

Escuela de Posgrados

Maestría en Educación

Mención en Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

**Recursos digitales al servicio del aula: una propuesta para
fortalecer la enseñanza de la lecto-escritura en tercer
grado**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:
Magister en Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC**

Autora:

Gabriela Gioconda García Larrea

Director:

Diego Felipe Larriva Calle

Cuenca, Ecuador

2026

DEDICATORIA

Dedico este trabajo, en primer lugar, a Dios, por ser mi guía y mi fortaleza en cada paso del camino. Gracias por darme la sabiduría, la paciencia y la fe necesarias para alcanzar esta meta.

A mi madre, por su amor incondicional, sus consejos y su ejemplo de esfuerzo y dedicación. Gracias por estar siempre a mi lado y por enseñarme que todo se logra con fe y perseverancia.

A mis hijos, mi mayor motivación y alegría. Ustedes son la razón de mi lucha y el impulso que me llevó a no rendirme. Este logro es también suyo.

Gabriela Gioconda García Larrea

AGRADECIMIENTOS

Expreso mi más sincero agradecimiento a Dios, por brindarme la fortaleza, la sabiduría y la constancia necesarias para culminar este proceso académico.

A la Universidad del Azuay, por ofrecer un espacio de formación profesional de calidad y a su vez por permitirme ser parte de esta maestría.

A mi tutor de tesis por su apoyo incondicional, por ser guía constante en este proceso, por su paciencia, dedicación y valiosas orientaciones, que fueron fundamentales para la culminación de este trabajo.

A cada uno de los docentes por compartir sus conocimientos, experiencias y motivación, contribuyendo al fortalecimiento de mis competencias profesionales.

A mi familia, por su apoyo incondicional, comprensión y respaldo moral y, especialmente en los momentos más exigentes de este proceso.

A todos quienes, de una u otra manera, aportaron con su tiempo, conocimiento o aliento para hacer posible este logro, mi profundo agradecimiento.

Gabriela Gioconda García Larrea

RESUMEN

La presente investigación aborda las dificultades en lectura y escritura identificadas en estudiantes de tercer grado de Educación General Básica. El objetivo fue diseñar un recurso educativo digital que contribuya al fortalecimiento de estas habilidades. El estudio se desarrolló mediante las fases de análisis, diseño y desarrollo, y validación por expertos. Los resultados evidenciaron necesidades en comprensión lectora, organización de ideas y producción escrita, así como diferencias entre las instituciones públicas y privadas en el acceso a recursos tecnológicos. El recurso diseñado fue valorado positivamente por especialistas. Se concluye que constituye una propuesta pertinente para apoyar el proceso de lecto-escritura.

PALABRAS CLAVE

Lecto-escritura, recurso digital, comprensión lectora, estrategias didácticas

ABSTRACT Y KEYWORDS

This study explores the reading and writing difficulties identified among third-grade students in Basic General Education. The primary objective was to design a digital educational resource aimed at strengthening these fundamental skills. The research followed the phases of analysis, design and development, and expert validation. The findings highlighted challenges in reading comprehension, organization of ideas, and written production, as well as disparities between public and private institutions regarding access to technological resources. The proposed resource was positively assessed by specialists. It is concluded that this initiative constitutes a relevant pedagogical contribution to support the literacy process at this educational level.

Literacy, digital resource, reading comprehension, teaching strategies.

Índice de Contenido

1.	INTRODUCCIÓN	1
2.	MARCO TEÓRICO	3
2.1	La lecto-escritura como base del aprendizaje	3
2.2	Los RED, una herramienta para transformar el aprendizaje	3
2.3	Desafíos en la práctica docente tradicional	4
2.4	El rol del docente en el uso de recursos digitales	4
2.5	Los RED y el desarrollo inicial de la lecto-escritura	5
2.6	Importancia del uso de los recursos educativos digitales en tercer grado de educación básica	5
2.7	Fundamentos teóricos: Constructivismo y Teoría Sociocultural	6
2.8	Teorías del aprendizaje aplicadas a los recursos educativos digitales	7
2.9	Estado del Arte	9
3.	MATERIALES Y MÉTODOS	12
3.1	Procedimiento	13
3.1.1	Fase 1: Revisión y diagnóstico (Análisis)	13
3.2.2	Fase 2: Diseño y desarrollo	14
3.3.3	Fase 3: Validación	34
4.	RESULTADOS	34
4.1	Resultados de la fase de Análisis	34
4.1.1	Necesidades pedagógicas identificadas	34
4.1.2	Diferencias y similitudes entre contextos institucionales	35
4.2	Resultados de la fase de Diseño y Desarrollo	35
4.3	Resultados de la fase de Validación	36
5.	DISCUSIÓN	37
6.	CONCLUSIÓN	38
7.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39
	Anexo 1: Guía de entrevista 1	44
	Anexo 2: Matriz de entrevistas 1	45

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Guía de entrevista 1	44
Anexo 2: Matriz de entrevistas 1.....	45
Anexo 3: Matriz de selección de personal	47
Anexo 4: Matriz de validación del RED	48

1. INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la lecto-escritura constituye uno de los pilares fundamentales en el proceso educativo, debido a que, permite a los estudiantes acceder al conocimiento. Según Vygotsky (1979), la lecto-escritura induce al desarrollo del pensamiento crítico, la comprensión y la producción de textos en el proceso del aprendizaje da paso a la participación activa en la sociedad en donde el lenguaje desempeña un papel central. En este sentido, el rol activo tanto de los docentes como de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje es fundamental para la construcción del conocimiento y la comprensión de nuevas ideas. En la actualidad uno de los grandes desafíos para lograr el desarrollo de la lecto-escritura es la tecnología, debido a que, los docentes no siempre cuentan con aquel recurso. Ante lo expuesto cabe mencionar que, la educación debe estar a la par con la tecnología, puesto que, existen varios Recursos Educativos Digitales (RED) que pueden ser aprovechados por los docentes en su práctica diaria.

Los RED son herramientas tecnológicas que facilitan el proceso de la enseñanza y aprendizaje. Disponen de varios recursos educativos como videos, juegos interactivos, libros electrónicos, plataformas educativas y más, lo que permite el desarrollo de diversas habilidades y destrezas (Veloz et al., 2023). Así también, ofrecen alternativas que favorecen la participación activa de los estudiantes, la interacción y el desarrollo del pensamiento crítico. Dichas herramientas permiten que los niños construyan su aprendizaje de forma dinámica, fortaleciendo no solo la lecto-escritura, sino también su confianza y autonomía en el aula (Ulco y Baldeón, 2020). Por ello, la aplicación de los RED dentro del aula se convierte en una necesidad y por lo mismo debe ser considerada por todas y cada una de las instituciones educativas.

A pesar de su relevancia, en muchas instituciones educativas aún prevalecen métodos tradicionales basados en la repetición y la memorización, lo que limita la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes. Además, el uso de recursos tecnológicos dentro del aula sigue siendo limitado, desaprovechando su potencial para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje (Velásquez et al., 2024). Esta situación evidencia la necesidad de estrategias pedagógicas innovadoras que integren la tecnología de manera efectiva, por ello surge la necesidad de la constante capacitación docente, puesto que, de nada sirve que se cuente con los recursos necesarios si no tienen el conocimiento necesario para llevar a cabo dicha práctica pedagógica.

En este contexto, la presente investigación tiene como finalidad diseñar un recurso educativo digital que contribuya al fortalecimiento del desarrollo inicial de la lecto-escritura. Este propósito surge a partir de la necesidad de innovar estrategias pedagógicas en donde se incorpore herramientas tecnológicas que motiven a los niños y sobre todo que potencien su proceso de aprendizaje. Así también, lo que se espera de aquel recurso es brindar una alternativa pedagógica a los docentes, en donde se enlace la lúdica con la enseñanza y aprendizaje. Por ello, este estudio busca responder a la siguiente pregunta: ¿De qué manera los recursos educativos digitales pueden fortalecer la práctica docente en la enseñanza de la lecto-escritura en tercer grado de educación básica?

Esta investigación busca contribuir con el fortalecimiento de la enseñanza y aprendizaje de la lecto-escritura a partir de un enfoque innovador, el mismo debe ser motivo de interés tanto para los docentes como para los estudiantes. Para lograrlo, se plantean los siguientes objetivos: identificar las necesidades pedagógicas relacionadas con la lecto-escritura desde la perspectiva docente; seleccionar y organizar contenidos y estrategias didácticas pertinentes; diseñar un recurso educativo digital interactivo con actividades lúdicas e inclusivas; y validar el recurso mediante retroalimentación de expertos en la materia. Cada uno de los objetivos mencionados permitirán cumplir a cabalidad con la meta propuesta.

Este trabajo se encuentra organizado de manera lógica y secuencial con la finalidad de facilitar la comprensión de la investigación. En primer lugar, se encuentra la introducción en donde se presenta la problemática y los objetivos. Seguido se puede observar el marco teórico en donde se expone los conceptos y sustenta el uso de RED en la práctica docente. A continuación, se encuentra la metodología, ahí se describe cada una de las fases utilizadas, que para este estudio investigativo se aplicó el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación). Luego se encuentra los resultados y la discusión que son los hallazgos del proceso investigativo. Finalmente, están las conclusiones y recomendaciones que recogen los aportes más relevantes de esta investigación, así también se evidencian los anexos, aportes que permiten una mejor comprensión del tema abordado.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 La lecto-escritura como base del aprendizaje

La lecto-escritura constituye uno de los pilares fundamentales del proceso educativo, debido a que, permite a los estudiantes comunicarse, expresar ideas, comprender el mundo que los rodea y acceder al conocimiento. Según Vissani et al., (2017), el aprendizaje de la lecto-escritura no es un acto mecánico de memorización de signos, sino un proceso de construcción activa del conocimiento. En base a lo mencionado la enseñanza de la lectura y escritura, debe promover el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad, la comunicación, la autonomía y, demás destrezas y habilidades que permitan a los niños desenvolverse ante la sociedad que nos rodea.

Desde la perspectiva sociocultural de Vygotsky (1979), el lenguaje es una herramienta mediadora del pensamiento, y la interacción social juega un papel esencial en la adquisición de habilidades comunicativas que son claves para el desarrollo de la cognición. Por lo expuesto, la enseñanza y aprendizaje de la lecto-escritura se construye a partir de la interacción con otros. Es por ello que, el docente juega un rol importante y más en los primeros años de básica, debido a que, el proceso mencionado es decisivo, pues da inicio a la adquisición de las herramientas básicas para el aprendizaje de lecto-escritura. Así mismo, permite a los niños el desarrollo de varias destrezas y habilidades necesarias para su trayectoria académica.

2.2 Los RED, una herramienta para transformar el aprendizaje

En la actualidad la tecnología se ha convertido en la herramienta principal dentro de los procesos educativos. Para ello, los RED ofrecen varias alternativas que pueden ser considerados por los docentes, como, por ejemplo: videos, plataformas interactivas, simuladores, juegos educativos, libros digitales y mucho más (Veloz et al., 2023). Estos recursos dinamizan la enseñanza y aprendizaje, de tal manera que permite a los estudiantes que su aprendizaje sea significativo, promoviendo así una educación más personalizada y adaptada a las exigencias actuales.

Los RED no sólo proporcionan recursos o materiales atractivos, sino que fomentan la curiosidad, la creatividad, a partir de una participación activa. El uso correcto de aquellos recursos contribuye a que los estudiantes tengan un aprendizaje de manera autónoma, colaborativa y divertida, fortaleciendo de tal manera tanto la lectura como la escritura desde una perspectiva más lúdica e inclusiva (Ulco y Baldeón, 2020). Por esta razón, la implementación de estos recursos se ha tornado una necesidad para aquellas instituciones educativas que quieren innovar

o mejorar sus prácticas educativas; sin embargo, poco a poco debe convertirse en una prioridad dentro de todo el sistema educativo.

2.3 Desafíos en la práctica docente tradicional

Pese al avance tecnológico, dentro de muchas aulas prevalece el método de enseñanza tradicional que se basa en la repetición y memorización. Esta metodología limita el desarrollo de las capacidades, destrezas y habilidades en los estudiantes, tales como el pensamiento crítico, la creatividad, etc. Según Velásquez et al., (2024), surge la necesidad de transformar aquella práctica docente a partir de estrategias pedagógicas innovadoras, en donde se integren los RED como apoyo y a su vez como fortalecimiento al proceso educativo. Buscando así formar ciudadanos competentes y reflexivos, capaces de enfrentar los desafíos de un mundo en constante cambio.

