

Pregrado

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN:

DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Refuerzo con uso de gamificación para problemas de
lectoescritura de estudiantes de segundo año de
educación básica de la Unidad Educativa San Jerónimo

ASIGNATURA: Proyectos tecnológicos aplicados a la educación

NIVEL: Quinto

AUTOR: Elvia Jeanneth Taipe Taco

TUTOR: Msc. Estefany Nenger

FECHA: Julio 2025



Autor: Taipei Taco Elvia Jeanneth



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

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: elvia.taipe@ister.edu.ec

Dirigido por: Vilema Cangahuamin Byron Alexander



Título: Magister en Innovación en Educación

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: byron.vilema @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

TAIPE TACO ELVIA JEANNETH



***REFUERZO CON USO DE GAMIFICACIÓN PARA PROBLEMAS DE
LECTOESCRITURA DE ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JERÓNIMO.***

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-2-2.3

Sangolquí, 31 de julio 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, Elvia Jeanneth Taipe Taco declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado Refuerzo con uso de gamificación para problemas de lectoescritura de estudiantes de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa San Jerónimo, 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,



Elvia Jeanneth Taipe Taco
C.I.: 1713147112

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:

ELVIA JEANNETH TAIPE TACO

TUTOR (METODOLÓGICO Y ACADÉMICO):

BYRON ALEXANDER VILEMA CANGAHUAMIN

CONTACTO ESTUDIANTE:

0986907369

CORREO ELECTRÓNICO:

elvia.taipe@ister.edu.ec

TEMA:

REFUERZO CON USO DE GAMIFICACIÓN PARA PROBLEMAS DE
LECTOESCRITURA DE ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JERÓNIMO

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

RESUMEN EN ESPAÑOL:

El proyecto se desarrolló durante el año lectivo 2024-2025 en la Unidad Educativa San Jerónimo, en el segundo año de Educación General Básica, con el propósito de fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura. Se detectó que los estudiantes presentaban un bajo rendimiento en lectura y escritura, como resultado de metodologías tradicionales poco motivadoras, junto a una práctica limitada en el entorno familiar. En este contexto, el objetivo general fue diseñar e implementar un mural virtual interactivo, basado en técnicas de gamificación, con el fin de potenciar la motivación, además del desarrollo de habilidades lectoras y escritoras. Esta propuesta se justificó por la necesidad de incorporar recursos digitales, complementados con dinámicas lúdicas que permitan aprendizajes significativos, los cuales estén adaptados a las características del alumnado. La investigación adoptó un enfoque mixto, en el cual se aplicaron encuestas a padres de familia para identificar el nivel de apoyo en el hogar y se realizaron observaciones en el aula para evaluar la situación inicial. A partir de este diagnóstico, se diseñaron doce actividades digitales con las plataformas Genially, Wordwall y LearningApps, organizadas en vocales, consonantes, sílabas, palabras y oraciones. Como resultado, se observaron mejoras evidentes en el reconocimiento de letras y sonidos, en la construcción de palabras y en la lectura en voz alta con mayor seguridad. A su vez, se evidenció una participación activa por parte del estudiantado, incentivada por el sistema de recompensas implementado. Se concluyó que la integración de gamificación y TIC favoreció el aprendizaje de la lectoescritura, resultando una estrategia innovadora, efectiva y replicable en otros contextos educativos.

PALABRAS CLAVE:

Lectoescritura, gamificación, mural virtual, TIC, educación básica.

ABSTRACT:

The project was carried out during the 2024–2025 school year at Unidad Educativa San Jerónimo, with second-year students of Basic General Education, with the purpose of strengthening literacy learning. It was observed that students showed low performance in reading and writing as a result of traditional, unmotivating methodologies, along with limited practice in the home environment. In this context, the general objective was to design and implement an interactive virtual mural based on gamification techniques, in order to enhance motivation as well as the development of reading and writing skills. This proposal was justified by the need to incorporate digital resources complemented by playful dynamics that would allow for meaningful learning experiences adapted to the characteristics of the students. The research adopted a mixed-methods approach, in which surveys were applied to parents to identify the level of support at home, and classroom observations were conducted to assess the initial situation. Based on this diagnosis, twelve digital activities were designed using the platforms Genially, Wordwall, and LearningApps, organized around vowels, consonants, syllables, words, and sentences. As a result, clear improvements were observed in letter and sound recognition, word construction, and reading aloud with greater confidence. In addition, active participation by students was noted, mainly encouraged by the reward system implemented. It was concluded that the integration of gamification and ICT supported literacy learning, proving to be an innovative, effective, and replicable strategy in other educational contexts.

PALABRAS CLAVE:

Literacy, gamification, virtual wall, ICT, basic education.



Firma del Estudiante
Elvia Jeanneth Taipe Taco
C.I.: 1713147112

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-4

Sangolquí, 31 de julio de 2025

Sres.-

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

Presente

Yo, ELVIA JEANNETH TAIPE TACO, con C.I.: 1713147112 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,



Firma del Estudiante
Elvia Jeanneth Taipe Taco
C.I.: 1713147112

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi familia porque son mi motivación y el pilar fundamental en mi vida, especialmente a mis hijas que me apoyan siempre. Por eso les ofrezco este logro como un ejemplo de esfuerzo, y a su vez de perseverancia, para mostrarles que todo es posible con la guía de Dios.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios quien es fuente de vida y fortaleza, pues, gracias a su guía he contado con salud, sabiduría y constancia para llegar hasta el final de este proyecto. Él ha iluminado mi camino y me han ayudado a superar cada dificultad con fe y esperanza.

Del mismo modo, valoro profundamente al Universitario Rumiñahui porque me abrió las puertas al conocimiento y me ofreció una formación integral, que ha sido clave en mi desarrollo tanto personal como profesional.

También agradezco de corazón a mis tutores y docentes, ya que su dedicación, paciencia y compromiso en cada etapa de mi formación, han sido una verdadera inspiración para seguir creciendo como docente, por eso, este logro no solo me pertenece a mí, sino que también es el resultado de su vocación por formar profesionales con valores, de la mano, de la pasión por la educación.

RESUMEN EJECUTIVO

El proyecto se desarrolló durante el año lectivo 2024-2025 en la Unidad Educativa San Jerónimo, en el segundo año de Educación General Básica, con el propósito de fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura. Se detectó que los estudiantes presentaban un bajo rendimiento en lectura y escritura, como resultado de metodologías tradicionales poco motivadoras, junto a una práctica limitada en el entorno familiar. En este contexto, el objetivo general fue diseñar e implementar un mural virtual interactivo, basado en técnicas de gamificación, con el fin de potenciar la motivación, además del desarrollo de habilidades lectoras y escritoras. Esta propuesta se justificó por la necesidad de incorporar recursos digitales, complementados con dinámicas lúdicas que permitan aprendizajes significativos, los cuales estén adaptados a las características del alumnado. La investigación adoptó un enfoque mixto, en el cual se aplicaron encuestas a padres de familia para identificar el nivel de apoyo en el hogar y se realizaron observaciones en el aula para evaluar la situación inicial. A partir de este diagnóstico, se diseñaron doce actividades digitales con las plataformas Genially, Wordwall y LearningApps, organizadas en vocales, consonantes, sílabas, palabras y oraciones. Como resultado, se observaron mejoras evidentes en el reconocimiento de letras y sonidos, en la construcción de palabras y en la lectura en voz alta con mayor seguridad. A su vez, se evidenció una participación activa por parte del estudiantado, incentivada por el sistema de recompensas implementado. Se concluyó que la integración de gamificación y TIC favoreció el aprendizaje de la lectoescritura, resultando una estrategia innovadora, efectiva y replicable en otros contextos educativos.

Palabras clave:

lectoescritura, gamificación, mural virtual, TIC, educación básica.

ABSTRAC

The project was carried out during the 2024–2025 school year at Unidad Educativa San Jerónimo, with second-year students of Basic General Education, with the purpose of strengthening literacy learning. It was observed that students showed low performance in reading and writing as a result of traditional, unmotivating methodologies, along with limited practice in the home environment. In this context, the general objective was to design and implement an interactive virtual mural based on gamification techniques, in order to enhance motivation as well as the development of reading and writing skills. This proposal was justified by the need to incorporate digital resources complemented by playful dynamics that would allow for meaningful learning experiences adapted to the characteristics of the students. The research adopted a mixed-methods approach, in which surveys were applied to parents to identify the level of support at home, and classroom observations were conducted to assess the initial situation. Based on this diagnosis, twelve digital activities were designed using the platforms Genially, Wordwall, and LearningApps, organized around vowels, consonants, syllables, words, and sentences. As a result, clear improvements were observed in letter and sound recognition, word construction, and reading aloud with greater confidence. In addition, active participation by students was noted, mainly encouraged by the reward system implemented. It was concluded that the integration of gamification and ICT supported literacy learning, proving to be an innovative, effective, and replicable strategy in other educational contexts.

Keywords:

literacy, gamification, virtual wall, ICT, basic education.

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE TABLAS	vi
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	vi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	vi
INTRODUCCIÓN	1
Objetivo general.....	2
Objetivos específicos	2
I. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	4
1.1 La lectoescritura en el desarrollo infantil.....	4
1.1.1 Conceptualización de la lectoescritura.....	4
1.1.2 Importancia en el desarrollo infantil	5
1.1.3 Factores que influyen en el desarrollo de la lectoescritura.....	5
1.2 Dificultades de la lectoescritura.....	7
1.2.1 Introducción al concepto de dificultad lectoescritora.....	7
1.2.2 Clasificación de las dificultades de lectoescritura	8
1.2.3 Causas asociadas a las dificultades lectoescritoras	9
1.3 Factores que influyen en la lectoescritura.....	10
1.3.1 Introducción a los factores influyentes	10
1.3.2 Factores individuales: maduración cognitiva y aspectos neurobiológicos	11
1.3.3 Factores familiares y socioculturales.....	12
1.3.4 Factores escolares y metodológicos.....	13
1.3.5 Interacción de factores y perspectiva inclusiva	14
1.4 Procesos cognitivos en la adquisición de la lectura y la escritura	15
1.4.1 La lectura y la escritura como procesos mentales complejos	15
1.4.2 Memoria, atención y funciones ejecutivas en la lectoescritura	15
1.4.3 Conciencia fonológica y procesamiento fonémico	16
1.4.4 Procesamiento visual, velocidad lectora y fluidez	17
1.5 Estrategias innovadoras para la lectoescritura	17
1.5.1 Innovación pedagógica en el proceso lectoescritor	17
1.5.2 Aprendizaje basado en proyectos y gamificación	18
1.5.3 Recursos digitales y tecnologías emergentes.....	18
1.5.4 Enfoque multisensorial y metodologías neuroeducativas.....	19

II.	CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	20
2.1	Enfoque metodológico de la investigación	20
2.2	Población y muestra.....	21
	Población	21
	Muestra	21
2.3	Instrumentos de Recolección de Información.....	22
2.3.1	Encuesta a padres de familia.....	22
2.3.2	Guía de observación áulica.....	22
2.3.3	Variable del estudio	23
2.3.4	Procedimiento.....	25
2.4	Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico	27
III.	CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO.....	29
3.1	Fundamentos de la propuesta.....	29
3.2	Presentación de la propuesta.....	32
3.3	Ejecución de la propuesta	59
	Resultados obtenidos con la implementación de la propuesta.	61
	CONCLUSIONES	63
	RECOMENDACIONES.....	64
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	66
	ANEXOS	71

ÍNDICE DE TABLAS

No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.

ÍNDICE DE GRÁFICOS

No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.

INTRODUCCIÓN

La falta de motivación en los estudiantes hacia el uso de la tecnología en el aula, posiblemente causada por un acceso limitado a dispositivos, el escaso conocimiento de herramientas digitales y las metodologías tradicionales poco atractivas que no fomentan el aprendizaje activo e interactivo, contribuye a que hoy en día una de las dificultades más significativas en el ámbito educativo sea la persistencia de problemas en los procesos de lectura y escritura en los niveles básicos de educación.

En particular, los alumnos de segundo grado de educación básica general de la Unidad Educativa San Jerónimo presentan dificultades en el área de la lectura y la escritura.

Son varios los factores que hacen que el rendimiento en lectura y escritura no sea el esperado; como por ejemplo el contexto socioeconómico en el que se desarrollan los alumnos, el acceso a materiales de lectura en el hogar o la escasa atención del acompañamiento familiar en la realización de las tareas escolares.

Estudios similares apuntan a un alto porcentaje de alumnos incapaces de llegar a los niveles esperados en la comprensión lectora y en la expresión escrita. Los esfuerzos realizados para abordar el bajo rendimiento mediante la aplicación de fórmulas tradicionales no han mostrado resultados, lo que deja entrever la necesidad de aplicar estrategias didácticas más innovadoras, para adaptarlas a lo que el alumnado actual ofrece y demanda, como podrían ser el uso de tecnologías o la gamificación, entre otras.

¿Cómo puede un mural virtual de tipo interactivo desarrollado a partir de la gamificación contribuir en el proceso de mejora de la lectoescritura en los alumnos de segundo grado de Educación Básica General de la Unidad Educativa San Jerónimo?

1. ¿Cuáles son los principales obstáculos que tienen que afrontar los alumnos de segundo grado de educación básica en el desarrollo de la lectoescritura?

2. ¿Qué ventajas educativas brinda la gamificación y la utilización de recursos digitales interactivos en la mejora de la lectoescritura?
3. ¿Cómo elaborar e implementar un mural virtual que motive a los alumnos y les ayude a mejorar sus destrezas lectoras y escritoras?
4. ¿Qué resultados se obtienen después de aplicar el mural interactivo a lo largo del proceso de aprendizaje de la lectoescritura?
5. ¿Cómo se puede garantizar que el mural virtual sea accesible y fácil de usar para todos los estudiantes?

Objetivo general

Desarrollar un mural virtual interactivo fundamentado en tácticas de gamificación para potenciar las capacidades de lectura y escritura en los alumnos de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Jerónimo.

Objetivos específicos

1. Identificar los retos específicos que enfrentan los estudiantes en los procesos de lectura y escritura.
2. Evaluar los beneficios del uso de la gamificación y recursos digitales en la enseñanza de la lectoescritura.
3. Diseñar e implementar un mural virtual interactivo con actividades dinámicas y motivadoras.
4. Estudiar el impacto del mural virtual en el desarrollo de la lectoescritura a partir de pruebas de contraste y cuestionarios a los escolares, los docentes y las familias.

Por lo que hace al contexto educativo hoy en día, es imprescindible aplicar medidas que hagan frente a las dificultades que presentan los escolares en los procesos lectoescritores. La

inclusión de recursos digitales, a la vez que la gamificación, es una buena oportunidad de mejorar el compromiso con el aprendizaje y el rendimiento académico del alumnado.

Un gran número de estudios han relevado que la gamificación genera una motivación intrínseca más alta, permite un aprendizaje activo por parte de los sujetos implicados, así como el desarrollo de las capacidades cognitivas más relevantes.

La utilización de murales virtuales interactivos, haciendo uso de programas como Canva, Genially o Quizizz, permiten no únicamente personalizar el aprendizaje sino, más bien, implicar seriamente a los escolares.

El proyecto tiene capacidad de ser replicado en otras escuelas, de ahí que su impacto pueda ser ampliado dentro del contexto escolar.

El proyecto se articula en cuatro partes específicas:

- Marco teórico en el que se interrelacionan los fundamentos de la lectoescritura, los procesos cognitivos, la gamificación y la incorporación de recursos tecnológicos en el ámbito escolar.
- Metodología que se afirma a través de la recolección de datos, el alumnado que se indaga y el mural virtual que se lleva a cabo.
- Análisis de resultados que compara los niveles iniciales y finales de desempeño de los estudiantes.
- Conclusiones y recomendaciones prácticas y sugerencias para estudios posteriores. La propuesta no solo responde a una necesidad del aula, sino que introduce una alternativa pedagógica innovadora centrada en el estudiante y en el aprovechamiento del entorno digital.

I. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 La lectoescritura en el desarrollo infantil

1.1.1 *Conceptualización de la lectoescritura*

La lectoescritura es una habilidad fundamental que articula la capacidad de leer y escribir, considerada un pilar del desarrollo cognitivo en la primera infancia. Según Díaz y León (2021), la etapa de aprendizaje lector y escritor involucra una integración compleja de habilidades fonológicas, visuales y motoras que se desarrollan principalmente en el contexto escolar y familiar.

En una óptica neuro educativa, la lectura y la escritura no son múltiples habilidades no relacionadas, sino mecanismos relacionados entre sí que preservan la activación de redes de neuronas en relación con la decodificación de la lengua, la temporización de la retención, la coordinación motriz o la auto regulación de la emoción. Morales y Rentería (2023) apuntan a que la lectura no sólo implica el reconocimiento de símbolos si no, por otra parte, también el procesamiento y el reconocimiento del significado, mientras que la escritura por su parte también se muestra como un proceso de traducción de ideas a un lenguaje ordenado, el cual activa procesos cognitivos de orden superior con implicaciones en la planificación o la metacognición.

Por lo tanto, lectura o escritura se refuerzan mutuamente, tal es el caso de la conciencia fonológica que ayuda en los procesos de lectura como de escritura, en tanto que el aprendizaje de la escritura ayuda en la comprensión de la lectura, a la vez que mejora la codificación de la lengua.

Así pues, diferentes metodologías han probado su eficacia en la alfabetización inicial. Métodos activos como el pedagógico basado en proyectos, el multisensorial y la gamificación favorecen la actividad comunicativa y, al mismo tiempo, fomentan la interacción del

estudiante. López y Guerrero (2021) observan que estas estrategias permiten adoptar las clases según distintos estilos de aprendizaje, favoreciendo una alfabetización inclusiva y significativa.

1.1.2 Importancia en el desarrollo infantil

En el desarrollo infantil, la lectoescritura es un vehículo de aprendizaje que propicia el lenguaje, la memoria de trabajo y el razonamiento crítico. Desde la neurociencia educativa se indica que la apropiación de la lectura activa regiones cerebrales asociadas a la comprensión verbal, a la atención mantenida y a la planificación motora lo que permite, a su vez, un efecto positivo en el desarrollo integral del niño/a (Ramírez et al., 2022).

Se considera que la estimulación de la lectoescritura en la educación preescolar representa un predictor clave del rendimiento académico futuro y Velázquez et al. (2023) argumentan que los niños/as que desarrollan la lectura y la escritura desde pequeños presentan, no solo un mejor rendimiento en áreas lingüísticas, sino también una mayor habilidad en matemáticas y ciencias, gracias a un crecimiento de habilidades cognitivas y transversales como la memoria, el razonamiento y la autorregulación.

También se ha demostrado que los niños/as que crecen en contextos de alfabetización ricos (exposición a libros, relatos orales, juegos de palabras y escritura espontánea) exhiben mayores niveles de madurez lingüística, emocional y social (García-Ruiz & Méndez, 2021). Esta evidencia también ratifica la necesidad de promover contextos estimulantes en casa y en la escuela donde la lectoescritura no sea únicamente una meta académica, sino un medio para el desarrollo personal y la inclusión educativa.

1.1.3 Factores que influyen en el desarrollo de la lectoescritura

El desarrollo de la lectoescritura se encuentra determinado por diversos factores que se relacionan entre sí dentro del entorno familiar, el contexto socioeconómico, las estrategias pedagógicas, así como la preparación del profesorado. Para López y Rodríguez (2020), el uso de métodos no solo activos, sino también significativos como el enfoque multisensorial, la

metodología por proyectos, además de las dinámicas lúdicas contribuye al fortalecimiento de la conciencia fonológica, junto con la escritura espontánea y la comprensión lectora desde las primeras etapas de la infancia.

Estas metodologías han demostrado ser especialmente ventajosas para el alumnado con necesidades educativas especiales, puesto que permiten adaptar los contenidos a diferentes estilos de aprendizaje. Por ejemplo, el enfoque multisensorial ubica simultáneamente los canales visual, auditivo y kinestésico, los cuales permiten la comprensión del código escrito en niños/as con dislexia o dificultades cognitivas (Martínez & Salinas, 2023). La flexibilidad de estas estrategias permite construir contextos de aprendizaje inclusivos para todos los estudiantes, donde el ritmo y las fortalezas de cada niño/a sean lo más importante.

Por otro lado, las Tecnologías de la Información y la Comunicación se han convertido en recursos clave para abordar el desarrollo de la lectoescritura. De acuerdo con Hernández y Cabrera, en el año 2022 existen plataformas digitales que respaldan el aprendizaje, como Letrilandia, Wordwall, Duolingo ABC o incluso la lectura en voz alta, ya que todas ellas contribuyen a fomentar un aprendizaje adaptativo, debido a que permiten ajustar el nivel de dificultad, ofrecer retroalimentación o reforzar habilidades específicas. Estas herramientas resultan especialmente valiosas para estudiantes que enfrentan obstáculos en su proceso de aprendizaje, porque incrementan la motivación, disminuyen el estrés, de igual manera les facilita el acceso a los contenidos por medio de experiencias interactivas y visuales.

Finalmente, la combinación de metodologías inclusivas y de recursos digitales de última generación promueve en gran medida la adquisición de la lectoescritura, de ese modo pueden ayudar a alcanzar un modelo educativo más equilibrado y personalizado.

1.2 Dificultades de la lectoescritura

1.2.1 *Introducción al concepto de dificultad lectoescritora*

Las dificultades en la lectoescritura representan un conjunto de limitaciones que entorpecen o retrasan el desarrollo adecuado de las habilidades lectoras y escritas durante la infancia. Estas dificultades pueden tener su origen en factores de tipo cognitivo, neurológico, emocional o pedagógico, y suelen manifestarse con mayor frecuencia a lo largo de la educación inicial o básica. Según Castro, Méndez y Gómez (2021), estas barreras no se deben considerar como una falta de potencial, sino como necesidades específicas que requieren intervenciones adaptadas y en el momento adecuado.

Algunos de los principales indicadores son los errores persistentes en la correspondencia grafema-fonema, inversiones y omisiones de letras, escasa comprensión lectora o dificultades en la producción escrita. Si no se detectan estas señales a tiempo, éstas pueden tener efectos acumulativos de carácter negativo, como escaso autoconcepto, frustración escolar, bajo rendimiento en otras áreas académicas, e incluso en casos graves, el abandono temprano de la escuela.

La detección e intervención tempranas no solo previenen estos efectos, sino que también se constituyen en nuevas oportunidades de inclusión, desarrollo global y éxito académico en la vida adulta. Desde la neuroeducación, cuanto más temprano se actúe sobre las rutas neuronales que pueden estar en la base de estas dificultades, más plasticidad cerebral habrá para reorganizarse ante una intervención personalizada.

Por ello, es fundamental que tanto los docentes como las familias estén sensibilizados para que puedan detectar estas señales desde etapas tempranas, seguido de la activación de procesos psicopedagógicos que guíen hacia una intervención adecuada.

1.2.2 Clasificación de las dificultades de lectoescritura

Las dificultades vinculadas a la lectura y la escritura pueden clasificarse tipológicamente en diversos tipos, siendo la dislexia, la disgrafía o los retrasos madurativos inespecíficos las más relevantes. En relación a la dislexia, nos referimos a un trastorno de la naturaleza del procesamiento fonológico que afecta la precisión, la velocidad y la comprensión lectora, mientras que la disgrafía guarda estrecha relación con las dificultades motóricas que alteran tanto la forma de la escritura como su contenido (Suárez y Patiño, 2023). Las dificultades no especificadas también están presentes, las cuales van asociadas a déficits en la memoria de trabajo, a procesos de atención, o a su vez a contextos familiares no suficientemente estimulantes.

