



DOI: <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11edespnov.0243>

USO DEL SOFTWARE "LEO CON GRÍN" COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE EGB

USE OF THE "LEO CON GRÍN" SOFTWARE AS A TOOL FOR LEARNING READING AND WRITING IN THIRD-GRADE EGB STUDENTS

Franco-García Celida Mabel ¹; Vera-García Luis Alfredo ²

¹ Maestrante del instituto de Posgrado de la Universidad Técnica de Manabí. Portoviejo, Ecuador. Correo: cfranco5375@utm.edu.ec. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0959-862X>.

² Docente del Instituto de Posgrado, Universidad Técnica de Manabí. Portoviejo, Ecuador. Correo: luis.vera@utm.edu.ec. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1580-0153>.

Resumen

Esta investigación estudia el uso del Software "Leo con Grín" como herramienta para el aprendizaje de la lectoescritura, en los estudiantes de la unidad Educativa "10 de agosto". El objetivo fue diseñar una estrategia didáctica basada en el software para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura, en los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa. Se realizó una encuesta a través de formulario de Google forms el cual se aplicó a 20 docentes quienes conforman la población total portal motivo se los tomó a todos como muestra, la metodología que se utilizó fue con un enfoque mixto. Se propone la implementación del software "Leo con Grín" ya que esta herramienta digital es de gran ayuda en los estudiantes, porque a través del juego se incentiva al alumno a un mejor aprendizaje, y los docentes tiene una importante misión, y esta es de enseñar, por medio de estrategias didácticas que le permitan al estudiante querer aprender cada día más.

Palabras claves: herramienta de aprendizaje, lectoescritura, estrategias, software.

Abstract

This research studies the use of the Software "Leo con Grín" as a tool for learning literacy, in the students of the Educational Unit "10 de Agosto". The objective was to design a didactic strategy based on the software to improve the learning of reading and writing, in the students of the third year of basic education of the Educational Unit. A survey was carried out through a Google forms form, which was applied to 20 teachers who make up the total population of the portal, which is why they were all taken as a sample, the methodology used was with a mixed approach. The implementation of the "Leo con Grín" software is proposed since this digital tool is of great help to students, because through the game the student is encouraged to better learn, and teachers have an important mission, and this is to teach, through didactic strategies that allow the student to want to learn more every day.

Keywords: learning tool, literacy, strategies, software.

Información del manuscrito:

Fecha de recepción: 13 de septiembre de 2022.

Fecha de aceptación: 01 de noviembre de 2022.

Fecha de publicación: 09 de noviembre de 2022.



1. Introducción

El conocimiento y dominio de la lectura y la escritura es imprescindible, con el fin de que puedan expresarse y desenvolverse lo más fácilmente posible en todos los contextos sociales. Además, el lenguaje escrito les da la posibilidad de llevar a cabo una comunicación flexible, frente a las limitaciones que poseen por la ausencia de habla. Les permite desarrollar sus ideas, pensamientos y sentimientos sin restricción de vocabulario (Montes Martín de Agar; Rocío & Imbernón López, 2018, p. 149)

Hoy en día el uso de las plataformas virtuales de aprendizaje, el uso de la tecnología educativa y las TIC en general, se han convertido vitales en la educación y más aún por la actual pandemia de COVID-19. En muchos países a nivel mundial, esta pandemia obligo al cambio del modelo educativo de sus instituciones educativas, tal es el caso de Ecuador, país en el cual tanto su gobernante como las instituciones de educación media y educación superior se vieron forzados a cambiar su forma de enseñanza, pasando de una

modalidad presencial a una en línea. Por tal razón, las instituciones educativas se vieron imperiosamente en la necesidad de utilizar los muy conocidos entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA). Un EVEA, se define de forma resumida como un software informático que trabaja de forma online, para llevar los procesos educativos similares al que se realizan de forma presencial en las escuelas, colegios, universidades, etc. (Meza-Godoy, 2021, p. 6).