Para que la aplicación de dichos recursos dentro de un aula de clase sea eficaz, es fundamental que los docentes estén capacitados, para que así tengan el conocimiento necesario y puedan ser una guía para los estudiantes. Aquello permitirá que su práctica diaria consolide los conocimientos y por ende brinden un aprendizaje significativo. En este sentido, la actualización docente es clave, debido a que, la misma debe responder a las demandas de la era digital. De esta manera, los docentes no sólo se socializan con la tecnología, sino que además el uso correcto de los RED fomenta el pensamiento crítico en los estudiantes.

2.4 El rol del docente en el uso de recursos digitales

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha transformado la educación, permitiendo un aprendizaje más dinámico, participativo e interactivo. En la educación, estas herramientas facilitan el desarrollo de competencias digitales y habilidades fundamentales, contribuyendo al crecimiento integral de los estudiantes (Cruz et al., 2019). Esto demuestra que las TIC pueden convertirse en un apoyo importante para fortalecer habilidades iniciales de lecto-escritura en el aula.

En la enseñanza de la lecto-escritura, las TIC se destacan por adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante, promoviendo una participación activa y un aprendizaje más significativo (Orellana et al., 2020). Se infiere que las TIC no solo transmiten información, sino que también favorecen la motivación y autonomía de los estudiantes al aprender a leer y escribir. Así también, se enfocan en generar aprendizajes profundos y significativos. Estas herramientas permiten diseñar experiencias interactivas y adaptadas, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico (Paredes et al., 2024). Esto indica que las TIC son ideales para crear

actividades de lecto-escritura que respondan a las necesidades individuales de cada niño, fortaleciendo su interés y confianza en el aprendizaje.

2.5 Los RED y el desarrollo inicial de la lecto-escritura

Para el desarrollo de la lecto-escritura es necesario que su proceso se dé de manera progresiva, con la finalidad de que se relacionen cada uno de los contenidos y a su vez muestren un significado claro para los estudiantes. En los primeros años de educación, los niños construyen la comprensión del sistema de lecto-escritura, esto a partir de la combinación del habla, del escucha, de la repetición, la observación, la práctica diaria y demás. Es aquí en donde los docentes juegan un papel importante, debido a que, al actuar como guías, permitirán que los estudiantes puedan expresarse de diferentes maneras, puede ser a través de la escritura y lectura de textos cortos (Solé, 2012). En este sentido, el docente al ser un mediador da paso a que los estudiantes construyan su propio aprendizaje, y sería aun más significativo si en su práctica diaria integra los RED.

Ante lo expuesto, los RED facilitan la enseñanza de sílabas, palabras y oraciones, motivando a los estudiantes y fortaleciendo su desempeño académico (Ulco y Baldeón, 2020). Por ello, el uso constante de estos recursos puede mejorar la confianza de los estudiantes y hacer del aprendizaje un proceso más activo y participativo, puesto que, permite transformar las actividades tradicionales en experiencias interactivas. El uso de plataformas en línea, aplicaciones y juegos, permite a los estudiantes que formen palabras, refuercen la lectura, la ortografía y más, lo que fortalece su confianza e interés por aprender (Area, 2018). Por esta razón, surge la necesidad de integrar los RED en la práctica docente. Hay que recordar que la educación debe ir a la par con la tecnología.

2.6 Importancia del uso de los recursos educativos digitales en tercer grado de educación básica

El tercer grado de educación básica representa una etapa fundamental en el desarrollo académico de los niños, debido a que, es en este nivel donde se consolida el proceso de lecto-escritura y se fortalecen las bases del pensamiento lógico y comunicativo. En este sentido, el uso de recursos educativos digitales (RED) cobra especial relevancia, pues permite que el aprendizaje se torne más dinámico, visual y participativo (Moyano et al., 2024). Estas herramientas posibilitan que los estudiantes aprendan de forma interactiva, a su propio ritmo, y con actividades adaptadas a sus necesidades e intereses. Así mismo, Los RED ofrecen múltiples beneficios pedagógicos, entre ellos la posibilidad de integrar distintos lenguajes (texto, imagen,

sonido y movimiento), lo que favorece la comprensión lectora, la identificación de fonemas y grafemas, y la expresión escrita (Tenecota, 2024). La integración de los RED en la enseñanza de la lecto-escritura permite que los niños asocien el aprendizaje con la exploración y el juego, mismos que son esenciales para su desarrollo escolar.

Asimismo, su incorporación en el aula contribuye al fortalecimiento de la práctica docente, brindando a los docentes nuevas oportunidades para diversificar estrategias, evaluar de forma continua y fomentar la autonomía del estudiante. De esta manera, los recursos digitales no solo apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también promueven el desarrollo integral del niño, preparando el camino hacia una educación más inclusiva, significativa e innovadora (Madrigal, 2025). De esta manera, la tecnología se convierte en un medio que enriquece el proceso pedagógico y potencia la creatividad dentro del aula.

2.7 Fundamentos teóricos: Constructivismo y Teoría Sociocultural

Desde una visión constructivista, el aprendizaje se entiende como un proceso activo donde el estudiante participa en la construcción de su propio conocimiento a partir de la interacción con su entorno. Se sostiene que el desarrollo cognitivo ocurre mediante la reorganización constante de estructuras mentales, producto de la asimilación y la acomodación de nuevas experiencias (Piaget, 1972). Esto implica que el aprendizaje se da de manera activa y progresiva donde cada estudiante construye su comprensión a partir de la exploración y la práctica. Así mismo, su aprendizaje se va construyendo a partir de sus experiencias previas.

Otra perspectiva relevante es la sociocultural, la cual destaca la influencia del entorno y de las interacciones sociales en el aprendizaje. Se considera que el conocimiento surge de la comunicación y de la colaboración con otros, donde el lenguaje cumple una función mediadora esencial (Vygotsky, 1979). En el aprendizaje de la lecto-escritura la guía del docente resulta fundamental, puesto que, guía la construcción de significados y a su vez promueve la colaboración entre compañeros. Por lo tanto, la mediación del docente y la interacción con compañeros son esenciales para que los estudiantes desarrollen habilidades cognitivas y lingüísticas de manera significativa.

Por otra parte, Vygotsky (1979) también expresa que los niños adquieren el lenguaje a través de la imitación, la observación y la interacción con los demás. La adquisición del lenguaje no es un proceso automático, sino que se desarrolla progresivamente mediante el uso social del habla. Los niños primero escuchan, luego imitan y finalmente producen sus propios sonidos, integrando estructuras gramaticales y vocabulario en contextos significativos. Este proceso es

relevante, debido a que, en la lecto-escritura, el lenguaje oral es la base sobre la cual se construyen las habilidades de lectura y escritura. La imitación, combinada con la práctica guiada por el docente y el uso de materiales interactivos, refuerza la comprensión y la producción textual, generando aprendizajes más sólidos y significativos. Por lo expuesto surge la necesidad de una buena práctica docente, la guía es esencial para una enseñanza de calidad y un aprendizaje significativo.

En este sentido el Ministerio de Educación (2016) establece que, los aprendizajes esenciales que deben alcanzarse en el área de Lengua y Literatura, es el desarrollo progresivo de la lectura y la escritura como competencias básicas para la comunicación y el pensamiento crítico. Puesto que, la lecto-escritura es la base fundamental para un progreso escolar eficaz y consolidado. Además, menciona sobre la importancia del rol del docente durante este proceso, debido a que, actúa como mediador del aprendizaje y guía a los estudiantes en la construcción y consolidación de nuevos conocimientos, llegando a convertir, la enseñanza-aprendizaje en experiencias significativas.

2.8 Teorías del aprendizaje aplicadas a los recursos educativos digitales

El proceso de enseñanza-aprendizaje es dinámico, complejo e interactivo, involucrando a estudiantes, docentes, contenidos y contextos educativos. El constructivismo enfatiza que el aprendizaje es activo y gradual, construido a partir de experiencias previas (Ortiz, 2015). En la práctica educativa, los RED permiten a los estudiantes explorar y manipular contenidos de manera interactiva, promoviendo la construcción autónoma de conocimientos. En este contexto, los RED se presentan como herramientas valiosas, ya que permiten a los estudiantes interactuar con los contenidos de manera lúdica, visual y participativa.

La integración de RED facilita la comprensión de conceptos abstractos mediante experiencias interactivas y significativas, apoyando el desarrollo de procesos cognitivos clave. Asimismo, según Islas y Carranza (2011), destaca la importancia de la interacción y colaboración a través de redes digitales. Al aplicar este enfoque con RED, los estudiantes pueden construir conocimiento de manera colaborativa, conectando ideas y experiencias a través de actividades digitales que fomentan la participación activa y el aprendizaje autónomo.

El proceso de enseñanza y aprendizaje de la lecto-escritura también requiere considerar las características individuales de los estudiantes y la diversidad de contextos educativos en los que se encuentran. Quiroz y Maturana (2017) señalan que, el aprendizaje es un fenómeno complejo, dinámico e interactivo que involucra la participación activa de estudiantes, docentes,

contenidos y ambientes educativos. Este enfoque destaca que el éxito del aprendizaje no depende únicamente de un actor, sino de la interacción constante entre todos los elementos del proceso educativo. En este sentido, el docente actúa como guía y facilitador del aprendizaje, mientras que el estudiante asume un rol activo y reflexivo, evaluando su propia participación y construyendo su propio conocimiento.

En la actualidad, la integración de la tecnología educativa, especialmente a través de los RED, se ha convertido en una estrategia indispensable para fortalecer la lecto-escritura y mejorar la calidad de la enseñanza. Los RED comprenden una amplia gama de herramientas, incluyendo videos, juegos interactivos, plataformas digitales, simuladores y libros electrónicos, que permiten diversificar estrategias pedagógicas y adaptar los contenidos a los intereses y necesidades de los estudiantes (Ulco & Baldeón, 2020). Estas herramientas favorecen el aprendizaje activo, la exploración autónoma y la participación colaborativa, generando experiencias educativas más dinámicas, significativas y lúdicas. Además, facilitan la comprensión lectora, la identificación de fonemas y la expresión escrita, promoviendo una educación más inclusiva, puesto que, se adapta a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.

La implementación de los RED también está alineada con las teorías del aprendizaje contemporáneas. Por ejemplo, el constructivismo sostiene que los estudiantes construyen su conocimiento a partir de experiencias previas y de la interacción con el entorno (Ortiz, 2015), mientras que el cognitivismo destaca la importancia de los procesos mentales como: la atención, la memoria, el análisis y la resolución de problemas, mismos que se activan durante experiencias interactivas y significativas (Tapia, 2022). Al integrar estas teorías con los RED, los docentes pueden ofrecer actividades que estimulen la creatividad, el pensamiento crítico y la participación activa, consolidando aprendizajes significativos.

Los RED también se ajustan a los distintos estilos de aprendizaje que poseen los estudiantes. Según Delgado et al., (2025), los estilos de aprendizaje visual, auditivo, lector/escritor y kinestésico influyen en la forma en que los estudiantes procesan y comprenden la información. Los recursos digitales permiten personalizar experiencias educativas, facilitando la integración de imágenes, videos, narraciones, textos y actividades interactivas que se adaptan a cada preferencia, fortaleciendo así el aprendizaje de la lecto-escritura (Cobeña et al., 2024). Esto demuestra que el uso de RED no solo potencia la adquisición de habilidades lingüísticas, sino que también incrementa la motivación, la confianza y la autonomía de los estudiantes al aprender de manera activa y participativa.

Finalmente, la incorporación de los RED en tercer grado de educación básica representa una oportunidad para transformar la práctica docente. La tecnología educativa permite enriquecer las estrategias pedagógicas, evaluar continuamente el desempeño de los estudiantes y generar entornos de aprendizaje significativos que respondan a las necesidades individuales de cada estudiante (Cruz et al., 2019). Al combinar la mediación del docente, la interacción social y el uso de RED, se fortalece la lecto-escritura y se promueve el desarrollo integral del estudiante, garantizando así una formación inclusiva, innovadora y contextualizada a la realidad tecnológica actual.

