



DOI: <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11edespag.0205>

LAS NARRATIVAS DIGITALES Y SU IMPACTO EN LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO BÁSICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SATHYA SAI DE BAHÍA DE CARÁQUEZ

DIGITAL NARRATIVES AND THEIR IMPACT ON LITERACY IN SECOND YEAR BASIC STUDENTS OF THE SATHYA SAI FISCOMISIONAL EDUCATIONAL UNIT OF BAHÍA DE CARÁQUEZ

Zambrano-Hidalgo Fanny Beatriz ¹; Arroyo-Cobeña María Verónica ²

¹ Maestría académica con trayectoria profesional en Educación, Mención Pedagogía de los Entornos Digitales, Universidad Técnica de Manabí, UTM. Portoviejo, Ecuador. Correo: fzambrano3048@utm.edu.ec.

² Docente de la Universidad Técnica de Manabí, UTM. Portoviejo, Ecuador. Correo: veronica.arroyo@utm.edu.ec. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9035-8820>.

Resumen

El propósito de llevar a cabo esta investigación es la dificultad que se presenta en los estudiantes de segundo año básico en el desarrollo de la lectoescritura, al mismo tiempo hay que tener en cuenta que la lectoescritura es uno de los cimientos más importante que tienen que enfrentar los estudiantes, para trascender en la formación y la adquisición de conocimiento que marcara su vida profesional a futuro, además con la presencia de la pandemia de la Covid-19 estas herramientas digitales ganan un gran auge por medio de ellas se pudo continuar en el proceso de la educación de forma sincrónica y asincrónica que rompió paradigmas en la enseñanza-aprendizaje. Cabe resaltar que el presente estudio trata de las narrativas digitales y su impacto en la lectoescritura, por lo tanto, el objetivo principal del presente artículo es analizar las narrativas digitales y su impacto que tiene en la lectoescritura en el rendimiento académico de los estudiantes de segundo año básico de la Unidad Educativa Fiscomisional Sathya Sai de la Ciudad de Bahía de Caráquez. Para dar énfasis el papel que juega las narrativas digitales como recurso metodológico de enseñanza-aprendizaje en la lectoescritura que los orienta a una transformación al modelo de aprendizaje para estimular los contextos educativos por medio de los sentidos como auditivos, visuales y sensoriales. Las narrativas digitales a partir de los diversos sistemas de lenguajes que se integran como textos, imagen, animación, videos y sonidos. Se ha verificado que la investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, aplicando un tipo de estudio descriptivo no experimental, evidenciando que la población de estudio estuvo conformada por 17 docentes a quienes se les aplico una encuesta con preguntas dicotómicas, para llevar a cabo la discusión, análisis de los resultados obtenidos además se utilizó métodos teóricos empíricos, estadísticos, si bien es cierto los docentes utilizan las diversas herramientas digitales, por ende las diferentes actividades implementadas en las sesiones de clases como estrategias de retroalimentación o saberes previos que inducen a grandes ventajas académicas puesto que ayudan a desarrollar la creatividad, pensamientos críticos, interacción, cooperación en los estudiantes y no solo es habilidad sino también habilidades que los estudiantes piensan que no podían, lo más importante para obtener las habilidades y destrezas en la lectoescritura de los estudiantes de segundo año básico, cabe señalar que desde la experiencia docente se concluye que las diferentes herramientas digitales es una oportunidad y estrategia para los docentes y recursos o técnicas para los estudiantes sobre todo en la utilización de las distintas narrativas digitales aplicada se puede señalar la que más ha sido relevante y utilizada por los docentes es Liveworksheets por sus técnicas, estrategias y metodología académicas pedagógicas que fortalece el desempeño en los estudiantes en la lectoescritura en su enseñanza-aprendizaje.

Palabras claves: Herramientas digitales, lectoescritura, aprendizaje significativo.

Información del manuscrito:

Fecha de recepción: 01 de junio de 2022.

Fecha de aceptación: 10 de agosto de 2022.

Fecha de publicación: 11 de agosto de 2022.





Abstract

The purpose of carrying out this research is the difficulty that occurs in the second year basic students in the development of literacy, at the same time it must be taken into account that literacy is one of the most important foundations that they have to face. The students, to transcend in the training and acquisition of knowledge that will mark their professional life in the future, in addition to the presence of the Covid-19 pandemic, these digital tools gain a great boom through them, it was possible to continue in the process of education in a synchronous and asynchronous way that broke paradigms in teaching-learning. It should be noted that this study deals with digital narratives and their impact on literacy, therefore, the main objective of this article is to analyze digital narratives and their impact on literacy in the academic performance of second-year students. basic year of the Sathya Sai Fiscomisional Educational Unit of the City of Bahía de Caráquez. To emphasize the role played by digital narratives as a teaching-learning methodological resource in literacy that guides them to a transformation of the learning model to stimulate educational contexts through the senses such as auditory, visual and sensory. The digital narratives from the various language systems that are integrated as texts, images, animation, videos and sounds. It has been verified that the research was developed under a quantitative approach, applying a type of non-experimental descriptive study, showing that the study population consisted of 17 teachers to whom a survey with dichotomous questions was applied, to carry out the discussion, analysis of the results obtained, in addition, empirical, statistical, theoretical methods were used, although it is true that teachers use the various digital tools, therefore the different activities implemented in the class sessions as feedback strategies or previous knowledge that lead to great advantages academic since they help develop creativity, critical thinking, interaction, cooperation in students and it is not only skill but also skills that students think they could not, the most important thing to obtain the skills and abilities in reading and writing of the students of second year of basic, it is worth signaling that from the teaching experience it is concluded that the different digital tools is an opportunity and strategy for teachers and resources or techniques for students, especially in the use of the different applied digital narratives, it can be pointed out the one that has been most relevant and used by teachers is Liveworksheets for its pedagogical academic techniques, strategies and methodology that strengthens student performance in literacy in their teaching-learning.

Keywords: Digital tools, literacy, significant learning.

1. Introducción

En la educación actual es muy importante la creación con medios de conexión digital que permite informar un relato, esto marca la importancia de investigar sobre las narrativas digitales y su impacto en la lectoescritura de los estudiantes de segundo año básico de la Unidad Educativa Fiscomisional Sathya Sai Bahía de Caráquez.

Cabe recalcar que esta investigación se realiza ya que es importante conocer el papel que juega las narrativas digitales como recurso metodológico de enseñanza que da una transformación al modelo de aprendizaje para estimular los contextos educativas por medio de los sentidos como auditivos, visuales y sensoriales. Las narrativas digitales a partir del diverso sistema de lenguajes que se integran como textos, imagen, animación, videos y



sonidos (Multimedia, hipertexto, transmedia).

Posibilita la interacción, comunicación de manera interactiva, colectiva y reusable en el proceso educativo estas contribuyen como didáctica y estrategia que promueven el aprendizaje en el proceso educativo. Mi interés como docente formadora es innovar y buscar nuevas técnicas, metodologías y estrategias considerando la lectoescritura como eje fundamental al inicio y durante las etapas formativas de los estudiantes.

Así mismo este trabajo se ha considerado con el propósito de tomar en cuenta la carencia de la lectoescritura en los estudiantes y el impacto que ha tenido las narrativas digitales al contribuir en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje que propone estrategias didácticas, la que nos ayuda a desarrollar habilidades, destrezas, conocimientos y actitudes para mejorar el aprendizaje en la lectoescritura en los estudiantes.

Al mismo tiempo hay que tener en cuenta los diversos factores que afectan a los estudiantes en su

aprendizaje. Sobre todo, padres de familia analfabetos, por trabajo, falta de conocimiento de las TIC, no poseen internet, además no tienen un buen dispositivo o una buena accesibilidad de internet. Cabe considerar que todos estos factores ante mencionados impiden desarrollar las actividades académicas del educando en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Con la finalidad de recalcar que el interés de este trabajo radica en que las narrativas digitales y su impacto en la lectoescritura de los estudiantes de segundo año básico de la Unidad Educativa Fiscomisional Sathya Sai Bahía de Caráquez, nace el interés de analizar las narrativas digitales que permitan fortalecer mediante diversos recursos metodológicos en el proceso de la lectoescritura en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Cabe mencionar que los efectos que causan este problema en la dificultad de aprendizaje en la lectoescritura, considerando presentar problema de inmadures para el inicio de aprendizaje, socializar, agresividad, timidez, sentirse solo, no tener apoyo



de la familia, falta de comprensión de sus padres, desinterés por aprender, regaños o violencia tanto física como verbal por parte de sus padres.