Cada una de las dificultades mencionadas requiere una intervención pedagógica específica. En el caso de la dislexia, se recomiendan programas centrados en la conciencia fonológica junto con la enseñanza explícita del código alfabético, para la disgrafía las intervenciones se enfocan en el desarrollo de habilidades motoras finas, así como en la coordinación visomotora, además del uso de apoyos visuales o táctiles. En cuanto a los retrasos no específicos, se priorizan estrategias individualizadas o también se recurre a la repetición multisensorial, además del acompañamiento emocional del estudiante.

La ausencia de una identificación continua de dichas dificultades tiene una gran repercusión en el contexto escolar, ya que el niño con necesidades que no son atendidas acabaría experimentando sentimientos de frustración, bajo rendimiento académico, conductas de evitación e incluso rechazo a las actividades escolares. A lo largo del tiempo, esta situación puede causar un distanciamiento progresivo del proceso educativo, como consecuencia, se genera una disminución de la autoestima, además de un mayor riesgo de abandono escolar temprano. (Morales et al., 2021).

Por lo tanto, es absolutamente necesario que las instituciones educativas desarrollen evaluaciones psicopedagógicas sistemáticas durante los primeros años de escolaridad, al mismo tiempo que se fomente una cultura docente orientada a la detección, el acompañamiento y la adaptación curricular.

1.2.3 Causas asociadas a las dificultades lectoescritoras

Las dificultades lectoescritoras pueden deberse a diferentes causas que pueden encontrarse en el origen de las mismas. Muy relevantes serían los factores neurológicos, las circunstancias familiares, los niveles de estimulación cognitiva, las prácticas didácticas erróneas, así como la situación socioeconómica. Desde un punto de vista neuroeducativo, por ejemplo, estudios como el de Vera y Ríos (2022) descubrieron que la alteración de la corteza parietal izquierda es responsable de los déficits fonológicos propios de la dislexia.

Sin embargo, más allá de los aspectos biológicos, los entornos educativos desfavorables desempeñan un papel crucial en la aparición y persistencia de estas dificultades, en efecto, la carencia de acceso a materiales impresos, recursos digitales o espacios adecuados para la lectura limita la exposición temprana al lenguaje escrito, lo que repercute no solo en el desarrollo del vocabulario ni en la comprensión lectora, sino también en la motivación y la actitud hacia el aprendizaje, por ejemplo, los niños que crecen en contextos de pobreza o en hogares donde la lectura no constituye una práctica habitual enfrentan mayores obstáculos para consolidar habilidades lectoescritoras sólidas.

Asimismo, las prácticas docentes rígidas que se centran en la repetición mecánica, la evaluación sancionadora o la ausencia de estrategias diferenciadas dificultan el progreso de estudiantes con necesidades particulares, lo cual contribuye a un rezago progresivo.

Frente a esta realidad, resulta fundamental implementar acciones concretas orientadas a mitigar las barreras socioeconómicas, entre las cuales se pueden destacar algunas propuestas relevantes que incluyen:

- Bibliotecas móviles o comunitarias que ofrezcan acceso libre y gratuito a libros, cuentos o cualquier tipo de material de lectura.
- Programas de alfabetización familiar donde se formen a padres en el uso de narraciones y lectura compartida.
- Uso de tecnologías gratuitas o de bajo costo (como aplicaciones educativas o lectores de voz) que adapten el aprendizaje a distintos contextos.
- Aulas inclusivas y diferenciadas, con materiales multisensoriales y metodologías activas que garanticen la inclusión de todos los alumnos..

Estas propuestas no solo fomentan la formación integral de los niños, sino que fortalecen la equidad educativa al compensar las desventajas del entorno.

1.3 Factores que influyen en la lectoescritura

1.3.1 *Introducción a los factores influyentes*

El desarrollo de la lectoescritura durante la infancia, se trata de un proceso complicado que no ocurre de manera uniforme ni automática. Está condicionado por diversos factores que se relacionan mutuamente, influyendo en el ritmo, la profundidad y la calidad del aprendizaje. De acuerdo con la revisión de Gómez y Perdomo (2022), estos factores pueden agruparse en tres grandes categorías: individuales (neurológicos y cognitivos), contextuales (familiares y socioculturales) y pedagógicos (escolares y metodológicos).

La interacción entre estos elementos es clave para entender las trayectorias de aprendizaje de cada niño. Por ejemplo, un estudiante con buena maduración neurológica puede verse limitado si se encuentra en un hogar con escasa estimulación o si está expuesto a prácticas pedagógicas poco inclusivas. De forma contraria, un entorno escolar estimulante y adaptado puede compensar ciertas dificultades individuales o familiares, favoreciendo el desarrollo lectoescritor.

Ante estas realidades, es indispensable aplicar estrategias educativas adaptadas que reduzcan las brechas de aprendizaje. Algunas medidas efectivas incluyen:

- **Diagnósticos tempranos y seguimiento personalizado**, que permitan identificar las demandas de cada niño y elaborar estrategias de apoyo específicos.
- **Diversificación metodológica**, integrando actividades visuales, auditivas y kinestésicas para llegar a diversos modos de aprendizaje.
- **Talleres de lectura y escritura en pequeños grupos**, donde se favorezca el acompañamiento cercano y la retroalimentación constante.
- **Uso de TIC accesibles**, que brinden contenidos personalizados según el nivel de competencia de cada estudiante.

El reconocimiento y la articulación consciente de estos factores permiten al docente intervenir con mayor precisión, fomentando entornos de aprendizaje inclusivos, equitativos y basados en las potencialidades del niño más allá de sus limitaciones contextuales.

1.3.2 Factores individuales: maduración cognitiva y aspectos neurobiológicos

El desarrollo de la lectoescritura está íntimamente ligado al grado de maduración neurológica del niño. Procesos mentales tales como la conciencia fonológica, la memoria operativa, la atención sostenida y la coordinación motora fina son esenciales para el dominio del código escrito. Márquez y Estupiñán (2021) indican que los niños con desarrollo neurológico típico adquieren progresivamente estas habilidades, mientras que aquellos con dificultades madurativas requieren intervenciones más intensivas y sostenidas.

En este contexto, la lateralidad —la preferencia por un lado del cuerpo sobre el otro (como el uso dominante de la mano derecha o izquierda)— juega un papel importante. Una lateralidad indefinida puede generar confusiones en la orientación espacial, lo que retrasa la capacidad para distinguir letras simétricas, como la “b” y la “d”, así como para acomodar

correctamente el texto en el cuaderno o la hoja, lo que afecta negativamente la enseñanza de la escritura y puede provocar frustración durante los primeros años escolares.

En cuanto a la percepción visual, esta juega un papel fundamental en la decodificación de formas, tamaños, direcciones y secuencias gráficas, por lo que las deficiencias en este ámbito suelen dar lugar a errores en el encadenado de palabras, confusión de grafías similares, pérdida del renglón o dificultades para seguir la direccionalidad del texto. Estas alteraciones comprometen tanto la precisión y fluidez en la lectura como la legibilidad y coherencia en la escritura.

Desde la perspectiva de la neuroeducación, estas problemáticas deben ser consideradas y estimuladas desde edades tempranas, de modo que al diseñar actividades que involucren ejercicios de discriminación visual así como organización del espacio, seguimiento ocular, además del fortalecimiento de la lateralidad (como trazos en espejo, juegos de coordinación o lectura guiada) que permite potenciar las habilidades perceptivas junto con las espaciales, necesarias para un aprendizaje eficaz de la lectoescritura.

1.3.3 Factores familiares y socioculturales

La familia desempeña un papel clave en el proceso de adquisición de la lectoescritura. La exposición temprana a prácticas como la lectura de cuentos, el canto, las conversaciones significativas y el acceso a materiales impresos estimula el lenguaje oral, la comprensión lectora y el gusto por aprender. Según Ibáñez y Carrasco (2023), la formación académica de los progenitores, el número de libros en casa y la frecuencia con la que los adultos leen con los niños son factores que influyen directamente en el desempeño lector y escritor.

Estudios recientes evidencian que los niños que crecen en hogares con entornos alfabetizadores ricos presentan hasta un 30% más de desarrollo en vocabulario, fluidez verbal y comprensión lectora en comparación con aquellos que tienen poco o ningún acceso a libros o prácticas de lectura compartida (García-Ruiz & Méndez, 2021).

En contraposición, muchos estudiantes provienen de contextos socioculturales en los que la escasez de recursos impresos, el analfabetismo funcional de los padres o las jornadas laborales extensas limitan la interacción lingüística y la estimulación cognitiva en casa. Esta situación puede generar brechas desde los primeros años de escolaridad, impactando negativamente en la alfabetización inicial.

Ante estas condiciones, las instituciones educativas pueden jugar un rol clave al implementar programas comunitarios de compensación educativa, tales como:

- Bibliotecas escolares abiertas a la comunidad, con horarios extendidos y préstamo de libros para el hogar.
- Talleres de alfabetización familiar, donde se capacite a los padres sobre cómo apoyar la lectura en casa, incluso sin altos niveles de escolaridad.
- Rincones de lectura en el aula con acceso libre a cuentos, revistas infantiles y materiales manipulativos.
- Clubes de lectura intergeneracionales, donde participen estudiantes y sus familias, fortaleciendo el vínculo afectivo a través del lenguaje.

1.3.4 Factores escolares y metodológicos

Las prácticas pedagógicas implementadas por los docentes tienen un impacto determinante en el desarrollo de las destrezas de lectura y escritura. Castillo y Romero (2020) señalan que metodologías activas como la comunicativa, la enseñanza mediante proyectos, el uso de textos funcionales y las tecnologías interactivas favorecen un proceso de aprendizaje más efectivo y perdurable en comparación con métodos repetitivos y memorísticos.

Estudios como el de Cedeño y Villacís (2022) han demostrado que estudiantes de educación básica que participaron en proyectos de escritura creativa mejoraron notablemente su coherencia textual, vocabulario y expresión escrita. De igual manera, estrategias como la gamificación han demostrado ser beneficiosas para estudiantes con dificultades de aprendizaje,

ya que contribuyen a incrementar su motivación, autoestima o perseverancia (Herrera & Menéndez, 2023).

No obstante, la efectividad de estas metodologías está estrechamente ligada a la preparación docente, dado que una enseñanza de la lectoescritura de calidad exige que los educadores posean conocimientos actualizados sobre procesos cognitivos, enfoques neuroeducativos así como estrategias inclusivas. En este sentido, López y Guerrero (2021) destacan que los programas de formación docente orientados a mejorar las competencias didácticas en lectoescritura ejercen un impacto directo en el rendimiento estudiantil, sobre todo en contextos vulnerables.

Por otra parte, factores como el tamaño del aula, la disponibilidad de recursos didácticos, el tiempo destinado a actividades lectoras además de la existencia de espacios adecuados para la escritura influyen de manera significativa en la calidad educativa, por consiguiente, un entorno escolar que promueve y valora la lectura como herramienta de análisis crítico y la manifestación personal facilitan un aprendizaje más sólido y participativo.

Por ello, resulta fundamental que las escuelas impulsen no solo metodologías activas, sino asimismo procesos continuos de formación docente que faciliten afrontar los retos de la alfabetización desde una perspectiva innovadora e inclusiva.

1.3.5 Interacción de factores y perspectiva inclusiva

No obstante, es importante enfatizar que estos factores no actúan de manera independiente, ya que un niño con una base cognitiva sólida puede verse afectado si se encuentra en un entorno familiar adverso o si recibe una enseñanza poco estimulante. De igual forma, un ambiente escolar enriquecido puede compensar las carencias familiares que presente el niño. Por esta razón, Rodríguez y Pérez (2022) señalan que, al adoptar un enfoque sistémico e inclusivo para comprender los procesos de aprendizaje, es posible realizar intervenciones más adecuadas, considerando tanto los procedimientos como el contexto del niño o la niña.

Desde esta perspectiva, la escuela no debe limitarse únicamente a identificar las barreras que dificultan el aprendizaje, sino que también debe esforzarse por construir puentes que faciliten el acceso a oportunidades para el desarrollo de la lectoescritura.

1.4 Procesos cognitivos en la adquisición de la lectura y la escritura

1.4.1 *La lectura y la escritura como procesos mentales complejos*

La lectura y la escritura no se limitan a ser un conjunto de habilidades mecánicas, por el contrario, representan procesos mentales complejos donde diversas funciones cognitivas actúan de forma coordinada. Para que un niño pueda decodificar un texto correctamente o expresar sus ideas por escrito, debe movilizar varias capacidades cognitivas, entre ellas la atención, la memoria operativa, la percepción auditiva y visual, la expresión oral, así como la conciencia fonológica. En este contexto, Morales y Rentería (2023) sostienen que la adquisición de la lectoescritura es una actividad activa que depende tanto de la maduración neurocognitiva como del tipo de estímulos que reciba el niño.

Es importante destacar que estas funciones cognitivas no actúan aisladamente, al contrario, interactúan de forma dinámica durante las tareas de lectura y escritura, por ejemplo, un lector competente no solo identifica palabras, también las integra en frases, recurre a sus conocimientos previos, anticipa significados, además, regula su comprensión. De modo similar, la escritura requiere habilidades como la planificación, la organización de ideas, la selección léxica junto con la revisión metacognitiva.

1.4.2 *Memoria, atención y funciones ejecutivas en la lectoescritura*

Las funciones ejecutivas son procesos mentales encargados de regular la conducta junto al pensamiento orientados hacia metas específicas, entre ellas se incluyen habilidades como la inhibición, la flexibilidad cognitiva además de la planificación. Estas funciones resultan fundamentales para la adquisición de habilidades lectoras y de escritura, puesto que permiten

mantener la atención en el texto, organizar la información, corregir errores así como adaptarse a nuevas demandas (Pineda & Zambrano, 2022).

En particular, la memoria de trabajo juega un papel clave en el reconocimiento de palabras, la interpretación de oraciones extensas junto con la elaboración de textos coherentes, por ello los niños con déficit en esta área suelen enfrentar dificultades para seguir instrucciones escritas o recordar lo que acaban de leer, asimismo, la atención sostenida es vital para conservar el foco durante tareas lectoras o de copia prolongadas.

Por otra parte, investigaciones recientes indican que el entrenamiento en funciones ejecutivas contribuye de manera significativa a mejorar el rendimiento en lectoescritura, especialmente en estudiantes que presentan dificultades de aprendizaje (Rojas & Medina, 2020).

1.4.3 Conciencia fonológica y procesamiento fonémico

Principalmente, la conciencia fonológica consiste en la capacidad para identificar además de manejar los sonidos del habla, la cual constituye uno de los principales factores que predicen el éxito en la lectura, puesto que permite al niño comprender que las palabras se componen de elementos sonoros (fonemas) que se representan mediante letras. Según Lara y González (2021), los programas que incluyen actividades como la segmentación de sílabas, las rimas o las aliteraciones fortalecen esta habilidad, además contribuyen a prevenir futuras dificultades lectoras.

El procesamiento fonémico —que es la habilidad de identificar además de manipular fonemas individuales— también se relaciona con la escritura, pues depende de la capacidad que tienen los niños para traducir los sonidos de la lengua oral en un grafema adecuado, por lo tanto, su desarrollo apropiado resulta necesario durante los primeros años de escolaridad. La memoria de trabajo, en particular, desempeña un papel determinante en el reconocimiento de palabras, la comprensión de oraciones largas, así como en la producción escrita coherente. En

particular, los niños que presentan dificultades en esta área suelen tener problemas para seguir instrucciones escritas o para recordar lo que acaban de leer, igualmente la atención sostenida es fundamental para mantener el foco en tareas lectoras o de copia extensas.

Estudios recientes han señalado que el entrenamiento en funciones ejecutivas mejora significativamente el rendimiento en lectoescritura, especialmente en estudiantes con dificultades de aprendizaje (Rojas & Medina, 2020).

1.4.4 Procesamiento visual, velocidad lectora y fluidez

El sistema visual desempeña un rol fundamental en el reconocimiento automático de palabras, la orientación en el texto y la coordinación ojo-mano al escribir. Un niño con dificultades en la percepción visual puede confundir letras similares (como “b” y “d”) o desorganizar el renglón al escribir. La velocidad lectora está relacionada directamente con el nivel de automatización que el niño tiene para reconocer palabras, lo cual funciona como un indicador clave de su fluidez, comprensión y disfrute durante la lectura (Cárdenas & Ortega, 2021).

No obstante, es fundamental tener presente que estos procesos no se desarrollan de igual forma en todos los infantes, puesto que influyen diversos factores individuales e incluso contextuales. Por ello, los docentes deben observar y adaptar las estrategias pedagógicas para atender las distintas trayectorias del desarrollo cognitivo.

1.5 Estrategias innovadoras para la lectoescritura

1.5.1 Innovación pedagógica en el proceso lectoescritor

La enseñanza de la lectoescritura ha experimentado un notable cambio hacia estrategias innovadoras que integran metodologías activas, herramientas digitales más principios de neuroeducación. A diferencia de la enseñanza tradicional, basada en la repetición mecánica de letras o sílabas, estas nuevas estrategias buscan fomentar un aprendizaje significativo, junto a la participación activa del alumnado.

Para López y Guerrero (2021), una estrategia innovadora en lectoescritura es aquella que responde a las necesidades y estilos de aprendizaje del niño mediante el uso de tecnologías, dinámicas lúdicas, recursos multisensoriales junto a propuestas contextualizadas, este tipo de estrategias no solo fortalece las habilidades lectoras o escritoras, sino que también contribuye a potenciar la motivación, la autorregulación y el razonamiento crítico.

1.5.2 Aprendizaje basado en proyectos y gamificación

En primer lugar, el aprendizaje por proyectos (ABP) se presenta como un enfoque metodológico que promueve la lectura y la escritura mediante la solución de problemas del mundo real, en donde los alumnos planifican, investigan, redactan para luego presentar sus propias producciones, este enfoque fomenta el uso funcional del lenguaje, a la par que fortalece la autonomía del estudiante. En un estudio reciente, Cedeño y Villacís (2022) demostraron que niños de segundo grado que participaron en proyectos de escritura creativa presentaron mejoras sustanciales en coherencia textual además de una mayor fluidez verbal.

En contraste, la gamificación es otra estrategia destacada, definida como la integración de componentes lúdicos (desafíos, recompensas, rankings) en entornos educativos. Plataformas como Kahoot, ClassDojo o Wordwall facilitan el fortalecimiento de la conciencia fonológica, el desarrollo del vocabulario sumado al perfeccionamiento de la ortografía, todo ello de maneras motivadoras e interactivas. Según Herrera y Menéndez (2023). Según Herrera y Menéndez (2023), la gamificación no solo incrementa el desempeño académico, sino que también refuerza la autoestima y perseverancia en estudiantes con dificultades de aprendizaje.

1.5.3 Recursos digitales y tecnologías emergentes

Hoy en día, el uso de herramientas digitales ha transformado la enseñanza de la lectoescritura al integrar entornos de aprendizaje interactivos, personalizados y de fácil acceso. Plataformas como Duolingo ABC, Letrilandia digital o lectores de texto con voz sintética permiten que los niños desarrollen sus habilidades lectoras a su propio ritmo con apoyo

inmediato, estas tecnologías resultan eficaces para estudiantes con necesidades educativas especiales o para aquellos que enfrentan obstáculos al acceder a materiales impresos.

Sumado a esto, según el análisis de Quintero y Barrera (2021), recursos como la realidad aumentada combinados con libros digitales animados estimulan la imaginación, fortalecen el reconocimiento léxico, así contribuyen a mejorar la comprensión lectora, especialmente en niños de educación inicial.

1.5.4 Enfoque multisensorial y metodologías neuroeducativas

Cabe destacar que el enfoque de la enseñanza multisensorial sostiene que la lectura y la escritura deben adquirirse mediante la estimulación simultánea de los canales visual, auditivo y táctil-kinestésico, entre otros. Las actividades propuestas consisten en trazar letras con el dedo en la arena, cantar los sonidos, formar palabras con bloques, dramatizar cuentos, entre otras, estas prácticas activan múltiples rutas neuronales que facilitan la consolidación del aprendizaje. Este método resulta especialmente útil en niños con dislexia o con estilos de aprendizaje variados (Martínez & Salinas, 2023).

Es importante mencionar que, las metodologías derivadas del enfoque de la neuroeducación aportan significativamente en este campo, ya que explica cómo aprende el cerebro humano y sugiere crear ambientes emocionalmente positivos, establecer rutinas previsibles, incorporar descansos activos, ofrecer retroalimentación significativa, entre otros elementos. Al adoptar este modo de abordar el proceso educativo se favorece un mejor desarrollo de la lectoescritura, al mismo tiempo que se reduce el estrés cognitivo causado por tareas exigentes para los estudiantes.

II. CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1 Enfoque metodológico de la investigación

Primeramente, el proyecto se enmarca en una investigación de enfoque mixto, dado que articula lo cuantitativo con lo cualitativo con el propósito de lograr una comprensión más integral del fenómeno. La dimensión cuantitativa se refleja en la aplicación de una encuesta estructurada dirigida a las familias, los datos obtenidos fueron sistematizados y posteriormente analizados mediante técnicas estadísticas. En simultáneo, la dimensión cualitativa adquiere relevancia a través de la observación áulica, recurso que permite interpretar de forma contextualizada las dinámicas de lectura o escritura presentes en el aula.

Resulta pertinente señalar que ambos enfoques se integran en la fase de análisis final, momento en el cual el componente cuantitativo permite identificar tendencias generales sobre el uso de tecnologías y el nivel de implicación familiar, a su vez, el enfoque cualitativo aporta claves interpretativas relacionadas con las actitudes y motivaciones del alumnado frente a las propuestas didácticas de carácter lúdico. La triangulación de estos datos fortalece la validez del diagnóstico y al mismo tiempo orienta el diseño de la intervención pedagógica.

En este contexto, el diseño metodológico se plantea como una investigación aplicada con un enfoque tanto descriptivo como propositivo. Se considera aplicada porque busca ofrecer una solución práctica, la implementación de un mural virtual interactivo gamificado, al mismo tiempo, posee un carácter descriptivo al partir del diagnóstico de la situación actual en el aula en relación con las prácticas lectoras, mientras que resulta propositiva al plantear una estrategia didáctica innovadora construida en función de las necesidades previamente detectadas.

Para medir el impacto del mural virtual, se prevé realizar una comparación de indicadores clave antes y después de su implementación, como la colaboración constante del alumno, el interés por la lectura y la aplicación de TIC con fines pedagógicos. Así, se evaluará

si la propuesta mejora las prácticas de lectoescritura en un entorno educativo motivador y significativo.

2.2 Población y muestra

Las unidades de estudio se determinaron considerando las características del grupo, el cual presenta un proceso activo de desarrollo de destrezas en lectura y escritura. Esta condición lo convierte en un contexto adecuado para aplicar la propuesta educativa. Se utilizó como criterio muestral el censo, ya que, al contar con solo 20 estudiantes, se decidió trabajar con la población completa, permitiendo obtener una perspectiva total de la realidad en el aula y maximizar la aplicabilidad de la propuesta dentro del mismo contexto.

