

Pregrado

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN:

DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Rincón de aprendizaje digital para el fortalecimiento de la lectoescritura en niños de 8 a 10 años en situación de vulnerabilidad de la Fundación Niños con Destino del cantón Rumiñahui.

ASIGNATURA: Proyectos tecnológicos aplicados a la educación

NIVEL: Quinto

AUTOR: Brayan Paul Guamán Vega
Gabriela Lizeth Jiménez Jiménez

TUTOR: Msc. Estefany Nenger

FECHA: Agosto 2025



Autor: Brayan Paul Guamán Vega - Gabriela Lizeth Jiménez Jiménez



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

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: brayanpaul.guaman@ister.edu.ec

gabriela.jimenez@ister.edu.ec



Dirigido por: Estefany Elizabeth Nenger León



Título: Magister en neurociencias mención en neurociencia y educación.

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: estefany.nenger@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

GUAMÁN VEGA BRAYAN PAUL- JIMÉNEZ JIMÉNEZ GABRIELA LIZETH

RINCÓN DE APRENDIZAJE DIGITAL PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA

LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS EN SITUACIÓN DE VULNERABILIDAD

DE LA FUNDACIÓN NIÑOS CON DESTINO DEL CANTÓN RUMIÑAHUI

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-2-2.3

Sangolquí, 31 de agosto de 2025

MsC. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MsC. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

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

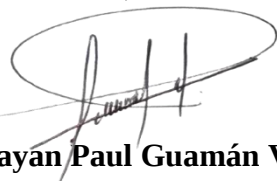
Presente

Por medio de la presente, yo, Brayan Paul Guamán Vega y Gabriela Lizeth Jiménez Jiménez declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado Rincón de aprendizaje digital para el fortalecimiento de la lectoescritura en niños de 8 a 10 años en situación de vulnerabilidad de la Fundación Niños con Destino del cantón Rumiñahui, de la Tecnología Universitaria en Docencia e Innovación Educativa; y a su vez manifiesto mi 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, firmo la presente.

Atentamente,



Brayan Paul Guamán Vega
C.I.: 0504164724



Gabriela Lizeth Jiménez
C.I.: 1723402697

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: BRAYAN PAUL GUAMÁN VEGA Y GABRIELA LIZETH JIMÉNEZ JIMÉNEZ

TUTOR (METODOLÓGICO Y ACADÉMICO):

ESTEFANY ELIZABETH NENGER LEÓN

CONTACTO ESTUDIANTE:

0999210490-0978673168

CORREO ELECTRÓNICO:

BRAYANGUAMAN488@GMAIL.COM-GABBYSLYZ1205@GMAIL.COM

TEMA:

RINCÓN DE APRENDIZAJE DIGITAL PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS EN SITUACIÓN DE VULNERABILIDAD DE LA FUNDACIÓN NIÑOS CON DESTINO DEL CANTÓN RUMIÑAHUI

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

RESUMEN EN ESPAÑOL:

EL PROYECTO RINCÓN DE APRENDIZAJE DIGITAL SE EJECUTÓ DURANTE EL AÑO 2025 CON EL OBJETIVO DE FORTALECER LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS EN SITUACIÓN DE TRABAJO INFANTIL PERTENECIENTES A LA FUNDACIÓN NIÑOS CON DESTINO EN EL CANTÓN RUMIÑAHUI, LA INVESTIGACIÓN PARTIÓ DE LA PROBLEMÁTICA ASOCIADA A LAS DIFICULTADES EN COMPRENSIÓN DE LA LECTOESCRITURA, AGRAVADAS POR LA FALTA DE ACCESO A RECURSOS EDUCATIVOS DE CALIDAD DEBIDO AL CONTEXTO SOCIOECONÓMICO DE LOS BENEFICIARIOS. LA PROPUESTA SE SUSTENTÓ EN LA NECESIDAD DE CERRAR BRECHAS EDUCATIVAS Y DE CONTRIBUIR AL DESARROLLO INTEGRAL DE LA INFANCIA ASÍ COMO DISMINUIR CÓMO EL TRABAJO INFANTIL IMPACTA EN EL PROCESO ESCOLAR, LA METODOLOGÍA UTILIZADA UTILIZÓ UN ENFOQUE MIXTO DE TÉCNICAS PARTICIPATIVAS, DIAGNÓSTICO INICIAL, DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES EN PLATAFORMAS DIGITALES, Y EVALUACIÓN FINAL COMPARATIVA DE RESULTADOS, LOS DATOS OBTENIDOS EVIDENCIAN LOS NOTABLES AVANCES EN COMPRENSIÓN LECTORA, ORTOGRAFÍA, COHERENCIA Y ESTRUCTURA DE TEXTOS, ASÍ COMO TAMBIÉN EL AUMENTO DE LA SEGURIDAD Y MOTIVACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS PARA LEER Y ESCRIBIR. SE CONCLUYÓ QUE LA INTEGRACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS ES UNA ESTRATEGIA EFICAZ PARA MEJORAR LAS COMPETENCIAS DE LECTOESCRITURA EN CONTEXTOS DE VULNERABILIDAD, FAVORECIENDO EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y LA MOTIVACIÓN ESCOLAR.

PALABRAS CLAVE:

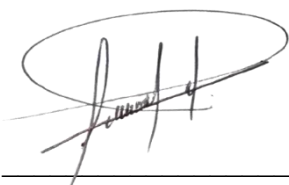
LECTOESCRITURA, ACTIVIDADES INTERACTIVAS, TRABAJO INFANTIL, INFANCIA.

ABSTRACT:

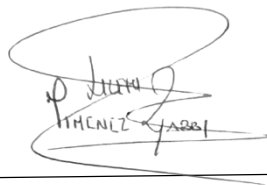
THE DIGITAL LEARNING CORNER INITIATIVE, INITIATED IN 2025, SOUGHT TO PROMOTE LITERACY DEVELOPMENT FOR CHILDREN AGED 8 TO 10 YEARS OLD WHO ARE CHILD LABORERS AND ARE BENEFICIARIES OF THE FOUNDATION “NIÑOS CON DESTINO” WITHIN THE RUMIÑAHUI CANTON. THE RESEARCH MADE AN EXPLICIT STUDY OF THE CHALLENGE OF MEANING MAKING IN READING/WRITING UNDERSTANDING- THE CHALLENGE BEING AMPLIFIED BY SOCIOECONOMIC CONTEXT, AND ACCESS TO EDUCATIONAL RESOURCES. THE STUDY WAS FRAMED AROUND THE NEED TO CLOSE EDUCATION GAP, A WHOLESOME APPROACH TO DEVELOPING CHILDREN AND INTENT OF ADDRESSING HARMFUL EFFECTS OF CHILD LABOR ON THE EDUCATIONAL PROCESS. THE PROCESS COMBINES PARTICIPATORY ENGAGEMENTS, ASSESSING PRIORITY ASSESSMENT, DESIGNING OF ASSIGNMENT ON AN EDUCATIONAL PLATFORM, AND THEN THE FINAL SHARING OF COMPARATIVE FINDINGS. THE RESULTS INDICATED SIGNIFICANT PROGRESS IN AREAS OF READING COMPREHENSION, SPELLING, COHERENCE, AND ORGANIZATION OF STRUCTURE. ADDITIONALLY, CHILDREN'S EVIDENCED CONFIDENCE AND MOTIVATION TO READ AND WRITE INCREASED. IN CONCLUSION, EITHER DIRECTLY OR INDIRECTLY, THIS INVESTIGATION SHOWED/INVESTIGATED THAT USING INTERACTIVE DIGITAL TOOLS IS AN EFFECTIVE MODALITY FOR THE PROMOTION OF LITERACY SKILLS IN AT-RISK CONTEXTS, WHILE PROMOTING SITUATED LEARNING AND ENGAGEMENT WITH SCHOOL.

PALABRAS CLAVE:

LITERACY, INTERACTIVE ACTIVITIES, CHILD LABOR, CHILDHOOD.



Brayan Paul Guamán Vega
C.I.: 0504164724



Gabriela Lizeth Jimenez Jimenez
C.I.: 1723402697

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-4

Sangolquí, 31 de agosto de 2025

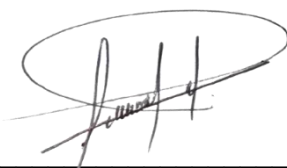
Sres.-

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

Presente

Yo, Brayan Paul Guamán Vega con C.I.: 0504164724 y Gabriela Lizeth Jiménez Jiménez, con C.I.: 1723402697 alumno de la Carrera TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, cedo 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,



Brayan Paul Guamán Vega
C.I.: 0504164724



Gabriela Lizeth Jiménez Jiménez
C.I.: 1723402697

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a Dios, por ser nuestra guía constante y sostén en cada paso. A nuestras familias, por su amor incondicional y su paciencia. Y a los niños que, con su ternura, sus preguntas y su esperanza, me recordaron cada día por qué vale la pena educar con el corazón.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos profundamente a la Fundación Niños con Destino por abrir sus puertas a esta investigación y permitir que se construya aprendizaje desde la realidad de quienes más lo necesitan. En segundo lugar, agradecemos a nuestras familias, especialmente a nuestros padres, por su amor firme y su ejemplo de esfuerzo que me sostuvieron en los días más exigentes. Finalmente, los aportes, observaciones y guía de nuestra tutora que fueron claves para pulir este proyecto y darle el sentido académico que requería.

RESUMEN EJECUTIVO

El proyecto Rincón de aprendizaje digital se ejecutó durante el año 2025 con el objetivo de fortalecer la lectoescritura en niños de 8 a 10 años en situación de trabajo infantil pertenecientes a la fundación Niños con Destino en el cantón Rumiñahui, la investigación partió de la problemática asociada a las dificultades en comprensión de la lectoescritura, agravadas por la falta de acceso a recursos educativos de calidad debido al contexto socioeconómico de los beneficiarios. La propuesta se sustentó en la necesidad de cerrar brechas educativas y de contribuir al desarrollo integral de la infancia así como disminuir cómo el trabajo infantil impacta en el proceso escolar, la metodología utilizada utilizó un enfoque mixto de técnicas participativas, diagnóstico inicial, diseño e implementación de actividades en plataformas digitales, y evaluación final comparativa de resultados, los datos obtenidos evidencian los notables avances en comprensión lectora, ortografía, coherencia y estructura de textos, así como también el aumento de la seguridad y motivación de los niños y niñas para leer y escribir. Se concluyó que la integración de herramientas digitales interactivas es una estrategia eficaz para mejorar las competencias de lectoescritura en contextos de vulnerabilidad, favoreciendo el aprendizaje significativo y la motivación escolar.

Palabras clave:

Lectoescritura, actividades interactivas, trabajo infantil, infancia.

ABSTRAC

The Digital Learning Corner initiative, initiated in 2025, sought to promote literacy development for children aged 8 to 10 years old who are child laborers and are beneficiaries of the foundation “Niños con Destino” within the Rumiñahui Canton. The investigation primarily studied the dilemma related to reading and writing comprehension that is exacerbated by an intertwining of socioeconomic context and access to educational resources. The initiative was contextualized through the necessity of addressing education gaps, the holistic development of children, and addressing negative impacts of child labor on the schooling process. The methodology employed a mixed method of participatory approaches, preliminary assessment, design, and implementation of activities on a digital platform, and final comparative analysis of findings. The results indicated significant progress in areas of reading comprehension, spelling, coherence, and organization of structure. Additionally, children's evidenced confidence and motivation to read and write increased. In conclusion, either directly or indirectly, this investigation showed/investigated that using interactive digital tools is an effective modality for the promotion of literacy skills in at-risk contexts, while promoting situated learning and engagement with school.

Keywords:

Literacy, interactive activities, child labor, childhood.

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL	iv
ÍNDICE DE GRÁFICOS	vi
INTRODUCCIÓN	1
Objetivo general.....	2
Objetivos específicos	2
I. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	4
1.1 Antecedentes	4
1.2 Bases legales	6
1.3 Lectoescritura en la infancia	6
1.3.1 Herramientas digitales en el aprendizaje	7
1.4 Trabajo infantil: causas, consecuencias y abordaje	8
1.4.1 ¿Qué es el trabajo infantil?	8
1.4.2 Principales causas del trabajo infantil	9
1.4.3 Consecuencias del trabajo infantil	9
1.4.4 Estrategias de abordaje desde un enfoque de derechos	10
II. CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	12
2.1 Enfoque metodológico de la investigación	12
2.2 Población y muestra	12
Población.....	13
2.3 Instrumentos.....	13
2.3.1 Cuestionario diagnóstico:	13
2.3.2 Ficha de observación:	14
2.3.3 Encuesta final:.....	14
2.4 Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico	14
III. CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO.....	27
3.1 Fundamentos de la propuesta.....	27
3.2 Presentación de la propuesta.....	29
3.3 Ejecución de la propuesta	38
3.3.1 Resultados obtenidos con la implementación de la propuesta.....	40
CONCLUSIONES	46
RECOMENDACIONES.....	47
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	48

ANEXOS	50
--------------	----

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1 Reconocimiento de vocales por parte de los niños.....	15
Figura 2 Palabras que inician con la vocal A.....	16
Figura 3 Letras del abecedario conocidas.....	17
Figura 4 Escritura del nombre	18
Figura 5 Escritura de palabras asociadas a imágenes	19
Figura 6 Dictado de oración simple.....	20
Figura 7 Asociación texto e imagen	21
Figura 8 Comprensión de frase simple	22
Figura 9 Asociación lectura e imagen con frases extensas.....	23
Figura 10 Lectura oral de texto breve.....	24
Figura 11 Preferencia por el aprendizaje lúdico digital.....	25
Figura 12 Elementos motivadores en el aprendizaje digital.....	26
Figura 13 Valoración positiva de las actividades digitales realizadas en el rincón de aprendizaje	41
Figura 14 Preferencia de los niños por las actividades digitales utilizadas en el rincón de aprendizaje	42
Figura 15 Percepción de mejora en la lectura tras realizar actividades digitales	43
Figura 16 Plataformas digitales más valoradas por los niños del rincón de aprendizaje	44

INTRODUCCIÓN

El trabajo infantil es un problema que todavía subsiste en numerosos sitios de nuestro país, en particular en áreas vulnerables donde la niñez es interrumpida por obligaciones que no les pertenecen (OIT, 2023). Esta circunstancia provoca varias repercusiones, incluyendo el retraso en el aprendizaje de la lectoescritura (UNICEF, 2022).