Todas estas situaciones afectan al estudiante emocionalmente, afectivo, cognitivo y expresivo en el proceso de enseñanza aprendizaje del educando. Si existe la seguridad que este problema ha sido tratado e investigado por varios autores por ende es aquí la necesidad de profundizar la importancia de las narrativas digitales en el proceso de lectoescritura.

Así mismo considero que es importante relevante y pertinente tratar este problema, ya que las narrativas digitales impactan en la lectoescritura y es fundamental tratarlo y dar la solución para evitar futuras dificultades en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Debemos destacar que la lectoescritura es uno de los cimientos más importante que tienen que enfrentar los estudiantes, para trascender en la formación y la adquisición de conocimiento que marcará su vida profesional a futuro.

Sin embargo, si este problema no es solucionado pueden causar

deficiencia en la lectoescritura persistiendo y llegando a ser un problema de aprendizaje en los estudiantes. La carencia de la lectoescritura es una situación que se debe solucionar y se necesita buscar las metodologías, estrategias y técnicas idóneas para dar respuesta a un aprendizaje significativo, en lo esencial la lectoescritura se convierte en el verdadero camino hacia el conocimiento por medio de estos procesos, se logra la capacidad de pensar, analizar, reflexionar, crear, soñar, y lo más importante que se expresen con facilidad como uno de los componentes fundamentales para los posteriores años de estudio.

Con respecto a las metodologías hay que mencionar que la estrategia que se va a utilizar en la investigación las narrativas digitales y su impacto en la lectoescritura, es cuantitativa de análisis abiertas y cerradas en la herramienta Microsoft Form, se determinará el impacto de las narrativas digitales en la lectoescritura.

Inclusive se va a tener en cuenta el rendimiento académico de los estudiantes después de haber aplicado el proceso de la



investigación. Cabe mencionar que la finalidad y objetivo del desarrollo de este trabajo se enfoca en: Analizar las narrativas digitales y su impacto que tiene en la lectoescritura en el rendimiento académico de los estudiantes de segundo año básico de la Unidad Educativa Fiscomisional Sathya Sai.

2. Metodología

El presente trabajo que se llevó a cabo fue una investigación de tipo descriptivo y con un enfoque cuantitativo. Es por ello que esta investigación se aplicó una encuesta a 17 docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional Sathya Sai Bahía de Caráquez.

Si bien es cierto que la técnica que se aplicó para recopilar la información fue una encuesta que se diseñó con nueve preguntas dicotómicas, cabe señalar que la encuesta se realizó por medio de la herramienta Microsoft Form siendo este el proceso para la recopilación de la información, por ende se buscó comprender desde la experiencia y aplicación de los docentes la utilización de las diferentes

narrativas digitales para el fortalecimiento de la lectoescritura de los estudiantes de segundo año básico.

De este modo la forma del método estadístico facilitó el resultado de los datos cuantitativos de la información recolectadas mediante la encuesta siendo clara, concreta y concisa en la aplicación de estadísticas básicas con el apoyo de Microsoft Excel.

Método: En esta investigación se utilizó los siguientes métodos:

Método deductivo: partió de los datos generales aceptados como válidos lo que permitió continuar con el proceso reflexivo, sintético y de análisis para la solución del problema.

Método hipotético deductivo: porque se utilizó la observación del fenómeno a estudiar, planteando una hipótesis para aplicar dicho fenómeno a estudiar mediante el razonamiento deductivo se validó empíricamente.



DESARROLLO

La lectoescritura

La lectoescritura es un proceso de aprehender a leer y a escribir, de igual manera en los primeros años es la forma ideal para enfatizar ambos procesos en el ámbito educativo como la atención, actitudes, al expresarse, la comprensión, la memoria y la habilidad de simbolizar, este inicia desde la edad temprana y con el lenguaje oral incluye el uso de la palabra hablada que estimula al niño saber escuchar y hablar.

La forma para motivar a los niños a participar en conversación o en situaciones formales les permite a organizar sus ideas, seleccionar las palabras adecuadas y usar los gestos apropiados, y en esta conversación los niños practican las destrezas de hablar y escribir se va aumentando a diferentes experiencias de lectoescritura.

También es importante que los adultos les lean a los niños en los primeros años de vida, considerando que el cerebro tiene un lugar primordial en la educación, especialmente en la enseñanza de la

lectoescritura, es fundamental que el docente conozca acerca del cerebro y su relación con la lectoescritura.

De esta manera se podrá guiar mejor el aprendizaje y apoyar a quien presente dificultad mediante este proceso, además comprender como la lectoescritura estimula el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Cabe destacar que ambos procesos de leer y escribir van entrelazados deben ser introducidas al estudiante de modo motivante.

Se deben desarrollar actividades interesantes que promuevan la grafomotricidad fina, gruesa, coordinación, visomotora, ubicación espacial y direccionalidad todo lo que es relacionado a las nociones, estas actividades lo van induciendo a la lectoescritura de una forma correcta, efectivamente cuando los estudiantes están aprendiendo a interpretar textos escrito, cada uno de ellos pasan por diferentes niveles.

Cabe considerar por otra parte que uno de los aspectos es el cualitativo donde el niño interpreta el sonido de la letra, si el niño domina el aspecto cualitativo estará en capacidad de reconocer las letras que forman la



palabra a la vez identifican el sonido en qué lugar va cada una. El siguiente aspecto es el cuantitativo, el niño tiene que observar la silueta y representación gráfica si la palabra es larga o corta.

Etapas de la lectoescritura.

El estudiante debe pasar por las diferentes etapas, en el proceso de la lectoescritura involucrando al mismo, es muy importante que sea competente en el desarrollo y dominio de las habilidades de escribir en lo esencial de sus capacidades cognitivas.

Cabe considerar que es evidente lo que menciona (Ochoa y Peñaloza, 2021, p.17) cuatro etapas inmersas en la lectoescritura:

Etapas presilábica:

Ochoa y Peñaloza sostienen que “el estudiante es capaz de escribir letras por imitación, situándose como un trazo, sin la necesidad de comprender su significado, diferencia un dibujo de la escritura comprende que las letras representan nombres de objetos, animales, personas” (Ochoa y Peñaloza, 2021).

Etapas intermedia:

Como plantea Ochoa y Peñaloza que “identifica una palabra que está compuesta por un grupo de letras. Aquí se enriquece su conciencia fonológica relacionando fonemagrafema, distingue palabras que son diferentes, juega con las sílabas para formar palabras” (Ochoa y Peñaloza, 2021)

Etapas silábica – alfabética:

Ochoa y Peñaloza manifiestan que “el estudiante encuentra sílabas que no corresponde con su pronunciación, unas mantienen un valor sonoro y otras no, algunas sílabas son representadas por una sola letra, en otras se diferencia la vocal de la consonante” (Ochoa y Peñaloza, 2021)

Etapas alfabética:

Ochoa y Peñaloza enfatizan que “el estudiante comprende la esencia de la escritura, tiene correspondencia de una letra por cada fonema, sonido-letra, representa mediante letras cada fonema que forma una sílaba y construye palabra, comprende que la lectura-escritura



pertenece al código alfabético” (Ochoa y Peñaloza, 2021)

Mena plantea que “la enseñanza del código alfabético establece ir de la oralidad a la escritura la relación fonema-grafema, de este modo enseñar el código alfabético implica trabajar con la conciencia fonológica, es decir permite descubrir que las letras son los instrumentos que facilita la comunicación entre personas” (Mena, 2020)

Lujan y Sánchez menciona que “es un paso previo para la enseñanza del código alfabético, pues no solo favorece la comprensión de las relaciones fonema-grafema, sino que facilita descubrir los sonidos en las palabras” (Lujan y Sánchez, citado en Quilca, 2017)

Concuero con los autores Ochoa, Peñaloza, Lujan y Sánchez con cada una de sus aportaciones, los estudiantes van reproduciendo trazos que a la vez se los está induciendo y estimulando a la parte de la lectoescritura, en la etapa intermedia las palabras están conformado por letras y esta a su vez le permite fortalecer la fonología fonemagrafema diferencia palabras juega creativamente con las mismas,

en la etapa alfabética en esta etapa se identifica silabas que no tienen una misma pronunciación algunos tienen valor sonoro pero a su vez hay silabas que son representada por una solo letra y en otras se identifica la vocal de las consonantes también sé enfatiza que la lectoescritura es la existencia para manifestar que cada uno de las letras son los signos que ayudan que se dé una comunicación tanto oral como escrita clara, concreta y concisa entre los seres humanos.

