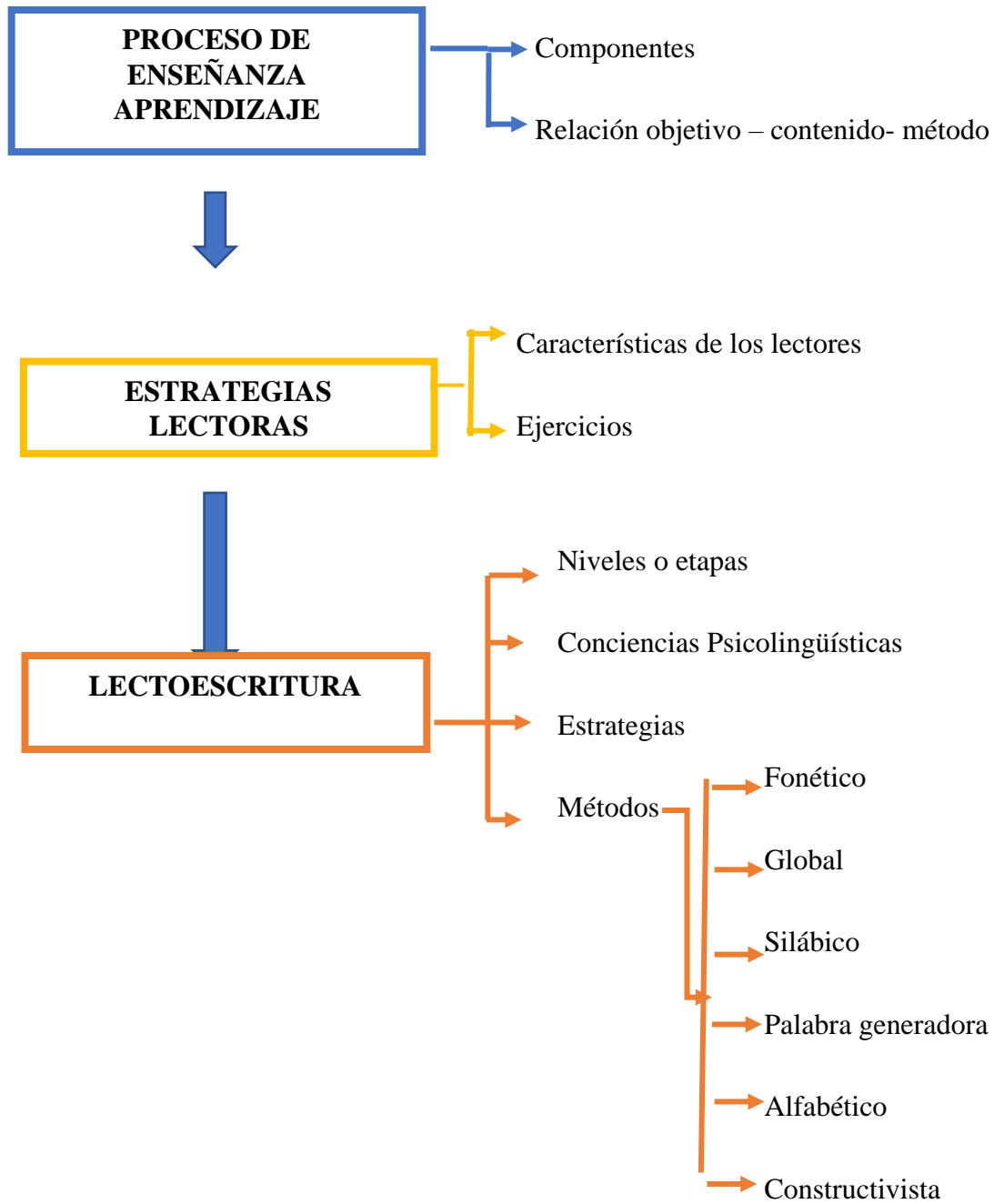
## **Power Point**

Power Point es una herramienta digital que permite realizar presentaciones con animaciones, textos, gifs, imágenes insertar texto, videos, audios etc, entre otros beneficios que ofrece Power Point es que se puede grabar en formato pdf o video mp4, también se puede exportar mediante WhatsApp sin dañarse el formato de la presentación realizada. Con las constantes actualizaciones en Power Point también se pueden recrear cuentos, narrativas digitales y juegos de manera gratuita, es una herramienta recomendada ya que al momento de descargarnos el trabajo no es necesario tener conectividad para poder utilizarlo.

### **Learning Apps**

Es una herramienta que permite crear actividades interactivas de forma sencilla y muy intuitiva entre las ventajas que ofrece es que cuenta con esquemas prediseñados y que podemos utilizar adaptando a nuestras necesidades, además permite compartir estos materiales a través de un link o un código QR.

Figura N°. 4. *Diagrama de Constelación de Ideas de la Variable Dependiente*



**Fuente:** Datos de la investigación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

## **Proceso de Enseñanza Aprendizaje**

De acuerdo con (Alvarado et al., 2018) consideran que el proceso de enseñanza aprendizaje tiene la finalidad de potenciar el desarrollo de la personalidad a través de la comunicación entre el docente - estudiante - familia y sociedad de una manera crítica, capaz de resolver problemas que se presenten en su diario vivir, determinado que la enseñanza es el proceso que permite transmitir conocimientos y aprendizaje, es la acción de obtener, seleccionar y organizar la información dando sentido a lo que se está aprendiendo.

Según (Alvarado et al., 2018) indica que en el proceso de enseñanza aprendizaje el rol del docente es ser líder o guía, es aquella persona encargada de informar, organizar y garantizar los contenidos para que los estudiantes puedan asimilar su propio conocimiento, convirtiéndose en actores principales de su aprendizaje, potenciando estudiantes críticos y reflexivos capaces de resolver desarrollando un aprendizaje significativo.

### **Componentes**

De acuerdo con (Osorio, L.; Vidanovic, A. & Finol, 2022) plantea que los elementos o componentes del proceso de enseñanza aprendizaje son los contenidos, la metodología, los objetivos, recursos, planificación, evaluación y contexto siendo estos factores principales para que los conocimientos sean adquiridos de manera significativa.

### **Relación objetivo – contenido – método**

En el Proceso de Enseñanza Aprendizaje todos los elementos se encuentran interrelacionados entre sí, de esta manera los objetivos son las metas para alcanzar para lograr los contenidos deseados, los contenidos son las temáticas emitidas en el Currículo Nacional y el método son las estrategias que se utilizarán para lograr conseguir el perfil ideal al del Bachillerato ecuatoriano.

## **Estrategias Lectoras**

Para (Hermes & Méndez, 2018) expresan que leer va más allá de descifrar códigos, es el proceso mediante el cual las personas comprenden, razonan y construyen un mensaje, que se usen en nuestro entorno de manera que permita una comunicación eficaz en nuestra la sociedad, la comprensión lectora permite al lector vincular los conocimientos previos con la lectura de manera que indague, argumente y obtenga las conclusiones enriqueciendo su conocimiento.

Promocionar la lectura desde edades tempranas es de vital importancia siendo esta la principal herramienta del aprendizaje permitiendo organizar, filtrar y compartir la información.

Cortés (2021), señala algunas características que se debe desarrollar en los estudiantes, los lectores suelen ser más curiosos por conocer las cosas que les interesa, aprovechan el tiempo dedicando 5 minutos para la lectura, fortalece su habilidad cognitiva para analizar de forma crítica el texto para compartir lo que aprende con las personas que le rodean dando una opinión argumentada y verídica.

En el desarrollo del proceso lectoescritor existen diversos ejercicios que ayudan a fortalecer y desarrollar esta habilidad desde el punto de vista de (Sánchez y Rodríguez, 2018) publicado en el en el Portal de educación Infantil y primaria sugieren ciertas actividades para estimular la lectoescritura iniciando desde edades muy tempranas al leerles cuentos, usar cuentos ilustrados e ir incrementando el grado de dificultad según su edad llegando a crear cuentos a través de una frase, imagen, situaciones reales y que sean de su interés, después incitar a escribir palabras, frases, cuentos, mensajes, cartas, recetas, etc.

No se puede aislar a la parte lúdica en este proceso de lectoescritura iniciamos con el moldeamiento de letras, juego de buscar palabras, formar oraciones e ir incrementando su dificultad hasta llegar a que el estudiante comprenda que leer y escribir va a utilizar en su diario vivir, el uso de ejercicios motrices para desarrollar la lectoescritura se lo puede aprovechar la tecnología pues existen diversas App que fortalecen este proceso lectoescritura con presentaciones

interactivas, juegos online y diversas estrategias que hacen que el estudiante se sienta motivado por aprender en un entorno virtual.

### **Lectoescritura**

Teniendo en cuenta a (Tzenguzha & Cárdenas, 2021) definen a la lectoescritura es averiguar la manera que los estudiantes leen e interpretan los diversos textos comprendiendo y relacionando los contenidos del tema para sacar sus propias argumentaciones y conclusiones por ello, el proceso de codificación y decodificación está relacionado al nivel de madurez que el niño ha desarrollado tanto en la parte social, emotiva y psicomotriz para poder transmitir emociones, pensamientos y conocimientos con las personas que le rodean.

Este proceso de lectoescritura inicia a partir de los 6 años cuando los niños hayan desarrollado estos 3 niveles de madurez en el nivel de Preparatoria en el cual el niño aprendió mediante el método juego trabajo desarrollando las destrezas en los 6 ámbitos de aprendizaje. Para el psicólogo Rodríguez (2021), el proceso de la lectoescritura tiene 3 etapas que son presilábica, silábica y alfabética.

#### **Etapas Presilábica**

En esta etapa el niño empieza a diferenciar el dibujo de la escritura, también lo hacen por imitación, pero aún no es capaz de entender lo que está escribiendo, aquí desarrolla más su imaginación ya que el niño inventará el significado de las palabras que estén escritas.

#### **Etapas silábica**

En esta etapa el niño logra diferenciar el tamaño de las palabras, aquí ya van asociando los fonemas y relacionado con los grafismos, pero como sonidos sueltos aun no asocian como palabras, en esta etapa los niños intentan leer siguiendo con su dedo las palabras, aunque no comprendan su significado.

## **Etapa alfabética**

Es en esta etapa en la que el niño asimila las letras, palabras y frases reconociendo todos los grafemas y fonemas sin equivocarse, es en esta etapa en la que se desarrolla la lectura por primera vez. También al respecto del proceso lectoescritor se desarrollan las conciencias Psicolingüísticas para desarrollar un correcto proceso de lectoescritura el estudiante debe desarrollar la conciencia fonológica, lenguaje escrito, memoria verbal y los niveles semánticos y sintácticos.

## **Conciencia fonológica**

Según el (Ministerio de Educación de Chile, 2016), la conciencia fonológica es la capacidad que tienen los niños para reconocer los sonidos (fonemas) con sus respectivos grafemas (letras) y a través de ellos identificar silabas, palabras, frases, etc, según las letras que va reconociendo va aumentando su léxico.

## **Memoria verbal**

Desarrollar la memoria verbal es imprescindible para que el estudiante tenga la capacidad de retener las letras aprendidas.

## **Conciencia semántica y sintáctica**

(Bizama et al., 2017) determina que la conciencia sintáctica es una destreza que permite al lector establecer, construir y establecer el significado de las palabras, es decir tiene la capacidad verbal para emitir un mensaje o respuesta dentro de un léxico adquirido durante el desarrollo de estas conciencias.

## **Estrategias lectoras**

Según el artículo publicado por la pedagoga Ibáñez (2021), existen diversas estrategias durante el proceso lector, siempre se debe partir de los conocimientos previos para qué vamos a realizar la lectura activando la curiosidad, se realizará predicciones y preguntas para comprobarlas al final del texto, se aplicará técnicas y se buscará el significado de nuevas palabras para ampliar su vocabulario, se

desarrollará el parafraseo permitiendo sintetizar el texto para utilizar sus conocimientos en el momento necesario y poder transmitir el aprendizaje.

Entre los métodos que intervienen en el proceso lectoescritor encontramos al método fonético, global, silábico, palabra generadora, alfabético y constructivista todos ellos se han empleado para desarrollar esta destreza.

### **Fonético**

Según (Tzenguzha-abarca & Cárdenas-cordero, 2021) deduce que la fonología son los sonidos de las letras, el proceso es eliminar el nombre de la grafía y cambia por el sonido de cada una, de esta manera facilita su comprensión iniciando con el aprendizaje de las vocales e insertando los sonidos de las consonantes, de esta manera los estudiantes aprenden de manera más lúdica y facilita obtener la fonología de las letras que son un poco difíciles como k, ñ, p,q,w,x,y. Se forman las sílabas y luego estas nos ayudan a formar palabras, con estas se hace fácil formar oraciones y después frases.

### **Global**

Se genera con el uso de una oración que sea de fácil comprensión para el niño por ejemplo “Mi mamá me ama” para luego enseñara las sílabas.

### **Silábico**

Consiste en la enseñanza de las vocales y luego de las consonantes formando de esta manera silabas y luego palabras, se enseña primero las consonantes fáciles como ma, la, ta, etc, luego se la hace de manera inversa y al último sílabas mixtas de igual manera se desarrolla una lectura mecánica.

### **Palabra generadora**

Este método se realiza con las palabras generadoras iniciando con lo que el niño conoce o relaciona por ejemplo mano, dedo, uña, pie luego se descompone en sílabas para formar nuevos grupos de sílabas y luego nuevas palabras.

### **Alfabético**

Es un método en el que se aconsejaba enseñar el nombre de las grafías para unirles en sílabas y finalmente formar palabras de esta manera, se enseñaba las letras del abecedario en orden, luego se juntaba la consonante con la vocal formando sílabas, luego las sílabas se formaban palabras poniendo en énfasis la lectura mecánica., método tradicionalista.

### **Constructivista**

En el artículo (Método Constructivista., 2020.) manifiesta que es un método en el que el niño se el actor principal de su aprendizaje, para ello se considera su experiencia previa para incluir el nuevo conocimiento a través del descubrimiento para dar posibles soluciones a los problemas que se presenten.

Otra parte fundamental de este enfoque es la interacción de los estudiantes fomentando n aprendizaje significativo, colaborativo y participativo.



## **CAPÍTULO II**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **Paradigma de la investigación**

El presente trabajo de investigación se encuentra alineado bajo un enfoque cualitativo debido a la utilización de una ficha de observación para los estudiantes y una encuesta a los docentes con una visión cuantitativa que permitirá recopilar información de una población específica, cuantificando datos estadísticos, infiriendo conclusiones y recomendaciones que son de gran utilidad para el trabajo de investigación.

Para (Sampieri et al., 2017) el enfoque cuantitativo está basado en datos numéricos y apoyado en procesos de recolección de datos que sirven para comprobar la hipótesis mediante un análisis estadístico de los instrumentos de investigación, formulando preguntas tanto para la ficha de observación como para la encuesta a docentes estableciendo una solución a la problemática planteada.

#### **Modalidad de la investigación**

El propósito de esta investigación se enmarca en una modalidad aplicada, ya que se dará una solución al problema planteado mejorando el proceso de la lectoescritura a través de la creación e implementación de un aula virtual en Google Sites.

#### **Tipo y diseño de investigación**

El estudio realizado se centra en una investigación descriptiva, ya que permite describir la solución al problema planteado de manera detallada de como el aula virtual en Google Sites permite fortalecer el proceso de la lectoescritura de la básica elemental de los estudiantes de la Escuela Himmelmann, explicativa porque profundiza el análisis de los hechos y de campo ya que se trabaja con la población seleccionada para aplicar las técnicas antes descritas mismas que

emitirán la recolección de datos para poder comprobar su validez para resolver el problema.

### **Investigación descriptiva**

Según (España et al., 2018) manifiesta que esta investigación se centra en demostrar el fenómeno de estudio con precisión, el investigador tiene la capacidad de definir los conceptos y variables de quienes se realizará el estudio y se recolectará los datos (población) para la tomar decisiones mediante los resultados obtenidos.

### **Investigación Explicativa**

Para (España et al., 2018) esta investigación profundiza el fenómeno de estudio y sirve para analizar la hipótesis planteada a demás es de gran utilidad ya que es más estructurada respondiendo a una serie de preguntas que fundamentan y proporcionan las causas, teorías y leyes por lo tanto conlleva al entendimiento del fenómeno de estudio.

### **Investigación Bibliográfica**

De acuerdo a (Alban et al., 2020) la investigación bibliográfica es la etapa primordial en la cual se revisa y selecciona fuentes de información sean documentos, libros o materiales en la nube permitiendo obtener las bases fundamentales para estudiar y dar solución al problema planteado.

