



Pregrado

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN:

DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES
PARA FORTALECER LA LECTOESCRITURA EN
ESTUDIANTES DE TERCERO Y CUARTO GRADO
DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ROBERTO ESPINOSA

ASIGNATURA: Proyectos tecnológicos aplicados a la educación

NIVEL: Quinto

AUTOR: Adriana Isabel Coronel Pacheco
Andrea Elizabeth Toapanta Rivadeneira

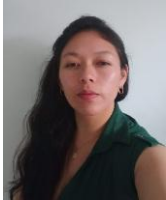
TUTOR: MSc. Edwin Ramón

FECHA: Julio 2025





Autor: Adriana Isabel Coronel Pacheco



Título a obtener: Tecnólogo/a Superior Universitario en Docencia e Innovación Educativa.

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: adriana.coronel@ister.edu.ec

Autor: Andrea Elizabeth Toapanta Rivadeneira



Título a obtener: Tecnólogo/a Superior Universitario en Docencia e Innovación Educativa.

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: andrea.toapanta@ister.edu.ec

Dirigido por: Edwin Vinicio Ramón Jaramillo



Título: Magister en Desarrollo de la Inteligencia y Educación

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: vinicio.ramon@ister.edu.ec

Todos los derechos reservados

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

©2025 Tecnológico Universitario Rumiñahui

SANGOLQUÍ – ECUADOR



CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-2-2.3

Sangolquí, 16 de agosto de 2025

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Por medio de la presente, nosotras, Adriana Isabel Coronel Pacheco, Andrea Elizabeth Toapanta Rivadeneira declaramos y aceptamos en forma expresa lo siguiente: Ser autoras del trabajo de titulación denominado Implementación de Herramientas Digitales para Fortalecer la Lectoescritura en Estudiantes de Tercero y Cuarto Grado de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica Roberto Espinosa, de la Tecnología Universitaria en Docencia e Innovación Educativa; y a su vez manifestamos nuestra voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui con condición de Universitario los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservo los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmamos la presente.

Atentamente,



Adriana Isabel Coronel Pacheco
C.I.: 0105057079

ANDREA
ELIZABETH
TOAPANTA
RIVADENEIRA

Firmado digitalmente
por ANDREA
ELIZABETH TOAPANTA
RIVADENEIRA
Fecha: 2025.08.28
07:03:59 -05'00'

Andrea Elizabeth Toapanta Rivadeneira
C.I.: 1720936382



FORMULARIO PARA ENTREGA DE PROYECTOS EN BIBLIOTECA INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO

CT-ANX-2025-ISTER-3

CARRERA:

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

AUTOR /ES:

ADRIANA ISABEL CORONEL PACHECO

ANDREA ELIZABETH TOAPANTA RIVADENEIRA

TUTOR (METODOLÓGICO Y ACADÉMICO):

EDWIN VINICIO RAMÓN JARAMILLO

CONTACTO ESTUDIANTE:

0988230620

CORREO ELECTRÓNICO:

adry-coronel@hotmail.com

TEMA:

IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES PARA FORTALECER LA
LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE TERCERO Y CUARTO GRADO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
ROBERTO ESPINOSA

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

RESUMEN EN ESPAÑOL:

El proyecto se desarrolló en la Escuela de Educación Básica Roberto Espinosa, la cual es unidocente, se encuentra ubicada en la provincia del Azuay, cantón Cuenca, parroquia Chiquintad, se abordó la implementación de herramientas digitales como estrategia innovadora para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de tercero y cuarto grado de educación general básica. Esta iniciativa surgió por las dificultades que presentaron los estudiantes en la comprensión lectora, fluidez, escritura, ortografía y vocabulario, la propuesta se centra en el diseño de actividades interactivas y lúdicas en plataformas digitales como Wordwall, Kahoot, Canva, Quizziz, Educaplay y otras, con el fin de apoyar de manera innovadora al proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Se contó con la participación de 17 estudiantes pertenecientes a tercero y cuarto grado de educación general básica, a través de un enfoque cuantitativo integrando a la totalidad de la población, en donde 8 estudiantes cursaban el tercer grado y 9 estudiantes el cuarto grado de básica. Se aplicó una encuesta inicial para evaluar el nivel de lectoescritura en los estudiantes y una encuesta final para evidenciar el progreso que obtuvieron en el fortalecimiento de sus habilidades de lectura y escritura. El objetivo fue captar el interés y motivación de los alumnos en el uso de herramientas digitales.

Los resultados demuestran que al integrar diferentes actividades con ayuda de las herramientas digitales se logró atraer la atención de manera divertida en los estudiantes, demostrando que el uso de nuevas metodologías de aprendizaje se debe implementar para



reforzar la lectoescritura permitiendo que los estudiantes construyan y participen activamente logrando fomentar así un aprendizaje significativo.

PALABRAS CLAVE: herramientas digitales, lectoescritura, motivación, innovación, reforzar.

ABSTRACT:

The project was carried out at the Roberto Espinosa Basic Education School, a single-teacher institution located in the Azuay province, Cuenca canton, Chiquintad parish. It focused on the implementation of digital tools as an innovative strategy to reinforce literacy skills in third and fourth-grade primary school students. This initiative arose due to difficulties students presented in reading comprehension, fluency, writing, spelling, and vocabulary. The proposal centered on designing interactive and playful activities on digital platforms such as Wordwall, Kahoot, Canva, Quizziz, Educaplay, and others, with the aim of innovatively supporting the students' learning process.

Seventeen students from the third and fourth grades of general basic education participated. A quantitative approach was used, involving the entire student population, with 8 students in the third grade and 9 in the fourth. An initial survey was administered to assess the students' literacy level, and a final survey was conducted to demonstrate the progress they achieved in strengthening their reading and writing skills. The objective was to capture the students' interest and motivation in using digital tools.

The results show that by integrating different activities with the help of digital tools, students' attention was playfully attracted. This demonstrates that new learning methodologies should be implemented to reinforce literacy, allowing students to actively build and participate, thereby fostering meaningful learning.

KEYWORDS: digital tools, literacy, motivation, innovation, reinforce.



Firma del Estudiante
Adriana Coronel
C.I.: 0105057079



Firma del Estudiante
Andrea Toapanta
C.I.: 1720936382



SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-4

Sangolquí, 16 de agosto de 2025

Sres.-

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO

Presente

Nosotras, Adriana Isabel Coronel Pacheco, con C.I.: 0105057079 y Andrea Elizabeth Toapanta Rivadeneira, con C.I.: 1720936382, alumnas de la Carrera TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, cedemos al INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO, los derechos de publicaciones del presente trabajo de Titulación en el Repositorio Institucional para hacer uso de todos los contenidos con fines estrictamente académico o de investigación.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
ADRIANA ISABEL
CORONEL PACHECO

Validar electrónicamente con FirmasC

Firma del Estudiante
Adriana Coronel
C.I.: 0105057079

ANDREA
ELIZABETH
TOAPANTA
RIVADENEIRA

Firmado digitalmente
por ANDREA
ELIZABETH TOAPANTA
RIVADENEIRA
Fecha: 2025.08.28
07:03:59 -05'00'

Firma del Estudiante
Andrea Toapanta
C.I.: 1720936382



DEDICATORIA

Dedico este trabajo con todo mi corazón a mis padres, María y Ariolfo, quienes han sido mi luz y me han dado su bendición en cada una de las etapas de mi vida. A mis queridos hijos, Nicolás e Isaac, por entender mis ausencias y ser el aliento que me inspiró a continuar. A mi esposo Alejandro por su amor, paciencia y su comprensión que me apoyaron en los momentos más difíciles. A mis amados hermanos, por su apoyo constante y por estar siempre a mi lado en las buenas y en las malas. Y a mis adorados abuelitos, que desde el cielo sonríen con orgullo por este logro, resultado del amor y los valores que me dejaron como legado eterno.

Con amor, Adriana Coronel

Quiero dedicar este logro obtenido a mi padre Ramiro Toapanta (+) quien desde el cielo me está cuidando y guiando en cada paso que doy, siempre estarás en mi corazón y agradezco todas tus enseñanzas, gracias por tu apoyo en cada momento.

A mi madre y hermano que son mi fuerza y mis personas especiales, gracias por el amor incondicional que me brindan, su paciencia y constante apoyo me han permitido alcanzar poco a poco mis metas, todo ese esfuerzo lo hago por ustedes, gracias por confiar en mí.

También quiero dedicar este éxito a mis grandes amores mis hijos Doménica y Agustín, mi mayor motivación de mi vida, ellos siempre serán mi fuerza para salir adelante, son mi mayor inspiración y la razón de superación cada día y como no agradecer a mi compañero de vida el que siempre me dio las palabras de aliento para seguir adelante y me ayudó cada día a no rendirme gracias por brindarme tu apoyo incondicional.



Es para mí una gran alegría dedicar a mi familia mi esfuerzo y dedicación, gracias por siempre estar en mi vida.

Con mucho cariño Andrea Toapanta

AGRADECIMIENTOS

A ti amado Dios, mi creador y guía, que iluminas mi camino sin dejar de sostener mi mano y me concedes la sabiduría, fortaleza y perseverancia que necesito para alcanzar mis metas día a tras día.

Al Instituto Tecnológico Rumiñahui, por permitirme acceder a esta maravillosa carrera y por darme la oportunidad de formarme como profesional.

A todos y cada uno de los docentes que con dedicación y sus valiosas enseñanzas aportaron significativamente a mi formación profesional. De manera especial a la docente guía de tesis, la MSc. Estefany Nenger, por su apoyo, orientación y dedicación, dado que ella fue el pilar primordial para la ejecución de esta tesis.

A la Escuela de Educación Básica Roberto Espinosa, que nos brindó la posibilidad de llevar a cabo este proyecto y aplicar los conocimientos adquiridos.

Finalmente, con un afecto particular expreso mi gratitud a Andrea Toapanta, mi colega de trabajo, que me apoyó en todo momento, demostrando que la amistad y el trabajo en equipo son claves para conseguir grandes éxitos.

Adriana Coronel



Agradezco primero a Dios por darme salud, vida y guiarme en este largo camino de enseñanzas, su fortaleza me ha permitido esforzarme día a día y alcanzar de a poco mis objetivos, al Instituto Tecnológico Rumiñahui por aceptarme en tan noble carrera que con esfuerzo y dedicación hoy la culmino, gracias a cada uno de sus docentes que con su sabiduría y enseñanza me brindaron cada uno de sus conocimientos y a la vez me guiaron en este proceso largo para lograr obtener mi título profesional.

De igual manera agradecer a la Escuela de Educación Básica Roberto Espinoza por abrirnos sus puertas y confiar en nuestra propuesta educativa, a cada uno de sus estudiantes que con gran entusiasmo me recibieron en sus aulas de clase y participaron activamente en nuestro proyecto, son los protagonistas que me inspiran seguir adelante en la educación.

Y finalmente dar gracias a mi compañera Adriana por permitirme compartir juntas esta experiencia, por cada una de sus palabras que me ayudó a seguir luchando y no decaer en este camino.

Andrea Toapanta



RESUMEN EJECUTIVO

El proyecto se desarrolló en la Escuela de Educación Básica Roberto Espinosa, la cual es unidocente, se encuentra ubicada en la provincia del Azuay, cantón Cuenca, parroquia Chiquintad, se abordó la implementación de herramientas digitales como estrategia innovadora para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de tercero y cuarto grado de educación general básica. Esta iniciativa surgió por las dificultades que presentaron los estudiantes en la comprensión lectora, fluidez, escritura, ortografía y vocabulario, la propuesta se centra en el diseño de actividades interactivas y lúdicas en plataformas digitales como Wordwall, Kahoot, Canva, Quizziz, Educaplay y otras, con el fin de apoyar de manera innovadora al proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Se contó con la participación de 17 estudiantes pertenecientes a tercero y cuarto grado de educación general básica, a través de un enfoque cuantitativo integrando a la totalidad de la población, en donde 8 estudiantes cursaban el tercer grado y 9 estudiantes el cuarto grado de básica. Se aplicó una encuesta inicial para evaluar el nivel de lectoescritura en los estudiantes y una encuesta final para evidenciar el progreso que obtuvieron en el fortalecimiento de sus habilidades de lectura y escritura. El objetivo fue captar el interés y motivación de los alumnos en el uso de herramientas digitales.

Los resultados demuestran que al integrar diferentes actividades con ayuda de las herramientas digitales se logró atraer la atención de manera divertida en los estudiantes, demostrando que el uso de nuevas metodologías de aprendizaje se debe implementar para reforzar la lectoescritura permitiendo que los estudiantes construyan y participen activamente logrando fomentar así un aprendizaje significativo.

Palabras claves: herramientas digitales, lectoescritura, motivación, innovación, reforzar.



ABSTRAC

The project was carried out at the Roberto Espinosa Basic Education School, a single-teacher institution located in the Azuay province, Cuenca canton, Chiquintad parish. It focused on the implementation of digital tools as an innovative strategy to reinforce literacy skills in third and fourth-grade primary school students. This initiative arose due to difficulties students presented in reading comprehension, fluency, writing, spelling, and vocabulary. The proposal centered on designing interactive and playful activities on digital platforms such as Wordwall, Kahoot, Canva, Quizziz, Educaplay, and others, with the aim of innovatively supporting the students' learning process.

Seventeen students from the third and fourth grades of general basic education participated. A quantitative approach was used, involving the entire student population, with 8 students in the third grade and 9 in the fourth. An initial survey was administered to assess the students' literacy level, and a final survey was conducted to demonstrate the progress they achieved in strengthening their reading and writing skills. The objective was to capture the students' interest and motivation in using digital tools.

The results show that by integrating different activities with the help of digital tools, students' attention was playfully attracted. This demonstrates that new learning methodologies should be implemented to reinforce literacy, allowing students to actively build and participate, thereby fostering meaningful learning.

Keywords: digital tools, literacy, motivation, innovation, reinforce.