2.9 Estado del Arte

La incorporación de los RED en la enseñanza de la lecto-escritura ha sido objeto de discusión y por ende existen diversas investigaciones en donde se evidencia tanto los avances significativos como las áreas en la que requieren mayor atención para una implementación efectiva. Por ello, con la finalidad de que este trabajo investigativo tenga bases teóricas y científicas sólidas se han considerado algunos estudios tanto nacionales como internacionales, mismos que analizan la influencia de la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje, el papel mediador del docente, y la importancia de diseñar recursos didácticos digitales para la práctica docente. Estos antecedentes permiten comprender cómo la integración de los RED puede convertirse en un medio eficaz para potenciar el desarrollo de la lecto-escritura siempre y cuando se implemente de manera eficaz a través de la correcta planificación.

Estudios recientes refuerzan la noción de optimizar el proceso de enseñanza de la lecto-escritura a partir de la integración de las TIC. En primera instancia diversos estudios internacionales coinciden en señalar que los recursos digitales transforman positivamente los procesos de lectura y escritura cuando se aplican con una adecuada intención pedagógica. Por ejemplo: Jordá et al., (2023), al evaluar la calidad de recursos digitales en Brasil, concluyeron que las TIC y los materiales interactivos son esenciales para adaptar contenidos pedagógicos de forma efectiva. En la misma línea, Rivera (2024) en Colombia evidenció que la integración de herramientas web 2.0 favorece la comprensión lectora y promueve la participación activa de los estudiantes, al transformar la enseñanza tradicional en un proceso más dinámico e interactivo.

Estas investigaciones coinciden con los de Vera y Báez (2024) en Venezuela, quienes demostraron que la gamificación, el teatro lector y los clubes de lectura estimulan el hábito lector y fortalecen el vínculo entre la escuela y la familia, resaltando la importancia de la motivación y la intervención temprana. De forma complementaria, Varón y Moreno (2024) en Colombia, comprobaron que los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) contribuyen significativamente al

desarrollo de la comprensión lectora en niños de tercer grado, al permitir la interacción activa con los contenidos y mejorar los hábitos lectores. En conjunto, estos estudios internacionales demuestran que la tecnología, al ser incorporada de manera didáctica, puede generar experiencias significativas de aprendizaje y fortalecer las habilidades lectoras y escritoras desde etapas tempranas.

Por su parte, investigaciones más recientes refuerzan esta tendencia al destacar el papel de la tecnología como medio para incrementar la motivación y la autonomía del estudiante. Vélez (2025), en Antioquia - Colombia, validó un modelo de aprendizaje basado en juegos colaborativos digitales, encontrando mejoras en la motivación y participación del alumnado. De manera similar, Chávez et al., (2025), en Perú, realizaron una revisión sistemática bajo el protocolo PRISMA, concluyendo que las plataformas digitales interactivas basadas en gamificación, lectura guiada y sistemas personalizados, fortalecen la comprensión lectora a nivel literal, inferencial y crítico. Estos autores subrayan que la eficacia de las estrategias digitales depende en gran medida de la coherencia metodológica y la capacitación docente. De esta manera, estas investigaciones reflejan la importancia de incorporar la tecnología en el proceso educativo, debido a que, se convierte en un aliado poderoso del aprendizaje cuando es utilizada con una finalidad pedagógica clara y con docentes preparados para guiar el proceso.

En el contexto nacional ecuatoriano, los estudios también confirman los beneficios del uso de recursos digitales, pero además muestran varios desafíos que enfrentan los docentes para su correcta aplicación. A partir de lo mencionado, Carrión et al., (2022) evidenciaron que muchos estudiantes aún presentan dificultades en la lecto-escritura, como la disgrafía, y recomiendan el uso de recursos visuales y audiovisuales para fortalecer el lenguaje oral y escrito. En una línea similar, Salazar et al., (2023) desarrollaron su investigación en Riobamba, en donde destacaron que el papel del docente sigue siendo clave en la mediación de estrategias digitales, debido a que, la tecnología por sí sola no garantiza resultados. Pero para ello, hacen mención a la falta de recursos tecnológicos, estructura adecuada y sobre todo la capacitación docente.

Aquellos estudios, se refuerzan con la investigación de Domínguez y Tigrero (2025) realizada en Santa Elena, quienes comprobaron que, aunque los recursos tecnológicos incrementan la motivación y el rendimiento en la lecto-escritura, su implementación aún es limitada por la falta de capacitación docente y de infraestructura tecnológica adecuada. Sin embargo, cuando los educadores aplican herramientas como aplicaciones interactivas o

plataformas digitales, los resultados en lectura y escritura mejoran de manera significativa, mostrando que la clave está en la formación y acompañamiento continuo del profesorado.

De manera complementaria, Macias y Santana (2024) analizaron el uso de herramientas como *Storybird*, *Pictoescritura*, *ZooBurst* y *Toontastic 3D* en estudiantes de tercer año básico, concluyendo que su implementación fortalece la lectura y escritura, aunque su uso aún es escaso por el desconocimiento de los docentes. Así mismo, Cujilán et al., (2025) propusieron una guía de recursos digitales para mejorar las habilidades de lecto-escritura en estudiantes del CECIB Arutam, destacando que los resultados positivos se sostienen solo si se invierte en infraestructura, capacitación docente y políticas institucionales que prioricen la innovación. De manera similar, Míguez (2024), en su diseño de una página web para estimular la lecto-escritura en los estudiantes, comprobó que los recursos digitales bien estructurados y contextualizados logran un impacto significativo en el desarrollo de la lecto-escritura.

Al analizar de manera conjunta las investigaciones revisadas, se evidencia que la integración de los RED en la enseñanza de la lecto-escritura se ha convertido en una estrategia eficaz para fortalecer los procesos de aprendizaje, puesto que, permite a los estudiantes interactuar con los contenidos de manera dinámica, visual y participativa. Los resultados obtenidos en distintos contextos muestran que el uso de materiales digitales, plataformas interactivas y herramientas basadas en la gamificación favorece el desarrollo de habilidades lectoras y escritoras, además de mejorar la comprensión, la motivación y el pensamiento crítico. Asimismo, se ha comprobado que estas herramientas promueven la atención, el interés y la autonomía de los estudiantes, adaptándose a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje.

Sin embargo, aún persisten varios desafíos que deben atenderse para lograr una integración efectiva de los recursos educativos digitales en la enseñanza de la lecto-escritura. Entre ellos se destacan la necesidad de fortalecer la formación docente en competencias digitales, asegurar una infraestructura tecnológica adecuada y planificar con claridad el uso pedagógico de estas herramientas. A pesar de ello, la experiencia demuestra que cuando la tecnología se utiliza con propósito educativo y acompañamiento docente, el aula se transforma en un espacio más inclusivo, creativo y participativo. En este contexto, los estudiantes no solo adquieren habilidades lectoras y escritoras, sino que también desarrollan autonomía, motivación y pensamiento crítico. Así, la correcta incorporación de los recursos digitales no reemplaza la labor del docente, sino que la complementa y enriquece, convirtiéndose en un apoyo valioso para potenciar el aprendizaje y responder a las necesidades actuales de la educación.

3. MATERIALES Y MÉTODOS

El presente estudio se desarrolló en el contexto educativo de educación básica en Ecuador, específicamente orientado a estudiantes de tercer grado, etapa en la que los niños fortalecen los aprendizajes iniciales de la lecto-escritura. Este nivel fue escogido porque representa un periodo determinante en la adquisición de habilidades lingüísticas, cognitivas y comunicativas, que son fundamentales para el desarrollo de varias habilidades y destrezas como el pensamiento crítico, la comprensión lectora y la expresión escrita. Llegando a ser fundamental para que continúen con éxito su formación escolar.

El objeto de estudio se centró en el diseño de un recurso educativo digital interactivo, creado con la finalidad de fortalecer las habilidades de lectura y escritura en los estudiantes de tercer grado. La elección de este objeto respondió a la necesidad de contar con materiales didácticos actualizados, inclusivos y motivadores que promuevan un aprendizaje más dinámico y adaptado a los ritmos individuales de los niños. Esta investigación se desarrolló a partir del análisis de diversas fuentes teóricas e investigaciones previas sobre la enseñanza de la lecto-escritura en educación básica, además de, las entrevistas realizadas a los docentes de ese año lectivo. Aquello, permitió identificar las principales necesidades pedagógicas, las estrategias aplicadas en su día a día, así como los desafíos que enfrentan durante el proceso de enseñanza de lecto-escritura en tercero de educación básica.

Por lo expuesto, este proyecto investigativo se sustentó en el paradigma sociocrítico, el cual busca comprender y transformar la realidad educativa a través de la participación activa de sus actores (Alvarado y García, 2008). Este enfoque permitió reflexionar sobre las prácticas pedagógicas y proponer una alternativa concreta que contribuya a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para alcanzar los objetivos planteados, se aplicó el método de Investigación y Desarrollo (I+D), centrado en la creación y validación de una propuesta innovadora que responda a una necesidad educativa concreta (Romero, 2010). Este método se consideró el más adecuado, puesto que, permitió el desarrollo de un producto educativo, que en este caso fue un recurso didáctico digital, mismo que puede ser aplicado y replicado por otros docentes en contextos similares.

Para la construcción del Recurso Educativo Digital (RED) se tomó como referencia el modelo ADDIE, ampliamente utilizado en el campo del diseño instruccional. Es importante precisar que este modelo fue empleado exclusivamente como guía para organizar el proceso pedagógico de creación del recurso, y no como método de investigación. En otras palabras,

mientras que el enfoque metodológico del estudio se enmarca en la Investigación y Desarrollo (I+D), el modelo ADDIE permitió estructurar de manera sistemática las etapas de análisis, planificación, elaboración y revisión del producto educativo.

El modelo ADDIE contempla cinco fases: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. En la presente investigación, dichas fases se desarrollaron en función del proceso de construcción del recurso. La implementación no se llevó a cabo en un contexto real de aula debido al alcance del estudio; sin embargo, el recurso fue estructurado y planificado para su aplicación futura. Por su parte, la fase de evaluación se concretó mediante un proceso de validación por juicio de expertos, lo cual permitió valorar la calidad pedagógica y técnica del recurso antes de su posible uso en el aula. De esta manera, el modelo ADDIE se aplicó en coherencia con los objetivos del estudio, respetando su estructura teórica, pero delimitando su alcance práctico de acuerdo con la naturaleza de la investigación.

A continuación, se presenta el procedimiento desarrollado en cada una de las fases del modelo ADDIE:

3.1 Procedimiento

3.1.1 Fase 1: Revisión y diagnóstico (Análisis)

Durante esta primera fase, se realizó una revisión bibliográfica exhaustiva con el fin de identificar las bases teóricas y las prácticas pedagógicas más relevantes sobre el desarrollo inicial de la lecto-escritura. Este proceso incluyó la consulta de artículos científicos, textos especializados, documentos curriculares oficiales y materiales digitales que abordan las estrategias de enseñanza y aprendizaje del lenguaje en los primeros años de escolaridad.

Entre los referentes teóricos revisados, se consideraron los aportes de Jean Piaget y Lev Vygotsky, quienes destacan la importancia de la interacción, la experiencia y el contexto social en la construcción del conocimiento. Sus enfoques resultan esenciales para comprender cómo el niño de tercer grado desarrolla habilidades lectoras y escritoras a través del juego, la exploración y la mediación del docente. Asimismo, se tomaron en cuenta las perspectivas de autores contemporáneos que enfatizan el papel de la motivación, la conciencia fonológica y el uso de recursos multisensoriales como factores determinantes en la adquisición de la lecto-escritura.

Esta revisión también incluyó el Currículo de Educación General Básica del Ecuador (Ministerio de Educación, 2016), particularmente en el subnivel de Educación Básica Media, donde se establece que los estudiantes de tercer grado deben fortalecer la comprensión lectora,

la fluidez al leer, la capacidad de expresar ideas por escrito y la ampliación del vocabulario. El currículo plantea como objetivo general del área de Lengua y Literatura el desarrollo de competencias comunicativas que permitan a los niños comprender, producir y disfrutar textos orales y escritos en diferentes contextos. Además, se enfatiza la lectura comprensiva, la expresión oral y la escritura creativa, promoviendo el pensamiento crítico y la valoración del lenguaje como herramienta de aprendizaje y comunicación.

De acuerdo con el currículo ecuatoriano, las destrezas con criterio de desempeño para este nivel incluyen reconocer la relación entre letras y sonidos, escribir palabras y oraciones simples, leer con entonación adecuada, identificar ideas principales y producir textos breves con coherencia. Estos lineamientos sirvieron como base para orientar la elaboración del recurso educativo, garantizando su coherencia con los objetivos del sistema educativo nacional y con las necesidades reales de los estudiantes.