Numerosos de estos niños experimentan problemas para identificar letras, redactar frases cohesivas o entender lo que están leyendo. Además, el hecho de trabajar y estudiar simultáneamente provoca un agotamiento en ellos y una ausencia de concentración al llegar a la escuela, incrementando de esta manera su indiferencia y deserción escolar (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021). En este escenario, resulta imprescindible desarrollar estrategias pedagógicas innovadoras y personalizadas, que no solo instruyan, sino que también establezcan una conexión emocional con estos niños.

Problema Científico

¿Cómo fortalecer las habilidades de lectoescritura en niños en situación de trabajo infantil mediante la implementación de un Rincón de Aprendizaje Digital?

Preguntas científicas

¿Cuáles son las principales dificultades en lectoescritura que presentan los niños beneficiarios?

¿Qué herramientas digitales gratuitas son adecuadas al nivel y ritmo de aprendizaje de los participantes, según los resultados del diagnóstico?

¿Cómo diseñar e implementar un Rincón de Aprendizaje Digital que estimule la lectoescritura en niños de trabajo infantil?

¿Existen avances en las habilidades de lectoescritura después de una intervención en un rincón de aprendizaje?

Objetivo general

Fortalecer las habilidades de lectoescritura en niños de 8 a 10 años en situación de trabajo infantil de la Fundación Niños con Destino, mediante la implementación de un Rincón de Aprendizaje Digital con actividades lúdicas, inclusivas y mediadas por herramientas digitales.

Objetivos específicos

Diagnosticar las principales dificultades en lectoescritura que presentan los niños de la fundación Niños con Destino.

Seleccionar y adaptar herramientas digitales gratuitas acordes al nivel y ritmo de aprendizaje de los os niños de la fundación Niños con Destino

Diseñar e implementar un Rincón de Aprendizaje Digital para estimular la lectoescritura os niños de la fundación Niños con Destino

Evaluar los avances en las habilidades de lectoescritura después de la intervención.

Justificación.

En Ecuador, el trabajo infantil sigue siendo una problemática que afecta a las zonas urbanas como rurales, muchos niños ven limitada su infancia por el peso del trabajo infantil (OIT, 2023), esta realidad no solo se afecta su bienestar emocional, sino que también afecta su proceso de aprendizaje, especialmente en sus áreas fundamentales como son leer y escribir.

Las consecuencias son visibles: baja comprensión lectora, dificultad para redactar y un aumento en el desinterés por asistir a sus centros de educativos.

Ante esta situación, surge la necesidad de ofrecer un espacio educativo distinto, que no solo enseñe contenidos, sino que conecte con sus emociones y su ritmo de vida mediante el juego de esta manera el “Rincón de aprendizaje digital” plantea una alternativa creativa, cercana y adaptada a sus necesidades, en donde las herramientas tecnológicas se usan como el puente para poder motivar, aprender y recuperar el gusto por leer y escribir (González & Pérez, 2020).

Este proyecto no solo busca enseñar, sino acompañar a estos niños y abrir así nuevas puertas a través de la educación digital y lúdica, inspirando el aprendizaje de una manera diferente en sus vidas y pensando siempre en su realidad y en su derecho a aprender con dignidad (UNESCO, 2021).

Este proyecto ha sido diseñado cuidadosamente para abordar una problemática compleja como el trabajo infantil, y consta de tres capítulos: en el capítulo uno se presenta el marco teórico, en el capítulo dos se describe la metodología utilizada en este proyecto, y en el capítulo tres se expone la propuesta de desarrollo del proyecto junto con las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos, de manera que cada sección busca contribuir a devolver a la infancia su derecho a aprender, jugar y soñar.

I. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

Este capítulo aborda el marco teórico que da origen a la propuesta, en el cual se presentan los conceptos básicos que tienen que ver con el trabajo infantil, la lectoescritura y las herramientas digitales como estrategia pedagógica. Para el marco teórico se incluyen antecedentes investigativos, bases legales que nos amparan con lo que dicho trabajo puede traducirse hacia la población y un análisis desde el enfoque de derechos, todo ello para dar lugar a la fundamentación de la propuesta de intervención.

1.1 Antecedentes

En los últimos años, los estudios en educación han centrado su enfoque en las desigualdades sociales, el trabajo infantil y la escasa accesibilidad de tecnologías educativas, según CEPAL (2020) estas situaciones influyen directamente en el desarrollo de competencias fundamentales como la lectura y escritura, especialmente en niños de 8 a 10 años, quienes se encuentran en una etapa vital para potenciar estos procesos.

Una investigación realizada por Martínez y Herrera (2023) en centros comunitarios del sur de Quito analizó cómo la instauración de espacios para la lectura digital aumentó el flujo de lectura y la expresión escrita en niños de zonas urbanas y periféricas. Los descubrimientos señalaron que los espacios con tecnología básica, combinados con actividades lúdicas, promovieron un incremento en la implicación e interés por la lectura, incluso en niños con un desempeño escolar inicial bajo.

La investigación realizada por Pérez y Vargas (2022) sobre la utilización de la gamificación en talleres de alfabetización, en la ciudad de Cuenca, concluyó que los niños que participaron de manera activa en los juegos digitales mejoraron un 35% más su comprensión lectora dependiendo del diseño de las actividades significativas que se adaptaron a su edad con juegos de recompensas, interacciones de historias y trabajo colaborativo.

Por su parte, Salgado (2021), con un enfoque rural, presentó los procesos de alfabetización digital como viables en entornos de acceso limitado a internet a partir de su investigación en escuelas de Manabí, donde el uso de audiocuentos descargables y aplicaciones sin conexión a internet fueron descritos como estrategias que contribuyeron en el desarrollo del vocabulario y de la comprensión de textos sencillos, pues se reforzaba la relación del niño con la lectura desde una perspectiva emotiva.

Los espacios pedagógicos innovadores como el Rincón de Aprendizaje Digital, que combinan materiales visuales, sonoros e interactivos con el propósito de fomentar el interés por la lectura y la escritura desde un enfoque creativo y respetuoso con los ritmos individuales de los niños, han cobrado impulso, destacándose que, para CEPAL (2020), la introducción de la tecnología en las iniciativas comunitarias de educación debe contribuir a elevar el nivel de alfabetización funcional en la población infantil a la que se le niega el acceso a la educación formal.

Finalmente, el informe sobre los espacios educativos no formales elaborado por UNICEF (2021) señala que los espacios alternativos a la escuela tradicional por ejemplo, bibliotecas móviles o aulas digitales, cumplen un importante rol en aquellos contextos donde la escuela, entendida como sistema no es capaz de llegar de manera exitosa brindando aprendizajes que permiten experimentar de manera activa en la conjunción de juego y tecnología y de la relación emocional que se establece en dicho proceso educativo.

De igual manera el Banco Mundial (2021) ha evidenciado que las iniciativas educativas con un enfoque digital en contextos de vulnerabilidad encuentran mayor eficacia si se acompañan de acompañamiento emocional y herramientas adaptadas, estas propuestas permiten a los niños recuperar el gusto por aprender y les ofrecen nuevas posibilidades para expresarse, construir conocimiento y fortalecer su autoestima.

En síntesis, las investigaciones coinciden en que la inclusión de tecnologías en espacios seguros, adaptados a las necesidades de los niños, puede potenciar el desarrollo de la lectoescritura en contextos vulnerables. La clave está en acompañar estos procesos con propuestas significativas, guiadas por educadores empáticos que comprendan la realidad de cada niño y promuevan su autonomía y creatividad.

1.2 Bases legales

Este proyecto está dentro de un conjunto de regulaciones nacionales e internacionales que reconocen el derecho a la educación y la salvaguarda de la infancia. La Convención sobre los Derechos del Niño (1989), en su artículo 28, establece que los Estados están obligados a garantizar una educación de calidad y, por tanto, accesible a todos de manera gratuita y bajo condiciones de equidad y dignidad.

La constitución ecuatoriana (2008) dispone en su artículo 44 que el tanto el gobierno y sus representantes, la sociedad como población y el núcleo familiar avalan el desarrollo integral de niños, anteponiendo además el respeto de sus derechos por encima de las demás obligaciones; el Código de la Niñez y Adolescencia recogido en el artículo 36 del 2003 refuerza el derecho de los niños y adolescentes a recibir una educación inclusiva, respetuosa y con pertinencia cultural. Por otro lado, en el artículo 26 de la constitución citada la educación se define como un derecho y una obligación necesaria, entendida además como un medio de poder ir ejerciendo otros derechos fundamentales. Estas regulaciones respaldan la importancia de crear lugares como el Rincón de Aprendizaje Digital, orientados a asegurar condiciones justas de acceso al saber.

1.3 Lectoescritura en la infancia

La lectura y la escritura son habilidades esenciales para el desarrollo académico y personal de los niños, en particular durante la fase de educación primaria (UNESCO 2022). Por otro lado, abundan los factores sociales, económicos y culturales que bloquean su

desarrollo total en los espacios vulnerables. Sin embargo, existen varios factores sociales, económicos y culturales que impiden su desarrollo total en las áreas vulnerables. Para el cantón Rumiñahui, la Fundación Niños con Destino ha identificado que numerosos niños de 8 a 10 años se encuentran con dificultades considerables para potenciar estas habilidades, debido al trabajo infantil, la ausencia de apoyo escolar y el acceso restringido a recursos educativos.

El rincón de lectoescritura digital se describe como un espacio educativo que tiene como finalidad, la motivar a los alumnos a la lectura y la escritura con las herramientas digitales adecuadas de su nivel (CEPAL, 2020). Éste incluye la práctica de actividades de diferente tipo, como la escucha de audiocuentos, los juegos de interacción, la invención de cuentos y el análisis de imágenes por medio de la lectura intercultural; lo cual ayuda a trabajar tanto la comprensión lectora como la expresión de la escritura. Tal como apunta la UNESCO (2022), los ambientes de lectoescritura digital ayudan a poder tener acceso a una diversidad de recursos y a desarrollar la inclusión.

1.3.1 Herramientas digitales en el aprendizaje

Las herramientas digitales en el ámbito educativo han demostrado ser aliadas clave para mejorar el aprendizaje en la infancia, sitios web tales como Wordwall, Educaplay o StoryWeaver posibilitan la creación de actividades que combinan el entretenimiento, exploración y evaluación. Según la CEPAL (2020), la adecuada combinación de la tecnología y educación comunitaria favorece los niveles de alfabetización funcional de niños que han sido ignorados por la educación formal.

El vínculo existente entre la utilización, o no, de los recursos digitales y la promoción de la lectura y la escritura en niños en desigualdad se explican por la propia desigualdad estructural existente en la educación y la equidad. El rincón de aprendizaje digital sugerido representa un enlace entre lo educativo y lo emotivo. La tecnología puede ser entendida como el punto de conexión que nos permite generar contextos seguros, estimulantes e inclusivos.

La propuesta de consumir instrumentos digitales es una alternativa válida y efectiva con el fin de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje en estos contextos. Las tecnologías educativas son, según descubre UNESCO (2022), aquellas que no solo aumentaban la oferta de contenidos, sino que facilitaban la participación a partir de una innovación en el desarrollo de competencias cognitivas y comunicativas.

1.4 Trabajo infantil: causas, consecuencias y abordaje

1.4.1 *¿Qué es el trabajo infantil?*

La labor infantil sucede cuando niños, niñas o adolescentes realizan tareas que perjudican su bienestar, obstaculizan su formación educativa o ponen en riesgo su salud física y emocional. No solo es cuestión de que laboren, sino también del tipo de trabajo que ejecuten, la cantidad de horas que emplean, el ambiente en el que lo realizan y las repercusiones que esto provoca.

Hay circunstancias en las cuales se entiende que se puede permitir a un niño la participación en actividades económicas siempre y cuando éstas no perjudiquen su crecimiento ni vulneren sus derechos. Un caso específico sería el de ayudar esporádicamente en un establecimiento familiar bajo condiciones de seguridad y fuera de la jornada de clase. Sin embargo, en el momento en el que tales actividades se vuelven continuas, peligrosas e incluso sustituyen el tiempo de escuela o juego, consideramos que se consideran formas de explotación infantil. La OIT y UNICEF coinciden en la idea de que es necesario erradicar cualquier trabajo que prive a los niños de su infancia o impida su desarrollo. Esta problemática no es solo legal, sino ética y social, ya que compromete el futuro de generaciones enteras.

1.1.2 Principales causas del trabajo infantil

La pobreza sigue siendo uno de los factores más determinantes. En muchos hogares, el ingreso que puedan aportar los hijos se vuelve parte de la economía familiar. Esto obliga a muchos niños a abandonar la escuela para dedicarse a actividades informales, muchas veces mal pagadas y sin ningún tipo de protección.

La inaccesibilidad a una educación pública de alta calidad también aporta. Cuando la institución educativa no constituye una verdadera oportunidad para superarse, las familias dejan de considerarla como una prioridad. En áreas rurales o periféricas, no siempre se cuenta con los maestros adecuados, los materiales, el transporte o la nutrición escolar.

Otro elemento relevante es la falta de un trabajo digno para los adultos. Cuando los padres no hallan empleos estables o ganan menos del salario mínimo, los hijos acaban participando en actividades laborales como un medio para sobrevivir.