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
INTRODUCCIÓN	1
Planteamiento del problema.....	2
Objetivo general.....	3
Objetivos específicos	3
Justificación	4
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	6
1.1 Antecedentes de la investigación.....	6
1.2 Bases legales	8
1.3 La lectoescritura.....	9
1.3.1. Importancia de la lecto-escritura	10
1.3.2 La lectoescritura en la educación general básica	11
1.4 Desarrollo cognitivo y la adquisición de la lectoescritura en la infancia	11
1.5 Dificultades comunes en el aprendizaje de la lectoescritura en la educación primaria	13
1.6 Estrategias para mejorar las habilidades de la lectura y escritura.....	14
1.7 Herramientas digitales y su potencial en la lectoescritura	15
1.7.1 Tipología de herramientas digitales para la lectoescritura	16
1.7.2 Beneficios de las herramientas digitales en el desarrollo de la lectoescritura	18
1.7.3 Consideraciones pedagógicas para la integración de herramientas digitales en el aula	19
1.7.4 Ejemplos de herramientas y programas digitales específicas para la lectoescritura.....	20
Herramientas multimedia para la lectoescritura	20
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	22
2.1 Enfoque metodológico de la investigación	22
2.2 Población y muestra.....	23
2.3 Instrumentos.....	24
2.4 Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico	25
CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO.....	35
3.1 Fundamentos de la propuesta.....	35
Justificación	35
Objetivos de la propuesta.....	36
Importancia y características de la propuesta	37



3.2 Presentación de la propuesta.....	38
3.3 Ejecución de la propuesta	52
3.4 Resultados obtenidos con la implementación de la propuesta.....	53
Análisis e interpretación de resultados de la encuesta final.....	53
CONCLUSIONES	57
RECOMENDACIONES.....	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	59
ANEXOS	64

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Grado que cursan los estudiantes.	25
Figura 2. Opinión de los estudiantes sobre su nivel de lectura.....	26
Figura 3. Opinión de los estudiantes sobre su nivel de escritura.....	27
Figura 4. Opinión de los estudiantes sobre su comprensión lectora.....	27
Figura 5. Opinión de los estudiantes sobre su fluidez lectora	28
Figura 6. Opinión de los estudiantes sobre la dificultad de la escritura	29
Figura 7. Opinión de los estudiantes sobre la introducción de nuevas palabras.....	29
Figura 8. Opinión de los estudiantes sobre el interés en los materiales de lectura.....	30
Figura 9. Opinión de los estudiantes sobre los dispositivos que utiliza para leer y escribir.....	31
Figura 10. Opinión de los estudiantes sobre el uso de aplicaciones y juegos digitales	32
Figura 11. Opinión de los estudiantes sobre el uso de tecnología para aprender a leer y escribir.....	33
Figura 12. Opinión de los estudiantes sobre la ayuda que brinda la tecnología	33
Figura 13. Diseño de la actividad en la plataforma Wordwall	39
Figura 14. Presentación del juego en Wordwall.....	39
Figura 15. Diseño de la actividad en la plataforma Kahoot.....	40
Figura 16. Presentación del cuestionario en Kahoot.....	40
Figura 17. Diseño de la actividad en la plataforma Blooket.....	41
Figura 18. Presentación del juego en Blooket	42
Figura 19. Diseño de la actividad creada en la plataforma Genilly.....	43
Figura 20. Presentación del juego en Genially	43
Figura 21. Diseño de la actividad en las plataformas Canva y YouTube.....	44

Figura 22. Presentación del cuento en YouTube	44
Figura 23. Diseño de la actividad en la plataforma Pixton	45
Figura 24. Presentación del comic en Pixton.....	45
Figura 25. Diseño de la actividad interactiva en la plataforma Quizziz	46
Figura 26. Presentación del juego en Quizziz.....	47
Figura 27. Diseño de la actividad creada en la plataforma Cistic	48
Figura 28. Presentación del juego de palabras en Cistic	48
Figura 29. Diseño de la actividad creada en la plataforma Canva.....	49
Figura 30. Presentación del libro de historias creadas por los niños de tercer grado .	50
Figura 31. Diseño de la actividad creada en la plataforma Educaplay	51
Figura 32. Presentación de los crucigramas y sopa de letras en Educaplay	51
Figura 33. Opinión de los estudiantes sobre el uso de herramientas digitales en el aula	53
Figura 34. Opinión de los estudiantes sobre la motivación que tienen las herramientas digitales en la lectoescritura.....	54
Figura 35. Opinión de los estudiantes sobre el uso de tecnología para el reforzamiento de la lectura y escritura	55
Figura 36. Opinión de los estudiantes sobre el beneficio de las herramientas digitales en la lectoescritura	55
Figura 37. Opinión de los estudiantes sobre la diversión que ofrecen las herramientas digitales en la lectoescritura.....	56

INTRODUCCIÓN

En la era digital actual, la implementación de herramientas digitales emerge como un recurso esencial para fortalecer la lectoescritura en los niños. Estas herramientas ofrecen un abanico de recursos interactivos y dinámicos que se adaptan a los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes. Su integración no solo favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, la creatividad y la motivación, sino que también potencia la autonomía y las competencias comunicativas, permitiendo a los estudiantes procesar y entender información con mayor efectividad.

La necesidad de aplicar métodos innovadores para el desarrollo de las competencias de lectoescritura en la Educación Básica es fundamental, ya que incide directamente en el rendimiento académico. La integración de tecnologías educativas busca específicamente captar el interés y la atención de los estudiantes, transformando el proceso de lectoescritura en una experiencia más atractiva y efectiva.

En la Escuela de Educación Básica Roberto Espinosa, se ha observado que los estudiantes de tercero y cuarto grado presentan dificultades significativas en la comprensión lectora, redacción y fluidez verbal, lo que impacta negativamente su desempeño en diversas áreas académicas. Ante este desafío, la investigación propone la implementación de estrategias pedagógicas apoyadas en recursos tecnológicos para motivar a los estudiantes, promover un aprendizaje interactivo y, consecuentemente, mejorar sus habilidades comunicativas. Es crucial considerar la aplicación de herramientas digitales como una actividad didáctica que permita a los estudiantes aprender de manera divertida, despertando su interés a través de juegos interactivos y recursos digitales.

Este estudio se ha enfocado en el campo educativo con el propósito de integrar plataformas interactivas, aplicaciones educativas y otros recursos digitales para disminuir los problemas de lectoescritura presentes en niños y niñas de tercero y cuarto grado de Educación

General Básica. Mediante estas estrategias innovadoras, se espera no solo mejorar los niveles de lectoescritura, sino también fomentar en los estudiantes un gusto genuino por la lectura y la escritura.

Capítulo 1: MARCO TEÓRICO. Contiene los antecedentes de la investigación, sus bases teóricas conceptuales y las bases legales que fundamentan la investigación.

Capítulo 2: MARCO METODOLÓGICO. Contiene el enfoque metodológico de la investigación, la población y muestra, y los instrumentos de recolección de la información.

Capítulo 3: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS. Aquí se presentarán la tabulación, el análisis y la discusión de los datos obtenidos de la investigación.

Capítulo 4: PROPUESTA DEL PROYECTO. Contiene los fundamentos de la investigación, y se incluirán las actividades a desarrollar para la implementación del proyecto.

Capítulo 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES. Se presentarán las conclusiones y recomendaciones del trabajo de investigación, acorde a los objetivos planteados.

Planteamiento del problema

En la actualidad, el desarrollo integral de los estudiantes en los primeros años de la Educación General Básica depende en gran parte de cómo el docente estimule sus habilidades de comunicación, especialmente en la lectoescritura, ya que al incentivarlos desarrollan nuevas destrezas que favorecen a su progreso académico y personal. Es importante que los docentes se apoyen de herramientas digitales para mantener el interés, la motivación y la creatividad, con el fin de alcanzar un aprendizaje significativo.

En la Escuela de Educación Básica Roberto Espinosa, se ha notado que los estudiantes de tercero y cuarto grado muestran problemas significativos en la comprensión lectora, fluidez, redacción y ortografía, lo que limita su capacidad para enfrentar diferentes desafíos a lo largo



de su vida, frente a este problema vemos la necesidad de implementar herramientas digitales innovadoras para reforzar estas aptitudes.

Por esta razón, es de suma importancia diseñar e implementar actividades didácticas creadas en plataformas digitales, donde el papel de la creatividad, el juego y la participación, son fundamentales para reforzar el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercero y cuarto grado, siendo una oportunidad para su máximo desempeño educativo.

Problema científico 1

¿Cómo influyen la implementación de herramientas digitales en el reforzamiento de la lectoescritura en los niños de tercero y cuarto grado de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica Roberto Espinosa para mejorar sus habilidades lectoras y escritoras?

Preguntas científicas o directrices

¿Cuál es el nivel de lectura y escritura que poseen los estudiantes de tercero y cuarto grado?

¿Cuáles son las principales dificultades que se presentan en la lectoescritura de los estudiantes de tercero y cuarto grado?

¿Cuál es el efecto de la implementación de herramientas digitales en el fortalecimiento de la lectoescritura en los estudiantes de tercero y cuarto grado?

Objetivo general

Mejorar el nivel de lectoescritura en estudiantes de tercero y cuarto grado de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica Roberto Espinoza, mediante la implementación y aplicación de herramientas digitales interactivas.

Objetivos específicos

Diagnosticar el nivel de lectoescritura en los estudiantes de tercero y cuarto grado de la Escuela de Educación Básica Roberto Espinoza.

Diseñar actividades innovadoras que fortalezcan la lectoescritura en estudiantes de tercero y cuarto grado, utilizando herramientas digitales específicas.



- Aplicar las actividades desarrolladas con herramientas digitales para el fortalecimiento de la lectoescritura en los estudiantes de tercero y cuarto grado.
- Evaluar el impacto del uso de herramientas digitales en el reforzamiento de la lectoescritura en los estudiantes de tercero y cuarto grado.

Justificación

Dentro del contexto actual de la educación general básica, la incorporación de herramientas digitales en el fortalecimiento de lectura y escritura emerge como una estrategia esencial para enfrentar los desafíos de equidad, motivación y excelencia educativa, es por esta razón que la propuesta de implementar actividades innovadoras y digitales en estudiantes de tercero y cuarto grado de la Escuela de Educación Básica Roberto Espinosa busca transformar el aprendizaje tradicional en una experiencia interactiva, inclusiva y alineada con las exigencias de la sociedad digital moderna.

La iniciativa de incorporar herramientas digitales para el fortalecimiento de la lectoescritura responde a necesidades detectadas en el diagnóstico institucional que sugiere crear estrategias pedagógicas innovadoras con el propósito de mejorar el rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes.

El uso planificado y controlado de tecnologías de la información y comunicación en la enseñanza de la lectoescritura favorece la participación, incrementa la motivación y permite una atención más individualizada acorde a las necesidades de cada estudiante, adaptándose a diversos estilos y ritmos de aprendizaje. Es así que estas herramientas permiten crear ambientes de aprendizaje más dinámicos, eficientes y accesibles, propiciando el desarrollo de destrezas básicas, de tal manera que los estudiantes sean capaces de resolver los retos que surgen en su formación académica y en su vida diaria.

Emplear herramientas digitales en el aula brinda múltiples beneficios en la enseñanza de la lectoescritura, estas herramientas promueven la interacción y la participación dinámica



de los estudiantes, lo que aporta a una mejora en su interés y optimiza la evaluación formativa. Además, facilitan ajustar las actividades de acuerdo con las necesidades particulares de los alumnos, fomentando de esta manera su autonomía y compromiso al aprendizaje (Sánchez, 2024).

Los beneficiarios directos de esta iniciativa son los estudiantes de tercer y cuarto grado, quienes al emplear plataformas como Wordwall, Kahoot, Canva o Educaplay lograran reforzar su lectoescritura, estimulando así un aprendizaje más profundo y significativo, pues la implementación de estas tecnologías en el entorno escolar contribuye no solo al éxito académico, sino también a la formación de sujetos críticos y creativos que se desenvuelven mejor en la era digital.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes de la investigación.

Es importante mencionar que la utilización de herramientas digitales en el proceso de reforzamiento de la lecto-escritura es una propuesta innovadora y didáctica que va a permitir en los estudiantes mejorar este proceso, logrando aumentar la motivación de los niños en aprender, permitiendo desarrollar en ellos habilidades cognitivas esenciales.

Al explorar el repositorio de varias universidades, se ha podido descubrir diversos trabajos de investigación que destacan la importancia de las herramientas digitales para el fortalecimiento de la lectoescritura en niños de tercero y cuarto grado de educación básica. Dentro de estas investigaciones se pueden mencionar las siguientes:

Según Sánchez (2024) menciona en su tesis la cual titula “Herramientas digitales para la enseñanza de la lecto-escritura en estudiantes de tercer grado, de la Unidad Educativa Domingo Savio, Loja 2024”, donde explica que la implementación de herramientas digitales en el aula tiene un efecto positivo en el aprendizaje de la lecto-escritura, incrementando su motivación logrando progresos significativos en su capacidad para leer y escribir. Se puede evidenciar que los niños han demostrado autonomía, desarrollo en el pensamiento crítico, comprensión lectora y expresión escrita, habilidades fundamentales para su desarrollo académico.

Este trabajo de tesis tiene relación al proyecto de investigación ya que tiene como objetivo determinar la incidencia de las herramientas digitales como propuesta didáctica para la enseñanza de la lecto-escritura, nos permitirá comprender el impacto que tiene estas herramientas en el proceso de fortalecimiento de la lecto-escritura logrando que los niños desarrollen un aprendizaje significativo.

También podemos mencionar a Franco y Cedeño (2022) en su tesis de posgrado “Las TIC: como herramientas de apoyo en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes de tercer año de Básica Elemental”, manifiestan que la mayor parte de docentes consideran el uso de las

TIC como recurso didáctico para la enseñanza de la lectoescritura en niños de tercer grado, mediante la implementación del Programa Grin Educaplanet donde se pudo mejorar la capacidad de leer con eficiencia, sin errores y en un tiempo corto, creando un ambiente de interacción, juego y recreación para los estudiantes, permitiéndoles aumentar las habilidades e interés de leer de una manera más dinámica logrando efectividad en el proceso de aprendizaje.

Con esta investigación podemos mencionar que es importante implementar las herramientas digitales en la jornada diaria de trabajo de los niños, teniendo en cuenta que les va a permitir aprender de manera más significativa y dinámica con el fin de mejorar el aprendizaje, de igual manera es necesario que estas metodologías lleguen a todos los niveles educativos para una interacción entre docente y estudiante.