La revisión bibliográfica permitió reconocer también algunos desafíos comunes en la enseñanza de la lecto-escritura en este nivel: la desmotivación de los niños ante métodos tradicionales, la falta de materiales adaptados al contexto local, y la escasa integración de recursos tecnológicos significativos en el aula. Por ello, el estudio consideró fundamental diseñar una propuesta pedagógica que combine estrategias lúdicas, digitales y participativas para potenciar los procesos de aprendizaje.

Para cumplir con el primer objetivo de la investigación, que consistió en identificar las necesidades pedagógicas vinculadas a la enseñanza de la lecto-escritura, se aplicó una entrevista semiestructurada a partir de una guía de preguntas (véase anexo 1) dirigida a cinco docentes de tercer grado, tres pertenecientes a instituciones públicas y dos al sector privado. Este instrumento permitió conocer sus percepciones, experiencias y dificultades en el proceso de enseñanza.

3.2.2 Fase 2: Diseño y desarrollo

En esta fase, en primera instancia se llevó a cabo la planificación pedagógica del recurso, que incluyó la definición de los objetivos de aprendizaje, la selección de los contenidos y la determinación de las estrategias metodológicas más adecuadas. Así mismo, se buscó que cada actividad respondiera a las necesidades detectadas en la fase anterior, particularmente aquellas relacionadas con las dificultades en la identificación de sílabas, la formación de palabras y la comprensión lectora. Además, se organizó la secuencia de contenidos de forma lógica con el

propósito de favorecer la asimilación progresiva de conocimientos y el fortalecimiento de las habilidades comunicativas.

Para cumplir con los objetivos propuestos, el diseño del RED se sustentó en un enfoque constructivista y lúdico, de tal manera que promueva la participación activa del estudiante y la interacción con los elementos del entorno virtual. Para ello, se incorporaron componentes tanto visuales, como auditivos y kinestésicos, con la intención de que estimulen los diferentes canales de aprendizaje y a su vez refuercen la atención y la motivación. Las actividades fueron pensadas como desafíos o juegos que invitan al estudiante a descubrir, explorar y construir su propio conocimiento, generando una experiencia de aprendizaje dinámica y significativa.

Una vez lista la planificación, se diseñó el RED, para ello se utilizó herramientas tecnológicas interactivas que permitieron integrar imágenes, sonidos, animaciones y retroalimentaciones automáticas. Estas características hicieron posible que el aprendizaje sea más inclusivo y accesible, así mismo, fue adaptado a distintos ritmos y estilos de aprendizaje. Durante esta etapa también se cuidó que el diseño del recurso fuera claro y ordenado, con una presentación llamativa y fácil de usar para los niños.

El producto final Consistió en un recurso educativo digital interactivo que integra actividades contextualizadas y progresivas orientadas al desarrollo de la conciencia fonológica, la identificación de sílabas, la formación de palabras y la comprensión lectora. Cada una de las actividades fue diseñada con un propósito pedagógico específico y acompañada de elementos motivadores, como recompensas simbólicas, personajes guidores y escenarios coloridos que estimulan la imaginación en los estudiantes.

De esta manera, el diseño y desarrollo del recurso no solo responden a los resultados del diagnóstico, sino que buscó fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura en tercero de básica, ofreciendo de tal manera una alternativa innovadora y sobre todo coherente, ajustándose así a las demandas actuales de la educación. A continuación, se presenta el guión multimedia, mismo que fue diseñado para su futura implementación en el aula.

GUIÓN MULTIMEDIA

Año de Básica: Tercero	Guión No. 1
Área: Lengua y Literatura	Objetivo del OA: Reconocer e identificar fonemas específicos a través de experiencias lúdicas e interactivas que permitan fortalecer la conciencia fonológica en los estudiantes de tercer grado, utilizando como recurso una ciudad imaginaria dividida en barrios fonéticos.
<p>Destrezas con criterios de desempeño (Tomadas de la AFCEGB):</p> <p>Escucha y lee cuentos breves e interactivos en un entorno digital lúdico (La Ciudad de Letras), para desarrollar la conciencia fonológica, potenciar la imaginación y fortalecer la comprensión lectora de manera autónoma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Indicadores esenciales de evaluación: Reconoce los fonemas representados en los barrios de la ciudad de letras y es capaz de identificarlos en palabras. Relaciona el contenido de los cuentos y misiones con los fonemas aprendidos, demostrando comprensión y uso de ellos en palabras. <p>Aplica lo aprendido para formar nuevas palabras y expresarlas correctamente en el contexto de las actividades.</p>

OA del conocimiento

Proceso: Conciencia fonológica: Explorando los sonidos del lenguaje. **Eje de aprendizaje:** Lectura y escritura inicial

Descripción gráfica	Descripción funcional	Sonido / Audio	Texto	Consideraciones
<p>Pantalla Principal: Aparece una familia animada de espaldas, sentada sobre una nube flotante que navega por un cielo lleno de letras gigantes que giran como planetas. Frente a ellos, un gran holograma brillante se despliega en el aire como una pantalla mágica.</p> <p>Elementos Gráficos: Al mirar hacia abajo observan a una niña de unos 8 a 9 años, ojos brillantes y expresivos, vestida con una capa que cambia de color según el barrio fonético</p>	<ul style="list-style-type: none"> Inicio motivador: El recurso comienza con una escena mágica y llamativa donde una familia observa una pantalla flotante. Aparece una niña-presentadora que invita a explorar la "Ciudad de Letras", despertando el 	<p>Voz en Off: "¡Bienvenidos a La Ciudad de Letras! Aquí cada barrio esconde un sonido mágico que te ayudará a leer y escribir mejor. ¿Estás listo para esta gran aventura?"</p> <p>Música de fondo: Melodía alegre y rítmica con</p>	<p>Título OC: La Ciudad de Letras: Descubriendo los sonidos que forman las palabras</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ambientes y colores amigables, con estilo ilustrado tipo cuento. Público meta: estudiantes de 3ro de EGB (8 a 9 años). Enfoque lúdico, narrativo y exploratorio. La Maleta de Sonidos debe estar visible en todas las pantallas, y

<p>al que entra. Porta un micrófono mágico que también sirve como lupa para encontrar sonidos escondidos.</p> <p>Mapa fantástico de “La Ciudad de Letras”: Un escenario animado que flota en el espacio como una isla mágica. Las calles son rieles de tinta que dibujan palabras mientras se mueven. Los barrios fonéticos están conectados por puentes en forma de lápiz y tienen nombres como: /P/ - Plaza Pum-Pum /M/ - Montaña Murmullo /S/ - Sendero Silbante.</p> <p>En el fondo, las letras vuelan como mariposas y hay señales flotantes que pronuncian fonemas al tocarlas.</p> <p>Botones interactivos para ingresar a los OA: Botones con forma de burbujas de sonido que emiten un fonema al pasar el cursor o al tocarlas. Cada botón conduce a una actividad diferente y tiene animaciones suaves, como destellos o rebotes.</p> <p>Elemento central de apoyo “Cofre Eco-Lógico”: Un cofre flotante y parlante que guarda los conceptos aprendidos como si fueran tesoros sonoros.</p>	<p>interés del estudiante.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Navegación interactiva: Los estudiantes eligen actividades a través de un mapa animado con barrios fonéticos. Los botones en forma de burbujas de sonido facilitan la exploración libre y divertida. • Actividades activas: En cada barrio se presentan retos lúdicos para escuchar, interpretar y analizar noticias. Las actividades son variadas, dinámicas y adaptadas a diferentes estilos de aprendizaje. • Refuerzo y repaso: El “Cofre Eco-Lógico” acompaña todo el recorrido, 	<p>sonidos sutiles de letras que caen, timbres escolares y voces infantiles jugando.</p>	<p>actualizarse conforme se avance.</p>
--	---	--	---

<p>Cuando el usuario pasa cerca con el cursor, el cofre susurra palabras clave y al hacer clic se abre con efectos de luz y sonido. Dentro, los estudiantes pueden encontrar pistas, glosarios animados, sonidos grabados y ejemplos en mini - video. Está presente durante todo el recorrido por el recurso digital.</p>	<p>ofreciendo conceptos clave, sonidos, pistas y glosarios que ayudan a reforzar lo aprendido de forma creativa.</p>			
<p>Pantalla Descripción 1: La familia animada que viaja sentada sobre una nube flotante continúa mirando hacia abajo y observa con curiosidad una ciudad de Letras, vibrante y animada.</p> <p>Elementos Gráficos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Familia de espaldas sobre una nube, observando hacia abajo. • Ciudad de Letras: colorida, con calles que dibujan palabras y letras flotando como mariposas. • Niña de unos 9 años, con capa que cambia de color y un micrófono-lupa brillante. 	<p>La escena inicial presenta la nube con la familia flotando automáticamente sobre el cielo de letras. Al mirar hacia abajo, se activa una transición animada que lleva la vista hacia la Ciudad de Letras, donde aparece la reportera mágica. Esta da la bienvenida e introduce el propósito del recurso. No requiere clics, es una introducción automática que capta la atención y orienta al estudiante.</p>	<p>Voz de bienvenida ¡Hola, hola! ¡Qué emoción verlos desde aquí abajo!</p> <p>Bienvenidos a la Ciudad de Letras, un lugar lleno de sonidos mágicos, palabras curiosas y aventuras por descubrir. ¡Prepárense para explorar y aprender jugando!</p>	<p>Recuadro de Descripción del Problema: En la Ciudad de Letras, los sonidos se han desordenado y las palabras ya no se entienden bien. La niña exploradora necesita tu ayuda para escuchar con atención y recuperar el equilibrio de los fonemas.</p>	

<p>• Pantalla Descripción 2:</p> <p>Desde lo alto, la familia observa cómo la niña exploradora recorre el “Sendero de Sonidos”, un camino encantado dividido en tres estaciones: la estación del Silbido /S/, la del Murmullo /M/ y la de la Luz /L/. En cada parada, la niña descubre palabras mágicas que comienzan con esos sonidos. Al interactuar con los objetos flotantes, se escuchan los fonemas y se forman palabras visuales asociadas.</p> <p>Elementos Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sendero de Sonidos: Camino en forma de espiral con tres zonas visualmente distintas: • Estación del Silbido /S/: Árboles que silban y letras “S” que se deslizan como serpientes suaves. • Estación del Murmullo /M/: Nubes bajas que murmuran y letras “M” flotando como pompas. • Estación de la Luz /L/: Rayos de luz que forman 	<p>Interacción auditiva directa:</p> <p>En el Valle de Voces Vivas, la niña exploradora se encuentra con un entorno natural donde resuenan los sonidos /S/, /M/ y /L/. El estudiante escucha cómo se pronuncian estos fonemas en diferentes palabras (como Sol, Mariposa, Lámpara) y debe identificarlos tocando los elementos correctos. Las acciones están diseñadas para reforzar la conciencia fonológica de forma lúdica, permitiendo al niño anticipar, reconocer y repetir los sonidos. Se usa retroalimentación visual y auditiva inmediata para motivar y consolidar el aprendizaje.</p>	<p>Audio de alerta:</p> <p>¡Atención amigos! aquí en la Plaza de Palabras Poderosas vuelan palabras con sonidos que debes descubrir. Escucha con atención: ¿qué tienen en común Pato, Taza y Casa?</p> <p>¡Descúbrelo haciendo clic y repite los sonidos conmigo!</p> <p>Sonidos:</p> <p>Ambiente alegre y dinámico con sonidos suaves de letras flotando, risas de niños, y efectos sutiles de explosiones de burbujas cuando se seleccionan fonemas.</p>	<p>¡Has llegado al Sendero Silbante! Aquí las palabras suenan como el viento.</p> <p>Escucha bien y encuentra el sonido que se esconde al inicio de cada palabra.</p> <p>Sol Luna Mesa</p> <p>Toca cada palabra para oír su sonido mágico. ¡Repítelo conmigo y ayúdame a ordenar los sonidos de la Ciudad de Letras!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reforzar la conciencia fonológica a través de la repetición guiada. • Utilizar imágenes claras y sonidos bien diferenciados. • Promover la escucha activa y la articulación oral del fonema. • Evitar sonidos distractores que dificulten la identificación auditiva. • Adaptar el ritmo a las respuestas de la niña, permitiendo ensayo-error positivo.
--	--	--	--	--