### **Investigación de Campo**

Citando a Arias (2020), sostiene que la investigación de campo recopila la información desde el sitio de estudio con datos reales apoyados en técnicas como encuestas, entrevistas, fichas de observación con la finalidad de comprender el fenómeno y su entorno.

## **Población y Muestra**

### **Población**

Para (Otzen & Manterola, 2017) población es el conjunto de individuos que son sujetos a la investigación para obtener los resultados estadísticos que servirán de aporte para nuestra investigación a través de un análisis y conclusiones optimizando el tiempo, para ello se establece 3 tipos de finita, infinita y objeto.

La presente investigación trabaja con una población finita ya que se conoce la cantidad de personas con las que se trabajará siendo menor a 100 de las que obtendremos los datos necesarios para analizar el nivel de aprendizaje con la implementación del aula virtual en Google Sites para mejorar el proceso lectoescritor en la básica elemental de los estudiantes de la escuela Himmelmann.

Se trabajará con una población total de 89 personas divididos entre 9 docentes del nivel elemental de la Escuela de Educación básica “Himmelmann” del segundo, tercero y cuarto grado y 80 estudiantes a continuación, se detalla la muestra poblacional.

*Cuadro N°. 1. Población docentes-estudiantes jornada matutina de la Escuela de Educación Básica “Himmelmann” nivel Elemental*

<b>Población</b>		<b>Porcentaje</b>
<b>Docentes</b>	9	10
<b>Estudiantes 2do. 3ro y 4to grado</b>	80	90
<b>Total</b>	89	100%

**Fuente:** Datos de la investigación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

Operacionalización de la variable independiente

Cuadro N°. 2. Variable independiente: Herramientas interactivas

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Las herramientas interactivas son plataformas y estrategias digitales que se pueden utilizar en el proceso del aprendizaje de manera lúdica y atractiva para los estudiantes, estas facilitan la elaboración de los recursos didácticos virtuales con la ayuda de las TIC	Plataformas	Uso de plataformas	¿Usted para impartir sus clases utiliza plataformas como Google Classroom, Google Meet?	Técnica Encuesta Instrumento Cuestionario
	Estrategias digitales	Aplicación de tecnologías	¿Utiliza usted la tecnología para el desarrollo de sus clases y retroalimentación de las mismas?	
	Aprendizaje lúdico e interactivo	Fomentar un ambiente lúdico en el aula	¿En el desarrollo de sus clases usted utiliza estrategias que fomenten un ambiente lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje?	
	Recursos didácticos virtuales	Aprende jugando	¿Usted aplica herramientas como Power Point, Genially, Powtoon, Story jumper, Quizizz, Kahoot, Educaplay para enseñar a leer y escribir mediante el juego?	
		Trabaja con recursos didácticos virtuales	¿Utiliza usted recursos virtuales con programas como Wordwall, Mobbyt, liveworksheets, e learning como refuerzo para el proceso de la lectoescritura?	

**Fuente:** Datos de la investigación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

### Operacionalización de la variable dependiente

Cuadro N°. 3. Variable Dependiente: *Lectoescritura*

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Para (Tzenguzha-abarca & Cárdenas-cordero, 2021) definen que la lectoescritura es averiguar la manera que los estudiantes leen, escriben e interpretan los diversos textos comprendiendo y relacionando los contenidos del tema para sacar sus propias argumentaciones y conclusiones estas pueden ser de manera asincrónica o sincrónica	Interpretación de textos. Relación de contenidos. Argumentación de textos. Conclusiones.	Selecciona ideas principales y secundarias. Interpretación de textos. Descripción de lo aprendido. Concluye con sus propias palabras.	¿Con qué frecuencia utiliza en las aulas los cuentos con videos, para que el estudiante identifique ideas principales y secundarias en la lectura? ¿Utiliza actividades como sopas de letras, crucigramas, ruletas, para que los estudiantes interpreten lo observado en cuentos o videos? ¿Considera usted que utilizar fichas interactivas cuentos ayuda a que los estudiantes puedan describir con sus propias palabras lo observado? ¿Con qué frecuencia utiliza herramientas interactivas para facilitar la lectura y escritura de sus estudiantes? ¿Considera que el uso de herramientas digitales ayuda para que los estudiantes lleguen a concluir con sus propias palabras el texto observado o leído?	Técnica Encuesta Instrumento Cuestionario

**Fuente:** Datos de la investigación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

### **Procedimiento de recolección de la información**

Para (Gallardo & Moreno, 2000) el procedimiento en la selección y recolección de la información debe ser planificada de manera ordenada y coherente mismos que permitan evaluar su veracidad permitiendo el procesamiento correcto de los datos y que estos sirvan para comprobar la hipótesis planteada, la formulación de las conclusiones y la implementación de la propuesta. El presente trabajo de investigación incorpora métodos, técnicas e instrumentos que ayuden a generar un informe que cumplan con los objetivos propuestos mediante un enfoque cuantitativo.

El procedimiento realizado se inicia con la solicitud del permiso para la autorización, mediante oficio a la M.Sc. Magdalena Valencia directora de la institución para proceder a realizar la investigación. (Ver anexo 1)

Se usaron dos instrumentos para la recolección de información, con los docentes de la básica elemental se emplea una encuesta de manera presencial, con una metodología cuantitativa con escalas de alternativa múltiple F=frecuentemente, O=ocasionalmente, R=raramente y N=nunca. (Ver anexo 2)

También se aplica una ficha de observación destinado para los estudiantes del nivel elemental, bajo un enfoque cualitativo que servirá para medir el nivel de aprendizaje en la lectoescritura, consta de 10 indicadores con 3 alternativas Mf=muy frecuentemente O=ocasionalmente, N= nada. (Ver anexo 3)

Para el proceso de validación y confiabilidad a juicios de expertos para la encuesta y ficha de observación previa aplicación fue que los instrumentos son aplicables. (Ver anexo 4 y 5).

Para la determinación de la confiabilidad de los datos obtenidos una vez aplicados los instrumentos, se realizó la tabulación en el sistema SPS.

## **Instrumentos de recolección de datos**

En el desarrollo del presente trabajo como instrumentos de recolección de datos se. Para los docentes se aplicará la encuesta con su respectivo instrumento el cuestionario mismo que ayudará a recopilar información sobre la influencia de la aplicación de herramientas interactivas en el proceso de enseñanza de la lectoescritura, consta con 10 preguntas con 4 ítems de selección.

### **Cuestionario**

De acuerdo con (Sampieri et al., 2017) el cuestionario es una técnica que contiene los aspectos más relevantes de las variables de investigación siendo coherente con el problema e hipótesis planteada, el mismo es elaborado en base a preguntas cuidadosamente redactadas que sean de fácil comprensión para el encuestado, esta técnica incluye ítems con respuestas cerradas, abiertas o en abanico (con varias opciones ), puede ser realizado de manera física o utilizando las diversas herramientas digitales.

El cuestionario está constituido por una breve presentación del instrumento, datos generales, objetivo, instrucciones y 10 preguntas bajo una escala de selección múltiple, destinadas a recolectar información sobre el uso y manejo de herramientas interactivas en el proceso de enseñanza de la lectoescritura.

### **Encuesta**

Según (Katz et al., 2019) manifiesta que la encuesta es una herramienta que utiliza para recopilar la mayor cantidad de información con carácter cuantitativo, identificando aspectos de las variables de investigación, mismas que son transformados a datos estadísticos que ayudan a comprobar la hipótesis planteada permitiendo proponer y dar soluciones a la problemática, esta puede ser con la participación del encuestador (personalmente) o sin la participación del encuestador

Esta encuesta se realizó a través de 10 ítems que servirán de apoyo para obtener información sobre el uso y manejo de herramientas interactivas por parte de los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura y escritura de los estudiantes del nivel elemental.

## **Observación**

Para (Sampieri et al., 2017) es un método que permite mantener un registro organizado, efectivo y verídico del objeto de investigación que será registrado en una ficha previamente elaborada para la obtención de los datos observados.

Se realiza una ficha de observación con los estudiantes que consta de 10 preguntas, estas tienen la finalidad de recabar información sobre el uso y manejo de herramientas interactivas en el proceso lector como apoyo del aprendizaje de los niños.

## **Validez y confiabilidad de los instrumentos empleados**

### **Confiabilidad de Alfa de Cronbach**

Desde el punto de vista de (Sampieri et al., 2017) la confiabilidad de los instrumentos refiere a la aplicación repetida del instrumento para obtener la exactitud de la información realizada a la muestra total de la población, sirve para calcular el coeficiente de fiabilidad que varía entre 0 = confiabilidad nula y 1= total confiabilidad, su fórmula es (Observado= Real + error), para adquirir mejor los resultados deben estar bien elaborados los instrumentos de recolección de datos.

Para (Ruiz, 2018) el Alfa de Cronbach indica la fiabilidad del instrumento utilizado para la recolección de datos, su coeficiente se encuentra oscilando entre 0 y 1, si se obtiene un resultado inferior al 0,7 demuestra un coeficiente inferior pero si se obtiene un resultado superior al 0,7 demuestra que tiene una consistencia fuerte en las preguntas. En este trabajo de investigación se utiliza el coeficiente de Cronbach para demostrar la fiabilidad de los instrumentos de recolección de datos.

Se utiliza el programa de IBM SPSS STATISTIC para medir la fiabilidad, registrándose un valor de fiabilidad de 0,915 en la encuesta a docentes lo que demuestra que el instrumento es adecuado, en la ficha de observación se obtiene un valor de 0,810 demostrando que el instrumento es aceptable, por lo que se determina que la información obtenida es fiable para la toma de decisiones. (Ver anexo 6 y 7)



Cuadro N°. 4. Estadístico de fiabilidad de docentes encuestas.

**Resumen de procesamiento de casos**

		N	%
Casos	Válido	9	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	9	100,0

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,915	10

**Fuente:** Encuesta de la investigación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

Cuadro N°. 5. Estadístico de fiabilidad de estudiantes ficha de observación

**Resumen de procesamiento de casos**

		N	%
Casos	Válido	80	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	80	100,0

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,810	10

**Fuente:** Encuesta de la investigación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

**Validez**

Para la validez de los instrumentos de recolección de datos se solicitó la valoración de la experta M.Sc. Ivonne Andino docente de la Universidad Tecnológica Indoamérica quien es la encargada de realizar las observaciones de los instrumentos, las autoridades de la Escuela de Educación Básica “Himmelman”, M.Sc. Magdalena Valencia Rectora de la Institución, M.Sc. Diana Imbaquingo Subdirectora y Lic. Alejandro Rodríguez coordinador de del área de Lengua y Literatura profesionales encargados de determinar si los instrumentos son adecuados o no para su aplicación. (Ver anexo 4 y 5)

## Análisis e interpretación de resultados Cuestionario aplicado a docentes

Los resultados de la encuesta realizada a los docentes pertenecientes a la Básica Elemental de la Escuela de Educación Básica “Himmelmann” generan grandes aportes para esta investigación, este instrumento fue aplicado de forma presencial, consta de preguntas planteadas bajo la escala de frecuencia alternativa, a continuación, se detallan los mismos.

**Pregunta 1.-** ¿Usted para impartir sus clases utiliza plataformas como Google Classroom, Google Meet?

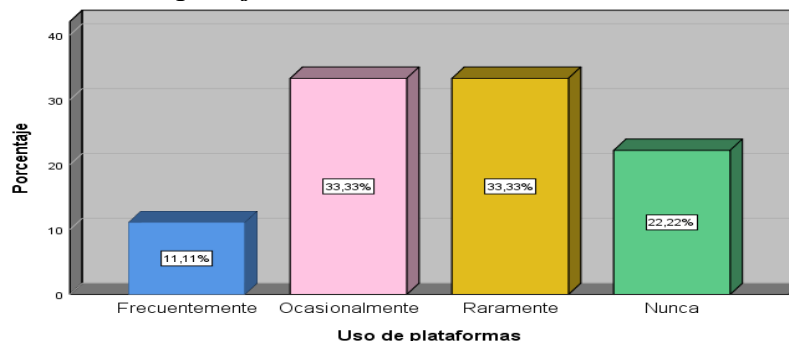
**Cuadro N°. 6.** *Utilizan plataformas*

Uso de plataformas	Frecuencia	Porcentaje
Frecuentemente	1	11,1
Ocasionalmente	3	33,3
Raramente	3	33,3
Nunca	2	22,2
Total	9	100,0

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

Figura N°. 5. *Utilizan plataformas*



### Análisis e interpretación

El 33% de los docentes encuestados utilizan ocasionalmente y raramente plataformas como Google Classroom, Google Meet, el 22% nunca, el 11% frecuentemente.

De acuerdo con los datos obtenidos en la encuesta realizada a los docentes, la mayoría manifiestan no utilizar las plataformas mencionadas en sus clases por lo que es necesario dar a conocer las ventajas y beneficios, mismos que servirían de soporte para mejorar los procesos de enseñanza de la lectoescritura en los niños de la básica elemental.

## 2.- ¿Utiliza la tecnología para el desarrollo de sus clases y retroalimentación de las mismas?

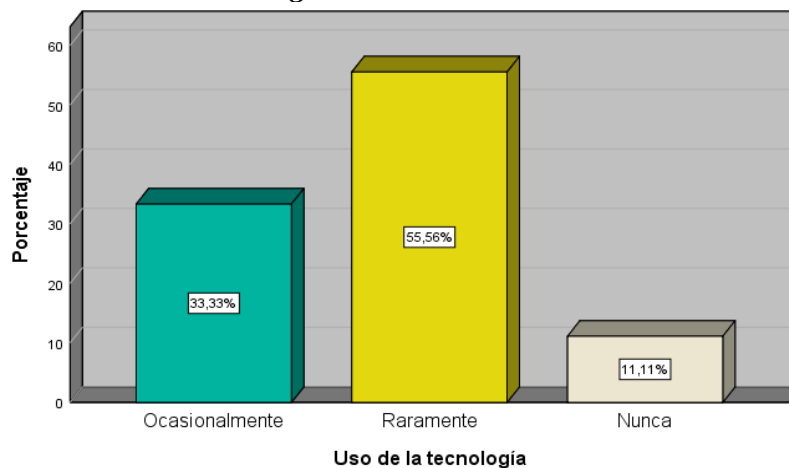
*Cuadro N°. 7. Utiliza la tecnología*

Uso de tecnología	Frecuencia	Porcentaje
Ocasionalmente	3	33,3
Raramente	5	55,6
Nunca	1	11,1
Total	9	100,0

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

*Figura N°. 6. Utiliza la tecnología*



### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a la tabla se aprecia que el 56% de docentes raramente utilizan la tecnología para el desarrollo y refuerzos de sus clases, el 33% ocasionalmente y el 11% nunca.

Se puede deducir que la mayoría de docentes no usan la tecnología para el desarrollo de las clases, por lo que es necesario dar uso adecuado de las diferentes herramientas tecnológicas que se dispone como laptop, celulares, parlantes y proyector ya que estos ayudarían a que se pueda presentar actividades lúdicas para fortalecer el proceso de la lecto escritura y retroalimentación de la misma con los niños de la básica elemental.

**3.- ¿En el desarrollo de sus clases usted utiliza estrategias que fomenten un ambiente lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

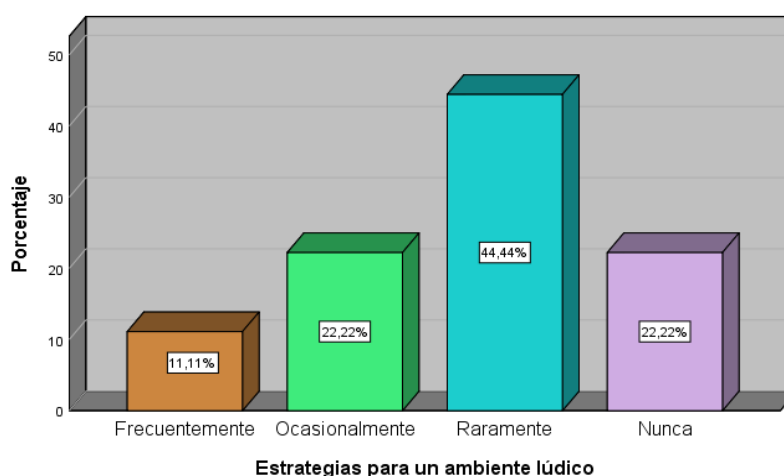
*Cuadro N°. 8. Utiliza estrategias para un ambiente lúdico*

Uso de estrategias	Frecuencia	Porcentaje
Frecuentemente	1	11,1
Ocasionalmente	2	22,2
Raramente	4	44,4
Nunca	2	22,2
Total	9	100,0

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

*Figura N°. 7. Utiliza estrategias para un ambiente lúdico*



**Análisis e interpretación**

En el cuadro se muestra que el 44% de docentes utilizan raramente estrategias que fomenten un ambiente lúdico en el aula, el 22% ocasionalmente, el 22% nunca y el 11% frecuentemente.