Por otro lado, según Maxi (2023) en su tesis de posgrado, la cual título “Implementación de Herramientas digitales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la Lectoescritura en el Segundo “B” de EGB de la Unidad Educativa Fiscal Fray Vicente Solano, Año Lectivo 2021-2022, donde manifiesta que se observó una mejora en el desarrollo de las habilidades de la lectura y escritura, mediante el manejo de un entorno dinámico e interactivo gracias a la ayuda de las herramienta digitales, apporto una diversidad de actividades tanto para docentes y estudiantes mediante el uso de estas herramientas como play posit, Canva, Symbaloo, audios, videos e imágenes con el fin de reforzar la lectura y escritura de los niños y niñas.

En la actualidad el uso de las tecnologías y herramientas digitales ha contribuido significativamente en la sociedad, es necesario implementar metodologías innovadoras y dejar atrás el modelo tradicional donde el único protagonista era el docente, ahora se busca un trabajo colaborativo entre docentes y estudiantes mediante el uso de herramientas digitales, logrando mejorar el desempeño académico de los estudiantes.

De este modo se concluye que existe una diversidad de investigaciones que nos permite sustentar que al usar y aplicar herramientas digitales en el aula permitirá captar la atención de los estudiantes y ellos participaran activamente en su proceso de enseñanza.

1.2 Bases legales

Según la Constitución de la Republica del Ecuador (2008) nos menciona en los artículos del estado:

Sección tercera

Comunicación e Información

Art. 22.- Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

Sección quinta

Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará

el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Los artículos mencionados por la Constitución de la República del Ecuador están basados en la educación de los niños del Ecuador, la Constitución garantiza la educación considerando un derecho indispensable para todos los ecuatorianos, así garantizamos un país libre y soberano que contribuye al desarrollo nacional. No olvidemos que la educación es indispensable para el desarrollo de los niños, el estado debe velar por todos los ecuatorianos.

1.3 La lectoescritura

Primeramente, es necesario conocer la definición de la lectoescritura y cuál es su importancia en la Educación General Básica.

Según Díaz (2019) la lectoescritura se refiere al proceso educativo en el que los docentes proponen a los estudiantes varias actividades con el objetivo de aproximarlos a la lectura y fomentar una reflexión sobre lo que se está leyendo, es así que estas competencias son esenciales desde las edades tempranas para que los niños desarrollen nuevas aptitudes.

Para Peñafiel (2022) la lectoescritura constituye un proceso de aprendizaje en donde el docente hace énfasis en la educación desde los primeros años, utilizando teorías y métodos que ayuden a potenciar la lectoescritura, centrándose en aspectos formales. La lectura y la escritura son dos habilidades que están íntimamente vinculadas, estas destrezas son esenciales para que

el estudiante siga aprendiendo a lo largo de su vida, es decir, la lectoescritura es una habilidad que los estudiantes deben desarrollar desde la educación inicial, esto les va a permitir aprender día a día, abrir el camino de la comunicación con la sociedad, es importante que desde los inicios de la escritura y lectura el docente fomente un aprendizaje significativo para que los estudiantes puedan desarrollar nuevas habilidades en el nivel académico.

1.3.1. Importancia de la lecto-escritura

Aprender a leer y escribir brinda grandes beneficios en el desarrollo académico, cognitivo de los niños y adquirir habilidades fundamentales para su crecimiento intelectual, en estos contextos citamos a [UNIR \(2024\)](#) quien menciona los beneficios e importancia de la lectoescritura:

Mejora la memoria y concentración: al momento de leer y escribir los estudiantes desarrollan la concentración, logrando recordar información que aprendiendo.

Desarrollo de la creatividad: mediante el empleo de diferentes lecturas, cuentos, fábulas y leyendas permite a los niños llevarlos a mundos fantásticos gracias al desarrollo y estimulación de su imaginación.

Mejora de la autoestima: la lectoescritura funciona como un reflejo que nos muestra a nosotros mismos, facilitándonos la exploración de nuestra habilidad para leer y escribir, reforzando así la autoestima y potenciando la autoconfianza.

Desarrollo de habilidades sociales: al momento que un niño aprende de diversas situaciones a través de la lectura, desarrolla habilidades comunicativas que le ayuda a relacionarse con la sociedad.

Adquisición de nuevos conocimientos: a través de la lectura el niño adquiere nuevos conocimientos sobre una variedad de temas comprendiendo de mejor manera el mundo que le rodea.

Todos estos beneficios que adquieren los niños al momento de leer y escribir son fundamentales para su aprendizaje, permitiéndoles mejorar el lenguaje, la concentración, la memoria y la comunicación. Además, fomenta la imaginación y creatividad al adquirir nuevos conocimientos ellos pueden expresarse y comunicarse de manera clara.

1.3.2 La lectoescritura en la educación general básica

La lectoescritura en la Educación General Básica es importante para el desarrollo cognitivo, la comunicación y la oportunidad de acceder a nuevos conocimientos que fortalezcan su expresión oral y puedan interactuar en diferentes actividades y poder expresar sus ideas con mayor confianza.

En la educación básica, la lectoescritura se ha convertido en el instrumento cognitivo más eficiente para obtener nuevos conocimientos, esto se debe a que el aprendizaje es visto como esencial en los alumnos, y el docente es el encargado de potenciar sus capacidades y tener los conocimientos requeridos para identificar problemas en el proceso de aprendizaje, es necesario que se empleen nuevas estrategias metodológicas que promuevan el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y así acoplarse a las necesidades de cada alumno (Macias, 2024).

Es importante promover estrategias de aprendizaje para potenciar habilidades en la lectoescritura en los estudiantes de los niveles de educación general Básica, con el fin de potenciar sus habilidades lectoras mediante la creación de entornos de aprendizaje que motiven a los estudiantes a utilizar el lenguaje escrito como herramienta para manifestar sus ideas y pensamientos (Macias, 2024).

1.4 Desarrollo cognitivo y la adquisición de la lectoescritura en la infancia

Es importante conocer los diferentes métodos que favorecen a la enseñanza de la lectoescritura en los estudiantes, actualmente disponemos con una variedad extensa de métodos

para la enseñanza de la lectoescritura, cada uno más necesario que otro, pero es preciso conocer a cada método para determinar si es esencial o no en la enseñanza. El objetivo es proporcionar al docente la información específica para que pueda seleccionar el método y comprender en qué momento aplicarlo de manera significativa en los estudiantes (Sánchez, 2024).

Según Briceño (2021) existe una variedad de métodos para la enseñanza de la lectoescritura, el cual se encuentran los siguientes:

Método alfabético: método utilizado en la antigüedad, este método permite enseñar a los estudiantes el sonido del abecedario combinando las vocales y consonantes, ayuda a comprender la función que desempeña cada palabra.

Método fonético: método tradicional y sencillo, se aprende el sonido de las vocales y consonantes, después se combinan las consonantes con las vocales para la construcción de sílabas.

Método silábico: es un método mecánico donde se debe prestar atención a su comprensión, aquí primero se aprenden vocales y después la combinación consonante-vocal, permitiendo la formación de sílabas después a frases.

Método global: este método se enfoca en el entendimiento de palabras, el cual contempla fases como: comprensión, imitación, elaboración y producción, en este método es necesario que el docente emplee herramientas y recursos de enseñanza para lograr resultados significativos.

Método ecléctico: en este método se combina elementos de diferentes métodos, se forma de la parte esencial de cada estrategia para facilitar el aprendizaje de la lectoescritura, se adapta a las necesidades de cada estudiante.

Método Matte: esta técnica se enfoca en que el niño reconozca cada vocal y consonante que forma cada palabra de manera separada y silábicamente, este método se centra más en el aprendizaje de cada niño y que estrategia el utilizaría.

Método Montessori: metodología que abarca un aprendizaje integral, se enfoca en un aprendizaje autónomo, donde el niño aprende por su propio interés, la motivación y el estímulo en su entorno le permite al estudiante explorar y aprender de manera independiente.

En base a lo que menciona el autor, la enseñanza de la lectoescritura es un proceso fundamental dentro de la educación, es necesario que cada método se ajuste a las características y necesidades de cada estudiante, tomando en cuenta las dificultades que se presentan en el aula, los docentes serán los encargados de emplear estas metodologías de manera efectiva para un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje, es importante que los docentes trabajen con la metodología adecuada para un resultado positivo en el aprendizaje.

1.5 Dificultades comunes en el aprendizaje de la lectoescritura en la educación primaria

La lectoescritura en la actualidad está considerada como una habilidad fundamental en la educación y el desarrollo humano, ya que es la base para el aprendizaje y la comunicación. Sin embargo, para muchos estudiantes, adquirir estas habilidades se convierte en un desafío, ya que presentan problemas de aprendizaje que ocasiona un bajo desempeño académico y dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura, escritura, comprensión y comunicación (Puñales et al., 2016).

Las dificultades que encontramos en el proceso están:

Dislexia: la Asociación Internacional de Dislexia la define en 2002 como “una incapacidad específica de aprendizaje de origen neuro biológico que se caracteriza por dificultades en la precisión o fluidez en el reconocimiento de palabras, así como deficiencias en la escritura y en las capacidades de descodificación” (Samaniego y Luna, 2020, p. 27).

Disgrafía: es un trastorno específico del aprendizaje de la escritura, que afecta la calidad de la escritura, su trastorno se ve reflejado en el trazado o la grafía, de igual manera

confunde e invierte sílabas o letras de forma incorrecta causándole problemas para realizar textos escritos causando problemas en su aprendizaje (Beltrán, 2022).

Disortografía: es una dificultad específica del aprendizaje que afecta la habilidad para redactar de manera adecuada. En este trastorno existen errores en la ortografía, omisión de letras y sílabas, confusión de letras de forma y sonido, afectando su rendimiento académico debido a los problemas de lectura y dificultad para hablar (Macas et al., 2024).

Todas estas dificultades que se presentan en la lectoescritura es necesario identificarlas a tiempo con el fin de buscar soluciones e intervenir de manera pedagógica para brindar respuestas y ayudar a cada estudiante que muestra estos trastornos, es necesario actuar inmediatamente, el docente debe brindar un apoyo individualizado a los estudiantes de acuerdo a las necesidades que ellos requieran, es importante estar atentos a las diferentes manifestaciones que presentan estos trastornos para así poder brindar un apoyo adecuado a los estudiantes.

1.6 Estrategias para mejorar las habilidades de la lectura y escritura

La lectura y la escritura es un proceso fundamental para los niños, les ayuda en el desarrollo cognitivo, permitiéndoles aumentar su vocabulario y mejorar la ortografía, esta fase de escritura y lectura les permite desarrollar su imaginación y ampliar sus conocimientos, por esta razón hay diversas estrategias destinadas a potenciar habilidades de la lectoescritura. De acuerdo con Tito (2021) sugiere 10 tácticas para potenciar las capacidades de lectura y escritura:

Leer juntos en familia, crear este vínculo permite el interés por la lectura.

Modele la lectura fluida, los niños aprenden lo que ve es importante leer con naturalidad y emoción.



Leer en voz alta, esto permitirá un mejor desempeño académico, al saber perder el miedo a equivocarse y mejor motivarse a seguir aprendiendo.

Uso de diccionario, es importante que los niños sean investigativos, el diccionario les permitirá el significado de muchas palabras.

Analizar la lectura, es importante la comprensión lectora de los niños, es necesario no causar confusión y mejor explicar.

Evita corregir la ortografía y redacción con largas planas, es necesario corregir inmediatamente.

Trabajar diariamente con las palabras que se le dificultan, realizar un tablero didáctico que les ayude aprender a escribir correctamente las palabras.

Motivarlo en el proceso, es importante guiarlos en el proceso de la lectura y puedan aprender cada día.

Realizar actividades para mejorar y alcanzar con éxito el aprendizaje.

Reglas básicas que fomenten técnicas adecuadas para que aprendan correctamente a escribir y leer.

Es importante tanto para el docente y padres de familia motivar a los niños y niñas, a aprender a leer y escribir, es necesario que se sientan seguros y apoyados en este proceso de aprendizaje, no deben ser obligados porque su aprendizaje no va a ser significativo, es necesario que cada niño aprenda a su ritmo y así lograr un aprendizaje exitoso.

1.7 Herramientas digitales y su potencial en la lectoescritura

Hoy en día, la lectoescritura va más allá de los textos impresos. Las tecnologías digitales han abierto un mundo de información al alcance de los niños, con solo hacer clic, los estudiantes pueden acceder a una gran variedad de plataformas y recursos en línea. Esto ha

permitido que los estudiantes tengan igualdad de oportunidades y pueda acceder a material de lectura y escritura que de otra manera les hubiera sido inaccesible.

Las aulas modernas cada vez más integran herramientas digitales en sus prácticas pedagógicas, lo que ofrece nuevas formas de involucrar a los estudiantes en actividades de lectura y escritura. Por ejemplo, la gamificación, los libros electrónicos interactivos y las plataformas de colaboración en línea son solo algunas muestras de cómo la tecnología está siendo utilizada para mejorar la alfabetización. No obstante, es fundamental garantizar que estas herramientas se utilicen de manera efectiva y equitativa, ya que no todos los estudiantes tienen igual acceso a la tecnología fuera del entorno escolar. (Pimiento, 2024, pág.183)

Como se evidencia, la incorporación de estas herramientas digitales en las aulas potencia la lectoescritura permitiendo a los docentes ofrecer un aprendizaje más accesible, interactivo, colaborativo y relevante para la vida de los estudiantes. A su vez, les proporciona retroalimentación inmediata, lo cual facilita dar seguimiento al progreso de los alumnos y adaptar estrategias pedagógicas. Este enfoque los prepara con un conjunto de competencias fundamentales para prosperar en la era digital, trascendiendo las habilidades tradicionales de lectura y escritura.

1.7.1 Tipología de herramientas digitales para la lectoescritura

Existe un abanico de herramientas digitales para la lectoescritura y su clasificación no es estática puesto que evoluciona con la tecnología. Sin embargo, para fines pedagógicos, se pueden agrupar en categorías funcionales que orientan su propósito en el aula.