Población

La población estudiada está compuesta por todos los alumnos del segundo año de Educación General Básica (2° EGB) de la Unidad Educativa Fiscomisional San Jerónimo, ubicada en el cantón Quito, parroquia de Píntag, durante el año lectivo 2024-2025. Este grupo está conformado por 20 alumnos, con una edad promedio entre 6 y 7 años. La mayoría se encuentra en etapa de consolidación de habilidades básicas de lectoescritura. Según la observación preliminar realizada por el docente investigador, el grupo presenta niveles heterogéneos en cuanto a fluidez y comprensión lectora, así como distintos grados de motivación hacia las actividades escolares.

Muestra

Debido al tamaño reducido de la población, se decidió trabajar con el universo total, es decir, con el 100% de los estudiantes del grupo. Por lo tanto, no se aplicó ninguna técnica de muestreo. Esta decisión permite obtener una perspectiva amplia de la situación en el aula y maximizar la aplicabilidad de la propuesta educativa dentro del mismo contexto.

2.3 Instrumentos de Recolección de Información

2.3.1 Encuesta a padres de familia

Se aplicó una encuesta cerrada de opción múltiple (de enfoque cuantitativo), dirigida a los tutores legales de los estudiantes del 2° EGB. El objetivo principal fue identificar el grado de implicación familiar en los procesos de lectura y escritura, así como conocer el acceso y uso de recursos tecnológicos en el entorno del hogar.

Resulta pertinente señalar que la elección de un cuestionario cerrado se justifica por su facilidad de aplicación y la sistematización eficiente de los datos, lo cual resulta especialmente útil cuando se pretende obtener patrones generales en poblaciones que disponen de tiempo limitado para responder o presentan escasa familiaridad con instrumentos de tipo abierto. Del mismo modo, este tipo de cuestionario permite una comparación clara entre las respuestas de los participantes, lo que facilita considerablemente la interpretación estadística.

A partir de esta encuesta, se exploraron variables como:

- Frecuencia de lectura en casa.
- Uso de dispositivos digitales para actividades escolares.
- Acceso a internet en el hogar.
- Disposición hacia metodologías lúdicas y gamificadas.
- Nivel de acompañamiento en tareas de lectoescritura.

2.3.2 Guía de observación áulica

El segundo método para recopilar datos consistió en una guía de observación estructurada, aplicada por el docente investigador durante sesiones específicas de lectura y escritura en el aula. Es importante subrayar que esta herramienta cualitativa permitió obtener información inmediata sobre la manera de actuar, la forma de trabajar y las actitudes de los estudiantes frente a diversas dinámicas pedagógicas.

Vale resaltar que, la guía de observación fue diseñada con el propósito de valorar el nivel de participación activa del alumnado, su interacción con las herramientas digitales disponibles, también se evaluó la respuesta emocional y cognitiva frente a estrategias didácticas basadas en actividades lúdicas o tareas propias de un modelo tradicional de enseñanza. Este instrumento guarda relación directa con el objetivo del estudio al proporcionar datos contextuales o cualitativos indispensables para el diseño del mural virtual interactivo, orientado a las necesidades concretas del aula.

A partir de esta observación, se lograron identificar los siguientes aspectos relevantes:

- Participación activa y nivel de atención.
- Uso autónomo de herramientas tecnológicas (tablets, laptops, pantallas digitales táctiles).
- Fluidez lectora (entonación, ritmo, precisión).
- Comprensión lectora (respuestas a preguntas simples sobre los textos).
- Producción escrita básica (formación de oraciones, uso del vocabulario).
- Actitud frente al trabajo en equipo y motivación al realizar actividades con recursos visuales o mecánicas de juego.

Cada uno de los ítems fue valorado mediante una escala ordinal: Siempre – A veces – Nunca. Los registros se consignaron con rigor en las fichas de observación; este procedimiento permitió establecer patrones de comportamiento, lo cual facilitó el análisis de tendencias.

A partir de estos datos, resultó posible identificar los aspectos clave a considerar al momento de optimizar la propuesta pedagógica, se enfocó la atención en la incorporación de estrategias gamificadas dirigidas a fomentar un aprendizaje activo con participación constante.

2.3.3 Variable del estudio

Es relevante señalar que las variables consideradas en este estudio fueron definidas de manera operativa, tomando en cuenta los objetivos de la investigación con relación directa a la

propuesta educativa basada en gamificación. A continuación, se presentan las variables, su definición operativa junto al instrumento mediante el cual se recolectaron los datos:

Variable	Definición operativa	Instrumento
Fluidez lectora	Capacidad del estudiante para leer en voz alta con ritmo, claridad y entonación.	Guía de observación
Comprensión lectora	Nivel de entendimiento que el estudiante demuestra frente a textos breves.	Guía de observación
Motivación hacia la lectura	Interés y disposición del estudiante frente a actividades lectoras, especialmente si incluyen elementos lúdicos o digitales.	Encuesta y observación
Uso de TIC	Frecuencia y tipo de interacción del estudiante con recursos digitales con fines educativos.	Encuesta
Participación familiar	Nivel de apoyo brindado por los padres o cuidadores en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura.	Encuesta

Relación con la propuesta educativa:

La motivación y el uso de TIC son variables clave que justifican el diseño del mural virtual interactivo, ya que se busca aprovechar el interés del niño por los recursos digitales para fomentar la lectura de manera significativa.

La fluidez y comprensión lectora se consideran indicadores del impacto esperado del mural, ya que el entorno gamificado incluirá retos, narraciones, preguntas y recompensas orientadas al desarrollo lector.

La implicación del entorno familiar actúa como un factor clave, capaz de favorecer o restringir el impacto que pueda alcanzar la propuesta. Diversos estudios demuestran que el acompañamiento familiar mejora la motivación del estudiante y su rendimiento en lectoescritura, por lo que la intervención considera la integración de guías digitales para padres como parte del ecosistema del mural.

2.3.4 Procedimiento

La investigación siguió un proceso metodológico estructurado en distintas fases, orientadas a garantizar tanto la solidez de los resultados como la pertinencia de la propuesta pedagógica.

A continuación, se detallan los pasos efectuados

Planificación del diagnóstico:

Se elaboraron y validaron los instrumentos para la recopilación de datos (encuesta y guía de observación), considerando la población y los objetivos del estudio. La validación se realizó mediante juicio de expertos en pedagogía y tecnología educativa.

Aplicación de los instrumentos:

- La encuesta fue aplicada a la totalidad de los padres y madres de familia del grupo estudiado, en formato digital (Google Forms), tanto presencial como remotamente.
- Durante las sesiones de lectura y escritura, el docente investigador llevó a cabo la observación directa, apoyándose en una guía previamente estructurada

Tabulación y análisis de resultados:

Respecto a la tabulación y análisis de resultados, los datos cuantitativos se organizaron en gráficos o tablas empleando herramientas como Google Forms y Excel. Por otro lado, los datos cualitativos se sistematizaron y codificaron con el propósito de identificar patrones junto a tendencias significativas.

Diseño de la propuesta:

Con base en los resultados obtenidos del diagnóstico, se creó un mural virtual interactivo con características de gamificación, que incluye distintivos como premios digitales, incluso sistemas de puntuación o retos relacionados con la lectura. Esta iniciativa pretende renovar las metodologías convencionales en una experiencia más estimulante con un significado más profundo para los participantes.

Implementación de la propuesta:

Se procederá a aplicar el mural virtual en el entorno del aula durante un periodo determinado, integrándolo en actividades planificadas de lectura y escritura.

Evaluación del impacto:

Con el fin de medir el éxito de la intervención, se recurrirá a indicadores específicos entre los cuales destacan:

- Aumento en la frecuencia de participación activa durante las sesiones.
- Mejora en la fluidez y comprensión lectora, registrada mediante un periodo de observación
- Modificaciones en la motivación estudiantil, valoradas mediante indicadores conductuales tales como el entusiasmo, la permanencia en la actividad y el trabajo colaborativo.
- Nivel de interacción con el mural y sus recompensas.
- Percepción de los padres sobre cambios en el interés lector de sus hijos/as, conseguida a partir de una encuesta aplicada al concluir.

2.4 Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico

Los resultados obtenidos mediante la aplicación de la encuesta a padres de familia, en conjunto con la guía de observación áulica reflejan patrones clave que fundamentan la intervención propuesta.

A partir del análisis cuantitativo, se evidenció que una parte considerable de los padres reconoció que sus hijos muestran escaso interés por la lectura en el hogar, no obstante, manifestaron una disposición favorable hacia el uso de herramientas tecnológicas. También se detectó un acceso relativamente adecuado a internet y dispositivos digitales, lo cual representa una oportunidad para integrar estrategias pedagógicas mediadas por TIC.

En cambio, desde el enfoque cualitativo, la observación en el aula permitió advertir una actitud pasiva por parte de los estudiantes frente a actividades tradicionales de escritura, sin embargo, se evidenció mayor entusiasmo cuando se implementaron recursos visuales, dinámicas grupales o actividades con componente lúdico. Se detectaron dificultades en la fluidez lectora en una parte importante del grupo, sumadas a problemas de comprensión frente a textos elementales.

En consecuencia, ambas fuentes de información se complementan al evidenciar una desconexión entre las prácticas lectoras tradicionales, con las motivaciones reales del estudiantado, especialmente en contextos donde el entorno digital forma parte de su vida cotidiana.

Ante esta situación, se plantea como respuesta pedagógica un mural virtual interactivo que integra principios de gamificación, es decir, la incorporación de elementos propios del juego, por ejemplo puntos, niveles, insignias, retos o recompensas, dentro de contextos formales como el ámbito educativo.

Desde una perspectiva teórica, la gamificación educativa se fundamenta en estudios realizados por Kapp (2012), Gee (2005), Zichermann y Cunningham (2011), quienes sostienen

que este enfoque puede incrementar la motivación interna, facilitar la asimilación de contenidos e impulsar la participación activa del estudiantado. En el contexto de la educación infantil, esta estrategia no solo favorece un aprendizaje significativo, también se ajusta al estilo mental o afectivo de los niños durante sus primeros años.

Por lo tanto, este diagnóstico no solo deja en evidencia la necesidad de transformar la metodología utilizada, también ofrece fundamentos empíricos junto con aportes teóricos esenciales para aplicar una estrategia educativa innovadora, contextualizada y efectiva.

III.CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1 Fundamentos de la propuesta

En la actualidad, la enseñanza de la lectoescritura representa una labor compleja, pero crucial para el desarrollo infantil, esta práctica no se limita a la simple decodificación de símbolos, más bien requiere la activación de múltiples funciones cognitivas, tales como la percepción, el almacenamiento operativo, la conciencia fonológica y la atención sostenida (Urquijo, 2020). No obstante, una cantidad considerable de estudiantes en educación básica enfrenta dificultades tanto en la lectura como en la escritura, lo cual incide negativamente en su rendimiento académico y en su crecimiento integral (Villalobos & Herrera, 2020).

Considerando este escenario, la integración de tecnologías digitales combinadas con enfoques lúdicos ha mostrado efectos positivos en el impulso o la consolidación del aprendizaje. Según Pin y Carrión (2023), las actividades lúdicas permiten a los estudiantes aprender de forma activa, significativa y placentera. La implementación de un mural virtual interactivo con recompensas digitales no solo incrementa la motivación, mas bien promueve la repetición sistemática de contenidos, ajustados a diversos estilos de aprendizaje (Tenorio et al., 2022).

El mural digital, además de integrar tecnología educativa, promueve un entorno visualmente atractivo y funcional que puede replicarse en distintas instituciones (Escuela Normal Superior de Gachetá, 2021). Su estructura secuencial por letras del abecedario facilita el desarrollo progresivo de habilidades fonológicas y gráficas.

“El uso de recursos gamificados mejora la implicación y el desempeño en la lectoescritura, especialmente cuando se aplica en edades tempranas” (García Aguilar et al., 2025).

La propuesta es importante porque responde a una necesidad educativa real, mejorar la lectoescritura en niños que presentan dificultades clave en el proceso de aprendizaje, como la

asociación entre sonido e imagen, pronunciación y escritura. A través de un enfoque innovador, que combina herramientas digitales y técnicas de gamificación, se busca motivar a los estudiantes, lograr un aprendizaje más significativo, al ajustarse a sus ritmos individuales.

A su vez, se plantea como una alternativa inclusiva, sencilla de implementar en diversos contextos escolares, lo cual permite un impacto significativo tanto en el rendimiento académico como en el desarrollo comunicativo y emocional de los niños.

***Justificación**

Considerando el contexto educativo actual, el proyecto se plantea como respuesta para mejorar los niveles de lectoescritura en los estudiantes de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa San Jerónimo, los cuales presentan dificultades en la asociación sonido- imagen, en la pronunciación, asimismo errores frecuentes en la escritura de palabras. Estas falencias afectan no solo su rendimiento académico, del mismo modo, inciden en su desarrollo comunicativo o emocional.

Como alternativa pedagógica, se plantea el desarrollo de un mural virtual interactivo fundamentado en herramientas digitales, a la par de técnicas de gamificación, esta propuesta tiene como finalidad incrementar la motivación, la participación activa, incluso favorecer el aprendizaje significativo. De este modo los niños pueden practicar de forma lúdica, utilizando estímulos visuales o auditivos, ajustándose a sus propios ritmos de aprendizaje.

***Objetivos de la propuesta**

Objetivo general:

Desarrollar un mural virtual interactivo fundamentado en tácticas de gamificación para potenciar las capacidades de lectura y escritura en los alumnos de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa San Jerónimo.

Objetivos específicos:

- Detectar los retos particulares a los que se enfrentan los estudiantes en los procesos de lectura y escritura.
- Implementar un conjunto de 12 actividades digitales interactivas centradas en vocales, consonantes, sílabas, palabras y oraciones, utilizando plataformas como Wordwall y LearningApps.
- Aplicar un sistema sencillo de puntos y recompensas digitales para mantener la motivación constante del estudiante.
- Evaluar el progreso a través de una lectura final que permita medir el impacto del mural en la mejora de la lectoescritura.

***Importancia y características de la propuesta**

Este proyecto adquiere relevancia al presentar una respuesta pedagógica novedosa con base tecnológica frente a una problemática concreta del aula, guarda coherencia con las tendencias actuales en educación inicial, donde se valora la integración de las TIC con el uso de metodologías lúdicas que favorecen aprendizajes significativos. Asimismo, su estructura permite la aplicación en otros escenarios escolares, dado que se fundamenta en plataformas gratuitas y de fácil acceso, ajustables según el nivel del estudiantado o las características de cada institución.

Características principales:

Característica	Descripción
Plataformas utilizadas	Wordwall y LearningApps
Tipo de actividades	Auditivas, visuales, escritas y de asociación
Modalidad	Digital e interactiva (online)
Sistema de motivación	Recompensas simples: estrellas, medallas, evaluación final gamificada

Organización del contenido	Por componentes clave de la lectoescritura (vocales, consonantes, sílabas, sílabas trabadas, palabras y oraciones)
Adaptabilidad	Ajustable a diferentes niveles escolares
Participación familiar	Permitida y sugerida
Replicabilidad	Alta, en otras instituciones educativas

3.2 Presentación de la propuesta

El mural virtual se desarrollará en Genially y estará compuesto por 12 secciones temáticas, organizadas en torno a los elementos fundamentales del proceso de lectoescritura: vocales, consonantes, sílabas, sílabas trabadas, palabras y oraciones. Cada sección incluye una actividad distinta, que combina elementos visuales, auditivos y textuales.

Las actividades se llevarán a cabo mediante Wordwall, plataforma que permite crear juegos como ruletas, tarjetas, ejercicios de clasificación, anagramas y reordenamiento, en conjunto con LearningApps, que facilita ejercicios auditivos, emparejamiento y escritura. Cada vez que un estudiante complete una actividad, recibirá una estrella digital, tras completar seis actividades, obtendrá una medalla virtual.

El mural finalizara con una lectura breve creada para evaluar los avances del estudiante en lectura fluida, comprensión lectora, a la par de la ortografía, la cual facilita el seguimiento del progreso de manera práctica, amena y motivadora.

Podrá accederse al mural desde computadoras, tabletas o dispositivos móviles con internet, permitiendo su uso tanto en el aula como en el hogar.

Su diseño flexible agiliza su adaptación a diversas realidades escolares.

*Actividad 1:

-Tema

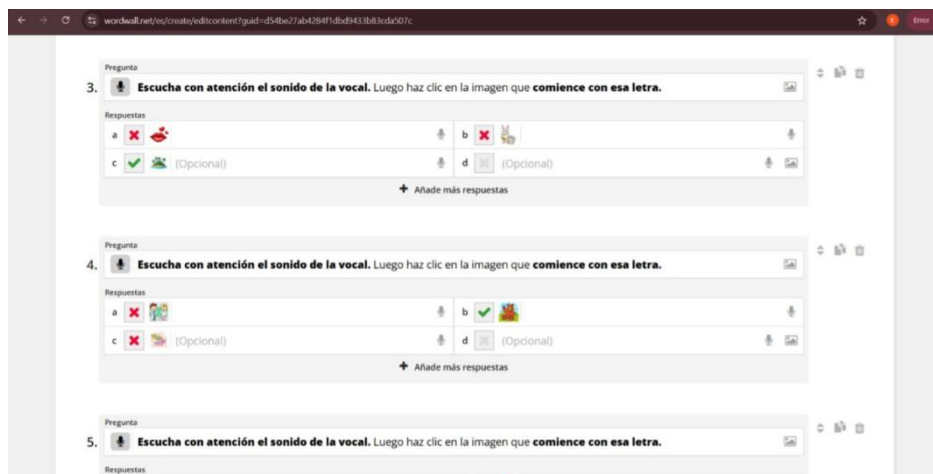
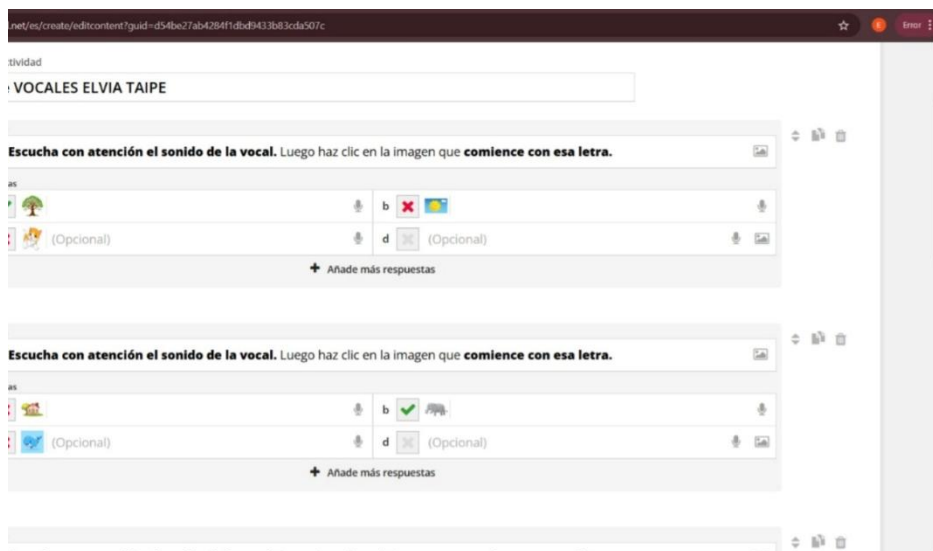
Vocales.

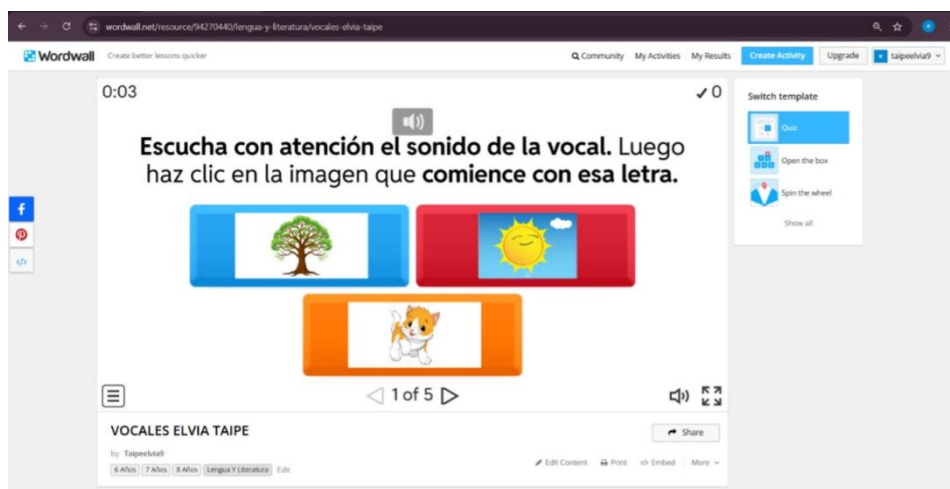
-Objetivo

Reconocer y vincular cada vocal con imágenes de objetos familiares que comiencen con dicha vocal.

-Desarrollo

En Wordwall, el estudiante escucha un sonido vocal (por ejemplo: "Aaa") y selecciona entre tres imágenes (árbol, sol, gato) la que inicia con esa vocal. Luego repite el proceso con “E, I, O, U”.





<https://wordwall.net/es/resource/94270440/lengua-y-literatura/vocales-elvia-taipe>

-Conclusión

El estudiante logra reconocer auditivamente cada vocal y asociarla correctamente con palabras e imágenes conocidas, fortaleciendo el inicio del proceso lector.

*Actividad 2:

-Tema

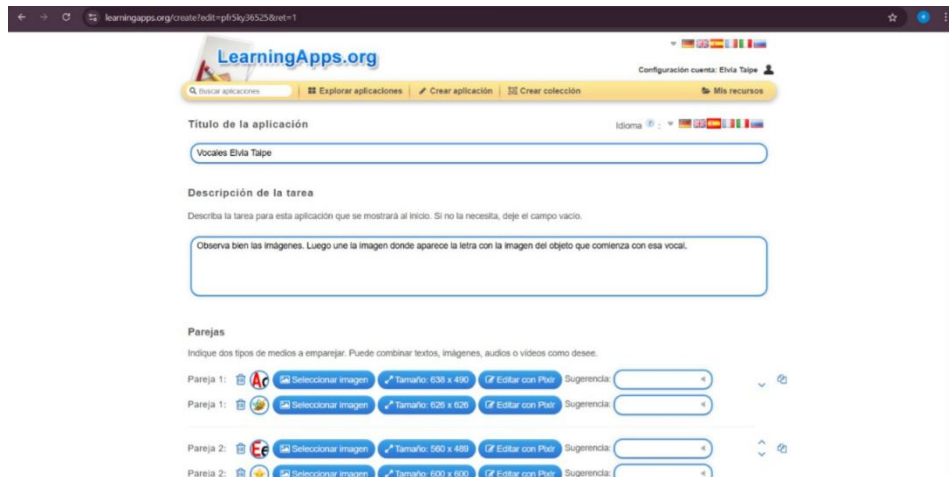
Vocales.

-Objetivo

Reconocer la grafía de las vocales y relacionarla con una imagen de un objeto que inicie con esa letra.