LECTOESCRITURA CONCEPTO

Escobar, manifiesta que “Es necesario buscar un desarrollo adecuado de dichas habilidades, que garanticen la adquisición de la lectoescritura dentro de su proceso formal, al mismo tiempo que logren un nivel de madurez acorde, que permita a cada estudiante desarrollar actividades sistemáticas, que plasmen un aprendizaje significativo.” (Escobar, et al., 2018)

Gutiérrez afirma que “Los principales retos que un niño enfrenta al iniciar el aprendizaje de la lectoescritura es la comprensión. Para lograr esto, es necesario que el niño desarrolle sus habilidades fonológicas, el niño



comprenderá las relaciones entre la lengua oral y escrita” (Gutiérrez & Díez, 2018).

“La lectoescritura es la adquisición de la técnica de descifrado de una palabra o texto, mediante la transición gráfica del lenguaje oral, utilizando las habilidades cognitivas, sensoriales y motoras que posibilitan este acto” (La editorial MD, 2019, p.1)

Como expresa Diana “Para mejorar el aprestamiento para la lectoescritura es necesario: Que se creen estrategias didácticas que sean creativas, innovadoras, lucidas; sin olvidar que los docentes deben estar siempre en constantes capacitaciones para que sus ideas sean mejor desarrolladas y puedan así motivarse a crear nuevas dinámicas para llegar al educando” (Diana, 2019, p.9)

Calle-Arango considera “La enseñanza de la lectura y la escritura cobra sentido cuando los estudiantes interactúan con textos especializados propios del área en la que se están formando y que es una forma de aprender a ser parte del ámbito profesional al cual ingresan” (Calle-Arango, 2018)

Concuerdo con los autores Escobar, Gutiérrez, Diana y MD es muy importante que las habilidades que se desarrollen en la lectoescritura le permitan a cada uno de los estudiantes fortalecer de manera eficiente en la práctica y en todos sus ámbitos de aprendizaje.

Cabe considerar cuando los estudiantes inician el proceso del aprendizaje de la lectoescritura deben sentir interés, motivación y logren la comprensión y análisis fonológico léxico de reconocer, forma, nombre y otras, si bien es cierto cuando los estudiantes han adquirido la capacidad de comprender e identificar va a facilitar y proveer en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los mismo.

Es evidentemente que se debe diseñar y aplicar buenas estrategia, técnicas y recursos didácticos que aporten tanto en el desarrollo de las habilidades, destrezas del lenguaje escrito que le permitirán a cada uno del educando desenvolverse demostrando el conocimiento adquirido sobre todo cognitivos y expresivo.



Las narrativas digitales

Cabe resaltar que las narrativas digitales es una de las practicas más antiguas que han estado siempre presente, hoy en día las narrativas digitales proveen la oportunidad de desarrollar de forma expresiva a partir de los lenguajes visuales, auditivos y sensoriales que aportan al ámbito educativo. Es por ello que en la actualidad están siendo más utilizada a partir en la que aparece la pandemia la Covid-19 han dado cambio en los diversos ámbitos de la educación de presencialidad a virtual a su vez se está utilizando y conduciendo a la innovación.

Evidentemente cada una de las narrativas digitales están aportando significativamente para estimular en el proceso de enseñanza - aprendizaje por medio de los sentidos en especial en el desarrollo de las habilidades y destrezas integrando el uso de lenguajes sonoros, visuales, audios imágenes, gráficos y otros; estos a la vez permite contribuir en la comprensión, estrategias, diseño y adquisición del conocimiento.

De esta manera se ha renovado la enseñanza de materias en los

distintos niveles de la educación y posibilidad para el aprendizaje instruccional, materiales didácticos interactivos que facilitan el aprendizaje que permite motivar al estudiante a aprender, aprovechando diversos dispositivos y recursos tecnológicos. Cabe considerar que las narrativas digitales están potenciando en el aprendizaje permanente en el campo educativo.

Actualmente el ser humano tiene la necesidad de explicar y comprender de forma eficaz, rápida gracias al surgimiento de la tecnología de la información y la comunicación, de este modo se ha logrado tener varios cambios dentro de la comunidad educativa generando de esta manera un gran impacto y efecto multiplicador son herramientas indispensables dentro de la educación.

Si bien es cierto el uso de las mismas permite optimizar el manejo de información y contenidos para estimular a los estudiantes y sobre todo han sido muy útiles durante la pandemia por la Covid-19, que ha facilitado la enseñanza - aprendizaje, transmitir y compartir información continua que tiene un impacto ante la



sociedad. Los diversos recursos de las narrativas digitales están al alcance en todo el mundo.

Los conocimientos respecto a las diversas formas que las narrativas digitales brindan recursos para el crecimiento en el campo educativo. De hecho las mismas que permiten mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje a fin de satisfacer las necesidades educativas de los estudiantes en el proceso de lectoescritura apoyándoles a apropiarse de términos actuales, oportunidades, técnicas para experimentar, descubrir, innovar y aprender en la era digital, mediante el uso óptimo de las narrativas digitales se han vuelto herramientas importantes en el proceso educativo ya que brindan diversas opciones para trabajar con los estudiantes permitiéndoles desarrollarse de la mejor manera en el proceso de la lectoescritura.

Hermann manifiesta “que las narrativas digitales ayudan en optimizar el aprendizaje, por cuanto potencia las competencias que tiene el estudiante para aprovechar nuevos conocimientos” (Hermann, 2018)

Tipantuña-Tapia declara que “las narrativas digitales en el ámbito educativo contribuyen a mejorar el nivel de conocimiento además de facilitar el acceso. Por lo tanto, lo hacen de forma atractiva y motiva a las personas en formación” (Tipantuña-Tapia, 2019)

Acosta señala que “las narrativas digitales, no solo está impulsando la idea de un sistema metodológico que permita generar procesos de transferencia de enseñanza y asimilación de aprendizaje continua, generación de investigación y cambio de la práctica educativa.” (Acosta, 2018. p.33)

Concuerdo con los autores Hermann, Tipantuña-Tapia, Acosta, que las diversas narrativas digitales y la implementación de las mismas en la actualidad ha dado grandes oportunidades y desafío en el proceso de enseñanza permitiendo que la educación de un cambio positivo hacia los educando ya que las diferentes estrategias y recursos didácticos han ayudado a estimular, explorar, investigar y a su vez adquirir nuevos conocimientos, es evidente que por medio de las narrativas digitales se pueda



interactuar y expresar sus propias ideas, experiencias, creatividad, y otras que ayudan a los demás a conectarse en el proceso de enseñanza, cabe resaltar que en la actualidad la tecnología de la información y comunicación ha tenido un gran impacto en el proceso educativo.

Se puede señalar que las distintas narrativas digitales aportan diferentes recursos pedagógicos para el aprendizaje; por tal motivo a continuación detallamos algunas de ellas como:

Powtoon

Permite a los docentes explicar con impacto de forma efectiva, utilizando un Powtoon corto y sencillo. Por lo tanto, los estudiantes también pueden utilizar los beneficios de Powtoon el simple uso del editor de texto, o la inserción de imágenes y accesorios, hace que la creación de proyectos para la clase sea rápida, a la vez consigue que la información sea más fácil de recordar. De este modo los estudiantes que utiliza Powtoon para una presentación puede lograr la atención de sus maestros de manera efectiva con una entrega de contenido

cautivadora mientras logran que su información sea más fácil de transmitir e interpretar lo que el usuario introduce en su interfaz, reproduciéndose como una especie de caricatura de una persona hablando mostrando cuadro de dialogo que el usuario haya escrito.