En el Ecuador se han impulsado programas educativos a nivel nacional como el YO LEO, mismo que ha tratado de llevar adelante mediante un eje transversal, el desarrollo y participación de los estudiantes a través de diferentes jornadas de lectura, mismas que invitan a la promoción de la comunidad educativa, sin embargo el mismo ministerio ha señalado que esta iniciativa busca perfeccionar la motivación del alumnado al momento de leer y escribir; pese a la gran acogida de este tipo de programas aún persisten estudiantes con problemas de lectura que muchas veces se vienen arrastrando de años lectivos



anteriores (Villamar-Mora & Rodríguez-Alonso, 2019, p. 2).

La Unidad Educativa "10 de agosto" se encuentra ubicada en el cantón La Concordia, perteneciente a la zona 4 distrito 23D03 de educación, esta es una institución educativa oficialmente constituida de carácter oficial, misma que cuenta con los niveles de educación de inicial a décimo año básico.

En la actualidad se ha podido evidenciar en la unidad educativa, el bajo nivel de rendimiento en el aprendizaje de los estudiantes de tercer grado, el cual se hace cada día más evidente, es por ello que se ha visto en la necesidad de darle solución a esta problemática, mediante el uso de herramientas digitales que les permitan a los estudiantes desarrollar sus habilidades y destrezas cognitivas en el área de la lectoescritura, la cual facilitará el mejoramiento en su desempeño escolar. Con la pandemia del Covid-19, la falta de recursos económicos, conflictos en el entorno familiar, todos estos factores sociales crearon un ámbito desfavorable para el educando, constituyéndose un impedimento

para que el estudiante pueda desenvolverse satisfactoriamente en el medio escolar y consecuentemente mejorar su rendimiento académico.

En la actualidad con el retorno a clases presenciales el problema es muy apreciable en el aula de tercer año de educación básica, en este periodo lectivo 2022-2023 se educan 44 estudiantes entre los 7 a 8 años de edad de los cuales solo el 30% presenta un bajo rendimiento en la lectoescritura. De acuerdo con la investigación realizada directamente en el salón de clases de tercer año básico, se pudo evidenciar que es muy poco lo que la institución educativa realiza para lograr la mejora en el rendimiento del educando en el área de la lectoescritura.

El desconocimiento de herramientas virtuales para trabajar en el área de la lectoescritura impide a la docente poder desenvolverse adecuadamente en su entorno educativo, por lo cual se le hizo difícil poderles enseñar a leer y escribir a los niños de forma virtual en los dos años de pandemia. Así mismo, como ya se ha mencionado anteriormente,

gran parte de las dificultades del aprendizaje en los niños son el reflejo de las condiciones de vida y la falta de apoyo en casa.

El contexto educativo cada día está expuesto a constantes cambios y exigencias a la hora de transmitir los conocimientos, por todo ello resulta imprescindible que el docente tenga claro la forma de proceder en el aula, es decir, saber aplicar estrategias metodológicas que fortalezcan el desarrollo de las habilidades escolares del educando.

Por tal motivo la presente investigación tuvo como objetivo diseñar una estrategia didáctica basada en el software "Leo con Grin" para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa, en este contexto de la investigación se utilizó un enfoque metodológico mixto ya que por medio de la técnica de la encuesta a los docentes se obtuvieron los resultados y se pudieron realizar los análisis correspondientes de los datos.

Fundamentos Teóricos

• Lectoescritura

El aprendizaje de la lectura y escritura es un proceso de arduo trabajo, hoy día, muchas de las estrategias utilizadas por los docentes siguen siendo las mismas, es decir, se utilizan los métodos tradicionales (las hojas base, las planas, actividades o guías de los libros entre otros), los cuales se pueden renovar y complementar con el uso de la tecnología (Monroy-Vega, 2018, p. 13).

"En el desarrollo de la lectoescritura intervienen una serie de procesos psicológicos como la percepción, la memoria, la cognición, la metacognición, la capacidad inferencial y la conciencia" (Castiñeira Seoane & Jiménez Betancort, 2018, p. 15).

El aprendizaje de la lecto–escritura (...) constituye uno de los temas educativos de mayor significación en el ámbito escolar, estos aprendizajes tienen una fuerte representatividad en el resto de los aprendizajes, ya que se convierten en herramientas imprescindibles para lograr una adecuada integración social y



acceder al mundo de la tecnología (Puñales Ávila et al., 2017, p. 127).