-Desarrollo

En LearningApps, se presenta un ejercicio de emparejar tarjetas, una muestra la vocal (por ejemplo: "E") y otra contiene una imagen (estrella). El estudiante debe unir correctamente las tarjetas. La actividad está guiada por instrucciones orales grabadas. Se repite el proceso con “A, I, O, U”.



learningapps.org/create/edit-pf5ky36525&ret=1

LearningApps.org

Configuración cuenta: Elvia Tappe

Explorar aplicaciones | Crear aplicación | Crear colección | Mis recursos

Título de la aplicación: Vocales Elvia Tappe

Idioma: Español

Descripción de la tarea: Describa la tarea para esta aplicación que se mostrará al inicio. Si no la necesita, deje el campo vacío.

Observe bien las imágenes. Luego une la imagen donde aparece la letra con la imagen del objeto que comienza con esa vocal.

Parejas

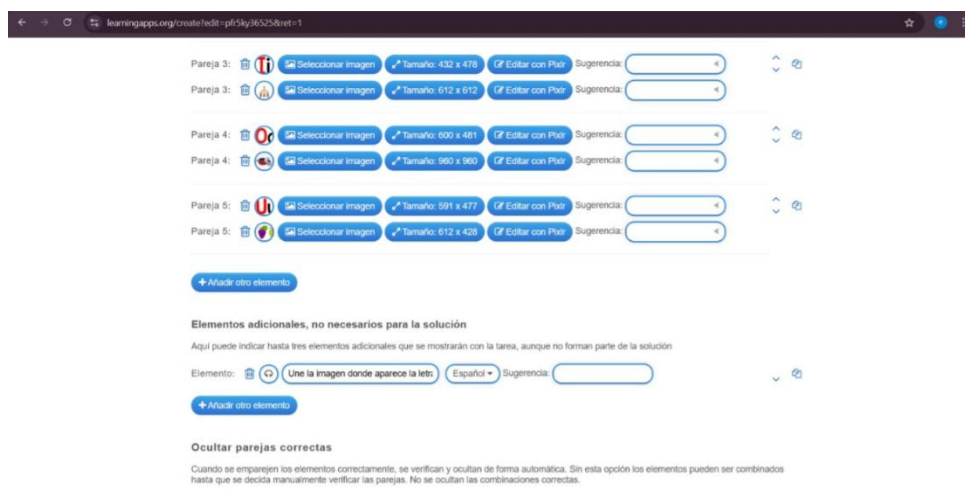
Indique dos tipos de medios a emparejar. Puede combinar textos, imágenes, audios o videos como desea.

Pareja 1:  Seleccionar imagen | Tamaño: 638 x 490 | Editar con Photo | Sugerencia:

Pareja 1:  Seleccionar imagen | Tamaño: 626 x 626 | Editar con Photo | Sugerencia:

Pareja 2:  Seleccionar imagen | Tamaño: 580 x 488 | Editar con Photo | Sugerencia:

Pareja 2:  Seleccionar imagen | Tamaño: 600 x 600 | Editar con Photo | Sugerencia:



learningapps.org/create/edit-pf5ky36525&ret=1

Pareja 3:  Seleccionar imagen | Tamaño: 432 x 478 | Editar con Photo | Sugerencia:

Pareja 3:  Seleccionar imagen | Tamaño: 612 x 612 | Editar con Photo | Sugerencia:

Pareja 4:  Seleccionar imagen | Tamaño: 600 x 481 | Editar con Photo | Sugerencia:

Pareja 4:  Seleccionar imagen | Tamaño: 960 x 960 | Editar con Photo | Sugerencia:

Pareja 5:  Seleccionar imagen | Tamaño: 391 x 477 | Editar con Photo | Sugerencia:

Pareja 5:  Seleccionar imagen | Tamaño: 612 x 428 | Editar con Photo | Sugerencia:

[+ Añadir otro elemento](#)

Elementos adicionales, no necesarios para la solución

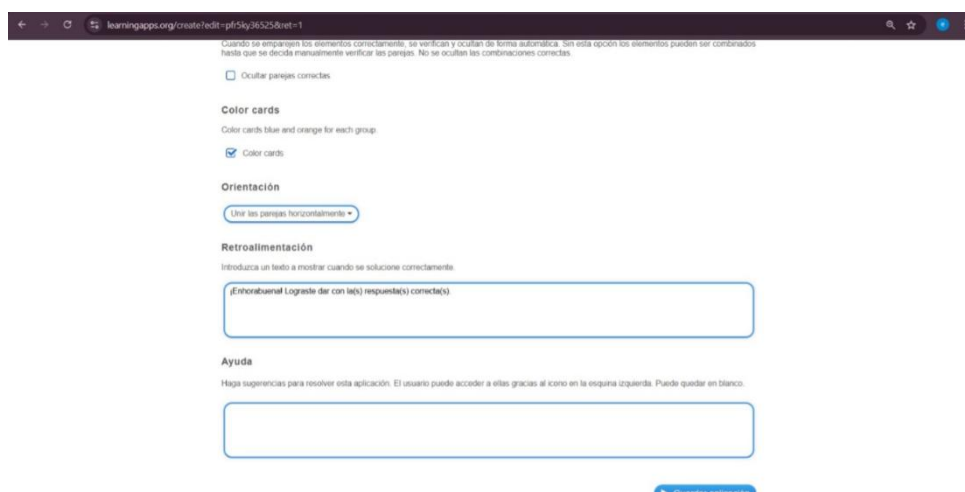
Aquí puede indicar hasta tres elementos adicionales que se mostrarán con la tarea, aunque no forman parte de la solución.

Elemento:  Une la imagen donde aparece la letra: Español | Sugerencia:

[+ Añadir otro elemento](#)

Ocultar parejas correctas

Quando se emparejan los elementos correctamente, se verifican y ocultan de forma automática. Sin esta opción los elementos pueden ser combinados hasta que se decida manualmente verificar las parejas. No se ocultan las combinaciones correctas.



learningapps.org/create/edit-pf5ky36525&ret=1

Quando se emparejan los elementos correctamente, se verifican y ocultan de forma automática. Sin esta opción los elementos pueden ser combinados hasta que se decida manualmente verificar las parejas. No se ocultan las combinaciones correctas.

☐ Ocultar parejas correctas

Color cards

Color cards blue and orange for each group.

☒ Color cards

Orientación

Une las parejas horizontalmente

Retroalimentación

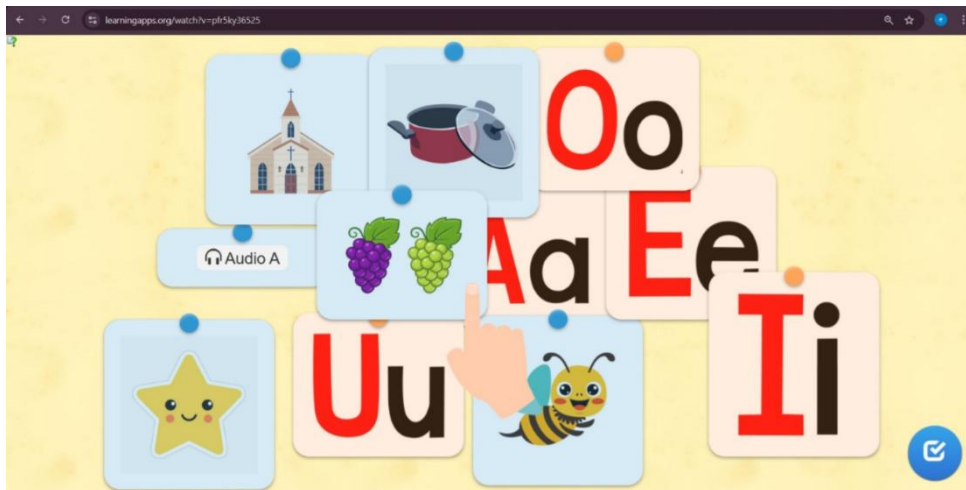
Introduzca un texto a mostrar cuando se solucione correctamente.

(Enhorabuena! Lograste dar con la(s) respuesta(s) correcta(s))

Ayuda

Haga sugerencias para resolver esta aplicación. El usuario puede acceder a ellas gracias al icono en la esquina izquierda. Puede quedar en blanco.

[Guardar aplicación](#)



<https://learningapps.org/watch?v=pfr5ky36525>

-Conclusión

El estudiante mejora su capacidad para identificar las vocales y relacionarlas visual y auditivamente con objetos cotidianos, reforzando el vínculo entre letra, sonido e imagen.

*Actividad 3:

-Tema

Consonantes.

-Objetivo

Reconocer la grafía y el sonido de consonantes comunes.

-Desarrollo

En Wordwall, se presenta una ruleta sobre consonantes como "B, C, D, F, G, H, J, K, L, LL, M, N, Ñ, P, Q". Al girar, se reproduce el sonido de una letra. El estudiante escucha y selecciona cuál de las imágenes contiene esa consonante.

wordwall.net/es/crea/edit/content?guid=3c2158a3c4fb46d7871ad322f8b0674

Título de la actividad
Consonantes B - Ñ Elvia Taipe

☐ Rueda simple ☒ Rueda con preguntas

Pregunta

1.  Escucha el sonido de la consonante. Luego, elige la imagen donde se encuentre la !

Respuestas

a	 	b	 
c	  (Opcional)	d	 (Opcional)

+ Añade más respuestas

Pregunta

2.  Escucha el sonido de la consonante. Luego, elige la imagen donde se encuentre la !

Respuestas

a	 	b	 
c	  (Opcional)	d	 (Opcional)

+ Añade más respuestas

wordwall.net/es/crea/edit/content?guid=3c2158a3c4fb46d7871ad322f8b0674

Pregunta

3.  Escucha el sonido de la consonante. Luego, elige la imagen donde se encuentre la !

Respuestas

a	 	b	 
c	  (Opcional)	d	  (Opcional)

+ Añade más respuestas

Pregunta

4.  Escucha el sonido de la consonante. Luego, elige la imagen donde se encuentre la !

Respuestas

a	 	b	 
c	  (Opcional)	d	  (Opcional)

+ Añade más respuestas

Pregunta

5.  Escucha el sonido de la consonante. Luego, elige la imagen donde se encuentre la !

Respuestas

a	 	b	 
c	  (Opcional)	d	  (Opcional)

+ Añade más respuestas

Pregunta

6.  Escucha el sonido de la consonante. Luego, elige la imagen donde se encuentre la !

Respuestas

a	 	b	 
c	  (Opcional)	d	  (Opcional)

+ Añade más respuestas

Pregunta

7.  Escucha el sonido de la consonante. Luego, elige la imagen donde se encuentre la !

Respuestas

a	 	b	 
c	  (Opcional)	d	  (Opcional)

+ Añade más respuestas

wordwall.net/es/crea/edit/content?guid=3c2158a3c4fb46d7871ad322f8b0674

Pregunta

8.  Escucha el sonido de la consonante. Luego, elige la imagen donde se encuentre la !

Respuestas

a	 	b	 
---	---	---	---

+ Añade más respuestas

Pregunta

9.  Escucha el sonido de la consonante. Luego, elige la imagen donde se encuentre la !

Respuestas

a	 	b	 
---	---	---	---

+ Añade más respuestas

Pregunta

10.  Escucha el sonido de la consonante. Luego, elige la imagen donde se encuentre la !

Respuestas

a	 	b	 
---	---	---	---

+ Añade más respuestas

Pregunta

11.  Escucha el sonido de la consonante. Luego, elige la imagen donde se encuentre la !

Respuestas

a	 	b	 
---	---	---	---

+ Añade más respuestas

Pregunta

12.  Escucha el sonido de la consonante. Luego, elige la imagen donde se encuentre la !

Respuestas

a	 	b	 
---	---	---	---

+ Añade más respuestas

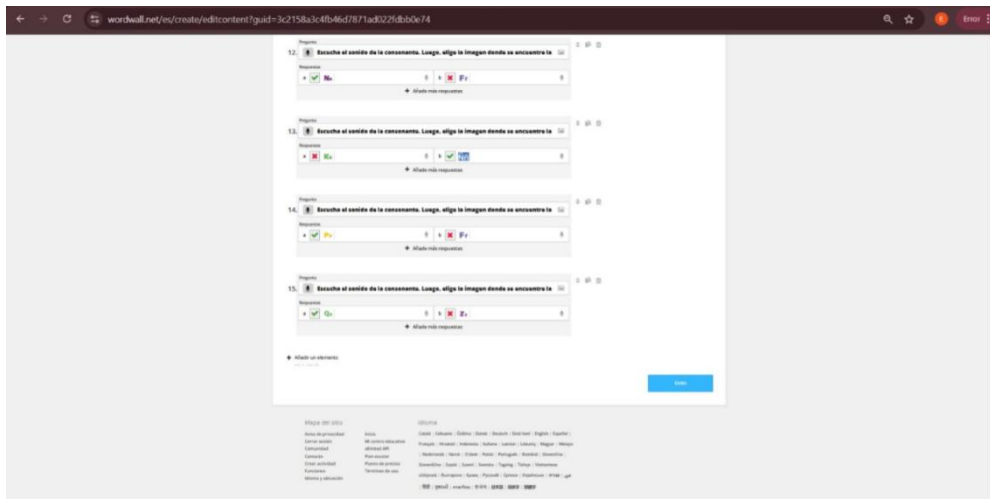
Pregunta

13.  Escucha el sonido de la consonante. Luego, elige la imagen donde se encuentre la !

Respuestas

a	 	b	 
---	---	---	---

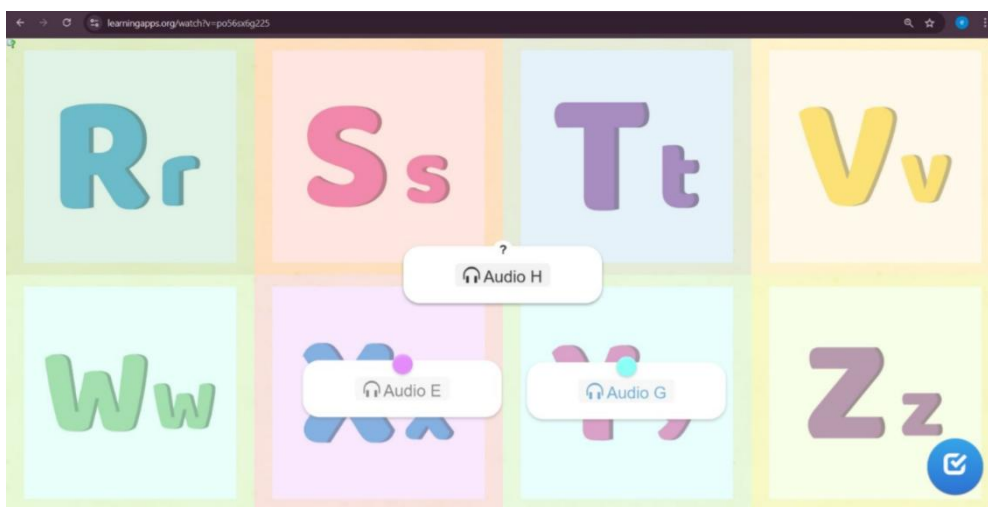
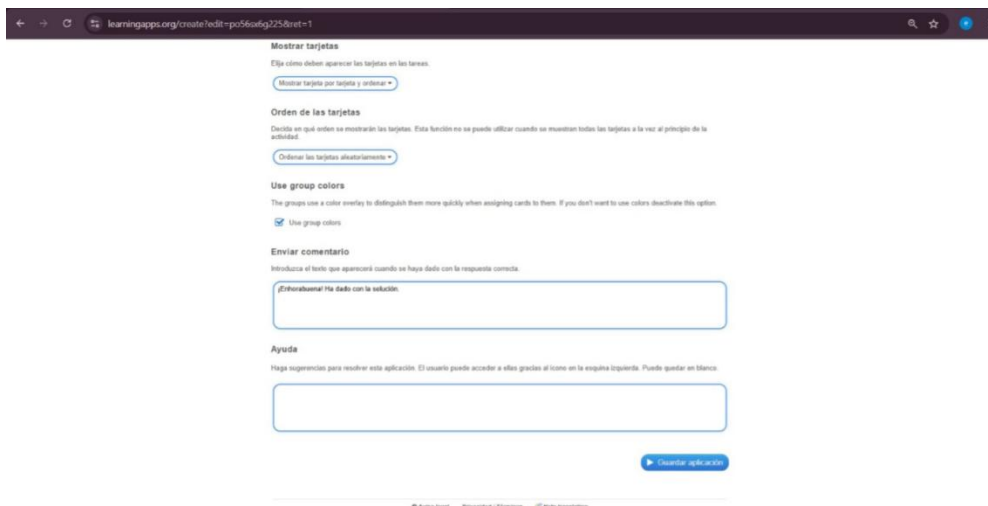
+ Añade más respuestas



<https://wordwall.net/es/resource/94275028/consonantes-b-%c3%b1-elvia-taipe>

-Conclusión

El estudiante distingue el sonido de consonantes específicas y mejora su capacidad de relacionar fonema y grafema con apoyo visual.



<https://learningapps.org/watch?v=po56sx6g225>

-Conclusión

El estudiante fortalece la asociación entre sonido e imagen, desarrollando precisión auditiva y visual con consonantes menos comunes.

*Actividad 5:

-Tema

Sílabas.

-Objetivo

Identificar la pronunciación correcta de sílabas simples a partir de su escritura.

-Desarrollo

En Wordwall, se muestra un cuestionario donde se escucha cómo suena la unión de dos letras, por ejemplo, la “B” con la “U”. El estudiante elige cuál de los audios tiene la pronunciación correcta. Luego se repite con nuevas combinaciones que inicien con la letra “C, CH, D, F, G, J, K, L, LL, M, N y Ñ”.

Título de la actividad
SÍLABAS ELVIA TAIBE

Pregunta 1. ¿Qué sonido tiene la B con la U?

Respuestas:

a ☒ 	b ☒ 
c ☒  (Opcional)	d ☒  (Opcional)

+ Añade más respuestas

Pregunta 2. ¿Qué sílaba se escucha al juntar la C con la A?

Respuestas:

a ☒ 	b ☒ 
c ☒  (Opcional)	d ☒  (Opcional)

+ Añade más respuestas

wordwall.net/es/creatu/edit/content/guid-c15095c4b5348da000d15361dc1b

Pregunta 3. ¿Cómo suena si unes la CH con la Q?

Respuestas:

a ☒ 	b ☒ 
c ☒  (Opcional)	d ☒  (Opcional)

+ Añade más respuestas

Pregunta 4. ¿Qué sonido tiene la D con la E?

Respuestas:

a ☒ 	b ☒ 
c ☒  (Opcional)	d ☒  (Opcional)

+ Añade más respuestas

Pregunta 5. ¿Qué sílaba se escucha al juntar la F con la U?

Respuestas:

a ☒ 	b ☒ 
c ☒  (Opcional)	d ☒  (Opcional)

+ Añade más respuestas

Pregunta 6. ¿Cómo suena si unes la G con la A?

Respuestas:

a ☒ 	b ☒ 
c ☒  (Opcional)	d ☒  (Opcional)

+ Añade más respuestas

Pregunta 7. ¿Qué sonido tiene la J con la Q?

Respuestas:

a ☒ 	b ☒ 
c ☒  (Opcional)	d ☒  (Opcional)

+ Añade más respuestas

wordwall.net/es/creatu/edit/content/guid-c15095c4b5348da000d15361dc1b

Pregunta 8. ¿Qué sílaba se escucha al juntar la K con la A?

Respuestas:

a ☒ 	b ☒ 
c ☒  (Opcional)	d ☒  (Opcional)

+ Añade más respuestas

Pregunta 9. ¿Cómo suena si unes la L con la Q?

Respuestas:

a ☒ 	b ☒ 
c ☒  (Opcional)	d ☒  (Opcional)

+ Añade más respuestas

Pregunta 10. ¿Qué sonido tiene la LL con la Q?

Respuestas:

a ☒ 	b ☒ 
c ☒  (Opcional)	d ☒  (Opcional)

+ Añade más respuestas

Pregunta 11. ¿Qué sílaba se escucha al juntar la M con la Q?

Respuestas:

a ☒ 	b ☒ 
c ☒  (Opcional)	d ☒  (Opcional)

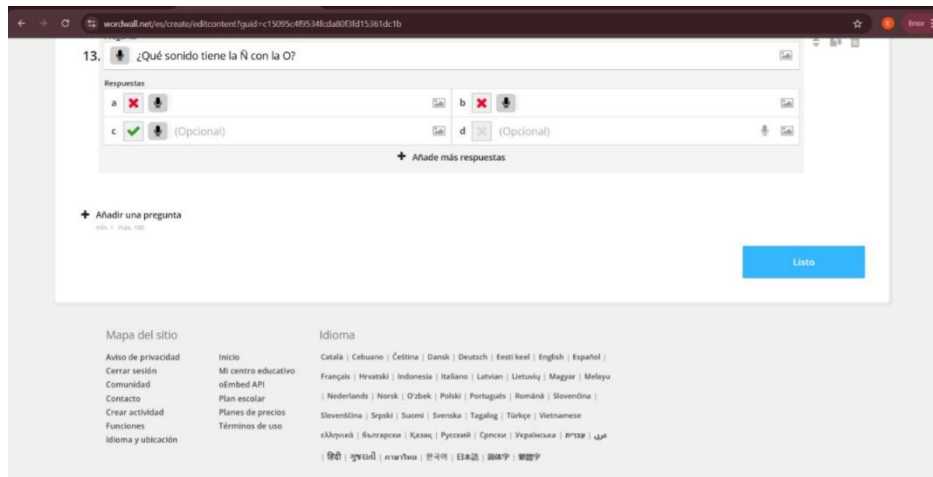
+ Añade más respuestas

Pregunta 12. ¿Cómo suena si unes la N con la Q?

Respuestas:

a ☒ 	b ☒ 
c ☒  (Opcional)	d ☒  (Opcional)

+ Añade más respuestas



<https://wordwall.net/es/resource/94317780/s%c3%adlabas-elvia-taipe>

-Conclusión

El estudiante comienza a reconocer combinaciones silábicas básicas, facilitando la formación de palabras simples en etapas posteriores.

*Actividad 6:

-Tema

Sílabas.

-Objetivo

Relacionar sonidos silábicos con su forma escrita.

-Desarrollo

En Wordwall, se presenta una ruleta que pregunta qué sílaba se forma al juntar letras como la Y con la E. El estudiante selecciona la opción escrita correcta. Como ayuda, debajo de

cada literal se encuentra un audio con la pronunciación de la sílaba. Se lleva a cabo nuevamente la actividad para las letras “P, Q, R, S, T, V, W, X, Y o Z”.

Wordwall | Crea mejores lecciones de forma más rápida

wordwall.net/es/create/edit/content?guid=7291f1a03b574f849b33e327741467ee

Comunidad Mis actividades Mis resultados Crear actividad Mejorar ehvataipe45

Editar contenido... Última modificación 30 jun. 23:58 Rueda aleatoria

Generar contenido utilizando IA

Título de la actividad
Sílabas Elvia Taipei

☐ Rueda simple ☒ Rueda con preguntas

Pregunta

1. ¿Qué sílaba resulta al juntar la P con la O?

Respuestas

a	✓	po	b	✗	pa
c	✗	pe	d	✗	pi

+ Añade más respuestas

Pregunta

2. ¿Qué sílaba se forma al juntar la R con la A?

+ Añade más respuestas

Pregunta

3. ¿Qué sílaba se forma al juntar la R con la A?