De acuerdo a los resultados obtenidos se observa que existe un gran número de docentes que no generan un ambiente lúdico en el aula durante el proceso de enseñanza de la lectoescritura para evitar la indisciplina, por ello es necesario implementar metodologías activas en la que los estudiantes se diviertan y desarrollen un aprendizaje significativo.

**4.- ¿Usted aplica herramientas como Power Point, Genially, Powtoon, Story jumper, Quizizz, Kahoot, Educaplay para enseñar a leer y escribir mediante el juego?**

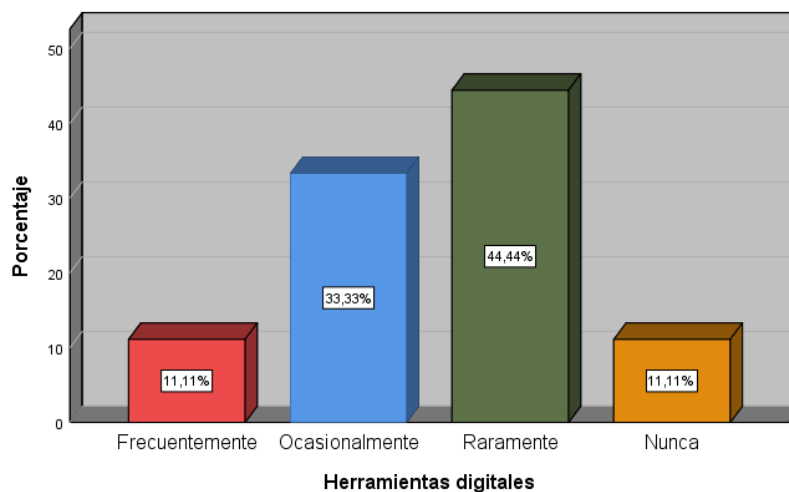
*Cuadro N°. 9. Aplica herramientas digitales.*

Herramientas digitales	Frecuencia	Porcentaje
Frecuentemente	1	11,1
Ocasionalmente	3	33,3
Raramente	4	44,4
Nunca	1	11,1
Total	9	100,0

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

*Figura N°. 8. Aplica herramientas digitales.*



**Análisis e interpretación**

Según los resultados obtenidos se demuestra que el 44% de docentes encuestados raramente aplican herramientas digitales para enseñar a leer y escribir, el 33% ocasionalmente, el 11% frecuentemente y el 11% nunca.

Según estos resultados se puede deducir que la mayoría de docentes no usan actividades interactivas en el proceso de enseñanza por lo que implementar estrategias lúdicas que despierten el interés en el proceso lector con Power Point, Genially, Powtoon, Story jumper, Quizizz, Kahoot, Educaplay ayudará a desarrollar un aprendizaje significativo de manera divertida y entretenida.

**5.- ¿Utiliza usted recursos virtuales con programas como Wordwall, Mobbyt, liveworksheets, e learning como refuerzo para el proceso de la lectoescritura?**

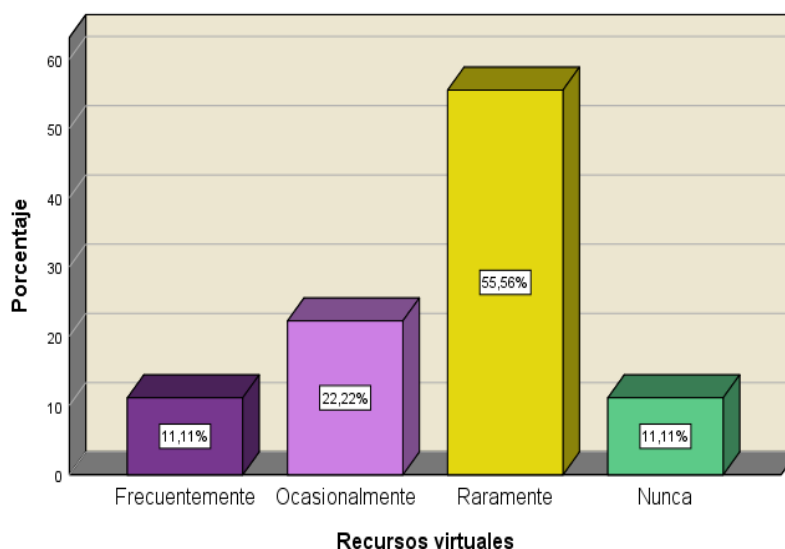
*Cuadro N°. 10. Utiliza recursos virtuales*

Recursos virtuales	Frecuencia	Porcentaje
Frecuentemente	1	11,1
Ocasionalmente	2	22,2
Raramente	5	55,6
Nunca	1	11,1
Total	9	100,0

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

*Figura N°. 9. Utiliza recursos virtuales*



**Análisis e interpretación**

El 56% de docentes encuestados raramente usan recursos virtuales en el proceso de enseñanza de la lectoescritura, el 22% ocasionalmente, el 11% frecuentemente y el 11% nunca.

Con la información obtenida se determina que la mayoría de docentes no aplican actividades interactivas con programas como Wordwall, Mobbyt, liveworksheets, e learning manifestando que les gustaría contar con este material para el refuerzo de las temáticas tratadas en la lectoescritura.

**6.- ¿Con qué frecuencia utiliza en las aulas los cuentos con videos, para que el estudiante identifique ideas principales y secundarias en la lectura?**

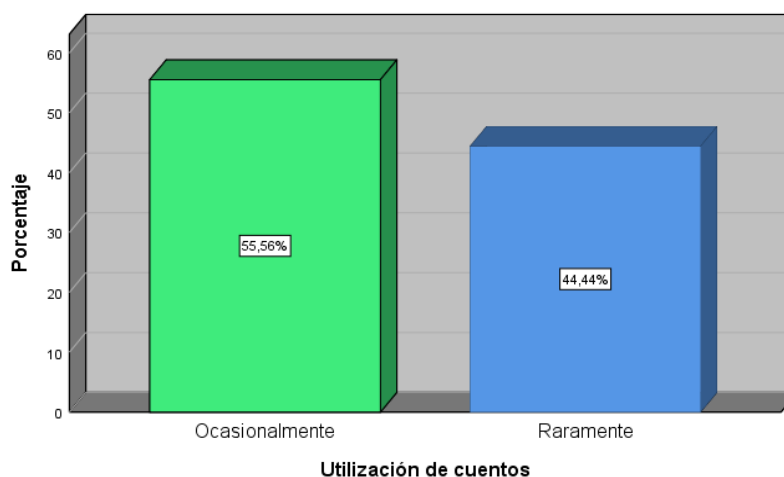
*Cuadro N°. 11. Utiliza cuentos con videos*

Cuentos virtuales	Frecuencia	Porcentaje
Ocasionalmente	5	55,6
Raramente	4	44,4
Total	9	100,0

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

Figura N°. 10. *Utiliza cuentos con videos*



**Análisis e interpretación**

El 56% de docentes encuestados ocasionalmente utilizan cuentos mediante videos en el aula y el 44% raramente.

Con los datos obtenidos del cuadro se puede evidenciar que la mayoría de docentes realizan las lecturas de cuentos utilizando videos para su mejor comprensión ayudando a identificar con facilidad las ideas principales y secundarias, lo que demuestra que al incorporar la tecnología en la enseñanza del proceso lector genera la participación activa de los estudiantes.

**7.- ¿Utiliza actividades como sopas de letras, crucigramas, ruletas, para que los estudiantes interpreten lo observado en cuentos o videos?**

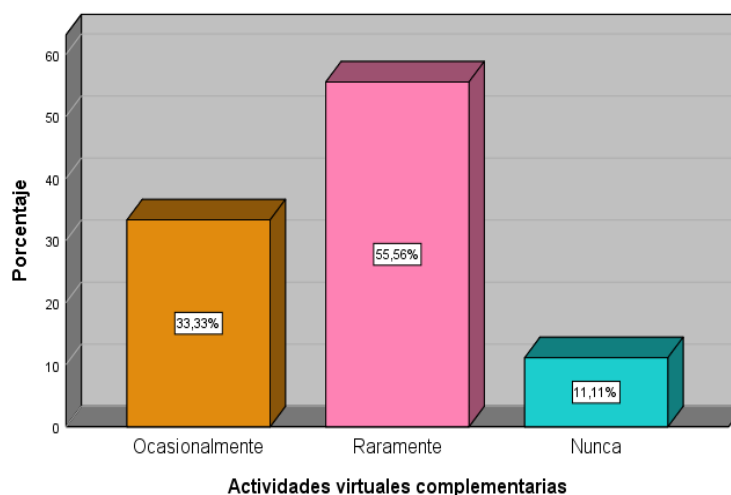
*Cuadro N°. 12. Utiliza actividades interactivas complementarias.*

Actividades interactivas	Frecuencia	Porcentaje
Ocasionalmente	3	33,3
Raramente	5	55,6
Nunca	1	11,1
Total	9	100,0

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

*Figura N°. 11. Utiliza actividades interactivas complementarias.*



**Análisis e interpretación**

Conforme a los resultados obtenidos el 56% utiliza raramente actividades virtuales para la interpretación de cuentos, el 33% ocasionalmente y el 11% nunca.

En base a los datos obtenidos se deduce que la mayor parte de los docentes encuestados no utilizan estrategias interactivas como sopas de letras, crucigramas, ruletas, para que los estudiantes interpreten lo observado en cuentos o videos, por lo tanto, será favorecedor contar con el apoyo de un entorno virtual que fortalezca el proceso lector de los estudiantes de segundo, tercero y cuarto de básica.



**8.- ¿Considera usted que utilizar fichas y cuentos interactivos ayuda a que los estudiantes puedan describir con sus propias palabras lo observado?**

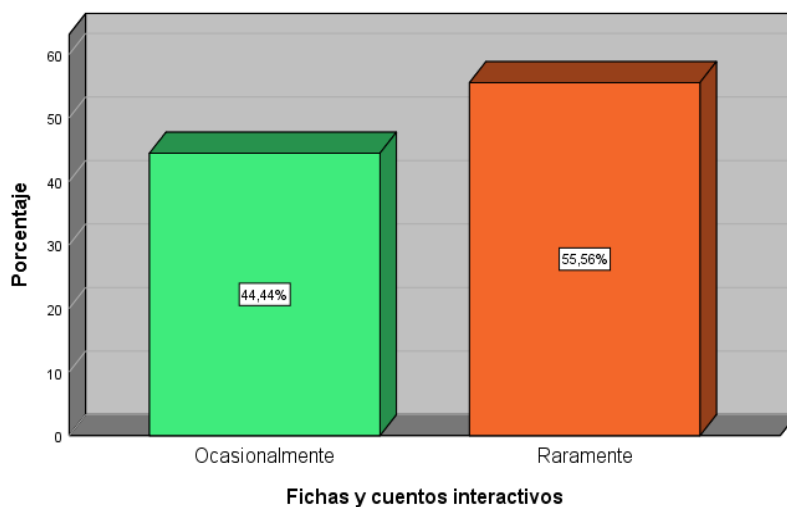
*Cuadro N°. 13. Utiliza fichas interactivas*

<b>Fichas interactivas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Ocasionalmente	4	44,4
Raramente	5	55,6
<b>Total</b>	<b>9</b>	<b>100,0</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

Figura N°. 12. *Utiliza fichas interactivas*



**Análisis e interpretación**

El 56% de docentes encuestados raramente usan fichas interactivas y cuentos interactivos para que los estudiantes puedan describir con sus propias palabras lo observado y el 44% ocasionalmente.

Mediante los resultados se puede establecer que la gran cantidad de docentes no utilizan actividades interactivas que sirvan como ayuda para que los estudiantes puedan describir con sus propias palabras lo observado en el desarrollo y refuerzo de sus clases lo cual no ha permitido que los estudiantes puedan tener acceso y conocimiento del manejo de estas herramientas virtuales que son de gran ayuda para fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura.

**9.- ¿Con qué frecuencia utiliza herramientas interactivas para facilitar la lectura y escritura de sus estudiantes?**

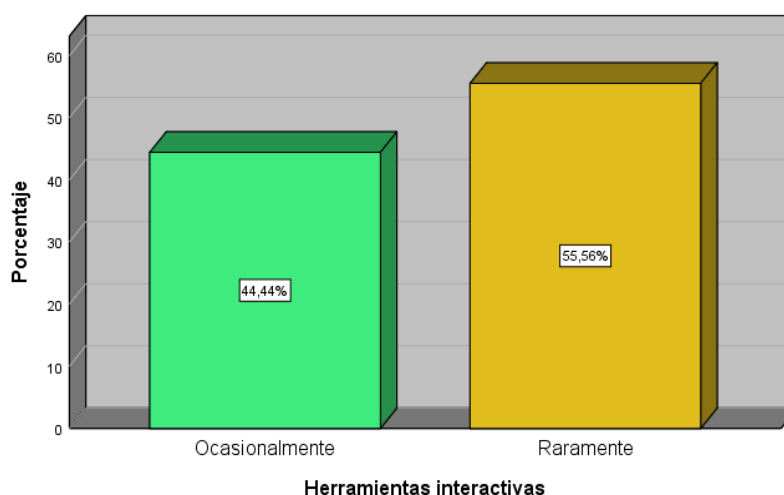
*Cuadro N°. 14. Utiliza herramientas interactivas.*

<b>Herramientas interactivas</b>		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Válido	Ocasionalmente	4	44,4
	Raramente	5	55,6
	Total	9	100,0

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

*Figura N°. 13. Utiliza herramientas interactivas.*



**Análisis e interpretación**

El 56% de docentes encuestados raramente usan herramientas interactivas para facilitar la lectoescritura y el 44% ocasionalmente.

Se puede evidenciar que la mayoría de los docentes encuestados no utilizan con frecuencia herramientas interactivas en el proceso lector, pero coinciden que un entorno virtual que contenga diversas herramientas digitales para el aprendizaje de la lectura y escritura destinado a los estudiantes de segundo, tercero y cuarto de básica sería de gran beneficio para fortalecer el aprendizaje.

10.- ¿Considera que el uso de herramientas digitales ayuda para que los estudiantes lleguen a concluir con sus propias palabras el texto observado o leído?

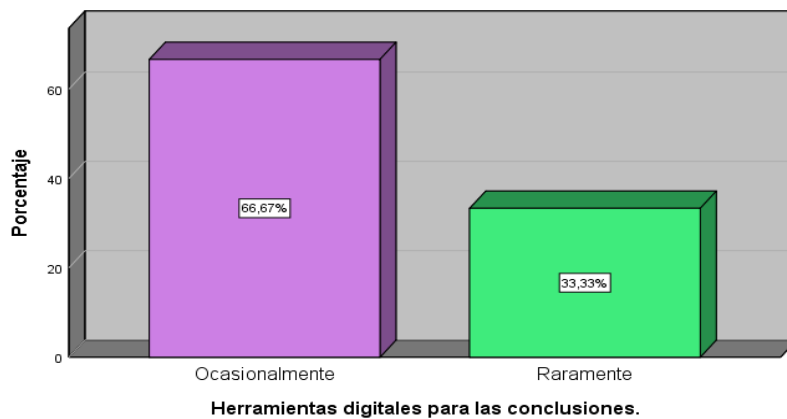
Cuadro N°. 15. *Uso de herramientas digitales para emitir conclusiones.*

Herramientas digitales	Frecuencia	Porcentaje
Ocasionalmente	6	66,7
Raramente	3	33,3
Total	9	100,0

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

Figura N°. 14. *Uso de herramientas digitales para emitir conclusiones.*



### Análisis e interpretación

De acuerdo a los datos recolectados el 67% de docentes encuestados manifiestan que ocasionalmente usan herramientas digitales que ayudará a los estudiantes a inferir conclusiones y el 33% raramente.

Según el criterio de la mayoría de docentes encuestados consideran que aplicar estrategias interactivas en el proceso lector ayudaría a que los estudiantes puedan sacar sus propias conclusiones de un texto leído u observado, por lo que es prudente implementar un entorno virtual en Google Sites que disponga de diversos recursos digitales como un proceso de innovación con el uso de las TIC para que los estudiantes puedan seguir fortaleciendo su aprendizaje.