<p>letras “L” brillantes y suaves al contacto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niña Exploradora: Interactúa en cada estación con objetos que emiten fonemas: hojas que dicen “sol”, burbujas que susurran “mesa”, rayos que pronuncian “luna”. • Familia Observadora: Sigue mirando desde su nube, con gestos de entusiasmo. • Botones de navegación: En forma de estrellas fugaces suaves, que permiten avanzar o retroceder. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla Descripción 3: <p>La nube con la familia desciende un poco más mientras observan a la niña exploradora recorrer la Plaza Pum-Pum, un espacio amplio y colorido donde conviven los sonidos /P/, /T/ y /C/. A medida que la niña toca los objetos animados del entorno (como un tambor, un pato o una caja), estos pronuncian palabras y fonemas relacionados, invitando al estudiante a</p>	<p>La familia continúa su recorrido desde la nube, observando cómo la niña exploradora camina por la Plaza de Palabras Poderosas. El estudiante debe ayudarla a descubrir y diferenciar los sonidos /P/, /T/ y /C/ a través de la interacción con objetos animados.</p> <p>Cada objeto emite un sonido claro del fonema inicial y presenta una</p>	<p>¡Bienvenidos a la Plaza de Palabras Poderosas! Aquí vuelan palabras con sonidos que debes descubrir. Escucha con atención: ¿qué tienen en común Pato, Taza y Casa?</p> <p>¡Descúbrelo haciendo clic y</p>	<p>¡Hola de nuevo! Estás en la Plaza Pum-Pum, donde los sonidos juegan y flotan por el aire. Mira con atención estas palabras y escucha su primer sonido.</p> <p>¿Puedes repetirlo tú también?</p> <p>Pato Taza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad centrada en la identificación de los fonemas /P/, /T/ y /C/ al inicio de palabra. • Priorizar la discriminación auditiva mediante retroalimentación inmediata. • Usar pocos elementos por

<p>descubrir cómo suenan y se escriben.</p> <p>Elementos Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plaza Pum-Pum: Espacio lúdico dividido visualmente en tres zonas: • Zona /P/: Globos con la letra "P" flotando; objetos como Pato, Pelota. • Zona /T/: Tambores que suenan al tocarlos; palabras como Taza, Tigre. • Zona /C/: Cajas que se abren al hacer contacto; palabras como Casa, Carro. • Niña Exploradora: Camina entre las zonas, tocando cada objeto con su micrófono-lupa. Cada interacción genera un efecto visual y auditivo (brillo, sonido del fonema y palabra). • Familia Observadora: Aún sobre su nube, observando con interés y sonriendo con asombro 	<p>palabra relacionada. Al hacer clic, se activa una pequeña animación y un refuerzo auditivo. Esta actividad estimula la atención, la discriminación auditiva y la asociación sonidoed efft5 -imagen.</p>	<p>repite los sonidos conmigo!</p>	<p>Casa ¡Haz clic en cada palabra para escucharla y descubrir su sonido secreto! Texto Final: ¡Muy bien! Has ayudado a la Ciudad de Letras a recuperar sus sonidos mágicos. Gracias por escuchar, explorar y aprender. ¡Sigue practicando y conviértete en un maestro de los fonemas y de las sílabas!</p>	<p>fonema para evitar sobrecarga cognitiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permitir repetir los sonidos cuantas veces sea necesario. • Las palabras seleccionadas deben ser familiares a la niña y representadas visualmente.
---	--	------------------------------------	--	---

<p>ante los sonidos descubiertos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Botones de navegación: Figuras suaves y redondeadas (estrellas) que permiten avanzar o volver. 				
<p>Pantalla Planteamiento 1: En esta pantalla, uno de los integrantes de la familia —el padre, la madre o un abuelo— toma la palabra mientras continúan viajando sobre la nube. Usando un mapa flotante animado que aparece delante de ellos, explican al niño que algo extraño ha ocurrido en la Ciudad de Letras: muchos sonidos se han mezclado, y necesitan su ayuda para restaurar el orden fonético.</p> <p>Elementos Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mapa flotante interactivo: Aparece frente a la familia como un holograma con los diferentes barrios de la Ciudad de Letras (Plaza Pum-Pum, Montaña Murmullo, Sendero Silbante, etc.). • Familiar parlante: Un personaje animado (padre/madre/abuelo) 	<p>El mapa virtual se despliega frente a la familia flotante en el cielo, con líneas brillantes conectando las distintas áreas de la Ciudad de Letras. El texto inicial aparece como un mensaje en el mapa, indicándoles a los estudiantes la misión que deben completar. Este mensaje se ilumina a medida que el estudiante lo lee.</p>	<p>Música: Música instrumental mágica y suave melodía parecida a una caja de música con sonidos brillantes y tranquilos.</p>	<p>Texto inicial: ¡Atención, exploradores del cielo! Algo extraño ocurre en la Ciudad de Letras... los sonidos se han desordenado y las palabras ya no suenan bien. Para que todo vuelva a la normalidad, necesitamos tu ayuda para identificar, escuchar y organizar los fonemas perdidos. ¡Tu misión está por comenzar!</p>	

<p>que se gira hacia el niño y le explica con gestos amables y expresivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Letras flotantes alteradas: Algunas letras en el mapa se ven distorsionadas o fuera de lugar, para representar el problema de los sonidos mezclados. • Fondo del cielo animado: Letras y nubes suaves en movimiento continúan ambientando la escena. 				
<p>Pantalla Planteamiento 2: En esta pantalla, uno de los miembros de la familia señala un mapa flotante animado que revela un mensaje en forma de rima mágica. A medida que se lee en voz alta, aparecen pistas visuales para guiar la misión. Las palabras clave brillan, y un "Baúl de conceptos" se abre mostrando íconos que giran y se colocan junto a sus respectivas pistas, ayudando a organizar la información escuchada anteriormente.</p> <p>Elementos Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mapa flotante interactivo: Muestra zonas de la Ciudad de 	<ul style="list-style-type: none"> • Baúl de Conceptos (funcionalidad): • Se encuentra en la esquina inferior derecha. • Se abre automáticamente al iniciar la actividad. • Cada vez que un concepto es identificado, uno de los íconos se 	<p>Voz en Off: "¡Oh no! Las palabras están mezcladas, pero con tu ayuda podemos darles sentido. Observa el mapa y escucha con atención: cuando suene el brillo mágico, sabrás que una pista ha sido encontrada. ¡Usa el baúl de conceptos para clasificar lo que descubras!"</p>	<p>Texto recuadro de Información: Texto Mapa: <u>Inicio:</u> "¡Exploradores! Vamos a descubrir qué está pasando en la Ciudad de Letras. Lee con atención este mensaje encantado..." <u>Final:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • "¡Muy bien! Has reunido las pistas y clasificado las palabras. Ahora estás listo para 	<ul style="list-style-type: none"> • Las figuras del baúl son referenciales y pueden ser íconos o imágenes claras. • El texto debe ser corto y mostrarse de forma progresiva. • El puntero debe cambiar de color al identificar un elemento. • Usar efectos suaves y sonidos

<p>Letras con íconos que representan sonidos, palabras y personajes de letras.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Familiar guía (padre/madre/abuelo): Anima la actividad, con gestos expresivos, usando una lupa mágica que señala las palabras clave. • Baúl de conceptos: Reemplaza al "buzón". Se abre mágicamente para mostrar piezas (como fichas) que se posicionan donde corresponden. • Lupa mágica tipo karaoke: Un resaltador que va siguiendo el texto, cambiando de color al identificar una palabra importante. • Efectos mágicos: Estrellas, sonidos brillantes y destellos acompañan cada palabra reconocida. 	<p>activa, brilla y vuela al texto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al completarlos todos, el baúl se cierra solo con un efecto de "¡Bien hecho!" 		<p><i>seguir ayudando a organizar los sonidos de esta ciudad mágica."</i></p>	<p>claros para no distraer.</p>
--	---	--	---	---------------------------------

<p>Pantalla de Resolución 1: La familia regresa a casa, se reúne alrededor de una mesa redonda llena de objetos mágicos recolectados durante el viaje por la Ciudad de Letras: pequeñas esferas luminosas con sonidos, tarjetas flotantes con palabras y dibujos animados que giran levemente sobre la mesa. La madre toma la palabra y, con una sonrisa, invita al niño a compartir lo que aprendió. A su lado, un libro flotante se abre solo y empieza a escribir con tinta brillante las respuestas dadas correctamente.</p> <p>Elementos Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sala de la casa con estilo mágico. • Mesa redonda interactiva • Libro flotante que escribe automáticamente lo aprendido. • Madre como guía: Se comunica directamente con la niña usando lenguaje claro y afectivo. • Buzón de Conceptos: Se abre desde la mesa, mostrando con íconos los fonemas /p/, /m/, /s/ y 	<p>La madre observa con atención lo que la niña ha aprendido y comienza a registrar los avances en una libreta mágica. La niña también participa reflexionando sobre lo que descubrió al interactuar con los fonemas. En esta etapa, se muestran organizadamente los sonidos clave, palabras construidas, deducciones fonológicas y relaciones causa-efecto que fortalecen la conciencia fonémica y la comprensión lectora.</p>	<p>Voz en Off: ¡Muy bien! Al escuchar y explorar las palabras, descubriste sonidos importantes.</p> <p>¿Qué aprendimos? Vamos a anotarlo y pensar qué podemos hacer con esto.</p>	<p>Texto: Inicio: “¡Vamos a pensar juntos! Ahora que hemos escuchado con atención, es momento de recordar lo que aprendimos, descubrir ideas nuevas y decidir cómo podemos usarlas. Cada pista que escribas te ayudará a entender mejor y a ser un gran lector y escritor.”</p> <p>Final: “¡Misión cumplida! Has identificado sonidos importantes, comprendido lo que significan y pensado cómo usarlos. Con tu atención y esfuerzo, ahora puedes leer con más seguridad y escribir con más claridad. ¡Sigue así, explorador de letras!”</p>	<p>La escena busca fortalecer la conciencia fonológica a través de situaciones divertidas, permitiendo al estudiante identificar, relacionar y aplicar los fonemas en diferentes contextos sin generar presión ni confusión.</p>
--	---	--	---	--

<p>ejemplos visuales como “pelota”, “mamá” y “sol”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esferas de sonidos 				
<p>Pantalla de Resolución 2: Después de una serie de desafíos fonológicos, la familia celebra junto al niño la recuperación de los sonidos perdidos. En esta pantalla se repasan brevemente los fonemas trabajados y se visualiza cómo han sido restaurados en la “Ciudad de Letras”, representada por una escena colorida y armoniosa.</p> <p>Elementos Gráficos Ciudad de Letras Restaurada. Fuegos artificiales de letras Familia celebrando. Baúl del Conocimiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La familia reflexiona sobre lo aprendido. Cada miembro expresa una acción para ayudar en el aprendizaje de los fonemas. • Respuesta final: <i>“¡Excelente trabajo, familia! Sigamos aprendiendo juntos.”</i> 	<p>Voz en off: Cada miembro de la familia tiene algo que aportar para continuar el aprendizaje. Escuchemos sus ideas</p>	<p>Textos: Padre: "Practicaré los fonemas con juegos interactivos." Madre: "Leeremos juntos para reforzar cada sonido." Hermano/a: "Haré canciones con los fonemas para aprender jugando." Texto final: <i>“¡Excelente trabajo, familia! Sigamos aprendiendo juntos.”</i></p>	

<p>Pantalla de Reflexión 1: La familia flota sobre la nube al atardecer. Una suave lluvia de letras cae del cielo. Cada letra que toca a un miembro de la familia emite un sonido fonético aprendido (por ejemplo: /p/, /m/, /s/), mientras se muestran breves expresiones de alegría y sorpresa.</p> <p>Elementos Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cielo al atardecer con tonalidades cálidas. • Familia sobre una nube flotante. • Lluvia animada de letras (translúcidas y brillantes). • Expresiones animadas (sorpresa, sonrisa, atención). 	<p>La niña sonrío mientras aparece sobre su cabeza una burbuja animada. En ella, van surgiendo uno a uno breves textos que expresan lo aprendido.</p>		<p>Texto Inicial <i>"Detengámonos un momento... ¿Qué aprendimos con esta aventura sonora?"</i> Final <i>"Cada sonido descubierto es un paso más para leer y hablar mejor. ¡Sigamos practicando con alegría!"</i></p>	
<p>Pantalla de Reflexión 2: Se despliega un mapa animado con un sendero brillante. Las huellas avanzan por estaciones con nombres como "Estación /m/", "Estación /s/" y "Estación /l/". En cada parada, se reproduce el fonema, y la niña (protagonista) lo repite con alegría.</p>	<p>La niña protagonista avanza por un sendero animado en un mapa flotante. Cada paso lo lleva a una estación marcada con un fonema aprendido, como "/m/", "/s/" y "/l/". Al llegar a cada una, el fonema suena suavemente y la niña lo repite con</p>		<p>Texto Inicial Hicimos un gran recorrido... Ahora pensemos: ¿Qué hemos aprendido y cómo podemos usarlo cada día? Final</p>	

<p>Elementos Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mapa brillante con ruta en zigzag. • Huellas animadas que avanzan. • Pequeñas estaciones con íconos y letras grandes (ej.: una montaña con la letra /m/, un silbato para /s/). • Niña protagonista animado repitiendo sonidos. 	<p>entusiasmo. Las estaciones se iluminan con cada pronunciación correcta, mostrando su progreso.</p>		<p>¡Felicitaciones! Cada sonido que descubriste te acerca más a leer, hablar y soñar con confianza.</p>	
---	---	--	---	--

OA de Actividad 1

Proceso: Explorando mis sonidos: ¿Cuáles reconozco mejor?