Respuestas

a	✓	ra	b	✗	pa
c	✗	re	d	✗	ra

+ Añade más respuestas

Pregunta

4. ¿Qué sílaba resulta al juntar la T con la O?

Respuestas

a	✗	ta	b	✗	to
c	✓	to	d	✗	ta

+ Añade más respuestas

Pregunta

5. ¿Qué se le añade al sonido la T con la O?

Respuestas

a	✗	to	b	✓	ta
c	✗	ta	d	✗	to

+ Añade más respuestas

Pregunta

6. ¿Qué sílaba se forma al juntar la V con la T?

Respuestas

a	✗	va	b	✓	vt
c	✗	vt	d	✗	va

+ Añade más respuestas

Pregunta

7. ¿Qué sílaba resulta al juntar la W con la A?

Respuestas

a	✓	wa	b	✗	wa
---	---	----	---	---	----

+ Añade más respuestas

+ Añade más respuestas

Pregunta

8. ¿Qué se le añade al sonido la X con la B?

Respuestas

a	✗	xb	b	✓	bx
c	✗	bx	d	✗	xb

+ Añade más respuestas

Pregunta

9. ¿Qué sílaba se forma al juntar la Y con la B?

Respuestas

a	✗	yb	b	✓	by
c	✗	by	d	✗	yb

+ Añade más respuestas

Pregunta

10. ¿Qué sílaba resulta al juntar la Z con la O?

Respuestas

a	✓	zo	b	✗	zo
c	✗	zo	d	✗	zo

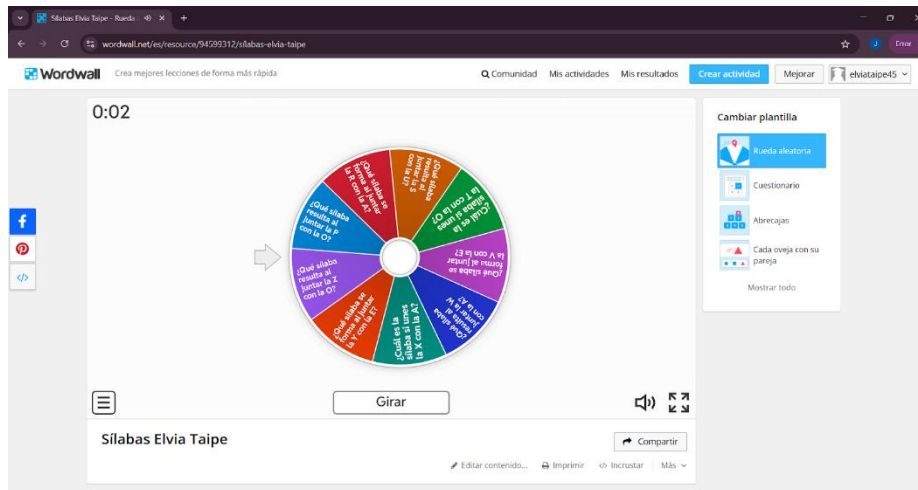
+ Añade más respuestas

+ Añade un elemento

Wordwall 2023

Wordwall

Wordwall es un software de creación de actividades educativas. Puedes crear actividades de Wordwall en línea o descargándolas como archivos de Wordwall. Wordwall es un software de creación de actividades educativas. Puedes crear actividades de Wordwall en línea o descargándolas como archivos de Wordwall.



<https://wordwall.net/es/resource/94599312>

-Conclusión

El estudiante afianza la lectura y escritura de sílabas comunes, desarrollando una base sólida para el armado de palabras.

*Actividad 7:

-Tema

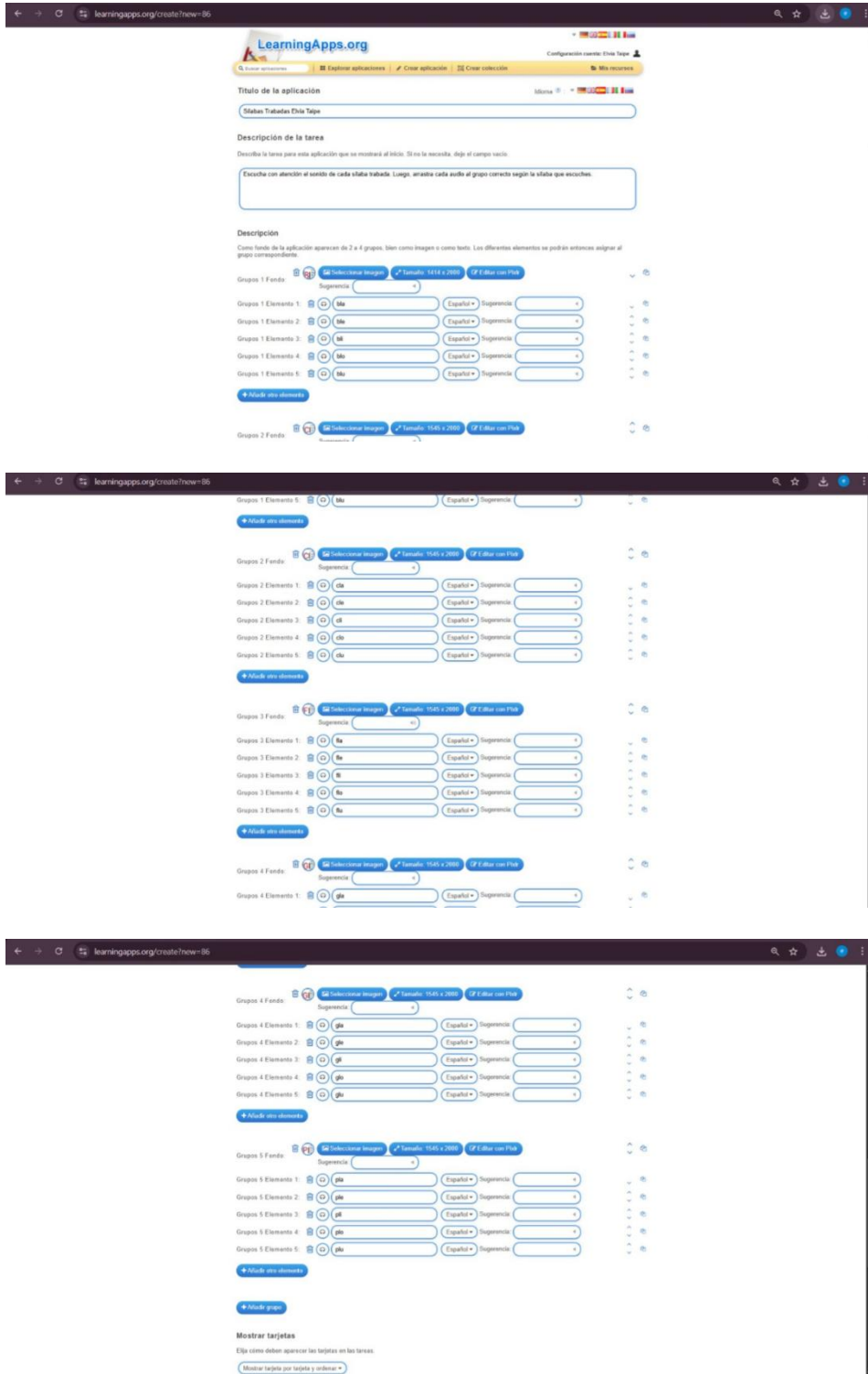
Sílabas trabadas.

-Objetivo

Identificar sílabas trabadas a partir de su sonido.

-Desarrollo

En LearningApps, el estudiante escucha sílabas trabadas como “bla, ble, bli, blo, blu”. Luego debe arrastrar la opción correcta al grupo que contiene una imagen relacionada con la sílaba escuchada (por ejemplo: BL). Se replica la acción para sílabas trabadas como “CL, FL, GL y PL”.



The screenshots show the LearningApps.org interface for creating a matching exercise. The first screenshot shows the initial setup with a title "Sílabas Trabadas Chía Tapé" and a description "Escucha con atención el sonido de cada sílaba trabada. Luego, arrastra cada audio al grupo correcto según la sílaba que escuches." The second screenshot shows the addition of five groups, each with five elements, and the selection of the "Seleccionar imagen" template. The third screenshot shows the final setup with the groups and elements ready for use.

LearningApps.org

Configuración cuenta: Chía Tapé

Título de la aplicación: Sílabas Trabadas Chía Tapé

Descripción de la tarea: Escucha la tarea para esta aplicación que se mostrará al inicio. Si no es la escuela, deja el campo vacío.

Describe la tarea para esta aplicación que se mostrará al inicio. Si no es la escuela, deja el campo vacío.

Escucha con atención el sonido de cada sílaba trabada. Luego, arrastra cada audio al grupo correcto según la sílaba que escuches.

Descripción: Como fondo de la aplicación aparecen de 2 a 8 grupos, bien como imágenes o como texto. Los diferentes elementos se podrán entonces asignar al grupo correspondiente.

Grupos 1 Fondo: Seleccionar imagen, Tamaño: 1040 x 2000, Editar con Figma

Grupos 1 Elemento 1: bla, Española, Sugiere una

Grupos 1 Elemento 2: ble, Española, Sugiere una

Grupos 1 Elemento 3: bli, Española, Sugiere una

Grupos 1 Elemento 4: blo, Española, Sugiere una

Grupos 1 Elemento 5: blu, Española, Sugiere una

Grupos 2 Fondo: Seleccionar imagen, Tamaño: 1040 x 2000, Editar con Figma

Grupos 2 Elemento 1: bla, Española, Sugiere una

Grupos 2 Elemento 2: ble, Española, Sugiere una

Grupos 2 Elemento 3: bli, Española, Sugiere una

Grupos 2 Elemento 4: blo, Española, Sugiere una

Grupos 2 Elemento 5: blu, Española, Sugiere una

Grupos 3 Fondo: Seleccionar imagen, Tamaño: 1040 x 2000, Editar con Figma

Grupos 3 Elemento 1: bla, Española, Sugiere una

Grupos 3 Elemento 2: ble, Española, Sugiere una

Grupos 3 Elemento 3: bli, Española, Sugiere una

Grupos 3 Elemento 4: blo, Española, Sugiere una

Grupos 3 Elemento 5: blu, Española, Sugiere una

Grupos 4 Fondo: Seleccionar imagen, Tamaño: 1040 x 2000, Editar con Figma

Grupos 4 Elemento 1: bla, Española, Sugiere una

Grupos 5 Fondo: Seleccionar imagen, Tamaño: 1040 x 2000, Editar con Figma

Grupos 5 Elemento 1: bla, Española, Sugiere una

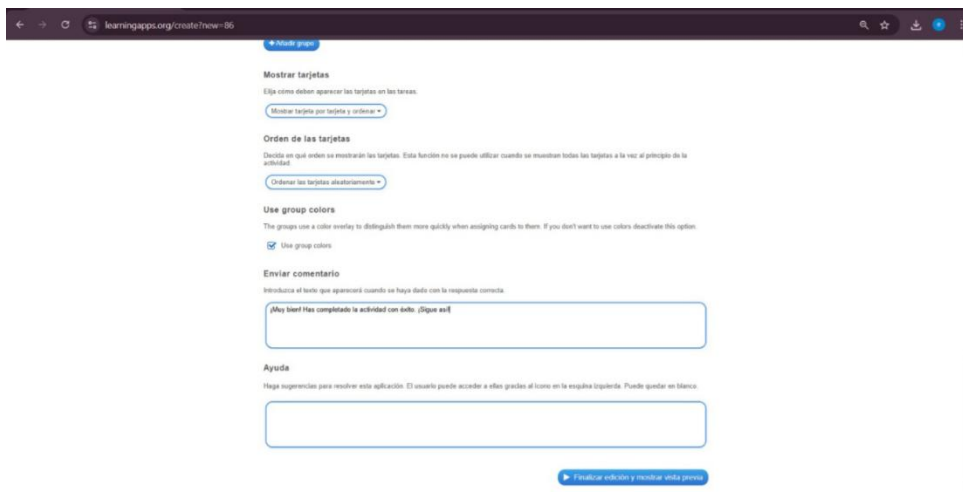
Grupos 5 Elemento 2: ble, Española, Sugiere una

Grupos 5 Elemento 3: bli, Española, Sugiere una

Grupos 5 Elemento 4: blo, Española, Sugiere una

Grupos 5 Elemento 5: blu, Española, Sugiere una

Mostrar tarjetas: Ellos cómo deben aparecer las tarjetas en las tareas. Mostrar tarjeta por tarjeta y ordenar



<https://learningapps.org/watch?v=pmxod1qvj25>

-Conclusión

El estudiante aprende a reconocer patrones silábicos más complejos, mejorando su fluidez lectora y vocabulario.

*Actividad 8:

-Tema

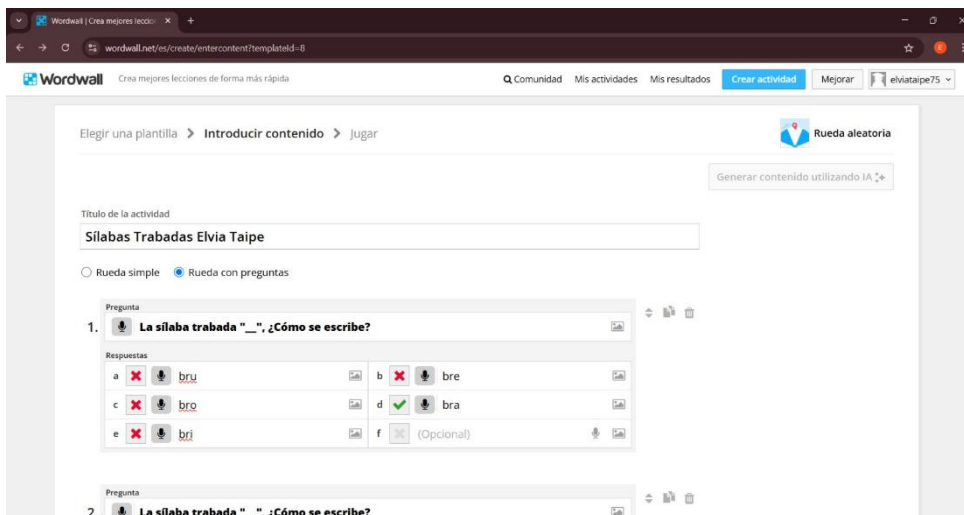
Sílabas trabadas.

-Objetivo

Relacionar la escritura correcta de sílabas trabadas con su sonido.

-Desarrollo

En Wordwall, se utiliza una ruleta donde se pregunta cómo se escribe una sílaba trabada (por ejemplo: bra). El estudiante selecciona la opción que contiene la escritura correcta. Cada alternativa incluye el sonido correspondiente a la sílaba como refuerzo. Se vuelve a realizar el proceso para sílabas trabadas tales como “CR, DR, FR, GR, PR o TR”.



Wordwall | Crea mejores lecciones

wordwall.net/es/create/entercontent?templateId=8

Comunidad Mis actividades Mis resultados Crear actividad Mejorar elviataipe75

Elegir una plantilla > Introducir contenido > jugar

Rueda aleatoria

Generar contenido utilizando IA

Título de la actividad

Sílabas Trabadas Elvia Taípe

☐ Rueda simple ☒ Rueda con preguntas

Pregunta

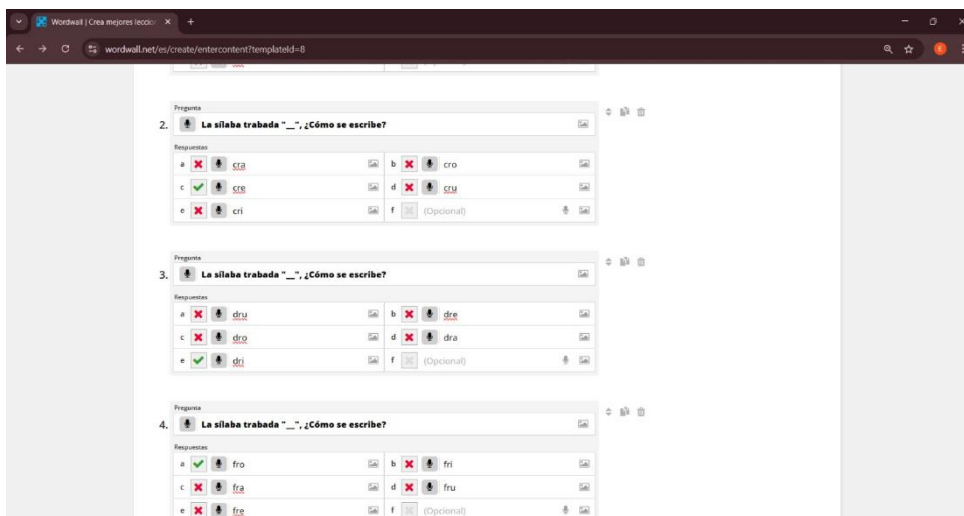
1. La sílaba trabada "___", ¿Cómo se escribe?

Respuestas

a	bru	b	bre
c	brq	d	bra
e	brj	f	(Opcional)

Pregunta

2. La sílaba trabada "___", ¿Cómo se escribe?



Pregunta

2. La sílaba trabada "___", ¿Cómo se escribe?

Respuestas

a	cra	b	cro
c	cro	d	cru
e	cri	f	(Opcional)

Pregunta

3. La sílaba trabada "___", ¿Cómo se escribe?

Respuestas

a	dru	b	dre
c	dro	d	dra
e	dri	f	(Opcional)

Pregunta

4. La sílaba trabada "___", ¿Cómo se escribe?

Respuestas

a	fro	b	fri
c	fra	d	fru
e	fre	f	(Opcional)

Wordwall | Crea mejores lecciones

wordwall.net/es/create/entercontent?templateId=8

5. La sílaba trabada "___", ¿Cómo se escribe?

Respuestas:

a	☒	gra	b	☒	gro
c	☒	grí	d	☒	gre
e	☒	gru	f	☐	(opcional)

6. La sílaba trabada "___", ¿Cómo se escribe?

Respuestas:

a	☒	pru	b	☒	pre
c	☒	pro	d	☒	pra
e	☒	prí	f	☐	(opcional)

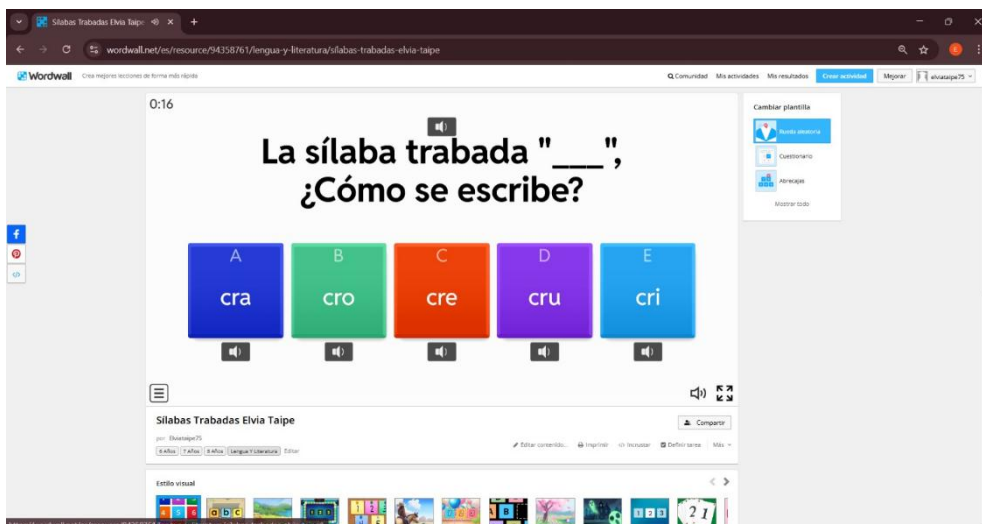
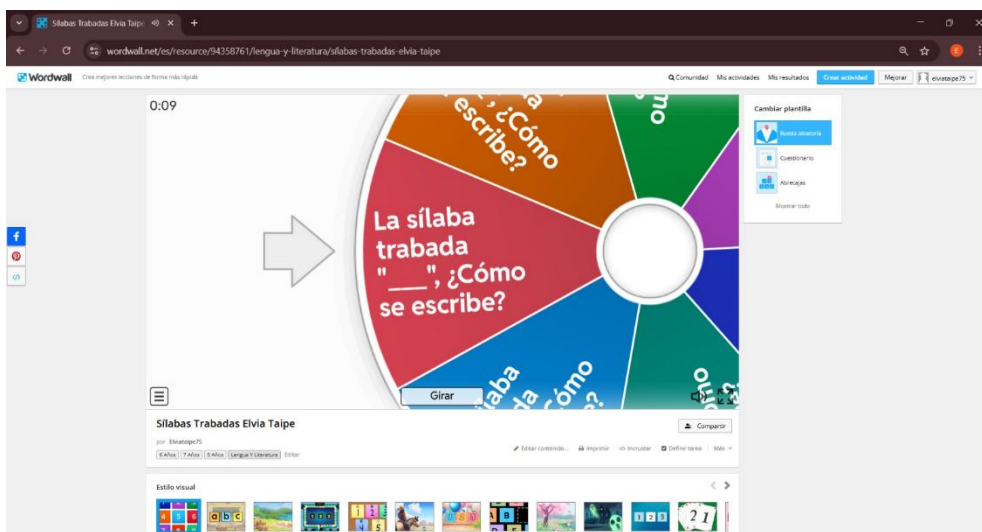
7. La sílaba trabada "___", ¿Cómo se escribe?

Respuestas:

a	☒	tra	b	☒	tru
c	☒	tre	d	☒	tro
e	☒	trí	f	☐	(opcional)

Añade un elemento

Editar



<https://wordwall.net/es/resource/94358761/lengua-y-literatura/s%3adlabas-trabadas-elvia-taipe>

-Conclusión

Al reforzar la asociación entre sonidos complejos y su representación escrita, el estudiante mejora su capacidad para leer textos más complejos.

***Actividad 9:**

-Tema

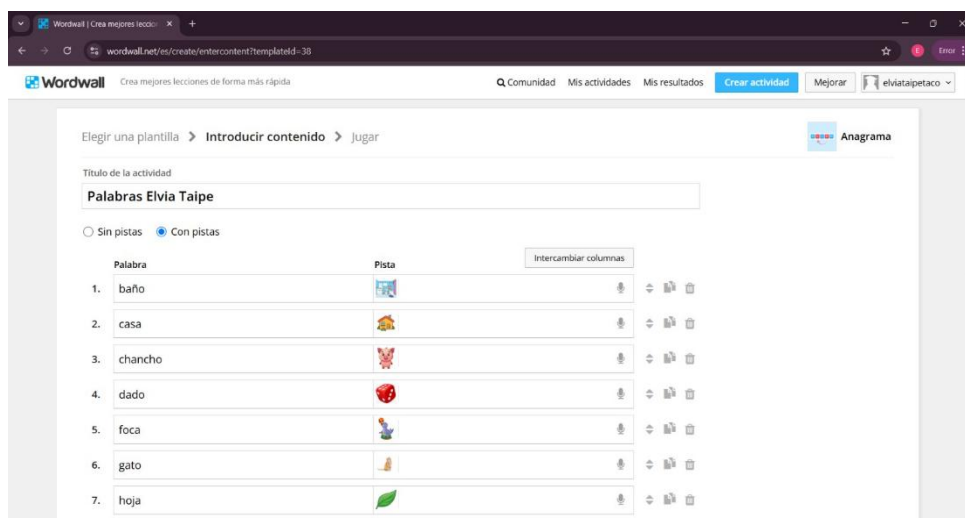
Palabras.