### Ficha de observación aplicada a estudiantes

Los resultados de la ficha de observación realizada a los estudiantes pertenecientes a la Básica Elemental de la Escuela de Educación Básica “Himmelman” permiten acceder a la información sobre el uso de herramientas interactivas que fortalezcan el proceso lector, este instrumento fue aplicado de forma presencial, con la respectiva autorización de las autoridades.

#### 1.- ¿El estudiante tiene acceso a plataformas virtuales para el desarrollo de sus clases y retroalimentación de las mismas?

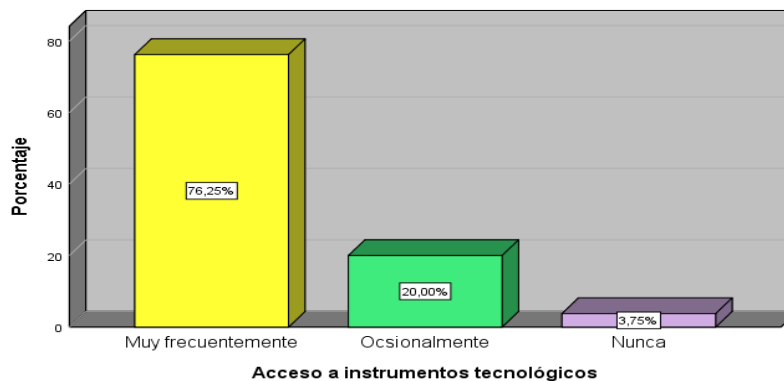
Cuadro N°. 16. Tienen acceso a plataformas virtuales.

Plataformas virtuales	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	61	76,3
Ocasionalmente	16	20,0
Nunca	3	3,8
Total	80	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Sandra Beatriz Quito Chumbe

Figura N°. 15. Tienen acceso a plataformas virtuales.



#### Análisis e interpretación

El 77% de estudiantes observados muy frecuentemente cuentan con acceso a la plataforma Microsoft Teams para el desarrollo de sus clases, el 20% ocasionalmente y el 3% nunca.

Se puede evidenciar que la mayoría de estudiantes del nivel elemental tienen acceso a la plataforma Microsoft Teams para el desarrollo de sus clases virtuales, sin embargo, desconocen el uso de otras plataformas que pueden servirnos como apoyo para proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura y escritura.

**2.- ¿Los estudiantes tienen acceso a los instrumentos tecnológicos como celulares, Tablet, laptop o computadora de escritorio para el utilizar como materiales de apoyo en su proceso de aprendizaje?**

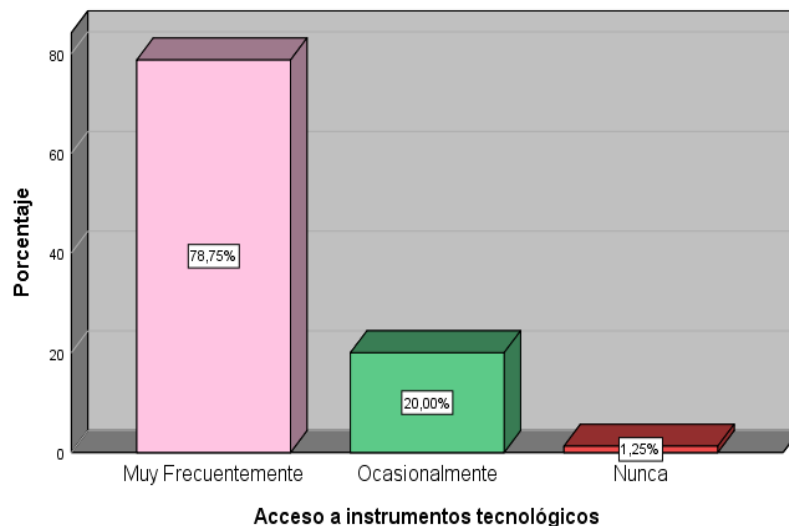
*Cuadro N°. 17. Tienen acceso a la tecnología.*

Uso de Tecnología	Frecuencia	Porcentaje
Muy Frecuentemente	63	78,8
Ocasionalmente	16	20,0
Nunca	1	1,3
Total	80	100,0

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

Tienen acceso a la tecnología.



**Análisis e interpretación**

Según la estadística se evidencia que el 79% de los estudiantes tienen muy frecuentemente acceso a instrumentos tecnológicos, el 20% ocasionalmente y el 1% nunca.

De los resultados obtenidos, se pudo observar que la gran mayoría de estudiantes cuentan con el acceso a instrumentos tecnológicos como celulares, Tablet, laptop o computadora materiales que sirven como apoyo para el proceso de su aprendizaje, el acceso a estos instrumentos tomo fuerza con la aparición de la pandemia Covid 19 la que permitió que los estudiantes puedan manipular y desenvolverse en el ámbito tecnológico educativo.

**3.- ¿Los estudiantes cuentan con el apoyo de sus padres para la utilización de los dispositivos móviles para desarrollar un ambiente lúdico interactivo en el proceso aprendizaje?**

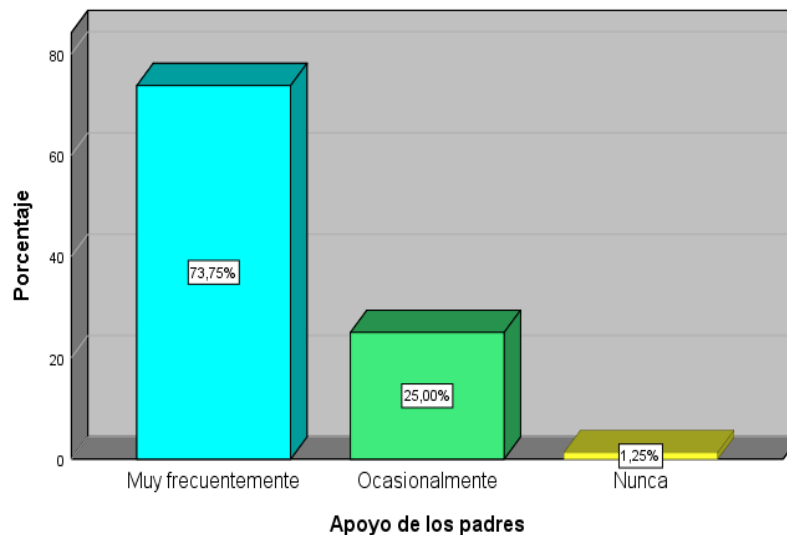
*Cuadro N°. 18. Ambiente lúdico interactivo.*

Ambiente lúdico	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	59	73,8
Ocasionalmente	20	25,0
Nunca	1	1,3
Total	80	100,0

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

Figura N°. 16. *Ambiente lúdico interactivo.*



**Análisis e interpretación**

Del cuadro de frecuencia se puede evidenciar que el 74% de estudiantes cuentan frecuentemente con el apoyo de los padres en el campo educativo, el 25% ocasionalmente y el 1% nunca.

Se deduce que la mayoría de estudiantes cuenta con el apoyo de sus padres para la utilización de los dispositivos móviles que sirven para desarrollar un ambiente lúdico interactivo en el proceso aprendizaje, por ello es importante aprovechar esta ventaja y trabajar con actividades interactivas en el proceso lector que sirvan para el fortalecimiento del aprendizaje de la lectoescritura.

**4.- ¿Los estudiantes receptan actividades complementarias para reforzar la lectoescritura con herramientas interactivas como Power Point, Genially, Powtoon, Story jumper, Quizizz, Kahoot, Educaplay que fortalecen la lectoescritura?**

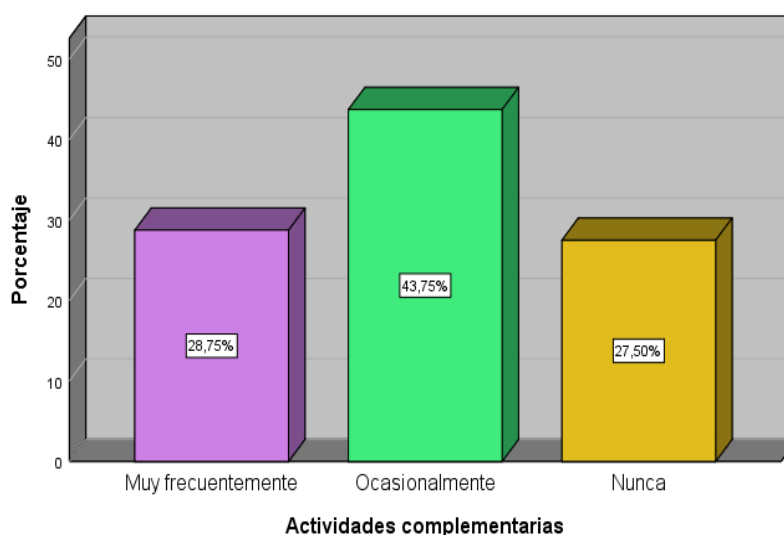
*Cuadro N°. 19. Actividades complementarias con herramientas digitales.*

Herramientas digitales	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	23	28,7
Ocasionalmente	35	43,8
Nunca	22	27,5
Total	80	100,0

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

*Figura N°. 17. Actividades complementarias con herramientas digitales.*



### **Análisis e interpretación**

Según la estadística se puede evidenciar que el 44% de la población estudiantil ocasionalmente receptan actividades complementarias con herramientas interactivas para fortalecer el proceso lector, el 29% muy frecuentemente y el 27% nunca.

Se deduce que la mayoría de docentes no envía frecuentemente actividades complementarias para reforzar la lectoescritura a través del uso de herramientas interactivas que refuercen el aprendizaje, por lo que es necesario incluir estas estrategias interactivas que fortalezcan el aprendizaje de los estudiantes.

**5.- ¿Los estudiantes resuelven actividades lúdicas utilizando programas como Wordwall, Mobbyt, liveworksheets, e learning como refuerzo de la lectoescritura?**

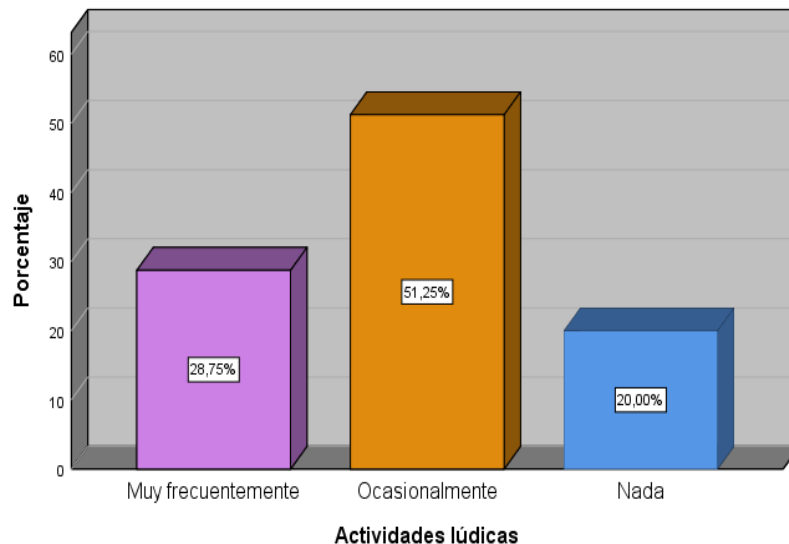
*Cuadro N°. 20. Utiliza programas interactivos.*

Programas interactivos	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	23	28,7
Ocasionalmente	41	51,2
Nunca	16	20,0
Total	80	100,0

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

Figura N°. 18. *Utiliza programas interactivos*



**Análisis e interpretación**

El 51% de los estudiantes observados ocasionalmente resuelven actividades usando los programas como liveworksheets, el 29% muy frecuentemente y el 20% nunca.

Se puede evidenciar que una minoría de estudiantes observados realizan actividades lúdicas interactivas sin embargo implementar un ambiente virtual en el que puedan encontrar actividades con programas como Wordwall, Mobbyt, e learning, etc permitirá que los niños despierten el interés por aprender de manera divertida Los procesos de la lectoescritura.



**6.- ¿Los estudiantes disfrutan la lectura a través de cuentos con videos, audios y presentaciones interactivas?**

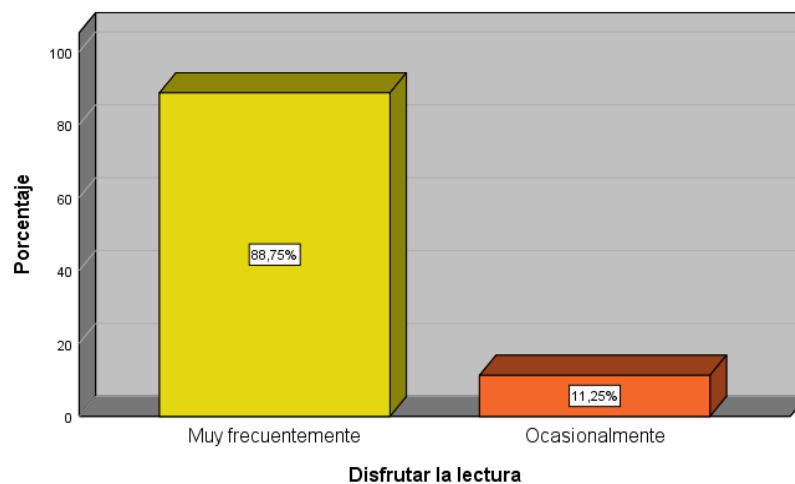
*Cuadro N°. 21. Disfrutan la lectura a través de cuentos con videos.*

Cuentos virtuales	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	71	88,8
Ocasionalmente	9	11,3
Total	80	100,0

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

*Figura N°. 19. Disfrutan la lectura a través de cuentos con videos.*



**Análisis e interpretación**

El 89% de la población estudiantil muy frecuentemente disfrutan de la lectura a través de videos, audios y presentaciones interactivas y el 11% poco.

En este cuadro se puede ver que la gran mayoría de estudiantes disfrutan de la lectura cuando la docente utiliza cuentos con videos, audios y presentaciones interactivas siendo un recurso didáctico que motiva, despierta el interés y profundiza los conocimientos, por ello la importancia de crear un ambiente virtual en la que los niños podrán encontrar diversos materiales interactivos que fortalezcan su aprendizaje en el proceso lector.

**7.- ¿Los estudiantes se motivan cuando la docente envía actividades como sopas de letras, crucigramas, ruletas y cuestionarios virtuales que sirven como refuerzo del proceso lector?**

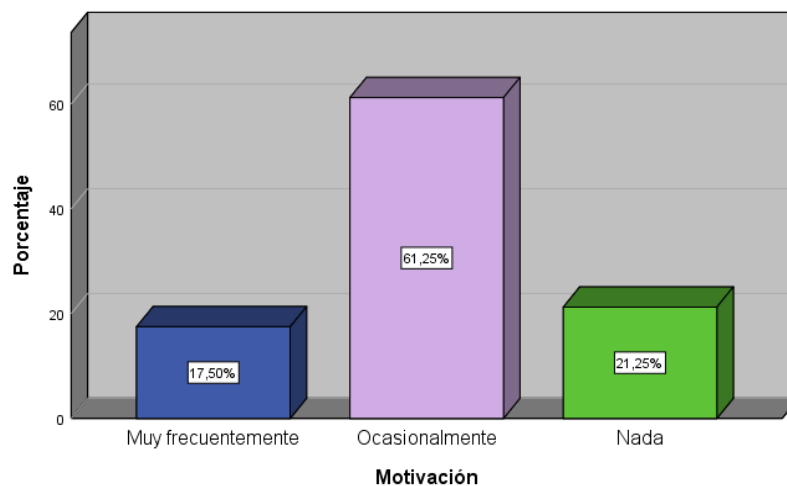
*Cuadro N°. 22. Motivación con actividades interactivas complementarias.*

Actividades interactivas	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	14	17,5
Ocasionalmente	49	61,3
Nada	17	21,3
Total	80	100,0

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

Figura N°. 20. *Motivación con actividades interactivas complementarias.*



**Análisis e interpretación**

El 61% de la población estudiantil observada ocasionalmente se motivan cuando la docente envía actividades virtuales como refuerzo de la lectura y 21% nada y el 18% muy frecuentemente.

Basado en los resultados obtenidos se deduce que los estudiantes disfrutaban cuando la docente envía actividades interactivas que sirven como refuerzo del proceso lector, sin embargo, es necesario contar con un espacio destinado directamente a actividades que contengan sopas de letras, crucigramas, ruletas y cuestionarios virtuales que estén acorde a la edad y año de básica para fortalecer el aprendizaje de la lectura y escritura de los niños de la básica elemental.