Descripción gráfica	Descripción funcional	Sonido / Audio	Texto	Consideraciones
<p>Pantalla Principal: Una fonoaudióloga revisa una especie de “radiografía sonora” en su consultorio, mientras observa a la protagonista.</p> <p>Elementos gráficos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fonoaudióloga 	<ul style="list-style-type: none"> • La protagonista aparece un poco nerviosa pero curiosa. La fonoaudióloga le explica que va a descubrir qué 	<p>Voz en Off: Al ingresar: "Bienvenida. Hoy vamos a descubrir qué sonidos conoces mejor. ¡Presta atención y diviértete en el camino!"</p>	<p>Título: Test de Fonemas: ¿Qué sonidos reconoces mejor?</p> <p>Texto Recuadro de Información: "Responde con sinceridad. No hay respuestas correctas o</p>	<p>"Responde con sinceridad. No hay respuestas correctas o incorrectas, solo queremos saber qué sonidos puedes identificar mejor. ¡Vamos a descubrirlo!"</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Consultorio • Radiografía con ondas y letras • Botón de inicio 	<p>sonidos conoce mejor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se muestra el texto de inicio con una animación suave. 		<p>incorrectas, solo queremos saber qué sonidos puedes identificar mejor. ¡Vamos a descubrirlo!"</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla Interactiva de Actividad 1 <p>La niña está sentada frente a una gran pantalla mágica que va mostrando escenas con diferentes sonidos.</p> <p>Elementos Gráficos</p> <ul style="list-style-type: none"> • fonoaudióloga <ul style="list-style-type: none"> • Niña • Pantalla mágica animada • Opciones de respuesta con íconos y texto (ej. /m/, /s/, /l/) • Preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> • En cada pantalla se escucha un fonema. Luego aparecen tres imágenes o palabras relacionadas con sonidos diferentes. • La niña debe seleccionar cuál representa mejor el sonido escuchado. • Botón "Siguiente" se activa solo cuando hay una opción elegida. 	<p>Voz Off: "Escucha con atención el sonido... Ahora elige la opción que lo representa mejor."</p>	<p><i>(Ejemplo de pregunta)</i></p> <p>¿Cuál palabra empieza con el sonido /s/? Opciones: Sol – Mano – Loro</p>	

<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla Interactiva Resultados: <p>La fonoaudióloga entrega una hoja mágica a la niña.</p> <p>Ella sonríe mientras la hoja se transforma en un pequeño diploma animado con su perfil fonológico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se muestran los sonidos reconocidos con más facilidad. • El diploma muestra un mensaje motivador: “¡Tus oídos son mágicos con los sonidos /m/ y /s/!” • Luego aparece una tabla con las respuestas seleccionadas. 	<p>Música alegre de cierre.</p>	<p>Resultados:</p> <p>Descubriste que reconoces muy bien los sonidos /m/ y /s/. ¡Sigue escuchando con atención y aprendiendo nuevos fonemas!</p>	
--	---	---------------------------------	---	--

OA de Actividad 2

Proceso: Discriminación auditiva de fonemas

Descripción gráfica	Descripción funcional	Sonido / Audio	Texto	Consideraciones
<p>Pantalla Principal:</p> <p>La niña se encuentra en un parque sonoro.</p> <p>Elementos Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niña • Árboles con bocinas colgantes • Botón de inicio 	<ul style="list-style-type: none"> • La niña presiona un botón del árbol y escucha un fonema. • Debe seleccionar el objeto del entorno que comience con ese sonido. 	<p>Voz en Off: que guía:</p> <p>Escucha con atención el sonido... ¿Dónde lo escuchas también?</p>	<p>Título:</p> <p>¿A qué suena?</p> <p>Recuadro de Información:</p> <p>Escucha el fonema, identifica el objeto que lo contiene y haz clic. ¡Despierta tu oído fonológico!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los objetos pueden brillar o moverse para mantener la atención. • Las opciones deben tener una relación clara con el fonema.

<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla Interactiva de Actividad • La niña está en el parque frente a varios árboles parlantes. • Cada árbol tiene un altavoz o campana que emite un fonema. • Alrededor, hay objetos como “sol”, “luna”, “mesa”, “silla”. <p>Elementos gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Protagonista (niña) • Árboles con botones sonoros • Objetos seleccionables con etiquetas • Botón “Siguiente” 	<ul style="list-style-type: none"> • Al presionar el altavoz de un árbol, se reproduce un fonema. • El usuario debe hacer clic en el objeto que contiene ese sonido inicial. <ul style="list-style-type: none"> • Si acierta, el objeto brilla y aparece una estrellita de refuerzo positivo. • El botón “Siguiente” se activa al completar correctamente. 	<p>Voz Off: Inicio ¡Escucha con atención! Cada árbol tiene un sonido especial. ¿Cuál de estos objetos comienza igual?</p> <p>Durante la actividad: Presiona el árbol para oír el sonido y elige el objeto correcto.</p> <p>Final: ¡Muy bien! Escuchar y reconocer sonidos es un paso clave para leer mejor.</p>	<p>Textos Inicio Identifica el sonido inicial de las palabras.” Final ¡Has aprendido a distinguir sonidos iniciales como toda una experta!</p>	<p>Las figuras son referenciales. Se pueden reemplazar por imágenes reales.</p> <p>Los sonidos deben ser claros, uno por cada fonema trabajado.</p> <p>Incluir retroalimentación visual positiva (estrellas, caritas felices).</p> <p>Mantener un ambiente colorido, alegre y sin elementos distractores.</p>
---	---	--	--	---

OA de Actividad 3

Proceso: Súper héroe al descubierto

Descripción gráfica	Descripción funcional	Sonido / Audio	Texto	Consideraciones
<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla Principal: • La niña aparece en una especie de 	<ul style="list-style-type: none"> • Se escucha una palabra segmentada (por ejemplo: /s/ /o/ 	<p>Voz en Off: Al ingresar: Escucha los sonidos, únelos y</p>	<p>Título: Construyendo sonidos Texto Recuadro de Información:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usar animaciones que refuercen la idea de “ensamblar sonidos”.

<p>fábrica de palabras.</p> <p>Elementos Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niña • Banda transportadora • Letras flotantes • Panel de control 	<p>//)</p> <ul style="list-style-type: none"> • La niña debe unir los sonidos para formar la palabra en la banda. • Una vez armada, se representa visualmente el objeto (sol). 	<p>descubre la palabra.</p>	<p>Escucha los fonemas. Arrástralos al orden correcto para formar la palabra. ¡Veamos qué construyes!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Las palabras deben ser simples, claras y de uso frecuente.
<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla Interactiva de Actividad <ul style="list-style-type: none"> • La niña está frente a una banda transportadora con espacios vacíos. • Letras flotan en burbujas o bloques al costado. • Al fondo, una pantalla reproduce los fonemas en orden. <p>Elementos gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niña • Banda transportadora • Letras flotantes • Espacios para armar la palabra • Botón "Verificar" 	<ul style="list-style-type: none"> • Se escucha la palabra segmentada (/s/ - /o/ - //). • El usuario arrastra cada fonema al espacio correcto. • Al completar, pulsa "Verificar". • Si es correcto, aparece la palabra completa con su imagen (ej. un sol brillante). 	<p>Voz en Off:</p> <p>Inicio: ¡Escucha los sonidos y construye la palabra! Cada pieza es importante.</p> <p>Durante la actividad: Arrastra las letras en el orden correcto. ¡Tú puedes!</p> <p>Final: ¡Excelente! Armar palabras con sonidos te ayuda a leer con más seguridad.</p>	<p>Texto Inicio Escucha los sonidos y forma la palabra correcta." Final ¡Qué bien! Has logrado construir sonidos paso a paso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Las letras deben tener buena legibilidad y contraste visual. • El audio debe segmentar con claridad los fonemas. • Incluir animaciones suaves para motivar (burbuja que explota con alegría, palabra iluminada). • Mantener consistencia en los colores y diseño con las otras OA.

<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla Interactiva de Actividad 2 <p>¡Misión cumplida, heroína del sonido!</p>		<p>Voz en Off ¡Lo lograste! Cada sonido que descubriste te ha dado fuerza. ¡Ahora eres una heroína de los fonemas!</p> <p>Música Melodía alegre estilo <i>aventura mágica animada</i>.</p>	<p>Título del cuadro de resultados: ¡Eres una experta en descubrir sonidos!</p> <p>Mensaje: Has aprendido a escuchar con atención, a distinguir los sonidos /m/, /s/ y /l/, y a usarlos con confianza. ¡Sigue entrenando tu oído de heroína lingüística!</p>	
---	--	--	---	--

Esta fase correspondió al tercer objetivo, que consistió en diseñar un recurso educativo digital interactivo alineado con las competencias del currículo. El diseño fue interactivo, es decir, se realizaron ajustes continuos basados en observaciones preliminares y criterios pedagógicos.

3.3.3 Fase 3: Validación

En esta última fase, se realizó la validación del RED mediante juicio de expertos. Participaron dos especialistas: un experto en Lengua y Literatura y un experto con experiencia en uso pedagógico de herramientas digitales. Para la validación se aplicó una ficha de evaluación estructurada con criterios de claridad, pertinencia pedagógica, coherencia curricular y usabilidad. Los aportes permitieron realizar ajustes en instrucciones, organización y criterios de evaluación (véase anexo 3 Y 4).

4. RESULTADOS

En esta sección se presentan los resultados del estudio, organizados de acuerdo con las fases del modelo ADDIE aplicadas al proceso de diseño del Recurso Educativo Digital (RED): Análisis, Diseño y Desarrollo, y Validación. Es importante señalar que dichas fases corresponden a la construcción del recurso, eje central de la investigación.

4.1 Resultados de la fase de Análisis

La fase de análisis permitió comprender la realidad pedagógica en la que se desarrolla la enseñanza de la lecto-escritura en tercer grado de Educación General Básica, considerando tanto el contexto institucional como las percepciones docentes.

4.1.1 Necesidades pedagógicas identificadas

El análisis de las entrevistas evidenció que, en ambos contextos educativos, los estudiantes presentan dificultades recurrentes en habilidades fundamentales para la consolidación del proceso lector y escritor. Entre las principales necesidades detectadas se encuentran:

- Dificultades en comprensión lectora, principalmente en la identificación de ideas centrales.
- Problemas en la construcción de oraciones coherentes y organización de ideas.
- Limitaciones en ortografía básica y segmentación correcta de palabras.

En el sector público, las principales dificultades se presentan en aspectos básicos de la lectura, como reconocer las letras, identificar los sonidos y unirlos para formar palabras. En el sector privado, estas habilidades iniciales están más desarrolladas; sin embargo, todavía se observan dificultades en procesos más avanzados, como la comprensión de textos y redactar oraciones y párrafos con mayor coherencia.

4.1.2 Diferencias y similitudes entre contextos institucionales

Uno de los hallazgos más relevantes fue la diferencia en el acceso a recursos tecnológicos. En las instituciones públicas, la enseñanza se desarrolla principalmente mediante materiales impresos y actividades tradicionales, debido a la limitada disponibilidad de dispositivos digitales. En cambio, en las instituciones privadas cuentan con tablets, plataformas educativas y acceso a internet, lo que permite complementar las estrategias tradicionales con actividades digitales interactivas. A pesar de ello, los docentes señalaron que la tecnología requiere acompañamiento constante para evitar distracciones y garantizar un uso adecuado.