Plataformas de creación de contenido multimodal: Con estas herramientas, los estudiantes pueden unir texto con fotos, audio y video para crear historias más elaboradas y divertidas. La escritura deja de ser solo texto para convertirse en un acto de diseño comunicativo, donde el objetivo es combinar diferentes formas para transmitir un mensaje más



potente. Plataformas como los creadores de cuentos digitales, blogs y wikis son ejemplos que promueven la escritura digital multimodal, integrando distintos medios para hacer el mensaje más significativo e interactivo (Bustos, 2025).

Software y aplicaciones de práctica y refuerzo: Dentro del amplio mundo digital, existen diversos programas y aplicaciones específicamente diseñados para ejercitar y fortalecer habilidades concretas de la lectoescritura en estudiantes de tercero y cuarto de básica (6-9 años de edad). Estas herramientas se enfocan en aspectos como:

Conciencia fonológica: Ayudan a los niños a identificar y manipular los sonidos de las palabras.

Ortografía: Ofrecen ejercicios interactivos para aprender a escribir correctamente.

Velocidad lectora: Proponen actividades para mejorar el ritmo al leer, pero comprendiendo lo que se lee.

Comprensión lectora: Presentan textos y desafíos que evalúan y mejoran la capacidad de entender lo leído.

Con frecuencia, estas herramientas digitales utilizan la gamificación (con recompensas, niveles y avatares) para motivar y mantener el interés de los estudiantes, haciendo el aprendizaje divertido. Además, suelen ofrecer retroalimentación inmediata sobre sus respuestas y se adaptan al ritmo individual de cada niño, permitiéndoles avanzar a su propio ritmo. Ejemplos específicos para este nivel incluyen aplicaciones educativas de lectoescritura que se encuentran en tabletas o plataformas web interactivas que ofrecen juegos de palabras, dictados o lecturas guiadas con preguntas (Moyano et al., 2024).

Herramientas de lectura interactiva y social: Estas herramientas digitales van más allá de solo mostrarte libros o artículos. Puesto que permiten participar directamente con el contenido: mediante el uso de diccionarios incorporados, resaltadores, herramientas para tomar

notas y espacios para conversar con otros lectores. Así, la lectura se convierte en una actividad más activa y social, donde la comprensión se construye en equipo (Cassany , 2019).

Juegos educativos (Serious Games): De acuerdo con Sánchez y Pascual (2022) los juegos serios son herramientas educativas digitales transforman el aprendizaje en experiencias más interactivas. Ejemplos como TuinLEC y PetitUBindig ya demuestran mejoras en la lectura y escritura. Otro ejemplo es GraphoGame, usado en muchos países, ayuda a los niños de primaria con los sonidos de las palabras.

Aunque estos juegos son prometedores, todavía necesitan avanzar mucho, especialmente en la parte de comprender oraciones completas y en basarse más en teorías educativas claras. Es muy importante que estos juegos sean de buena calidad, adaptados a las diferentes edades y cumplan con los objetivos de enseñanza, lo que es fundamental para cambiar y mejorar la educación.

1.7.2 Beneficios de las herramientas digitales en el desarrollo de la lectoescritura

Integrar herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en niños en edades tempranas trae muchos beneficios importantes que cambian la educación para bien, esencialmente, estas tecnologías permiten que los estudiantes se sientan más motivados e involucrados porque son interactivas, usan diferentes tipos de contenido como texto, audio y video y son divertidas (Bravo y Suástegu, 2022).

También facilitan que el aprendizaje sea más personal, ajustándose al ritmo y a lo que cada estudiante necesita. Una de sus grandes ventajas es que los docentes pueden brindar retroalimentación al instante y de forma continua, lo que ayuda a corregir errores de manera inmediata reforzando el aprendizaje de forma integral.

Estas herramientas también desarrollan habilidades clave para hoy en día, como saber manejarse en el mundo digital, la creatividad y el pensamiento crítico. Asimismo, abren la

puerta a una gran cantidad de textos reales y de gran variedad, haciendo que el aprendizaje perdure y sea relevante para los estudiantes.

1.7.3 Consideraciones pedagógicas para la integración de herramientas digitales en el aula

El rol del docente es de facilitador del aprendizaje y un diseñador de experiencias. Su trabajo es guiar a los estudiantes para que usen las herramientas de forma crítica, ayudarlos con las dificultades y animarlos a reflexionar sobre lo que aprenden.

De acuerdo a Carvajal et al. (2025), la incorporación de tecnologías digitales en la educación ofrece tanto desafíos como oportunidades para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para lograrlo satisfactoriamente, es crucial adoptar un enfoque pedagógico holístico que abarque diversos aspectos.

Primeramente, la elección de las herramientas debe estar directamente vinculada a los objetivos de aprendizaje y al currículo, esto asegura que la tecnología añada un valor real, impulsando el desarrollo de competencias digitales, cognitivas y socioemocionales en los estudiantes. Además, resulta primordial la formación continua y competente de los docentes, la cual debe ir más allá del manejo técnico llevándolos a crear herramientas útiles para los estudiantes, por medio de metodologías activas como el aprendizaje colaborativo, la gamificación o el aprendizaje basado en proyectos que a su vez promueven la motivación, la autonomía y una participación estudiantil más activa.

La planificación pedagógica debe contemplar la adaptación y personalización de los contenidos. Esto es clave para atender la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje, asegurando así la inclusión y equidad en el acceso a los recursos digitales, particularmente en zonas en donde existen brechas tecnológicas lo que puede afectar la calidad de la educación y las oportunidades de aprendizaje (Pimiento, 2024).

Asimismo, es fundamental considerar la seguridad y privacidad de los datos. La evaluación formativa mediante herramientas digitales, que permite un seguimiento constante y retroalimentación inmediata, también es vital para optimizar el proceso educativo. Finalmente, para que la tecnología realmente mejore la lectoescritura en los niños, es crucial que toda la comunidad educativa se involucre: docentes, estudiantes, familias y directivos, puesto que la participación conjunta es la clave para crear un ambiente colaborativo y duradero que fomente un aprendizaje significativo de la lectura y la escritura, preparando a los alumnos para los retos del siglo XXI.

1.7.4 Ejemplos de herramientas y programas digitales específicas para la lectoescritura

Herramientas multimedia para la lectoescritura

Según Salcedo (2019), diversas herramientas multimedia enriquecen el proceso educativo, particularmente en lectoescritura a continuación algunos ejemplos:

Cuadernia: permite crear libros digitales interactivos, facilitando la comprensión lectora.

Hot Potatoes: ofrece a los docentes una vía sencilla para generar ejercicios web interactivos sin necesidad de programación.

Educaplay: es una plataforma gratuita con actividades interactivas adaptables a cualquier dispositivo, que usa texto, imágenes y sonido para atraer a los estudiantes

eXeLearning: una herramienta de código abierto para crear materiales didácticos.

Microsoft Lector Inmersivo: ayuda a los alumnos a escuchar textos dictados, resaltar elementos gramaticales y separar sílabas, con opciones de personalización.

Ludiletras: busca el desarrollo neurológico infantil mediante la creatividad y manipulación para la lectoescritura.



Edelvives "Molalaletra": es un método digital gamificado que usa videos y cuentos para un aprendizaje estimulante.

Storyboard: permite crear y compartir cuentos en línea usando bibliotecas de imágenes

Las herramientas tecnológicas buscan guiar a los estudiantes en la construcción de su propio aprendizaje, permitiendo desarrollar habilidades visuales, gráficas y auditivas sin requerir conocimientos técnicos avanzados. Sin embargo, la clave para mejorar la lectura y escritura reside en la motivación del estudiante. Para ello, es fundamental diseñar un programa educativo que sea explicativo, formativo y con ejercicios prácticos, lo que fomenta el aprendizaje autónomo impulsado por la perseverancia y el interés.

Es esencial que los procesos lingüísticos de lectura y escritura se adquieran con una metodología adecuada que permita al estudiante organizar ideas y desarrollar sus habilidades orales. Muchos programas educativos de lectoescritura integran el juego como parte central de su metodología para aumentar la motivación del alumno. Esta estimulación lúdica facilita que el estudiante organice ideas, analice, sintetice, interprete y forme palabras, simplificando así el proceso de leer y escribir (Núñez y Santamarina, 2014).

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1 Enfoque metodológico de la investigación

El presente estudio adopta un enfoque cuantitativo, ya que busca medir y analizar de manera objetiva el impacto de la implementación de herramientas digitales en el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes de tercero y cuarto grado de la Escuela de Educación Básica Roberto Espinosa. El enfoque cuantitativo permite recolectar datos numéricos a través de instrumentos estandarizados, como las encuestas, facilitando la comparación de resultados antes y después de la intervención. Este enfoque se justifica porque se pretende obtener resultados medibles sobre el nivel de mejora en las competencias de lectoescritura, permitiendo así evaluar de manera precisa el efecto de las estrategias digitales aplicadas.

Además, se trata de una investigación aplicada con un diseño cuasi-experimental, ya que busca resolver un problema específico en un contexto educativo real mediante la aplicación de una intervención concreta. La variable independiente es la implementación de herramientas digitales, mientras que la variable dependiente es el nivel de desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes. Este tipo de estudio permite observar los cambios producidos por la intervención y establecer relaciones de causalidad de forma controlada, aunque sin la aleatorización total de los grupos.

El presente estudio adopta un enfoque cuantitativo, ya que busca medir y analizar de manera objetiva el impacto de la implementación de herramientas digitales en el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes de tercero y cuarto grado de la Escuela de Educación Básica Roberto Espinoza. El enfoque cuantitativo permite recolectar datos numéricos a través de instrumentos estandarizados, como las encuestas, facilitando la comparación de resultados antes y después de la intervención. Este enfoque se justifica porque se pretende obtener resultados medibles sobre el nivel de mejora en las competencias de

lectoescritura, permitiendo así evaluar de manera precisa el efecto de las estrategias digitales aplicadas.

2.2 Población y muestra

La población de este estudio está conformada por todos los estudiantes de tercero y cuarto grado de la Escuela de Educación Básica Roberto Espinosa, quienes presentan dificultades en la lectoescritura, según el diagnóstico realizado por los docentes del plantel en el presente año lectivo.

Dado que la escuela cuenta con un total de 17 estudiantes en estos grados, se ha decidido trabajar con la población total, dichos grados están repartidos de la siguiente manera: 8 estudiantes de tercer año de educación básica y 9 estudiantes de cuarto año de educación básica. Esta decisión se fundamenta en que el número de estudiantes es reducido, lo que permite incluir a todos los sujetos en el estudio, garantizando así la representatividad y la validez de los resultados. Además, trabajar con la totalidad de los estudiantes elimina el sesgo de selección y asegura que los hallazgos sean aplicables a todo el grupo de interés.

Criterio muestral

No se aplicó muestreo probabilístico, ya que la población es manejable y se optó por un censo, es decir, la inclusión de todos los estudiantes de los grados mencionados. Esta decisión permite obtener información completa y precisa sobre el fenómeno estudiado.

Población

En investigaciones con poblaciones más grandes, el tamaño de muestra se determina mediante la siguiente fórmula:

$$n = (N * Z^2 * p * q) / (e^2 * (N - 1) + Z^2 * p * q)$$

Donde:

n = tamaño de la muestra



N = tamaño de la población

Z = parámetro estadístico según el nivel de confianza

p = probabilidad de ocurrencia del evento

q = probabilidad de no ocurrencia ($1-p$)

e = error máximo de estimación aceptado

Sin embargo, en este caso, dado el tamaño reducido de la población ($N=17$), se trabajará con la totalidad de los estudiantes, por lo que no es necesario aplicar la fórmula muestral.

La población objeto de estudio está constituida por los 17 estudiantes matriculados en los grados tercero y cuarto de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica Roberto Espinoza, durante el año lectivo 2024-2025. Estos estudiantes han sido identificados como sujetos que presentan dificultades en la comprensión lectora y la escritura, lo que justifica su inclusión en la presente investigación.

Muestra

La muestra corresponde a la totalidad de la población, es decir, los 17 estudiantes de tercero y cuarto grado. La elección de una muestra censal se debe a la cantidad limitada de estudiantes, lo que permite realizar un seguimiento individualizado y obtener resultados más precisos y representativos del grupo.

2.3 Instrumentos

El principal instrumento para la recolección de datos en esta investigación será una encuesta inicial y una encuesta final elaborada en Google Forms, proyectada específicamente para conocer las competencias adquiridas por los estudiantes de tercero y cuarto grado en áreas clave como comprensión lectora, ortografía y producción textual.

La encuesta inicial estará compuesta por 12 preguntas de base estructurada, que incluirán ítems de selección múltiple. Estas preguntas han sido elaboradas tomando en cuenta las necesidades de los estudiantes de los grados correspondientes.

La encuesta final estará compuesta por 5 preguntas de base estructurada que nos servirá para conocer el impacto del uso de herramientas digitales en el reforzamiento de la lectoescritura en los estudiantes de tercero y cuarto grado.

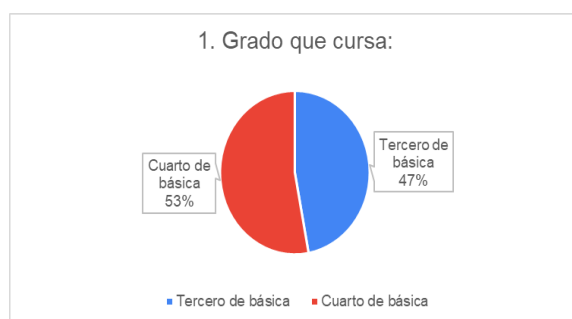
La encuesta inicial y final serán aplicadas a todos los 17 estudiantes de tercero y cuarto grado de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica Roberto Espinoza.

Los resultados obtenidos en la encuesta inicial y final serán analizados y recopilados en gráficos, estos análisis permitirán evaluar de manera objetiva el impacto de la intervención en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura de los estudiantes.

2.4 Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico

A continuación, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la encuesta inicial, dirigida a estudiantes de tercero y cuarto grado para identificar el nivel de lectoescritura. Cada pregunta fue analizada mediante gráficos y un análisis interpretativo de los resultados obtenidos de la encuesta.