**8.- ¿Los estudiantes resuelven fichas interactivas y escritura de cuentos con herramientas digitales que fortalece la escritura creativa?**

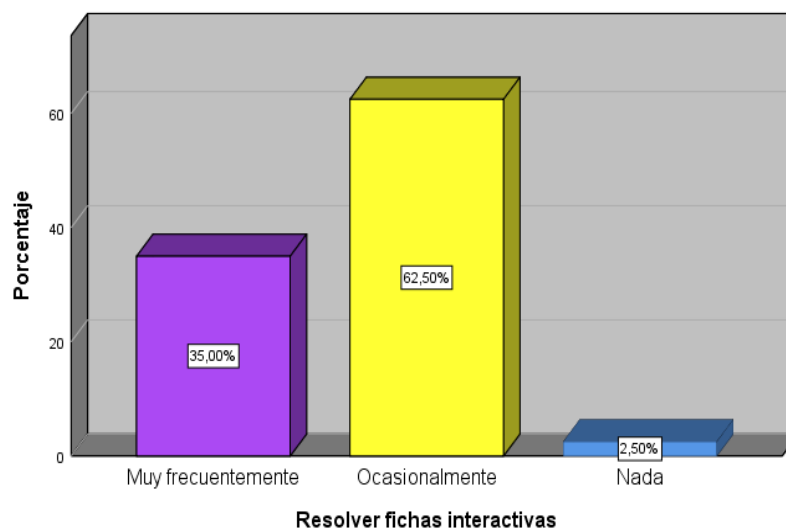
*Cuadro N°. 23. Resuelven fichas interactivas.*

Fichas interactivas	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	28	35,0
Ocasionalmente	50	62,5
Nada	2	2,5
Total	80	100,0

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

Figura N°. 21. *Resuelven fichas interactivas.*



**Análisis e interpretación**

De acuerdo a los datos registrados se evidencia que el 63% de estudiantes ocasionalmente pueden resolver fichas interactivas y el 35% muy frecuentemente y el 2% nada.

De los resultados obtenidos se puede observar la mayoría de la población estudiantil no resuelve fichas interactivas, por ello es necesario implementar un espacio virtual en el que todos los estudiantes puedan participar e interactuar en el proceso de la lectura y escritura.

**9.- ¿Los estudiantes demuestran interés cuando la docente utiliza herramientas interactivas con Power Point, Genially, Wordwall en el desarrollo de sus clases de Lengua y Literatura?**

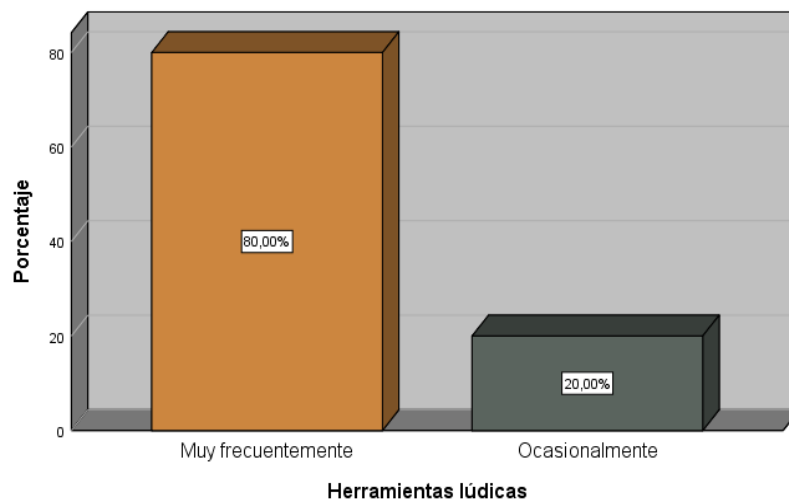
*Cuadro N°. 24. Utilizan herramientas interactivas.*

Herramientas interactivas	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	64	80,0
Ocasionalmente	16	20,0
Total	80	100,0

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

Figura N°. 22. *Utilizan herramientas interactivas.*



**Análisis e interpretación**

De la población estudiantil observada el 80% muy frecuentemente demuestra interés cuando la docente utiliza herramientas lúdicas interactivas en el desarrollo de las clases Lengua Literatura y el 20% ocasionalmente.

Se puede evidenciar que la mayoría de estudiantes tienen mucho interés cuando la docente utiliza herramientas interactivas con Power Point y Genially para el desarrollo de sus clases de Lengua y Literatura, sin embargo, implementar e innovar la metodología con el uso de actividades interactivas ayudaría a generar un ambiente de diversión y aprendizaje.

**10.- ¿Los estudiantes se divierten cuando la docente utiliza en sus clases diversas herramientas digitales para el refuerzo del texto observado o leído?**

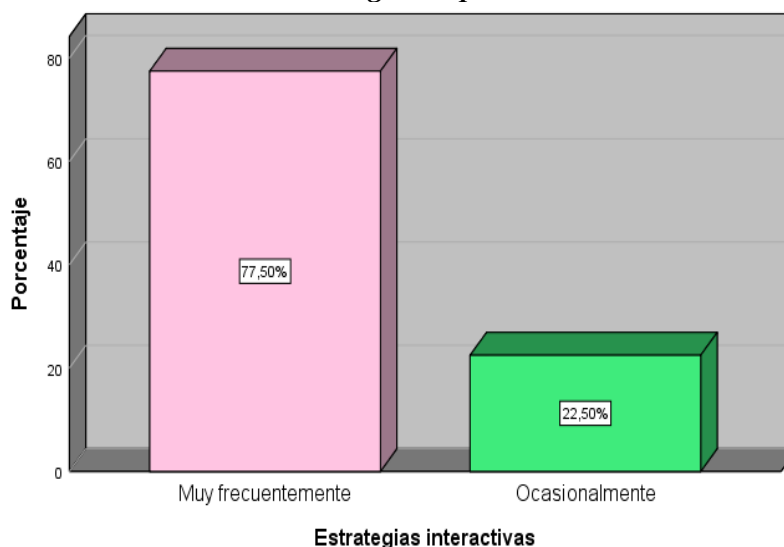
*Cuadro N°. 25. Utiliza herramientas digitales para emitir conclusiones.*

Herramientas digitales	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	62	77,5
Ocasionalmente	18	22,5
Total	80	100,0

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

*Figura N°. 23. Utiliza herramientas digitales para emitir conclusiones.*



**Análisis e interpretación**

El 78% de estudiantes observados muy frecuentemente se divierten cuando la docente utiliza estrategias interactivas para el refuerzo del texto observado o leído y el 22% ocasionalmente.

Con los datos obtenidos se puede deducir que la mayoría de niños se divierten cuando las docentes utilizan estrategias interactivas para el refuerzo del texto observado o leído, por ello la necesidad de implementar un ambiente virtual en el que la docente y estudiantes puedan encontrar diversas actividades interactivas y que sean según el grado de madurez de los niños.

## **Principales insuficiencias detectadas**

1.- En los resultados se puede evidenciar según la pregunta 1 sobre el uso de plataformas como Google Classroom, Google Meet que la mayoría de docentes no utilizan, desconociendo las ventajas de las mismas, mientras que la mayoría de estudiantes en la pregunta 1 de la ficha de observación se evidencia que tienen acceso a la plataforma Microsoft Teams, pero no se da el uso adecuado puesto que los niños aún siguen trabajando de forma monótona.

2.- En los resultados de la encuesta en la pregunta 7 se puede evidenciar que las docentes utilizan escasamente herramientas interactivas con los diversos programas para el desarrollo y refuerzo de las clases de Lengua y literatura, mientras que en la pregunta 7 de la ficha de observación se evidencia que en las pocas ocasiones que la docente envía actividades interactivas la mayoría disfrutan al realizar estas actividades, sin embargo, para fortalecer la lectura y escritura es necesario implementar estrategias digitales que permitan un aprendizaje significativo.

3.- Se puede evidenciar de la pregunta 10 en la encuesta realizada que el aplicar herramientas interactivas para el desarrollo del proceso lector ayudaría a los estudiantes, mientras que en la ficha de observación en la pregunta 10 se demuestra que la mayoría de niños se divierten cuando la docente utiliza estrategias interactivas que sirven como apoyo y refuerzo de su aprendizaje, por lo que es pertinente implementar un entorno virtual que contenga diversas estrategias digitales para potenciar las habilidades lectoras de los estudiantes vinculando las TIC.

## **CAPÍTULO III**

### **PROPUESTA**

#### **Propuesta de solución al problema**

Nombre de la propuesta

**Un entorno interactivo para lectoescritura en la Básica Elemental**

#### **Datos Informativos:**

**Nombre de la institución:** Escuela de Educación Básica “Himmelmann”

**Provincia:** Pichincha

**Cantón:** Cayambe

**Parroquia:** Cayambe

**Sostenimiento:** Fiscal

**Beneficiarios:** Estudiantes de la Básica Elemental

**Teléfono:** 02360225

**Correo electrónico:** [eeb.himmelmann@gmail.com](mailto:eeb.himmelmann@gmail.com)

**Código AMIE:** 17H02186

**Responsable:** Quito Chumbe Sandra Beatriz

#### **Definición del tipo de producto**

La propuesta tiene como finalidad diseñar un entorno interactivo en Google Sites como una estrategia de retroalimentación para la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes de la básica elemental, con el objetivo de fortalecer el proceso de la lectura y escritura fomentando amor hacia esta asignatura que es imprescindible en el diario vivir de una manera divertida e interactiva.

Esta herramienta estará organizada en una página web distribuida en la portada, bienvenida, información, actividades interactivas para segundo, tercero y cuarto de básica, documentos de apoyo y contactos, destinadas para ejercitar y reforzar el proceso lector despertando el interés y motivación de los estudiantes.

## **Explicación de la propuesta y su contribución a solucionar las deficiencias identificadas en el diagnóstico**

Esta propuesta ofrece diversas estrategias interactivas realizadas en Google Sites que pueden ser utilizadas por docentes del nivel elemental para ejercitar y reforzar los conocimientos de los estudiantes mediante la ejecución de ejercicios de acuerdo al grado que se encuentre, dichas actividades van desde una ruta de palabras generadoras, seguido de la lectura y escritura con herramientas interactivas hasta llegar a una lectura comprensiva afianzando la lectoescritura.

### **Elementos que la conforman**

- Diseño de un entorno interactivo
- Estructura de las páginas principales:
  - Bienvenida
  - Información
  - Segundo A.E.B. Ruta de palabras generadoras
  - Tercero: Lectura y Escritura con herramientas interactivas
  - Cuarto: Normas Ortográficas y lectura comprensiva
  - Documentos de apoyo
  - Contactos
- Capacitación para el uso del aula virtual y su estructura
- Apoyo y sugerencias

### **Modelo educativo**

El modelo de desarrollo del producto es Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación (ADDIE) ya que es diseño instruccional interactivo que permita implementar un entorno en Google Sites que sirva como estrategia para potenciar la lectoescritura en la básica elemental, siendo este un recurso educativo para que los docentes puedan utilizar ejercitando y reforzando la lectura de los estudiantes, se utilizará actividades realizadas en LearningApp, Genially, Story Jumper, Power Point y Live Worksheets.



## Metodología utilizada

**Análisis:** Identificar y describir el entorno de aprendizaje para tomar en cuenta antes de diseñar el aula virtual, este entorno estará destinado para los 9 docentes quienes encargados verificar si los contenidos a utilizar van acorde a la edad y grado en el que se encuentran los estudiantes.

Se utilizará el software de aplicación basadas en la web, permitiendo a los docentes y estudiantes ingresar en el momento que necesite al entorno virtual sin la necesidad de descargar ninguna aplicación, para ello se emplearán actividades en LearningApp, Mobbyt, liveworksheets, Power Point y Genially.

Se realiza el análisis de contenidos estipulados en el currículo del Ministerio de Educación del subnivel elemental acorde a la unidad 3 que se encuentran trabajando los estudiantes.

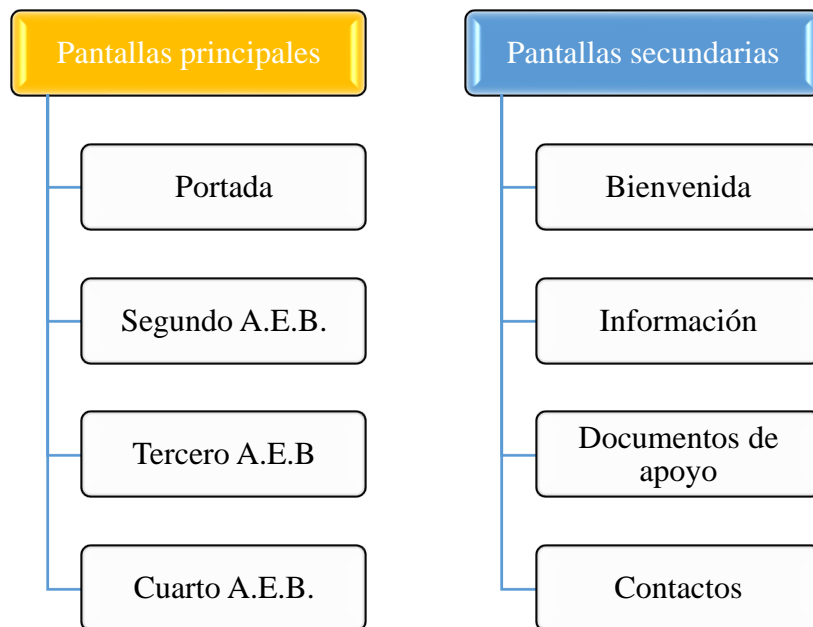
*Cuadro N°. 26. Análisis de contenidos subnivel elemental, unidad 3.*

<b>Segundo</b>	<b>Tercero</b>	<b>Cuarto</b>
Cuento del fonema m	Cuento “El ser más poderoso”	La receta
Reconozco los fonemas y grafemas, r, t, l, b, f, j, g.	El cartel	Texto instructivo
Oraciones	El párrafo	Diptongo
Refuerzo de fonemas m, n, d, ñ, p.	Adjetivos	Hiato
	División de palabras en sílabas	Uso de la h
	La carta	Uso de la C en los plurales
		Escritura creativa

**Fuente:** (Ministerio de Educación del Ecuador [MinEduc], 2016) Texto del estudiante Lengua y Literatura 2do, 3ro, 4to

**Diseño:** Diseñar, seleccionar y ordenar los contenidos y actividades con las herramientas interactivas utilizando la tecnología. El entorno virtual será de la siguiente manera:

Figura N°. 24. *Esquema del entorno virtual*



**Fuente:** Datos de la investigación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

**Desarrollo:** Subir todos los contenidos y herramientas interactivas a los entornos interactivos para la enseñanza de la lectoescritura en Google Sites, actividades destinadas para cada año de básica.

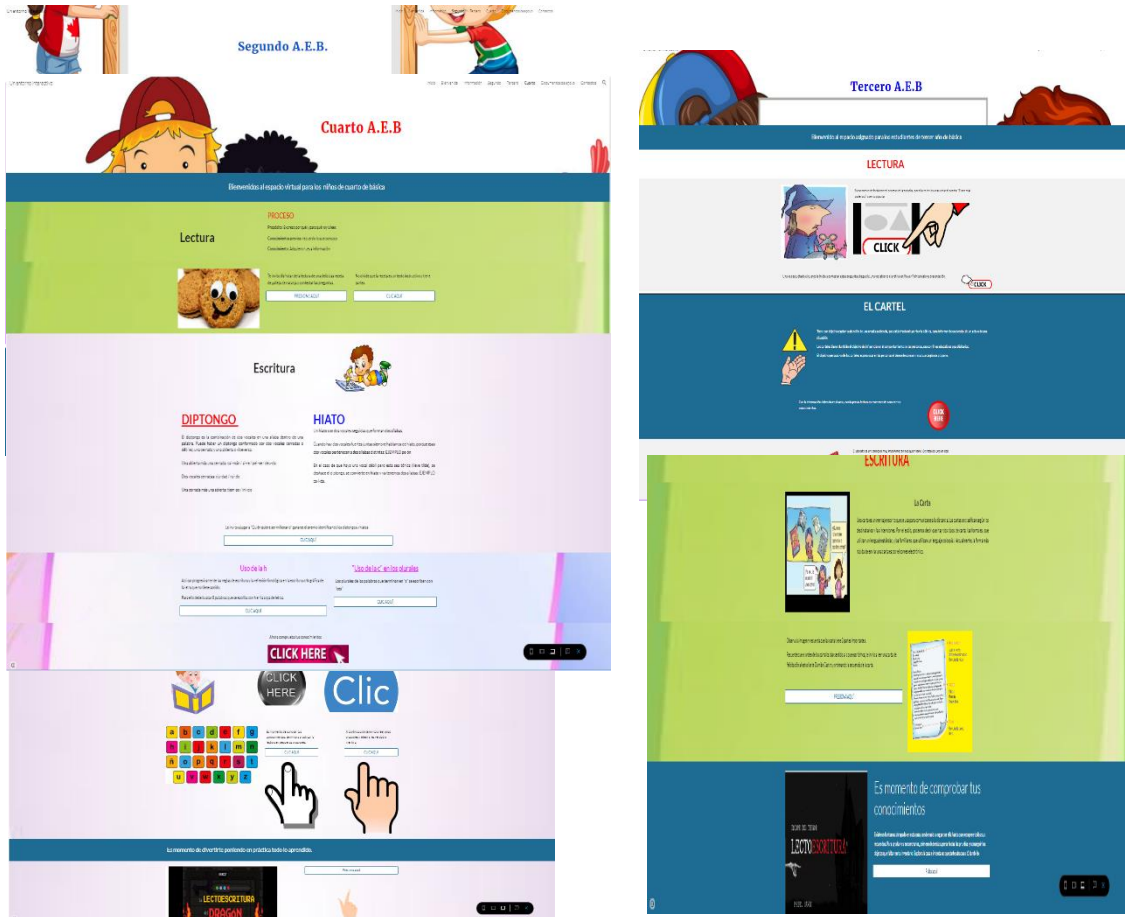
La portada consta de íconos que nos conduce a cada una de las ventanas, se puede dar clic en el gráfico, en las palabras en las pestañas que tenemos en la parte superior, siendo esta la pantalla principal.