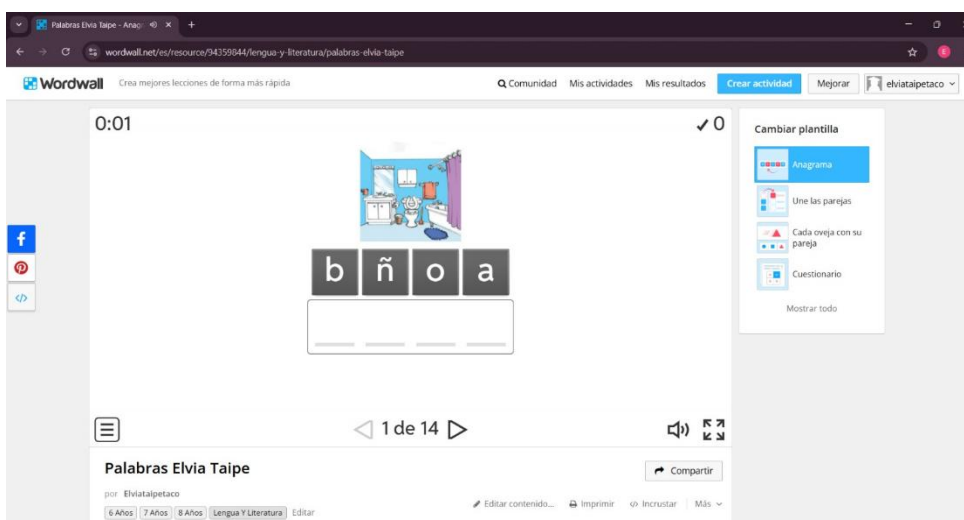
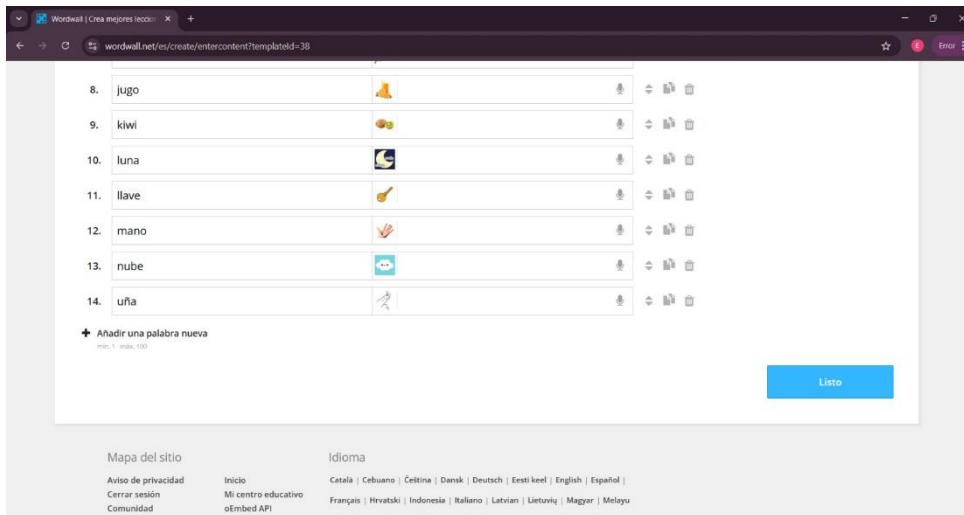
-Objetivo

Escribir palabras a partir de una imagen.

-Desarrollo

En Wordwall, se muestra un anagrama que incluye una imagen (por ejemplo, un baño). El estudiante debe arrastrar las letras para formar la palabra correctamente. Se continúa el proceso con palabras que inicien o contengan la letra “C” hasta la “Ñ”.





<https://wordwall.net/es/resource/94359844/lengua-y-literatura/palabras-elvia-taipe>

-Conclusión

El estudiante practica la construcción de palabras completas, desarrollando ortografía visual y fortaleciendo la conciencia fonológica.

*Actividad 10:

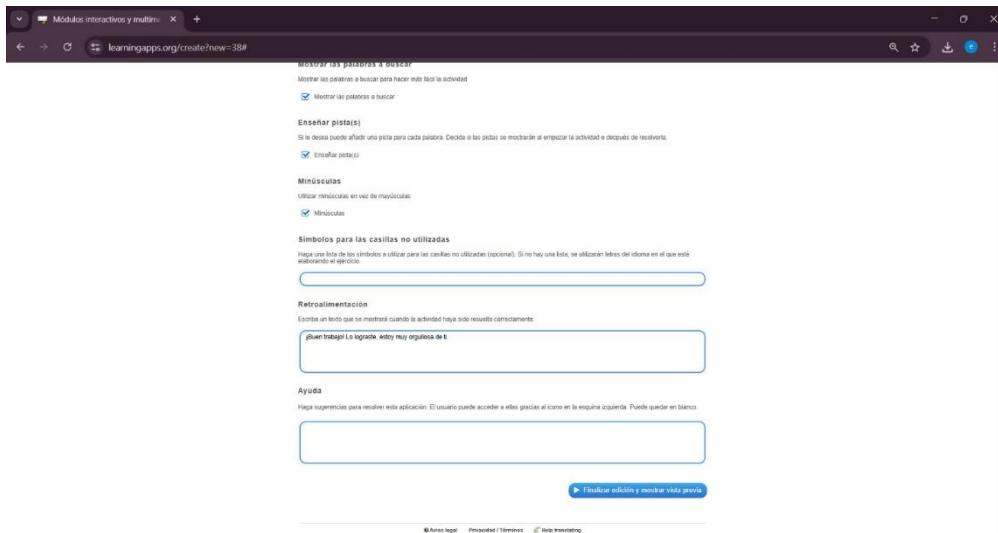
-Tema

Palabras.

-Objetivo

Identificar palabras en una sopa de letras tras escuchar su pronunciación.

-Desarrollo



Modulos interactivos y multimedios

learningapps.org/create?new=38#

Mostrar las palabras a buscar
Mostrar las palabras a buscar para hacer más fácil la actividad.
☒ Mostrar las palabras a buscar

Enseñar pistas(s)
Si se desea puede añadir una pista para cada palabra. Decida si las pistas se mostrarán al empezar la actividad o después de responder.
☒ Enseñar pistas(s)

Minúsculas
Utilizar minúsculas en vez de mayúsculas.
☒ Minúsculas

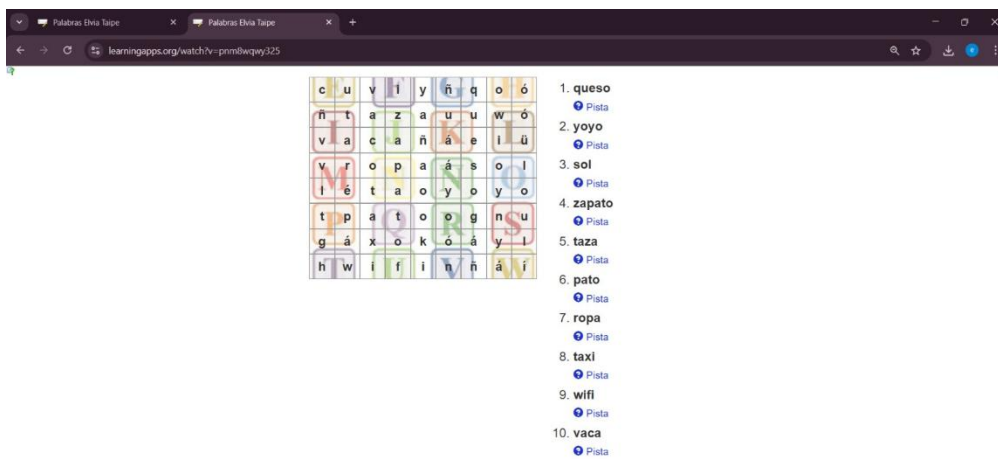
Símbolos para las casillas no utilizadas
Haga una lista de los símbolos a utilizar para las casillas no utilizadas (opcionales). Si no hay una lista, se utilizarán letras del idioma en el que está editando el ejercicio.

Retroalimentación
Escriba un texto que se mostrará cuando la actividad haya sido resuelta correctamente.

Ayuda
Haga sugerencias para resolver esta aplicación. El usuario puede acceder a ellas gracias al icono en la esquina superior izquierda. Puede quedar en blanco.

[Finalice edición y envíe esta página](#)

[Inicio](#) [Ayuda](#) [Privacidad](#) [Términos](#) [Help Translating](#)



Palabras a buscar

learningapps.org/watch?v=pnm8wqwy325

c	u	v	t	y	n	q	o	ó
n	t	a	z	a	u	u	w	ó
v	a	c	a	n	a	e	i	ü
v	r	o	p	a	s	o	j	
i	e	t	a	o	y	o	y	o
t	p	a	t	o	g	n	u	
g	a	x	o	k	ó	a	y	i
h	w	i	f	i	n	ñ	a	f

- queso [Pista](#)
- yoyo [Pista](#)
- sol [Pista](#)
- zapato [Pista](#)
- taza [Pista](#)
- pato [Pista](#)
- ropa [Pista](#)
- taxi [Pista](#)
- wifi [Pista](#)
- vaca [Pista](#)

<https://learningapps.org/watch?v=pnm8wqwy325>

-Conclusión

El estudiante ejercita la lectura global y la atención auditiva al buscar palabras específicas dentro de un entorno lúdico.

*Actividad 11:

-Tema

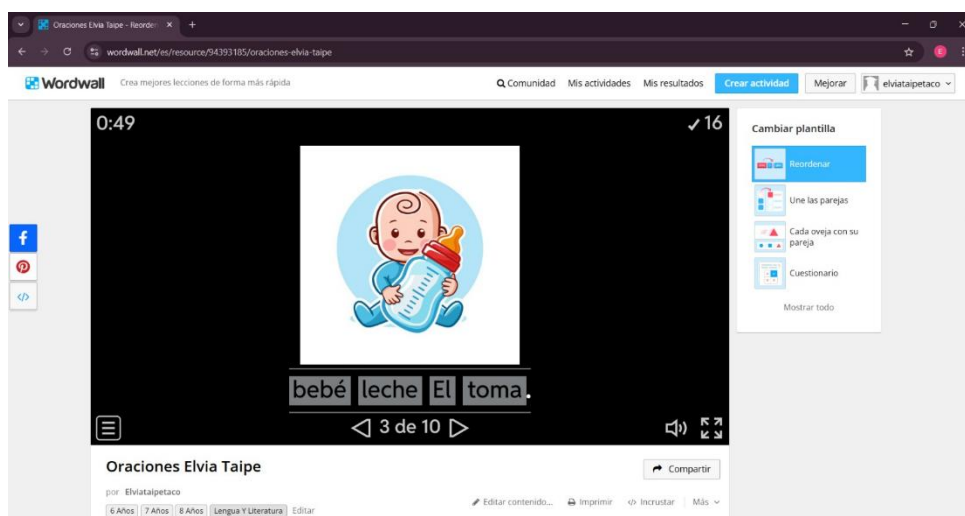
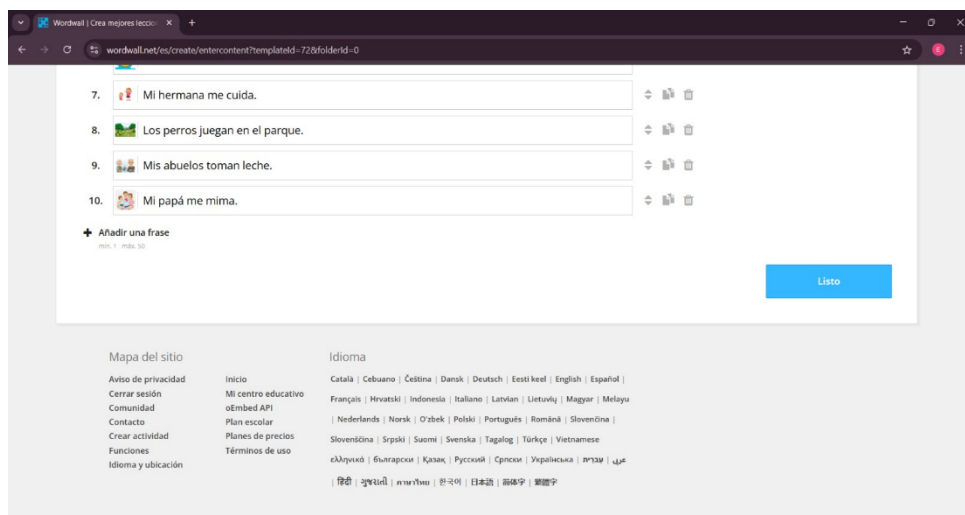
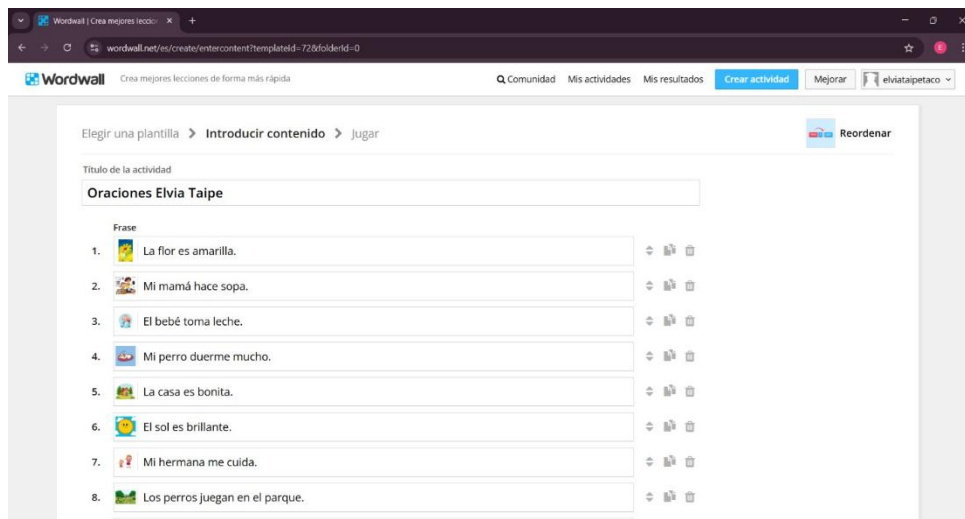
Oraciones.

-Objetivo

Formar oraciones coherentes a partir del orden correcto de palabras.

-Desarrollo

En Wordwall, el estudiante debe reordenar las palabras para formar oraciones como: “El bebé toma leche”, “La flor es amarilla”. Cada oración tiene una imagen de apoyo visual.



<https://wordwall.net/es/resource/94393185/lengua-y-literatura/oraciones-elvia-taipe>

-Conclusión

El estudiante comprende la estructura básica de una oración, mejorando su capacidad para leer y redactar textos breves con sentido.

*Actividad 12:

-Tema

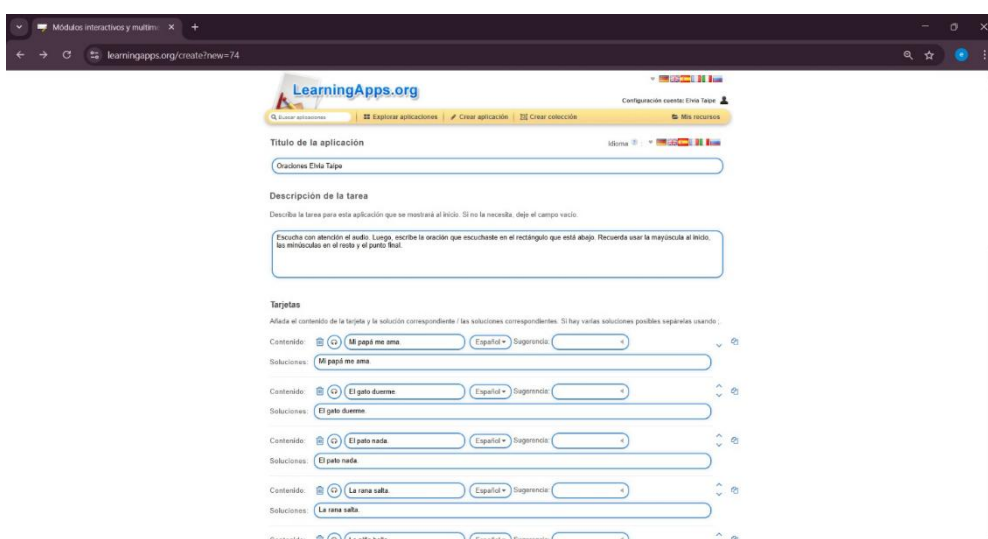
Oraciones.

-Objetivo

Escribir oraciones completas a partir de un dictado auditivo.

-Desarrollo

En LearningApps, el estudiante escucha atentamente una oración grabada y luego la escribe en el recuadro correspondiente, cuidando el uso correcto de mayúsculas, minúsculas y punto final.



The screenshot shows the LearningApps.org 'Create new' interface. The title is 'Oraciones Enla Tapa'. The description is 'Escucha con atención el audio. Luego, escribe la oración que escuchaste en el rectángulo que está abajo. Recuerda usar la mayúscula al inicio, las minúsculas en el resto y el punto final.' Below the description, there are five cards, each with an audio icon and a text input field. The cards contain the following text: 'Mi papá me ama', 'El gato duerme', 'El gato nada', 'La rana salta', and 'La rana habla'. Each card has a 'Soluciones' field below it.

Módulos interactivos y multipl... x +

learningapps.org/create?new=74

Soluciones: El papa toca

Contenido: La rana salta. Español Sugencia

Soluciones: La rana salta.

Contenido: La rana salta. Español Sugencia

Soluciones: La rana salta.

Contenido: Yo uso mi taza. Español Sugencia

Soluciones: Yo uso mi taza.

Contenido: Mi mamá me patea. Español Sugencia

Soluciones: Mi mamá me patea.

Contenido: Mi hermano juega conigo. Español Sugencia

Soluciones: Mi hermano juega conigo.

Contenido: Mi abuela me abraza. Español Sugencia

Soluciones: Mi abuela me abraza.

Contenido: Mi primo dibuja foto. Español Sugencia

Soluciones: Mi primo dibuja foto.

Añade otro elemento

Configuración

¿Debe tenerse en cuenta el uso de mayúsculas y minúsculas? Si esta opción está activada, la respuesta se considerará como incorrecta cuando no corresponda exactamente a la respuesta prevista como correcta. ¿Solo es necesario que la solución aparezca en la respuesta? Es suficiente que la solución esté incluida en la respuesta (por ejemplo: la respuesta prevista como correcta es 300 y la respuesta del alumno es 300 metros).

☒ Tener en cuenta mayúsculas y minúsculas

Módulos interactivos y multipl... x +

learningapps.org/create?new=74

Configuración

¿Debe tenerse en cuenta el uso de mayúsculas y minúsculas? Si esta opción está activada, la respuesta se considerará como incorrecta cuando no corresponda exactamente a la respuesta prevista como correcta. ¿Solo es necesario que la solución aparezca en la respuesta? Es suficiente que la solución esté incluida en la respuesta (por ejemplo: la respuesta prevista como correcta es 300 y la respuesta del alumno es 300 metros).

☒ Tener en cuenta mayúsculas y minúsculas

☐ Solo es necesario que la solución aparezca en la respuesta

☒ Ordenar las tarjetas al azar

Display help

If an incorrect entry is made three times, a solution guide will be displayed.

☒ Display help

Retroalimentación

Añade un mensaje que se mostrará cuando se hayan contestado todas las preguntas correctamente.

¡Muy bien! Escuchaste con atención y escribiste con mucho sabor: ¡fijas así, lo estás haciendo excelente!

Ayuda

Haga sugerencias para resolver esta aplicación. El usuario puede acceder a ellas gracias al icono en la esquina izquierda. Puede quedar en blanco.

Finalizar edición y mostrar vista previa

Autores legal Privacidad Términos Help translating

Oraciones Elvia Tape x +

learningapps.org/display?v=px58zi1q525

LearningApps.org

Explorar aplicaciones Crear aplicación Crear colección

Configure cuenta Elvia Tape

Mis favoritos

Se ha guardado tu aplicación. Puedes encontrarla en la página "Mis aplicaciones".

Audio H Audio A Audio I Audio C Audio B Audio J

Tarea

Escucha con atención el audio. Luego, escribe la oración que escuchaste en el rectángulo que está abajo. Recuerda usar la mayúscula al inicio, las minúsculas en el resto y el punto final.