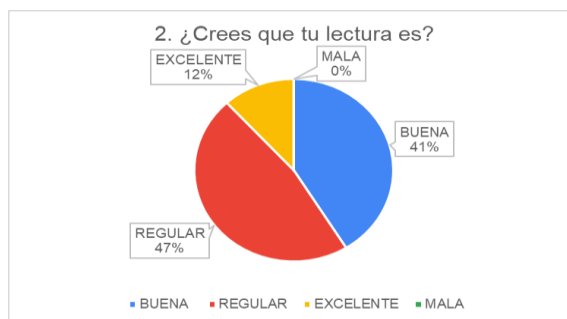
Figura 1. Grado que cursan los estudiantes.



Nota: Elaborado por las autoras/ Adriana Coronel y Andrea Toapanta

Como se observa en la Figura 1 el grado que cursan los estudiantes, en esta pregunta permite conocer la población total de estudio correspondiente a los estudiantes de tercero y cuarto grado de educación general básica de la Escuela de Educación General Básica Roberto Espinosa. Los resultados encontrados fueron los siguientes: El 53% corresponde a los estudiantes de cuarto grado, dando un total de 9 estudiantes, el 47% corresponde a estudiantes de tercer grado, dando un total de 8 estudiantes. Esto indica que la mayoría de los estudiantes pertenecen a cuarto grado.

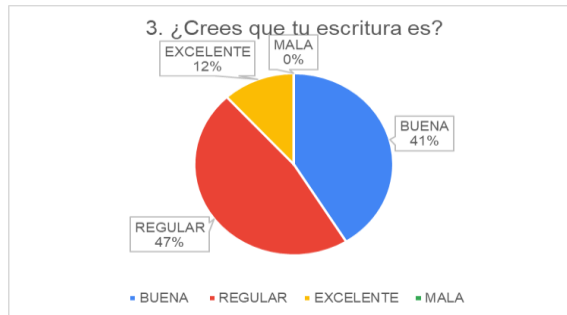
Figura 2. Opinión de los estudiantes sobre su nivel de lectura



Nota: Elaborado por las autoras/ Adriana Coronel y Andrea Toapanta

En la Figura 2, los resultados que se encontraron fueron los siguientes: el 47% de estudiantes mencionó que su nivel de lectura es regular, el 41% mencionó que su nivel de lectura es bueno, el 12% respondieron que su lectura es excelente y el 0% respondió que es mala, el objetivo de hacer esta pregunta en la encuesta es conocer el nivel de lectura que tienen los estudiantes de tercero y cuarto grado de educación general básica de la Escuela de Educación General Básica Roberto Espinosa. Esto nos indica que un porcentaje menor de estudiantes consideran que tienen un nivel de lectura fluida y un gran porcentaje de estudiantes necesitan refuerzo en su lectura.

Figura 3. Opinión de los estudiantes sobre su nivel de escritura



Nota: Elaborado por las autoras/ Adriana Coronel y Andrea Toapanta

Como se observa en la Figura 3, los resultados que se encontraron fueron los siguientes: el 47% de estudiantes mencionó que su nivel de escritura es regular, el 41% mencionó que su nivel de escritura es bueno, el 12% respondieron que su escritura es excelente y el 0% respondió que es mala. El objetivo de esta pregunta en la encuesta es conocer el nivel de escritura que tienen los estudiantes de tercero y cuarto grado de educación general básica de la Escuela de Educación General Básica Roberto Espinosa. Esto nos indica que un porcentaje menor de estudiantes consideran que pueden escribir correctamente y un gran porcentaje de estudiantes necesitan refuerzo en su escritura.

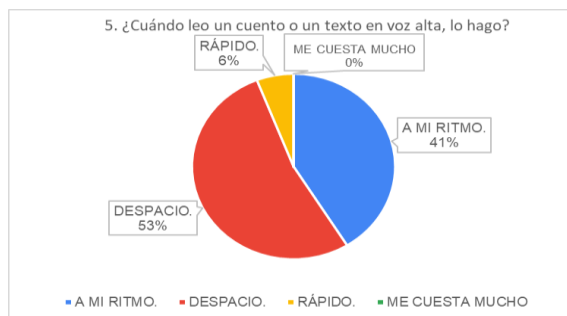
Figura 4. Opinión de los estudiantes sobre su comprensión lectora



Nota: Elaborado por las autoras/ Adriana Coronel y Andrea Toapanta

Como se observa en la Figura 4, los resultados que se encontraron fueron los siguientes: el 71% de estudiantes mencionó que lee y comprende a veces el contenido de textos y cuentos, el 23% mencionó que siempre y el 6% respondieron nunca. El objetivo de hacer esta pregunta en la encuesta es conocer la comprensión lectora que tienen los estudiantes de tercero y cuarto grado de educación general básica de la Escuela de Educación General Básica Roberto Espinosa. Con lo antes mencionado se puede determinar qué tan seguido leen los estudiantes y si entienden por completo la lectura, observando que los niños necesitan practicar frecuentemente la lectura para lograr comprender de manera profunda y crítica un texto.

Figura 5. Opinión de los estudiantes sobre su fluidez lectora



Nota: Elaborado por las autoras/ Adriana Coronel y Andrea Toapanta

Como se observa en la Figura 5, los resultados que se encontraron fueron los siguientes: el 53% de estudiantes lee despacio, el 41% a su ritmo, el 6% leen de manera fluida y el 0% le cuesta mucho, el objetivo de esta pregunta fue determinar con qué fluidez leen los estudiantes de tercero y cuarto grado. Con estos resultados podemos determinar que los estudiantes necesitan ayuda para reforzar la fluidez lectora dándonos pautas claras para poder intervenir con metodologías pedagógicas innovadoras.

Figura 6. Opinión de los estudiantes sobre la dificultad de la escritura



Nota: Elaborado por las autoras/ Adriana Coronel y Andrea Toapanta

Como se observa en la Figura 6, los resultados que se encontraron fueron los siguientes: el 47% de estudiantes le cuesta empezar, el 41% lo hace con muchas ideas, el 6% no sabe qué escribir y el 6% de estudiantes no les gusta escribir. El objetivo de esta pregunta fue determinar el grado de escritura que poseen los estudiantes de tercero y cuarto grado. Considerando estos resultados evidenciamos la falta de motivación y creatividad que tienen los estudiantes, dándonos un claro enfoque para implementar nuevas estrategias de refuerzo en la escritura a los niños.

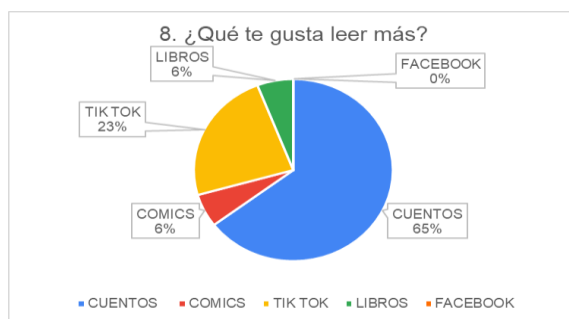
Figura 7. Opinión de los estudiantes sobre la introducción de nuevas palabras



Nota: Elaborado por las autoras/ Adriana Coronel y Andrea Toapanta

En la Figura 7, los resultados que se encontraron fueron los siguientes: el 71% de estudiantes mencionan que a veces les cuesta mucho, el 23% si tiene dificultad para escribir palabras largas o complicadas y el 6% no tiene ninguna dificultad. el objetivo de esta pregunta fue determinar el nivel de dificultad de los estudiantes para escribir palabras nuevas y complejas que ayuden a extender el vocabulario de los estudiantes de tercero y cuarto grado. En base a estos resultados evidenciamos una clara necesidad de reforzar el vocabulario e integrar nuevas palabras al léxico de los alumnos, estimulándolos con metodologías innovadoras que les ayuden a leer y escribir de manera autónoma palabras nuevas.

Figura 8. Opinión de los estudiantes sobre el interés en los materiales de lectura

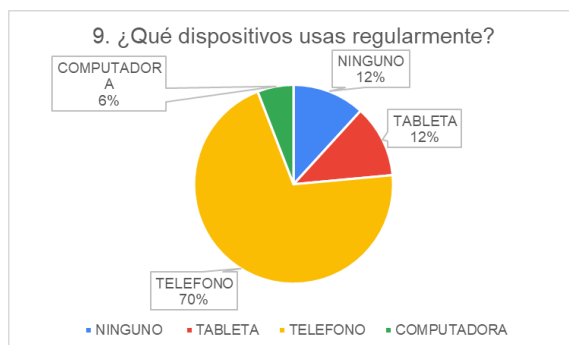


Nota: Elaborado por las autoras/ Adriana Coronel y Andrea Toapanta

Como se observa en la Figura 8, se presentaron los siguientes resultados: el 65% de estudiantes prefiere cuentos, el 23% utilizan Tik Tok, el 6% libros y comics y el 0% Facebook. En base a estos resultados, se observa una clara preferencia por los cuentos como material de lectura ya que incorpora gráficos, aventura, magia y personajes atractivos para ellos, también notamos que un porcentaje de estudiantes se inclina por Tik Tok debido a que posee contenido corto visualmente atractivo, por otra parte, los libros, comics y la plataforma Facebook no les atrae significativamente. Por lo tanto, debemos aprovechar fusionando cuentos con

herramientas digitales innovadoras para incentivarlos a leer. El objetivo de esta pregunta fue conocer con que material didáctico o medio digital se les hace más llamativo la lectura.

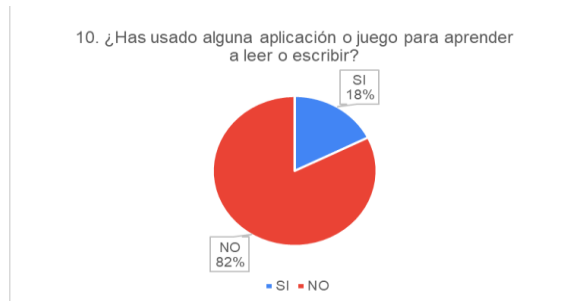
Figura 9. Opinión de los estudiantes sobre los dispositivos que utiliza para leer y escribir



Nota: Elaborado por las autoras/ Adriana Coronel y Andrea Toapanta

Como se observa en la Figura 9, se presentaron los siguientes resultados: el 70% de los estudiantes utilizan el teléfono móvil, el 12% utilizan una tableta, el 12% no utilizan ningún dispositivo y el 6% utiliza la computadora. El objetivo de esta pregunta fue conocer qué dispositivos utilizan comúnmente los alumnos para su proceso de aprendizaje. En base a estos resultados, se observa que el dispositivo móvil es el más utilizado por los estudiantes, puesto que es accesible para la mayoría de ellos debido al factor económico que dificulta a los padres de familia la adquisición de estas herramientas para la educación de sus hijos.

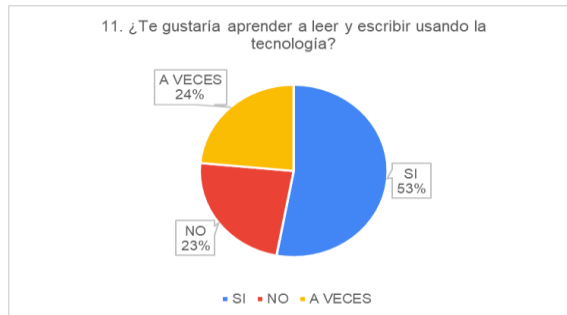
Figura 10. Opinión de los estudiantes sobre el uso de aplicaciones y juegos digitales



Nota: Elaborado por las autoras/ Adriana Coronel y Andrea Toapanta

En la Figura 10, se pueden observar que se obtuvieron los siguientes resultados: el 82% de estudiantes manifiestan que no han utilizado herramientas digitales para practicar la lectoescritura y el 18% si han utilizado aplicaciones o juegos para aprender a leer y escribir. El objetivo de esta pregunta a los alumnos fue conocer si alguna vez han utilizado herramientas digitales para aprender a leer y escribir. A partir de estos datos podemos evidenciar que existe demasiado desconocimiento, desinterés de aplicar herramientas innovadoras para el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura por parte de docentes y estudiantes, los cuales están arraigados a una educación tradicional nada innovadora.

Figura 11. Opinión de los estudiantes sobre el uso de tecnología para aprender a leer y escribir



Nota: Elaborado por las autoras/ Adriana Coronel y Andrea Toapanta

Como se observa en la Figura 11, los resultados que se encontraron fueron los siguientes: el 53% de estudiantes respondieron de manera positiva, el 24 % contestaron que no y 23% afirmaron que a veces les gustaría aprender acompañados de tecnología. El objetivo de esta pregunta fue saber si a los estudiantes les gustaría aprender a leer y escribir empleando plataformas digitales las cuales servirán para motivar y reforzar su aprendizaje. Estos resultados destacan la necesidad vital de emplear herramientas digitales para reforzar la lectoescritura en estudiantes de tercero y cuarto de básica.

Figura 12. Opinión de los estudiantes sobre la ayuda que brinda la tecnología



Nota: Elaborado por las autoras/ Adriana Coronel y Andrea Toapanta



Como se observa en la Figura 12, los resultados que se encontraron fueron los siguientes: El 47% indicó que a veces le ayudaría la tecnología, el 29% indica que no sería de ayuda la tecnología y el 24% señala que si les gustaría aprender empleando las TIC. El objetivo de esta pregunta fue descubrir el interés de los estudiantes para ser asistidos mediante tecnologías digitales en su proceso de aprendizaje de la lectoescritura. Estos resultados sugieren que, aunque no todos los estudiantes están abiertos a la tecnología pues no creen que les ayudaría tenemos apertura para implementar de a poco el uso de herramientas digitales para dar a conocer cómo la tecnología puede potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje.

CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1 Fundamentos de la propuesta

La implementación de herramientas digitales permitirá el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes de tercer y cuarto grado de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica Roberto Espinosa.

La lectoescritura es importante en la educación básica para el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Aunque ya cuentan con una base, el análisis revela que la mayoría tiene dificultades para leer y escribir, es por ello por lo que vemos la necesidad de implementar herramientas innovadoras que faciliten el refuerzo de estas habilidades.