En determinados escenarios, la labor infantil se normaliza. Es habitual oír expresiones como "mejor que trabaje y no que esté en la calle", lo que muestra una interpretación incorrecta de lo que implica salvaguardar a la infancia. En numerosas situaciones, se transmiten costumbres culturales en las que se sostiene que el infante debe aportar al sustento desde su infancia.

La descomposición familiar y la violencia en el hogar también tienen un impacto. Algunos niños son obligados a dejar sus hogares o a tomar tareas de adultos. Esto ocurre con mayor frecuencia en familias que enfrentan situaciones de abandono, migración forzada o adicciones.

1.4.3 Consecuencias del trabajo infantil

El trabajo infantil produce secuelas profundas en la vida de los niños. Una de las secuelas más evidentes es la que tiene que ver con la salud física. Muchos realizan trabajos que requieren un esfuerzo excesivo, levantan peso, utilizan instrumentos peligrosos o están

expuestos al sol o a agentes tóxicos; corre riesgos de accidentes etcétera. Todo ello supone un hándicap para su desarrollo corporal y les expone ya desde una edad temprana a enfermedades crónicas (OIT, 2021).

Desde la vertiente emocional, el impacto es igualmente grande. Al verse obligados a asumir responsabilidades que no les corresponden, pierden momentos esenciales de juego, descanso y aprendizaje. Esto genera estrés, tristeza, baja autoestima y, en muchos casos, aislamiento social. La infancia deja de ser una etapa de crecimiento y se convierte en una lucha diaria por sobrevivir (UNICEF, 2022).

También se ven perjudicadas sus trayectorias educativas. Muchos abandonan la escuela o faltan con frecuencia, y cuando asisten, lo hacen sin concentración ni energía. Esto repercute de manera negativa en su rendimiento, limitando su correcta comprensión y generando un rezago escolar del que nunca podrán salir; porque, de hecho, si no logran concluir la educación básica, permanecerán para siempre atrapados en una trampa de pobreza y exclusión, de la que difícilmente podrán escapar (OIT & UNICEF, 2021).

Las consecuencias no terminan en la niñez. En efecto, aquellos niños que trabajan desde su infancia suelen trabajar, como adultos, en trabajos informales o inestables, dado que no acceden a una formación formal y adecuada. De este modo se perpetúa una cadena de desigualdad en la que los hijos experimentan los mismos desafíos que sus progenitores.

El trabajo infantil no solamente vulnera derechos, el trabajo infantil también condiciona vidas enteras. El trabajo infantil impide que los niños puedan construir un proyecto de vida con libertad, con seguridad y con dignidad.

1.1.4 Estrategias de abordaje desde un enfoque de derechos

Hacer frente al trabajo infantil no es suficiente con imponer normas o prohibiciones; se hace necesaria la instauración de una intervención integral que abogase por una serie de derechos que tienen los niños, como pueden ser el derecho a recibir educación, el derecho al

juego, el derecho a obtener salud, el derecho a vivir en un entorno libre de violencia. Tal es así que, las estrategias en este sentido deberían arrancar desde la prevención.

La prevención se potencia mediante el aumento de la inversión pública en educación de calidad. Escuelas inclusivas, donde haya docentes capacitados, materiales suficientes, alimentación escolar y programas de escolarización son distintos tipos de herramientas para ayudar a que los niños se queden en la escuela en lugar de ir a trabajar (OIT y UNICEF, 2021).

Las transferencias económicas a familias en situación de pobreza también han demostrado ser efectivas. Ayudan a cubrir necesidades básicas sin que los niños tengan que aportar ingresos. Programas como “Bolsa Familia” en Brasil o “Juntos” en Perú han reducido significativamente la tasa de trabajo infantil en los hogares beneficiarios (ECLAC, 2021).

En cuanto a la intervención, es importante actuar cuando ya existe una situación de trabajo infantil. Esto implica acompañar a la familia, brindar apoyo psicosocial, restituir derechos vulnerados y ofrecer alternativas reales. Si no se actúa de manera humana, el niño puede volver a la misma circunstancia repetidamente.

Los lugares comunitarios también desempeñan un rol fundamental. Los centros de asistencia, talleres de diversión, programas de fortalecimiento escolar y nutrición facilitan la creación de ambientes seguros donde los niños pueden crecer sin estar expuestos a la explotación. Estos lugares resguardan, instruyen y alimentan emocionalmente. Cambiar patrones culturales, educar sobre los derechos de la infancia y ofrecer alternativas sostenibles es parte del desafío (OIT & UNICEF, 2021). El Estado, la sociedad civil y las organizaciones deben trabajar de manera articulada, con enfoque de derechos, justicia y equidad.

II. CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1 Enfoque metodológico de la investigación

La presente investigación se desarrollará bajo un enfoque mixto, que integra los métodos cuantitativo y cualitativo con el fin de obtener una visión más completa del fenómeno estudiado. El enfoque cuantitativo permitirá recopilar y analizar datos numéricos relacionados con el nivel de desarrollo de las habilidades de lectoescritura, mientras que el enfoque cualitativo posibilitará interpretar las experiencias, actitudes y percepciones de los niños beneficiarios en su contexto sociocultural.

De acuerdo con lo expuesto en la Guía para principiantes del método mixto de investigación correspondiente a la Editorial INUDI de Perú (2023), la posibilidad de hacer uso de ambos métodos de investigación se traduce en una comprensión más profunda del problema de investigación, porque articula la exactitud de la cuantificación e, incluso, la precisión propia de esta, con la riqueza de la descripción, incluso del análisis interpretativo. Por tanto, el estudio cuantitativo proporcionará indicadores objetivos del rendimiento respecto a la lectura y la escritura, pero, en cambio, el estudio cualitativo se traducirá en la identificación de los factores emocionales, motivacionales o contextuales que afectan dicho rendimiento.

Este enfoque mixto facilitará el diseño de una propuesta educativa adaptada, validada por datos medibles y enriquecida por la comprensión del contexto y de las necesidades reales de los participantes.

2.2 Población y muestra

La Fundación Niños con Destino, situada en el cantón Rumiñahui, en la provincia de Pichincha, Ecuador, se presenta como un lugar seguro y de respaldo para niños en circunstancias de vulnerabilidad social, la mayoría de los beneficiarios proviene de entornos caracterizados por la pobreza y pobreza extrema, el desmoronamiento familiar y la exposición temprana al trabajo infantil. Estas circunstancias no solo restringen su salud física y emocional,

sino que también limitan el acceso efectivo a una educación de alta calidad y a procesos de aprendizaje de gran relevancia.

La población objeto de estudio está constituida por 20 niños de entre 8 y 10 años que asisten regularmente a la Fundación Niños con Destino, en el cantón Rumiñahui. Este grupo configura el universo total de beneficiarios del proyecto, y se incluye en su totalidad como muestra.

Población

Se trabajó con 20 niños de entre 8 y 10 años que acuden regularmente a la fundación Niños con Destino, aunque la fundación atiende a 80 niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años, para este proyecto se focaliza el trabajo en 20 de ellos, por encontrarse en una etapa clave para fortalecer la lectura y escritura. Esta decisión está respaldada por la recomendación de trabajar con subgrupos homogéneos para lograr intervenciones más precisas (Caballero y García, 2021). Todos presentan vulnerabilidad social y requieren acompañamiento académico, emocional y pedagógico.

2.3 Instrumentos

Para la recolección de datos se utilizarán los siguientes instrumentos, el cuestionario diagnóstico, la ficha de observación y la encuesta final.

2.3.1 Cuestionario diagnóstico:

Diseñado con 12 puntos que favorecen la observación de habilidades como el reconocimiento de letras, la escritura de palabras, la lectura de frases y la comprensión elemental, se implementará de forma verbal y escrita, dependiendo del grado de cada niño, esto de acuerdo con la Guía para principiantes del método mixto de investigación (2023), este instrumento ofrece datos precisos y valiosos para examinar patrones de rendimiento en la población analizada.

2.3.2 Ficha de observación:

Permite registrar aspectos cualitativos como el nivel de la participación, las emociones expresadas y la forma en la cual los niños interactúan con las herramientas digitales y sus estrategias de aprendizaje, según La observación de aula CAM Tamaulipas (2024), este instrumento favorece el análisis de elementos subjetivos como la motivación, la actitud y el comportamiento, aspectos clave en el estudio del aprendizaje infantil.

2.3.3 Encuesta final:

Al terminar la implementación de la propuesta se identificarán los resultados obtenidos con la misma, así como el nivel de satisfacción de los niños., considerando tanto su percepción de las actividades como los avances percibidos en lectura y escritura. De acuerdo con Pérez y López (2022), las encuestas finales son herramientas eficaces para recopilar información directa de los beneficiarios, ya que combinan datos cuantitativos y cualitativos que permiten valorar la efectividad de la intervención.

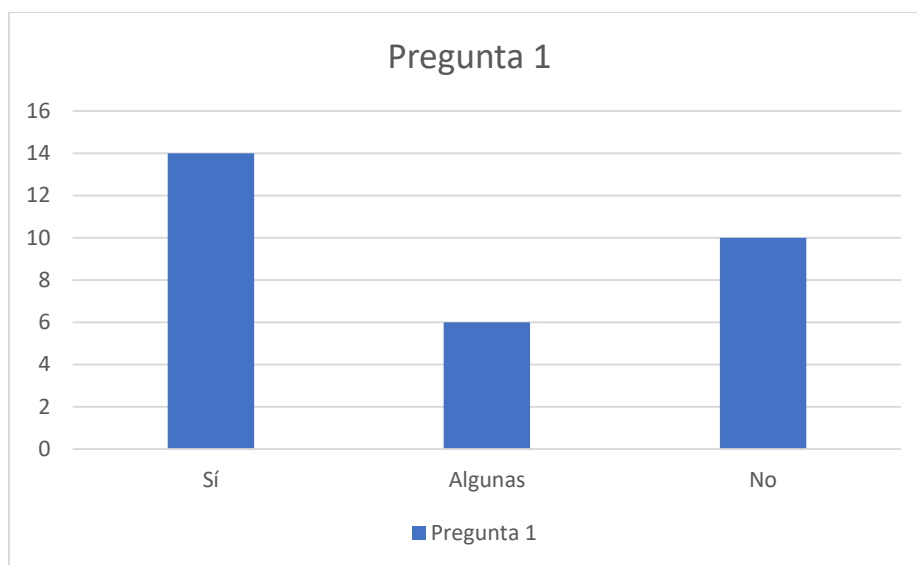
2.4 Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico

El diagnóstico de habilidades de lectoescritura se aplicó a 20 niños de entre 8 y 10 años, mediante un cuestionario adaptado a sus niveles y condiciones. Se utilizó una combinación de preguntas orales y escritas, junto a fichas de observación cualitativa. A continuación, se presenta el análisis cuantitativo y cualitativo por pregunta.

Pregunta 1: Rodea o marca las vocales que conoces

Figura 1

Reconocimiento de vocales por parte de los niños



Análisis e interpretación de resultados:

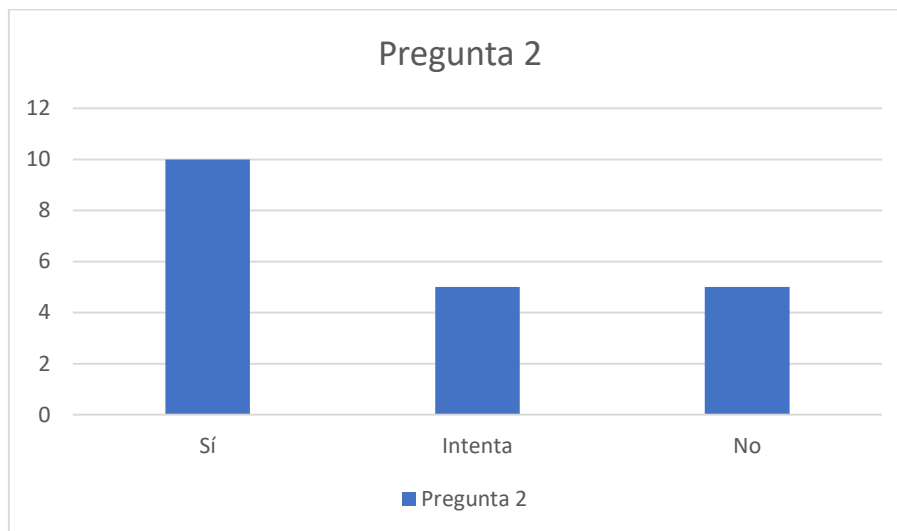
Los 20 niños que fueron evaluados reconocen las vocales de una forma distinta, 14 niños reconocen todas, y 6 niños reconocen solo algunas de ellas; lo cual significa que el 70% de los niños poseen el dominio de las vocales y un 30% las reconocen parcialmente.

Estos resultados muestran que un alto porcentaje tiene dominio de esta habilidad básica, otro pequeño porcentaje solicitando que se les refuerce la discriminación fonológica y de la visual.

Pregunta 2: Escribe o di una palabra que empiece con la vocal A.

Figura 2

Palabras que inician con la vocal A



Análisis e interpretación de resultados:

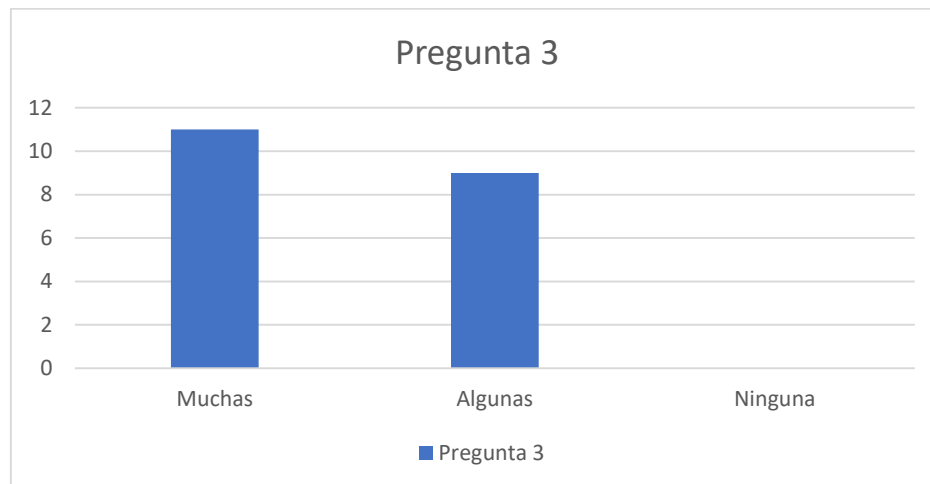
De los 20 niños evaluados, 10 lograron identificar y decir correctamente una palabra que comienza con la vocal A. Otros 5 niños dieron respuestas incorrectas (palabras que empezaban con otra letra o inventadas), y 5 no respondieron. Esto representa un 50% con dominio inicial de la asociación fonema-grafema, mientras que el otro 50% presenta dificultades.

Los niños que lograron esta actividad muestran una asociación fonema-grafema consolidada y el otro grupo que no lo lograron necesitan mayor estimulación oral y escrita que fortalezcan la conexión fonema, grafema y promuevan un aprendizaje más similar.

Pregunta 3: Marca las letras que conoces del abecedario.

Figura 3

Letras del abecedario conocidas



Análisis e interpretación de resultados:

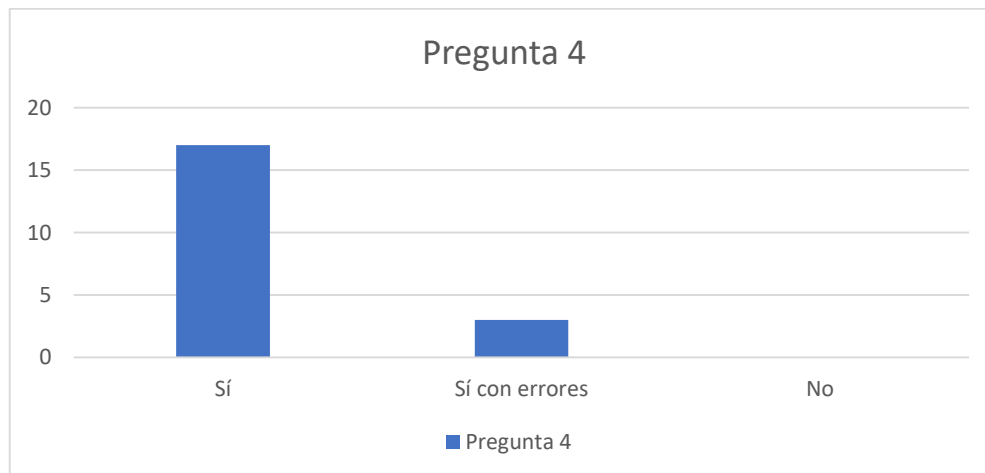
Los 20 niños que fueron testeados en la evaluación de escritura del abecedario, 9 niños marcaron "poco" y 11 "mucho", lo que indica que un 55% de los niños conocen el abecedario de manera abundante y un 45% de los niños conocen el abecedario de manera limitada.

La mayoría de los niños han empezado a dominar el uso de las letras más básicas, pero a su vez casi la mitad de los niños tienen que reforzar el aprendizaje letra por letra, y por este motivo pueden llegar a retrasarse en las etapas posteriores.

Pregunta 4: Escribe tu nombre

Figura 4

Escritura del nombre



Análisis e interpretación de resultados:

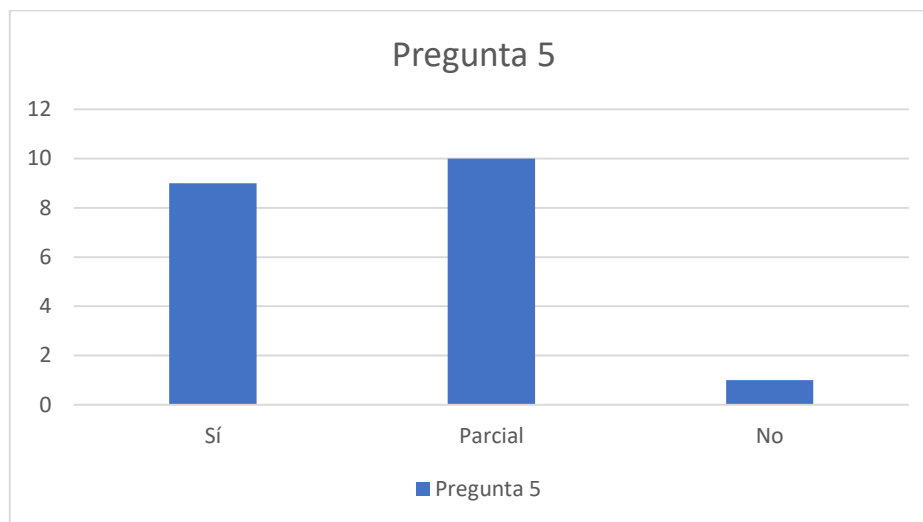
De los 20 alumnos y alumnas, 17 de los 20 lograron escribir su nombre completo y de forma legible, y 3 identificaron su nombre con algunas faltas, omisiones de letras o trazos incompletos. Esto significa que el 85% de los alumnos y alumnas del grupo correspondiente hacían un uso funcional de la escritura de su nombre propio y un 15% necesita la ayuda correspondiente.

Hay una fuerte disposición al escribir su nombre; lo que refleja buena seguridad en la motricidad fina y el reconocimiento de su identidad escrita, los errores indican necesidad de práctica, no de desconocimiento lo que nos muestra áreas por pulir, ya sea en la orientación espacial de las letras o en la correspondencia sonido-grafía.

Pregunta 5: Escribe estas palabras.

Figura 5

Escritura de palabras asociadas a imágenes



Análisis e interpretación de resultados:

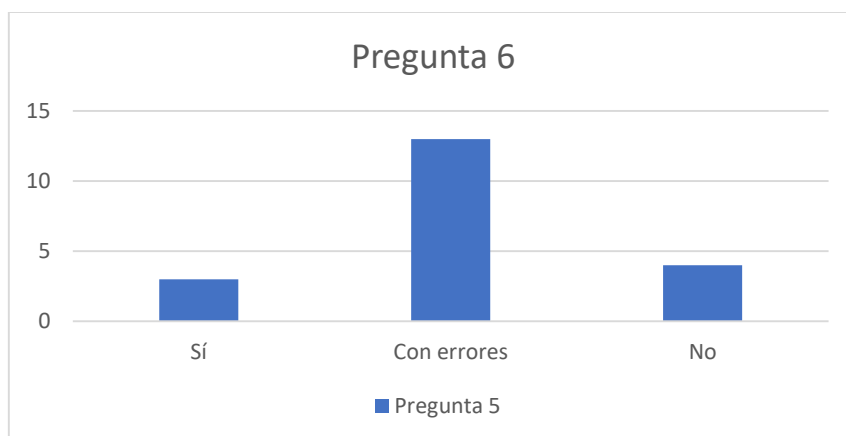
De los 20 niños, 9 escribieron correctamente las palabras relacionadas con las imágenes. Otros 10 lo hicieron parcialmente, cometiendo errores ortográficos, omisión de letras o confusión entre sonidos. 1 niño no realizó la actividad. Esto representa un 45% con escritura precisa, un 50% con dificultades parciales y un 5% sin respuesta.

La escritura libre evidencia que muchos niños aún cometen errores ortográficos y de segmentación. Necesitan acompañamiento guiado lo cual fortalecerá de la correspondencia sonido y letra para mejorar su escritura.

Pregunta 6: Escucha y escribe (se dictará una oración)

Figura 6

Dictado de oración simple



Análisis e interpretación de resultados:

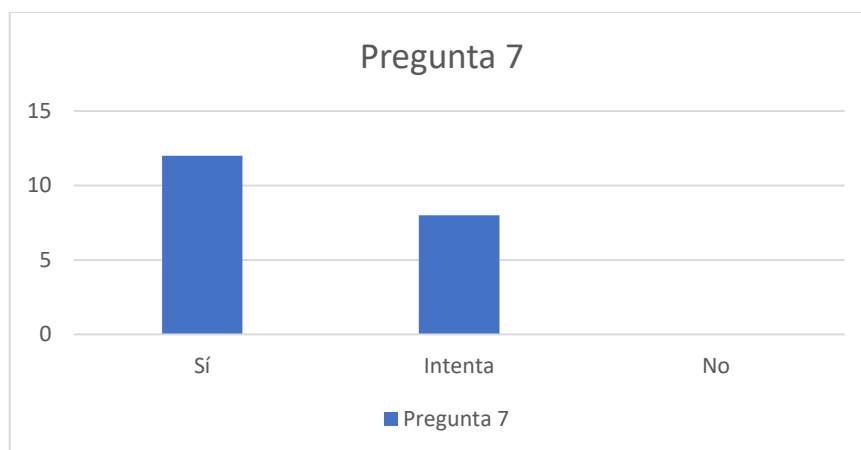
Solo 3 niños lograron escribir correctamente la oración dictada. 13 presentaron errores en ortografía, orden de palabras o escritura incompleta. 4 niños no realizaron la actividad. Esto muestra que solo el 15% del grupo tiene esta habilidad consolidada, mientras que el 65% necesita refuerzo y el 20% evidencia desmotivación o bloqueo ante la tarea.

Esta fue una de las tareas más complejas para los niños, ya que requiere comprensión auditiva y memoria de trabajo, habilidades que todavía se encuentran en desarrollo en buena parte del grupo.

Pregunta 7: Lee y circula con el dibujo correcto

Figura 7

Asociación de la imagen y el texto



Análisis e interpretación de resultados:

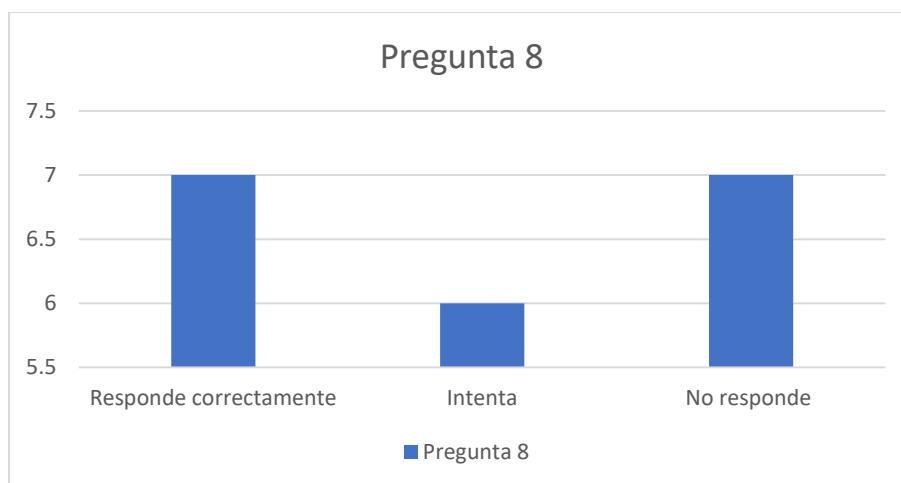
De los 20 niños examinados, 12 los asocian correctamente. 8 niños cometen errores, bien por falta de comprensión o bien por confusiones visuales, y a pesar de que el niño que deja la prueba sin escribir no existe, sí que tenemos que considerar que 8 niños no completan el texto. Esto significa que el 60% alcanzan una comprensión lectora literal aceptable, y que el 40% presentan dificultades para asociar palabras con representaciones gráficas.

Más de la mitad de los niños leer la consigna con confianza, lo cual deviene en una acción concreta; pero un pequeño grupo lo intentan, expresan dudas a la hora de relacionar el texto con el dibujo.

Pregunta 8: Lee la frase “Ana lee” ¿La entendiste? ¿Qué hace Ana?

Figura 8

Comprensión de frase simple



Análisis e interpretación de resultados:

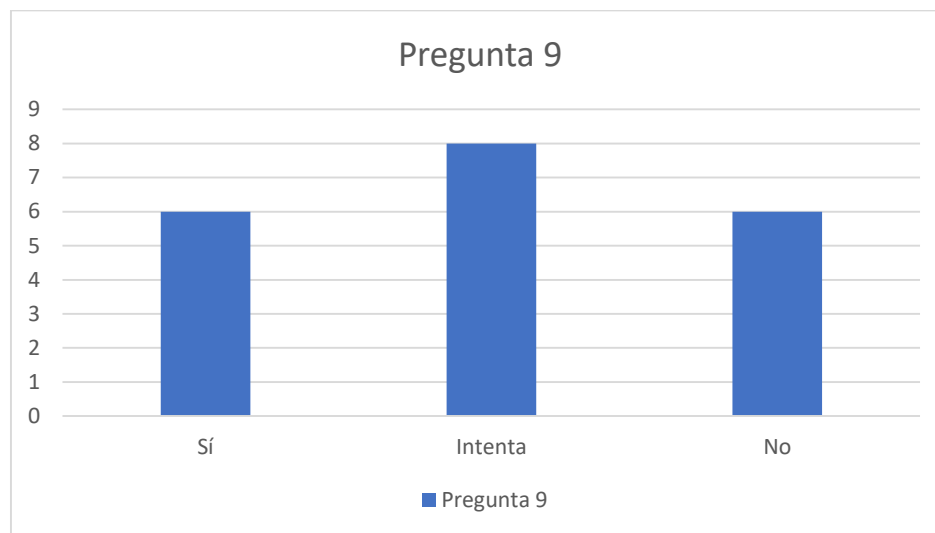
7 niños respondieron correctamente, indicando que Ana está leyendo. 6 niños dieron respuestas poco claras o incompletas, y 7 no respondieron. Esto representa un 35% con comprensión adecuada, un 30% con comprensión parcial y un 35% que no logró procesar ni expresar la idea.

Con la comprensión de la frase “Ana lee” obtenemos: un grupo ha integrado la idea de sujeto y acción con seguridad, mientras que otra parte muestra interés, pero aún necesita apoyo para formular la respuesta, y otros niños guardan silencio por inseguridad o por falta de comprensión.

Pregunta 9: Lee y circula el dibujo correcto.

Figura 9

Asociación lectura e imagen con frases extensas



Análisis e interpretación de resultados:

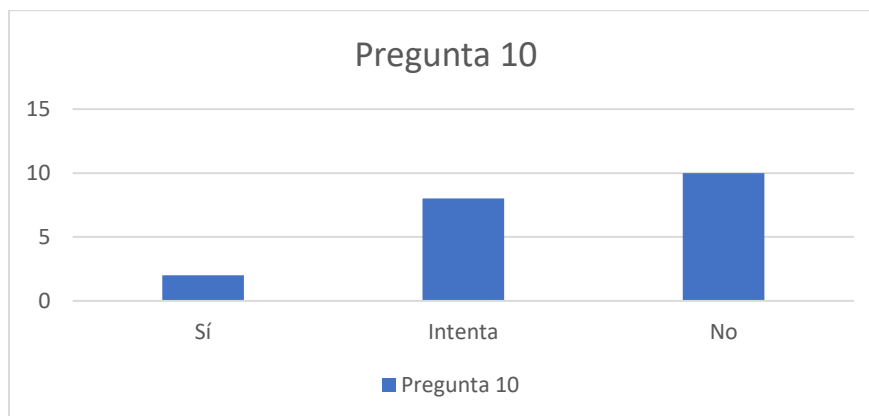
6 niños identificaron correctamente la imagen relacionada con la frase extensa. 8 niños realizaron la actividad con errores de asociación o dudas evidentes. 6 no respondieron. Esto representa un 30% con éxito en la comprensión y asociación, 40% con errores y un 30% sin respuesta.

Al tratarse de una frase más extensa, varios niños mostraron dificultad, requiriendo un refuerzo constante de la correspondencia entre palabra e imagen, habilidades aún en desarrollo en gran parte del grupo.

Pregunta 10: Lee en voz alta el siguiente texto

Figura 10

Lectura oral de texto breve



Análisis e interpretación de resultados:

Solo 2 niños leyeron correctamente el texto en voz alta. 8 intentaron hacerlo pero con errores como silabeo, pausas inadecuadas, omisiones o sustituciones. 10 niños no realizaron la actividad, ya sea por inseguridad, desconocimiento de palabras o falta de motivación. Esto representa un 10% con lectura fluida, un 40% con dificultades y un 50% que no genera la actividad.

Dos de los niños demostró automatización de la decodificación y control prosódico, ejecutando la lectura en voz alta con entonación y ritmo adecuados.

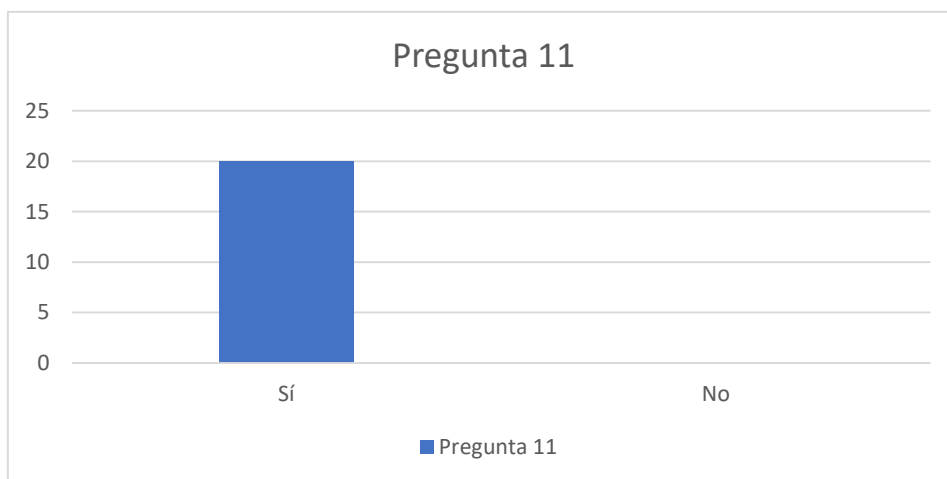
Otro grupo hizo uso de estrategias de decodificación emergente (lectura sub vocalizada, silabeo y deletreo), lo que indica un desarrollo parcial de la fluidez lectora pero una carencia de automatización fonológica.

Y la mitad del grupo no ejecutó la tarea de lectura, evidenciando un nivel de ansiedad y baja motivación lectora que requiere intervenciones de andamiaje instruccional y actividades de fortalecimiento de la confianza en contextos de lectura oral.

Pregunta 11: ¿Te gustaría aprender a leer y escribir jugando con juegos digitales en un rincón de lectura especial?

Figura 11

Preferencia por el aprendizaje lúdico digital



Análisis e interpretación de resultados:

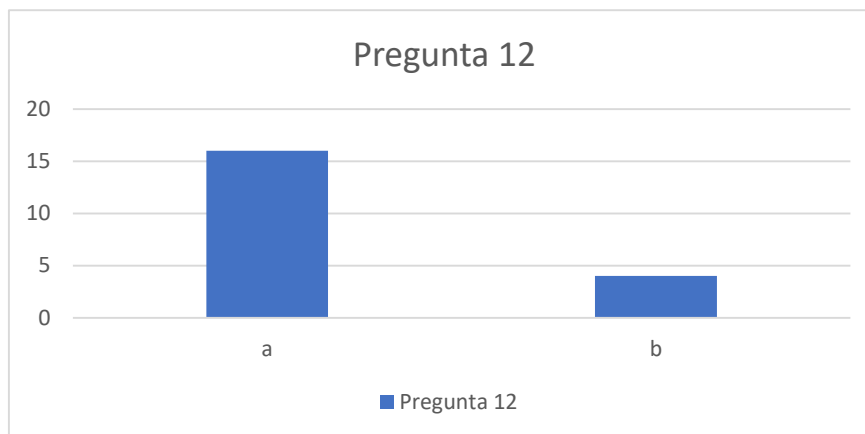
Los 20 niños manifestaron una respuesta afirmativa lo cual corresponde al 100% de los niños que dan calidad positiva a la existencia del uso de los (yo no hablaría de juegos de ordenador sino: "juegos digitales" como recurso para aprender a leer y escribir. No hay respuestas de calidad negativa y tampoco hay respuestas en blanco.

Todos los niños contestaron en términos positivos, esto indica un interés y una motivación por el aprendizaje apoyado en juegos digitales como recurso de aprendizaje, esta disposición positivista dice que el uso de la tecnología puede convertirse en un recurso clave para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.

Pregunta 12: Selecciona la respuesta ¿Qué te emociona más?

Figura 12

Elementos motivadores en el aprendizaje digital



Análisis e interpretación de resultados:

Respecto a los 20 niños que han sido sometidos a evaluación, 16 indicaron "ganar puntos" como la opción más motivadora al aprender. Los 4 restantes se inclinaron por actividades como contar historias o realizar juegos en grupo, suponiendo esto un 80% de datos que prefieren una motivación extrínseca apoyada en recompensas y un 20% que elige valerse de elementos que fomentan la creatividad y la interacción.

La mayor parte de los niños optaron por la opción de ganar los puntos, lo que da a entender que elementos de recompensa van a ser influyentes de manera positiva en su motivación.

III. CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1 Fundamentos de la propuesta

La presente propuesta surge como una respuesta concreta ante las limitaciones educativas que enfrentan muchos niños en situación de vulnerabilidad social, especialmente aquellos expuestos al trabajo infantil y que, como consecuencia, presentan rezagos en el desarrollo de habilidades básicas como la lectura y la escritura. La propuesta de “Rincón de aprendizaje digital” se plantea como una alternativa metodológica válida y adecuada. Lejos de persistir en prácticas tradicionales que suelen mostrar escasa efectividad en estos contextos, la propuesta incorpora el uso planificado de herramientas tecnológicas de utilización banal y lúdico para posibilitar el desarrollo de competencias lectoras y escritoras en niños entre 8 y 10 años.

Justificación:

En el Ecuador, la realidad educativa de numerosos niños en situación de trabajo infantil se caracteriza por la escasa posibilidad de acceder a recursos pedagógicos y tecnológicos que posibiliten aprendizajes significativos. A partir de este punto de vista se hace indispensable elaborar alternativas que sean de manera práctica, aplicable y flexible para realizar tareas que permitan mejorar las habilidades de lectoescritura en contextos no convencionales.

El "Rincón de Aprendizaje Digital" se plantea como una alternativa innovadora que combina actividades lúdicas, herramientas digitales y secuencias didácticas establecidas de manera previa, además adaptadas al nivel y al ritmo del alumnado, y se centra en el refuerzo de habilidades básicas apoyándose en estrategias que permitan la interactividad para favorecer la participación, el pensamiento crítico y el avance autónomo.

Objetivos de la propuesta:

Implementar un conjunto de actividades digitalizadas enfocado a mejorar el proceso de la lectoescritura en los niños que se sitúan en la franja de edad de 8 a 10 mediante herramientas tecnológicas libres.

Fomentar la comprensión lectora a través de juegos digitales donde la dinámica del mismo integre lectura de frases para asociar con imágenes.

Generar un contexto de aprendizaje más motivador que favorezcan la atención, la participación y la aprehensión de conocimientos.

Fomentar la producción escrita básica a través de ejercicios guiados por el uso de herramientas digitales para el escribir palabras y oraciones cortas.

Incrementar la motivación por el uso de la lectura, la escritura y herramientas digitales lúdicas que puedan ser adecuadas a contextos tecnológicos para los niños.

Importancia y características de la propuesta:

El valor que se encuentra en esta propuesta radica en la forma como la tecnología educativa se incorpora en la enseñanza de una forma intencionada y coherente con los objetivos que hemos previamente planteados, las plataformas utilizadas no solo facilitan la creación de contenidos interactivos, sino que permiten generar ambientes de aprendizaje más dinámicos, donde cada niño puede participar a su propio ritmo, recibir retroalimentación inmediata y sentir que su progreso es acompañado. Esta propuesta no se limita a presentar actividades aisladas, sino que establece una secuencia pedagógica estructurada, flexible y modular, capaz de ajustarse a distintos niveles de desempeño sin perder coherencia ni intencionalidad.

También, para el caso de darle uso a herramientas sin costo económico, y de una tecnología con menor exigencia, garantiza la posibilidad de ponerla en marcha en situaciones

de bajos recurso, lo que la contempla como una opción funcional y escalable para conjuntos o en centros escolares, donde los medios que pueden emplear son escasos.

La propuesta se basa en un diseño metodológico de aprendizaje activo y autónomo, en el que se encuentra a las y los estudiantes en una situación de no sólo recibir información, sino también someterla a transformación, experimentación y construcción a partir de lo trabajado con las herramientas tecnológicas. El aprovechamiento de las plataformas digitales permite realizar recursos de forma atrayente, adaptativa y acorde a las habilidades específicas que se pudiesen desear enfatizar. También se plantea una disposición modular para adaptar de manera gradual el contenido; es decir, adaptar los retos a un incremento de exigencia, que no desmotiven sin embargo al niño o a la niña. Por otro lado, la propuesta también señala que se puede llevar a la práctica en condiciones técnicas precarias sin que por ello se tenga que renunciar a seguir cumpliendo con el grado de calidad educativa a partir de las herramientas que se propone poner en práctica.

Este enfoque permite que el proceso de enseñanza y aprendizaje se renueve y cobre sentido dentro de realidades complejas, como la de los niños en situación de trabajo infantil, sin perder de vista la finalidad pedagógica que sostiene todo el proyecto: fortalecer la lectoescritura desde una mirada innovadora, práctica y centrada en las posibilidades del entorno.

3.2 Presentación de la propuesta

La propuesta se fundamenta en la creación y puesta en marcha de un Rincón de aprendizaje digital, ajustado a las circunstancias de niños de 8 a 10 años en circunstancias de vulnerabilidad, con la finalidad de potenciar sus habilidades de lectura y escritura. Este rincón de aprendizaje digital emplea herramientas tecnológicas gratuitas que, a través de tácticas

lúdicas, facilitan el aprendizaje de elementos fundamentales como la decodificación, la interpretación de textos, el reconocimiento de ortografías, la creación escrita y el vocabulario.

Se estructuraron las actividades para contrastar los niveles de funcionamiento e impulsar la implicación activa, la autonomía y la motivación. Se utilizaron herramientas digitales interactivas y de escasa exigencia técnica como “H5P, Wordwall, Kahoot, Genially, Google Docs, LearningApps y Canva”, las cuales fueron seleccionadas por su facilidad de acceso, la posibilidad de llegar a dispositivos básicos y su capacidad como impulsoras del aprendizaje autónomo y motivador en contextos de penuria de recursos.

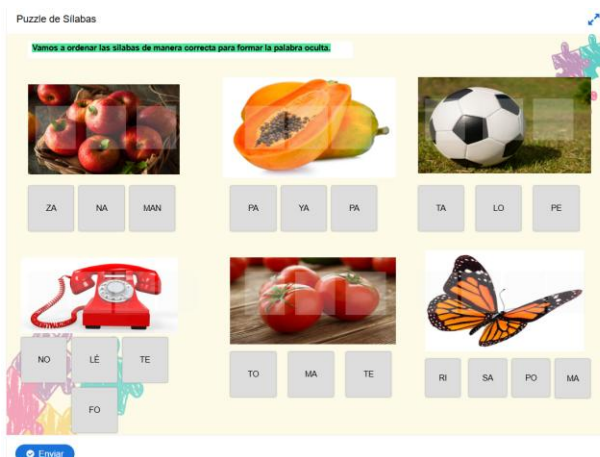
Actividad 1: Puzzle de Sílabas

Tema: Decodificación fonológica.

Objetivo: Desarrollar la capacidad de segmentar sílabas y combinarlas adecuadamente para formar palabras significativas, fortaleciendo así la base del proceso lector.

Desarrollo: Mediante H5P, se creó un recurso interactivo con imágenes y sílabas desordenadas en las cuales los niños debía arrastrar la sílaba correcta hacia la imagen correspondiente.

Link: <https://brayanguaman.h5p.com/content/1292638960120517998>



Conclusión: Se observó un avance notorio en el conocimiento fonológica, ya que los niños lograron discriminar sílabas y asociarlas correctamente con palabras de su entorno.

Actividad 2: Video de interacción de la comprensión

Tema: Comprensión audiovisual y vocabulario.

Objetivo: Incentivar la comprensión literal y la comprensión inferencial a partir de un cuento animado al mismo tiempo que se trabaja el léxico y se potencia el sentido global del texto.

Desarrollo: Se usó H5P para insertar preguntas dentro del video narrativo de YouTube, que el niño podía responder para continuar la visualización.

Link: <https://brayanguaman.h5p.com/content/1292639025515724348>



Conclusión: La actividad facilitó la localización de ideas principales y la localización del contexto visual para inferir los significados, lo cual favoreció la comprensión global del texto narrativo.

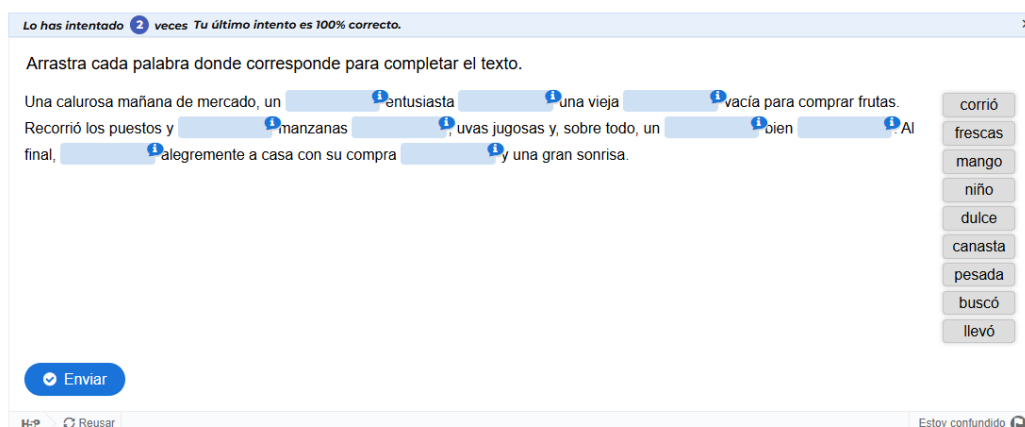
Actividad 3: Caza-Palabras

Tema: Vocabulario y clases de palabras.

Objetivo: Reconocer la función de sustantivos, verbos y adjetivos en un texto breve, fortaleciendo la conciencia gramatical.

Desarrollo: Con la actividad realizada en H5P, se diseñó una historia con espacios vacíos y palabras clasificadas por colores los cuales los niños debían colocar cada término en su lugar correcto.

Link: <https://brayanguaman.h5p.com/content/1292639050707833888>



Conclusión: La actividad favoreció la identificación de categorías gramaticales y mejoró la precisión en el uso del vocabulario en contexto.

Actividad 4: Trivia Relámpago

Tema: Comprensión lectora.

Objetivo: Evaluar la comprensión de textos narrativos mediante las preguntas cerradas que necesitan de análisis literal e inferencial.

Desarrollo: Se aplicó un cuestionario desarrollado en Kahoot compuesto por seis preguntas las cuales contaban con tiempo limitado y opción múltiple.

Link: <https://create.kahoot.it/share/trivia-relampago-de-lectoescritura-basica/e136e915-3816-4982-8d09-8a489baefe46>



Conclusión: Los niños mostraron entusiasmo y rapidez para responder, las estadísticas del juego permitieron identificar patrones de comprensión y corregir errores comunes.

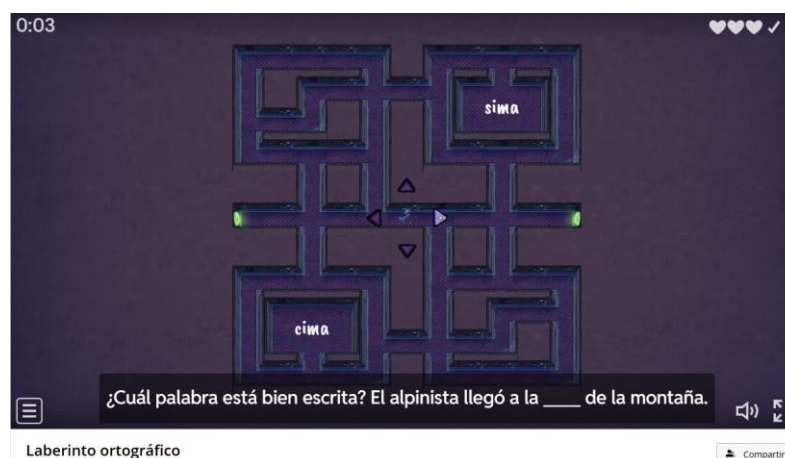
Actividad 5: Laberinto Ortográfico

Tema: Ortografía b-v / c-s-z.

Objetivo: Promover la discriminación visual y auditiva de grafías que tienden a confundirse a través de una toma de decisiones contextualizada.

Desarrollo: En Wordwall, se creó un juego de laberinto donde el personaje debía elegir la forma correcta de la palabra para avanzar.

Link: <https://wordwall.net/resource/94764645>



Conclusión: La dinámica visual y la retroalimentación inmediata permitieron mejorar la precisión ortográfica en un entorno no tradicional.

Actividad 6: Minicuento Cooperativo

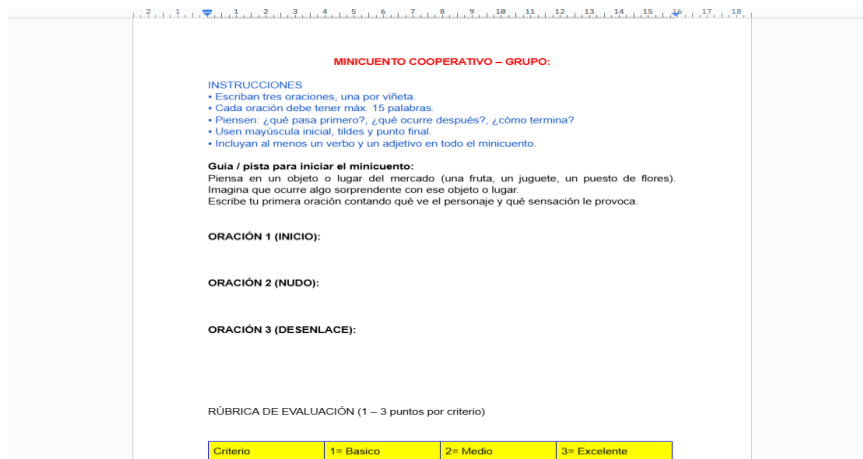
Tema: La Producción escrita guiada.

Objetivo: Fomentar la escritura colaborativa elaborando un texto de una forma que sea coherente en su forma y cohesionado aplicando las reglas de la escritura en su forma más elemental y en su forma más sencilla.

Desarrollo: A través de Google Docs compartido, los estudiantes redactaron en grupo un minicuento por partes las cuales son inicio, desarrollo y cierre.

Link:

https://docs.google.com/document/d/1IOwCSAGHSXH5trVfU6Y0HC74l5P4QoRHH_vLU7kbBw/edit?usp=sharing



MINICUENTO COOPERATIVO – GRUPO:

INSTRUCCIONES

- Escriban tres oraciones, una por viñeta.
- Cada oración debe tener máx. 15 palabras.
- Piensen: ¿qué pasa primero?, ¿qué ocurre después?, ¿cómo termina?
- Usen mayúscula inicial, tildes y punto final.
- Incluyan al menos un verbo y un adjetivo en todo el minicuento.

Guía / pista para iniciar el minicuento:
Piensa en un objeto o lugar del mercado (una fruta, un juguete, un puesto de flores).
Imagina que ocurre algo sorprendente con ese objeto o lugar.
Escribe tu primera oración contando qué ve el personaje y qué sensación le provoca.

ORACIÓN 1 (INICIO):

ORACIÓN 2 (NUDO):

ORACIÓN 3 (DESENLACE):

RÚBRICA DE EVALUACIÓN (1 – 3 puntos por criterio)

Criterio	1= Básico	2= Medio	3= Excelente

Conclusión: Se promovió el trabajo en equipo, la planificación textual y la revisión conjunta, fortaleciendo habilidades de redacción y cohesión narrativa.

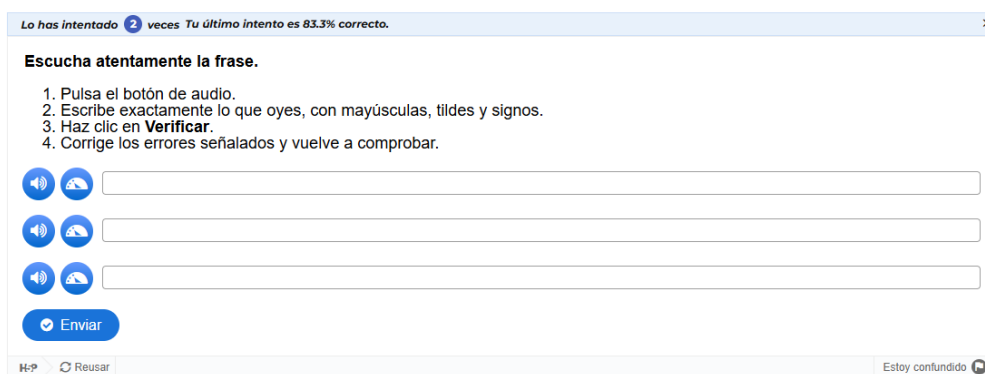
Actividad 7: Dictado por sorpresa

Tema: Ortografía práctica.

Objetivo: Aplicar reglas ortográficas y de puntuación básicas en las frases dictadas: mejorar la atención auditiva y hacer la correspondiente escritura correcta.

Desarrollo: Se servían del H5P en el cual escuchaban las frases grabadas y las debían ir escribiendo, con corrección automática.

Link: <https://brayanguaman.h5p.com/content/1292639758049743038>



Lo has intentado 2 veces Tu último intento es 83.3% correcto.

Escucha atentamente la frase.

1. Pulsa el botón de audio.
2. Escribe exactamente lo que oyes, con mayúsculas, tildes y signos.
3. Haz clic en **Verificar**.
4. Corrige los errores señalados y vuelve a comprobar.

Three audio input fields with speaker and cloud icons.

Enviar

H5P Reusar Estoy confundido

Conclusión: Esta actividad ha trabajado la memoria auditiva, la segmentación de palabras y la corrección ortográfica desde el trabajo autónomo.

Actividad 8: Díptico Digital

Tema: Narrativa multimodal.

Objetivo: Combinar texto e imagen para contar una historia breve con coherencia y orden lógico.

Desarrollo: Usando Canva, cada niño diseñó un díptico con dos imágenes y frases asociadas que estructuraban un micro relato.

Link:

https://www.canva.com/design/DAGtLl81Q3Q/SR61tzhyEohDO42bvDa5Nw/view?utm_con

[tent=DAGtLl81Q3Q&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=unique&utm_id=hd9c48aaec5](https://www.genially.com/68758ac37033e27d6c5481ba?utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=unique&utm_id=hd9c48aaec5)



Conclusión: Se evidenció un progreso en la organización secuencial de ideas y en la expresión escrita combinada con recursos visuales.

Actividad 9: Bingo de Vocabulario

Tema: Ampliación léxica.

Objetivo: Reforzar el reconocimiento de nuevas palabras mediante asociaciones entre imagen, definición y forma escrita.

Desarrollo: En Genially, se diseñó un tablero de bingo con ilustraciones. El facilitador decía definiciones y los niños marcaban la palabra correcta.

Link: <https://view.genially.com/68758ac37033e27d6c5481ba>



Conclusión: El juego potenció la atención auditiva, el razonamiento semántico y la adquisición de vocabulario relacionado con su entorno.

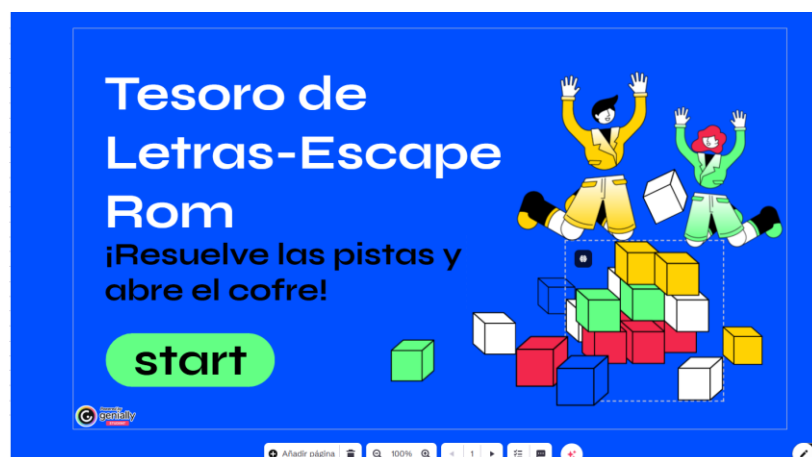
Actividad 10: Cuarto de escape

Tema: Integración de las destrezas de lectoescritura.

Objetivo: Aplicar de manera articulada conocimientos de vocabulario, ortografía y comprensión en un entorno como medio cooperativo.

Desarrollo: Se diseñó un Escape Room en Genially dividido en tres retos: un juego de sinónimos en H5P, un Crucigrama en LearningApps, tal que una pregunta inferencial de un video de YouTube con escueto contenido.

Link: <https://view.genially.com/6875bbc5ee81c56da820c3c7>



Conclusión: Fue la actividad más completa, porque puso en práctica tempestivamente varios aprendizajes previos; porque fomentó la colaboración, la solución de conflictos, la toma de decisiones en tiempo límite.

3.3 Ejecución de la propuesta

La implementación de la propuesta se desarrolla en la Fundación Niños con Destino, situada en el cantón Rumiñahui, un espacio comunitario que ofrece apoyo a niños en circunstancias de vulnerabilidad social, muchos de ellos con historial de trabajo infantil y abandono escolar; por lo que es el espacio ideal para la implementación de una propuesta de intervención individualizada, flexible y sensible con respecto a la situación educativa de los beneficiarios.

Un grupo de 20 niños de entre 8 y 10 años, se pone en marcha, tras haber sido sometidos a un diagnóstico inicial que les permita ver cuáles son sus niveles en determinados elementos fundamentales de la lectoescritura como la conciencia fonológica, la identificación de letras, la escritura de palabras y la comprensión de frases cortas. Los resultados del diagnóstico permiten hacer una propuesta de intervención diferenciada para trabajar además, la mejora de determinadas habilidades y una mayor motivación e interés por aprender.

Se definen las actividades a realizar en sesiones semanales de aproximadamente 60 minutos de duración. Se fomenta la atención/motivación y la participación utilizando grupos reducidos, de manera que los niños reciben un soporte más directo, las posibles preguntas pueden irse resolviendo, y se va supervisando el progreso en la lectoescritura de manera individualizada. Las sesiones se realizan en el salón digital de la Fundación, donde se dispone del equipamiento adecuado para llevar a cabo el trabajo con plataformas tecnológicas.

Se emplean dispositivos de computación como las computadoras, conexión a internet, parlantes, auriculares y un proyector para la explicación inicial de cada actividad. Las

herramientas escogidas son H5P, Wordwall, Kahoot, Genially, Google Docs, LearningApps y Canva, que se incorporan gradualmente a lo largo del proceso.

La técnica metodológica es principalmente recreativa, dinámica y fundamentada en el aprendizaje por descubrimiento. Cada uno de los encuentros se inicia con una breve introducción donde se explicita el objetivo del encuentro, se expone la actividad haciendo uso de ejemplos que son proyectados y se permite a los niños experimentar por su cuenta durante un tiempo. Existen actividades que son individuales (dictados interactivos, juegos de sílabas, ...) y otras que permiten la cooperación y el trabajo en equipo (relato breve compartido, sala de escapes).

Una de las cosas más sobresalientes es la retroalimentación automática e instantánea que caracteriza a plataformas como H5P o Wordwall, la cual permite que los niños, de manera autónoma, no solo identifiquen y se den cuenta de los fallos, sino que puedan repararlos sin necesidad de un monitor constante. Este componente favorece la independencia y refuerza la autoconfianza.

Durante la implementación se utilizan formularios de observación cualitativa para documentar la implicación activa, la comprensión de indicaciones, la constancia frente a los desafíos y las reacciones emocionales frente al uso de herramientas digitales. También se recopilan capturas de pantalla de los productos elaborados (como dípticos, cuentos o actividades interactivas resueltas) y se registran los resultados cuantitativos generados por las plataformas (tiempo, aciertos, intentos).

Al finalizar el ciclo de actividades, se realiza una encuesta final adaptada a la comprensión de los niños, con preguntas sencillas pero fundamentales: qué actividad les resulta más agradable, en qué han aprendido, qué les ha costado y si volverían a realizar esos trabajos. Las respuestas son capaces de demostrar un alto respaldo para la propuesta del modelo, un

aumento de la predisposición hacia la lectura y escritura y una buena evaluación sobre su propio proceso de aprendizaje.

Además de los logros que pueden irse alcanzando a nivel de aprendizaje, la implementación de la propuesta ha servido para observar modificaciones importantes en la actitud ante el aprendizaje. Aquellos que, desde el inicio, se muestran indiferentes o inseguros, luego participan con entusiasmo, porque se sienten reconocidos, respetados y motivados desde otro enfoque. La adaptabilidad de los recursos empleados, el soporte emocional y el esquema de la propia propuesta del entorno son factores primordiales para una propuesta de cambio.

En síntesis, la propuesta es viable y adecuada y se va eligiendo como experiencia enriquecedora tanto para los infantes como para el colectivo facilitador. La experiencia vivida demuestra que, aun siendo restrictivos los recursos, podemos utilizar y adaptar la tecnología para que sea pedagógicamente pertinente y útil para fortalecer aprendizajes significativos y sostenibles.

3.3.1 Resultados obtenidos con la implementación de la propuesta.

Para evaluar los impactos educativos y motivadores del rincón de aprendizaje digital, se lleva a cabo un sondeo final entre los 20 niños y niñas que forman parte de la propuesta. Este instrumento, que consta de 10 preguntas cerradas y una abierta, se ajusta al nivel de entendimiento y expresión de los niños de 8 a 10 años, facilitando de esta manera la recolección de sus percepciones de manera nítida, directa y relevante. Las preguntas hacen referencia a aspectos que tienen que ver con la vivencia en la utilización de recursos digitales, la concepción de mejoría en la lectura y escritura, las actividades y plataformas más valoradas y, por último, los obstáculos encontrados a lo largo del transcurso.

Los datos están conformados en una matriz de tabulación, que es después analizada desde una perspectiva tanto cuantitativa como cualitativa de forma que se produzca una lectura amplia de los resultados obtenidos. Tras lo cual, aparecen los resultados más significativos y sus correspondientes gráfico.

1. ¿Te gustaron las actividades que hicimos con el computador?

Figura 13

Valoración positiva de las actividades digitales realizadas en el rincón de aprendizaje

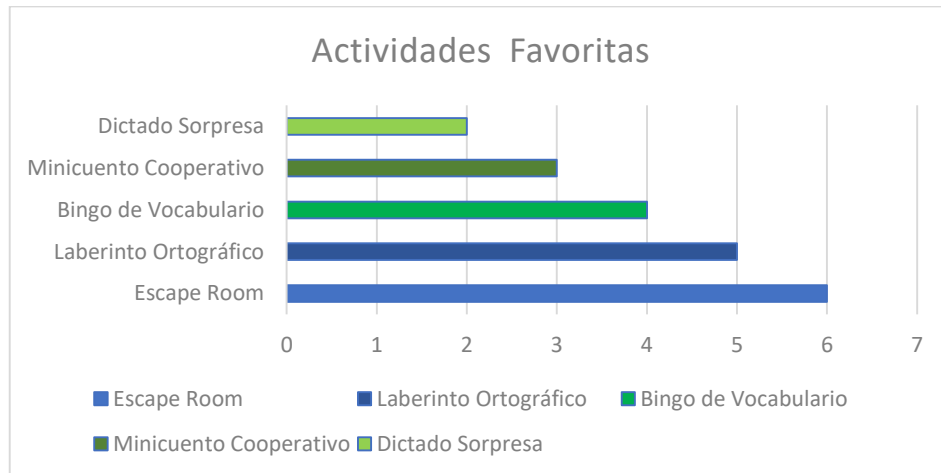


Tal como se puede observar en la gráfica, todo el alumnado muestra una respuesta positiva, afirmando que todas las actividades digitales que hemos implementado le agradan realizar. Este dato explica que el formato de aprendizaje basado en juegos y tecnología no solo tiene aceptación, sino que se valora positivamente, lo que reafirma el potencial de las actividades interactivas digitales en contextos educativos frágiles.

2. Actividades favoritas de los niños.

Figura 14

Preferencia de los niños por las actividades digitales utilizadas en el rincón de aprendizaje

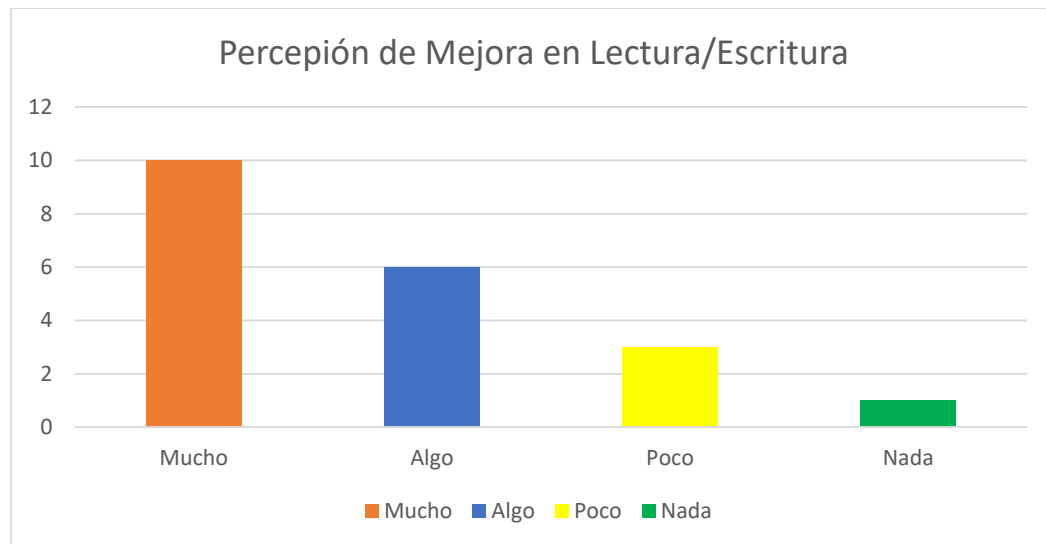


En relación a las actividades más favorecidas, el Escape Room y el Bingo de vocabulario figuran en las dos primeras posiciones en cuanto a popularidad. Ambos tipos de actividades se caracterizan por su elevado dinamismo, por ser colaborativas, y competitivas y por su potencial para la atención, el pensamiento lógico y la resolución de problemas. Que estas actividades que aparecen en mayor número confirman la propuesta de la experiencia significativa de aprendizaje.

3. Percepción de mejora en lectura y escritura.

Figura 15

Percepción de mejora en la lectura tras realizar actividades digitales

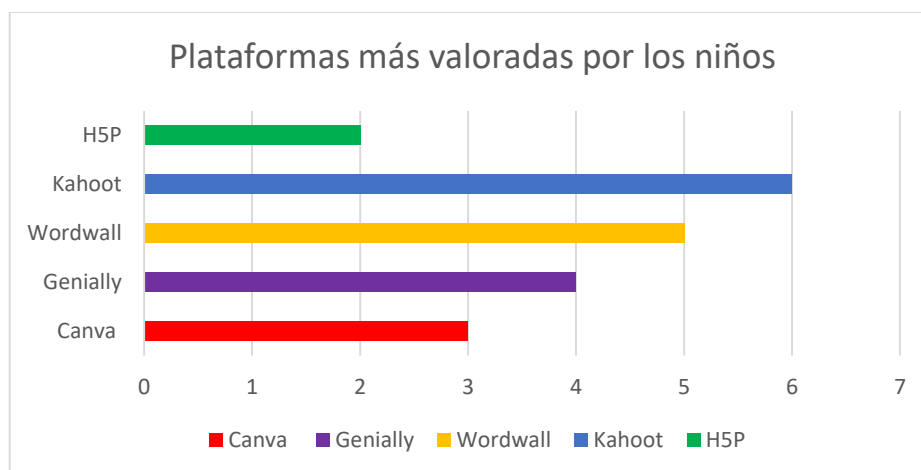


Un amplio porcentaje de participantes afirma haber mejorado sus habilidades de lectura y escritura como resultado de la experiencia concreta. De manera más precisa, el 50 por ciento indica sentirse más seguro leyendo, mientras que el 25 por ciento restantes expresa que ha mejorado en escritura. Este resultado confirma que las actividades propuestas, además de ser placenteras, se llevan a cabo, y también que la práctica formativa, desarrollando instrumentos del tipo expuesto, favorece el desarrollo de habilidades esenciales.

4. Plataformas digitales más valoradas

Figura 16

Plataformas digitales más valoradas por los niños del rincón de aprendizaje



Las plataformas Kahoot, Wordwall y Genially son las herramientas que más gustan de entre las utilizadas, en cuanto que abordamos contenidos desde una perspectiva lúdica, colorida e intuitiva, lo que supone un mayor interés y participación por parte de los niños. El uso variado de las plataformas también permite atender distintos estilos de aprendizaje y eso ayuda a tener a los niños atentos/as en todas las sesiones.

En la pregunta abierta los/as niños/as expresan sus opiniones y comentarios de una manera espontánea lo que complementa el análisis cuantitativo. Frases como “me encanta contar cuentos con mis amigos/as”, “puedo redactar un cuento con mis propias palabras”, “nunca había jugado para aprender a leer” entre otros, demuestran el efecto motivacional del proyecto. Estos testimonios demuestran que la propuesta no solo permite el cumplimiento de un conjunto de metas educativas sino que también permite mejorar un contexto en el que los/as niños/as se sienten atendidos, considerados y queridos.

Por último, los resultados de la encuesta final corroboran la efectividad de la propuesta educativa implementada, dado que los niños mantienen una actitud positiva de la utilización de herramientas tecnológicas, muestran claros progresos en sus capacidades lectoras y de escritura y externalizan deseos de continuar aprendiendo a través de estos procedimientos. La alta consideración de la propuesta y la participación de los niños culminan en que el rincón de aprendizaje digital es considerado no sólo pertinente, sino que además es considerado un modelo innovador en su propia práctica; estos tipos de experiencias apoyan la validez de las metodologías activas en contextos de prácticas educativas significativas y ponen de relieve la necesidad de seguir modernizando la forma de enseñar competencias básicas como leer y escribir.

CONCLUSIONES

El diagnóstico inicial permitió identificar las principales dificultades en lectoescritura que presentan los niños de la Fundación Niños con Destino, tales como la confusión en la interpretación de grafemas, la dificultad para asociar fonema y grafía, y la falta de seguridad al escribir a partir de la escucha. Este hallazgo guio todas las fases posteriores del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que garantizó que las intervenciones respondieran a las verdaderas necesidades de aprendizaje.

Se adaptaron y seleccionaron herramientas digitales gratuitas, acordes con el nivel y ritmo de aprendizaje de los niños de la Fundación, y se llevaron a cabo actividades para emplear plataformas como H5P, Wordwall, Kahoot, Genially, Google Docs, LearningApps y Canva; esta elección fue adecuada por la interactividad y funcionalidad de esas herramientas, ya que se ajustan a las actividades previas y ayudan a motivar a los niños y a involucrarlos en cada sesión. Por otro lado, la interacción instantánea que proporciona la retroalimentación en esas herramientas y su diseño visual veían en el uso de las mismas un factor importante para acrecentar el interés y la participación de los niños en cada sesión.

El rincón de aprendizaje digital fue diseñado y puesto en práctica para que el trabajo de la lectoescritura fuera estimulado en los niños de la Fundación Niños con Destino y que así, las herramientas utilizadas también sirviesen para fomentar la mejora de las habilidades ortográficas y de comprensión lectora, en especial para aquellos con bajo rendimiento inicial, además de aumentar la autonomía de los niños en el proceso de aprendizaje. Los resultados mostraron que el 75 % de los niños lograba progresar en la autoeficacia ortográfica en dictado, mientras que el 60 % lograba progresar en la competencia para lograr comprender y responder a preguntas de textos breves, lo que parece mostrar una graduación progresiva de la autonomía académica.

La evaluación que se llevó a cabo después de la intervención mostró incrementos del 35 % en la capacidad de comprensión lectora, del 28 % en el uso correcto de ortografía y gramática, del 32 % en la coherencia y en la estructura de los textos. Esta progresión significó también que los niños demostraban más seguridad al leer en voz alta o al escribir. Se concluyó que había una mejoría significativa de la lectoescritura de los niños de la Fundación Niños con Destino, y que la propuesta de intervención fue la adecuada, mediante instrumentos de participación de los mismos niños, que fueron capaces de comparar su rendimiento antes y después del proceso.

RECOMENDACIONES

Realizar valoraciones tras cada etapa de los procesos/documentos para poder ir modificando sin cesar las estrategias metodológicas en la medida que lo vayan solicitando las características de los niños/as, asegurando así que la intervención siga siendo adecuada.

Ampliar y actualizar periódicamente las herramientas digitales interactivas y accesibles para el alumnado, formando al profesorado en el uso de éstas, asegurando el interés hacia las actividades y la participación del alumnado en las materias asignadas.

Ampliar el rincón de aprendizaje digital con más actividades gamificadas y con recursos del tipo personificado que hagan incrementar la autonomía y el aprendizaje significativo en el alumnado para el profesorado.

Realizar autoevaluaciones participativas tras cada tema del programa de actividades para poder registrar avances, definir cambios, y poder documentar el impacto que la intervención ha tenido a largo plazo sobre las capacidades en la lectoescritura.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Medina, M., Rojas, R., & Bustamante, W. (2023). Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <http://coralito.umar.mx:8383/jspui/handle/123456789/1539>

Guía de método mixto de investigación para principiantes. (2023). Editorial INUDI Perú. <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/download/119/161/190?inline=1>

Caballero, K., & García, J. (2021). El enfoque mixto como alternativa metodológica para la investigación educativa. Revista Colombiana de Educación, 81(1), 251–270. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/12435>

La observación de aula – CAM Tamaulipas. (2024). <https://camtamaulipas.edu.mx/libreria/files/original/779358b982686bdc1669c475ba92878e.pdf>

INEC. (2022). Trabajo infantil en Ecuador. <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/trabajo-infantil/>

UNESCO. (2022). Las tecnologías digitales en la educación. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382155>

CEPAL. (2020). La inclusión digital educativa en América Latina y el Caribe. <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/45536>

UNICEF. (2021). Educación para cada niño. <https://www.unicef.org/ecuador/educacion>

Banco Mundial. (2021). La tecnología en la educación: aliados para cerrar brechas.
<https://documents.worldbank.org/en/publication/documents-reports/documentdetail/309521626871379281>

OIT. (2021). Trabajo infantil: estimaciones mundiales 2020, tendencias y el camino a seguir.
https://www.ilo.org/global/publications/books/WCMS_797515/lang--es/index.htm

UNICEF. (2022). Panorama del trabajo infantil.
<https://www.unicef.org/lac/informes/panorama-del-trabajo-infantil>

OIT & UNICEF. (2021). El trabajo infantil en tiempos de COVID-19: una crisis en aumento.
https://www.ilo.org/ipecc/Informationresources/WCMS_797515/lang--es/index.htm

ECLAC. (2021). Panorama social de América Latina.
<https://repositorio.cepal.org/handle/11362/47644>

Convención sobre los Derechos del Niño. (1989). <https://www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>

Constitución del Ecuador. (2008). https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Código de la Niñez y Adolescencia del Ecuador. (2003). <https://www.defensoria.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/09/C%C3%B3digo-de-la-Ni%C3%B1ez-y-Adolescencia.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1. CUESTIONARIO DIAGNÓSTICO DE LECTOESCRITURA

Cuestionario Inicial de Lectoescritura para Niños de 8 a 10 años

Este cuestionario está diseñado para ser aplicado de forma individual o grupal con acompañamiento. Las actividades pueden ser orales o escritas, y se recomienda adaptarlas según el nivel del niño/a. Las respuestas pueden ser expresadas verbalmente, mediante dictado, escritura o marcando en la hoja.

Actividades:

1. Rodea o marca las vocales que conoces:

A E I O U

2. Escribe o di una palabra que empiece con la vocal A.

3. Marca las letras que conoces del abecedario:



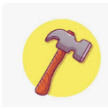
4. Escribe tu nombre:

5. Escribe estas palabras



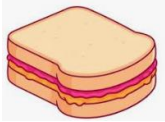
6. Escucha y escribe (se dictará una oración).

7. Lee y circula el dibujo correcto

martillo				
----------	---	---	--	---

pera				
------	---	---	--	---

--	--	--	--	--

sandía				
--------	---	---	--	---

8. Lee la frase “Ana lee” ¿La entendiste? ¿Qué hace Ana?

9. Lee y circula el dibujo correcto



El gato sale de noche a jugar.



¡Le daré a mi mamá este oso!

10. Lee en voz alta el siguiente texto

Hoy llevé mi cometa de colores al campo.

11. ¿Te gustaría aprender a leer y escribir jugando con juegos digitales en un rincón de lectura especial?

SI

NO

12. Selecciona la respuesta ¿Qué te emociona más?

a. Ganar puntos y recompensas mientras practicas la lectura

b. Desbloquear niveles al escribir historias en un juego

Tabla de Evaluación - Cuestionario Lectoescritura

Esta tabla acompaña la aplicación del Cuestionario Inicial de Lectoescritura para niños de 8 a 10 años. Permite registrar de forma cualitativa el desempeño de cada niño en cada actividad, considerando si logra, intenta o no logra realizarla. El evaluador debe observar y marcar según corresponda, agregando observaciones si es necesario.

Actividad	Indicadores
1. Rodea o marca las vocales que conoce	Sí / Algunas / No
2. Escribe o dice una palabra que empiece con la vocal A	Sí / Intenta / No
3. Marca las letras que conoce del abecedario	Muchas / Algunas / Ninguna
4. Escribe su nombre	Sí / Sí con errores / No
5. Escribe las palabras dadas	Sí / Parcial / No
6. Escucha y escribe (dictado de oración)	Sí / Con errores / No
7. Lee y relaciona con el dibujo correcto	Sí / Intenta / No
8. Lee la frase “Ana lee” y responde: ¿qué hace Ana?	Responde correctamente / Intenta / No responde
9. Lee una frase y señala el dibujo correcto	Sí / Intenta / No
10. Lee en voz alta el texto completo	Sí / Intenta / No
11. Te gustaría aprender a leer y escribir jugando con juegos digitales en un rincón de lectura especial	Si/No
12. Selecciona la respuesta	a b

FICHA DE OBSERVACIÓN

Preguntas	Observaciones generales del comportamiento durante la actividad
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

ANEXO 2. ENCUESTA FINAL

Encuesta Final – Rincón de Aprendizaje Digital

Edad: _____ Nombre (opcional): _____

Instrucciones: Marca con una X la respuesta que mejor refleje tu experiencia. Si no entiendes alguna pregunta, puedes pedir ayuda.

1. ¿Te gustaron las actividades que hicimos con el computador?

☐ Sí, mucho ☐ Más o menos ☐ No me gustaron

2. ¿Cuál fue tu actividad favorita?

☐ Escape Room ☐ Laberinto ☐ Bingo de vocabulario
☐ Minicuento cooperativo ☐ Dictado sorpresa ☐ Otra: _____

3. ¿Qué plataforma te gustó más?

☐ Wordwall ☐ Kahoot ☐ H5P ☐ Genially ☐ Canva ☐ No sé

4. ¿Crees que ahora lees mejor que antes?

☐ Sí, mucho mejor ☐ Un poco mejor ☐ Igual que antes ☐ No

5. ¿Crees que ahora escribes mejor que antes?

☐ Sí, puedo escribir más ☐ Un poco mejor ☐ Igual que antes ☐ No

6. ¿Te sentiste feliz haciendo estas actividades?

☐ Sí ☐ A veces ☐ No mucho

7. ¿Fue fácil entender los juegos digitales?

☐ Sí, fue fácil ☐ Necesité ayuda al principio ☐ Me costó bastante

8. ¿Qué parte fue más difícil para ti?

☐ _____
☐ _____

Usar la computadora
Entender los juegos

Leer las instrucciones
Nada fue difícil

Escribir

9. ¿Te gustaría seguir aprendiendo con juegos digitales?

☐ Sí

☐ Tal vez

☐ No

10. Escribe algo que te gustó del rincón digital:

ANEXO 3. EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DE LA APLICACIÓN DE LA
PROPUESTA





Figura 1 a Figura 2. Aplicación del cuestionario diagnóstico a los niños de 8 a 10 años.

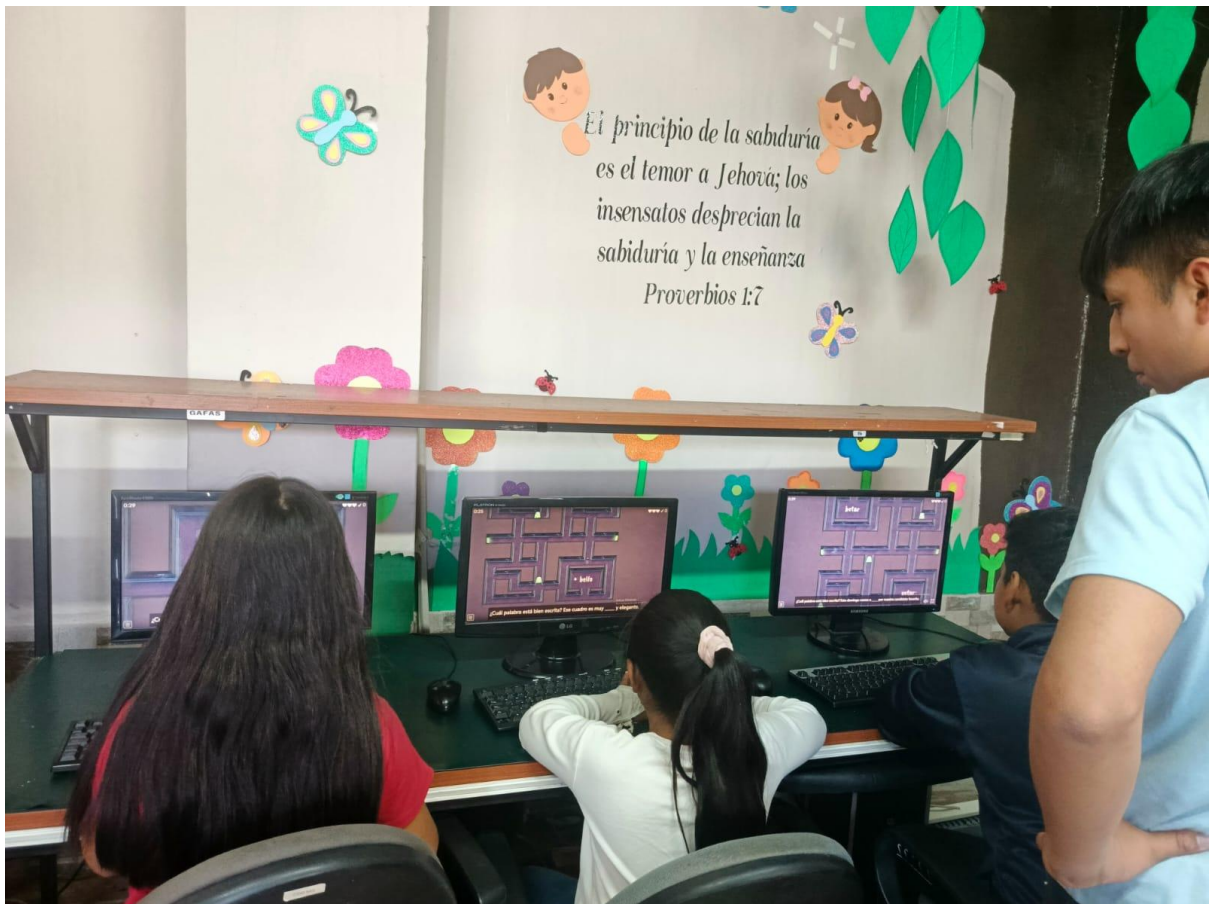






Figura 3 a Figura 8. Actividades digitales en plataformas interactivas.



Figura 9 a Figura 10. Aplicación de la encuesta final.