A pesar de estas diferencias, se identificaron similitudes significativas, como, por ejemplo: interés por fortalecer la motivación estudiantil, la necesidad de recursos más dinámicos y visuales, el reconocimiento del rol central del docente como mediador del aprendizaje y la búsqueda de estrategias que motiven y a su vez fortalezca la enseñanza y aprendizaje.

El análisis comparativo entre instituciones públicas y privadas permitió identificar diferencias contextuales relevantes; sin embargo, esta comparación tuvo un carácter diagnóstico y sirvió como fundamento para sustentar la necesidad del diseño del RED. En consecuencia, el eje central del estudio se orientó hacia la construcción y validación del RED como propuesta pedagógica de intervención.

4.2 Resultados de la fase de Diseño y Desarrollo

A partir del diagnóstico realizado, se procedió a definir las características pedagógicas y estructurales que debía tener el recurso. El propósito no fue únicamente crear una herramienta digital interactiva, sino diseñar una propuesta fundamentada que respondiera de manera concreta a las necesidades identificadas.

Se estableció que el recurso debía fortalecer tanto la lectura como la escritura mediante actividades progresivas. En lectura, se incorporaron ejercicios orientados a la identificación de información explícita, avanzando gradualmente hacia tareas de mayor nivel de comprensión. En

escritura, se incluyeron actividades de producción guiada que acompañan al estudiante en la organización de ideas y en la construcción de oraciones coherentes.

Asimismo, se definió una secuencia lógica de contenidos, evitando actividades aisladas y promoviendo continuidad en el aprendizaje. El diseño se sustentó en un enfoque constructivista y lúdico, integrando imágenes, sonidos, dinámicas interactivas y retroalimentación automática, con el fin de estimular la participación activa del estudiante.

El producto final consistió en un Recurso Educativo Digital interactivo, estructurado de manera clara y progresiva, alineado con el currículo nacional y orientado al fortalecimiento de la conciencia fonológica, la comprensión lectora y la producción escrita.

4.3 Resultados de la fase de Validación

La validación del RED se realizó mediante juicio de expertos, con la participación de dos especialistas con formación de cuarto nivel y experiencia en el ámbito pedagógico y tecnológico.

El recurso fue evaluado en cuatro criterios: claridad de instrucciones, coherencia curricular, pertinencia pedagógica y usabilidad.

En claridad de instrucciones, se obtuvo un promedio de 3.5 sobre 5. Se recomendó simplificar algunas indicaciones, ajuste que fue incorporado en la versión final.

En coherencia curricular, el promedio fue de 4.5. Los expertos confirmaron la adecuada alineación con los objetivos de aprendizaje, sugiriendo únicamente ajustes menores en el vocabulario.

La pertinencia pedagógica alcanzó la puntuación máxima (5), destacándose la correspondencia del recurso con las necesidades detectadas en el diagnóstico.

En cuanto a la usabilidad, el promedio fue de 4. Se sugirió reorganizar algunas pantallas para optimizar la navegación, recomendación que también fue aplicada.

En síntesis, los resultados evidencian una valoración positiva del RED. Las observaciones realizadas permitieron fortalecer la propuesta, consolidándola como un recurso pedagógicamente pertinente y técnicamente adecuado.

5. DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en esta investigación permiten identificar patrones claros sobre la enseñanza de la lecto-escritura en tercer grado de educación básica y el uso de recursos digitales. Se observó que, aunque todos los docentes reconocen la importancia de fortalecer habilidades lectoras y escritoras, existen diferencias significativas en las condiciones de enseñanza entre instituciones públicas y privadas. En el sector público, la falta de acceso a tecnología y recursos digitales limita la implementación de estrategias innovadoras, lo que coincide con lo señalado por Velásquez et al. (2024) sobre la limitada integración de TIC en aulas con infraestructura reducida. En contraste, los docentes de instituciones privadas pudieron incorporar herramientas digitales, plataformas educativas y recursos interactivos, favoreciendo un aprendizaje más dinámico y participativo, como lo señalan Ulco y Baldeón (2020).

La revisión bibliográfica y el análisis curricular del Ministerio de Educación (2016) evidenciaron la necesidad de reforzar competencias de comprensión lectora, conciencia fonológica y escritura creativa en los estudiantes de tercer grado. Los hallazgos de las entrevistas confirmaron esta tendencia, ya que los docentes indicaron que muchos estudiantes llegan con bases poco consolidadas y requieren actividades más dinámicas y contextualizadas para consolidar sus aprendizajes. Esto refleja la importancia de diseñar recursos educativos digitales adaptados a las necesidades específicas del alumnado, integrando elementos lúdicos, visuales y auditivos que fomenten la participación activa y el interés por la lectura y escritura.

Asimismo, la investigación reafirma la relevancia de los principios constructivistas y socioculturales en la enseñanza de la lecto-escritura. Tal como señalan Piaget (1972) y Vygotsky (1979), el aprendizaje se construye a partir de la interacción con el entorno y con otras personas, mediado por la exploración, la práctica y la colaboración. Los recursos educativos digitales diseñados permiten precisamente esta mediación, ofreciendo experiencias de aprendizaje significativas que combinan el juego, la experimentación y la orientación docente, favoreciendo la autonomía y la participación colaborativa.

El análisis comparativo entre los hallazgos de las entrevistas y la literatura revisada muestra una coincidencia en la necesidad de fortalecer las estrategias pedagógicas, incorporar materiales atractivos y contextualizados, y guiar el uso de la tecnología para que no se convierta en una distracción. Esto confirma que los objetivos de la investigación se cumplieron en gran medida, al identificar las necesidades pedagógicas, seleccionar y organizar contenidos, diseñar un recurso educativo digital interactivo y validar su pertinencia a través de expertos.

En síntesis, los resultados muestran que los recursos educativos digitales constituyen una herramienta estratégica para potenciar el desarrollo inicial de la lecto-escritura, siempre que se integren con un enfoque pedagógico adecuado, respetando las condiciones del contexto educativo y el nivel de desarrollo cognitivo de los estudiantes. La investigación confirma la relevancia de combinar la innovación tecnológica con la mediación docente para lograr un aprendizaje significativo y participativo en tercer grado de educación básica.

6. CONCLUSIÓN

La presente investigación permitió comprender que las dificultades en el proceso de lecto-escritura requieren intervenciones pedagógicas estructuradas, coherentes y contextualizadas. En este sentido, el diseño del RED no surge como un elemento aislado, sino como una respuesta fundamentada en un diagnóstico previo que evidenció necesidades específicas en el desarrollo de habilidades lectoras y escritoras.

Más allá de los resultados de la validación, el aporte principal de este estudio está en haber diseñado de manera organizada y fundamentada un recurso educativo digital, alineado con el currículo y basado en principios constructivistas. Esto demuestra que, cuando la tecnología se planifica con intención pedagógica, puede convertirse en una herramienta útil para fortalecer los aprendizajes básicos en la educación.

Desde el punto de vista metodológico, este estudio demuestra que es posible combinar el enfoque de Investigación y Desarrollo (I+D) con el modelo ADDIE para organizar de manera clara y estructurada la creación de un recurso educativo digital. Esta integración permitió trabajar con orden y coherencia, y puede servir como guía para futuras investigaciones que busquen diseñar materiales educativos digitales.

En el aspecto práctico, el RED diseñado se presenta como una herramienta didáctica útil, debido a que incorpora actividades interactivas y elementos lúdicos que buscan motivar a los estudiantes y promover su participación activa. Además, su organización progresiva y la revisión realizada por expertos refuerzan su valor como apoyo para fortalecer la lecto-escritura.

Finalmente, se recomienda aplicar el recurso en un contexto real de aula para evaluar su impacto en el desempeño lector y escritor de los estudiantes, utilizando tanto datos cuantitativos como cualitativos. Esto permitirá ampliar los resultados del estudio y comprobar su efectividad en la práctica educativa.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, L., & García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma sociocrítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 9(2), 187-202. <https://www.redalyc.org/pdf/410/41011837011.pdf>
- Avalos, A & Pico, J. (2024). El Impacto de las TIC en el Desarrollo Cognitivo Infantil. *Dominio de las Ciencias*, 10(3), 392-400. <https://doi.org/10.23857/dc.v10i3.3930>
- Banks, M. (2010). *Los datos visuales en investigación cualitativa* (1ª ed). MORATA, S.L.
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la Investigación*. (4ª ed.). Delfin Ltda.
- Bisquerra, R. Dorio, I. Gómez, J. Latorre, A. Martínez, F. Massot, I. Mateo, J. Sabariego, M. Sans, A. Torrado, M. Vilá, R. (2009). Metodología de la investigación educativa (2ª ed., Vol. 2, pp. 315-316). La muralla. file:///C:/Users/perspnal/Downloads/METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_EDUCATIV.pdf
- Campos, G & Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45-60. <file:///C:/Users/perspnal/Downloads/Dialnet-LaObservacionUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972.pdf>
- Chavez, R. Aquije, K & Michuy, F. (2025). Plataformas digitales interactivas y comprensión lectora: revisión sistemática de estrategias aplicadas en educación primaria. *INVECOM*, 1-12. <file:///C:/Users/perspnal/Downloads/Dialnet-PlataformasDigitalesInteractivasYComprensionLector-10402492.pdf>
- Cobeña, M. Parrales, D. Vélez, A & Mendoza, M. (2024). Recursos digitales y didácticos para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(2), 578-589. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.2.2362>
- Codina, L. (2023). *¿Qué es una matriz de revisión de la literatura?*. <https://www.lluiscodina.com/matriz-de-revision-de-la-literatura/>

- Cruz, M. Pozo, M. Aushay, H & Arias, A. (2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *E-Ciencias de la Información*, 9(1), 44-59. <https://dx.doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>
- Cujilan, V. Tzuingsui, J. Humanante, C & Ortiz, W. (2025). Recursos didácticos digitales para el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de segundo año. *MQRInvestigar*, 9(2), e675. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.2.2025.e675>
- Delgado, J. Ganchozo, D. Zambrano, R & Véliz, C. (2025). Estilos de aprendizaje visual, auditivo, lector-redactor y kinestésico (VARK) y el rendimiento académico. Estudio exploratorio. *Polo del Conocimiento*, 10(3), 3096-3106. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i3.9275>
- Domínguez, M & Tigrero, F. (2025). Aplicación de recursos tecnológicos para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de quinto grado. *Polo del Conocimiento*, 10(3), 1139-1155. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i3.9111>
- Fonseca, M & Corona, L. (2021). La evaluación del pase de visita como actividad docente asistencial: propuesta de guía de observación. *MediSur*, 19(3), 413-420. <https://www.redalyc.org/journal/1800/180068641009/180068641009.pdf>
- Jordá, T. Mas, V & Agustí, A. (2023). La importancia de la creación de recursos digitales de calidad destinados a docentes. Una propuesta para su evaluación y mejora. *Praxis Educativa*, 27(1), 1-18. <https://www.redalyc.org/journal/1531/153174695017/html/>
- Guirao Goris, Silamani J. Adolf. (2015). Utilidad y tipos de revisión de literatura. *Ene*, 9(2)<https://dx.doi.org/10.4321/S1988-348X2015000200002>
- Islas Torres, C., & Carranza Alcántar, M. D. (2011). Uso de las redes sociales como estrategias de aprendizaje. ¿Transformación educativa?. *Apertura*, 3(2). <https://www.redalyc.org/pdf/688/68822737001.pdf>
- Macias, Y & Santana, F. (2024). Herramientas tecnológicas para fortalecer la lectura y escritura de estudiantes de tercer año básico. *Journal Scientific MQRInvestigar*, 8(3). <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024>

- Madrigal, Y. Amayuela, G. & Cebrián, D. (2025). La Integración de Recursos Educativos Digitales en la Educación Primaria Rural. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 18(1), 34-42. <https://doi.org/10.37843/rted.v18i1.592>
- Merlinsky, G. (2006). La entrevista como forma de conocimiento y como texto negociado: notas para una pedagogía de la investigación. Cinta de Moebio. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. (27), 27-33. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10102703>
- Miguez, J. (2024). *Diseño de una página Web informativa, para estimular las capacidades de lecto-escritura, en los estudiantes de 1ero de bachillerato de la Unidad educativa Luxemburgo, Ciudad de Quito. Parroquia de Calderón*. [Tesis de maestría no publicada]. Universidad Israel. <https://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/4015/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-TIC-PRO-378.242-2024-015.pdf>
- Ministerio de educación. (2016). Currículo Nacional Ecuatoriano. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>
- Moyano, A. Ramírez, K. Niño, L. (2024). Lectoescritura en la Era Digital: Estrategias y Desafíos para Niños de 5 a 6 Años - Una Revisión de la Literatura. *Saber Ser* 1(2), 18-35. <https://doi.org/10.35997/saberser.v2i1.19>
- Orellana, O. García, D. Castro, A & Erazo, J. (2020). Iniciación a la lectura a través de las TIC: Una propuesta metodológica. *KOINONIA*, 5(1), 674-691. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.804>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia*, Colección de Filosofía de la Educación, (19), 93-110. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Paredes, F. Yance, F & García, R. (2024). Impacto de las (TIC) en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en estudiantes segundo de básica. *Polo del Conocimiento*, 9(3), 2913-2934. <https://mail.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6824/17088>
- Peña Vera, Tania, & Pirela Morillo, Johann. (2007). La complejidad del análisis documental. *Información, cultura y sociedad*, (16), 55-81.

http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17402007000100004&lng=es&tlng=es.