Las herramientas digitales empleadas en nuestra propuesta son las siguientes: Wordwall, Canva, Quizziz, Kahoot, Educaplay, Pixton, Genially, Padlet, Cistic y YouTube, plataformas útiles e innovadoras que permitirán la motivación y el interés en los estudiantes de tercero y cuarto grado. Estas plataformas son muy accesibles e intuitivas para elaborar recursos educativos interactivos y una limitación de estas herramientas es el acceso a internet. Por tal motivo es fundamental que las instituciones educativas cuenten con internet para hacer uso de estas.

El reforzar la lectoescritura en los estudiantes permitirá potenciar habilidades de comprensión lectora, fluidez, ortografía, creatividad y pensamiento crítico, a su vez aprovechar los recursos lúdicos que estas herramientas ofrecen para que los estudiantes aprenden de manera divertida y significativa, logrando que ellos se conviertan en protagonistas de su aprendizaje y no sean solo receptores de información como se ha venido dando a lo largo del tiempo en las instituciones educativas tradicionales.

Justificación

Sin duda, la lectoescritura es un pilar fundamental para el desarrollo cognitivo y académico de los estudiantes desde los primeros años de educación. En la Escuela de



Educación Básica Roberto Espinosa, hemos detectado la necesidad urgente de fortalecer esta área, sobre todo en los estudiantes de tercer y cuarto grado de educación general básica, los mismos que, a pesar de contar con bases, aun enfrentan dificultades significativas en la lectura y escritura. Lo que limita su progreso académico a nivel general.

Por esta razón, proponemos la implementación estratégica de herramientas digitales innovadoras para reforzar de manera efectiva y atractiva estas habilidades fundamentales. Las plataformas Wordwall, Canva, Quizziz, Kahoot, Educaplay, Pixton, Genially, Padlet, Blooket, Cistic y YouTube han sido seleccionadas por su capacidad para ofrecer recursos educativos interactivos, accesibles e intuitivos.

Estas herramientas nos ayudarán a transformar el aprendizaje al incorporar actividades atractivas, dinámicas, divertidas y participativas. Buscamos no solo reforzar la comprensión lectora, la fluidez, la ortografía, la creatividad y el pensamiento crítico, sino también despertar un interés y la motivación en los estudiantes. Asimismo, pretendemos que los niños de la Escuela Roberto Espinosa se conviertan en protagonistas activos de su propio aprendizaje, rompiendo con el modelo tradicional de enseñanza. De tal manera que los estudiantes adquieran habilidades esenciales, y de esta manera, logren desenvolverse en un mundo cada vez más digitalizado.

Objetivos de la propuesta

Objetivo General

Implementar actividades innovadoras con el uso de herramientas digitales para el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes de tercer y cuarto grado de Educación General Básica.

Objetivos Específicos

Identificar las herramientas digitales más adecuadas para fortalecer la lectoescritura en niños de tercer y cuarto grado.

Desarrollar actividades creativas apoyadas en la tecnología dirigida a niños de tercer y cuarto grado para fortalecer la lectoescritura.

Importancia y características de la propuesta

Esta propuesta surge como un compromiso por ayudar a los estudiantes de tercero y cuarto grado de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Roberto Espinosa, con el fin de implementar herramientas digitales innovadoras que permitan brindar un reforzamiento en la lectoescritura, incorporando estrategias que fomenten la motivación y el interés de los estudiantes, estas herramientas crean un ambiente de aprendizaje divertido y atractivo. A su vez, buscamos proporcionar clases más interactivas y personalizadas, enfocadas en reforzar la lectoescritura logrando que los alumnos sean protagonistas activos de su aprendizaje.

Características de la Propuesta

- Innovadora, ofrece una forma más interactiva y colaborativa de aprender mediante el uso de herramientas digitales.
- Creativa, pues nos permite diseñar recursos educativos que van más allá de los métodos tradicionales y repetitivos.
- Motivadora, porque despierta el interés y la participación de los estudiantes a través de la creación de recursos didácticos lúdicos.
- Entretenida, ya que incorpora actividades dinámicas como juegos, videos, comics, cuentos y audios lo cual capta la atención de los estudiantes de manera divertida.



- Colaborativa, puesto que fomenta el trabajo en equipo de los estudiantes aportando habilidades de comunicación y participación.

3.2 Presentación de la propuesta

Presentamos una iniciativa enriquecedora cuyo objetivo es reforzar el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de tercero y cuarto grado. El proyecto denominado “Implementación de Herramientas Digitales para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de tercer y cuarto grado de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Roberto Espinosa, aborda la necesidad de adaptar nuestras metodologías a los retos de la era digital, equipando a nuestros estudiantes para un futuro altamente conectado.

Actividades de la propuesta

Actividad 1

Tema: Viaje de palabras interactivo

Objetivos:

Identificar letras y sonidos vocálicos y consonánticos.

Formar palabras simples utilizando el teclado del computador.

Estimular la conciencia fonológica.

Desarrollo: En la plataforma “Wordwall” los estudiantes arrastrarán y soltarán letras para formar palabras que correspondan a imágenes de un cuento infantil, en la misma se incluirá retroalimentación auditiva inmediata.

Enlace de la actividad: <https://wordwall.net/es/resource/94114107>

Figura 13. *Diseño de la actividad en la plataforma Wordwall*



Figura 14. *Presentación del juego en Wordwall*



Actividad 2

Tema: Lee, escribe y crece con la aventura de Solcito

Objetivos:

Practicar la comprensión lectora

Identificar palabras clave

Practicar la escritura

Reflexionar sobre la importancia de vivir el presente



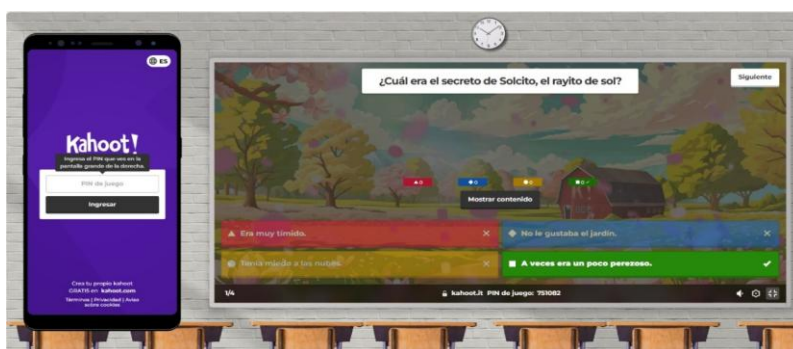
Desarrollo: Se inicia con la lectura y comprensión del cuento proyectándolo en la plataforma Kahoot, luego, se trabaja en el vocabulario y la secuencia de eventos de la historia mediante la escritura creativa en donde los estudiantes reflexionan sobre la importancia del hoy. Para finalizar se consolida la comprensión de la historia con un Kahoot interactivo de preguntas y se brinda retroalimentación instantánea.

Enlace de la actividad: https://kahoot.it/?pin=395710&refer_method=link
<https://create.kahoot.it/story/60ce0488-6b8e-4921-8cb6-75a0e2995c92>

Figura 15. *Diseño de la actividad en la plataforma Kahoot*



Figura 16. *Presentación del cuestionario en Kahoot*



Actividad 3

Tema: La Magia de las Abejas

Objetivos:

Ampliar el vocabulario comprendiendo la importancia de las abejas

Mejorar la comprensión lectora

Escribir palabras clave

Reflexionar sobre el valor que tiene las abejas para la vida

Desarrollo: La actividad empieza leyendo un texto interesante sobre las abejas, lo que abre una conversación y despierta la curiosidad de los alumnos. Después, un cuestionario interactivo en Blooket desafía a los estudiantes a comprender el vocabulario y las ideas principales, acumulando puntos con cada acierto. Para finalizar, se revisan las respuestas difíciles y se discute cómo podemos ayudar a las abejas, concluyendo con una frase escrita que abarca todo lo aprendido.

Enlace de la actividad: <https://play.blooket.com/play?id=9103707>

Figura 17. Diseño de la actividad en la plataforma Blooket

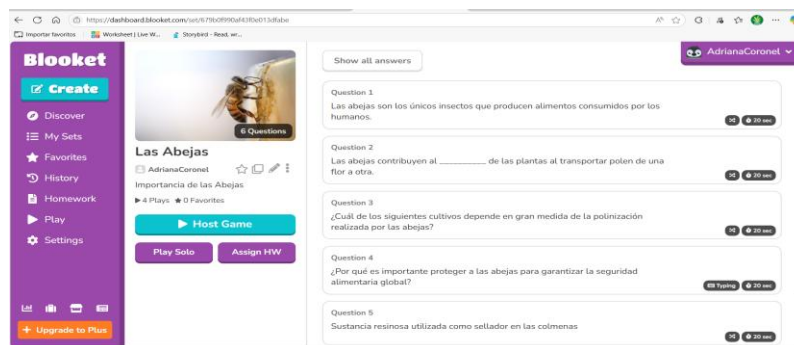
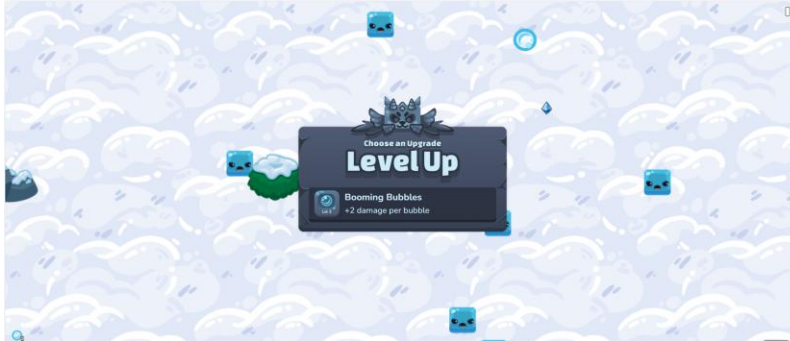


Figura 18. *Presentación del juego en Blooket*



Actividad 4

Tema: La alimentación saludable

Objetivos:

Ampliar el vocabulario comprendiendo la importancia de una alimentación saludable

Mejorar la comprensión lectora

Practicar la escritura de palabras clave

Analizar la importancia de una alimentación balanceada para mantenernos saludables y con energía.

Desarrollo: La clase empieza con una presentación introductoria a la alimentación saludable en la plataforma Genially, seguido de un video que enganche la atención de los niños, luego deberán conversar en grupos para escribir un cartel sobre los hábitos saludables y no saludables. Finaliza con un escape room que evalúa su comprensión lectora.

Enlace de la actividad:

<https://view.genially.com/68789b91081809a4b03448bf/interactive-content-el-poder-de-la-alimentacion-saludable>

Figura 19. *Diseño de la actividad creada en la plataforma Genially*

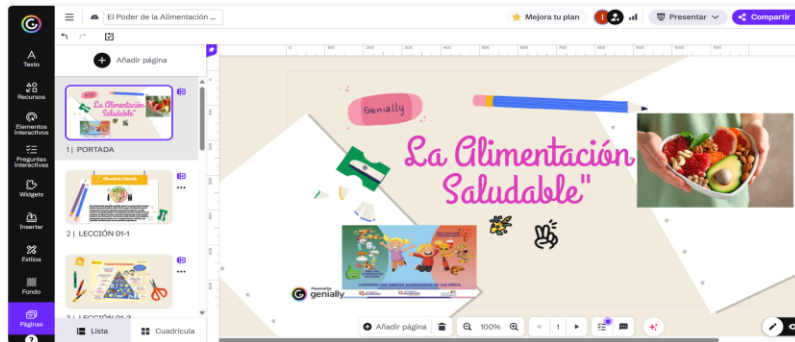
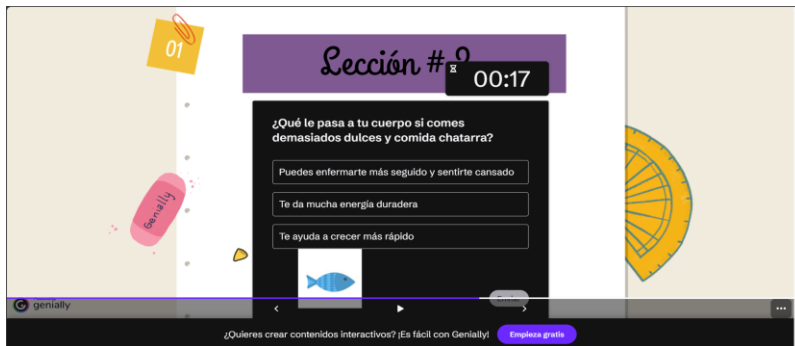


Figura 20. *Presentación del juego en Genially*



Actividad 5

Tema: Mi Versión de la Historia

Objetivos:

Evaluar la comprensión lectora

Estimular la creatividad y habilidades de escritura narrativa

Fomentar el pensamiento crítico analizando el mensaje central de la historia, para ponerlo en práctica en situaciones de la vida diaria.

Desarrollo: Para esta actividad, los estudiantes primero visualizarán un cuento creado por las docentes en la plataforma YouTube y escribirán sus primeras percepciones, después

formarán grupos pequeños para analizar y reflexionar sobre los acontecimientos más importantes de la historia, personajes principales y el mensaje o moraleja. Para finalizar, los estudiantes deberán escribir un final diferente de la narrativa y el mensaje de vida que les aportó la misma.