Imagen N°. 1. Portada del entorno virtual



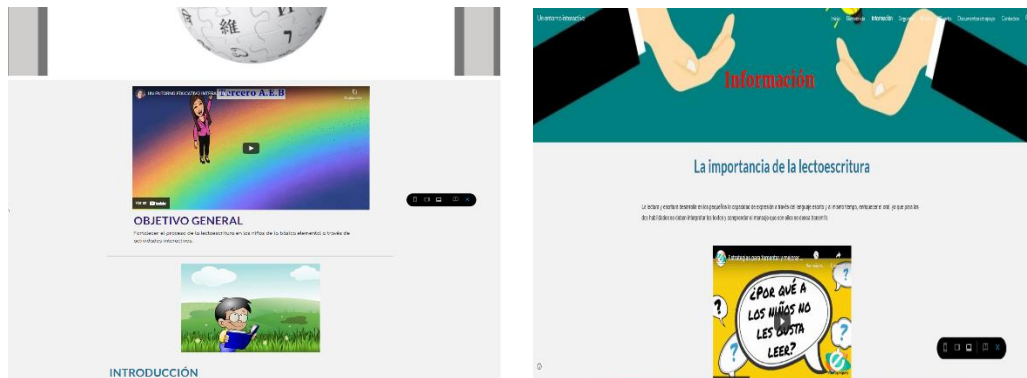
Actividades según los años de básica

Imagen N°. 2. Actividades por años de básica



**Pantallas secundarias:** La ventana de bienvenida tiene un video corto en el que se indica que actividades se va a trabajar en cada año, el objetivo general y una introducción del porque se ha creado este entorno virtual. La pestaña de información contiene un video de la importancia de la lectoescritura en los niños.

Imagen N°. 3. **Pantallas de bienvenida e información**



En la pestaña de los documentos de apoyo se recopila libros digitales en pdf para el refuerzo de la lectura y escritura

Imagen N°. 4. **Pantalla documentos de apoyo**



En la pestaña de contactos, el docente o los estudiantes tendrán la facilidad de enviar un correo electrónico en el caso de surgir alguna duda.

Imagen N°. 5. Pantalla contacto.



Se utilizaron diversas estrategias con plataformas como Genially, liverworksheets, Power Point, Story Jumper y LearningApp con actividades acordes a los años de básica de los estudiantes, como se muestra en las figuras:

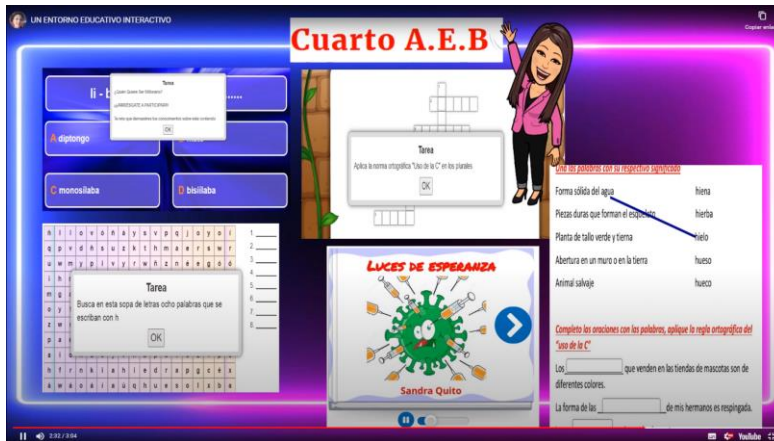
Imagen N°. 6. Aplicación de plataformas 2do de básica



Imagen N°. 7. Aplicación de plataformas 3ro de básica



Imagen N°. 8. Aplicación de plataformas 4to de básica



**Implementación:** Presentación y capacitación al personal docente de la básica elemental de los entornos interactivos para la enseñanza de la lectoescritura.

Cuadro N°. 27. Socialización a docentes del entorno virtual

Socialización a docentes			
<b>Objetivo:</b> Socializar la propuesta “Un entorno interactivo” como una herramienta que ayude a fortalecer el proceso lector.			
Fecha	Lugar	Responsable	Destinatarios
Martes 24 de mayo del 2022	Salón de audiovisual en la Escuela de Educación Básica “Himmelman”	Sandra Quito	Docentes de la básica elemental

**Fuente:** Datos de la investigación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

Cuadro N°. 28. Implementación del entorno virtual a estudiantes.

<b>Socialización a estudiantes</b>			
<b>Socialización del entorno virtual a los estudiantes miércoles 25 de mayo 2022</b>			
<b>Contenidos</b>	<b>Fecha</b>	<b>Destinatarios</b>	<b>Responsables</b>
Cuento del fonema m Reconozco los fonemas y grafemas, r, t, l, b, f, j, g. Oraciones Refuerzo de fonemas	Semana del 30 de mayo al 16 de junio 2022	Estudiantes de segundo de básica	Docentes de segundo de básica
Cuento “El ser más poderoso” El cartel El párrafo Adjetivos División de palabras en sílabas La carta	Semana del 30 de mayo al 16 de junio 2022	Estudiantes de tercero de básica	Docentes de tercero de básica
La receta Texto instructivo Diptongo Hiato Uso de la h Uso de la C en los plurales Escritura creativa	Semana del 30 de mayo al 16 de junio 2022	Estudiantes de cuarto de básica	Docentes de cuarto de básica

**Fuente:** Datos de la investigación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

**EVALUACIÓN:** Analizar y evaluar el diseño de los entornos interactivos para la enseñanza de la lectoescritura en la página Web Google Sites, se realiza la validación del entorno virtual con el apoyo de expertos autoridades de la Institución Educativa M.Sc. Magdalena Valencia y M.Sc. Diana Imbaquingo. Así como también se contó con la valoración del Dr. Oscar Munive, docente experto en el área de la UTI. (Ver anexo 8- 9- 10)

## **Objetivo**

### **Objetivo General**

Desarrollar un entorno virtual en Google Sites con actividades interactivas para mejorar el proceso de la lectoescritura de los estudiantes de la básica elemental.

### **Objetivo específico**

Seleccionar actividades con el apoyo de herramientas digitales acorde a los necesidades y niveles que cursan los estudiantes para fortalecer la lectoescritura.

- Aplicar la metodología ADDIE en el entorno virtual para la enseñanza de la lectoescritura.
- Socializar la propuesta de los entornos virtuales con las autoridades de la institución Educativa y expertos
- Validar la propuesta del entorno virtual con actividades interactivas para proceso de la lectoescritura de los estudiantes de la básica elemental.



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN  
PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

Un entorno interactivo para la  
lectoescritura en la Básica Elemental



**Autora:**

Quito Chumbe Sandra Beatriz

**Tutora:**

Lic. Lidya Dolores Alulima, MSc.

AMBATO - ECUADOR

2022

## PRESENTACIÓN

Un entorno interactivo creado y organizado en la aplicación de Google Sites permitirá que los docentes, estudiantes y padres de familia puedan tener acceso a las diversas actividades para el desarrollo y refuerzo del proceso de la lectoescritura de una manera divertida y entretenida fortaleciendo el aprendizaje significativo.

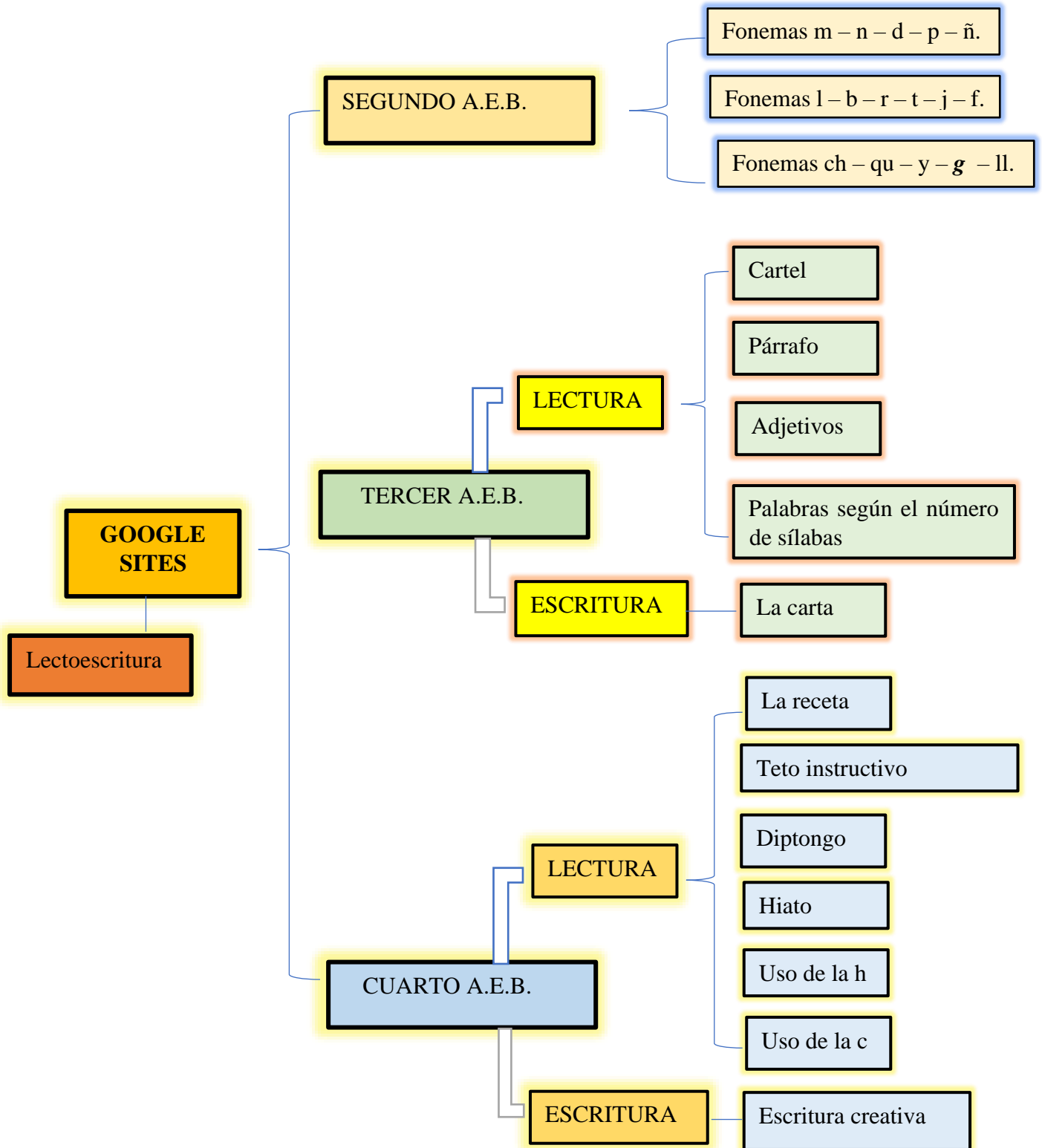
Google Sites es una aplicación gratuita que permite crear una página web en la que se puede reunir de manera rápida, sencilla e intuitiva información como calendarios, videos, presentaciones, etc., no necesita ser programador, además es fiable pues dispone de niveles de privacidad permitiendo acceder a la plataforma solo las personas que cuenten con el enlace con cualquier dispositivo en el lugar y la hora que necesite.

Un entorno interactivo para la lectoescritura en la básica elemental permitirá a los estudiantes fortalecer el proceso lector y las distintas competencias digitales mediante un trabajo cooperativo entre todos los miembros de la comunidad educativa. para ello se ha seleccionado actividades interactivas realizadas en plataformas como Genially, Power Point, Story Jumper, LearningApp, Moobyt, etc que están acorde a la edad y grado de complejidad.

Las actividades interactivas estarán planificadas en un LMS permitiendo a los estudiantes trabajar ya sea de manera sincrónica como asincrónica desarrollando un aprendizaje ubicuo en la que el docente tutor guía y acompaña a los estudiantes en el proceso lector.

Este entorno virtual contribuirá en el proceso lector de los estudiantes desarrollando su creatividad, curiosidad y aprendizaje. (Ver en el siguiente enlace <https://sites.google.com/view/un-entorno-interactivo/inicio>)

Figura N°. 25. *Mapa del Google Sites*

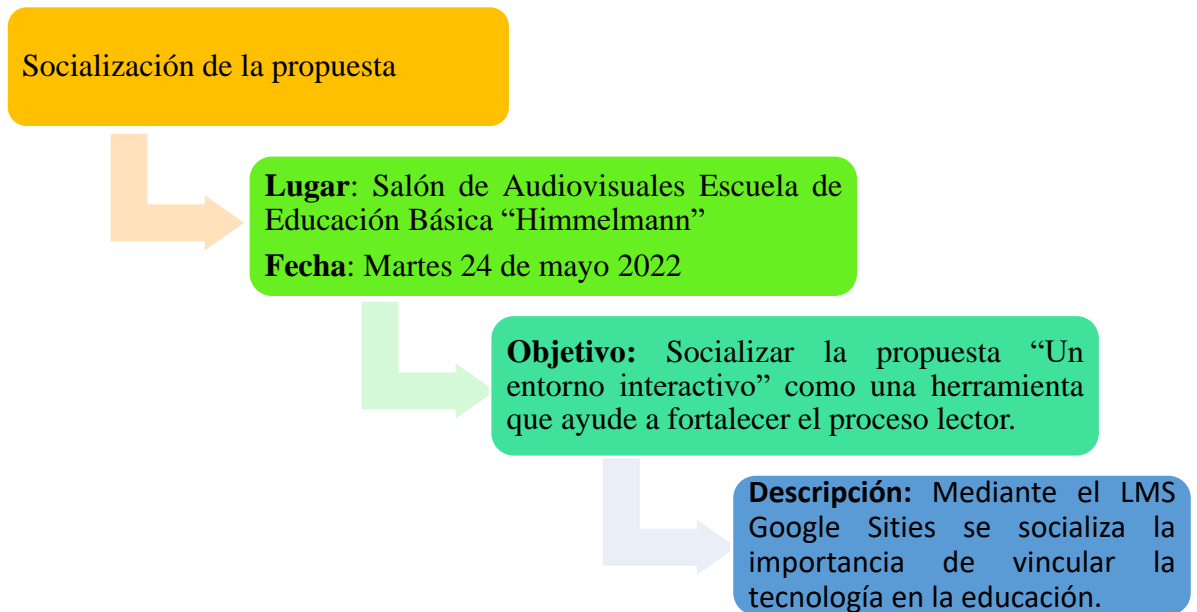


**Fuente:** (Ministerio de Educación del Ecuador [MinEduc], 2016) Texto del estudiante Lengua y Literatura 2do, 3ro, 4to

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

Figura N°. 26. *Mapa de la planificación de la propuesta*

**Planificación de la propuesta**




**Fuente:** Datos de la investigación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

**Desarrollo**

**Segundo de básica**

*Cuadro N°. 29. Segundo de básica—contenidos*

<p><b>Formación de palabras</b></p>	<p><b>de</b> Fonemas m – n – d – p – ñ - l – b – r – t – j – f - ch – qu – y – g – ll.</p>  <p>Imagen N°. 9. Portada de Segundo de Básica</p>
<p><b>Participantes</b></p>	<p>Estudiantes de segundo de básica</p>

<b>Contenido</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refuerzo de los fonemas m – n – d – p – ñ lectura de palabras</li> <li>• Formación de palabras con los fonemas l – b – r – t – j – f</li> <li>• Lectura de palabras y oraciones cortas con los fonemas aprendidos.</li> </ul>
<b>Objetivo</b>	<p>LECTURA</p> <p>O.LL.2.5. Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.</p>
<b>Duración</b>	20 minutos
<b>Metodología</b>	Gamificación y aprendizaje colaborativo
<b>LMS</b>	Google Sites
<b>Destreza con criterio de desempeño</b>	<p>LENGUA Y CULTURA</p> <p>LL.2.2.3. Usar las pautas básicas de la comunicación oral y emplear el vocabulario acorde con la situación comunicativa.</p> <p>LL.2.2.6. Enriquecer sus presentaciones orales con la selección y adaptación de recursos audiovisuales y otros.</p>
<b>Indicador de evaluación</b>	.LL.2.9.2. Aplica progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas; la letra formada por dos sonidos /ks/: “x”, la letra que no tiene sonido: “h” y la letra “w” que tiene escaso uso en castellano. (I.3.)
<b>Descripción de las actividades</b>	Las actividades sugeridas para reforzar la lectoescritura se basan en la gamificación realizadas en Power Point, Genially, LearningApp, identificando fonemas, palabras y oraciones cortas de los fonemas m – n – d – p – ñ - l – b – r – t – j – f - ch – qu – y – g – ll.