Las leyes educativas actuales parten de un currículum único, abierto y flexible, basado en fuentes socio-culturales, epistemológicas, pedagógicas y psicológicas, y cuyos elementos básicos son: objetivos, contenidos, metodología y evaluación. El currículum actual se caracteriza por un abandono del conductismo a favor de planteamientos cognitivistas y constructivistas. (Góngora Padilla et al., 2008, p. 178).

"La lectoescritura se caracteriza por utilizar signos de apoyo que le permite ordenar en la memoria de los niños una imagen un concepto o una frase" (Calixto Irene, 2019, p. 5).

El correcto desarrollo de la lectoescritura en un niño es la base de todo aprendizaje y que debe ser adquirido en la etapa inicial, puesto que, a mayor edad, mayor dificultad se presenta para el individuo el aprender este proceso (Zhiñin-Quizhpi, 2018, p. 4).

Por consiguiente, la actual investigación tiene como objetivo determinar el impacto del uso de los

Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), como Moodle la cual se puede enlazar en la plataforma de (Microsoft Teams) implementada por el MINEDUC, ya que en esta se puede interactuar con distintas App, como lo es (Leo con grín) para el fortalecimiento de habilidades de Lectoescritura en el área de Lengua y Literatura en el tercer grado de la Unidad Educativa "10 de Agosto".

- **Software "Leo Con Grín"**

"Se determinó que las TIC son materiales educativos que se utilizan con intenciones, estrategias cognitivas y fomentan la creatividad, observación e interacción de los estudiantes" (Monroy-Vega, 2018, p. 34).

Fortalecimiento de la competencia lectora literal por medio de juegos digitales en estudiantes con discapacidad intelectual", la cual después de una minuciosa búsqueda, encontró como estrategia, la aplicación del video juego "Leo con Grin 1", este, es un método que implemento Educaplanet para aprender a leer y escribir, y va dirigido a niños entre

los 4 y los 7 años de edad (Castro et al., 2020, p. 16).

De acuerdo a las características de la investigación se eligió el software “Leo Con Grin”, que responde a las necesidades de los estudiantes, abarcando una gran cantidad de ejercicios que permite desarrollar sin un orden específico y le brinda al estudiante, diversas formas de aprender. “Leo Con Grin” es parte de una página web llamada Educaplanet donde se encuentra variedad de recursos educativos, para áreas de inglés, matemáticas y lenguaje (Monroy-Vega, 2018, p. 59).

En la aplicación Leo con Grin 2, los niños aprendieron la forma y pronunciación de las sílabas trabadas y compuestas, perfeccionando la lectura de palabras y frases para dar el primer paso hacia la comprensión lectora. En ese sentido, los juegos para teclear, o manipular de otro modo, se presentaron como alternativas que los estudiantes supieron aprovechar, adquiriendo dominio e interactuando a través de la aplicación, de manera divertida y práctica (Echeverry Zambrano & García Jaramillo Raúl De Jesús, 2021, p. 60)

Una de las habilidades más importantes que se aprende durante los primeros años de vida es la lectura. Tener una base sólida desde pequeños influye en gran medida en nuestro futuro profesional y personal. Con el objetivo de facilitar este proceso de enseñanza surge ‘Leo con Grin’, una app dirigida a niños (Educación 3.0, n.d.).

Sin duda la app más utilizada por el alumnado de los grados de Infantil y Primaria ha sido El Método Educaplanet para Aprender a leer, publicado por la editorial Educaplanet (<https://www.educaplanet.com/educaplanet/juegos/aprender-a-leer-con-grin/>), que alcanza ya más de cien mil descargas y está disponible para dispositivos Android, IOS y ordenadores Windows, lo que permite su proyección en tabletas y en pizarras digitales. El método consta de dos aplicaciones Leo con Grin (aprender a leer 1), que como se explica en la web está formado por una cartilla interactiva de 30 lecciones de sílabas directas (Vila et al., 2015, p. 736).