Enlace de la actividad: <https://youtu.be/xOwYXmEaGq0?si=AxKXlzYYLfXz88SD>

Figura 21. Diseño de la actividad en las plataformas Canva y YouTube

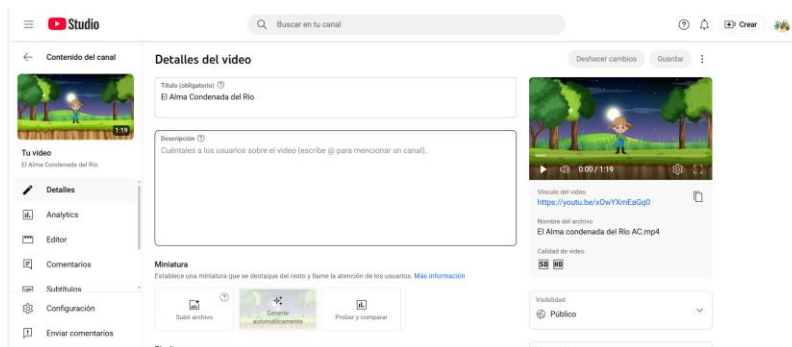
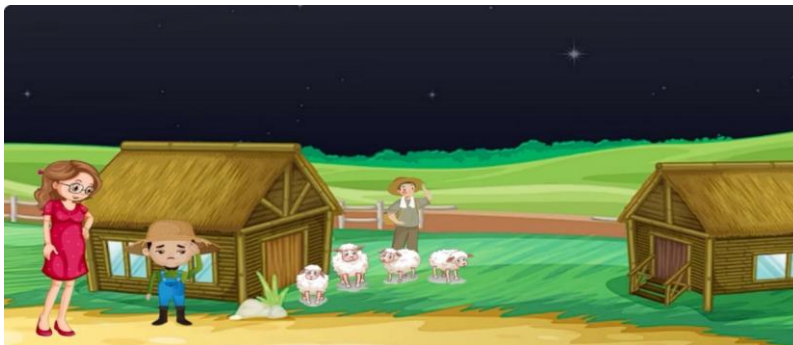


Figura 22. Presentación del cuento en YouTube



Actividad 6

Tema: Escritura creativa y creación de comics digitales

Objetivos:

Promover la escritura creativa y la imaginación

Crear historias con ideas lógicas y secuenciales

Desarrollo: La actividad se realizará en la aplicación Pixton, donde los estudiantes crearán sus propios comics o historietas, serán los encargados de seleccionar sus personajes favoritos, imaginarán los escenarios y escribirán los diálogos de sus historias, esta actividad les permitirá utilizar su imaginación y lograr que puedan desarrollar ideas claras y secuenciales, fomentando la escritura creativa.

Enlace de la actividad: <https://app-es.pixton.com/#/>

Figura 23. Diseño de la actividad en la plataforma Pixton



Figura 24. Presentación del comic en Pixton



Actividad 7

Tema: Desafío ortográfico

Objetivos:

Reforzar la correcta escritura de palabras.

Ampliar el vocabulario.

Desarrollo: Esta actividad se creará en la plataforma Quizziz, donde los estudiantes aprenderán de manera divertida la manera correcta de escribir palabras y oraciones. Ellos deberán seleccionar las palabras en un periodo de tiempo corto y obtendrán puntos por cada acierto, el estudiante con mayor puntaje será el ganador.

Enlace de la actividad: <https://wayground.com/join?gc=43631964>

Figura 25. *Diseño de la actividad interactiva en la plataforma Quizziz*

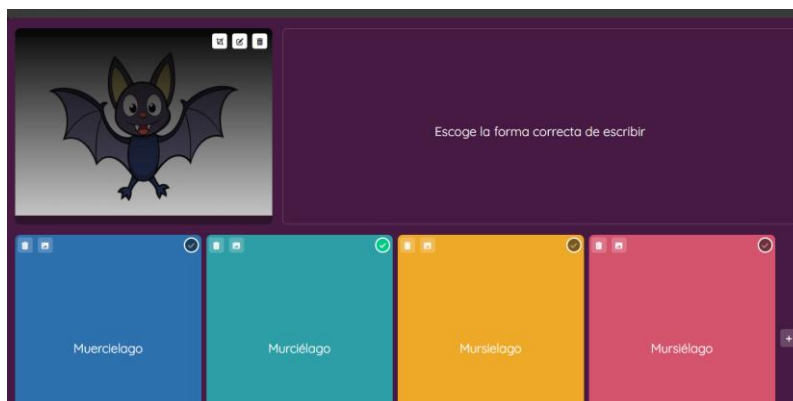




Figura 26. *Presentación del juego en Quizziz*



Actividad 8

Tema: Palabras mágicas

Objetivos:

Fomentar el uso correcto del vocabulario

Reforzar el reconocimiento de letras y sílabas

Desarrollo: La aventura arranca con un mundo de palabras mágicas en la plataforma Cistic, en donde los estudiantes trabajarán el vocabulario de acuerdo a las categorías que nos ofrece este juego educativo, por ejemplo, encontramos el mundo de los colores, comida, animales, geografía y mucho más. Cada espacio le permite al estudiante repasar la ortografía y conocer nuevas palabras.

Enlace de la actividad: [Palabras mágicas](#)

Figura 27. Diseño de la actividad creada en la plataforma Cristic

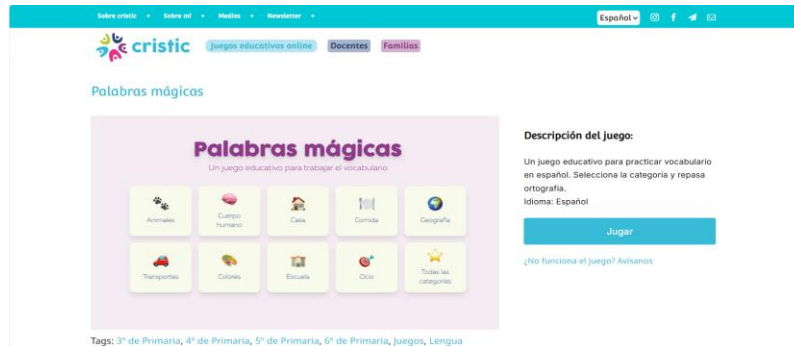
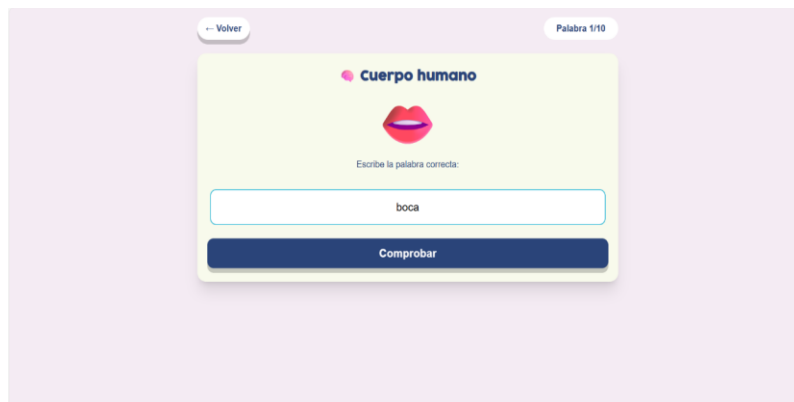


Figura 28. Presentación del juego de palabras en Cristic



Actividad 9

Tema: Escritores escolares

Objetivos:

Estimular la escritura libre y espontánea

Desarrollar la capacidad de expresar ideas claras a través de los sentimientos

Desarrollo: Los alumnos escribirán su propia historia inspirándose en su personaje favorito, logrando crear un relato original, en donde ellos se motivan y dan rienda suelta a su

imaginación y creatividad. Finalmente, sus creaciones serán publicadas en un diario digital utilizando la aplicación Canva.

Enlace de la actividad: https://www.canva.com/design/DAGrQ--9rgQ/D9D7E-VKfDU8b-5sop6Qew/edit?utm_content=DAGrQ--9rgQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Figura 29. *Diseño de la actividad creada en la plataforma Canva*

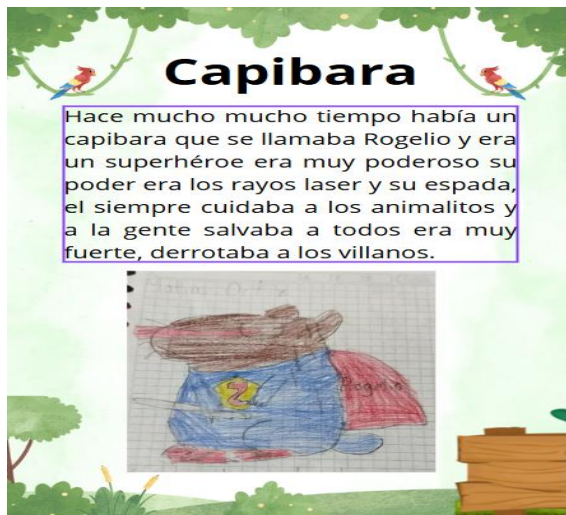


Figura 30. Presentación del libro de historias creadas por los niños de tercer grado



Actividad 10

Tema: Sopa de letras

Objetivos:

Estimular la concentración

Mejorar la agilidad visual en la búsqueda de palabras

Desarrollo: En esta actividad creada en Educaplay, se formaron equipos de estudiantes los cuales debían encontrar la mayor cantidad de palabras en la sopa de letras en el menor tiempo posible. Por medio de esta actividad se fomentó la concentración, el aumento del vocabulario y el trabajo en equipo.

Enlace de la actividad: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24422661-busqueda_de_alimentos_saludables.html

Figura 31. *Diseño de la actividad creada en la plataforma Educaplay*



Figura 32. *Presentación de los crucigramas y sopa de letras en Educaplay*



Conclusiones

El desarrollo de esta propuesta presenta una estructura clara y efectiva, mediante la creación de actividades interactivas y atractivas enfocadas en el reforzamiento de la lectoescritura, las cuales serán adaptadas a estudiantes de tercero y cuarto de Educación General Básica. Esto permitirá abordar la problemática que hemos identificado y buscar métodos didácticos innovadores que ayuden a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Con estas herramientas digitales motivaremos el interés por aprender y reforzaremos tanto la lectura y escritura de los niños, a la vez incentivamos en ellos la práctica constante de la lectoescritura que es un factor crucial para su desarrollo integral.

3.3 Ejecución de la propuesta

El programa de fortalecimiento de lectoescritura, centrado en el uso de herramientas digitales, se implementó positivamente en la Escuela de Educación Básica Roberto Espinosa, ubicada en el caserío Tixán, parroquia Chiquintad, Cantón Cuenca, Provincia del Azuay.

La iniciativa contó con la participación de todos los estudiantes de tercero y cuarto grado de Educación General Básica, la misma se llevó a cabo durante la última semana del año lectivo 2024-2025, siguiendo el cronograma establecido por la líder educativa de la institución, el curso se desarrolló en el laboratorio audiovisual de la escuela, las autoridades del plantel nos facilitaron los recursos tecnológicos necesarios para la implementación del proyecto. En cada día de la semana se trabajó equitativamente, la mitad de la jornada se dedicó a los estudiantes de tercer grado y la segunda a los de cuarto grado, al iniciar cada actividad empleamos juegos y dinámicas de activación del pensamiento para captar la atención de los estudiantes, luego se realizó una introducción al curso preguntando a los alumnos sobre sus experiencias previas con herramientas digitales para el aprendizaje de la lectura y la escritura, seguidamente se explicaron las actividades y herramientas a utilizar.

Se pusieron en marcha las actividades planificadas y diseñadas en diversas plataformas educativas, algunas se realizaron de manera individual y otras de forma grupal fomentando el interés, el entusiasmo y el trabajo colaborativo de los niños. Todas estas actividades fueron seleccionadas para evaluar y potenciar habilidades esenciales de lectoescritura, como, la comprensión lectora, la fluidez, la creatividad, la escritura, la ortografía y el vocabulario, se emplearon dinámicas variadas que constaban de sopas de letras, creación de cuentos y cómics, juegos de ortografía, visualización de videos, formación de palabras mediante arrastrar y soltar, y la creación de sus propias historias infantiles basadas en sus personajes favoritos, en las cuales se notó una clara motivación, interés y participación de los estudiantes hacia estas actividades creadas en diferentes herramientas digitales, lo que confirmó su potencial para reforzar el

proceso de lectoescritura. Finalmente, para medir el impacto del curso se aplicó una encuesta final orientada a evaluar la percepción de los estudiantes sobre la utilidad de las herramientas digitales empleadas en el reforzamiento de la lectoescritura.

3.4 Resultados obtenidos con la implementación de la propuesta.

A continuación, detallaremos los resultados tras la ejecución del proyecto, los mismos que reflejan un impacto positivo en la implementación de herramientas digitales en el reforzamiento de la lectoescritura, de igual manera se utilizó la plataforma Google Forms para realizar una encuesta final a la totalidad de los estudiantes de tercero y cuarto grado de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Roberto Espinosa.

Análisis e interpretación de resultados de la encuesta final

Figura 33. Opinión de los estudiantes sobre el uso de herramientas digitales en el aula

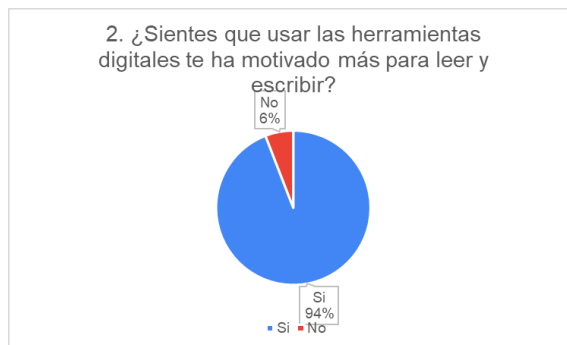


Nota: Elaborado por las autoras/ Adriana Coronel y Andrea Toapanta

Como se observa en la Figura 33, el 100% indicó que le gustó usar herramientas digitales en el aula y el 0% indica que no le gusto usar herramientas digitales. El objetivo de esta pregunta fue descubrir el interés de los estudiantes por el uso de herramientas digitales en el aula. Estos resultados reflejan que las herramientas digitales tuvieron una gran aceptación

por parte de los estudiantes, en vista de esto podemos evidenciar un interés positivo hacia las metodologías innovadoras para el fortalecimiento del aprendizaje de la lectoescritura.

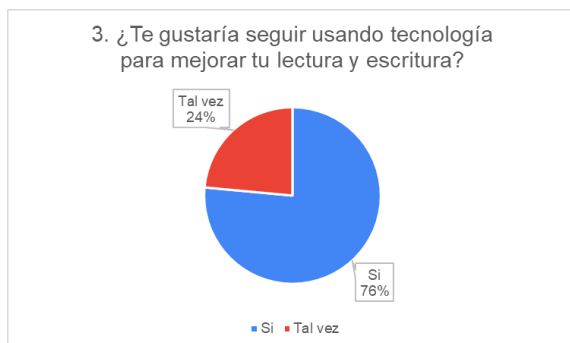
Figura 34. Opinión de los estudiantes sobre la motivación que tienen las herramientas digitales en la lectoescritura



Nota: Elaborado por las autoras/ Adriana Coronel y Andrea Toapanta

Como se observa en la Figura 34, los resultados que se encontraron fueron los siguientes: el 94% indicó que si les motivó usar herramientas digitales en el aula y el 6% indicó que no les motivó usar herramientas digitales. El objetivo de esta pregunta fue descubrir el impacto que tuvieron las herramientas digitales en la motivación por aprender a leer y escribir en los estudiantes. Estos resultados reflejan que en la mayoría de los estudiantes se despertó el interés al utilizar herramientas digitales para reforzar la lectoescritura, mientras que en unos pocos se debería optar por estrategias diferentes a las implementadas en este proyecto.