OK

Enviar tu aplicación como enlace o incrustarla en tu página web

Crear una aplicación privada Aplicación pública Editar aplicación

Usar aplicación

Entero: <https://learningapps.org/watch?v=px58zi1q525>

Incrustar: <https://learningapps.org/watch?v=px58zi1q525>

Compartir: <https://learningapps.org/display?v=px58zi1q525>

Informar sobre un problema

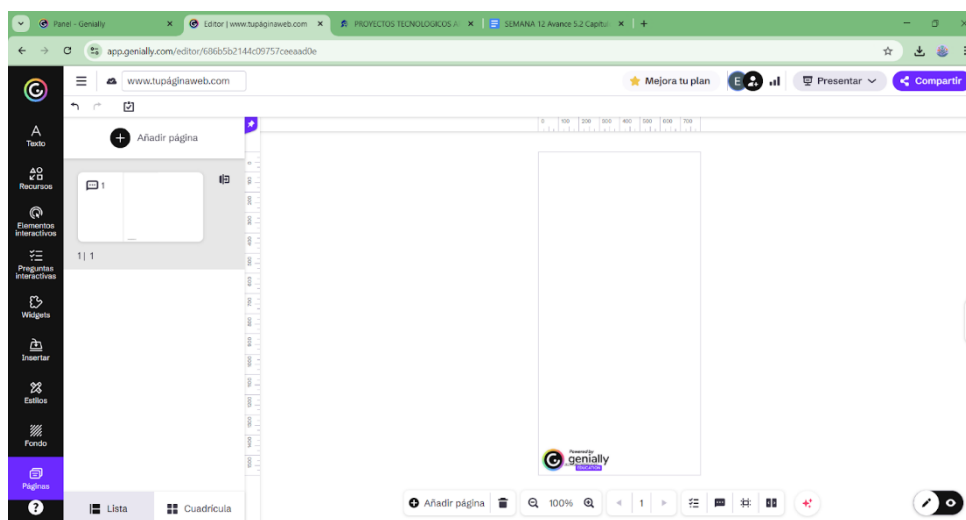
Autores legal Privacidad Términos Help translating

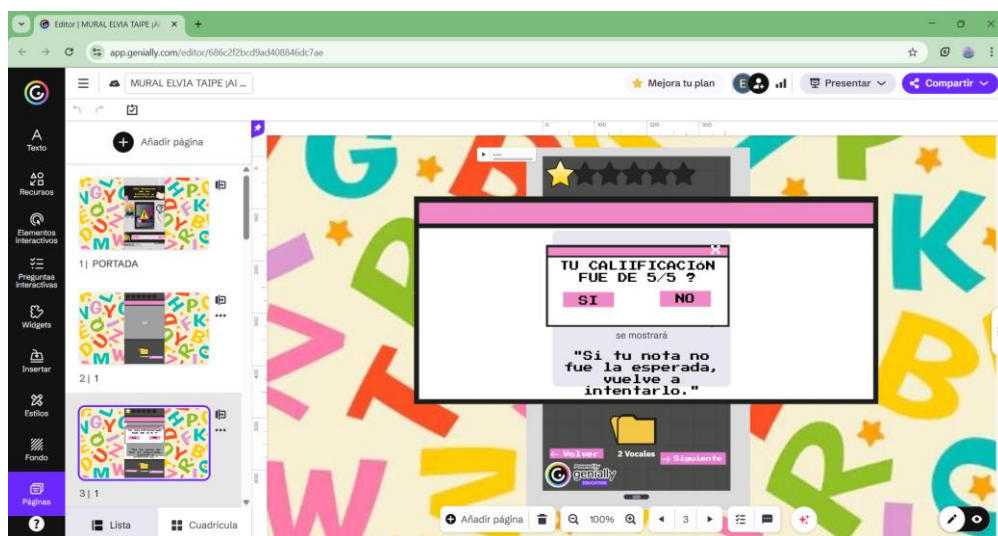
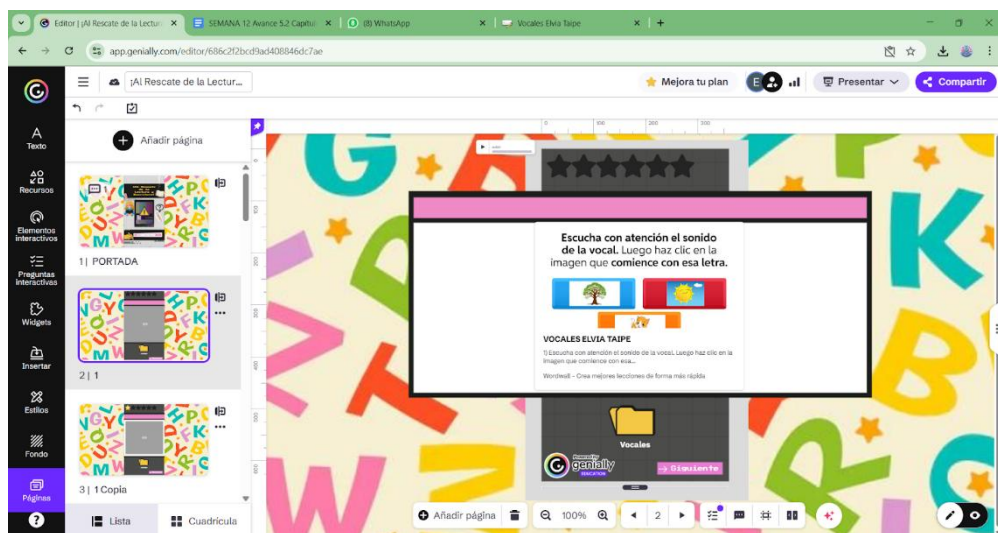
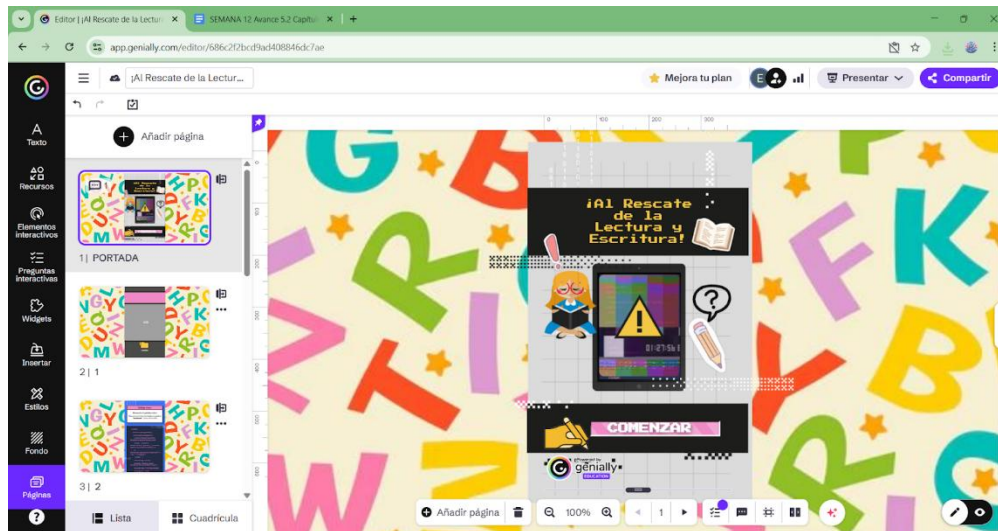
<https://learningapps.org/watch?v=px58zi1q525>

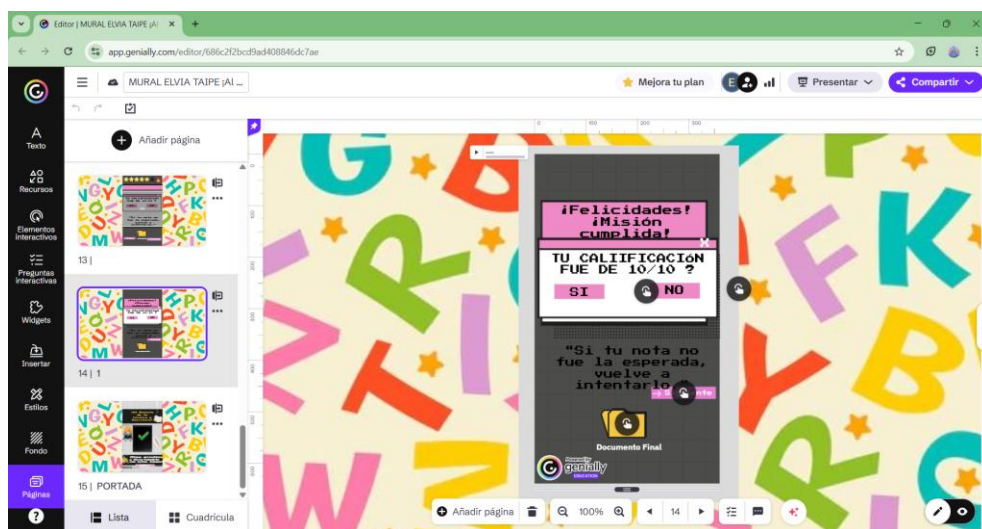
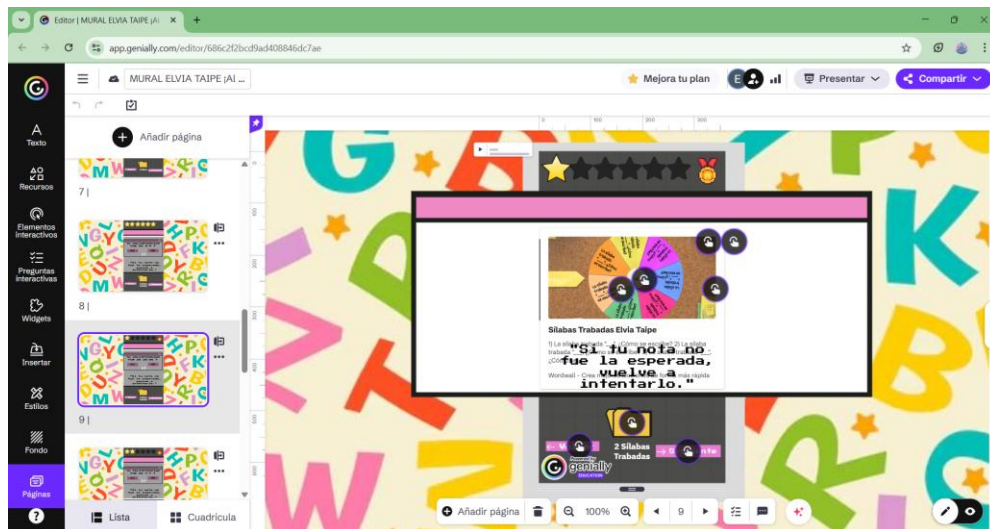
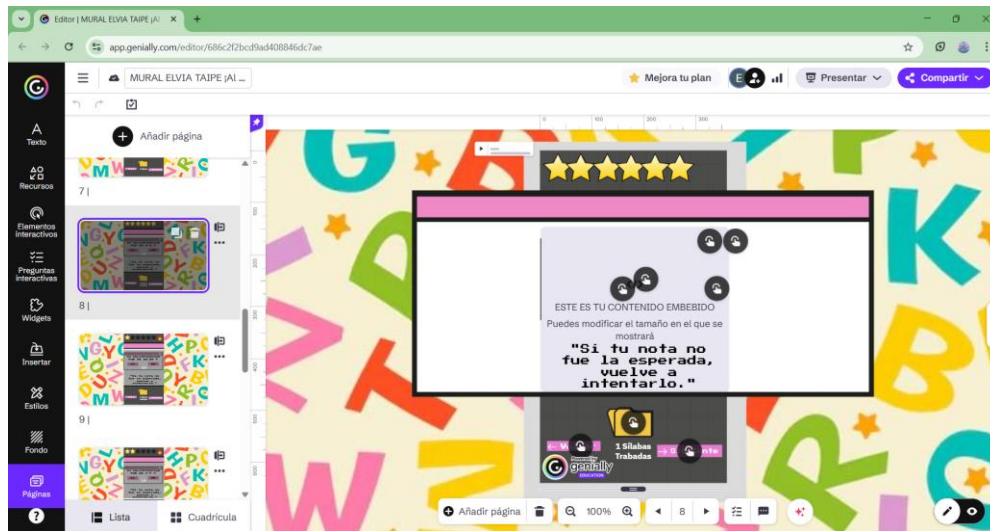
-Conclusión

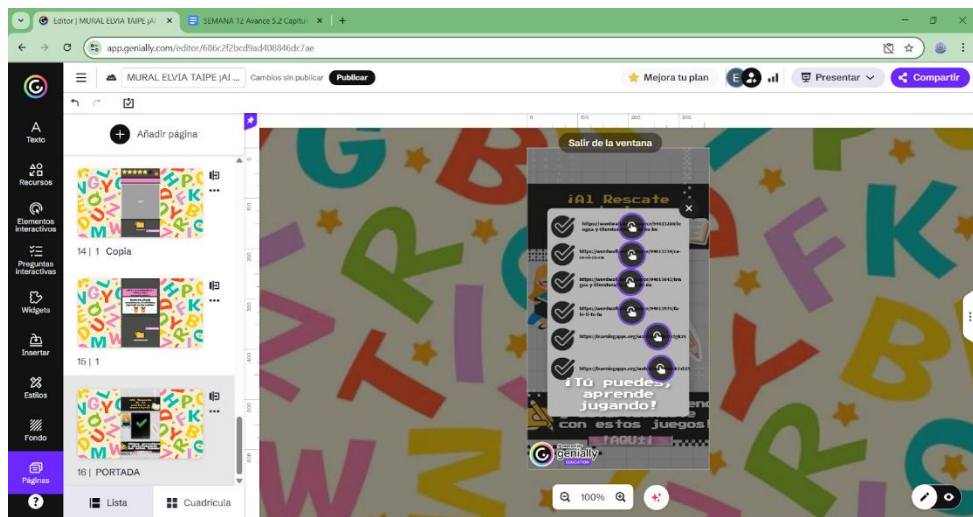
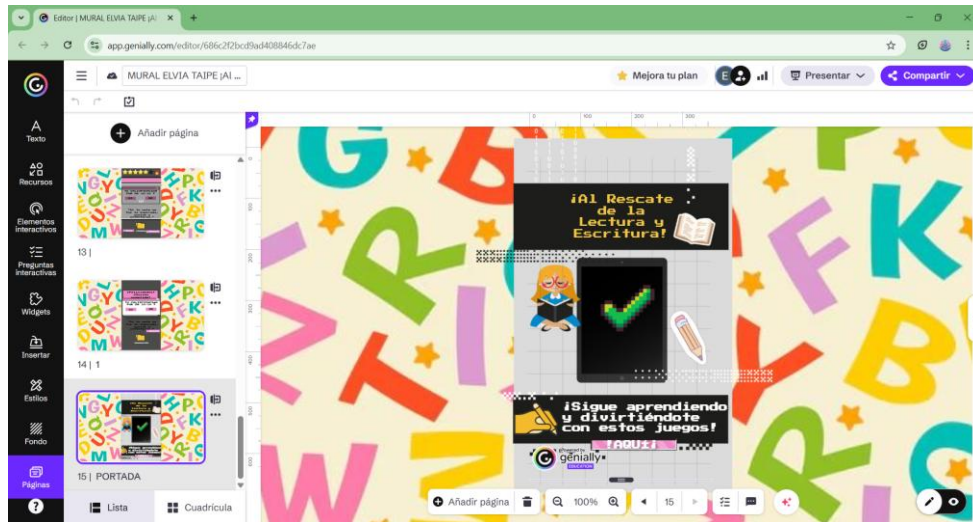
El estudiante desarrolla habilidades de escucha activa, comprensión oral y redacción escrita con énfasis en la puntuación y el uso de mayúsculas.

Estas 12 actividades estarán integradas dentro del mural virtual interactivo elaborado en la plataforma Genially. Cada actividad se presentará como una sección visual y dinámica, organizada según los componentes clave del proceso de lectoescritura: vocales, consonantes, sílabas simples y trabadas, palabras y oraciones. Al completar una actividad, el estudiante obtendrá una estrella digital, y por cada seis actividades finalizadas, recibirá una medalla virtual como recompensa, lo cual fomenta la motivación y el seguimiento del progreso. Finalmente, el mural culminará con una lectura corta de evaluación, diseñada para observar y valorar los avances en fluidez lectora, comprensión auditiva y escritura logrados gracias al recorrido interactivo de la propuesta.









<https://view.genially.com/686c2f2bcd9ad408846dc7ae/play-mural-elvia-taipe-al-rescate-de-la-lectura-y-escritura>

3.3 Ejecución de la propuesta

La propuesta del mural virtual interactivo fue aplicada en la Unidad Educativa San Jerónimo, con un grupo de 20 estudiantes de segundo de básica. La implementación se realizó con el acompañamiento de la docente titular del grado y bajo la guía de mi persona, como responsable del desarrollo y seguimiento del proyecto. Previamente, se aplicó una breve evaluación diagnóstica de manera oral, la cual permitió conocer el nivel de reconocimiento de

letras, sonidos y palabras de los estudiantes, con el fin de adaptar las actividades y establecer un punto de partida claro para medir los avances.

Cada estudiante contó con una tablet con acceso a internet, lo que permitió trabajar de manera individual y simultánea las doce actividades del mural, alojado en la plataforma Genially. Las actividades fueron organizadas de forma progresiva, permitiendo abordar paso a paso los elementos fundamentales del proceso de lectoescritura: vocales, consonantes, sílabas simples, sílabas trabadas, palabras y oraciones. Con el objetivo de responder a los distintos ritmos de aprendizaje, se ofrecieron tiempos flexibles, de igual forma acompañamiento individualizado para quienes necesitaban mayor guía, simultáneamente los estudiantes con mayor agilidad tuvieron la opción de repetir ejercicios o enfrentar nuevos desafíos dentro del mural.

Durante la implementación, se llevó a cabo una breve explicación introductoria sobre el funcionamiento del mural, de igual forma el propósito de cada sección, luego los estudiantes comenzaron con las actividades, haciendo uso de las herramientas Wordwall y LearningApps integradas en el recurso, cada una ofrecía una experiencia dinámica e interactiva, combinando imágenes, sonidos y textos, ajustada al nivel de los niños. Durante toda la jornada, se ofreció retroalimentación inmediata tanto oral como digital, con la finalidad de reforzar logros o corregir dificultades en el momento adecuado, lo que contribuyó significativamente al proceso de aprendizaje.

El progreso de cada estudiante fue observado de manera constante, brindando apoyo en caso de inquietudes o complicaciones. La docente titular también colaboró activamente, en el uso de los dispositivos y supervisando el avance individual, cuando se identificaron conceptos que requerían mayor atención, como el reconocimiento de ciertas consonantes o la escritura de sílabas trabadas, se ajustó el ritmo de las actividades para fortalecer dichos contenidos.

Para incentivar la participación y reconocer el esfuerzo de cada estudiante, se asignaba una estrella digital tras completar cada actividad, al reunir seis se les otorgaba una medalla virtual como premio, lo cual ayudo a mantener el interés y la constancia en el desarrollo del mural. Una vez finalizadas las doce actividades, se aplicó una lectura breve que permitió valorar los avances en fluidez, comprensión y producción escrita, la misma que evidenció mejoras notables en el reconocimiento auditivo o visual de letras y sonidos, el dominio de grafemas, la construcción de palabras, incluso en la elaboración de oraciones con sentido.

Desde mi rol docente, considero que el acompañamiento constante, la adaptación de las explicaciones, de la mano con la incorporación de herramientas digitales fortalecieron tanto el aprendizaje individual como la motivación colectiva. Toda la propuesta se desarrolló en un entorno participativo, ajustado a las necesidades de cada estudiante, demostrando que el uso adecuado de recursos digitales puede enriquecer significativamente el desarrollo de la lectoescritura durante los primeros años escolares.

Resultados obtenidos con la implementación de la propuesta.

Al concluir el proceso, se aplicó una encuesta dirigida a los representantes, cuyos resultados reflejaron una percepción positiva respecto a los progresos observados en los estudiantes, luego de participar en las actividades del mural virtual de lectoescritura *¡Al Rescate de la Lectura y Escritura!*. La mayoría indicó que su hijo/a identifica con mayor facilidad las vocales al leer o escribir, lo que evidencia progreso en el reconocimiento de elementos básicos del lenguaje, también señalaron que los niños reconocen y pronuncian mejor las sílabas al momento de leer, reforzando el desarrollo de habilidades fonológicas. En cuanto a la fluidez lectora, muchos padres comentaron que sus hijos leen con mayor facilidad en voz alta y lo hacen con más seguridad, aspecto que se vincula con el aumento de la confianza al enfrentarse a un texto. Respecto a la comprensión, varios representantes afirmaron que sus hijos entienden mejor lo que leen o escriben. Incluso en componentes más complejos, como el reconocimiento

de sílabas trabadas (“dra”, “tre”, “bri”), se reportó mayor facilidad. En relación con la escritura, la mayoría manifestó que sus hijos muestran mejor forma y control en el trazo de las letras y logran organizar sus ideas al redactar oraciones sencillas. Un porcentaje importante (75 %) consideró que las actividades fueron adecuadas para apoyar el desarrollo de la lectoescritura y expresó interés en que se continúe trabajando con este tipo de propuestas.

Estos resultados se contrastaron con las observaciones de la docente responsable del grado, quien coincidió en los avances en la identificación de vocales y sílabas, y confirmó mejoras graduales en la lectura en voz alta. Anotó que algunos estudiantes aún requieren refuerzo en ciertas sílabas trabadas y en la separación de palabras al escribir. De forma complementaria, algunos niños comentaron frases como: “¡Ahora puedo leer palabras solito!” o “Me gustó cuando gané mis medallas”, lo que refleja la motivación que generó la propuesta. En conjunto, la opinión de los representantes, la evidencia de aula y la retroalimentación directa de los niños respaldan la efectividad del mural virtual como estrategia para fortalecer la lectoescritura en segundo de básica.

CONCLUSIONES

Se identificó que los estudiantes presentaban un nivel inicial de lectoescritura con dificultades para reconocer vocales, sílabas trabadas y para organizar oraciones completas, lo que limitaba su fluidez y comprensión al leer. Estas debilidades estaban asociadas a metodologías tradicionales poco motivadoras y a un entorno familiar con prácticas lectoras reducidas.

La incorporación de herramientas digitales y elementos de gamificación incrementó de manera notable la motivación, la atención y la participación activa de los estudiantes, quienes respondieron positivamente al sistema de recompensas con estrellas y medallas. Se promovió un ambiente dinámico que impulsó el aprendizaje significativo, así como el entusiasmo por participar en actividades relacionadas con la lectura y la escritura.

En conclusión, la implementación del mural virtual, conformado por doce actividades interactivas, permitió observar avances significativos en el desarrollo de la lectoescritura. Los estudiantes mejoraron en el reconocimiento auditivo o visual de letras y sonidos, el trazo de grafemas, incluso en la formación de palabras u oraciones. Esta mejora fue posible gracias a la aplicación de una metodología flexible, conjuntamente del acompañamiento individualizado, que se ajustó a los distintos ritmos de aprendizaje.

De igual manera, los resultados obtenidos a partir de la observación pedagógica, las encuestas dirigidas a los representantes, sumado con la evaluación final reflejaron avances significativos en la fluidez lectora, la comprensión de textos cortos y la producción de oraciones coherentes. Pese a ello, se identificaron ciertos aspectos que aún requieren refuerzo, como son el manejo adecuado de las sílabas trabadas o la segmentación correcta de palabras, los cuales dan una guía clara para seguir fortaleciendo los procesos de lectoescritura en futuras estrategias pedagógicas.

RECOMENDACIONES

Se considera importante mantener el uso del mural virtual como parte de las rutinas de lectura y escritura, combinando estrategias tradicionales con propuestas digitales que motiven a los estudiantes, mientras refuerzan lo aprendido.

Además, sería conveniente desarrollar un módulo complementario con actividades enfocadas en el uso de sílabas trabadas o la segmentación de palabras, los cuales son aspectos donde aún se evidencian dificultades.

También se sugiere implementar talleres de lectura y escritura en grupos reducidos, aprovechando el interés que ha despertado la gamificación, para fortalecer la comprensión lectora y la fluidez.

Igualmente, es recomendable incentivar la participación familiar a través de actividades sencillas que puedan realizarse en casa, como leer cuentos cortos o jugar con palabras, reforzando así lo trabajado en el aula.

Se aconseja evaluar periódicamente los avances con el mural virtual para identificar nuevas necesidades y adaptar el contenido, manteniendo el enfoque flexible y personalizado que dio buenos resultados.

Se recomienda institucionalizar el uso del mural como parte de la planificación docente de la asignatura de Lengua y Literatura del segundo año de Educación General Básica, empleándolo como instrumento de evaluación trimestral. Esta evaluación puede realizarse al cierre de cada bloque curricular.

Se recomienda vincular el mural virtual con la malla curricular oficial de segundo de Educación General Básica, específicamente en la asignatura de Lengua y Literatura, integrando las actividades a los bloques de lectura y escritura propuestos por el Ministerio de Educación del Ecuador.