<b>Materiales</b>	Tecnológicos (Celulares, tablets, computadoras, lapto y proyector) Humanos (Estudiantes 2do Básica)
<b>Desarrollo de las actividades</b>	Las actividades se realizarán acorde al desarrollo de las clases en el parcial 2 del segundo quimestre.
<b>Monitoreo de las actividades</b>	El docente dará acompañamiento constante solventando dudas e inquietudes que presenten lo estudiantes y controlará a través de una rúbrica de evaluación.
<b>Evaluación</b>	Se realizará por medio de una lista de cotejo.

**Fuente:** Datos de la investigación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe

### Tercero de Básica

*Cuadro N°. 30. Tercero de básica—contenidos*

<b>Lectura</b> <b>Escritura</b>	 <p>Imagen N°. 10. Portada de Tercero de Básica</p>
<b>Participantes</b>	Estudiantes de tercero de básica.
<b>Contenido</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El cartel y sus partes</li> <li>• El párrafo en el cartel</li> <li>• Adjetivos calificativos</li> <li>• Palabras según el número de sílabas (monosílabas, bisílabas y trisílabas)</li> <li>• La carta</li> </ul>

<b>Objetivo</b>	LECTURA  O.LL.2.5. Desarrollar las habilidades de pensamiento para fortalecer las capacidades de resolución de problemas y aprendizaje autónomo con el uso de la lengua oral y escrita.
<b>Duración</b>	45 minutos
<b>Metodología</b>	Aprendizaje colaborativo
<b>LMS</b>	Google Sites
<b>Destreza con criterio de desempeño</b>	LENGUA Y CULTURA  Desarrollar estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva. (LL.2.3.5.)  Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación. (LL.2.3.8.)
<b>Indicador de evaluación</b>	de Desarrolla estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo, para autorregular la comprensión. (Ref. I.LL.2.5.3.)  Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. (Ref. I.LL.2.6.1.)
<b>Descripción de las actividades</b>	Las actividades a desarrollar son:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciamos con un podcast del cuento “El ser más poderoso” para luego contestar unas preguntas realizadas en un juego interactivo en Power Point.</li> <li>• El cartel es una actividad que refuerza las partes del cartel y su contenido mediante un trabajo sincrónico en liveworksheets.</li> <li>• El párrafo se incluye en el cartel para ello se propone completar un párrafo en ElearningApp.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los adjetivos calificativos es otra actividad propuesta mediante el juego “Quién quiere ser millonario” reforzando el contenido.</li> <li>• Las palabras según el número de sílabas se desarrollarán en 2 actividades, gamificación en Power Point mediante un Quizz de preguntas y en ElearningApp mediante un Puzzle.</li> <li>• La carta es una actividad que motiva a la lectura y la comprensión de la misma mediante la aplicación ElearningApp para ordenar las partes de la carta</li> </ul>
<b>Materiales</b>	<p>Tecnológicos (Celulares, tablets, computadoras, lapto y proyector)</p> <p>Humanos (Estudiantes 3ro Básica)</p>
<b>Desarrollo de las actividades</b>	Las actividades se realizarán acorde al desarrollo de las clases en el parcial 2 del segundo quimestre.
<b>Monitoreo de las actividades</b>	El docente dará acompañamiento constante solventando dudas e inquietudes que presenten lo estudiantes y controlará a través de una rúbrica de evaluación.
<b>Evaluación</b>	Se realizará por medio de una lista de cotejo.


**Fuente:** Datos de la investigación

**Elaborado por:** Sandra Beatriz Quito Chumbe



## Cuarto de Básica

### Cuadro N°. 31. Cuarto de básica—contenidos

<p><b>Lectura</b></p> <p><b>Escritura</b></p>	 <p>Imagen N°. 11. Portada de Cuarto de Básica</p>
<p><b>Participantes</b></p>	<p>Estudiantes de cuarto de básica.</p>
<p><b>Contenido</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La receta</li> <li>• Texto instructivo</li> <li>• Diptongo</li> <li>• Hiato</li> <li>• Uso de la h</li> <li>• Uso de la c</li> <li>• Escritura creativa</li> </ul>
<p><b>Objetivo</b></p>	<p><b>LECTURA</b></p> <p>O.LL.2.5. Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.</p> <p>Usar los recursos de la biblioteca del aula y explorar las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria.</p>
<p><b>Duración</b></p>	<p>45 minutos</p>
<p><b>Metodología</b></p>	<p>Aprendizaje colaborativo</p>
<p><b>LMS</b></p>	<p>Google Sites</p>

<p><b>Destreza con criterio de desempeño</b></p>	<p><b>LENGUA Y CULTURA</b></p> <p>Desarrollar estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos.</p> <p>Apoyar y enriquecer el proceso de escritura de sus relatos de experiencias personales y hechos cotidianos y de descripciones de objetos, animales y lugares, mediante paratextos, recursos TIC y la citación de fuentes.</p> <p>Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas, la letra que representa los sonidos /ks/: “x”, la letra que no tiene sonido: “h” y la letra “w” que tiene escaso uso en castellano.</p>
<p><b>Indicador de evaluación</b></p>	<p>Desarrolla estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo, para autorregular la comprensión. (Ref. I.LL.2.5.3.)</p> <p>Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. (Ref. I.LL.2.6.1.)</p>
<p><b>Descripción de las actividades</b></p>	<p>Las actividades a desarrollar son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciamos con la lectura de la receta y como pos-lectura una actividad en liveworksheets.</li> <li>• La siguiente actividad es identificar las partes de la receta actividad realizada en liveworksheets.</li> <li>• Para el refuerzo del hiato y diptongo se propone realizar el juego “Quieres ser millonario” identificando las palabras.</li> <li>• Para el uso de la “h” se propone realizar una sopa de letras en la que debe encontrar palabras que se escriban con h.</li> <li>• Para el tema uso de la “c” se establece realizar un</li> </ul>

	<p>crucigrama aplicando la norma ortográfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguidamente se realiza una valoración de los contenidos aprendidos mediante una actividad interactiva en liveworksheets.</li> <li>• Para culminar se invita a observar el cuento creado “Luces de esperanza” creado en Story Jumper como ejemplo para que ellos realicen una narrativa creada por ellos.</li> </ul>
<b>Materiales</b>	<p>Tecnológicos (Celulares, tablets, computadoras, lapto y proyector)</p> <p>Humanos (Estudiantes 4to Básica)</p>
<b>Desarrollo de las actividades</b>	<p>Las actividades se realizarán acorde al desarrollo de las clases en el parcial 2 del segundo quimestre.</p>
<b>Monitoreo de las actividades</b>	<p>El docente dará acompañamiento constante solventando dudas e inquietudes que presenten lo estudiantes y controlará a través de una rúbrica de evaluación.</p>
<b>Evaluación</b>	<p>Se realizará por medio de una lista de cotejo.</p>

**Fuente:** Datos de la investigación

**Elaborado por:** Elaboración propia

### **Evaluación de la Propuesta**

La propuesta fue evaluada por las autoridades del plantel teniendo gran apertura y aceptación, así como también de los docentes de la básica elemental generando motivación y determinando la aplicabilidad del entorno virtual en su totalidad con los estudiantes de 2do, 3ero y 4to grado.

También se considera para el próximo año lectivo la implementación de más espacios educativos virtuales para los demás años de básica, pues estas despiertan el interés y motivación de los estudiantes potenciando el aprendizaje, concentración y comprensión de los contenidos de las diferentes áreas.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

- Se realizó una encuesta sobre el uso de las diversas herramientas virtuales destinados a fortalecer la lectoescritura de los estudiantes del nivel elemental, evidenciando la escasa utilización de las mismas por ello es necesario conocer las ventajas que ofrecen en el proceso de enseñanza y refuerzo del aprendizaje de la lectoescritura.
- En cuanto a las dificultades que presentan los estudiantes del nivel elemental en el proceso lector se pudo evidenciar que existen algunas falencias mismas que han causado desinterés y poca empatía con la asignatura, de ahí surge la necesidad de implementar herramientas interactivas que motiven al estudiantado a mejorar la lectura y escritura.
- Mediante la investigación es pertinente implementar un entorno virtual en Google Sites para mejorar los procesos de aprendizaje de la lectoescritura que contenga diversas estrategias interactivas que ayuden a dominar de las destrezas y competencias desarrollando un aprendizaje significativo mediante un trabajo colaborativo y activo.

## **Recomendaciones**

- Es importante motivar e incentivar a los docentes para que apliquen metodologías activas a través de herramientas interactivas en el proceso de enseñanza aprendizaje mismas que sirvan de aporte en el desarrollo y refuerzo de las temáticas tratadas, aprovechando que los estudiantes disponen de estos recursos tecnológicos para darles utilidad en bienestar del aprendizaje.
- Se recomienda a los docentes utilizar de manera continua un espacio virtual en el que el estudiante pueda encontrar de manera rápida y segura diversas estrategias interactivas que ayuden a fortalecer la lectoescritura a través de diversas herramientas que ayuden a mejorar las habilidades del lenguaje vinculando las TIC en el aprendizaje.
- Se recomienda a los docentes de los diferentes años de básica implementar espacios virtuales que estén vinculados directamente con el aprendizaje de los estudiantes sirviendo de apoyo para el desarrollo, proceso y refuerzo de la lectura y escritura utilizando recursos interactivos que fortalezcan la creatividad, interés y el conocimiento.

## REFERENCIAS

- Abarca, R. M. (2021). Estrategia educativa interactiva para procesos de lectoescritura. *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 2013–2015.
- Alban, G. P. G., Arguello, A. E. V., & Molina, N. E. C. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163–173. [https://doi.org/10.26820/Recimundo/4.\(3\).Julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/Recimundo/4.(3).Julio.2020.163-173)
- Almansa. (2013). Universidad Internacional de La Rioja Facultad de Derecho. 0341, 60. [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2595/gamande\\_villanueva.pdf?sequence=1&isAllowed=0](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2595/gamande_villanueva.pdf?sequence=1&isAllowed=0)<https://reunir.unir.net/handle/123456789/2623>
- Alvarado, Y. A., Barrero, A., Breijo, T., & Bonilla, I. (2018). El proceso de enseñanza- aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua The teaching-learning process of the Linguistic Studies: its impact on the motivation towards the study of the language. 16(4), 610–623.
- Aprovechar la tecnología al máximo: qué son y para qué sirven las herramientas digitales educativas - Océano Educación. (2020). <https://ec.oceanoeducacion.com/aprovechar-la-tecnologia-al-maximo-que-son-y-para-que-sirven-las-herramientas-digitales-educativas/>
- Arias, E. R. (2020). Investigación de campo. <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-de-campo.html>
- Barrera-Rea, E. J., García-Herrera, D. G., Mena-Clerque, S. E., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Estrategias tecnológicas para fomentar la lectura en niños de 5 a 7 años. *Cienciamatria*, 6(1), 464–484. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.342>
- Basurto Shirley, Moreira José, Rodríguez María, & Velásquez Angélica. (2021). El conectivismo como teoría innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. *Polo Del Conocimiento*, 6(1), 234–252. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i1.2134>
- Bizama, M., Arancibia, B., Sáez, K., & Loubiès, L. (2017). Conciencia sintáctica y comprensión de lectura en niñez vulnerable. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales*, 15(1), 219–232.

<https://doi.org/10.11600/1692715x.1511323012015>

Campoverde, D., Holguán, R., & Pastor, S. (2020). Impacto e inclusión de las TIC en los estudiantes de educación básica, retos, alcance y perspectiva. Cuadernos de Educación y Desarrollo, 122.

Constitución de la república del Ecuador. (2018). 449, 1–87.

Cortés Flores Nimrod. (2021). Conoce todas las características de un buen lector. <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/caracteristicas-de-buen-lector/>

España, B., Jaramillo, A. G., Bayona, D. M., Bombini, G., Laino, N., Cesaroni, C., & ... (2018). Equipo De Investigación. 1–4. [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=gskIDR8AAAAJ&pagesize=100&citation\\_for\\_view=gskIDR8AAAAJ:7380\\_yMBCRsC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=gskIDR8AAAAJ&pagesize=100&citation_for_view=gskIDR8AAAAJ:7380_yMBCRsC)

Gallardo Yolanda, & Moreno, A. (2000). Aprender A Investigar Módulo 3.

Hoyos, M. (2021). DI- UM DI-.

Ibáñez, A. (2021). Estrategias para mejorar la comprensión lectora en los niños. <https://www.redcenit.com/estrategias-para-mejorar-la-comprension-lectora-en-los-ninos/>

Katz, A. M., Seid, G., & Abiuso, F. L. (2019). Cátedra : Moreno Cuaderno De Cátedra N° 7 La técnica de encuesta : Características y aplicaciones.

María, A. (2021). Universidad tecnológica israel. 189.

Méndez Escobar, A. (2020). Educación en tiempos de pandemia. Revista Universidad de La Salle, 1(85), 51–59. <https://doi.org/10.19052/ruls.vol1.iss85.4>

Método constructivista para aprender a leer y escribir. ¿Qué es? | Blog | ¿Eres docente de lengua? En Algar Editorial pensamos en ti. (2020). <https://docentes.algareditorial.com/blog/22/constructivista-aprender-a-leer>

Ministerio de Educación de Chile. (2016). ¿Qué es la conciencia fonológica y cómo se desarrolla en los niños? Educación Continua, 1–6. <http://ftp.emineduc.cl/cursosceip/Parvulo/NT1/I/unidad2/documentos/leccion1.pdf>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2012). Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación.

Ministerio de Educación del Ecuador [MinEduc]. (2016). Lengua y Literatura 3°

Grado Texto del Estudiante.

- Ministerio de Educación del Ecuador [MinEduc]. (2017). Agenda Educativa Ecuador. Enfoque de La Agenda Educativa Digital, 10–47. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/Agenda-Educativa-Digital.pdf>
- Moya, J. (2020). Liveworksheets, qué es y cómo funciona. <https://www.elgrupoinformatico.com/tutoriales/liveworksheets-que-como-funciona-t79531.html>
- Orgánica, L. E. Y., & Intercultural, D. E. E. (2017). Ley orgánica de educación intercultural \*. 34, 1–102.
- Osorio, L.; Vidanovic, A. & Finol, M. (2022). Interacción en el ámbito educativo elements of the teaching - learning process and their interaction. 23, 1–11.
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227–232. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Para, I. (2022). Ministerio de Educación.
- Pernía Hermes, & Méndez Gusmary. (2018). Estrategias de comprensión lectora: experiencia en educación primaria. <https://www.redalyc.org/journal/356/35656002009/html/>
- Recio, C., Díaz, J., Saucedo, M., & Izquierdo, S. (2017). Conectivismo, ventajas y desventajas. VII Congreso Virtual Iberiamericano de Calidad En Educación Virtual y a Distancia, 14. [https://www.researchgate.net/publication/340803408\\_La\\_resolucion\\_de\\_problemas\\_una\\_mirada\\_desde\\_el\\_constructivismo\\_el\\_aprendizaje\\_significativo\\_y\\_el\\_conectivismo](https://www.researchgate.net/publication/340803408_La_resolucion_de_problemas_una_mirada_desde_el_constructivismo_el_aprendizaje_significativo_y_el_conectivismo)
- Rodríguez, A. (2021). Niveles de lectoescritura: concepto, etapas y características. <https://www.lifeder.com/niveles-lectoescritura/>
- Ruiz, L. (2018). Alfa de Cronbach ( $\alpha$ ): qué es y cómo se usa en estadística. <https://psicologiaymente.com/miscelanea/alfa-de-cronbach>
- Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2017). Metodología de la Investigación.
- Sánchez Angel;, & Rodríguez Celia. (2018). 【 Actividades Para Estimular



- Lectoescritura ] | Educapeques. <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/actividades-estimular-aprendizaje-lectoescritura.html>
- Sanchis Amat, V. (2019). Aplicaciones digitales para el desarrollo de la lectoescritura para el alumnado de Educación Infantil y Primaria. *Redes de Investigación e Innovación En Docencia Universitaria*, 721–730. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/99222>
- Tutorial Storyjumper | PDF | Creative Commons | Software. (2019). <https://es.scribd.com/document/434489382/Tutorial-Storyjumper>
- Tzenguzha-abarca, F. X., & Cárdenas-cordero, N. M. (2021). <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1506>. VI, 351–375.
- Unir. (2020). Las TIC en el aula: ventajas de usarlas en centros educativos. <https://www.unir.net/educacion/revista/tic-en-el-aula/>
- Vinueza, P. G. (2020). Recurso tecnológico genially : convirtiendo tus ideas en experiencias. 36(2020), 36–37.