Silva, J & Maturana, D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Innovación educativa (México, DF)*, 17(73), 117-131. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000100117&lng=es&tlng=es.

Rivera, Y. (2024). Estrategias pedagógicas para fortalecer la comprensión lectora mediadas por las TIC. *Ciencia Latina* 8(4), 4333-4355. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12658

Romero, R. (2010). Planificación de proyectos de investigación y desarrollo (I+D) en cooperación. *PERSPECTIVAS*, (25), 203-225. <https://www.redalyc.org/pdf/4259/425942454011.pdf>

Salazar, Pilar. Olmedo, R. Román, J & Valladares, N. (2023). Uso de bits de inteligencia para fortalecer el aprendizaje de lecto-escritura en educación inicial. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(11), 95-108. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i11.2413>

Saldarriaga, P. Bravo, G & Loor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2 (núm. esp.) p. 127-137. <file:///C:/Users/perspnal/Downloads/Dialnet-LaTeoriaConstructivistaDeJeanPiagetYSuSignificacio-5802932.pdf>

Tapia, H. (2022). Aprendizaje cognoscitivo impulsor de la autorregulación en la construcción del conocimiento. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(5), 172-183. <https://www.redalyc.org/journal/280/28071845014/html/>

Tenecota, E. Vargas, G. Toapanta, J. (2024). Recursos digitales para la enseñanza de la comprensión lectora en niños de educación básica media. *Ciencia Latina*, 8(4), 9237-9264. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13068

Ulco, Ligia & Baldeón, Paúl. (2020). Las tecnologías de la información y comunicación y su influencia en la lectoescritura. *Conrado*, 16(73), 426-433. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000200426&lng=es&tlng=es.

- Varón, D & Moreno, Y. (2024). Implementación de recursos digitales para fortalecer la competencia lectora en estudiantes de tercero de primaria. *DIALÉCTICA*, 1(22). <https://doi.org/10.56219/dialctica.v1i22.2531>
- Velásquez, N. Zambrano, E. Gómez, J & Guzmán, R. (2024). La formación de habilidades de lectoescritura en los estudiantes de 4to año básico de la Escuela Santa Rosa de Esmeraldas-Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 10(3), 2225-2248. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/4032/8367>
- Vélez, C. (2025). Modelo de mejora en lectoescritura mediante un entorno virtual con juegos colaborativos en escuelas públicas. *Revista InveCom*, 5(2), e502063. Epub 13 de marzo de 2025. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13774413>
- Veloz, V. Veloz, E & Veloz, J. (2023). Recursos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 8(8), 2208-2221. <file:///C:/Users/perspnal/Downloads/Dialnet-RecursosDigitalesEnElProcesoDeEnsenanzaAprendizaje-9152308.pdf>
- Vera, V & Báez, M. (2024). Estrategias didácticas innovadoras para el fomento de hábitos lectores en estudiantes de educación básica. *Revista InveCom*, 5(1), e501064. Epub 05 de diciembre de 2024. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11553641>
- Vissani, L; Scherman, P & Fantini, N. (2017). Emilia Ferreiro y Ana Teberosky. Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. <https://www.aacademica.org/000-067/173.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica. Recuperado de <https://saberespsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

8. Anexos

Anexo 1: Guía de entrevista 1

Objetivo:

Conocer las percepciones, experiencias y estrategias que aplican los docentes en el desarrollo de la lecto-escritura, así como su opinión sobre el uso de herramientas digitales para fortalecer este proceso en estudiantes de tercer grado de educación básica.

Preguntas guía:

1. ¿Cómo describe su experiencia enseñando lecto-escritura en tercer grado?
2. ¿Qué recursos o estrategias utiliza para desarrollar la lecto-escritura en sus estudiantes?
3. ¿Qué papel considera que tienen las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura?
4. ¿Qué dificultades ha encontrado al intentar incorporar tecnología en sus clases (si aplica)?
5. ¿Cómo percibe la motivación y el interés de los niños cuando se utilizan recursos digitales?
6. Desde su experiencia, ¿qué tipo de herramientas o actividades digitales considera más útiles para potenciar la lecto-escritura?
7. ¿Qué tipo de acompañamiento o capacitación considera necesario para fortalecer el uso de herramientas digitales en la gestión educativa?
8. Desde su experiencia, ¿qué estrategias innovadoras podrían aplicarse para mejorar la integración de las TIC en el aula de tercer grado?

Anexo 2: Matriz de entrevistas 1

Docente	Tipo de institución	Respuestas a la guía de entrevista
D1	Pública	<p>"En mi aula, la enseñanza de la lecto-escritura se realiza principalmente a través de libros de texto y ejercicios escritos en el cuaderno. Normalmente les pido que lean en voz alta y luego escriban palabras y oraciones dictadas. Muchos estudiantes llegan con dificultades para reconocer letras y combinarlas correctamente en palabras, por lo que reforzar la conciencia fonológica es constante. Mis estrategias incluyen ejercicios de repetición, dictados y pequeños juegos con tarjetas de letras. Como no contamos con tecnología, todo es manual, y siento que materiales visuales y más dinámicos ayudarían mucho. Creo que la tecnología podría ser un gran apoyo, pero en este momento nos adaptamos a lo que tenemos. Para mejorar la enseñanza, pienso que se necesitan recursos que capten la atención de los estudiantes y actividades que permitan consolidar los aprendizajes de manera práctica y divertida. Además, si tuviéramos una sala de cómputo, fuera necesario que el gobierno nos brinde talleres prácticos, no solo teóricos, donde aprendamos paso a paso a usar cada una de las herramientas, partiendo de ahí se podrían diseñar actividades digitales con imágenes y sonidos, especialmente para lectura y escritura. De esta manera, se lograría fortalecer la lectura y escritura en los más pequeños".</p>
D2	Pública	<p>"El proceso de enseñanza en mi aula se centra en la lectura y escritura repetitiva, enfocándome en reforzar la comprensión lectora y la ortografía básica. Algunos niños tienen dificultad para formar oraciones completas o comprender lo que leen, por lo que se requiere ir paso a paso y revisar constantemente. Utilizo estrategias como ejercicios grupales, juegos de asociación de palabras y fichas impresas. Los recursos son limitados, no hay tecnología disponible, y creo que contar con materiales interactivos sería ideal. Si hubiera acceso a computadoras o tablets, podrían realizar actividades más dinámicas y personalizadas. Para mejorar la enseñanza, considero que se deben incorporar métodos que motiven a los estudiantes y permitan aprender de manera más entretenida, evitando la monotonía de la repetición, Capacitaciones más frecuentes y adaptadas a nuestra realidad, porque muchas veces nos enseñan cosas que luego no podemos aplicar. Una vez que se cuente con tecnología y a su vez con las capacitaciones correspondientes se podría</p>

trabajar con juegos educativos en línea y materiales digitales sencillos que los niños puedan usar en casa, eso sería genial porque aparte de aprender los niños se entretienen".

D3 Pública "Muchos estudiantes llegan con dificultades en la conciencia fonológica y en la escritura de palabras simples. Uso recursos impresos, fichas y juegos de letras para reforzar estas habilidades. Para fortalecer la lecto-escritura, aplico dictados, lectura guiada y ejercicios lúdicos con material visual. La tecnología no está disponible en nuestra institución, así que todo depende de recursos físicos. Creo que con acceso a plataformas interactivas los niños podrían practicar de manera más divertida y reforzar lo aprendido en clase. Para mejorar el aprendizaje, considero que es importante contar con materiales contextualizados, dinámicos y adaptados a los distintos ritmos de los estudiantes. Sería bueno que los talleres sean continuos y que haya seguimiento, no solo que quede en una charla, así mismo fuera bueno contar con un recurso digital propio para el grado, que sea fácil de usar y adaptado a nuestros contenidos". Lastimosamente no hay esa posibilidad y pues toca seguir trabajando como hasta ahora, esperemos que ya cambie la educación ecuatoriana por el bienestar de nuestros niños y jóvenes.

D4 Privada "En mi aula, combinamos lectura en voz alta con escritura creativa y actividades digitales. Los estudiantes usan tablets y plataformas interactivas, lo que les permite trabajar de forma autónoma. Las principales dificultades se presentan en comprensión lectora y construcción de oraciones más complejas. Mis estrategias incluyen ejercicios digitales, juegos interactivos y actividades en grupo que promuevan la lectura y la escritura. Contamos con recursos variados: videos, aplicaciones educativas y material impreso. La tecnología ha sido un gran apoyo, porque los niños se muestran más motivados y pueden practicar en casa. Para mejorar la enseñanza, creo que los recursos deben ser aún más adaptativos y permitir diferentes niveles de dificultad, ajustándose a las necesidades de cada estudiante. Sin embargo, tenemos que tener claro el uso el uso que se le da a la tecnología para ello personalmente guío a mis estudiantes para que lo utilicen únicamente para su aprendizaje, de igual manera siempre se está en contacto con los papás para que guíen a sus hijos en casa, así evitamos que vean o entren a páginas no adecuadas para ellos, bueno hay que considerar también la edad no, que por lo general necesitan acompañamiento. Pienso que las capacitaciones deben centrarse en estrategias pedagógicas digitales y no solo en el manejo técnico. Pienso también que podrían aplicarse proyectos interdisciplinarios donde los niños usen tecnología para resolver problemas reales".

- D5** Privada "Utilizo una combinación de métodos tradicionales y digitales. La lectura en voz alta, la escritura de pequeñas historias y los juegos interactivos son parte del proceso. Algunos estudiantes presentan dificultades en ortografía y en organizar sus ideas al escribir. Para fortalecer estas habilidades, aplico actividades lúdicas, uso tablets con aplicaciones educativas y ejercicios guiados. La tecnología permite motivar a los estudiantes, reforzar lo aprendido y practicar en casa. Para mejorar la enseñanza de la lecto-escritura, considero que los materiales deben ser claros, entretenidos, con retos que fomenten la creatividad y actividades que mantengan la atención y participación de todos. Para fortalecer la enseñanza y aprendizaje sería buenísimo tener comunidades de aprendizaje entre docentes, donde podamos compartir experiencias y recursos que nos faciliten mucho más nuestras prácticas diarias. A mí me gustaría implementar más cuentos interactivos y recursos que combinen lectura, audio y animaciones para fortalecer la lectoescritura y así lograr que los niños aprendan de manera divertida e interactiva".

Nota. Elaboración propia

Anexo 3: Matriz de selección de personal

Experto	Formación	Rol	Experiencia Lecto-escritura	Experiencia TIC	Años	Motivo de selección
Experto 1	Maestría en educación	Docente	sí	media	8	Experiencia directa en lectoescritura
Experto 2	Maestría en TIC	Docente/ asesor	media	alta	10	Implementación de recursos digitales

Nota. Elaboración propia

Anexo 4: Matriz de validación del RED

Criterio	Experto 1	Experto 2	Promedio	Ajuste aplicado
Claridad de instrucciones	4	3	3.5	Se simplificaron instrucciones
Coherencia curricular	5	4	4.5	Ajuste de vocabulario
Pertinencia pedagógica	5	5	5	Se mantiene secuencia
Usabilidad	4	4	4	Reorganización de pantallas

Nota. Elaboración propia