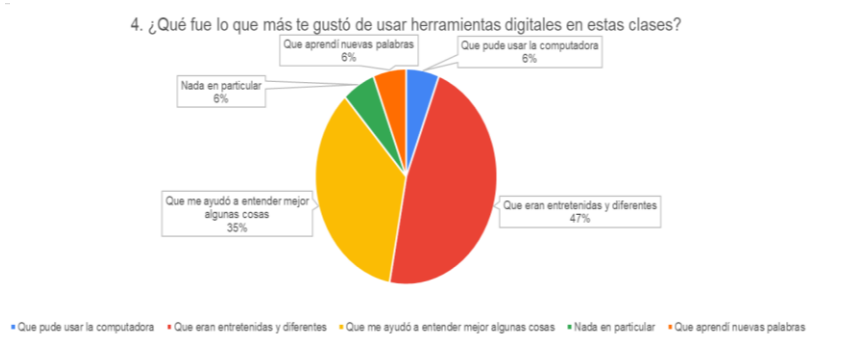
Figura 35. Opinión de los estudiantes sobre el uso de tecnología para el reforzamiento de la lectura y escritura



Nota: Elaborado por las autoras/ Adriana Coronel y Andrea Toapanta

Como se observa en la Figura 35, los resultados que se obtuvieron fueron los siguientes: el 76% indicó que si y el 24% indicó que tal vez le gustaría seguir usando tecnología y el 0% que no le interesa. El objetivo de esta pregunta fue conocer si los estudiantes desearían seguir utilizando herramientas digitales para la reforzar la lectoescritura. Estos resultados muestran que las herramientas digitales siguen siendo una opción innovadora y dinámica para reforzar la lectoescritura en los niños por su gran aceptación.

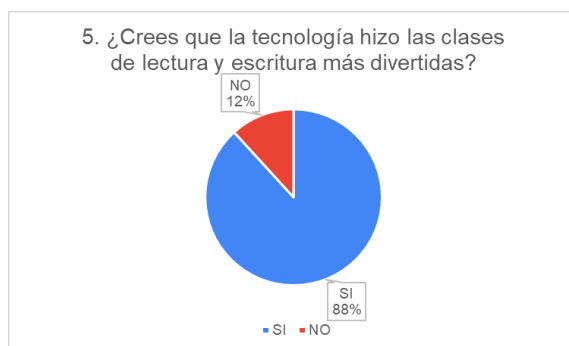
Figura 36. Opinión de los estudiantes sobre el beneficio de las herramientas digitales en la lectoescritura



Nota: Elaborado por las autoras/ Adriana Coronel y Andrea Toapanta

Como se observa en la Figura 36, los resultados que se encontraron fueron los siguientes: El 47% indicó que eran entretenidas y diferentes, el 35% indica que les sirvió para entender mejor algunas cosas, el 6% que lo que más le gustó fue usar la computadora, el 6% que aprendió nuevas cosas y el 6% que nada en particular. El objetivo de esta pregunta fue conocer lo que más les llamó la atención al utilizar las herramientas digitales en clases. Estos resultados muestran que los estudiantes buscan aprender de forma lúdica, lo cual los lleva a alcanzar un aprendizaje significativo en el área de la lectoescritura, pues estas estrategias logran captar su atención y curiosidad de tal manera que retienen mejor la información.

Figura 37. Opinión de los estudiantes sobre la diversión que ofrecen las herramientas digitales en la lectoescritura



Nota: Elaborado por las autoras/ Adriana Coronel y Andrea Toapanta

Como se observa en la Figura 37, los resultados que se encontraron fueron los siguientes: el 88% indicó que si son las clases más divertidas y el 12% mencionó que no fueron divertidas. El objetivo de esta pregunta fue conocer si las clases de lectoescritura les parecieron divertidas. Estos resultados muestran que las clases implementando herramientas digitales son divertidas para la gran mayoría de los estudiantes de tercero y cuarto de básica y unos pocos muestran desinterés.

CONCLUSIONES

El diagnóstico aplicado inicialmente ha permitido identificar claramente los niveles de lectoescritura de los estudiantes de tercero y cuarto grado, presentando deficiencias significativas en la fluidez de lectura, comprensión lectora, escritura y ortografía, lo que permitió establecer estas nuevas metodologías pedagógicas innovadoras y fue fundamental para reconocer tanto fortalezas como debilidades en la lectoescritura.

El diseño y creación de las actividades innovadoras apoyadas en las herramientas digitales permitió contribuir al reforzamiento de la lectoescritura, mediante el uso de recursos interactivos, juegos, videos, creación de historias y cuestionarios creadas en aplicaciones como Wordwall, Kahoot, Canva, Quizziz, Educaplay entre otras, fueron estructuradas para ampliar el vocabulario, la comprensión lectora, la escritura creativa y la ortografía, promoviendo la motivación y la participación activa de los estudiantes.

La implementación de las actividades se realizó de forma lúdica y participativa, utilizando los recursos tecnológicos diseñados, en la cual todos los estudiantes demostraron entusiasmo y flexibilidad. Estas herramientas innovadoras permitieron trabajar de manera personalizada y grupal, fomentando el aprendizaje colaborativo y la práctica de la lectoescritura, de la misma manera se observó un ambiente positivo, motivador y mayor compromiso de los estudiantes hacia las tareas de lectura y escritura.

Si bien no hubo una mejora significativa en la lectura y escritura, lo que si se evidenció es una mayor participación, interés y motivación por parte de los estudiantes, esto se ve reflejado en la encuesta final aplicada después de la intervención. El impacto de las herramientas digitales no fue directamente en la lectoescritura sino más bien se logró aceptación y ganas de aprender.

RECOMENDACIONES

Es necesario implementar el uso de herramientas digitales para reforzar habilidades en la lectoescritura durante todo el año lectivo, con el propósito de que los estudiantes de tercero y cuarto grado obtengan un aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias digitales que son primordiales hoy en día.

Buscar apoyo en repositorios de recursos digitales abiertos y accesibles que ofrezcan una variedad de material didáctico óptimo para reforzar la lectoescritura, ya que existen muchas limitaciones al momento de diseñar las actividades.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Beltrán Maigual, E. J. (2022). Disgrafía: Dificultad de aprendizaje. *Runin: Informatica, Educación, Pedagogía*(13), 7-13. Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwius67Tu9KNAxX1TDABHXnaBBsQFnoECBkQAQ&url=https%3A%2F%2Fvistas.udenar.edu.co%2Findex.php%2Frunin%2Farticle%2Fdownload%2F7544%2F8264%2F31085&usg=AOvVaw1xB940_5r3VGaJo

Bravo, A., & Suástegu, S. (6 de junio de 2022). *Herramientas Digitales para el Desarrollo de la Motivación en el Aprendizaje de Matemática del Nivel Básico Superior: Polo del Conocimiento*. Obtenido de Polo del Conocimiento Web site: <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>

Briceño Garay, G. (31 de mayo de 2021). *Métodos para enseñar la lectoescritura*. Recuperado el 3 de junio de 2025, de Aocal. Bienestar Social: <https://www.aocal.edu/blog/servicios-sociales-comunidad/metodos-para-ensenar-la-lectoescritura-la-relevancia-de-la-eleccion-del-metodo/>

Bustos, P. (3 de enero de 2025). *La escritura digital multimodal y el desarrollo de habilidades para la producción textual en niños de educación básica primaria: Revista Franz Tamayo*. Obtenido de Revista Franz Tamayo Web site: <https://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.7i18.16>

Carvajal, D., Álvarez, J., Asunción, R., Alvarado, J., & Morán, J. (junio de 2025). *Educación técnica y transformación digital: Un análisis correlacional de factores que inciden en la práctica docente: Revista Científica Multidisciplinar*. Obtenido de Revista Científica Multidisciplinar Web site: <https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/643/669>

Cassany , D. (enero de 2019). *Escritura digital fuera del aula: prácticas, retos y posibilidades*. Obtenido de *Escritura digital fuera del aula: prácticas, retos y posibilidades* Web site:

https://www.researchgate.net/publication/359496763_Escritura_digital_fuera_del_aula_practicas_retos_y_posibilidades_Version_preprint

Constitución de la Republica del Ecuador. (2008). Recuperado el 2 de mayo de 2025, de https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Diaz Camargo, I. (2019). *Estrategias Didácticas para el aprendizaje de la Lectoescritura con niños entre 6 y 7 años, desde el interior de las familias*. [Tesis de licenciatura, Universidad Iberoamericana, Repositorio Institucional]. Obtenido de <https://repositorio.ibero.edu.co/server/api/core/bitstreams/60683a7c-a792-4e9c-a1a8-9164ed96e727/content>

Franco García , R. E., & Cedeño Palma, E. (2022). Las TIC: Como Herramientas de apoyo en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes de Tercer año de Básica Elemental. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN.*, 6(11), 64-80. Obtenido de <https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/288/521>

Macas Macas, A., Riofrio Flores, R. A., Cuenca Bermeo, V. I., Solorzano Cobeña, G. M., & Palomeque Ayala, M. P. (2024). Disortografía en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de bachillerato. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 4013 – 4037. Obtenido de <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2906>

Macias Zambrano, Y. C. (2024). Herramientas tecnológicas para fortalecer la lectura y escritura de estudiantes de tercer año básico. *Journal Scientific MQRInvestigar*, 8(3). Obtenido de <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1640/5250>

Maxi Tacuri, J. T. (2023). *Implementación de Herramientas digitales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la Lectoescritura en el Segundo "B" de EGB de la Unidad Educativa Fiscal Fray Vicente Solano, Año Lectivo 2021-2022*. [Tesis de Mestría, Universidad Politécnica Salesiana, Repositorio Institucional]. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24086/1/UPS-CT010291.pdf>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2018). *Ciencias Naturales 5EGB*. Quito: Don Bosco.

Moyano , A., Niño, L., & Ramírez , K. (diciembre de 2024). *Lectoescritura en la Era Digital: Estrategias y Desafíos para Niños de 5 a 6 Años - Una Revisión de la Literatura: Saber Ser*. Obtenido de Saber Ser Web site: <https://saberser.unac.edu.co/ojs/index.php/saberser/article/view/19>

Núñez, P., & Santamarina, M. (diciembre de 2014). *Prerrequisitos para el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura: Universidad de los Andes*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5119/511951374006.pdf> Web site: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=511951374006>

Peñafiel Pico, L. E. (2022). *Estrategias digitales y el aprendizaje de la lectoescritura en Educación General Básica Elemental*. [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Ambato, Repositorio Institucional]. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/3565090c-8698-4797-9b5d-9fb7e4eb1eaa/content>

Pimiento, J. (1 de abril de 2024). *Estrategias basadas en las tecnologías digitales que favorecen la lectoescritura: Un enfoque educativo moderno: Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*. Obtenido de Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA Web site: <https://www.fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/3945/6834>

Puñales Ávila, L., Fundora Martínez, C. L., & Torres Estrada, C. D. (2016). La enseñanza de la lectoescritura en la Educación Primaria: reflexión desde las dificultades de aprendizaje. *Atenas*, 1(37), 125-132. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4780/478055147009/478055147009.pdf>

Salcedo, S. (marzo de 2019). *Software educativo WIN ABC para desarrollar la lectoescritura en los estudiantes de segundo grado: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL*. Obtenido de UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL Web site: <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2006/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2019-023.pdf>

Samaniego García, E., & Luna Pedrosa, G. (2020). Dislexia: concepto, dificultades, diagnóstico e intervención. *Revista Aosma*(29), 26-43. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7666016>

Sánchez, A. (2024). *Herramientas digitales para la enseñanza de la lecto-escritura en estudiantes de tercer grado, de la Unidad Educativa Domingo Savio, Loja 2024: Universidad Nacional de Loja*. Obtenido de Universidad Nacional de Loja Web site: <https://dspace.unl.edu.ec/items/0e371a31-e258-43aa-8fe1-d6fcae2303fb>

Sánchez, S., & Pascual, M. (23 de abril de 2022). *Eficacia de un juego serio digital para la mejora de la comprensión lectora y el rendimiento académico: INVESTIGACIONES SOBRE LECTURA*. Obtenido de INVESTIGACIONES SOBRE LECTURA Web site: <https://doi.org/10.24310/isl.vi17.14325>

Tito Cueto, K. J. (2021). *Módulo de Estrategias para mejorar la lectura*. Recuperado el 3 de junio de 2025, de SCRIBD: <https://es.scribd.com/document/608164467/2021-Modulo-de-Estrategias-Para-Mejorar-La-Lectura-5>



UNIR. (8 de abril de 2024). *¿Qué es la lectoescritura y cuál es su importancia?*

Recuperado el 31 de mayo de 2025, de La Universidad en Internet:

<https://mexico.unir.net/noticias/educacion/que-es-lectoescritura/>

Comentado [MVRJ1]: Vuelva a revisar que todos los autores y fuentes que cita en su proyecto consten aquí.

ANEXOS





"Encuesta sobre el uso de herramientas digitales para la lectoescritura a estudiantes de 3ro y 4to de básica de la Escuela de Educación Básica Roberto Espinosa"

B I U O T

¡Hola! Queremos saber qué piensas sobre aprender a leer y escribir. ¡Tus respuestas nos ayudarán mucho!

Encuesta final sobre la implementación de herramientas digitales para el refuerzo de la lectoescritura a estudiantes de 3ro y 4to de básica de la Escuela de Educación Básica Roberto Espinosa.

B I U O T

¡Saludos cordiales queridos estudiantes! Queremos saber cómo fue su experiencia utilizando herramientas digitales para aprender a leer y escribir. Su respuesta nos ayudará mucho.