## ANEXOS

### Anexo 1. Autorización para realizar la investigación



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

Ambato, 07 de febrero 2022

MSc.

Magdalena Valencia

**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
"HIMMELMANN"**

Presente.

Yo Sandra Beatriz Quito Chumbe con C.I. 1720105236, Maestrante de la Universidad Tecnológica Indoamérica del programa de estudios de la Maestría en Educación, Mención Pedagogía en Entornos Digitales, solicito muy comedidamente a usted como autoridad se sirva permitirme realizar mi trabajo de investigación (Tesis), en la Institución Educativa.

El proyecto de investigación se titula "HERRAMIENTAS INTERACTIVAS PARA LA LECTOESCRITURA EN LA BÁSICA ELEMENTAL" mismo que será realizado en el contexto de la Escuela de Educación Básica "Himmelmann", a través de la recolección de datos mediante encuestas dirigidas a los docentes y ficha de observación a los estudiantes de la básica elemental de la institución. Por lo que solicito su aprobación para realizar este proceso de investigación, el mismo que contará con la autorización firmada por usted para poder recabar los datos necesarios y dar cumplimiento a los objetivos propuestos.

En espera de su gentil aprobación, me despido deseándole éxitos en sus funciones.

Atentamente.

Sandra Beatriz Quito Chumbe

Maestrante de la UTI

C.C: 1720105236



## Anexo 2.

### Instrumento De recolección de Datos Encuesta a Docentes de la Básica Elemental



## UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA DIRECCIÓN DE POSGRADO

### MAESTRIA EN EDUCACION CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

Encuesta dirigida a docentes pertenecientes al nivel elemental de la Escuela de Educación Básica "Himmelmann" Provincia de Pichincha, Cantón Cayambe.

#### DATOS GENERALES

Nombre: \_\_\_\_\_ Nivel de instrucción: \_\_\_\_\_

Especialidad: \_\_\_\_\_ Teléfono: \_\_\_\_\_

Correo electrónico: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

#### OBJETIVO

La finalidad de esta encuesta es recolectar información importante sobre el conocimiento y uso de un aula virtual en GOOGLE SITES para el proceso de la lectoescritura del nivel elemental.

#### INSTRUCCIONES

- Lea detenidamente las preguntas y marque con una X la respuesta correcta
- Seleccione una respuesta que este acorde a su criterio
- Tiempo estimado 10 minutos.

F= Frecuentemente    O= Ocasionalmente    R= Raramente    N= Nunca

Nº	PREGUNTAS	F	O	R	N
1	¿Usted para impartir sus clases utiliza plataformas como Google Classroom, Google Meet?				
2	¿Utiliza la tecnología para el desarrollo de sus clases y retroalimentación de las mismas?				
3	¿En el desarrollo de sus clases usted utiliza estrategias que fomenten un ambiente lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje?				
4	¿Usted aplica herramientas como Power Point, Genially, Powtoon, Story jumper, Quizizz, Kahoot, Educaplay para enseñar a leer y escribir mediante el juego?				
5	¿Utiliza usted recursos virtuales con programas como Wordwall, Mobbyt, liveworksheets, e learning como refuerzo para el proceso de la lectoescritura?				
6	¿Con qué frecuencia utiliza en las aulas los cuentos con videos, para que el estudiante identifique ideas principales y secundarias en la lectura?				
7	¿Utiliza actividades como sopas de letras, crucigramas, ruletas, para que los estudiantes interpreten lo observado en cuentos o videos?				
8	¿Considera usted que utilizar fichas interactivas cuentos ayuda a que los estudiantes puedan describir con sus propias palabras lo observado?				
9	¿Con qué frecuencia utiliza herramientas interactivas para facilitar la lectura y escritura de sus estudiantes?				
10	¿Considera que el uso de herramientas digitales ayuda para que los estudiantes lleguen a concluir con sus propias palabras el texto observado o leído?				

Sus respuestas serán de gran aporte para la investigación realizada por Lic. Sandra Quito  
Gracias por su colaboración.

### Anexo 3.

## Instrumento De recolección de Datos Lista de Observación a Estudiantes de la Básica Elemental



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
DIRECCIÓN DE POSGRADO  
MAESTRIA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

Ficha de observación dirigida a estudiantes pertenecientes al nivel elemental de la Escuela de Educación Básica "Himmelmann" Provincia de Pichincha, Cantón Cayambe.

**DATOS GENERALES**

Año de Educación Básica: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

**OBJETIVO**

La finalidad de esta ficha de observación es recolectar información importante sobre el conocimiento y uso de un aula virtual en GOOGLE SITIES para el proceso de la lectoescritura de los estudiantes del nivel elemental.

**ESCALAS**

M= Mucho P= Poco N= Nada

N°	NOMINA	¿Los estudiantes tienen acceso a los instrumentos tecnológicos como celulares, Tablet, laptop o computadores de escritorio para utilizar como materiales de apoyo en su proceso de aprendizaje?			¿Los estudiantes cuentan con el apoyo de sus padres para la utilización de los dispositivos móviles para el fortalecimiento de su aprendizaje?			¿El estudiante tiene acceso a plataformas virtuales para el desarrollo de sus clases y retroalimentación de las mismas?			¿Los estudiantes reciben actividades complementarias para reforzar la lectoescritura con herramientas interactivas como Powerpoint, Genially, Powtoon, Story Jumper, Quizlet, Kahoot, Edmentum que fortalecen la lectoescritura?			¿Los estudiantes resuelven actividades lúdicas utilizando programas como Wordwall, Mobily, Ikworsheds, e learning como refuerzo de la lectoescritura?			¿Los estudiantes disfrutan la lectura a través de cuentos con videos, audios y presentaciones interactivas?			¿Los estudiantes se motivan cuando la docente envía actividades como sopas de letras, crucigramas, ruletas y cuestionarios virtuales que sirven como refuerzo del proceso lector?			¿Los estudiantes resuelven fichas interactivas y escritura de cuentos con herramientas digitales que fortalece la escritura creativa?			¿Los estudiantes demuestran interés cuando la docente utiliza herramientas lúdicas como Power Point, Genially, Wordwall en el desarrollo de sus clases de Lengua y Literatura?			¿Los estudiantes se divierten cuando la docente utiliza en sus clases de Lengua y Literatura estrategias para el refuerzo de la lectoescritura?		
		M	P	N	M	P	N	M	P	N	M	P	N	M	P	N	M	P	N	M	P	N	M	P	N	M	P	N			
1																															
2																															

### TABULACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN		UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA VIVE LA EXCELENCIA																													
HERRAMIENTAS INTERACTIVAS																															
N°	NOMINA	¿Los estudiantes tienen acceso a los instrumentos tecnológicos como celulares, Tablet, laptop o computadores de escritorio para utilizar como materiales de apoyo en su proceso de aprendizaje?			¿Los estudiantes cuentan con el apoyo de sus padres para la utilización de los dispositivos móviles para el fortalecimiento de su aprendizaje?			¿El estudiante tiene acceso a plataformas virtuales para el desarrollo de sus clases y retroalimentación de las mismas?			¿Los estudiantes reciben actividades complementarias para reforzar la lectoescritura con herramientas interactivas como Power Point, Genially, Powtoon, Story Jumper, Quizlet, Kahoot, Edmentum que fortalecen la lectoescritura?			¿Los estudiantes resuelven actividades lúdicas utilizando programas como Wordwall, Mobily, Ikworsheds, e learning como refuerzo de la lectoescritura?			¿Los estudiantes disfrutan la lectura a través de cuentos con videos, audios y presentaciones interactivas?			¿Los estudiantes se motivan cuando la docente envía actividades como sopas de letras, crucigramas, ruletas y cuestionarios virtuales que sirven como refuerzo del proceso lector?			¿Los estudiantes resuelven fichas interactivas y escritura de cuentos con herramientas digitales que fortalece la escritura creativa?			¿Los estudiantes demuestran interés cuando la docente utiliza herramientas lúdicas como Power Point, Genially, Wordwall en el desarrollo de sus clases de Lengua y Literatura?			¿Los estudiantes se divierten cuando la docente utiliza en sus clases de Lengua y Literatura estrategias para el refuerzo de la lectoescritura?		
		M	P	N	M	P	N	M	P	N	M	P	N	M	P	N	M	P	N	M	P	N	M	P	N	M	P	N	M	P	N
1	2	3																													
2	2	3																													
3	2	3																													
4	2	3																													
5	2	3																													
6	2	3																													
7	2	3																													

## Anexo 4.

### Validación del primer experto



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES**  
**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y**  
**RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

#### 1. Datos del validador:

Nombres y apellidos: MSc. Ivonne Andino
Grado académico (área): Cuarto nivel
Años de experiencia en el área de la investigación de campo: 5

#### 2. Instrucciones

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura de los instrumentos de recolección de información (encuesta a docentes) y (ficha de observación a estudiantes) sobre el tema de investigación **HERRAMIENTAS INTERACTIVAS PARA LA LECTOESCRITURA EN LA BÁSICA ELEMENTAL**, emita sus juicios, de acuerdo a las escalas establecidas.

**MA:** Muy adecuado      **BA:** Bastante adecuado      **A:** Adecuado      **PA:** Poco adecuado

**I:** Inadecuado

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Los instrumentos están adecuadamente formulados para los destinatarios que se va a encuestar y observar.	X				
2	Las preguntas se comprenden con facilidad son (claras precisas, no ambiguas, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado y observado).	X				
3	Las opciones de respuesta son adecuadas.	X				
4	Las opciones de respuesta se presentan en un orden lógico.	X				
5	Contribuye a recoger información relevante para la investigación.	X				
6	El número de ítems es adecuado.	X				
7	El instrumento tiene relación con los objetivos del proyecto de investigación.	X				
8	Las instrucciones para la aplicación de los instrumentos son claras.	X				
9	Los ítems están ajustados al nivel educativo de la población que están dirigidos el instrumento.	X				
10	Los ítems se correlacionan entre si en las aplicaciones sucesivas.	X				



MSc. Ivonne Andino

**VALIDADOR**

**CL. 1704835295**

## Anexo 5.

Validación del primer experto



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES**  
**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y**  
**RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

**1. Datos del validador:**

Nombres y apellidos: Magdalena Valencia
Grado académico (área): Cuarto Nivel
Años de experiencia en el área de la investigación de campo: 5 años

**2. Instrucciones**

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura de los instrumentos de recolección de información (encuesta a docentes) y (ficha de observación a estudiantes) sobre el tema de investigación **HERRAMIENTAS INTERACTIVAS PARA LA LECTOESCRITURA EN LA BÁSICA ELEMENTAL**, emita sus juicios, de acuerdo a las escalas establecidas.

**MA:** Muy adecuado      **BA:** Bastante adecuado      **A:** Adecuado      **PA:** Poco adecuado

**I:** Inadecuado

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Los instrumentos están adecuadamente formulados para los destinatarios que se va a encuestar y observar.	X				
2	Las preguntas se comprenden con facilidad son (claras precisas, no ambiguas, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado y observado).	X				
3	Las opciones de respuesta son adecuadas.	X				
4	Las opciones de respuesta se presentan en un orden lógico.	X				
5	Contribuye a recoger información relevante para la investigación.	X				
6	El número de ítems es adecuado.	X				
7	El instrumento tiene relación con los objetivos del proyecto de investigación.	X				
8	Las instrucciones para la aplicación de los instrumentos son claras.	X				
9	Los ítems están ajustados al nivel educativo de la población que están dirigidos el instrumento.	X				
10	Los ítems se correlacionan entre si en las aplicaciones sucesivas.	X				

MSc. Magdalena Valencia

Directora

**VALIDADOR**



**DIRECCION**

## Anexo 6.

### Cálculo del Alfa de Cronbach encuesta a docentes

RELIABILITY

```
RELIABILITY  
/VARIABLES=P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10  
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL  
/MODEL=ALPHA.
```

[ConjuntoDatos1] C:\Users\DOCENTE\Downloads\SPSS ENCUESTAS\ENCUESTA.sav

**Escala: ALL VARIABLES**

**Resumen de procesamiento de casos**

Casos	Válido	N	%
	Válido	9	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
Total		9	100,0

<sup>a</sup> La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
.915	10

## Anexo 7.

### Cálculo del Alfa de Cronbach ficha de observación a estudiantes

RELIABILITY

```
RELIABILITY  
/VARIABLES=P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10  
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL  
/MODEL=ALPHA.
```

[ConjuntoDatos1] C:\Users\DOCENTE\Downloads\SPSS ENCUESTAS\FICHA DE OBSERVACIÓN.sav

**Escala: ALL VARIABLES**

**Resumen de procesamiento de casos**

Casos	Válido	N	%
	Válido	80	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
Total		80	100,0

<sup>a</sup> La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
.810	10

## Anexo 8.

Validación de la propuesta por expertos

### FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

**Título de la Propuesta:**

**UN ENTORNO INTERACTIVO PARA LECTOESCRITURA EN LA BÁSICA ELEMENTAL**

#### 1. Datos Personales del Especialista

Fecha: 26 de mayo 2022

Nombres Y Apellidos: Dr. Oscar Mamive

Grado académico (área): Magister en Proyectos SocioEducativos

Experiencia en el área: Universidad Tecnológica Indoamérica- Pregrado y Posgrado

#### 2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.	X		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	X		
<b>TOTAL</b>			
Observaciones:			

#### 3. Valoración de la propuesta

Marcar con "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quisieran ser puestos a consideración del especialista	X				
<b>TOTAL</b>					
Observaciones :					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

Aff:

Dr. Oscar Mamive



Anexo 9.

**FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS**

**Título de la Propuesta:**

**UN ENTORNO INTERACTIVO PARA LECTOESCRITURA EN LA BÁSICA ELEMENTAL**

**1. Datos Personales del Especialista**

Fecha: 26 de mayo 2022  
 Nombres Y Apellidos: M.Sc. Magdalena Valencia  
 Grado académico (area): Cuarto nivel  
 Experiencia en el área: 10 años

**2. Autovaloración del especialista**

Marcar con un "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	X		
<b>TOTAL</b>			
<b>Observaciones:</b>			

**3. Valoración de la propuesta**

Marcar con "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 a consideración del especialista	X				
<b>TOTAL</b>					
<b>Observaciones :</b>					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

A.H.



M.Sc. Magdalena Valencia  
 DIRECTORA DE LA E.E.B. "HIMMELMANN"



DIRECCION

Anexo 10.

**Título de la Propuesta:**

**UN ENTORNO INTERACTIVO PARA LECTOESCRITURA EN LA BÁSICA ELEMENTAL**

**1. Datos Personales del Especialista**

Fecha: 26 de mayo 2022

Nombres Y Apellidos: M.Sc. Diana Imbaquingo

Grado académico (area): Cuarto Nivel

Experiencia en el área: Universidad Tecnológica Iberoamericana- Pregrado y Posgrado

**2. Autovaloración del especialista**

Marcar con un "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.	X		
(Otros que se requieran de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	X		
<b>TOTAL</b>			
<b>Observaciones:</b>			

**3. Valoración de la propuesta**

Marcar con "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 a consideración del especialista	X				
<b>TOTAL</b>					
<b>Observaciones :</b>					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

Aff.



M.Sc. Diana Imbaquingo