Se sugiere implementar espacios de formación docente sobre el uso pedagógico del mural virtual, incluyendo capacitación en plataformas digitales como Genially, Wordwall y LearningApps, así como en estrategias de gamificación aplicadas a 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. Obtenido de <http://coralito.umar.mx:8383/jspui/handle/123456789/1539>
- Benavides, C., & Cruz, M. (2020). Intervenciones educativas personalizadas para niños con dificultades de lectoescritura. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 14(2), 45–61. <https://doi.org/10.4067/S0718-73782020000200045>
- Cárdenas, F., & Ortega, S. (2021). Fluidez y velocidad lectora en estudiantes de primaria: implicaciones para la comprensión de textos. *Revista Colombiana de Psicología Educativa*, 19(2), 52–67. <https://doi.org/10.30854/rcpe.v19n2.2021.67>
- Castillo, V., & Romero, L. (2020). Metodologías activas en la enseñanza de la lectoescritura en educación inicial. *Revista Pedagógica Contemporánea*, 11(3), 66–83. <https://doi.org/10.35588/rpc.2020.11.3.66>
- Castro, D., Méndez, A., & Gómez, F. (2021). Identificación y atención de las dificultades de lectoescritura en el nivel básico. *Revista Iberoamericana de Psicopedagogía*, 19(1), 33–49. <https://doi.org/10.24265/rip.2021.v19n1.03>
- Cedeño, R., & Villacís, A. (2022). Proyectos de escritura creativa como estrategia para el desarrollo de la lectoescritura en educación básica. *Revista Iberoamericana de Educación Innovadora*, 15(1), 65–81. <https://doi.org/10.31489/riei.v15n1.2022.65>
- Díaz, M., & León, A. (2021). El desarrollo de la lectoescritura en la primera infancia: fundamentos y prácticas pedagógicas. *Revista de Educación Infantil*, 39(2), 45–58. <https://doi.org/10.1234/rev.educinf.2021.39.2.45>

- Escuela Normal Superior de Gachetá. (2021). *Mural digital como recurso educativo para el fortalecimiento de la lectoescritura*. Repositorio Institucional del Ministerio de Educación Nacional de Colombia.
<https://repository.mineducacion.gov.co/handle/001/3706>
- Fernández, J., & Torres, L. (2023). El uso de tecnologías digitales en el tratamiento de la dislexia y otras dificultades lectoescritoras. *Innovación y Educación*, 12(1), 98–115.
<https://doi.org/10.55467/ie.2023.12.1.08>
- García Aguilar, P., Muñoz, L., & Díaz, A. (2025). Gamificación en la enseñanza de la lectoescritura en niveles iniciales. *Redalyc*.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=5124/512463097004>
- García-Ruiz, S., & Méndez, V. (2021). Entornos alfabetizadores en el hogar y su relación con el desarrollo del lenguaje infantil. *Educación y Sociedad*, 32(1), 72–89.
<https://doi.org/10.4321/es.32.1.2021.003>
- Genially. (s. f.). *Genially: Plataforma de creación de contenidos interactivos* [Software en línea]. <https://www.genially.com/>
- Gómez, M., & Perdomo, A. (2022). Factores determinantes en el aprendizaje de la lectoescritura: una revisión crítica. *Revista de Psicología Educativa*, 15(2), 102–119.
<https://doi.org/10.21052/rpe.v15n2.2022.102>
- Herrera, S., & Menéndez, J. (2023). Gamificación y aprendizaje significativo de la lectura en estudiantes con dificultades educativas. *Revista Digital de Innovación Educativa*, 9(2), 92–107. <https://doi.org/10.55589/rdie.9.2.92>
- Hernández, P., & Cabrera, J. (2022). Innovación educativa en la enseñanza de la lectoescritura: el papel de las TIC en la educación infantil. *Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa*, 18(4), 103–120. <https://doi.org/10.22345/rite.18.4.2022>

- Ibáñez, D., & Carrasco, F. (2023). Influencia del entorno familiar en el desarrollo de la lectura y escritura en la infancia. *Cuadernos de Educación Inicial*, 7(1), 45–60. <https://doi.org/10.2347/cei.v7n1.2023.45>
- Lara, C., & González, D. (2021). Conciencia fonológica y aprendizaje de la lectoescritura: una revisión empírica. *Investigación Educativa Contemporánea*, 8(1), 74–89. <https://doi.org/10.2345/iec.v8n1.2021.74>
- LearningApps. (s. f.). *LearningApps: Actividades educativas interactivas* [Software en línea]. <https://learningapps.org/>
- López, A., & Guerrero, M. (2021). Estrategias innovadoras en el proceso de alfabetización inicial: enfoques inclusivos y activos. *Investigación Educativa Actual*, 7(3), 34–50. <https://doi.org/10.21544/iea.v7n3.2021.34>
- López, N., & Rodríguez, L. (2020). Estrategias didácticas en el proceso lectoescritor en niños de primer ciclo. *Revista Electrónica Educare*, 24(3), 1–20. <https://doi.org/10.15359/ree.24-3.2020.1>
- Márquez, J., & Estupiñán, C. (2021). Maduración cognitiva y lectoescritura en niños de 5 a 7 años: estudio de caso en instituciones públicas. *Neuroaprendizaje y Educación*, 3(2), 74–89. <https://doi.org/10.31489/ne.v3n2.2021.74>
- Martínez, E., & Salinas, L. (2023). Abordaje multisensorial para el desarrollo de la lectoescritura en educación inicial. *Revista Neuroeducación y Práctica Docente*, 11(2), 55–70. <https://doi.org/10.4321/npd.v11n2.2023.55>
- Morales, A., & Rentería, J. (2023). Procesos cognitivos en el desarrollo de la lectura y escritura: una mirada desde la neuroeducación. *Revista de Estudios Psicoeducativos*, 14(1), 25–42. <https://doi.org/10.56789/rep.14.1.25>

- Morales, P., López, R., & Andrade, S. (2021). Evaluación psicopedagógica en dificultades de aprendizaje: diagnóstico e intervención. *Psicología Escolar y Educacional*, 25(2), 84–101. <https://doi.org/10.1590/psicoe.v25n2.2021.07>
- Pin, A., & Carrión, F. (2023). Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en la educación básica. *SciELO Ecuador*.
https://scielo.org/ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1390-86422023000100056
- Pineda, L., & Zambrano, K. (2022). Funciones ejecutivas y desempeño en lectoescritura en estudiantes de primer ciclo básico. *Neuropsicología y Educación*, 5(2), 91–106.
<https://doi.org/10.34245/ne.v5n2.2022.91>
- Quintero, J., & Barrera, N. (2021). Tecnologías emergentes en el desarrollo de habilidades lectoras: un estudio en contextos vulnerables. *Educación y Tecnología*, 8(1), 41–59.
<https://doi.org/10.50978/eyt.8.1.2021.41>
- Ramírez, D., Martínez, L., & Soto, F. (2022). Neuroeducación y alfabetización emergente: implicaciones en la infancia temprana. *Neuropsicología y Educación*, 6(2), 25–41.
<https://doi.org/10.56789/nye.6.2.25>
- Rodríguez, E., & Pérez, M. (2022). Miradas inclusivas sobre el aprendizaje de la lectoescritura: interacciones y contextos. *Educación y Diversidad*, 10(4), 91–107.
<https://doi.org/10.30923/ediv.10.4.2022.91>
- Rojas, M., & Medina, V. (2020). Intervenciones cognitivas para mejorar la lectura en niños con dificultades de aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Psicología Escolar*, 11(3), 33–49. <https://doi.org/10.5567/ripe.11.3.33>
- Suárez, M., & Patiño, E. (2023). Trastornos del aprendizaje y rendimiento escolar: una mirada a la dislexia y disgrafía. *Revista Andina de Educación*, 10(3), 25–40.
<https://doi.org/10.37710/rae.v10n3.2023.25>

- Tenorio, R., López, J., & Méndez, C. (2022). Adaptación de contenidos educativos a estilos de aprendizaje mediante tecnología digital. *E-libro*.
<https://elibro.net/es/ereader/elibro/205344?page=88>
- Torres, R., & Benítez, A. (2021). Intervenciones efectivas en dificultades de lectoescritura: revisión sistemática. *Revista de Psicopedagogía Aplicada*, 14(1), 58–74.
<https://doi.org/10.7899/rpa.14.1.58>
- Urquijo, S. (2020). Procesos cognitivos implicados en la lectoescritura: percepción, memoria y conciencia fonológica. *Google Académico*.
https://scholar.google.com/scholar_lookup?title=Procesos%20cognitivos%20en%20la%20lectoescritura&author=Urquijo
- Velázquez, M., Ortega, J., & Pineda, R. (2023). La lectoescritura como base del aprendizaje escolar: estudio longitudinal en niños de 5 a 8 años. *Revista de Ciencias Educativas*, 45(1), 34–50. <https://doi.org/10.2345/rce.45.1.34>
- Vera, C., & Ríos, L. (2022). Bases neurocognitivas de la dislexia: implicaciones para el aula inclusiva. *Neuroeducación Hoy*, 3(1), 55–70.
<https://doi.org/10.31456/nh.v3n1.2022.55>
- Villalobos, L., & Herrera, J. (2020). Dificultades de lectoescritura en educación básica y su impacto académico. *SciELO*.
https://scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982020000100115
- Wordwall. (s. f.). *Wordwall: Herramientas interactivas para el aula* [Software en línea].
<https://wordwall.net/>

ANEXOS

Encuesta Inicial

docs.google.com/forms/d/1zebcFkd_JD6mGMslpIP_XSMRS-Y_I_76iWEdfyvosww/edit

Encuesta Inicial para Padres de Familia

Preguntas Respuestas Configuración

Encuesta Inicial para Padres de Familia

B *I* U Link

Objetivo: Conocer percepciones sobre la lectura, escritura y uso de tecnologías educativas en casa.

Instrucciones: Marque la respuesta que mejor refleje su opinión.

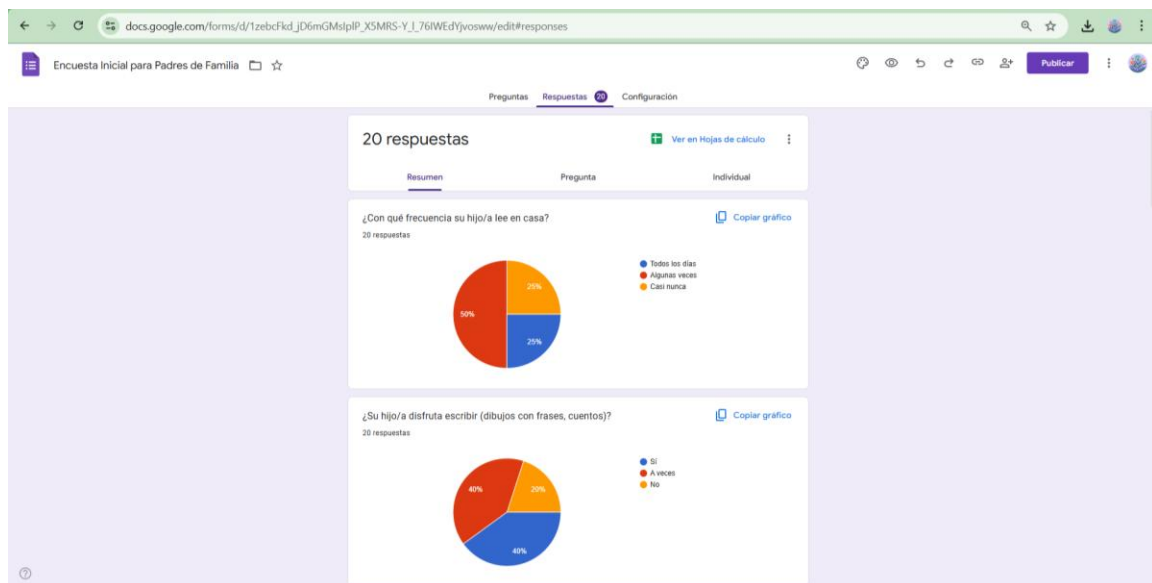
Esta encuesta tiene fines educativos y busca conocer tu percepción sobre las habilidades actuales de lectoescritura de tu hijo/a, antes de comenzar la actividad. Tus respuestas serán confidenciales y servirán para orientar mejor las estrategias de aprendizaje.

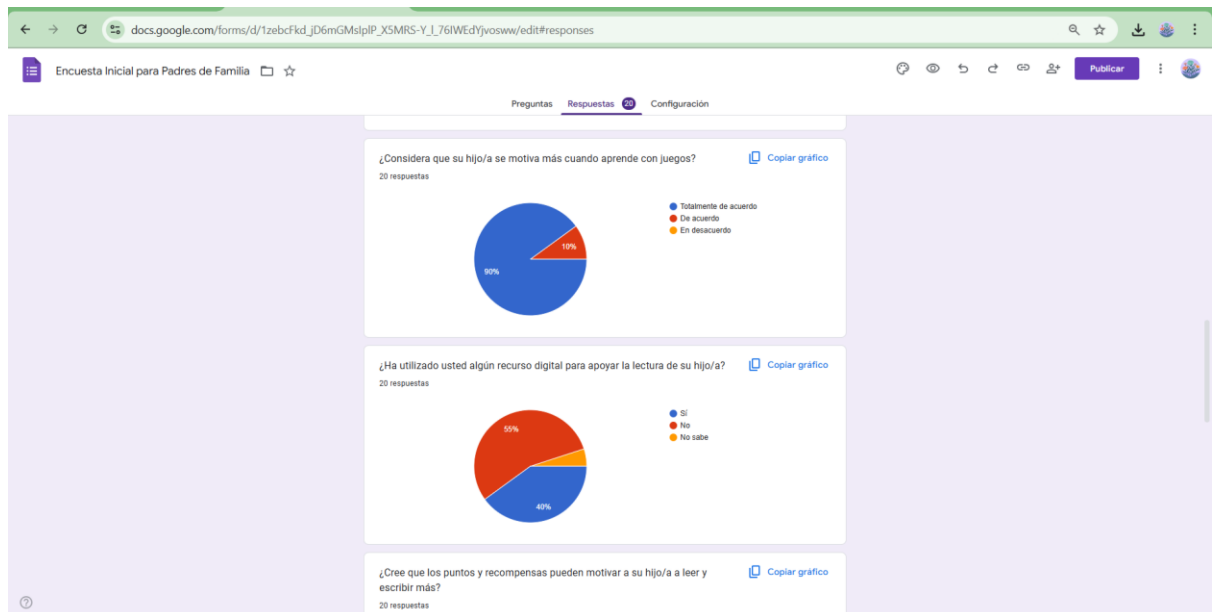
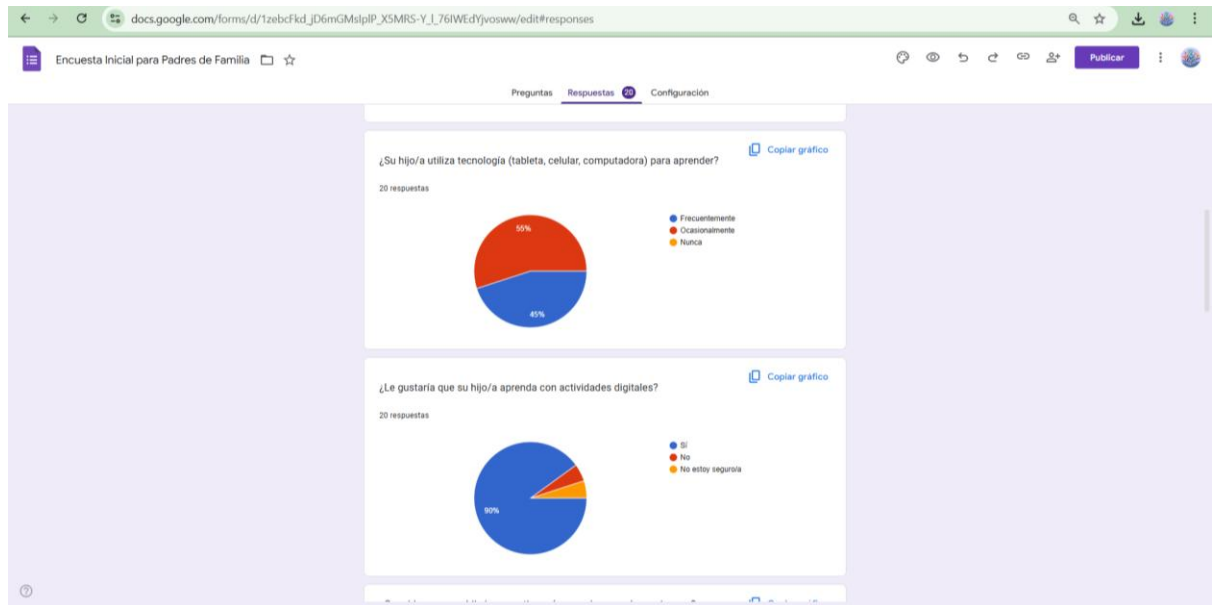
¿Con qué frecuencia su hijo/a lee en casa?

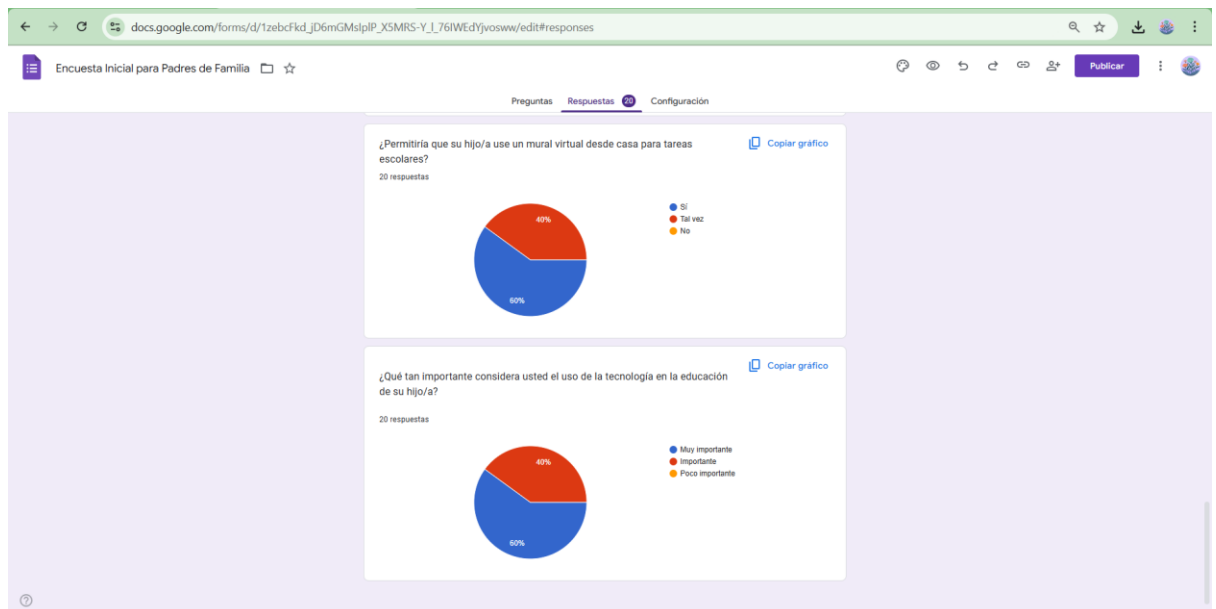
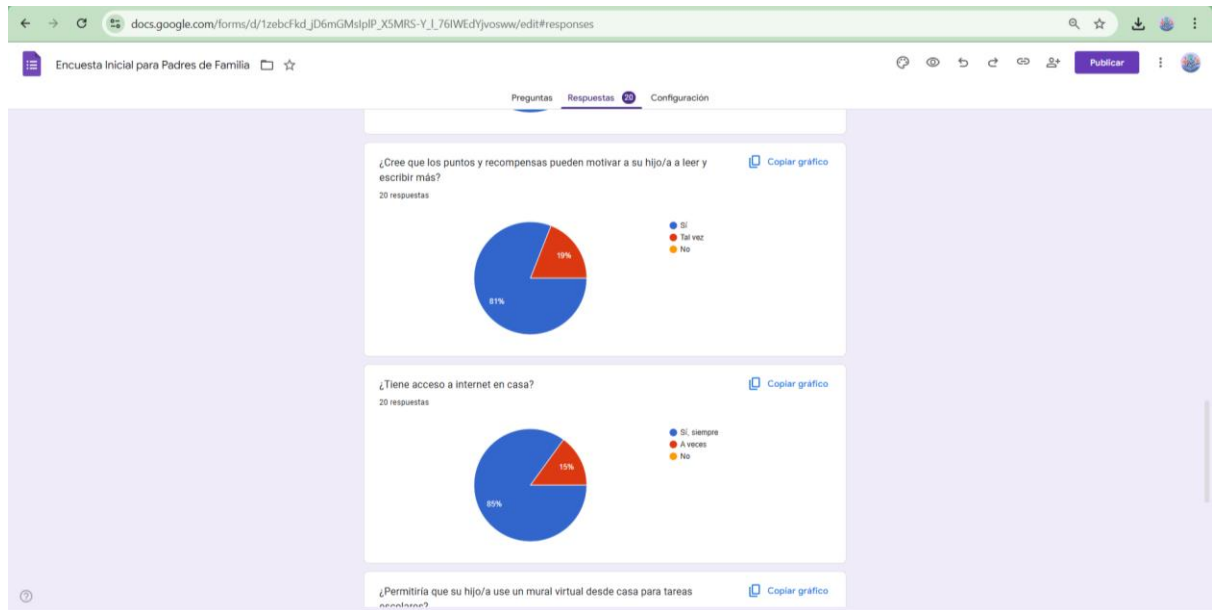
☐ Todos los días

☐ Algunas veces

☐ Casi nunca







Guía de observación áulica

Guía de Observación Áulica (Para estudiantes de 6 a 8 años)		
1		
2		
3	Nombre del observador: Elvia Taipe	
4	Fecha: 05/06/2025	
5	Curso: Segundo Año de Educación Básica	
6	Tema: Evaluación inicial para prácticas lúdicas de lectura y escritura con TIC	
7		
8	Item a observar	Descripción
9	1. Participación activa	¿Participa en actividades de lectura lúdica?
10	2. Comprensión lectora básica	¿Comprende ideas principales de textos cortos?
11	3. Reconocimiento de palabras	¿Reconoce palabras clave del texto?
12	4. Uso de TIC educativas	¿Interacciona con elementos digitales en clase (tableta, juegos educativos)?
13	5. Motivación frente a actividades digitales	¿Muestra interés por leer/escribir mediante juegos o murales digitales?
14	6. Trabajo colaborativo	¿Coopera con sus compañeros en actividades grupales?
15	7. Fluidez verbal	¿Lee en voz alta con ritmo y claridad?
16	8. Producción escrita básica	¿Escribe frases simples con sentido completo?
17	9. Autonomía en actividades	¿Realiza tareas digitales sin ayuda constante?
18	10. Uso del puntaje/recompensas	¿Comprende el sistema de puntos y recompensas en actividades digitales?
19		
20		

Ejecución de la propuesta





Encuesta Final

docs.google.com/forms/d/1CPd_olH73ovj40QC2GhYGbCTISbFEHa_e6mr2MynM/edit

ENCUESTA FINAL MURAL

Se han guardado todos los cambios en Drive

Preguntas Respuestas Configuración

ENCUESTA FINAL

B I U

Objetivo: Conocer las percepciones de las familias sobre los avances en lectura, escritura y el uso de tecnologías educativas.

Instrucciones: Lea cada pregunta con atención y marque la opción que mejor refleje su opinión respecto al proceso de aprendizaje de su hijo o hija.

Esta encuesta tiene fines educativos y busca conocer tu percepción sobre los avances en habilidades de lectoescritura después de haber realizado la actividad. Tus respuestas serán confidenciales y se utilizarán únicamente para mejorar futuras estrategias de aprendizaje.

¿Observa que su hijo/a identifica con mayor facilidad las vocales al leer o escribir?

☐ Sí, con mucha facilidad.

☐ Ha mostrado avances.

☐ Tiene algunas dificultades.

¿Su hijo/a reconoce y pronuncia mejor las sílabas al leer?