Ruiz señala que “Powtoon es una plataforma online cuenta con todas las herramientas necesarias para comenzar a crear presentaciones y videos animados explicativos. Cabe señalar que Powtoon ayuda a captar la atención e imaginación de nuestros estudiantes de una forma más efectiva” (Ruiz, 2019).

Afirma Rioseco, Paukner y Ramírez que “en cuanto al uso de Powtoon, no solo en el aspecto motivacional, sino también en cuanto a su contribución en el aprendizaje de nuevos contenidos y el desarrollo relacionado con las tecnologías de información y comunicación” (Rioseco, Paukner y Ramírez, 2017)

Amaral y Sabota manifiesta que “Así como también puede convertirse en una herramienta de programa educativo que brinda autonomía a los estudiantes para construir



conocimiento” (Amaral y Sabota, 2017)

De acuerdo los autores Ruiz, Rioseco, Paukner, Ramírez, Amaral y Sabota, que la herramienta Powtoon atrapa la atención de los estudiantes por los diversos recursos que tiene, que le permiten desarrollar habilidades y destrezas, también esta herramienta digital ayuda a los estudiantes ser más independientes e investigativos especialmente para el desarrollo de nuevos conocimientos en el proceso de la lectoescritura de los mismos.

Genially

La forma de trabajar con esta aplicación es crear presentaciones al estilo del PowerPoint en la que se insertan diapositivas con diferentes formatos de presentación, Genially los guía en el proceso y les permite acceder a un conjunto de recursos para crear presentaciones, contenidos educativos, esta plataforma se destaca por la facilidad de uso y por la cantidad de ejemplo de plantilla que se pueden seleccionar, modificar y además para solucionar las diferentes necesidades. Genially le facilita la preparación de presentaciones

interactivas y multimedia en base a 3 principios básicos, Genially hace muy sencilla la creación de contenidos a las que puedes añadir interactividad y animación, empieza a preparar las mejores presentaciones interactivas. Se encontrará infinidad de plantillas para la creación de contenidos educativos, gracias a los recursos de las herramientas podrás implantar fácilmente las estrategias de gamificación, juegos educativos. Esta aplicación le brinda infinidad de plantillas prediseñadas que le servirán de base y únicamente tendrás que modificar la información que desea y prácticamente todas las herramientas online que has visto la puedes usar de manera gratuita con imitación.

González sugiere que “Genially es considerada una plataforma online, que presenta una variedad de opciones que permite crear contenidos interactivos mediante el diseño de presentaciones animadas y llamativas dentro de los ambientes educativos con el objetivo que los estudiantes participen activamente y de forma dinámica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje” (González, 2019).



Como expresa Baena que “Genially es una plataforma que está constituida en base a tres pilares fundamentales los usuarios: destinados a entornos de la educación por su gran utilidad, existe varias herramientas que diseñan presentaciones es por ellos que Genially busca seguir actualizándose para tener mejor acceso a su plataforma” (Baena, 2018).

Como expresan los autores Gonzales y Baena, que esta herramienta presenta diversidad de presentaciones que ayuda a desarrollar los contenidos con creatividad que estimula la atención para un mejor aprendizaje y permite que los estudiantes capten los temas con mayor énfasis y así lograr un aprendizaje significativo.

Canva

Canva es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación ofrece herramienta online para crear tus propios diseños se puede utilizar de forma gratuita. Canva ofrece una colección de 800 plantillas gratuitas para 100 tipos de diseño con múltiples finalidades, también le permite hacer sus propios

diseños desde cero, adicionarles imágenes, texto u otros elementos. Entre los diseños que puede crear con Canva tiene logos, posters y tarjetas de visita, Canva es suficientemente flexible, extremadamente sencillo y cualquier persona va a poder realizar sus composiciones sin necesitar conocimientos de diseños gráficos. Canva también le va a permitir sus propios archivos multimedia por lo que podrás poner sus fotos o sus videos en las composiciones que vayas a crear con esta herramienta.

Lucas plantea que “Canva es una herramienta con una interface novedoso y de fácil manejo para interactuar, donde se puede diseñar cantidades de presentaciones para presentaciones para presentar informaciones” (Lucas, 2017)

Trejo sostiene que “Canva es un software que ofrece cantidades de plantillas prediseñadas con el fin de que los estudiantes puedan crear, innovar cualquier tarea o trabajo que desean manifestar” (Trejo, 2018).

Por lo tanto, Martin refiere que “Canva es una cuenta con diferentes tipos de formatos que van a dar una eficiente y eficaz información al



momento de realizar un trabajo virtual (Martin, 2017).

Paige expresa que “la herramienta Canva es novedosa con diseños y creativos con facilidad en el manejo porque permite escuchar audios videos, con animaciones gráficas, logrando un fácil manejo” (Paige, 2017).

De acuerdo con los autores Lucas, Trejo, Martin y Paige que la herramienta Canva presenta plantillas diseñada con el objetivo de que los estudiantes puedan diseñar, presentar las tareas donde interactúan con las diferentes actividades planteadas claras, concretas y concisas para su desenvolvimiento en su aprendizaje.

Liveworksheets

Es una web que ofrece una herramienta gratuita muy sencilla que permite digitalizar muchas de las actividades diseñadas para sus estudiantes y convertirlas para que puedan ser realizadas fácilmente con cualquier dispositivo electrónico, puede diseñar a partir de fichas con muchos formatos DOC, JPG, PDF y PNG permite realizar una gran variedad de actividades: selección

múltiple, emparejar, elegir de una lista, marca todas las opciones correctas responder con textos, números, grabar mensajes hablando, añadir presentaciones, otros dos aspectos importantes son que el estudiante recibe la corrección de las actividades de forma automática con esta herramienta podrás realizar a distancia muchas de las actividades que normalmente haces en el aula y llevar con finalidad el registro de trabajo de los estudiantes.

La web Liveworksheets ayuda mucho a la hora de aplicar o enviar actividades a los estudiantes en el entorno de enseñanza a distancia o clases online, permite crear fichas de aprendizaje interactivas. En los ejercicios interactivos a los que también se les puede añadir audios, videos, ejercicios rellenos, actividades de unir con flechas arrastrar y saltar e incluso ejercicios de pronunciación a rellenar por el estudiante utilizando micrófono, entre las múltiples ventajas y opciones que ofrece la herramienta, cabe mencionar la posibilidad de realizar la tarea desde casa, comprobar las respuestas, enviar la autocorrección al maestro y crear



cuadernos interactivos personalizados de hasta 1000 fichas.

Antúñez declara que “la implementación de la plataforma Liveworksheets apoya en desarrollar una clase interactiva, por este motivo las actividades que se aplican en la nueva modalidad virtual al introducir conocimientos mediante herramientas educativas divertidas. Resaltando la importancia de que el aprendizaje sea significativo” (Antúñez, 2017).

Universia indica que “es necesario encontrar nuevas estrategias que nos permita mantener activos a nuestros aprendices, sin importar su ubicación, promoviendo las construcciones de conocimientos y la colaboración” (Universia, 2020).

Como manifiestan los autores Antúñez y Universia que la herramienta digital Liveworksheets permite crear y desarrollar materiales didácticos interactivos que ayuda a desarrollar clases con actividades creativas, dinámicas donde muchos docentes la aplicaron en la modalidad virtual en el proceso del aprendizaje, ya que estas nuevas metodología de herramientas virtuales permitió a los estudiantes a

aprender de una manera diferente para adquirir los conocimientos requeridos y desenvolverse en todo su ámbito educativo.

Educaplay

Es una plataforma online que permiten crear y compartir actividades educativas multimedia que está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, brinda diversas posibilidades para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online para llevar a otro nivel de participación de las clases, permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia tales como: cronogramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otros. El uso de Educaplay es sencilla e instructivo y contiene tutorial que ayuda a quien encuentra alguna dificultad en el uso, las actividades atractivas y fácil de manejar, se puede insertar imágenes y archivos de audios (para niños no lectores y personas con discapacidad) no se necesita instalar ningún programa en el ordenados basta con el plugin de flash, ofrece su contenido entre idiomas español, inglés y francés, los

tipos de contenidos que se puede generar con esta herramienta como, adivinanza, completar, crucigrama, dialogo, dictado, ordenar letras, ordenar palabras.

Sánchez sostiene que “las características de la herramienta Educaplay son muy básicas, es decir, no hay la necesidad de ser un experto en programación para poder manejar dicha herramienta y ofrece muchas actividades en beneficio del discente y del docente” (Sánchez C, 2018).

García deduce que “el diseño de actividades en la plataforma Educaplay, para ejercitar las habilidades de los estudiantes en la solución de operaciones básicas de

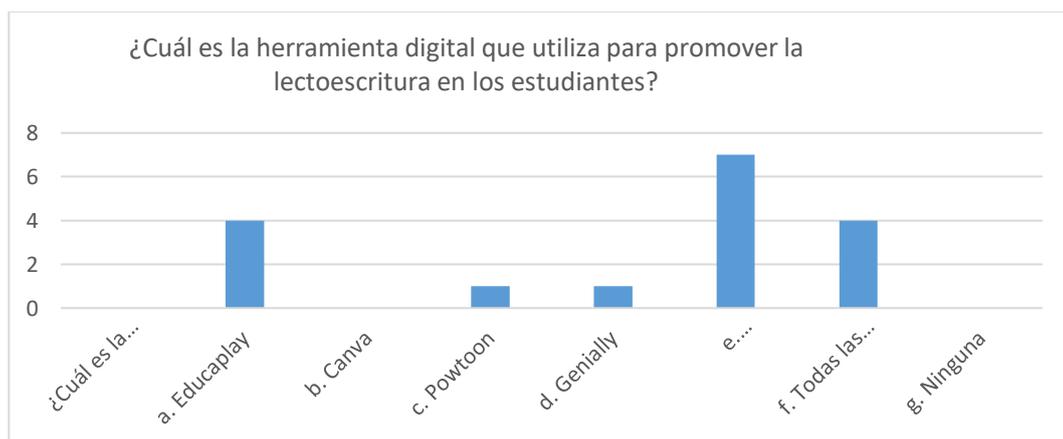
manera dinámica e interactiva, al mismo tiempo que les muestra el resultado obtenido y les permite retroalimentar sus conocimientos” (García Alarcón, 2018).

Como expresan los autores Sánchez y García Alarcón que la herramienta Educaplay está dotada de diversidad de materiales didácticos, juegos que ayudan a los estudiantes que los direccionan al aprendizaje para desarrollar habilidades, destrezas que les permite retroalimentar los conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes

3. Resultados y discusión

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS MAESTROS DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SATHYA SAI

Figura 1. ¿Cuál es la herramienta digital que utiliza para promover la lectoescritura en los estudiantes?





Con el fin de comprobar el objetivo nace el interés de analizar las narrativas digitales que permitan fortalecer mediante diversos recursos metodológicos en el proceso de la lectoescritura en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Se plantió la siguiente pregunta a los maestros de la Unidad Educativa Fiscomisional Sathya Sai. Obteniendo los siguientes resultados de la población de 17 docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional SATHYA SAI el 41% de los docentes utilizan la herramienta digital Liveworksheets, un 24% de los docentes aplicaron todas las herramientas digitales, el 23% de los docentes emplearon la herramienta digital Educaplay, el 6% de los docentes se valieron de las herramientas Powtoon y Genially para promover en el proceso de la lectoescritura en los estudiantes de segundos año básico.

Rizzo Montiel, Kleber Bayron, deducen que “logrando despertar el

interés del estudiantado por las nuevas tecnologías de información y comunicación que les permitirá estar actualizados con estos novedosos recursos tecnológicos e integrarse a la actual sociedad de la información”. (Rizzo Montiel, Kleber Bayron, 2019)

Considerando los resultados obtenidos, de la herramienta digital Liveworksheets los docentes se apoyaron con los diversos materiales didácticos pedagógicos que esta brindaba como fuente de refuerzo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes para el desarrollo de la lectoescritura en la enseñanza-aprendizaje. Por otra parte, utilizaron las herramientas como Educaplay, Powtoon y Genially, aplicando creativamente los diseños que cada una de las herramientas brindan y que están al alcance, que aportan significativamente en el transcurso del proceso de aprendizaje de la lectoescritura de los mismos.

Figura 2. ¿Cómo han contribuido las diferentes herramientas digitales en el desarrollo de las habilidades en la lectoescritura de los estudiantes?



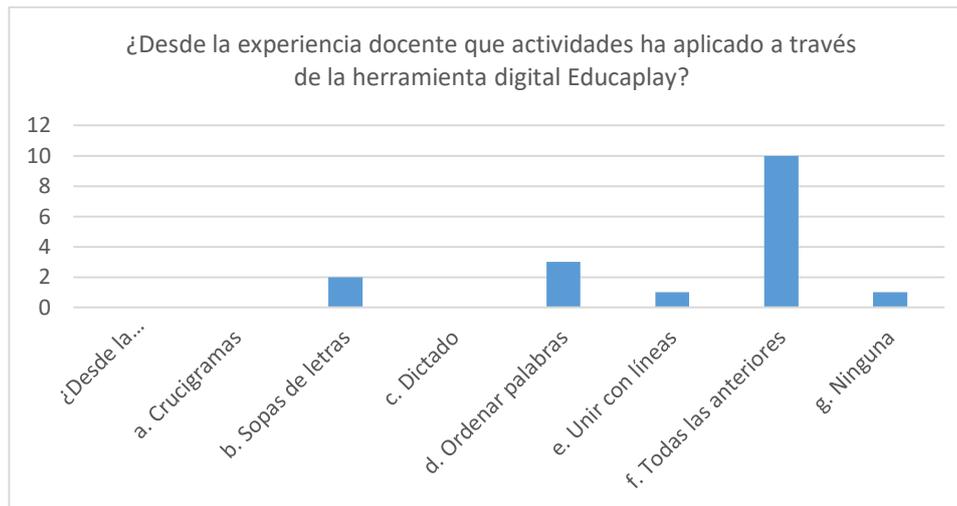
De la población de 17 docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional SATHYA SAI se aprecia que el 75% de los docentes han utilizado las diferentes herramientas digitales, el 13% de los docentes aplicaron la participación, el 12% de docentes interactúan para el desarrollo de las habilidades en la lectoescritura en los estudiantes de segundo año básico.

“Resalta la investigación, teniendo en cuenta que la tecnología digital ofrece un enorme potencial para ampliar el alcance de la educación y mejorar su calidad, pero lo que no funciona en el aprendizaje no puede

arreglarse solo con la tecnología. Para mejorar la comprensión de los niños, es preciso complementar las herramientas digitales con maestros fuertes, estudiantes motivados y una firme pedagogía. (UNICEF, 2017)

Se puede apreciar que en el resultado obtenido en el proceso de la lectoescritura los docentes aplican diversas herramientas digitales y estas han permitido a los estudiantes desarrollar las diferentes habilidades y destrezas como la interacción, cooperación entre otras y docentes que le permite desenvolverse en el ámbito educativo.

Figura 3. ¿Desde la experiencia docente que actividades ha aplicado a través de la herramienta digital Educaplay?



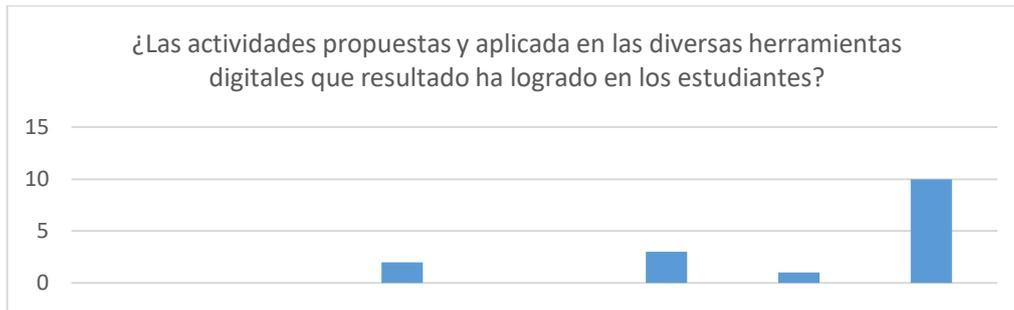
De la población de 17 docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional SATHYA SAI se aprecia que el 59% de los docentes utilizan la herramienta digital Educaplay, el 17% la aplicaron para ordenar palabras, el 12% para desarrollar actividades de sopa de letras y el 6% la emplearon para realizar actividades de unir con líneas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes de segundo año básico.

Hinestroza Mosquera, sostiene que, “una propuesta pedagógica diseñada con el objetivo de mejorar los resultados, les permitió diseñar una herramienta como objeto virtual

de aprendizajes con lo que se puedan mejorar los procesos de lectura y escritura; con la plataforma educativa Educaplay que permiten crear y alternar una serie de actividades de gran ayuda en la mejora de los procesos de lecto-escritura de los estudiantes”. (Hinestroza Mosquera, 2019).

Si bien es cierto, se aprecia claramente que la herramienta digital Educaplay ha aportado al docente diseños y materiales didácticos, creativos y dinámico como ordenar palabras, desarrollar sopa de letras, unir con línea que motiva al estudiante en el aprendizaje del desarrollo de la lectoescritura.

Figura 4. ¿Las actividades propuestas y aplicada en las diversas herramientas digitales que resultado ha logrado en los estudiantes?



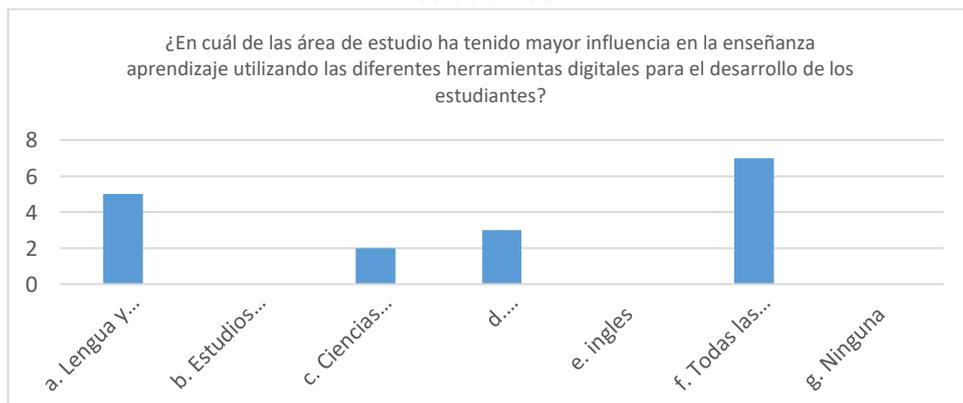
De la población de 17 docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional SATHYA SAI se evidencia que el 63% de los docentes consideran que no han logrado los resultados esperados, el 19% son más autónomos, el 12% utilizan el trabajo colaborativo entre pares y el 6% aprovecharon todas las actividades propuestas en las diversas herramientas digitales en los estudiantes de segundo año básico.

Sandia y Montilva manifiestan que, “es importante señalar que las herramientas digitales constituyen la

forma de mediación tecnológica más avanzada, dado que integran en un solo ambiente un conjunto de tecnologías apropiadas para las actividades educativas que se pretendan realizar” (Sandia y Montilva, 2019, p.137).

Cabe resaltar que, los docentes han evidenciado claramente que no obtuvieron los resultados esperados con mayor énfasis al desarrollar las diferentes actividades propuestas en las distintas herramientas digitales en el proceso de la lectoescritura.

Figura 5. ¿En cuál de las áreas de estudio ha tenido mayor influencia en la enseñanza aprendizaje utilizando las diferentes herramientas digitales para el desarrollo de los estudiantes?



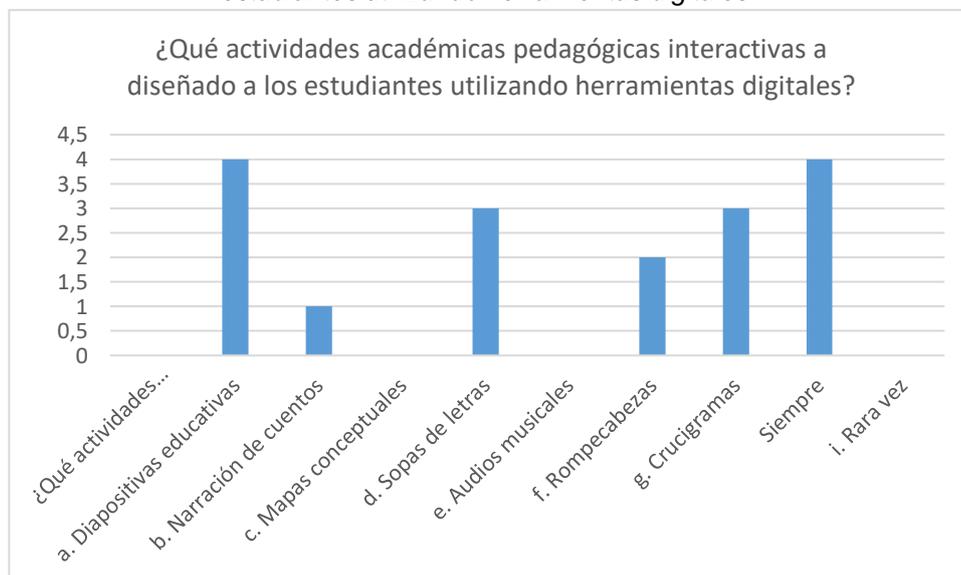
De la población de 17 docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional SATHYA SAI es evidentemente que el 41% de los docentes manifiestan mayor influencia en las diferentes áreas de estudio, el 29% de los docentes en lengua y literatura, el 18% en matemática y el 12% en ciencias naturales de este modo utilizando las diversas herramientas digitales para el desarrollo de la lectoescritura en el proceso de la enseñanza aprendizaje en los estudiantes de segundo año básico.

García enfatiza que, “haciendo uso del modelo Acción Pedagógica en la búsqueda de fortalecer la autonomía del estudiante como sujeto activo. La explicación de las actividades se desarrollará mediante la herramienta

de comunicación Zoom, donde se hacían sesiones sincrónicas con los estudiantes, para la explicación de cada una de las actividades a realizar en las diferentes herramientas digitales” (García, 2020)

En lo esencial los docentes afirman que al utilizar las diversas estrategias y metodologías con las distintas actividades académicas pedagógicas en cada una de las áreas en las diferentes herramientas digitales ha permitido potenciar tanto las habilidades y destrezas como razonamiento, reflexión y otras en los conocimientos adquiridos para el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes.

Figura 6. ¿Qué actividades académicas pedagógicas interactivas ha diseñado a los estudiantes utilizando herramientas digitales?



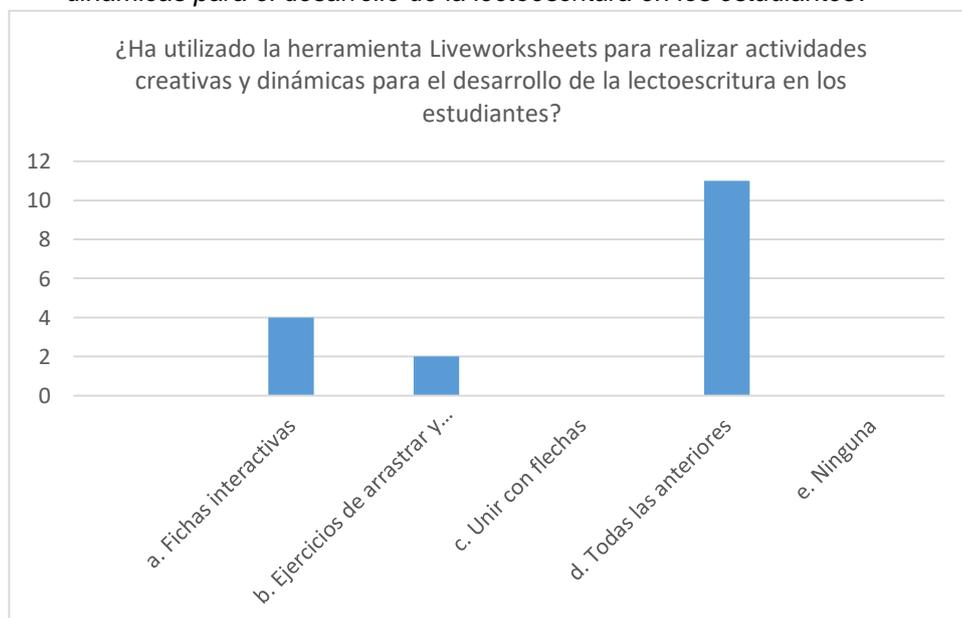
De la población de 17 docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional SATHYA SAI en efecto que el 23% de los docentes afirman que han diseñado sus propias actividades, que un 23% de los docentes crearon diapositivas y un 18% disfrutaron de crucigramas, 18% realiza sopas de letras, 12% construyeron rompecabezas y un 6% aplicaron la narración de cuentos utilizando las diferentes herramientas digitales en la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes de segundo año básico.

Muñoz-Repiso afirma que, “incorporando la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y

motivación de los estudiantes. El impacto de estos recursos en los resultados de aprendizaje ha sido foco de interés de la investigación educativa en las últimas décadas” (Muñoz-Repiso, 2017)

En efecto los docentes manifiestan que ellos desarrollaron dinámica y creativamente sus propias actividades pedagógicas académicas relacionadas y de acuerdo al contenido del tema a desarrollar con el fin que disfruten y sientan interés, motivación los estimule al desarrollo de las habilidades para el conocimiento en el proceso de aprendizaje en el ámbito educativo.

Figura 7. ¿Ha utilizado la herramienta Liveworksheets para realizar actividades creativas y dinámicas para el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes?



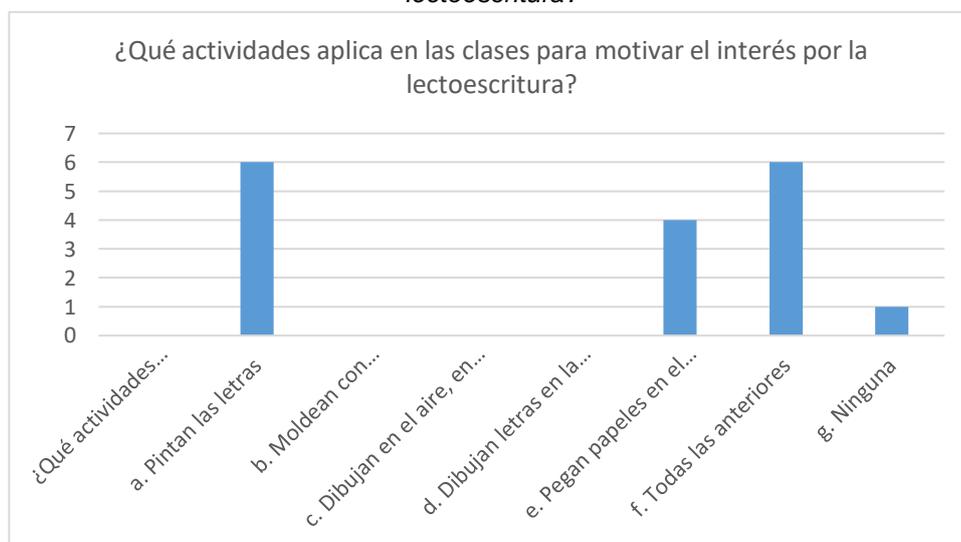
De la población de 17 docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional SATHYA SAI se aprecia que el 65% de los docentes utiliza la herramienta Liveworksheets, y un 23% realizan fichas interactivas, 12% aplican ejercicios de arrastras y soltar para la realización de actividades creativas para fortalecer la lectoescritura en los estudiantes de segundo año básico.

Luna Velásquez considera que “es necesario convertir el aprendizaje en un juego, y eso es lo que se busca al planificar las actividades creativas y los juegos. En estas actividades y juegos se debe tener en cuenta que

el objetivo es que aprendan” (Luna Velásquez, 2020)

Cabe señalar que la herramienta Liveworksheets ha tenido un impacto tanto en los docentes como en los estudiantes, por sus diversas técnicas y diseño académico pedagógico en la diversidad de actividades encontradas y aplicadas, como fichas interactivas, así como ejercicios de arrastrar y soltar y muchas más, que permite retroalimentar los conocimientos de la lectoescritura en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Figura 8. ¿Qué actividades aplica en las clases para motivar el interés por la lectoescritura?



De la población de 17 docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional SATHYA SAI, cabe resaltar que el

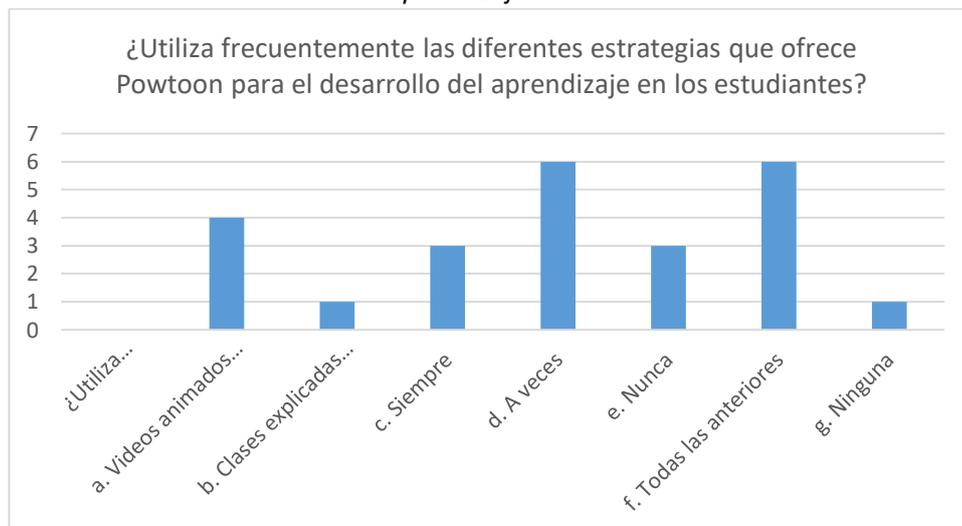
35% de los docentes realiza diversas actividades en clases para motivar el gusto por la lectoescritura, y un 35%

de los docentes hacen actividades que pinten las letras, el 24% pegan papeles en el contorno de las letras creativamente para la motivación de la lectoescritura de los estudiantes de segundo año básico.

Maldonado expresa que, “donde se lograron avances importantes como la motivación, el interés, la expectativa, la participación, la innovación y la construcción activa de los estudiantes, fomentar las expresiones del buen trato, el compartir en las relaciones en el aula de clase, promover la empatía” (Maldonado, 2019)

Si bien es cierto, se evidencia que las diversas actividades desarrolladas y aplicadas por los docentes a los estudiantes son creativa. Se utiliza diferentes materiales por ejemplo papel, pintura y todo material que se encuentre en el entorno y esté al alcance. Además, permite a los estudiantes disfrutar y desarrollar la creatividad atención para aprender y retroalimentar los conocimientos ya adquiridos en la enseñanza aprendizaje en la lectoescritura de los estudiantes.

Figura 9. ¿Utiliza frecuentemente las diferentes estrategias que ofrece Powtoon para el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes?



De la población de 17 docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional SATHYA SAI cabe considerar que el 35% de los docentes utilizan con frecuencia las diferentes estrategias

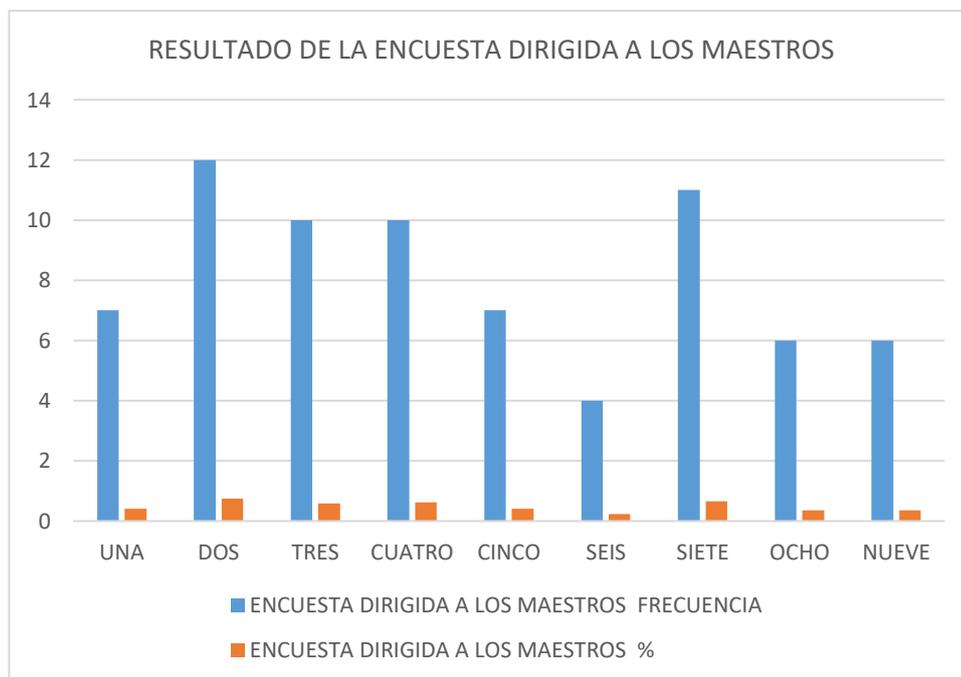
de la herramienta Powtoon, un 23% de los docentes realizan videos animados con música y el 18% siempre utilizan las diferentes estrategias que tiene la herramienta

y el 6% adapta clases explicadas con su propia voz para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje en la lectoescritura de los estudiantes de segundo año básico.

Toapanta afirma que, “la estrategia didáctica está centrada en el aprendizaje del estudiante; tomando en cuenta el proceso de aprendizaje motivador desde una perspectiva pedagógica que permiten un aprendizaje más profundo y permanente” (Toapanta, 2019)

Con respecto a las diversas estrategias que ofrece la herramienta Powtoon ha permitido despertar el interés y la motivación tanto en los docentes y en los estudiantes, así como videos animados con música, también se puede adaptar los contenidos de clase, narrar historia con la propia voz, cada una de estas actividades permite aprender con facilidad y demostrar sus habilidades y conocimientos en el ámbito educativo.

Figura 10. Resultados finales.



4. Conclusiones

Al llevar a cabo esta investigación ha permitido observar y descubrir lo importante que es integrar las diferentes narrativas digitales en el

proceso de enseñanza-aprendizaje en la lectoescritura. Cabe considerar, por otra parte que la implementación de los diferentes recursos o materiales didácticos



pedagógicos diseñados, creados por ende la aplicación de la metodología de las diversas narrativas digitales permite al docente, estudiante trabajar en forma interactiva, colaborativa e individual, a su vez estimula lo cognitivo, expresivo y afectivo así como en el desarrollo de conocimiento tanto en la interacción, cooperación, integración; además la innovación de nuevas estrategias que posibilita llevar a la práctica a los docentes y demostrar a los estudiantes otra forma de aprender creativa, motivadora utilizando los distintos recursos y estrategias que cada una de las herramientas digitales brindan, al mismo tiempo estas están al alcance de la comunidad educativa de la misma forma permite desarrollar habilidades y sobre todo retroalimentar los conocimientos adquiridos para que sea un aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

Bibliografía

- Cecilia Patiño R. (2020). La técnica Powtoon en la habilidad del habla "Speaking" Redalyc, San Marcos, Perú.
<https://www.redalyc.org/journal/5860/586064896004/html/>
- Cristina Vásquez Ch. (2021). El uso de la herramienta de gamificación Educaplay y su incidencia en el desarrollo de las habilidades matemáticas, repositorios UNEMI, Milagro. <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/5438/1/V%c3%81SQUEZ%20CHOEZ%20CRISTINA%20EMPERATRIZ.pdf>
- Daisy Lazarte O. (2021). La incidencia de la herramienta virtual Canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la universidad Ricardo Palma-2021, Lima Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68514/Lazarte_ODM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Daysi Solano G. (2020). Aula invertida para mejorar el proceso de lectoescritura en los estudiantes de 2do de básica en la escuela de educación básica particular mundial. Ambato. <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2323/1/TRABAJO%20169%20-%20MEILE%206B%2c%20SOLANO%20GONZALEZ%20DAYSI%20SHIRLEY.pdf>



- Denisse Galarza A. (2022). Las TICS en el proceso de la lectoescritura de los estudiantes de cuarto grado de educación general básica. Guayaquil. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/4964/1/T-ULVR-3999.pdf>
- Fernanda Chiriboga P. & Angie Huacon P. (2021). El desarrollo de la conciencia fonológica y su influencia en el aprestamiento a la lectoescritura de los niños de 4-5 años. *Revista Multi-Ensayos*, Guayaquil. <https://www.lamjol.info/index.php/multiensayos/article/view/12001/13910>
- Fiorella Garzón M. (2021). Implementación de estrategias para la enseñanza del idioma inglés desde la plataforma Liveworksheets para niños de primer año de educación básica, Guayaquil. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/2746/1/Tesis2908GARi.pdf>
- Hermann Acosta A. (2015). Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento. *Sophia: Colección de filosofía de la educación*, Cuenca, pagina 253, 259.
- <https://www.redalyc.org/pdf/4418/4418446096013.pdf>
- Luisa Gonzaga B. (2021). Iniciación a la lectoescritura basado en el desarrollo las neurofunciones. Scielo, Ambato. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000100322&lang=pt
- Manesa Martínez L. (2021). La implementación de la plataforma educativa Educaplay para el aprendizaje de la lectura y escritura, en los niños del grado 5° de la institución educativa Julio C. Colombia. https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14540/TGF_Manesa%20Martinez_Orley%20Lagares.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- María Serrano C. (2020). La grafomotricidad y su incidencia en el desarrollo del aprestamiento lectoescritor en los niños de inicial de 4-5 años de la unidad educativa Eloy Alfaro de la ciudad de Duran periodo 2019-2020. Guayaquil. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/4113/1/T-ULVR-3431.pdf>
- Mayra Panimboza F. (2020). Estrategias metodológicas para mejorar la atención en el aprendizaje de lectoescritura

- de los niños de tercer año educación general básica de la unidad educativa “Pedro Fermín Cevallos” del cantón Cevallos, provincia de Tungurahua. Ambato. <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2304/1/TRABAJO%20170%20-%20MEILE%206B%2c%20PANIMBOZA%20FLORES%20MAYRA%20LORENA.pdf>
- Mercedes Tercero Ch. (2019). Aplicación de la narrativa digital para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura a través de un cuento interactivo en Scratch a los estudiantes de segundo año de educación general básica en la unidad educativa “Federico García Lorca” periodo 2018-2019. Universidad Central del Ecuador facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación, Quito. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19866/1/T-UCE-0010-FIL-566.pdf>
- Milagros Sánchez Ch. (2020). Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en institución educativa Simón Bolívar, Lima Perú. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/486d9245-03e7-41ad-8d60-b0901f866bf5/content>
- Norma Mejía T, Darwin García H, Juan Erazo A, Cecilia Narváez Z. (2020). Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora de la educación básica, Dialnet, Venezuela. <file:///C:/Users/UsuarioPC/Downloads/Dialnet-GeniallyComoEstrategiaParaMejorarLaComprensionLect-8318357.pdf>
- Paola Moina P. (2020). Proceso de la lectoescritura: una propuesta metodológica desde el enfoque imaginativo. Quito. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/18408/Mo%c3%adna%20Pauzhi-Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Paulo Huaraca C. (2020). Guía didáctica para potenciar la conciencia fonológica en el aprendizaje de la lectoescritura en el segundo grado de educación general básica de la unidad educativa Archidona, Dialnet, Napo, paginas 122, 131. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7414316>
- Santiago Maldonado P, Darwin García H, Ana Castro S, Juan Erazo A. (2020). Narrativas digitales: Estrategias metodológicas para la enseñanza de mecanismo del trabajo de parto, Episteme Koinonia: revista electrónica



de ciencias de la educación
artes y bellas artes.
Venezuela.

<https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/epistemekoinonia/article/view/856/1441>

Sergio Urzua M. (2021). Impacto de un programa de lectoescritura en el rendimiento académico de estudiantes de primer año universitario en Chile. *Ikala, revista de lenguaje y cultura*, Medellín Colombia. Página 283, 302.
file:///C:/Users/UsuarioPC/Downloads/Dialnet-ImpactoDeUn ProgramaDeLectoescrituraEn ElRendimiento-8038371%20(1).pdf