- **Recomendaciones y habilidades**

Aprender a leer es un proceso largo por eso 'Leo con Grin' aconseja practicar con la app todos los días durante unos minutos y, cada cierto tiempo, volver a recordar lo aprendido, adaptando el nivel, sin presionar al niño. Con estos juegos, se consigue también aumentar la memoria visual y auditiva, la identificación, la comprensión y la lectoescritura (Educación 3.0, n.d.).

A través de la estrategia didáctica para poder llevar al niño a ser autónomo en su aprendizaje y a compartir sus experiencias y conocimientos con sus demás compañeros por medio de estrategias diferentes como lo es el software Leo con Grin apoyando el proceso de lectoescritura de una forma óptima y agradable para los niños (Monroy-Vega, 2018, p. 116).

2. Metodología

Esta investigación se enmarca en un estudio no experimental, ya que se investiga a profundidad el proceso de aprendizaje de los estudiantes de grado transición por medio de una

estrategia didáctica para la lectoescritura.

Se plantea una metodología bajo el enfoque mixto. Recopila, analiza e integra elementos, tanto de la investigación cuantitativa, como la cualitativa, para una mejor comprensión del problema de investigación. El carácter cualitativo se asume cuando se triangula tres aspectos importantes para la investigación, como lo son: el rol del docente, el rol del estudiante y el rol de la tecnología. Se asume que el significado de una observación es una cosa, pero las observaciones adicionales sirven de base para la revisión de la interpretación (Monroy-Vega, 2018, p. 65).

Las técnicas aprobarán la selección de instrumentos adecuados para obtener información necesaria que permitió obtener resultados concretos y analizar los datos, los cuales proporcionaron los fundamentos teóricos para interpretar la problemática que se investigó.

La población de estudio constó de 20 docentes, los cuales fueron tomados como unidades de estudio en el análisis de la información requerida.

En la recolección de la información se utilizó instrumento y técnica de investigación, tales como: encuesta dirigida a los docentes y la máxima autoridad de la institución (Rectora).

3. Resultados y discusión

En relación con los datos obtenidos con el instrumento que se aplicó en la investigación se presentan los resultados de la encuesta digital a los docentes: “Uso del software “Leo Con Grín” como herramienta para el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercero de EGB”. Las preguntas se formularon considerando a Suárez Cárdenas et al. (2015) y las escalas de Likert se tomaron de Morales Vallejo (2011).

Por medio del desarrollo de la aplicación de la encuesta de la fue posible conocer que el 20%-40% de los docentes siempre usan el Software “Leo con Grín” como herramienta para el aprendizaje de la lectoescritura, en los estudiantes, sin embargo, entre el 40%-65% casi siempre usan el Software “Leo con Grín” como herramienta para el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes. A demás los docentes entre el 10%-30% algunas veces usan el Software “Leo con Grín” como herramienta para el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes. Y finalmente el 5% de los docentes indicaron que nunca usan el Software “Leo con Grín” como herramienta para el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes.

Cuestionario

Tabla 1. ¿De qué manera considera que la comprensión de la lectoescritura ha mejorado con la utilización del Software “Leo con Grín”?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si, siempre	6	30%
Casi siempre	10	50%
Algunas veces	4	20%
Nunca o casi nunca	0	0%
TOTAL	20	100%

La comprensión de la lectoescritura es valorada en un 80% de los docentes encuestados, quienes

consideran que siempre o casi siempre la comprensión de la lectoescritura ha mejorado con la utilización del Software “Leo con



Grín". Un 20% manifiesta que solo algunas veces se ha obtenido mejora en la comprensión lectora.

Tabla 2. *¿Considera que se pueden desarrollar habilidades de lectoescritura usando el Software "Leo con Grín" y favorece el desempeño en espacios de estudio?*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si, siempre	8	40%
Casi siempre	8	40%
Algunas veces	3	15%
Nunca o casi nunca	1	5%
TOTAL	20	100%

El 80% de los docentes encuestados que optaron por las opciones siempre y casi siempre, consideran que se pueden desarrollar habilidades de lectoescritura usando el Software "Leo con Grín". El 15%

consideran que solo desarrollan habilidades algunas veces y, sólo el 5% (1) expresan que nunca o casi nunca se dan el desarrollo de habilidades de lectoescritura.

Tabla 3. *¿De qué manera la integración del Software "Leo con Grín" favorece la escritura de un texto escrito?*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si, siempre	4	20%
Casi siempre	13	65%
Algunas veces	2	10%
Nunca o casi nunca	1	5%
TOTAL	20	100%

Los resultados reflejan que la mayoría (85%) de los docentes encuestados consideran que la integración de las herramientas

como el software "Leo con Grín" favorece en la escritura de un texto escrito. Un 10% estima que solo en algunos momentos lo hace.

Tabla 4. *¿Cree que el uso del Software "Leo con Grín" fomenta el diseño o creaciones literarias desde una proyección real?*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si, siempre	4	20%
Casi siempre	11	55%
Algunas veces	5	25%
Nunca o casi nunca	0	0%
TOTAL	20	100%

Los resultados evidencian que el 75% de los docentes encuestados consideran que siempre o casi siempre el uso del Software “Leo con Grín” fomenta el diseño o creaciones

literarias desde una proyección real. El 25% responde que solo lo hace en algunos momentos. siempre, algunas veces y nunca o casi nunca.

Tabla 5. *Se promueve desde otros espacios no académicos el ¿Aprendizaje del estudiante en el uso del Software “Leo con Grín”?*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si, siempre	6	30%
Casi siempre	8	40%
Algunas veces	6	30%
Nunca o casi nunca	0	0%
TOTAL	20	100%

El 70% de los docentes encuestados consideraron que la promoción, desde nuevos espacios no académicos, como el hogar, son fundamentales en el logro de aprendizajes significativos del

estudiante. El 30% considera que sólo algunas veces se promueve el aprendizaje en contextos no académicos del Software “Leo con Grín”.

Tabla 6. *¿Cuál cree que es el nivel de motivación al hacer uso del Software “Leo con Grín”?*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si, siempre	7	35%
Casi siempre	8	40%
Algunas veces	5	25%
Nunca o casi nunca	0	0%
TOTAL	20	100%

El 75% de los docentes encuestados consideraran que siempre y casi siempre se promueve el nivel de motivación al hacer uso del Software “Leo con Grín”. Un 25% manifiesta que solo que el nivel de motivación se produce algunas veces.

Discusión

A partir de los hallazgos encontrados, sobre el uso del Software “Leo con Grín” como herramienta para el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes, Monroy-Vega, (2018) y Echeverry Zambrano & García Jaramillo Raúl De Jesús (2021), concuerdan que



"Leo con Grín" es un software de ejercitación y práctica, que puede ser utilizado en diferentes momentos, como lo son la motivación, es decir al comenzar la clase, como refuerzo o ejercicio de aplicación y como evaluación del tema estudiado, con ello se busca una mayor motivación al momento de realizar las actividades previstas, el uso de la tecnología digital como elemento innovador y los juegos digitales como alternativa para el aprendizaje. Por otro lado, las investigaciones de Montealegre & Forero (2006), Meza-Godoy (2021), Puñales Ávila et al. (2017) y Montealegre & Forero, (2006) indican que los métodos de lectoescritura han aportado importantes consideraciones en los procesos de enseñanza-aprendizaje aplicando herramientas tecnológicas y así considerar las necesidades y potencialidades de los escolares. Y finalmente, Castro et al. (2020), nos da a conocer que el software "Leo con Grín 1", el cual después de su implementación demostró un avance de los estudiantes en la decodificación de palabras, lectura fluida, formación de frases, así como, en la comprensión literal de textos.

4. Conclusiones

El proceso de investigación realizado evidenció la necesidad de implementar estrategias didácticas conducentes al logro de aprendizajes significativos que mejoren la lectoescritura de los estudiantes.

La estrategia basada en el software "Leo con Grín" se considera un medio eficiente que coadyuva a la obtención de cambios óptimos en los estudiantes en nuestro contexto de investigación.

Los docentes que participaron como unidades de información reflejan la necesidad de mejorar la calidad de los procesos de lectoescritura a través de este software generando un alto impacto a nivel de estudiantes conducente al fortalecimiento de los procesos en estudio.

El diseño de la estrategia didáctica realizada con el Software en cuestión contribuirá a fortalecer el rol de los docentes al poner en práctica un nuevo mecanismo pedagógico al aplicar las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

Finalmente, esta investigación abre una puerta para estudios futuros que aborden la formación docente en el uso de las herramientas TIC.

Bibliografía

- Calixto Irene. (2019). LA LECTOESCRITURA EN EDUCACION INFANTIL Y EL CUENTO.
- Castiñeira Seoane, R., & Jiménez Betancort, H. (2018). ¿Qué importancia tiene la iniciación de la lectoescritura en educación infantil? Universidad de la Laguna.
- Castro, M. A., Lourdes, C., & Apolinar, P. (2020). FORTALECIMIENTO DE LA COMPETENCIA LECTORA LITERAL POR MEDIO DE JUEGOS DIGITALES EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL.
- Echeverry Zambrano, J. M., & García Jaramillo Raúl De Jesús. (2021). Los juegos de rimas y coplas para la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado. Universidad de Santander UDES centro de educación virtual CVUDS.
- Educación 3.0. (n.d.). Leo con Grin - Aprender a leer en Infantil con esta magnífica app. Líder Informativo En Innovación Educativa. Educación 3.0. Retrieved from <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/aprender-leer-infantil-la-app-leo-grin/>
- Góngora Padilla, D., Martínez Cortés, M. del C., Pérez Morón, M. T., Rodríguez Martín, C. R., & Miras Martínez, F. (2008). Sistema de Información Científica. International Journal of Developmental and Educational Psychology, 2(1), 177–183. www.redalyc.org
- Meza-Godoy, E. L. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje y habilidades de lectoescritura [Tesis, Universidad Técnica de Machala]. http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/16865/1/T-8662_MEZA%20GODOY%20EDITHA%20LEONOR.pdf
- Monroy-Vega, L. V. (2018). Incidencia del software “Leo Con Grin” en el aprendizaje de la lectoescritura del grado transición, en la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria Siachoque -Boyacá. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiutuaPouf1AhWyQzABHUFKCh4QFnoECA_sQAQ&url=https%3A%2F%2Fdia.net.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F7926908.pdf&usg=AOvVaw1GL40qj7rsluqLZc8atHcf



- Montealegre, R., & Forero, L. A. (2006). DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA: ADQUISICIÓN Y DOMINIO. Red de Revistas Científicas de América Latina, El Caribe, 9(1), 25–40.
- Morales Vallejo, P. (2011). Cuestionarios y Escalas. Universidad Pontificia Comillas, 1–22. <http://www.upcomillas.es/personal/peter/otrosdocumentos/CuestionariosyEscalas.doc>
- Puñales Ávila, L., Fundora Martínez, C. L., & Torres Estrada, C. D. (2017). La enseñanza de la lectoescritura en la Educación Primaria: reflexión desde las dificultades de aprendizaje. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?>
- Suárez Cárdenas, A. I., Pérez Rodríguez, C. Y., Vergara Castaño, M. M., & Alférez Jiménez, V. H. (2015). Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos. Apertura, 7(1), 38–49. <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/595>
- Vila, R., Carreres, L., & Antolí Martínez, A. (2015). Aplicaciones digitales para el desarrollo de la lectoescritura para el alumnado de Educación Infantil y Primaria. www.cedro.org
- Villamar-Mora, D. K., & Rodríguez-Alonso, C. P. (2019). Técnicas lúdicas en la lectoescritura en los estudiantes de básica elemental. Guía de actividades lúdicas. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/43019/1/BFILO-PD-LP1-19-307.pdf>
- Zhiñin-Quizhpi, D. A. (2018). Guía metodológica para el uso de las TICS en el proceso de la enseñanza aprendizaje de la lecto-escritura, en segundo año de educación general básica, de la Escuela Juan José Flores del cantón Girón, periodo lectivo 2017. 2018. [Tesis]. UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA.