

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

“Herramienta H5P para la creación de contenido interactivo orientado al desarrollo de destrezas para la lectura y escritura”

Trabajo de titulación previa la obtención del
Título de Magíster en Educación, Tecnología e Innovación.

Autora: Jenny Fernanda Toapanta Tipán

Tutor: Mgtr. Angélica Liliana Tugumbango Suarez

Tulcán, 2024

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que la maestrante Jenny Fernanda Toapanta Tipán con el número de cédula 1003942040 ha elaborado el trabajo de titulación: “Herramienta H5P para la creación de contenido interactivo orientado al desarrollo de destrezas para la lectura y escritura”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en la Codificación del Reglamento de Régimen Académico y de Estudiantes de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi con RESOLUCIÓN No. 171-CSUP-2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva.



f.....

Mgtr Angélica Tugumbango

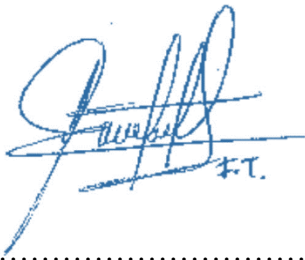
DOCENTE TUTOR

Tulcán, mayo de 2024

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación Tecnología e Innovación.

Yo, Jenny Fernanda Toapanta Tipán, con cédula de identidad número 1003942040 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



f.....

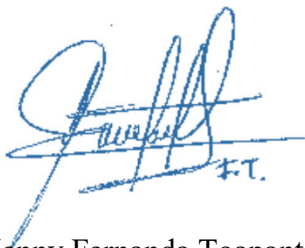
Jenny Fernanda Toapanta Tipán

AUTOR

Tulcán, mayo de 2024

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Jenny Fernanda Toapanta Tipán, declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “Herramienta H5P para la creación de contenido interactivo orientado al desarrollo de destrezas para la lectura y escritura” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



Jenny Fernanda Toapanta Tipán

AUTOR

Tulcán, mayo de 2024

DEDICATORIA

A Dios por la vida, a mi madre mi ángel en el cielo que me cuida y me bendice y a mis ángeles terrenales Sofía y Alejandra, mis hijas.

Fernanda.

AGRADECIMIENTO

Mi reconocimiento sincero a la Universidad Estatal del Carchi por los aprendizajes recibidos.

A la Escuela de Educación Básica “ECUADOR” por la acogida y autorización para que se lleve a cabo esta investigación y a mi docente tutora Mgtr. Angélica Tugumbango por su paciencia y aporte a este trabajo.

Fernanda.

ÍNDICE

RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
CAPÍTULO I	15
PROBLEMA	15
1.1. Planteamiento del problema	15
1.2. Preguntas de Investigación	17
1.3. Objetivos de investigación.....	17
1.3.1. Objetivo General.....	17
1.3.2. Objetivos Específicos	17
1.4. Justificación.....	17
CAPÍTULO II.....	21
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	21
2.1. Antecedentes de la investigación.....	21
2.2. Marco Teórico	23
Importancia de la lectura	23
Proceso de lectura.....	26
Técnicas de lectura	27
Etapas de aprendizaje de la lectura.....	29
Componentes de la competencia lectora	29
Comprensión lectora y sus niveles	30
Importancia de la escritura	31
La lectura y escritura en la era digital.....	32
Proceso de escritura	33
Técnicas de escritura	34
Etapas de la escritura	35
Gramática y Sintaxis.....	36

Conciencia lingüística.....	37
Teoría constructivista	38
Método ERCA	39
Métodos de enseñanza de la lectoescritura.....	40
Currículo de lengua y literatura	41
Las TIC en la educación	42
Competencias digitales	43
Estrategias didácticas interactivas	44
El Conectivismo	45
La gamificación	46
La interactividad	47
Contenido interactivo	47
Niveles Básicos de la interactividad.....	48
Herramienta multimedia interactiva H5P	49
Características.....	49
Funciones multimedia que ofrece la herramienta.....	50
2.3. Marco Legal.....	52
CAPÍTULO III	54
METODOLOGÍA.....	54
3.1. Descripción del área de estudio	54
3.2. Enfoque.....	55
Tipo de Investigación	57
3.3. Definición y operalización de variables	58
3.4. Procedimientos	62
3.5. Consideraciones bioéticas.....	65
CAPÍTULO IV	66
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	66
4.2. Resultados del Focus Group dirigido a docentes.....	78

4.3. Resultados de la entrevista dirigida a expertos.....	86
4.4. Resultados pre test y pos test.....	95
4.5. Discusión	96
CAPÍTULO V.....	98
PROPUESTA	98
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	138
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	139
ANEXOS	147

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Factores que intervienen en el proceso de la lectoescritura.....	25
Tabla 2. Componentes de la competencia lectora.	30
Tabla 3. Fases del método ERCA.....	39
Tabla 4. Niveles de competencias digitales docentes.	44
Tabla 5. Niveles de interactividad.	48
Tabla 6. Análisis de las respuestas del Focus Group dirigido a docentes.	78
Tabla 7. Análisis de las respuestas de la entrevista dirigida a expertos.	86

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ubicación de la Escuela de Educación Básica Ecuador.	54
Figura 2. Los estudiantes identifican la idea principal del texto.	67
Figura 3. Los estudiantes identifican los tipos de textos.	67
Figura 4. Los estudiantes identifican los tipos de textos.	68
Figura 5. Los estudiantes infieren significados.	69
Figura 6. Uso correcto de la “h”, “b” y “v” respectivamente.	70
Figura 7. Uso correcto de la “j” y “g”.	71
Figura 8. Uso correcto de la “c”, “s” y “z” respectivamente.	72
Figura 9. Uso correcto de la tilde y coma.	73
Figura 10. Los estudiantes identifican la correcta estructura y organización de las palabras en la oración.	74
Figura 11. Crea textos con coherencia y cohesión.	75
Figura 12. Representación de respuestas erróneas.	76
Figura 13. Comparación de respuestas correctas obtenidas en el pre test y pos test.	95

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Solicitud de autorización para la aplicación del Trabajo de Investigación en la Institución Educativa.	147
Anexo B. Instrumentos de recolección de datos.	147
Anexo C. Solicitud de Validación de instrumentos de recolección de datos.....	148
Anexo D. Ficha de Validación Cuestionarios.	148
Anexo E. Ficha de Validación Focus Group.....	149
Anexo F. Ficha de Validación Guía de la entrevista a expertos.	149
Anexo G. Autorización del padre de familia o representante legal.	150
Anexo H. Aplicación del pre test.	150
Anexo I. Aplicación del pos test.	151
Anexo J. Entrevista a expertos.....	151
Anexo K. Aplicación de Focus Group a docentes.	152
Anexo L. Aplicación de la guía de estrategias metodológicas interactivas con H5P. .	152
Anexo M. Guía de estrategias metodológicas interactivas con H5P.	153
Anexo N. Matriz de operacionalización.....	154
Anexo O. Informe de originalidad turnitin.	164
Anexo P. Validación Abstract.....	165

RESUMEN

El trabajo de investigación tuvo como objetivo proponer la herramienta H5P para la creación de contenido interactivo que contribuya al desarrollo de destrezas para la lectura y escritura de los estudiantes del subnivel medio de la Escuela “Ecuador”. El enfoque fue mixto, de tipo descriptivo, documental, exploratorio y de campo. La población objeto incluyó a 198 estudiantes y a seis profesores tutores. Se emplearon las técnicas e instrumento como encuestas, entrevistas y un focus group. Estas técnicas permitieron realizar un análisis detallado de las necesidades específicas de los estudiantes, la percepción de expertos en cuanto al tema y la evaluación de las capacidades que tienen los docentes en el manejo de la herramienta H5P. Se desarrolló una propuesta de contenidos interactivos adaptados a las necesidades específicas de los estudiantes y a las destrezas de lectura y escritura que deben alcanzar. Al proporcionar a docentes y estudiantes esta herramienta innovadora que promueve el desarrollo de estas habilidades, se contribuye al adelanto de la calidad educativa. Las conclusiones revelan que H5P emerge como una herramienta útil y multifuncional para motivar la participación de los estudiantes y mejorar sus habilidades de lectura y escritura destacando la efectividad de la propuesta en términos de aprendizaje significativo y personalización de contenidos.

Palabras clave: H5P, contenido interactivo, lectura, escritura, innovación educativa.

ABSTRACT

The research aimed to present the H5P tool for creating interactive content that contributes to the development of reading and writing skills of middle school students at the “Ecuador” School. The approach was mixed, descriptive, documentary, exploratory, and field. The target population included 198 students and six tutor teachers. Techniques and instruments such as surveys, interviews, and a focus group were used. These techniques allowed for a detailed analysis of the students' specific needs, the experts' perceptions regarding the topic, and the evaluation of the teachers' abilities in using the H5P tool. A proposal for interactive content was developed adapted to the specific needs of the students and the reading and writing skills they must achieve. By providing teachers and students with this innovative tool that promotes the development of these skills, we contribute to the advancement of educational quality. The conclusions show that H5P emerges as a useful and multifunctional tool to motivate student participation and improve their reading and writing skills, highlighting the proposal's effectiveness in meaningful learning and content personalization.

Keywords: H5P, interactive content, reading, writing, educational innovation.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

La educación experimentó un cambio significativo a partir de la década de los noventa, debido a la aparición de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Un factor de transformación fue el uso de dispositivos multimedia interactivos, que, sin duda alguna, rompieron las barreras de espacio y tiempo, propias de la educación tradicional. Un ejemplo, de innovación que la educación en la actualidad requiere.

La adquisición del conocimiento a través de medios digitales; entre ellos, el ordenador, la tableta y la telefonía inteligente ha aumentado la eficacia y eficiencia de la educación. Además, en cierto modo, mejora la fiabilidad y validez de los efectos pedagógicos, brindando ambientes de aprendizaje donde prevalecen la estimulación, el interés y la colaboración del estudiantado, fortaleciendo la enseñanza y la relación de la teoría con el avance de las competencias, mediante la correlación y experiencias adquiridas que se acontece en el desarrollo de las acciones recreativas y pedagógicas del proceso de evaluación del aprendizaje.

Las herramientas de interacción que la web nos presenta ya sean estas sensoriales (auditivas, visuales), gráficas, entre otros, influyen en los sentidos de los estudiantes. Gracias a ellas se estimula la creatividad y el interés por educarse, además, se aporta a un aprendizaje significativo mediante actividades motivadoras. Estos recursos digitales y su utilización tienen la capacidad de favorecer la retención de información, desarrollo y estimulación de habilidades, capacidades y competencias.

El uso de recursos didácticos interactivos llama la atención de los estudiantes y juega un papel importante en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Por esta razón, un docente siempre debe usar dispositivos tecnológicos para fomentar un aprendizaje innovador (Chancusig *et al.*, 2017).

Las TIC en el proceso de formación educativa están proporcionando la innovación en los métodos de enseñanza y presentando nuevos entornos de aprendizaje, siendo estos espacios accesibles, adaptables, interactivos y dinámicos, donde se conjuguen de manera

integral todos los elementos que conforman las comunidades virtuales de aprendizaje (Gavilanes *et al.*,2019).

Este particular permite dejar atrás la enseñanza tradicional y simboliza una gran oportunidad para que los docentes, estudiantes, padres de familia e instituciones se adjudiquen roles activos y determinantes dentro del proceso enseñanza aprendizaje, favoreciendo la creación de ambientes educativos integrales y el aprovechamiento de la educación E-Learning, convirtiéndose estos en herramientas facilitadoras para la enseñanza virtual y las modalidades híbridas.

Es fundamental que el sistema educativo nacional profundice sobre el uso de estos recursos digitales en las aulas, para fomentar en los estudiantes el gusto por aprender y de esa manera convertir al aprendizaje en un proceso dinámico e interesante. En concordancia con lo antes mencionado, Beltrán *et al.* (2019) aseguran que la época digital ha ido cambiando los métodos de enseñar y que con el uso de las nuevas tecnologías en la educación y los cambios que se aplican han incidido significativamente el aprendizaje de los estudiantes, pues además, hoy por hoy se los considera nativos digitales; nombre que ha sido asignado a las personas que tienen la habilidad innata de la comunicación y manejo de entornos digitales, por la misma razón que en su diario vivir se encuentran rodeados de tecnología.

Considerando la importancia de la integración de la tecnología en los procesos educativos, la presente investigación se enfoca en implementar el uso de herramientas multimedia interactivas, para desarrollar las competencias de leer y escribir; ya que a estas competencias se las considera de gran importancia, debido a que están transversalizadas con todas las áreas del conocimiento. Sin embargo, los bajos niveles en competencias digitales y lecto escritoras adquiridas por los estudiantes, ya sea por falta de recursos, estrategias de aprendizaje aplicadas por los docentes, situación demográfica o por la educación virtual tras dos años de pandemia, se han convertido en una adversidad para la mejora de la formación de los conocimientos obtenidos en las escuelas. Esto conlleva a que los estudiantes se encuentren desmotivados e incluso que el docente se encuentre en una situación desalentadora por no lograr los propósitos esperados, por esa razón, preocupados por el desarrollo académico de los alumnos y pretendiendo mejorar la eficiencia de la educación que ofrece la Escuela de Educación Básica “Ecuador” surge la siguiente interrogante ¿Cómo la Herramienta H5P y la creación de contenido interactivo

ayudarían a fortalecer la lectura y escritura de los estudiantes del subnivel medio de la Escuela “Ecuador”?

1.2. Preguntas de Investigación

- ¿Cómo la Herramienta H5P y la creación de contenido interactivo ayudarían al desarrollo de las destrezas para la lectura y escritura de los estudiantes del subnivel medio de la Escuela “Ecuador”?
- ¿Cuáles son las estrategias didácticas digitales que ayudarían a mejorar la lectura y escritura?
- ¿En qué medida la herramienta H5P ayudaría a desarrollar destrezas para la lectura y escritura?
- ¿Cómo aplicar la herramienta H5P para el desarrollo de destrezas para la lectura y escritura?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo General

Proponer la herramienta H5P para la creación de contenido interactivo que contribuya al desarrollo de destrezas para la lectura y escritura de los estudiantes del subnivel medio de la Escuela “Ecuador”.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar las principales dificultades que presentan los estudiantes del subnivel medio de la Escuela “Ecuador” en los ámbitos de la lectura y escritura.
- Diagnosticar las competencias digitales que tienen los docentes del subnivel medio de la Escuela “Ecuador” en el manejo de la herramienta H5P para la creación de contenido interactivo de lectura y escritura.
- Diseñar una propuesta de contenido interactivo con el uso de la herramienta H5P que permita el desarrollo de destrezas para la lectura y escritura de los estudiantes del subnivel medio.

1.4. Justificación

Las habilidades de lectura y escritura están estrechamente relacionadas con el rendimiento académico en todas las áreas del currículo. Los estudiantes que tienen dificultades para

leer y escribir pueden tener dificultades para comprender conceptos clave, seguir instrucciones y expresar sus ideas en forma escrita, lo que puede afectar negativamente sus calificaciones y su motivación para aprender.

En la era digital actual, las habilidades de lectura y escritura en línea son esenciales para la participación efectiva en la sociedad y el mercado laboral. Al utilizar herramientas digitales en el aula, los estudiantes desarrollan habilidades relevantes para el mundo moderno, como la alfabetización digital, la capacidad de evaluar la credibilidad de la información en línea y la colaboración en entornos virtuales.

Por esta razón, es crucial reconocer la importancia de implementar metodologías innovadoras y herramientas digitales en la enseñanza de lectura y escritura para los estudiantes de Básica Media. Sin embargo, la realidad muestra una brecha significativa entre el potencial de estas metodologías y su aplicación efectiva en el entorno educativo. Esta falta de adaptación a las necesidades y características del entorno ha resultado en un problema que obstaculiza el proceso de aprendizaje y afecta negativamente el rendimiento académico de los estudiantes.

Con este trabajo de investigación, se pretende mejorar significativamente los procesos de leer y escribir utilizando el software H5P como herramienta tecnológica transformando las estrategias de enseñanza tradicional en estrategias innovadoras que ayuden a mejorar las falencias encontradas.

Esta herramienta digital ofrece una solución integral para abordar las falencias encontradas en el proceso de enseñanza de la lectura y escritura. Al proporcionar experiencias de aprendizaje más interactivas, los estudiantes tienen la oportunidad de participar activamente en actividades multimedia, como juegos educativos, simulaciones y ejercicios de escritura. Esta interactividad no solo aumenta el compromiso de los estudiantes, sino que también les permite aprender de manera más efectiva al involucrarse de manera práctica con los conceptos presentados.

Además, la herramienta brinda retroalimentación inmediata sobre el progreso del estudiante, lo que les permite identificar áreas de mejora de manera rápida y precisa. Esta retroalimentación inmediata es crucial para que los estudiantes realicen ajustes en su aprendizaje y mejoren su desempeño de manera continua.

Una ventaja adicional de esta herramienta es su amplia gama de alternativas y contenidos disponibles. Esto permite a los educadores personalizar el aprendizaje según las necesidades y preferencias de sus estudiantes, ofreciendo una experiencia educativa más adaptada e inclusiva.

De igual manera la comunidad educativa se beneficia por el hecho de que esta herramienta es gratuita y está al alcance de todos, factor importante que se debe tomar en cuenta, pues eliminar las barreras económicas para acceder a recursos educativos de calidad garantiza que todos los estudiantes, independientemente de su situación financiera, tengan igualdad de oportunidades para mejorar sus habilidades de lectura y escritura.

En la Escuela de Educación Básica Ecuador, ubicada en Tabacundo, provincia de Pichincha, se evidencia que los estudiantes enfrentan dificultades significativas en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura. En respuesta a esta problemática, surge una necesidad crítica de elevar la calidad educativa mediante la integración de tecnología como herramienta pedagógica ofreciendo un enfoque dinámico y atractivo para el aprendizaje, brindando oportunidades para mejorar tanto la comprensión como la expresión escrita.

Esta investigación se justifica en base a las directrices establecidas en el Plan Nacional de Desarrollo Creando Oportunidades 2021-2025 (SENPLADES, 2021), específicamente en el Eje Social, Objetivo 7. Este objetivo enfatiza la necesidad de fortalecer las capacidades de los ciudadanos y promover un sistema educativo innovador, inclusivo y de calidad en todos los niveles. Este enfoque reconoce que el conocimiento es dinámico y siempre cambiante, por lo tanto, el Sistema Nacional de Educación debe evolucionar para preparar a las nuevas generaciones para los desafíos intelectuales, profesionales y personales del futuro.

En este contexto, los docentes juegan un papel crucial al incorporar estrategias innovadoras que motiven a los estudiantes a construir, apropiarse y transformar experiencias y conocimientos utilizando las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como herramientas de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta integración efectiva de las TIC no solo enriquece el proceso educativo, sino que también prepara a los estudiantes para el mundo digital en el que vivimos.

Finalmente, esta investigación se enmarca con la línea de Investigación de la UPEC centrada en la Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo, así como en la formación docente en el aula, la escuela y la comunidad. Este enfoque refleja un compromiso con la mejora continua de la práctica educativa y el desarrollo profesional de los docentes, con el objetivo final de garantizar una educación de calidad y relevante para todos los estudiantes.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de la investigación

Luego de realizar el análisis de la bibliografía de los trabajos afines a las variables del tema de investigación, se ha optado por seleccionar aquellos que cumplen con los intereses del investigador, así:

La investigación realizada por Moncini y Pirela (2021) titulada “Estrategias de enseñanza virtual utilizadas con los alumnos de Educación Superior para un aprendizaje significativo”, tuvo como objetivo proponer estrategias de enseñanza virtual para un aprendizaje significativo. La recolección de la información se realizó a través de la técnica de observación documental y al término de la investigación se propuso una serie de estrategias y técnicas en la enseñanza virtual, que fueron usadas con los alumnos de Educación Superior, contribuyendo a la aplicación de nuevas dimensiones al proceso de enseñanza - aprendizaje y sobre todo presentando nuevas oportunidades para aprender; permitiendo cambiar el paradigma de aprendizaje memorístico a uno significativo que sea adaptable a la realidad y contexto de los estudiantes.

En la revista publicada por Mujica-Sequera (2020) en su artículo titulado “E-Learning Como Estrategia Pedagógica en la Educación Superior”, se hace mención a que las TIC en la actualidad han tomado un rol importante en la sociedad, pero sobre todo, es considerado indispensable en el ámbito pedagógico. Esta investigación se realizó con el fin de valorar las múltiples funciones de las herramientas interactivas y proponer su uso. Como metodología se analizaron las tres dimensiones de este recurso E-Learning: organizacional, funcional y pedagógica. En esta investigación se descubrió una baja utilización de las plataformas E-Learning por parte de los docentes.

Así mismo, Durán *et al.* (2018) en su investigación titulada “Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del uso de las TIC en estudiantes de educación primaria” publicada por la revista Cultura, Educación y sociedad, muestran su preocupación por la lectura y la escritura. Por esa razón, plantearon una investigación de cómo fortalecer la comprensión lectora, aplicando herramientas tecnológicas para aumentar el rendimiento académico de una población de 30 estudiantes de la Institución Educativa Manuel J. sede San José, esta investigación estaba basada en un enfoque cualitativo, con un método

descriptivo, donde se demostró que la comprensión lectora de los estudiantes mejoró cuantiosamente con el uso de herramientas tecnológicas, lo que logró aumentar el rendimiento académico en las diferentes disciplinas del conocimiento. Como conclusión, plantearon la importancia de incentivar la lectura comprensiva y crítica desde la educación básica primaria apoyada en el uso de las TIC, ya que mediante la investigación realizada se comprobó que es una estrategia metodológica exitosa que motiva y despierta en los estudiantes el interés por aprender

Por otra parte Romero (2020) en su tema de estudio “Herramienta H5P como estrategia didáctica virtual de aprendizaje que contribuya en el aprendizaje de competencias de lectura y escritura académica en estudiantes de primer semestre, modalidad a distancia de la USTA.”, tuvo como objetivo implementar estrategias didácticas para fortalecer el aprendizaje en la lectura y escritura con el uso de la herramienta digital H5P. Para la recolección de la información se aplicaron encuestas a estudiantes y entrevistas a docentes; a través de las cuales se detectó en los estudiantes falencias en el desarrollo de las competencias relacionadas con la lectura y escritura académica. Por tal razón, se implementa un proceso didáctico con el uso de la plataforma H5P, logrando respuestas efectivas entre docentes y estudiantes. Además, de generar interés para su aplicación en otras áreas del conocimiento.

Rugel (2021) en su proyecto de investigación “Revisión de literatura sobre el uso de los servicios H5P como estrategia de aprendizaje: Un mapeo sistemático”, tuvo como objetivo presentar una revisión descriptiva del uso de la plataforma H5P en las que se detallan sus características y ventajas. Para el desarrollo de ese trabajo se realizó una revisión bibliográfica de 10 revistas científicas para la investigación y la recolección de datos. Al finalizar se menciona que la herramienta H5P permite crear contenidos interactivos y de calidad, los mismos que al ser dinámicos e interactivos pueden ser aprovechados en el ámbito educativo.

De igual manera, Ramón *et al.* (2020) en su trabajo de titulación denominada “Evaluación de la implementación de un Objeto de Aprendizaje desarrollado con Tecnología H5p”, hace énfasis en los atributos de la plataforma virtual, ya sea en imágenes, audio y video, pero sobre todo en el libre acceso a la plataforma y la forma libre de trabajar en ella. Esta investigación tuvo como objetivo evaluar la implementación de esta herramienta como objeto de aprendizaje, basada en un estudio cuantitativo, descriptivo y transversal. Los

resultados que se obtuvieron provienen de una muestra de 70 estudiantes. Para finalizar se menciona que los docentes al hacer uso de esta plataforma digital pueden desarrollar e implementar sus propios Objetos de Aprendizaje, ya que no requieren de conocimientos de algún lenguaje especializado en programación de computadoras para crear materiales digitales atractivos e innovadores.

Vallejo y González (2022) en su artículo describen la petición de una capacitación docente dirigida a profesores de los colegios de nivel secundario de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP). La propuesta fue presentar a los docentes diversas herramientas virtuales que pueden ser incorporadas en el aula virtual para promover la interactividad y la mediación tecnológica entre estudiantes y docentes, la misma que era necesaria para satisfacer las necesidades, frente a la pandemia del COVID- 19. Como resultados se obtuvo un adecuado manejo de la herramienta H5P; puesto que los trabajos presentados contenían un alto grado de interactividad, las mismas que demostraron el elevado interés por este tipo de recursos.

También es preciso mencionar los resultados que arrojaron las pruebas PISA en 2018. En donde se evidenciaron algunas carencias en el sistema educativo del país, especialmente en las destrezas de lectura y comprensión lectora como se cita a continuación:

Lectura: el 49.4% alcanzó el nivel mínimo (nivel 2) de habilidades en Lectura donde se apreció también que las mujeres obtuvieron superiores resultados que los hombres.

Comprensión lectora: el 71.2% está en el nivel 1 o bajo el nivel. (Resultados de PISA para el desarrollo, 2018).

Estos resultados han hecho hincapié en que muchos docentes en ejercicio e incluso estudiantes, a punto de obtener un título, se apresuren a dar solución a este problema académico.

2.2. Marco Teórico

Importancia de la lectura

Al hablar sobre definiciones de lectura, existen numerosos conceptos que considerar. Según Ojeda (2017) la lectura favorece la libre elección y fomenta la libertad del ser humano y la convierte en una acción de amor así mismo. La lectura no solo es una

actividad intelectual; es una expresión de amor propio que impulsa el autoconocimiento, la autonomía y el desarrollo del criterio personal. Fomentar el interés individual hacia la lectura implica reconocer y respetar las preferencias y gustos personales. Al proporcionar acceso a una variedad de géneros y temáticas, se nutre la curiosidad individual y se promueve la diversificación de las elecciones literarias. Este enfoque personalizado no sólo aumenta la motivación para leer, sino que también fortalece la conexión emocional del lector con el contenido, mejorando así los beneficios cognitivos y emocionales de la actividad del lector.

Vital (2017) menciona que “la lectura ha cobrado gran importancia porque en ella se asientan las bases de la enseñanza, se adquieren conocimientos que facilita conocer todos los objetos de la naturaleza, es el eje central del proceso educativo” (p. 95). Es necesario hacer referencia a que la lectura es la parte esencial del aprendizaje, siendo una destreza que se involucra en todas las áreas del conocimiento creando cultura general, despertando la imaginación en los estudiantes y mejorando su inteligencia.

La importancia de la lectura no se limita sólo a la asimilación de datos; va más allá al encender la imaginación de los estudiantes. A través de la lectura, se les ofrece un portal a mundos desconocidos, lo que les permite explorar nuevas ideas, culturas y perspectivas. Este ejercicio mental no sólo amplía sus horizontes sino que también alimenta su creatividad, permitiéndoles abordar los desafíos con una mente abierta y una perspectiva más rica.

Entre los beneficios que brinda la lectura se incluyen el desarrollo del vocabulario, mejoramiento de la ortografía, concentración, comprensión y reflexión crítica, así como también permite agilizar la velocidad de la lectura. El aprendizaje de la lectura nos sitúa en la capacidad de conocer y comprender la situación en la que vivimos, así como la naturaleza y la sociedad que nos rodea.

Factores que intervienen en el proceso de la lectoescritura

La lectoescritura es considerada una de las principales capacidades, que facilitan a las personas la oportunidad de desarrollar su aprendizaje significativamente; lo que contribuye a su crecimiento integral, permitiendo a las personas vivir una vida mejor en su entorno (Villegas *et al.*, 2018).

De acuerdo con lo anterior, es crucial que los docentes promuevan en sus estudiantes el interés y la motivación por desarrollar el proceso de alfabetización como parte esencial de sus objetivos personales. Los docentes pueden lograrlo incorporando estrategias pedagógicas que despierten la curiosidad, la creatividad y la participación activa en el proceso de aprendizaje. Además, al adaptar los métodos de enseñanza a estilos individuales de aprendizaje, los docentes pueden personalizar la experiencia educativa, generando un mayor compromiso por parte de los estudiantes. En consecuencia, se identifican diversos factores que intervienen en el proceso de alfabetización y que se detallan a continuación Tabla 1:

Tabla 1.

Factores que intervienen en el proceso de la lectoescritura.

Factores	Características
Madurativo	Se hace énfasis a la etapa donde los niños y niñas alcanzan la madurez necesaria para el proceso de aprendizaje y para alcanzar aprendizajes significativos, pero, cuando se habla de lectoescritura no está directamente direccionada con la madurez sino más bien con su maduración ante el proceso lector.
Lingüístico	Tanto la lectura como la escritura son procesos complejos relacionados con la realidad abstracta, que se requiere descifrar mediante el uso del código alfabético. Cabe recalcar que los niños aprenden a comunicarse (hablar) intuitivamente adquiriendo los conocimientos semánticos, sintácticos y fonológicos, pero es necesario que se fortalezca mediante el proceso educativo donde se adquiere las reglas gramaticales.
Físico	Las buenas condiciones en las que se encuentre el niño influirán en la adquisición y desarrollo de las destrezas de leer y escribir, por lo tanto, es indispensable que el niño cuente con buena salud sobre todo en lo que respecta a lo visual, auditivo y motor.
Social	Se refiere al contexto familiar y social en el que se desenvuelve el estudiante, este aspecto es considerado fundamental, ya que influye en el proceso educativo determinando la calidad de aprendizaje que el niño adquiera.
Emocional	El equilibrio emocional es de suma importancia, pues le permitirá desenvolverse con autonomía, convirtiéndose en una persona independiente para poder resolver factores perturbadores que se le pueda presentar en el proceso de aprendizaje.
Intelectual	Las funciones cognitivas son fundamentales para la adquisición de la lectoescritura, por eso es necesario hacer énfasis en el nivel de capacidad intelectual.

Nota. Adaptado de Villegas *et al.* (2018).

Proceso de lectura

Duran y Gómez (2019) en su investigación basada en la teoría de Isabel Solé, mencionan que la lectura está compuesta de sub-momentos que son considerados como las etapas de la lectura:

- **Prelectura**

También conocido como lectura exploratoria que consiste en hacer una lectura general y rápida del texto con el fin de obtener una idea de lo que contiene el texto, permite un conocimiento rápido del tema, activa saberes previos y, sobre todo, estimula la comprensión inmediata del contenido del texto para construir así un resumen mental de lo que encontrará en la lectura.

Los aspectos de estudio que se toman en cuenta en esta etapa son: la portada, la contraportada, el título, el autor, el índice, sus esquemas, diagramas e ilustraciones.

- **Lectura**

Es el momento en el que se da la decodificación, evocando los significados de la escritura textual obteniendo una idea general de su contenido, creando hipótesis y nuevas predicciones, haciendo conjeturas y ampliando el vocabulario a través de campos semánticos, sinonimia o por contexto. En esta etapa se puede establecer si la función del texto es informativa, narrativa, recreativa, etc. y, sobre todo, permite comprender mejor la intención del autor, juzgar las ideas contenidas en el texto y la forma de exponerlas.

Una de las formas más recomendadas para este proceso es utilizar técnicas del subrayado, destacando ideas principales y secundarias que faciliten la comprensión del texto.

- **Poslectura**

Es la última fase del proceso de lectura, en ella es necesario examinar las ideas subrayadas y, de ser el caso, registrar apuntes de las ideas principales que se hayan realizado durante la lectura; para proceder a organizarlos mediante resúmenes, diagramas, fichas, esquemas, juegos de roles, etc.

Finalmente, se valora la comprensión del texto en base a sus tres niveles de lectura literal, inferencial y crítico, ya que eso dará paso a la síntesis y comprensión global del texto.

Estas etapas se entrelazan en un flujo continuo. La prelectura informa la experiencia de la lectura, y la poslectura cierra el círculo para brindar un espacio para la reflexión y la aplicación de los conocimientos adquiridos. La comprensión y aplicación efectiva de estas fases no sólo enriquece la experiencia lectora, sino que también aumenta el desarrollo de habilidades críticas y analíticas que son fundamentales para el proceso educativo y la vida cotidiana.

Técnicas de lectura

Villegas (2021) menciona: “Saber leer no es sólo poder decodificar un conjunto de grafías y pronunciarlas correctamente, sino que, se trata de comprender lo que se lee, es decir, el propósito que lleva a desarrollar dicho texto y la estructura que emplea” (p. 2).

La comprensión lectora se convierte, por lo tanto, en un viaje cognitivo que va desde la identificación de palabras hasta la captación de significados más amplios. El lector no solo se enfrenta a un conjunto de letras y palabras, sino que se sumerge en la intencionalidad del autor, descifrando las capas de significado que se esconden en las frases y párrafos. Este proceso no solo exige habilidades de decodificación, sino también una capacidad para interpretar contextos, inferir significados implícitos y hacer conexiones con conocimientos previos.

Aunque se aprende a leer desde temprana edad, es crucial profundizar en las técnicas de comprensión lectora. La lectura no debe ser sólo superficial, sino un medio de aprendizaje significativo. Más que la velocidad, la clave está en leer profundamente, implicando comprender el texto para adquirir conocimientos.

Las técnicas de lectura más relevantes son las siguientes:

Oral: Aquella en la que se lee en voz alta implicando ciertas limitantes en la velocidad de lectura, ya sea por la articulación o entonación y que requieren considerar las pausas y silencios necesarios.

Silenciosa: Es aquella que se realiza de modo interno, sin pronunciar ni emitir ningún sonido.

Reflexiva: Se da de forma pausada. Este tipo de lectura permite una comprensión real y profunda.

Modelo: también conocida como lectura guiada, se da generalmente en el contexto escolar, consiste en el que una persona que por lo general es el docente, lee en voz alta un contenido para de esa manera brindar una guía a los alumnos, los mismos que seguirán la lectura de manera particular y silenciosa, mientras lo perciben en el mismo momento.

Comentada: Lectura que se realiza de manera particular y silenciosa o en voz alta con el objetivo de despertar la colaboración de los estudiantes en una discusión oral donde ponen en cuestión las problemáticas que se presentan en el texto durante o después de la lectura.

Secuencial: Aquella que es leída de principio a fin de forma ordenada, planteando con profundidad cada parte del texto.

Pictográfica: Se refiere a la lectura de decodificación de pictogramas, donde se leen íconos que simbolizan de manera representativa un objeto o una definición.

Fonética: Aquella que demanda identificar sonidos correspondientes a cada letra y corregir errores de pronunciación, en caso de que los hubiera.

Musical: Donde el lector interpreta una parte de un texto, reproduciendo en su memoria sonidos, armonías y ritmos que se representan en el pentagrama.

Independiente: Aquella donde el estudiante escoge los textos que desea leer en base a sus intereses personales.

Diagonal: En ella se destacan partes del texto resaltadas ya sean títulos, frases, palabras desconocidas, etc.

Para lograr una lectura efectiva usando cualquier tipo de lectura se recomienda también realizar actividades como:

- Encerrar oraciones o frases clave.
- Subrayar las oraciones o frases importantes con lápices de distintos colores.
- Elaborar notas al margen del texto.
- Realizar mapas mentales, esquemas o dibujos a medida que vas leyendo.

Etapas de aprendizaje de la lectura

Navajas Santos (2019) en su página de Psicología Infantil menciona que para que los niños aprendan a leer y desarrollen esta destreza de manera significativa se deben tomar en cuenta las siguientes etapas:

Etapa logo gráfica: se da desde la edad de 2 y 3 años; los niños se familiarizan con palabras comunes que escuchan en su entorno las cuales están estrechamente relacionadas con los juguetes, logos, alimentos, etc.; las mismas que las pueden diferenciar de acuerdo a sus formas, colores y tamaños.

Etapa alfabética: los niños llegan a esta etapa a la edad de 6 años, entonces componen palabras mediante el uso de los fonemas, siguiendo la secuencia necesaria para comprender la relación grafema – fonema. En esta etapa se hace uso de las dos vías directa (léxica) e indirecta (fonológica).

En la vía directa o también conocida como ruta visual permite que se reconozca las palabras en su globalidad, es decir, relacionar los sonidos que le parecen familiares con el significado respectivo, en cambio en la vía indirecta hace énfasis en la lectura de palabras usando la conversión grafema – fonema.

Etapa ortográfica: en esta etapa los niños son capaces de leer palabras de forma global mediante la codificación y decodificación para posteriormente acceder a su significado rápidamente, esta etapa se desarrolla en edades de 7 u 8 años.

Al reconocer y apoyar estas etapas en el proceso de aprendizaje de la lectura, los educadores y los padres pueden contribuir significativamente al desarrollo de una base sólida de habilidades lectoras en los niños, facilitando así su camino hacia la alfabetización y el disfrute duradero de la lectura.

Componentes de la competencia lectora

El desarrollo de la competencia lectora en los niños es un proceso multifacético que implica una serie de habilidades fundamentales para la comprensión y el disfrute de la lectura. Para lograr este objetivo, es esencial abordar diferentes aspectos que van más allá de la simple identificación de palabras Tabla 2.

Tabla 2.

Componentes de la competencia lectora.

Componentes	Descripción
Conciencia fonológica	Hace énfasis en la conciencia que tienen los niños sobre la estructura del lenguaje oral, permitiéndole usar los diferentes sonidos tanto de forma oral como auditiva sin complicación.
Principio alfabético	Es la relación entre las letras y los sonidos, correspondiéndole a letra un sonido diferente.
Fluidez	Hace referencia a la capacidad que tienen los individuos para leer, de forma precisa, con velocidad, pronunciando de manera adecuada y de forma automática.
Comprensión	Se refiere a la construcción del sentido, significado u conocimiento mediante el pensamiento dinámico e intencional entre el texto y la persona que lee.

Nota. Adaptado de Gómez (2008).

Comprensión lectora y sus niveles

De acuerdo a Cervantes-Castro *et al.* (2017) “el nivel de comprensión lectora es el grado de desarrollo que alcanza el lector en la obtención, procesamiento, evaluación y aplicación de la información contenida en el texto” (p. 77). En este sentido, la información que se acumula durante la lectura se almacena en la memoria a largo plazo de las personas. Este depósito cognitivo actúa como un almacén de experiencias, conceptos y detalles que se han encontrado a lo largo del tiempo. La memoria a largo plazo juega un papel crucial en la retención y recuperación de la información, permitiendo al lector recordar y aplicar lo aprendido en contextos futuros.

Tomando en consideración esta aseveración, se pueden describir tres niveles de comprensión lectora.

Literal: El lector reconoce palabras clave del texto e identifica frases completas, es el reconocimiento de todo aquello que está explícito, se enfoca en las ideas e información claramente expuestas en el texto, ya sea reconocidas de forma directa o evocadas a partir

de los hechos. Este tipo de lectura más profunda busca ahondar en la comprensión del texto, identificando las ideas sucesivas y el tema principal.

Inferencial: Caracterizada por examinar y asociar significados que admiten que el lector lea entre líneas, presuma y deduzca lo implícito. Esto quiere decir según Cervantes-Castro *et al.* (2017) que este nivel de comprensión lectora “busca relaciones que van más allá de lo leído, explica el texto más ampliamente, agrega informaciones y experiencias anteriores, relaciona lo leído, los conocimientos previos, formulando hipótesis y nuevas ideas” (p. 78).

Su meta es elaborar conclusiones a partir de la lectura y requiere de un considerable grado de abstracción, ayuda a la relación con otros campos del saber y la integración de nuevos saberes.

Crítica: En este nivel el lector emite juicios de valor sobre el texto leído, bien lo acepta o lo rechaza, pero con argumentos. La lectura crítica es de carácter evaluativo, interviniendo la formación del lector, su criterio y los conocimientos de lo leído. Los juicios de valor toman en cuenta las cualidades de exactitud, aceptabilidad y probabilidad.

Importancia de la escritura

Cuervo y Flórez (2006) definen a la escritura como el acto mediante el cual una persona transmite o interpreta información sobre las necesidades, deseos, percepciones, conocimientos o estados emocionales de otra persona. Es importante destacar que la escritura puede adoptar diversas formas lingüísticas, paralingüísticas o incluso no lingüísticas. Abarca desde el uso de palabras cuidadosamente seleccionadas en un ensayo hasta la elección consciente de elementos visuales, como imágenes o tipografías, que complementan el mensaje transmitido. Además, puede manifestarse en medios hablados, escritos o en formas más contemporáneas, como la escritura en plataformas digitales, donde la interacción entre texto e imagen se convierte en un componente esencial.

La escritura favorece al ser humano en todos los aspectos:

- A nivel personal, permite expresar las emociones y creatividad.
- En el ámbito educativo, la escritura es fundamental para aprender y adquirir conocimientos.

- En el mundo laboral, tener buenas habilidades de redacción es beneficioso en una amplia gama de profesiones, ya que facilita la comunicación efectiva en entornos profesionales y abre las puertas a muchas oportunidades.

La escritura en los niños es fundamental porque durante esta etapa se producen importantes avances en las habilidades cognitivas y lingüísticas. Este es el momento en el que la escritura cobra relevancia, porque les brinda una herramienta para expresar sus pensamientos y sentimientos de una manera más completa y organizada. Los niños mejoran su capacidad para comunicarse y también fortalecen su comprensión de la gramática y la estructura del lenguaje a través de la práctica de la escritura.

Torres (2018) en su publicación titulada: “La escritura y su importancia en la construcción del conocimiento”, hace énfasis en que la construcción del conocimiento a través de la escritura no debe limitarse a evaluar la calidad de la escritura y su legibilidad; más bien, debe centrarse en el que se escribe y para qué se escribe.

La pregunta "¿Qué se escribe y para qué se escribe?" subraya la relevancia del propósito y la intencionalidad detrás del acto de escribir. Cada pieza de escritura tiene un propósito específico, ya sea informar, persuadir, expresar emociones o explorar ideas. Comprender el propósito de la escritura proporciona un marco para evaluar su efectividad en el logro de sus objetivos. Además, el análisis de la audiencia a la que se dirige la escritura también influye en cómo se estructuran y presentan las ideas.

La lectura y escritura en la era digital

La existencia de nuevas técnicas de comunicación ha producido grandes cambios tecnológicos a nivel mundial, esto ha hecho que los seres humanos nos adaptemos a los cambios que la era digital propone. La educación no es una excepción, el uso de la tecnología ha dado un giro de 180° a la educación tradicional.

Hoy en día, la lectura en la era digital está ampliamente arraigada en nuestra realidad, gracias a la gran capacidad tecnológica disponible; al ser consumida en diversas plataformas y al ser accesible a través de diversos dispositivos, permite que se lo use de varias formas: directa o indirecta, masiva o personal o de manera continua y sin límite de tiempo y espacio.

Además, con la facilidad que nos brinda el internet se puede acceder a libros digitales, revistas electrónicas y bibliotecas virtuales, recursos muy útiles para facilitar el aprendizaje en el estudiante.

Las pantallas digitales se encuentran reemplazando al papel y el teclado al lápiz o esfero, lo que hace que se cambie las estructuras habituales de los textos y su respectiva lectura, es por eso que actualmente las personas al incluir los equipos tecnológicos en su vida diaria utilizan un lenguaje distinto al momento de redactar mensajes haciendo uso de palabras abreviadas y omitiendo todo tipo de signos de puntuación.

Proceso de escritura

Para Valley (2013) la lectura y escritura se presentan frecuentemente como dos destrezas sumamente importantes, puesto que una y otra establecen procesos contrapuestos de utilización de un mismo código alfabético: “al leer, se decodifica un mensaje que procede de la lengua hablada y al escribir se codifica un mensaje desde esa misma lengua” (p. 3). La lectura sólo se puede realizar sobre algo que ya está previamente escrito, pues siempre se escribe con el objetivo de que alguien lo lea. Antes de escribir es importante identificar lo que se intenta comunicar para así evitar interpretaciones erradas, de igual manera es importante escribir con originalidad para dar a los escritos un carácter particular.

Es preciso mencionar que si escribimos correctamente es porque leemos correctamente, aunque es importante reconocer que, aunque las habilidades de lectura y escritura no son homogéneas en todas las personas, existen técnicas y estrategias que pueden ser aplicadas para su desarrollo y perfeccionamiento. Aquí, se enfatiza la idea de que estas habilidades no son estáticas, sino que pueden ser cultivadas y mejoradas a través de prácticas sistemáticas y enfoques pedagógicos efectivos.

Las personas que escriben con el fin de comunicar algo deben aplicar las siguientes etapas de la escritura:

Planificación: Este es el primer paso para empezar a escribir, en ella se deben describir lo que se pretende comunicar, lo que se desea transmitir y la intención comunicativa que abordará su contenido. Para lograr estos objetivos, se debe tomar en cuenta lo siguiente: anotar el tema, mencionar lo que se conoce del mismo, buscar información, tomar datos importantes y ejemplificar.

En esta etapa, se puede utilizar técnicas como la lluvia de ideas u otras actividades que permitan la escritura creativa.

Redacción y revisión: Este paso es un proceso estructurado y creativo que implica expresar ideas a través de palabras escritas, empezando por la redacción de un bosquejo del contenido para luego organizarla. Es una etapa crucial en la producción de un texto y requiere atención a la gramática, la sintaxis, la elección de palabras y la cohesión textual para lograr una comunicación clara y persuasiva. Posteriormente, se deberá examinar con detenimiento e ir corrigiendo las veces que sean necesarias, haciendo énfasis en no olvidar lo que se pretende transmitir, su organización, forma de expresión y a quien o a quienes está dirigido.

Las correcciones que se realicen servirán para dar claridad y variedad al contenido, por esa razón es indispensable tener en cuenta que las oraciones no deben ser modificadas, sino más bien deben usarse sinónimos para dar belleza y precisión al escrito y eliminar palabras o frases para evitar repeticiones en el contenido.

Publicación: La última etapa de la escritura constituye el producto que se va a entregar a la audiencia, es decir hace mención a la publicación o la presentación del texto mediante una editorial o cualquier medio de difusión, lo importante será compartir lo escrito por el medio más apropiado en cada caso.

Es preciso indicar que las fases de escritura no son fijas ni forman parte de un proceso estrictamente a aplicarse, ya que existen varias estrategias para escribir que pueden adaptarse a las necesidades del autor.

Estas etapas proporcionan una estructura para el proceso de escritura, guiando a los escritores desde la concepción de ideas hasta la entrega final del mensaje. Al aplicar estas etapas de manera sistemática, los escritores pueden mejorar la calidad de su escritura y fortalecer su habilidad para comunicarse de manera efectiva a través del medio escrito.

Técnicas de escritura

Giraldo (2016) hace referencia a la escritura como “una actividad intelectual que permite avanzar en el proceso de la enseñanza aprendizaje, ya que pocos sería el progreso sin la escritura” (p. 11).

Es así como se considera que la destreza de escribir está vinculada con la capacidad para desarrollar un pensamiento abstracto, objetivo, lógico y racional, el cual requiere una tarea constante de aprender.

Otro aspecto a considerar es la enseñanza de estrategias de escritura. Los estudiantes pueden beneficiarse de técnicas que les ayuden a planificar sus escritos, organizar sus ideas, revisar y editar de manera efectiva. Estas estrategias no solo mejoran la calidad de la escritura, sino que también fortalecen la capacidad de pensamiento crítico y la autorreflexión.

En lo que se refiere a las técnicas para el desarrollo de la escritura se hace mención a (Ortega, 2013, p. 240), quien propone las siguientes actividades:

- Acompañar durante el proceso de forma permanente.
- Realizar dictados constantes.
- Ejercicios de lenguaje.
- Realizar juegos de caligrafía y ortografía.
- Recortar tiras de papel de distintos tamaños.
- Construir rompecabezas.
- Practicar la pronunciación y escritura de palabras que presentan mayor dificultad.
- Realizar ejercicios de discriminación visual o auditiva.
- Dibujar en el aire o papel figuras o letras.
- Realizar ejercicios de escritura rítmica.

Etapas de la escritura

A continuación, se expondrán las etapas de la escritura considerada en la tesis de Perero (2022) donde se menciona que para que el niño sea capaz de escribir, es decir, crear rasgos sobre un papel, deben aplicarse las etapas de aprendizaje escrito, las mismas que están relacionadas de forma directa con el crecimiento madurativo del estudiante.

Escritura indiferenciada: el niño empieza a desarrollar la noción de escritura cuando empieza a garabatear sus primeros rasgos, se recalca que en esta etapa no existe identificación ni diferencia entre dibujos y la escritura.

Escritura diferenciada o pre silábica: Si bien es cierto los niños en esta etapa ignoran la relación entre el texto escrito y el discurso oral, pero se dan cuenta que para que algo

sea entendible, se necesita de dos o tres letras, ya que con una sola grafía nada puede ser entendido.

Silábica: En esta etapa los niños intentan dar un valor sonoro a cada grafema, pero en su intento, escriben una letra por cada sílaba.

Silábico-alfabética: en esta etapa descubren que las sílabas están formadas por lo regular de vocales y consonantes; sin embargo, siguen saltándose algunas letras.

Alfabética: En esta etapa el estudiante ha conseguido la conceptualización de la escritura y lo dominan, pero esto no quiere decir que escriben correctamente pues cometen muchas faltas de ortografía que deberán ser corregidas en trayecto de su interacción continua con la lengua escrita y así poder avanzar a la etapa ortográfica.

Ortográfica: en esta etapa los estudiantes adquieren un vocabulario más amplio, ya que con su interacción con el lenguaje escrito almacenan en su memoria gran cantidad de palabras, este almacenamiento permite que reconozca su escritura de más rápida.

Es fundamental reconocer que estas etapas no son rígidas ni uniformes; cada niño progresa a su propio ritmo. Además, el apoyo constante de educadores y padres es esencial para nutrir y guiar el desarrollo de la habilidad de escribir. En conjunto, estas etapas de aprendizaje escritas están intrínsecamente conectadas al crecimiento madurativo del estudiante y sientan las bases para una expresión escrita efectiva y significativa en el futuro.

Gramática y Sintaxis

El estructuralismo, que consiste en el estudio sistemático del lenguaje, fue el principio rector de la educación lingüística en la primera mitad del siglo pasado. Este enfoque representó un avance hacia un aprendizaje más objetivo. Según este modelo, los estudiantes debían familiarizarse con las reglas ortográficas, analizar oraciones y aplicar reglas de acentuación. De acuerdo a Núñez (2016) el profesorado ponía énfasis en el aprendizaje memorístico de definiciones y reglas que no capacitaban lingüísticamente a los alumnos, ni tenían en cuenta las necesidades didácticas de los escolares. Por lo tanto, la enseñanza de la gramática no se centraba en desarrollar las habilidades lingüísticas del estudiante, sino en el entendimiento y memorización de las reglas gramaticales, lo que no aseguraba el dominio práctico de estas estructuras en el uso real del lenguaje.

La enseñanza eficaz de la gramática debe ir más allá de la memorización y abordar el desarrollo de habilidades lingüísticas prácticas. Esto implica integrar la gramática en situaciones comunicativas auténticas donde los estudiantes puedan aplicar activamente reglas gramaticales para hablar, escribir y comprender el lenguaje en su uso real. El objetivo es lograr un dominio funcional de las estructuras gramaticales.

Cassany *et al.* (2003) mencionan que rara vez se percibe el lenguaje como una herramienta viva y efectiva para la comunicación. Como resultado, los estudiantes tienden a asociar el lenguaje con el libro de texto o la gramática, con reglas de ortografía que les causan dificultades, y en última instancia, con una asignatura escolar. Están lejos de comprender que el lenguaje es algo que utilizan a diario para comunicarse, jugar, conversar, estudiar, aprender, etc. No se dan cuenta de que a través del lenguaje pueden disfrutar de historias entretenidas, crear personajes imaginarios o contar chistes de manera ingeniosa.

A continuación, se presentan algunas características del enfoque comunicativo para el diseño de actividades gramaticales:

1. Las actividades de clase deben reflejar situaciones de comunicaciones reales, permitiendo practicar las distintas etapas del proceso de comunicación durante la realización de la actividad.
2. Las actividades de clase se centran en unidades lingüísticas de comunicación, es decir, en contextos completos, y no sólo en palabras, frases o fragmentos aislados.
3. El lenguaje que aprenden los estudiantes está contextualizado y refleja situaciones de la vida real.
4. Los estudiantes frecuentemente trabajan en parejas o en grupos, ya que es la mejor manera de organizar las situaciones comunicativas en el aula y es un componente clave en la renovación pedagógica.
5. Las actividades de clase permiten a los estudiantes desarrollar las cuatro habilidades lingüísticas de la comunicación.

Conciencia lingüística

En su investigación Vélez-Sabando y Macías-Loor (2022) definen la conciencia lingüística como la capacidad que permite al niño reflexionar sobre el lenguaje oral. Esta habilidad implica identificar, segmentar o combinar las unidades léxicas de las palabras

aprendidas, con el fin de dominar la competencia comunicativa que configura la estructura del habla.

El desarrollo de la conciencia lingüística está estrechamente vinculado al desarrollo cognitivo general de los estudiantes ejercitando sus capacidades cognitivas, como la atención, la memoria y la capacidad de razonamiento, lo que contribuye su crecimiento intelectual. Al mejorar la conciencia lingüística, se busca un uso más funcional y efectivo del lenguaje. Los estudiantes pueden utilizar sus habilidades para expresarse de manera clara, comprender mejor a los demás y adaptar su comunicación según el contexto, lo que es esencial para el éxito en situaciones sociales y académicas.

Según lo planteado por el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2016) el desarrollo de la conciencia lingüística requiere el apoyo de las siguientes conciencias para su desarrollo: la conciencia léxica, que se enfoca en la forma de la palabra como la unidad más pequeña; la conciencia semántica, centrada en el significado de palabras, frases, oraciones y textos; la conciencia sintáctica, referente a la relación entre palabras en una oración; y la conciencia fonológica, relacionada con los sonidos del lenguaje.

Teoría constructivista

Basados en la teoría de Vygotsky (1885) se puede señalar que las funciones mentales parten de la vida social y que para comprender al individuo es necesario comprender las relaciones sociales del mismo, esto lo explicaba en su concepto de la “zona de desarrollo próximo” haciendo énfasis de que no se avanza en la lectura partiendo de lo que el niño ya sabe, sino a partir de interacciones nuevas con personas adultas o más expertas. Esta teoría apunta a que aprender a leer y escribir se ve reforzado por la interacción social, el apoyo del entorno educativo y las experiencias compartidas con tutores, compañeros y materiales de lectura, lo que influye en el desarrollo de habilidades lingüísticas más avanzadas.

De igual manera, dentro de las teorías constructivistas se hace hincapié en la teoría de Piaget (1896), donde considera al individuo como constructor de su conocimiento, el mismo que lo realiza a través de la interacción con el mundo que lo rodea. Para cumplir este proceso se deben seguir una serie de etapas, para organizar la información que el individuo recibe del medio y que sobre todo está relacionada con las capacidades mentales que posee el sujeto.

Método ERCA

El método del ciclo ERCA (experiencia, reflexión, conceptualización, aplicación) en la publicación de Jumbo *et al.* (2023) titulada: “Métodos y procesos didácticos: todo lo que un docente de lengua y literatura debe saber” se describe como un conjunto de cuatro etapas fundamentales, donde el individuo inicia su proceso de aprendizaje a partir de su experiencia previa, reflexionando sobre ella, realizando una abstracción y conceptualización que luego se aplica a otros temas o aprendizajes.

Es así que este método proporciona un marco estructurado para el aprendizaje significativo al conectar de manera deliberada la experiencia previa del individuo con la reflexión, conceptualización y aplicación. Este enfoque no solo promueve la comprensión profunda, sino que también impulsa la transferencia efectiva de conocimientos a través de la aplicación práctica en diversas situaciones. Además, fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, metacognitivas y prácticas, contribuyendo así al crecimiento integral del aprendiz Tabla 3.

Tabla 3.

Fases del método ERCA.

Fases	Proceso
Experiencia	Surge de una experiencia específica para crear nuevas vivencias concretas, impulsando los procesos reflexivos, conceptuales y procedimentales en el estudiante.
Reflexión	El alumno contrasta su conocimiento actual con la comprensión del tema.
Conceptualización	Promueve la evaluación de conceptos, hechos y generalizaciones, destacando aspectos importantes del tema.
Aplicación	Es la fase culminante del proceso de aprendizaje. En esta etapa, los estudiantes interactúan y llevan a cabo ejercicios, actividades y tareas que facilitan la utilización de los nuevos conocimientos adquiridos en contextos nuevos o diferentes.

Nota. Adaptado de Jumbo *et al.* (2023).

El método del ciclo ERCA es ampliamente utilizado en los materiales educativos del Ministerio de Educación de Ecuador. Esta estructura se presenta de manera clara en las páginas, lo que permite al docente orientarse a lo largo del proceso educativo.

Métodos de enseñanza de la lectoescritura

El aprendizaje de la lectura es un proceso fundamental en la educación que involucra una variedad de métodos de enseñanza. Cada método tiene sus propias teorías, enfoques y estrategias para enseñar a los estudiantes a descifrar y comprender el lenguaje escrito. Así también, es importante destacar que la elección del método de enseñanza de la lectura puede depender de diversos factores, incluyendo el contexto educativo, las características individuales de los estudiantes y las metas específicas del programa de estudios. Muchas veces, los educadores adoptan enfoques mixtos para adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje diversos presentes en el aula.

A continuación, se establecen algunos métodos empleados por muchos investigadores desde la aplicación en varias disciplinas:

Método global: consiste en empezar trabajando con frases o textos escritos, los mismos que pueden ser elaborados por el docente o propuestos por los estudiantes. Teniendo en cuenta que los ejemplos expuestos tengan sentido para ellos y que, sobre todo, estén relacionadas con sus experiencias previas; se procede a reconocer las palabras presentes en el texto, para posteriormente descomponerlas en sílabas y letras. Este método hace que el estudiante analice las oraciones y las relacione como grafema y fonema, de esta manera descubrirá desde el principio el sentido de lo que lee.

Método alfabético: en este método se desarrolla el aprendizaje de cada una de las letras (vocales y consonantes) que al combinarlas dan lugar a la formación de sílabas y palabras, las mismas que son aprendidas de forma memorística.

Método Silábico: el empleo de este método parte desde la consideración de la sílaba como unidad mínima, ya que consiste en combinar consonantes con vocales para formar sílabas directas, inversas, mixtas o compuestas las mismas que el estudiante usará para formar palabras.

Método fonético: es aquel en donde se empieza enseñando la pronunciación y el sonido de las letras, para posteriormente formar sílabas y trabajar consecuentemente en torno al

sonido de las palabras. Con el uso de esta metodología cada fonema se ve asociado a una expresión gestual que el docente enseñará al estudiante al momento de pronunciar el sonido. En esta metodología, a cada fonema se le asocia una expresión gestual que el estudiante debe aprender a gesticular al momento de pronunciar el sonido.

No obstante, es indispensable también mencionar el Método Montessori; método que puede ser aplicado desde los 3 años de edad, así lo plantea Cano (2017) en su trabajo de tesis haciendo énfasis a que este método “está basado en observaciones científicas relacionadas con la capacidad de las niñas y niños para absorber conocimientos de su alrededor, así como en el interés que estos niñas y niños tienen por materiales que pueden manipular” (p. 11).

Entre las principales características del método Montessori, es que permite estimular los sentidos de los estudiantes mediante el uso de varios materiales y actividades diseñados con este objetivo, entre ellas se pueden mencionar: letras diseñadas en cartulina o en lija, trabajar la pronunciación y la memorización de las letras, realizar juegos artísticos, musicales, de mesa, sensoriales, simbólicos o de lógica, etc. Considerando siempre que el incluir el juego en el aprendizaje tenga un fin adicional distinto al de solo entretener. Por razón, este método resulta ser novedoso y didáctico para la enseñanza de la lectura.

Currículo de lengua y literatura

Para analizar el currículo de educación general Básica y Bachillerato General Unificado, emitido por el MINEDUC (2016) es necesario reconocer el significado de varios términos que se detallan a continuación:

Currículo: Visto como la manifestación de un proyecto educativo en el que los ciudadanos de una nación o un país lo desarrollan con el fin de promover la socialización y el desarrollo de las nuevas generaciones y de todos sus miembros en general.

Es esencial tener en cuenta que la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje se asegura mediante un currículo sólido, bien fundamentado, técnico y coherente, adaptado a las necesidades de aprendizaje de la sociedad en cuestión. Además, contar con recursos adecuados garantiza las condiciones mínimas necesarias para mantener la continuidad y coherencia en la implementación de las intenciones educativas.

Destrezas con criterios de desempeño: Estas son las habilidades fundamentales que se pretende inculcar en los estudiantes en un área temática y nivel de escolaridad en particular. Aunque se centran en el saber hacer y la funcionalidad de lo aprendido, las destrezas con criterios de desempeño señalan contenidos de aprendizaje en sentido amplio, como habilidades o destrezas, procedimientos de diferente nivel de complejidad, hechos, conceptos, explicaciones, actitudes, valores y normas.

Indicadores de evaluación: establece el resultado que los estudiantes deben demostrar en relación con los aprendizajes básicos deseables e imprescindibles. Las evaluaciones externas pueden retroalimentar con precisión la acción educativa que se desarrolla en el aula, dado que los indicadores de evaluación mantienen una relación unívoca con los estándares de aprendizaje.

En el campo de la Lengua y Literatura, tanto en Educación General Básica (EGB) como en Bachillerato General Unificado (BGU), los contenidos se organizan en cinco segmentos: Lengua y cultura, Comunicación oral, Lectura, Escritura y Literatura.

La propuesta educativa diseñada para este subnivel medio contribuye al desarrollo del pensamiento lógico, crítico y creativo. Esta propuesta estimula la inteligencia lingüística a través del aprendizaje de habilidades amplias, consideradas fundamentales para el razonamiento verbal, la ampliación del vocabulario y la capacidad de establecer relaciones lógicas entre diversas ideas y conceptos. Además, la comprensión de textos fomenta habilidades cognitivas como la inferencia, el análisis y la síntesis.

Las TIC en la educación

Los tiempos actuales y las sociedades han cambiado y con ello la tecnología, sobre todo esta última que va cambiando constantemente y a pasos agigantados. Si bien es cierto, el auge tecnológico ha provocado que los seres humanos cambiemos la forma en que realizamos nuestras tareas cotidianas; la forma de comprar, de comunicarnos, incluso la forma de aprender. Ante este hecho la forma de impartir conocimiento ha tenido que actualizarse.

Las personas muestran interés en participar en entornos virtuales donde la información se comparte de manera horizontal y en diversas direcciones, lo que representa un cambio en el paradigma de la comunicación bidireccional como lo menciona (Patiño, 2016) en su

publicación “Ambientes virtuales de aprendizaje: Usabilidad, prácticas y mediación cognitiva”.

El uso de la tecnología denominada hoy en día TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación) favorece no solo el acceso a la educación, sino también al desempeño de una enseñanza-aprendizaje de calidad, la formación y capacitación docente y la administración eficiente del sistema educativo, en su conjunto.

El cambio hacia la comunicación en entornos virtuales refleja una transición significativa del paradigma bidireccional tradicional. En estos entornos, la información se comparte de manera horizontal y multidireccional, descentralizando el flujo de datos. La participación activa y colaborativa, facilitada por redes sociales y plataformas colaborativas, ha llevado a la amplificación de voces y perspectivas diversas. La retroalimentación inmediata y continua empodera a los usuarios, permitiendo adaptaciones rápidas. Este cambio ha dado lugar a la construcción de comunidades virtuales globales, donde la comunicación fluye dinámicamente, impulsada por la diversidad y la participación activa de los usuarios.

Competencias digitales

La página web de Profuturo (2023) hace mención a que las competencias digitales docentes abarcan el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que los profesores deben cultivar para emplear de forma efectiva las tecnologías digitales en su trabajo educativo.

Las competencias digitales docentes son importantes en el currículum educativo vigente, ya que facilitan la adquisición significativa de conocimiento por parte del estudiante. En este sentido, se puede concebir el aprendizaje como un proceso complejo en el que interactúan de manera activa los estudiantes, los docentes y el contenido educativo.

Para identificar las competencias digitales que los docentes poseen se han considerado cinco niveles Tabla 4:

Tabla 4.

Niveles de competencias digitales docentes.

Niveles	Descripción
Exposición	Cuando no hay uso de las tecnologías en la práctica pedagógica o cuando el docente requiere de apoyo para utilizarlas.
Familiarización	El docente empieza a conocer y a usar puntualmente las tecnologías en sus actividades y las considera como un apoyo.
Adaptación	Las tecnologías son usadas periódicamente y pueden estar integradas en la planificación de las actividades pedagógicas.
Integración	El uso de las tecnologías es frecuente en la planificación de sus actividades y la interacción con los estudiantes, trabaja de forma integrada y contextualizada.
Transformación	El docente usa las tecnologías de forma innovadora, comparte con los compañeros y realiza trabajos colaborativos. Identifica a las tecnologías como una herramienta de transformación social.

Nota. Adaptado de Profuturo (2023).

Estrategias didácticas interactivas

Los juegos interactivos como estrategia lúdica para facilitar los procesos de aprendizaje han cobrado importancia en la educación por medio de estas estrategias se pueden atender de mejor manera a las necesidades de los estudiantes, contribuyendo también al desarrollo del trabajo autónomo e independiente. Son importantes la

integración social con el entorno en donde se desenvuelve el estudiante, la comunicación y la exteriorización de emociones, pensamientos y sentimientos.

Diversos juegos interactivos se diseñan específicamente para desarrollar habilidades específicas. Esto puede incluir juegos que mejoren la resolución de problemas, la toma de decisiones, la coordinación mano-ojo, la creatividad y otras habilidades cognitivas y motoras.

Los juegos interactivos como estrategia lúdica representan una herramienta versátil y poderosa en la educación, capacitación y entretenimiento. Su capacidad para combinar diversión y aprendizaje efectivo los convierte en recursos valiosos para el desarrollo de habilidades y la mejora de la experiencia de aprendizaje en diversos contextos.

Entre las estrategias didácticas interactivas que proponen (Angulo y Bisbicus, 2021) para fomentar la lectura y escritura se pueden mencionar las siguientes:

- **Hacia el mundo de la lectura:** los estudiantes deberán interactuar en páginas de internet buscando imágenes sobre la amistad y posteriormente escribirán una carta a un amigo especial.
- **El mundo de la imaginación:** se presenta un grupo de imágenes sobre una temática en común. En conjunto deberán escribir un relato corto en el que se incluya la descripción de las imágenes presentadas.
- **El periódico viajero:** los estudiantes deberán redactar una noticia de su entorno y publicarán en un blog creado por el docente, el mismo que será socializado y corregido en caso de ser necesario. Así también deberán generar un comentario a tres de sus compañeros sobre la actividad realizada.
- **La maleta viajera:** el docente presenta distintos tipos de textos en una plataforma virtual, los mismos que son elegidos por cada uno de los estudiantes para realizar una lectura mental mientras escuchan música clásica, posteriormente se elabora un foro con la experiencia adquirida y se obtiene un vocabulario de palabras desconocidas.

El Conectivismo

Las teorías conductistas, cognitivistas y constructivistas representan tres pilares fundamentales en el campo del aprendizaje, tradicionalmente utilizados para diseñar

entornos educativos. Sin embargo, estas teorías surgieron en un contexto previo a la influencia de la tecnología en el aprendizaje, a diferencia del escenario educativo actual.

La tecnología, sin duda alguna, ha cambiado la forma en la que vivimos, comunicamos y aprendemos, por esta razón, en el año 2004 aparece una nueva teoría de aprendizaje para la era digital definido por Siemens denominada el conectivismo.

En la teoría del conectivismo Siemens (2004) hace énfasis en la combinación de los conceptos abordados por las teorías de la complejidad, la autoorganización, las redes y el caos. El aprendizaje es un proceso que tiene lugar en entornos que son difusos y contienen elementos centralmente fluctuantes que no están completamente bajo el control de un individuo.

Es decir, el conectivismo al ser considerado una teoría del aprendizaje que ha cobrado gran relevancia en los últimos años. Plantea que los estudiantes dirijan su propio aprendizaje por medio de conexiones entre redes, con la ayuda de la tecnología y a la vez sean capaces de crear conocimientos que puedan aplicar en la vida diaria.

La gamificación

La gamificación como metodología innovadora consiste en la utilización de estrategias lúdicas y dinámicas con el fin de transmitir mensajes o contenidos (aprendizaje) para lograr cambios en los comportamientos en base a una experiencia motivadora.

Liberio (2019) en su trabajo de tesis hace uso de este método de enseñanza, refiriéndose a los videojuegos como una estrategia para mejorar las prácticas pedagógicas y desarrollar habilidades. De igual manera menciona que para diseñar una clase con el uso de juegos es necesario elegirlo tomando en cuenta los resultados del aprendizaje, contextualizándolo a la realidad de los estudiantes, especificando las reglas y el tiempo establecido y sobre todo que permita retroalimentar el aprendizaje.

Así también sugiere el uso de algunas aplicaciones y software que potencien la gamificación como lo es Cerebriti, Kahoot, Duolingo, etc.

Las ventajas de usar la gamificación son:

- Aplicación de actividades lúdicas e interactivas.

- Permite interiorizar el conocimiento de forma divertida a través de juegos, los mismos que pueden ser realizados en herramientas digitales.
- Fomenta la competencia a través de valores.
- Fortalece la participación favoreciendo la construcción de sus propios conocimientos.
- Aumenta la motivación, el interés y la atención.

La gamificación no solo se trata de aplicar elementos de juego, sino de aprovechar la psicología del juego para motivar, comprometer y lograr objetivos específicos. Su aplicación abarca diversos campos, desde la educación y la capacitación hasta la influencia en comportamientos y la mejora de productos y servicios, contribuyendo a experiencias más participativas e impactantes.

La interactividad

Vallejo y González (2018) mencionan que la interactividad implica una interacción, donde la respuesta de la interfaz se desencadena por la acción del usuario y que influye en la dirección del proceso. Esto transforma al usuario, haciendo que no sea un simple receptor de información, sino que influya activamente, con acciones conscientes, en la navegación y desarrollo de la experiencia.

La interactividad desempeña un papel crucial en el proceso de aprendizaje al permitir que los usuarios participen activamente y generen experiencias más significativas. La inclusión de elementos multimedia, como videos interactivos, simulaciones, gráficos dinámicos y juegos educativos, enriquece la experiencia de aprendizaje. Estos elementos atractivos no solo transmiten información de manera efectiva, sino que también estimulan los sentidos y la creatividad.

Contenido interactivo

La interactividad se puede entender como la habilidad del usuario para solicitar información al sistema, estableciendo así los cimientos para obtener la información de manera específica. El hipertexto es una forma que puede simplificar esta interacción y, posiblemente, representa la forma más básica de interactividad.

Dentro de un entorno virtual, se considera una actividad o recurso como interactivo cuando su uso implica una acción deliberada por parte del usuario, como hacer clic,

arrastrar el mouse o ejecutar algún otro comando, para desencadenar una respuesta en el sistema que modifica su funcionamiento o mensaje dentro de los límites predefinidos en su diseño.

Niveles Básicos de la interactividad

La interactividad puede manifestarse en diferentes niveles, desde simples hasta más complejos, según la naturaleza del contenido y los objetivos educativos. Los recursos o sistemas tecnológicos comunes y posiblemente desarrollados por los equipos docentes pueden mostrar distintos niveles de interactividad. Algunos han sido generalmente catalogados en términos de alto, medio y bajo, sin proporcionar una descripción clara de cada uno de estos niveles, sin embargo Guevara *et al.* (2015) determina los siguientes Tabla 5.

Tabla 5.

Niveles de interactividad.

Nivel	Apelativo	Descripción
1	Pasivo	El usuario se comporta principalmente como receptor de información. Su capacidad se limita a determinar la secuencia de acceso al contenido.
2	Interacción limitada	El usuario tiene la capacidad de ofrecer respuestas simples siguiendo instrucciones específicas.
3	Interacción compleja	El usuario responde a las instrucciones, realizando una serie de acciones diversas y múltiples. El sistema puede responder de manera específica a las respuestas del estudiante, ajustándose a sus necesidades de aprendizaje.
4	Interacción en tiempo real	En este escenario, el usuario puede interactuar e incluso integrarse en un entorno inmersivo que responde a sus movimientos y acciones individuales.

Nota. Adaptado de Guevara *et al.* (2015).

Cabe destacar que la elección del nivel de interactividad debe estar alineada con los objetivos de aprendizaje y el tipo de contenido. Un enfoque equilibrado, considerando la naturaleza del material y las preferencias de los estudiantes, contribuirá a una experiencia de aprendizaje más efectiva y atractiva.

Herramienta multimedia interactiva H5P

Canese y Castillo (2020) en su investigación definen a H5P como una plataforma de recursos abiertos que proporciona una amplia selección de contenido interactivo en HTML5. La función principal es permitir la integración de contenidos interactivos en sitios web y plataformas como Moodle. Hacen énfasis en que todo lo que se necesita para interactuar es un buscador y un sitio web.

H5P es una herramienta completamente gratuita y abierta compatible con cualquier tipo de dispositivos móviles que permiten que los usuarios experimenten el mismo contenido en cualquier dispositivo disponible y desde cualquier lugar del mundo.

La utilización de la herramienta multimedia interactiva H5P sirve idóneamente para el refuerzo pedagógico, permitiendo que el docente en el aula enriquezca su contenido y lo vuelva más didáctico y multimedia, de igual manera recalca que la mayor ventaja de este recurso está en su uso para el aprendizaje virtual. Estos elementos contribuyen a mantener alta la motivación de los estudiantes, lo que a su vez resulta en una mejora del aprendizaje en entornos virtuales.

Características

Rosetti *et al.* (2019) en su artículo denominado “Contenido interactivo con H5P” manifiestan las siguientes características de la herramienta:

1. Anteriormente se necesitaban conocimientos de programación web para diseñar contenidos interactivos en H5P, pero hoy en día, cualquier usuario puede crearlos a través de un sencillo formulario.
2. H5P es compatible con varias plataformas, como Moodle, Drupal y Wordpress, así como también con dispositivos móviles. Además, la mayor parte de su contenido es accesible para personas con discapacidad visual y auditiva.
3. Cumple con los estándares de accesibilidad para módulos dinámicos, navegación por teclado y subtítulos.
4. Es una tecnología de código abierto que permite a los usuarios crear contenido interactivo y colaborar sin costo alguno.
5. Los inventores de H5P indican que para su utilización no hay necesidad de instalar programas adicionales en nuestro ordenador o en nuestros

navegadores para acceder al contenido enriquecido, siendo esta una de las ventajas más grande a comparación de otras herramientas multimedia que podemos encontrar en el web.

6. No requiere la instalación de complementos en el navegador del usuario.
7. Si elige utilizar H5P, el OVA (Objeto de aprendizaje virtual) está disponible para toda la comunidad de usuarios de H5P.

Funciones multimedia que ofrece la herramienta

En el contenido publicado en el Programa de Aprendizaje en Línea de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica (2020) dan a conocer un listado de opciones disponibles que se pueden elaborar con la herramienta H5P y así diversificar el entorno virtual, mencionan las siguientes:

Accordion (Acordeón): Usado para aumentar el acceso a páginas web, puede emplearse para formar glosarios.

Audio Interactivo: Comprende el empleo de reproductores de audio de fácil manejo que se utilizan para el reconocimiento de sonidos.

Collage: Permite que los usuarios configuren varias imágenes en un diseño individualizado.

Course presentation: Permite adjuntar actividades interactivas de opción múltiple, llenar espacios vacíos, contenidos y otras características a sus exposiciones para convertirlas en atractivas. Se puede utilizar para evaluar contenidos.

Documentation Tool: Se refiere a la creación de guías para procesos de escritura estructurada.

Drag and Drop: Son tipos de pregunta de arrastrar y soltar permitiendo a los usuarios instaurar retos divertidos utilizando H5P.

Drag the Words: Hace referencia a las preguntas donde los usuarios crean retos basados en texto para asociar elementos. Utilizado para comprensión lectora, ya que permite crear cuestionarios de selección múltiple.

Fill in the Blanks: (Llenar espacios en blanco): Opción que permite crear preguntas de completar textos con palabras faltantes. Serviría para comprobación de ortografía.

Find the Hotspot: Opción que facilita crear evaluaciones basadas en imágenes donde el alumno debe localizar el punto preciso en una imagen.

Flashcards: Permite crear tarjetas de memoria con preguntas, puede ser utilizado para comprensión lectora y vocabulario.

Greeting Card: Utilizado para la creación de tarjetas de congratulación de forma óptima y fácil, estrategia ideal para mejorar la escritura de textos.

Guess the Answer (Adivinar la respuesta): Actividad donde el usuario adivina una respuesta a partir de una imagen. Puede utilizarse para reforzar conceptos.

Image Hotspots: Esta opción permite que los usuarios agreguen puntos en una imagen, cada uno de ellos pueden revelar textos, gráficos y videos cuando se eligen.

Interactive Video: Facilita la inclusión de cuestionarios de opción múltiple, preguntas con espacios en blanco y otros tipos de interacciones en distintos momentos dentro de los vídeos.

Mark the Words: Esta opción permite resaltar una serie de palabras.

Memory Game (Juego de Memoria): Opción que permite ordenar secuencias lógicas de alguna historia, además puede ser utilizada para reconocer conceptos.

Multiple Choice (Opción Múltiple): Se refieren a las preguntas donde una o más opciones pueden considerarse acertadas.

Question Set: Usado para la construcción de evaluaciones semiestructuradas.

Summary (Resumen): Permite crear actividades lúdicas donde el usuario debe elegir varias oraciones y construir su propio resumen.

Timeline: Permiten que los usuarios creen líneas de tiempo interactivas, describiendo los aspectos más importantes.

2.3. Marco Legal

Es responsabilidad del Estado “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (Constitución de la República del Ecuador [CPE], 2008, pp.168-169), así lo determina en el Régimen del Buen Vivir, capítulo primero, “sección primera de Educación, Art. 347 literal 8.

De igual manera, en el literal 11 se hace mención a que el Estado debe responsabilizarse en “Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos” (CPE, 2008, p. 169).

La CPE (2008) en el Art. 343 menciona que:

El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivos de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, arte y culturas... y funcionará de manera flexible y dinámica, incluye, eficaz y eficiente. (p. 169)

Según lo que indica Ley Orgánica de Educación Intercultural (2016), en el capítulo único del ámbito, principios y fines, Art. 2 el

h. Interaprendizaje y multiaprendizaje. - Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo. (p. 11)

q. Motivación. - Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación. (p. 13).

En este sentido, la presente investigación contribuye a la integración de tecnologías de la información y comunicación en la educación y a la necesidad de alinearla con las demandas de la sociedad, garantizando la participación activa de la comunidad educativa

e implementando estrategias de interaprendizaje y multiaprendizaje para maximizar su impacto en el desarrollo personal y colectivo; todo ello de acuerdo con los principios establecidos en la legislación educativa.

CAPÍTULO III

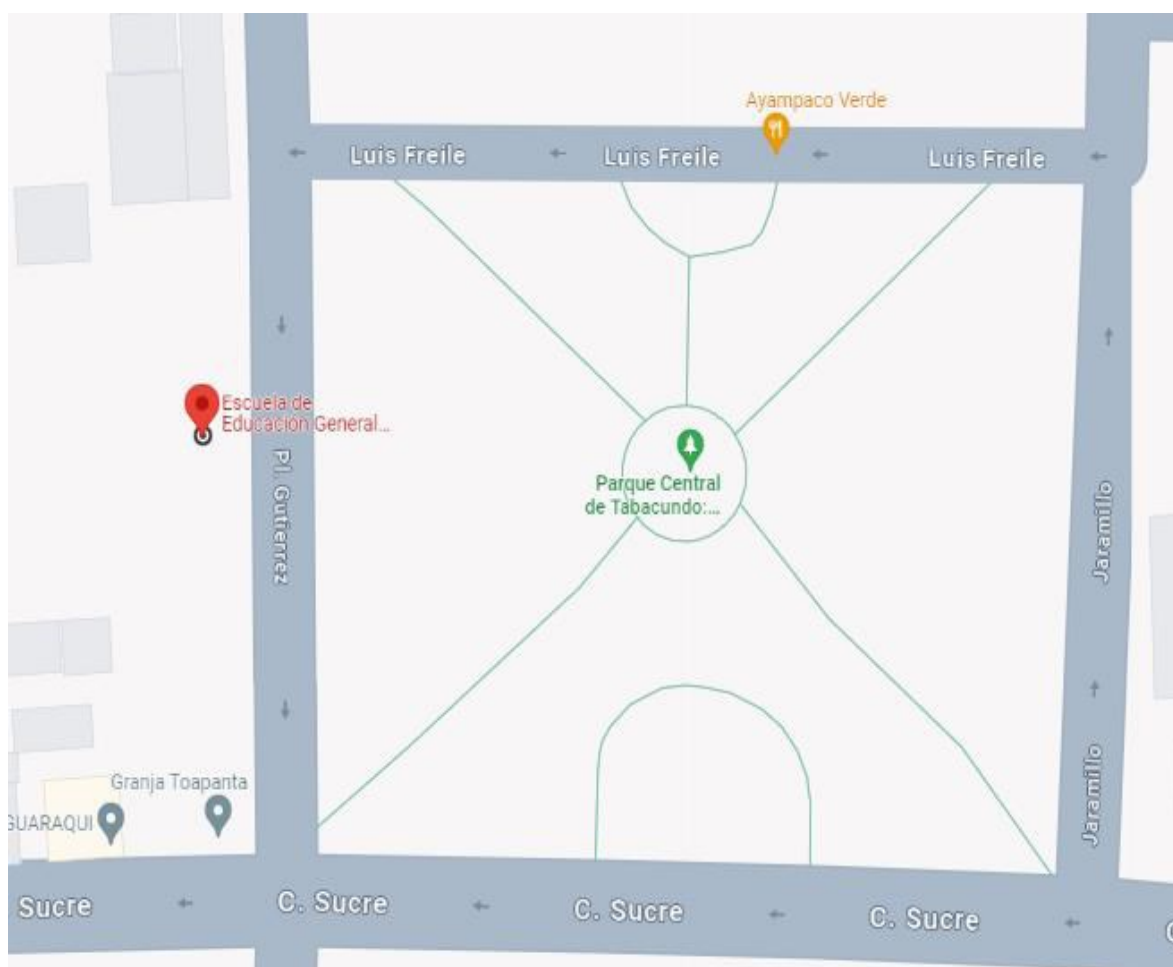
METODOLOGÍA

3.1. Descripción del área de estudio

La presente investigación se desarrolló en la Escuela de Educación Básica “ECUADOR”, ubicada en la provincia de Pichincha, cantón Pedro Moncayo, parroquia Tabacundo, perteneciente al Distrito Educativo 17D10 Cayambe – Pedro Moncayo, Zona 2. Esta institución oferta una Educación General Básica dividida en subniveles: Preparatoria, Básica Elemental, Básica Media y Básica Superior.” Las mismas que se imparte en las jornadas matutina y vespertina, con 675 estudiantes legalmente matriculados de los cuales 365 son hombres y 310 mujeres. Además, el cuerpo docente está conformado por 27 docentes con título de tercero y cuarto nivel y 3 directivos en el área administrativa Figura 1.

Figura 1.

Ubicación de la Escuela de Educación Básica Ecuador.



Fuente: Tomado de Google (s.f.)

Visión Institucional

Ser una institución educativa pública intercultural conformada por un equipo de profesionales multidisciplinarios, quienes brinden una educación integral basada en el modelo pedagógico socioconstructivista, mismo que permita formar estudiantes más justos, solidarios e innovadores con valores críticos que aporten a la construcción de una sociedad más equitativa e inclusiva (EEBE, 2018, p. 8).

Misión Institucional

La Escuela de Educación Básica Ecuador es una institución pública, que tiene como misión esencial contribuir al desarrollo de una educación de calidad, participativa y democrática mediante la innovación pedagógica y tecnológica para fortalecer los principios, la práctica de valores y el cuidado del medio ambiente en los niños, niñas y adolescentes de la zona norte de la Provincia de Pichincha (EEBE, 2018, p. 8).

3.2. Enfoque

La investigación propuesta adoptó un enfoque mixto. Para comprender este enfoque, se hace referencia a la definición proporcionada por Hernández-Sampieri y Mendoza-Torres (2018) que mencionan que el enfoque mixto se define como el conjunto de métodos mixtos que implica la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, con el fin de realizar inferencias productivas de toda la información recabada y alcanzar una comprensión más completa y profunda de los fenómenos estudiados

Las características y ventajas del enfoque mixto incluyen:

- La recolección y análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos en un único estudio.
- Minimización de las debilidades potenciales de los enfoques cuantitativos y cualitativos mientras se maximizan sus fortalezas.
- Comprensión profunda y una visión holística del fenómeno estudiado.

Así también Ruiz Medina *et al.* (2013) mencionan que el enfoque de investigación está directamente relacionada con los métodos inductivo y deductivo. El método inductivo,

para partir de casos particulares y extraer generalizaciones; mientras el método deductivo, para establecer generalizaciones y luego aplicarlas a casos específicos. Esto permitirá obtener una comprensión más completa y profunda del tema de investigación

El enfoque cuantitativo se plantea en esta investigación por dos razones fundamentales:

En primer lugar, porque la problemática en cuestión requirió determinar las destrezas de lectura y escritura adquiridas por los estudiantes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica “Ecuador” durante el año lectivo 2022-2023; esto implicó la necesidad de recopilar datos cuantitativos para evaluar y medir el nivel de habilidades de los estudiantes.

En segundo lugar, porque se confió en la medición numérica y el uso de la estadística para establecer con exactitud los patrones de comportamiento de la población estudiantil, siguiendo de esta manera las recomendaciones de Hernández Sampieri *et al.* (2014) que precisa que en el enfoque cuantitativo se debe aplicar una metodología de recolección y análisis de datos que permita responder a la interrogante de investigación.

Así también se hace mención de un enfoque cualitativo, puesto que uno de los objetivos fue explorar las competencias digitales que tienen los docentes del subnivel medio de la Escuela 'Ecuador' en el manejo de la herramienta H5P. Para abordar este aspecto, se tomó en cuenta el criterio de Panta (2017) sobre las características de la investigación cualitativa, donde indicó que este enfoque se centra en reunir los esfuerzos investigativos que los sujetos realizan en sus propias acciones, evitando la desintegración y estudiando los hechos desde una apariencia subjetiva y particular. Además, hace referencia a que los procedimientos de investigación bajo este enfoque son abiertos y flexibles, siguiendo lineamientos orientadores, pero sin estar sujetos a reglas fijas y estandarizadas.

Por esta razón, se aplicó la técnica del Focus Group, que permitió obtener una comprensión profunda de las competencias digitales de los docentes con relación a esta herramienta y; una entrevista a expertos donde se abarcó la eficacia y viabilidad de la funcionalidad de la herramienta H5P en la creación de contenidos interactivos.

Tipo de Investigación

El tipo de investigación aplicado tuvo como objetivo principal resolver un problema en un determinado tiempo, aplicando acciones inmediatas y concretas para enfrentar el problema.

El presente estudio está basado en:

Investigación de campo, porque se apoyó en información obtenida directamente a través de entrevistas, cuestionarios, encuestas y observaciones realizadas en la población afectada. Además, se ejecutó en el lugar donde ocurren los hechos, siguiendo el concepto determinado por Arias (2012) donde menciona que la investigación de campo consiste en recolectar datos directamente de los sujetos investigados o de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar ninguna variable. Es decir, el investigador recopila información sin alterar las condiciones existentes.

Descriptiva, porque de acuerdo a lo que Hernández Sampieri *et al.* (2014) mencionan busca definir los atributos significativos y las cualidades distintivas de cualquier fenómeno objeto de análisis, describiendo las tendencias de un grupo o población. Además, busca comprender la realidad mediante un lenguaje formal y el uso de herramientas conceptuales. El enfoque no se centra únicamente en obtener respuestas concretas, sino en caracterizar hechos, fenómenos, individuos o grupos para establecer su estructura o comportamiento. Esto se basa en la afirmación de Arias, (2012) quien sostiene que este tipo de investigación implica la caracterización detallada de situaciones con el objetivo de comprender el porqué de las cosas y la proporción en la que se presentan.

Participativa, porque surgió a partir de un problema que se originó en una misma comunidad, y a la que se dio una respuesta para mejorar el nivel de vida de las personas involucradas. En este contexto, se hace referencia a un artículo de Becerra Hernández (2010) en el que se explica que la Investigación-Acción Participativa se centra en la investigación social, con un enfoque en la obtención de conocimientos prácticos y sociales, más que científicos.

Documental, porque se buscó información importante basada en investigaciones que se hicieron anteriormente, como, tesis con temas similares, artículos científicos, libros y publicaciones, dando un aporte verídico y confiable. Además, durante la investigación,

se prestó especial atención al currículo nacional de educación, centrándose en las destrezas imprescindibles y los indicadores de evaluación relacionados con la lectura y escritura.

Uno de los autores reconocidos en el campo de la investigación documental es Sabino (2010) en su obra titulada "El proceso de investigación", destaca la importancia de la búsqueda y selección rigurosa de fuentes documentales confiables, así como de la organización y análisis sistemático de la información recopilada.

Exploratoria, según Hernández Sampieri *et al.* (2014) se refieren a estudios que ayudan a las personas a familiarizarse con fenómenos relativamente desconocidos, conocer la posibilidad de realizar investigaciones más profundas en un contexto específico del mundo real, investigar cuestiones del comportamiento humano que son importantes para los profesionales de un campo determinado, identificar conceptos o variables predictivas, establecer prioridades para investigaciones de seguimiento o hacer afirmaciones; dicho esto, la exploración del problema de esta investigación se llevó a cabo mediante el análisis de las posibles causas y consecuencias, centrándose en la relación entre la herramienta H5P, la creación de contenido interactivo y el desarrollo de destrezas de lectura y escritura. Se analizaron también los conceptos básicos, habilidades y características principales de cada uno de estos aspectos, con el objetivo de determinar su importancia e influencia en el aprendizaje de los estudiantes. A partir de este análisis, se propuso estrategias que permitieron contrastar la teoría con la práctica y facilitar la integración efectiva de estos elementos en el proceso educativo.

3.3. Definición y operacionalización de variables

Variable I- dimensión I

Variable dependiente: Desarrollo de destrezas para la lectura y escritura

Definición conceptual: La definición de lectura ha evolucionado a lo largo de los años. Anteriormente, se consideraba simplemente como la pronunciación clara y correcta de textos escritos, asumiendo que, si se leía de esa manera, era comprendida tanto por el lector como por los oyentes. Sin embargo, en la actualidad se reconoce que la lectura es un proceso mucho más complejo.

Villegas (2021) sostiene que la lectura implica una serie de procesos cognitivos complejos que van más allá de la simple pronunciación de palabras. Comprender un texto requiere de la identificación de letras, la transformación de letras en sonidos, la construcción de representaciones fonológicas, el acceso a los múltiples significados de las palabras, la selección de un significado apropiado al contexto y la realización de inferencias basadas en el conocimiento del mundo.

Por otra parte, la escritura no solo es una habilidad técnica para plasmar ideas en papel, sino que también desempeña un papel fundamental en el desarrollo del pensamiento y la expresión de ideas más complejas.

Según Giraldo (2016) la escritura es un sistema de letras que, al ser utilizadas en la función psicológica del pensamiento, generan una transformación en los seres humanos. Esta transformación se manifiesta en diferentes formas de pensamiento, como el razonamiento práctico-situacional, el pensamiento teórico-conceptual y el pensamiento narrativo. A medida que adquirimos habilidades de escritura, podemos expresar ideas de manera más estructurada y desarrollar un pensamiento más elaborado.

Las destrezas de lectura y escritura se refieren a las habilidades y competencias necesarias para comprender y expresarse por escrito. Estas destrezas implican la capacidad de leer y entender textos de diversos géneros y niveles de complejidad, así como, la capacidad de redactar textos coherentes y cohesionados.

La destreza de lectura implica la capacidad de decodificar y comprender el significado de las palabras, entender la estructura y organización de un texto, identificar las ideas principales, inferir información implícita, analizar y evaluar la información, y sintetizar el contenido. Además, implica la capacidad de aplicar estrategias de comprensión, como hacer predicciones, formular preguntas, hacer conexiones con conocimientos previos y revisar la comprensión durante la lectura.

Por otro lado, la destreza de escritura implica la capacidad de planificar y organizar ideas, seleccionar vocabulario y estructuras gramaticales adecuadas, utilizar coherencia y cohesión en la redacción, desarrollar argumentos y opiniones, y revisar y corregir el texto para mejorarlo. También implica la capacidad de adaptar el estilo de escritura al propósito y al público objetivo, ya sea escribiendo de forma narrativa, argumentativa, descriptiva o persuasiva.

En este sentido, la relación entre la escritura y la lectura es estrecha. Si somos capaces de escribir de manera efectiva, también seremos capaces de comprender y analizar textos de forma más profunda. La escritura y la lectura se retroalimentan mutuamente, ya que ambas habilidades se fortalecen y se complementan.

Definición operacional: Test elaborado en base al desarrollo de destrezas de lectura y escritura en los niños del subnivel medio establecido de acuerdo con el nivel de complejidad de cada año de básica.

Variable II- dimensión I

Variable independiente: Uso de la herramienta H5P para la creación de contenido interactivo

Definición conceptual: La herramienta H5P es una plataforma que facilita la creación, intercambio y reutilización de aplicaciones y contenido HTML5 permitiendo a los usuarios crear experiencias web ricas e interactivas de manera más eficiente.

López *et al.* (2020) en su investigación define a la herramienta H5P como una plataforma para crear OVA's (Objetos Virtuales de Aprendizaje) dinámicos e interactivos basados en HTML5 siendo este un estándar web ampliamente utilizado para la creación de contenido multimedia en línea. H5P ofrece a los usuarios la posibilidad de crear una amplia gama de actividades interactivas, como cuestionarios, presentaciones, juegos y videos interactivos, entre otros. Esto permite a los creadores de contenido enriquecer sus materiales educativos y proporcionar experiencias de aprendizaje más dinámicas e interactivas para los estudiantes.

Una de las ventajas destacadas de H5P es que solo se necesita un navegador y un sitio web para interactuar con el contenido creado. Además, H5P es una herramienta gratuita y de código abierto, lo que significa que está disponible para todos sin costos adicionales. Esto la hace accesible y ampliamente utilizada.

Otra característica importante de H5P es su compatibilidad con diferentes dispositivos móviles. Esto significa que el contenido creado con H5P se puede experimentar de la misma manera en cualquier dispositivo, ya sea un teléfono inteligente, una tableta o una computadora. Esto permite que los usuarios accedan al contenido en cualquier momento y desde cualquier lugar del mundo.

Definición operacional: Se analizó mediante una guía de preguntas dirigida a expertos para verificar las características básicas que debe contener un contenido interactivo.

Variable II- dimensión II

Definición operacional: Escala de medición sobre las competencias digitales que tienen los docentes en la creación de contenido interactivo con el uso de la herramienta H5P.

(Anexo N, operacionalización de variables)

.

3.4. Procedimientos

Fase 1. Dificultades que presentan los estudiantes del subnivel medio de la Escuela “Ecuador” en los ámbitos de la lectura y escritura.

Se utilizó la técnica descriptiva para recolectar información, empleando una encuesta tipo test como instrumento. Esta encuesta fue aplicada a 198 estudiantes, tanto hombres como mujeres, con edades comprendidas entre los 9 y 13 años, pertenecientes a los grados quinto, sexto y séptimo de educación básica. El test consistió en diez preguntas y se estructuró de manera similar para cada año de básica, aunque se ajustó el nivel de complejidad según el grupo. Este enfoque permitió identificar las dificultades específicas que los estudiantes enfrentaban en el ámbito de la lectura y escritura en cada año.

Debido a las características de la investigación y para garantizar la validez de este estudio, se optó por emplear la validación del instrumento de recolección de datos a tres expertos en el área de la Educación proporcionándoles los instrumentos realizados y la rúbrica de evaluación de los mismos que contenían aspectos a evaluar como: formulación, pertinencia, contenido y aspecto científico de las preguntas, teniendo como respuesta una apreciación favorable para su aplicación (Anexo 3, 4 y 5); los puntajes otorgados por los expertos confirmaron que el instrumento a ser utilizado posee un grado significativo de validez.

Así también para determinar la confiabilidad de este instrumento se hizo uso del coeficiente de Alfa de Cronbach. La estadística se calculó a través del programa SPSS, en donde se pudo obtener el siguiente resultado:

- Test de quinto de básica 0,944
- Test de sexto de básica: 0,948
- Test de séptimo de básica: 0,956

Lo que indicaba que el instrumento era fiable de aplicar.

Para el procesamiento de la información se usó un modelo estadístico tipo descriptivo, ya que dio paso a un análisis e interpretación más puntuales de los resultados obtenidos.

Estos datos se introdujeron en el programa Microsoft Excel y se organizó tablas de frecuencias con el fin de diferenciar los datos por cada año de educación básica e interpretarlos.

Una vez realizado este proceso se pudo identificar que el Quinto año de básica presentó un margen de error más alto a comparación de los demás años que fueron evaluados y que las falencias presentadas recaían en las destrezas de comprensión de textos, identificación de tipos de textos, estructura de la oración, aplicación de reglas ortográficas y signos de puntuación, pues en ellas se presentó un alto grado de error.

Fase 2: Diagnóstico de las competencias digitales que tienen los docentes del subnivel medio de la Escuela “Ecuador” en el manejo de la herramienta H5P para la creación de contenido interactivo de lectura y escritura.

Para diagnosticar las competencias digitales de los docentes, se empleó la técnica del Focus Group, en la que participaron seis profesores tutores responsables de los años de básica en estudio. Durante este proceso, se llevó a cabo una serie de preguntas diseñadas para evaluar el conocimiento y el uso de la herramienta H5P, la misma que permitió determinar el grado de competencia digital que tiene desarrollado cada docente tutor, la frecuencia de uso de herramientas digitales en el aula, y el conocimiento de la plataforma.

Al participar de esta técnica los docentes pudieron compartir sus opiniones, desafíos y éxitos relacionados con la alfabetización digital y se fomentó un ambiente de colaboración donde se sintieron escuchados y manifestaron su compromiso y disposición para participar en estas actividades que buscan su desarrollo profesional.

De igual manera, en esta etapa de la investigación se consideró importante recopilar la apreciación de expertos en el área en cuanto al uso de la herramienta H5P en la creación de contenido interactivo, para ello se utilizó una técnica descriptiva que consistió en aplicar una entrevista a tres expertos con el fin de recabar información sobre la viabilidad y eficacia de las funcionalidades de la herramienta, se vio necesario profundizar en este aspecto ya que tienen un conocimiento profundo y experiencia práctica con la herramienta y sus opiniones y sugerencias permitieron comprender cómo se utiliza la herramienta en situaciones reales y cuáles son sus impactos, de esta manera ayudo a tomar decisiones sobre su implementación y posibles mejoras.

Estos instrumentos de recolección de datos al igual que el usado anteriormente fueron validados por expertos en el área de informática. Los puntajes otorgados confirmaron que el instrumento a ser utilizado poseía un grado significativo de validez

Fase 3: Diseño de una propuesta de contenido interactivo con el uso de la herramienta H5P que permita el desarrollo de destrezas para la lectura y escritura de los estudiantes del subnivel medio.

Para el cumplimiento del tercer objetivo se empleó el método inductivo pues se aplicó el análisis de reglas y pautas generales en cuanto al uso de la herramienta H5P y se desarrolló una guía metodológica donde se encuentran diez estrategias didácticas interactivas basadas en la metodología ERCA para que los docentes del sub nivel medio lo implementen en la enseñanza aprendizaje de la lectura y escritura.

La guía de estrategias interactivas que se propuso no solo contiene actividades con la herramienta H5P, sino que también, se ha incorporado y correlacionado con otras herramientas interactivas como Educa Play, Liveworksheets, Cerebriti, Padlet, Quizziz, Jigsaw Planet y Mentimeter, las mismas que se utilizan en cada una de las etapas. La propuesta planteada se estructuró de la siguiente manera:

- Tema
- Objetivo
- Metodología
- Competencia
- Destrezas con criterio de desempeño
- Tiempo
- Recursos
- Estrategias metodológicas.
- Recomendaciones

Las estrategias propuestas pueden ser observadas en el Capítulo V.

Finalmente se aplicó una prueba piloto, específicamente a los estudiantes del quinto año de básica para verificar la incidencia de la herramienta H5P en la enseñanza aprendizaje obteniendo resultados óptimos y relevantes, pues los estudiantes mostraron un margen de error mucho menor que lo adquirido en el pre test, permitiendo determinar que el uso de

las herramientas interactivas dentro del aula clase son indispensables en el proceso de enseñanza aprendizaje; y que, en caso de usarla correctamente y se lo adapte al contexto de los estudiantes se promoverán aprendizajes significativos.

3.5. Consideraciones bioéticas

Para ejecutar el trabajo de investigación fue preciso solicitar la debida autorización a la autoridad competente de la Escuela de Educación Básica “ECUADOR”, puesto que se aplicó en las instalaciones y laboratorios de la institución. Asimismo, al considerar que la población estaba constituida por un grupo de estudiantes menores de edad se requirió de la autorización previa de los representantes para la aplicación de los instrumentos de recolección de datos. (Anexo 6)

Todos los participantes de la investigación fueron informados sobre el trabajo de investigación, se dio a conocer aspectos relevantes como el objetivo, la importancia y los resultados que se deseaba conseguir.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Fase 1: Identificar las principales dificultades que presentan los estudiantes del subnivel medio de la Escuela “Ecuador” en los ámbitos de la lectura y escritura.

Una vez que se aplicaron los métodos de recolección de datos, se procedió a realizar el tratamiento necesario para analizar la información obtenida. Esta información es fundamental para extraer las conclusiones que respaldan este trabajo de investigación. Es a través de estos datos que se revelará las dificultades obtenidas por los estudiantes del subnivel medio en las destrezas de lectura y escritura. Además, se presenta la información recopilada de las entrevistas realizadas a los docentes encargados.

Todos estos datos permitieron llevar a cabo un análisis exhaustivo de las variables en estudio.

4.1. Resultados del pretest aplicado a estudiantes

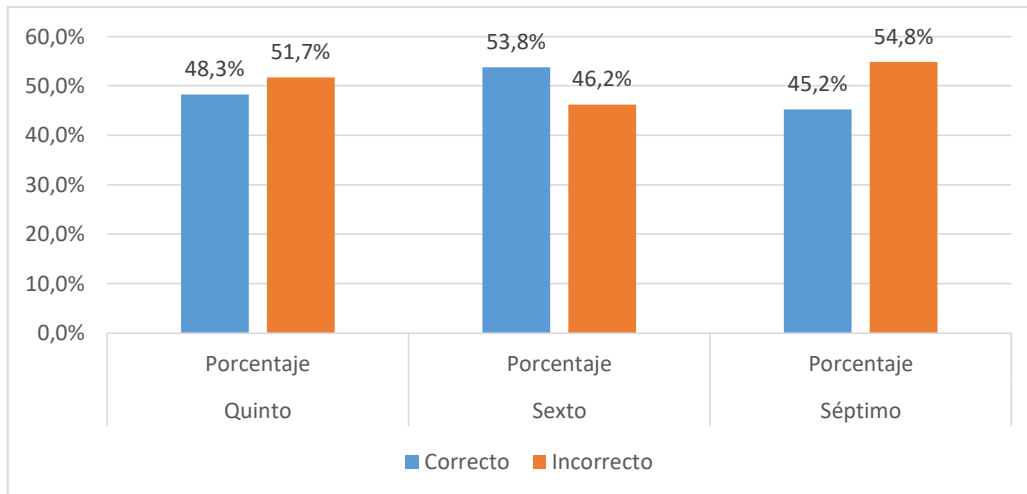
En el siguiente apartado se exponen los resultados obtenidos del pre test aplicado a los 198 estudiantes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica “Ecuador” que comprende los quintos, sextos y séptimos años de educación básica, cuyo contenido fue similar en su estructura.

1. Identificación de la idea principal en el texto.

De acuerdo a la pregunta planteada es posible identificar que, de todos los años de básica, los sextos años han desarrollado de mejor manera la destreza de identificar la idea principal de un texto; ya que el 53,8% del grupo ha contestado correctamente a esta pregunta. Por otra parte, se puede apreciar que los quintos y séptimos años de básica presentan dificultades; es posible afirmar esto porque han contestado erróneamente más de la mitad de los estudiantes en cada grupo, representando el 51,7% y el 54,8% respectivamente Figura 2.

Figura 2.

Los estudiantes identifican la idea principal del texto.



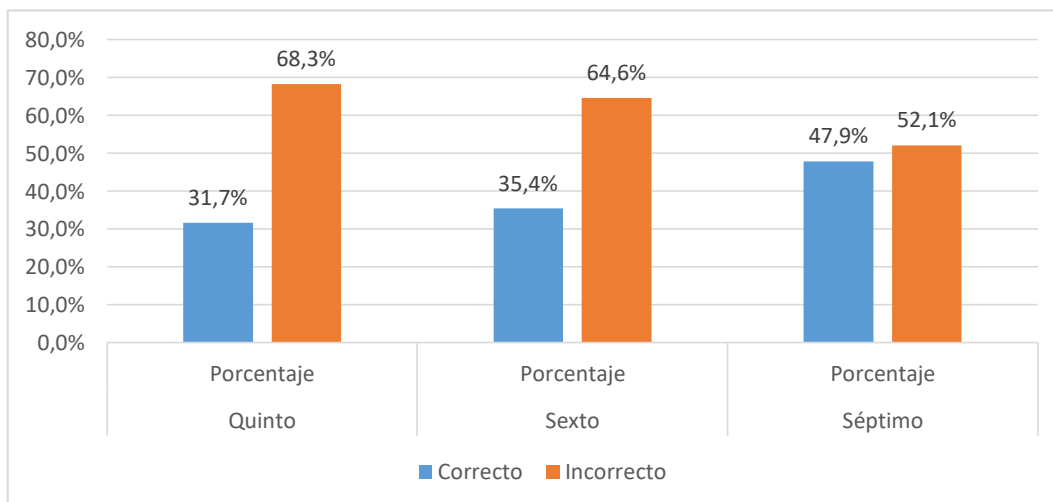
La habilidad para comprender las ideas principales es esencial en la lectura y a menudo distingue a los lectores competentes de aquellos que enfrentan dificultades. Según Baumann (2014) la idea principal de un párrafo señala al lector la afirmación más significativa que el autor presenta para explicar el tema.

2. Comprensión de textos.

La comprensión lectora es una destreza en donde los estudiantes de todos los años evaluados presentan dificultades, porque el 68,3%, el 64,6% y el 52,1% respectivamente de cada grupo han respondido de forma incorrecta Figura 3.

Figura 3.

Los estudiantes identifican los tipos de textos.



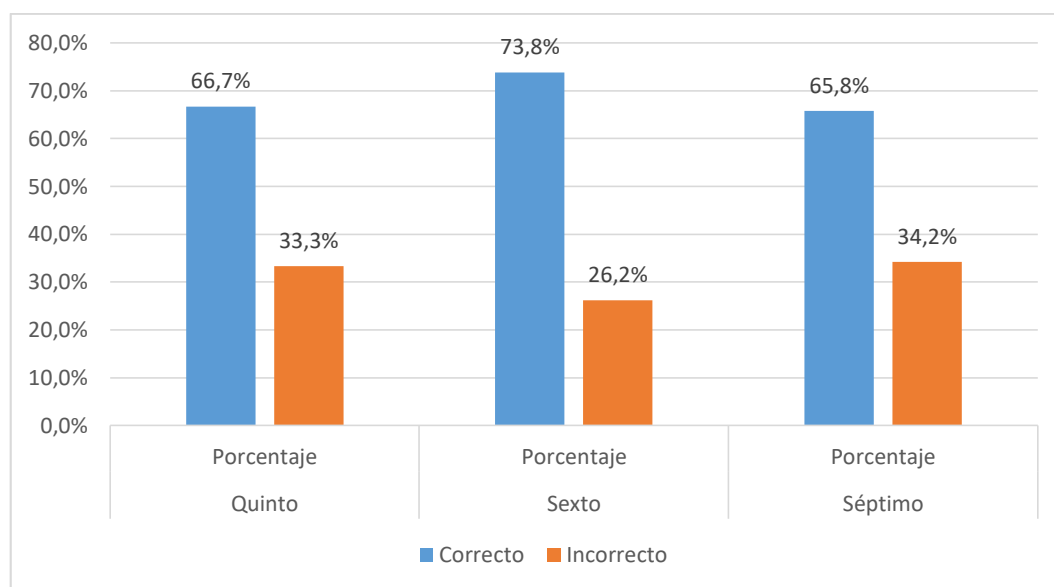
La mayoría de los lectores leen por diversas razones, ya sea para aprender nuevos conocimientos, para escapar de la ficción literaria o para conocer el estado actual del mundo. Por tanto, comprender el texto forma parte de tu rutina diaria. Como tal, la habilidad involucrada en la comprensión lectora es universal para la mayoría de las actividades diarias y es necesaria en todos los entornos académicos y profesionales así lo menciona Barreyro (2020).

3. Tipos de textos

Con respecto a esta pregunta se puede mencionar que la mayoría de los estudiantes de cada año de básica han desarrollado la destreza, pero también se puede verificar que de la población investigada el séptimo año denota mayor dificultad en hacerlo Figura 4.

Figura 4.

Los estudiantes identifican los tipos de textos.



En este contexto, se toma en cuenta lo mencionado por Werlich (1979) donde propone una clasificación de los textos según sus características propias. Este modelo divide los textos en cinco grandes grupos:

- **Descriptivos:** Detallan las características de un objeto, persona, lugar, etc.
- **Narrativos:** Textos destinados a contar una historia o una serie de incidentes.
- **Expositivos:** Textos que presentan información de forma clara y objetiva.
- **Argumentativos:** Tienen como objetivo persuadir al lector para que adopte un punto de vista particular.

- **Instructivos:** Proporcionan indicaciones o instrucciones sobre cómo realizar una tarea o utilizar un objeto.

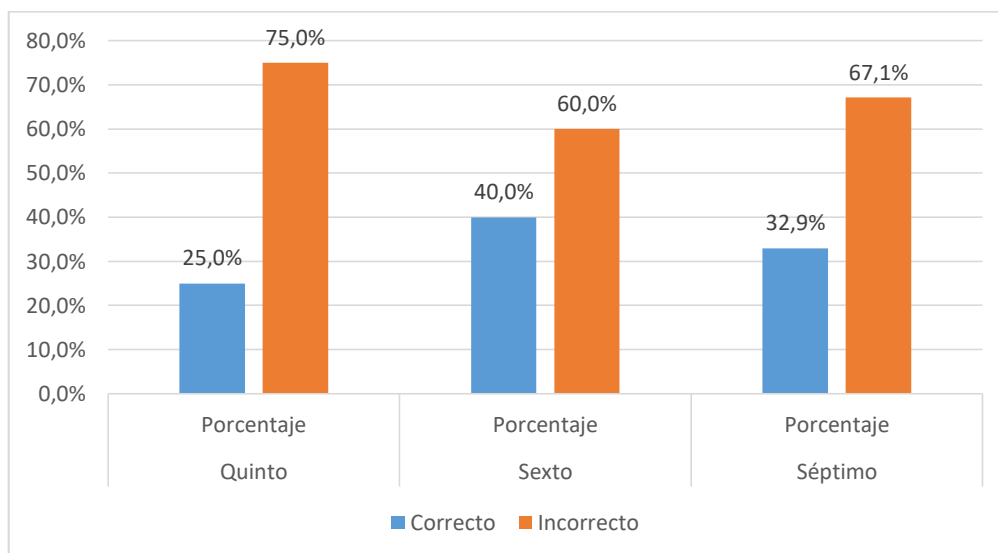
Esta clasificación facilita el entendimiento de la variedad de textos en distintas situaciones de la comunicación.

4. Inferir significados

Los estudiantes de todos los niveles presentan dificultad, pues el 75%, 60% y 67% de cada grupo han respondido de forma incorrecta. En esta pregunta el Quinto año presenta mayor dificultad, seguido del Séptimo año de básica Figura 5.

Figura 5.

Los estudiantes infieren significados.



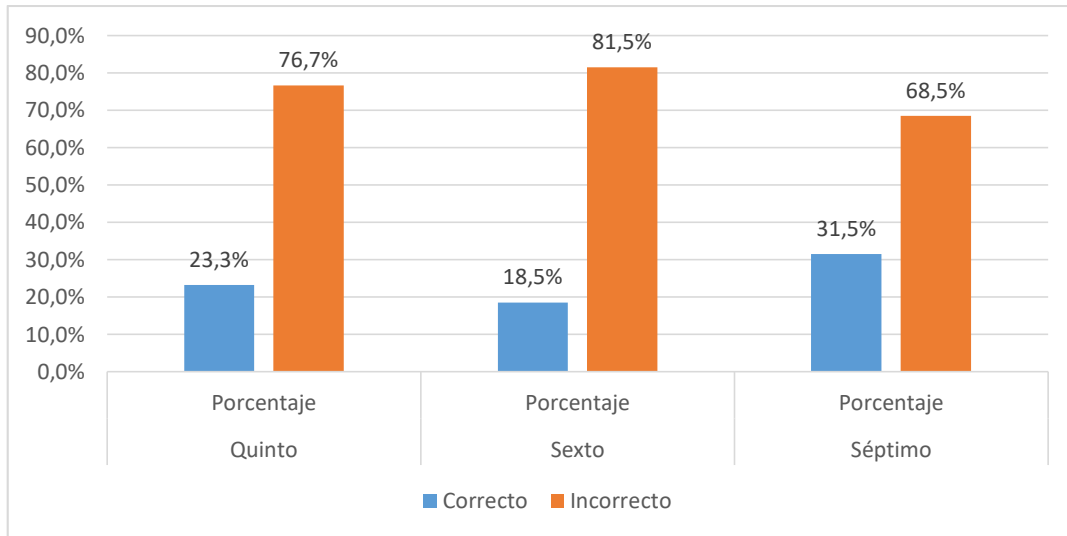
La estrategia de inferencia en la comprensión lectora cumple un rol importante en el desarrollo de las estrategias cognitivas en los estudiantes, así lo menciona Quesada et al. (2021) debido a que se entiende como un proceso natural que posibilita obtener la información implícita de un texto.

5. Aplicación de reglas ortográficas

Los estudiantes evaluados reflejan un alto porcentaje de error en la pregunta planteada. El 76,7%, 81,5% y 68,5% de estudiantes de cada grupo han respondido de forma incorrecta. En este caso sobresale el Sexto año con más dificultad Figura 6.

Figura 6.

Uso correcto de la “h”, “b” y “v” respectivamente.



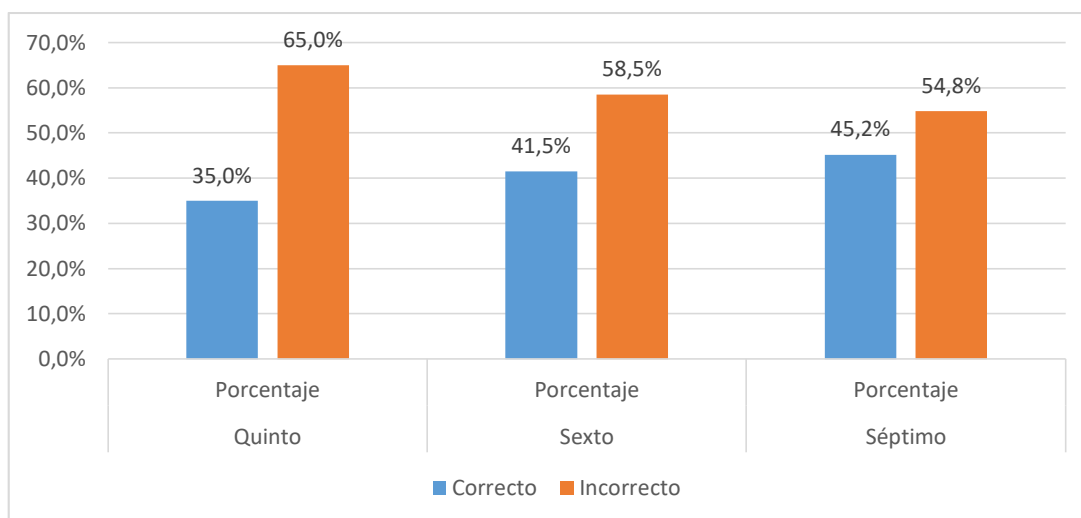
Gutierrez y Diez (2017) mencionan que cuando nos referimos a 'ortografía', no solo nos estamos ocupando de la precisa representación gráfica del lenguaje, sino también de la apropiada utilización en todos los aspectos de la modalidad comunicativa de la composición escrita, ampliando los ámbitos normativo, léxico, sintáctico, lógico y pragmático.

6. Aplicación de reglas ortográficas

A partir del análisis de esta pregunta, se puede identificar que la mayoría de los alumnos tienen dificultades para utilizar correctamente las reglas ortográficas. Esto es evidente, ya que el 65%, el 58,5% y el 54,8%, respectivamente, dieron respuestas incorrectas a la pregunta planteada. Además, se comprobó que el quinto de básica es el que más problema presenta con esta destreza Figura 7.

Figura 7.

Uso correcto de la “j” y “g”.



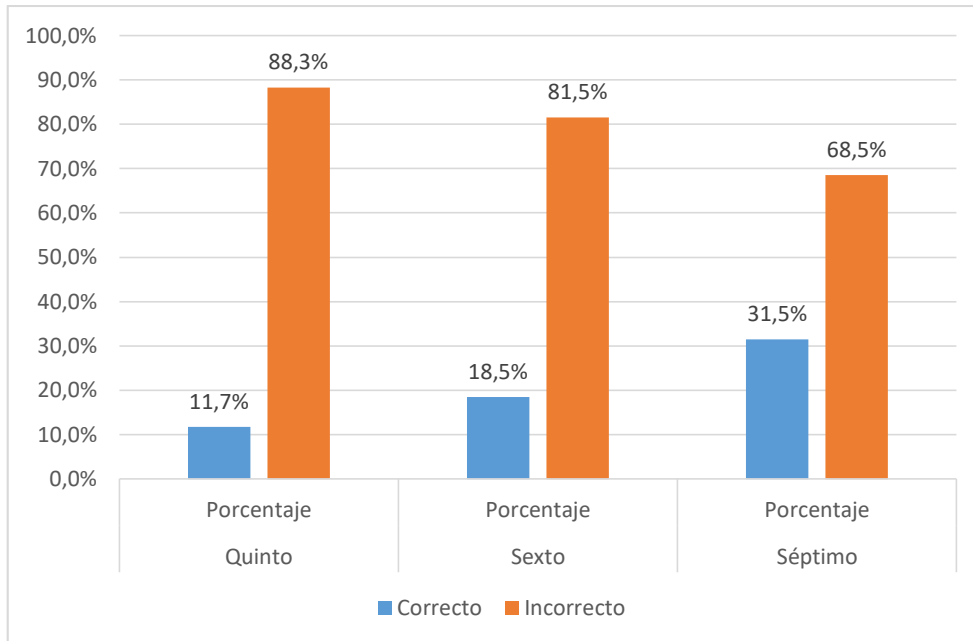
El papel del profesorado es clave en la enseñanza de la ortografía junto a la responsabilidad de crear situaciones que favorezcan los aprendizajes de los discentes. Durante la enseñanza de la ortografía, los alumnos pueden desarrollar habilidades intelectuales y destrezas por este motivo, la ortografía no solo se imparte, sino que también se adquiere Fernández-Rufete (2015).

7. Aplicación de reglas ortográficas

Los estudiantes tienen dificultad al aplicar correctamente las reglas ortográficas, ya que existe un gran porcentaje de error en esta pregunta correspondiendo a cada grupo un 88,3%, 81,5% y 68,5% respectivamente. Es necesario mencionar que el Quinto año predomina con mayor porcentaje de problemática encontrada Figura 8.

Figura 8.

Uso correcto de la “c”, “s” y “z” respectivamente.



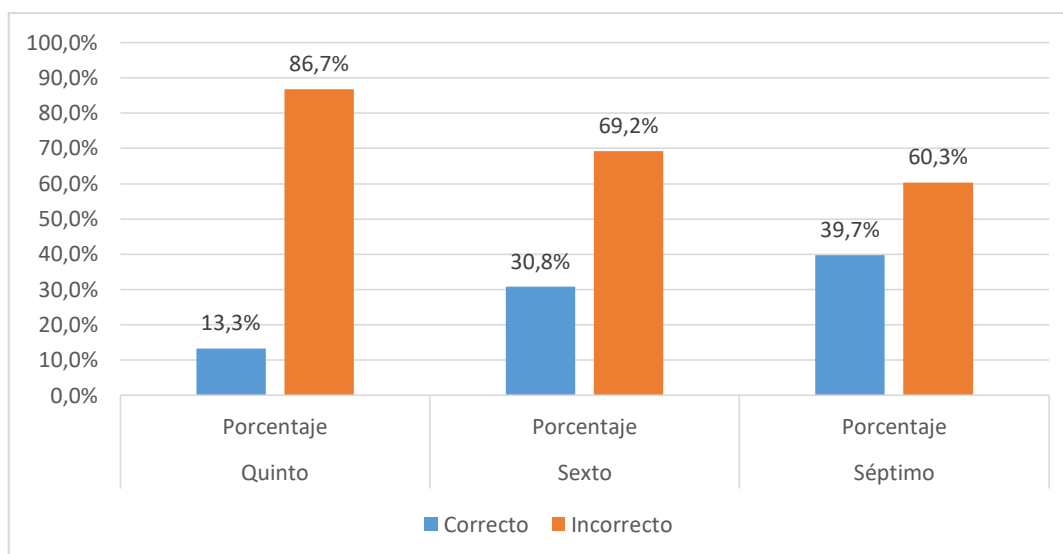
Según la visión de Gil (2014) la capacidad de escribir se adquiere a través de la práctica activa de la escritura y la lectura. Esta perspectiva educativa propugna el acto de componer textos como medio para interiorizar reglas ortográficas y gramaticales.

8. Aplicación de signos de puntuación.

El grado de dificultad que los estudiantes poseen en el uso correcto de los signos de puntuación es demasiado alto, puesto que el 86,7%, 69,2% y 60,3% de los estudiantes de cada grupo contestaron erróneamente, predominando el Quinto Año de Educación Básica con más dificultad presentada Figura 9.

Figura 9.

Uso correcto de la tilde y coma.



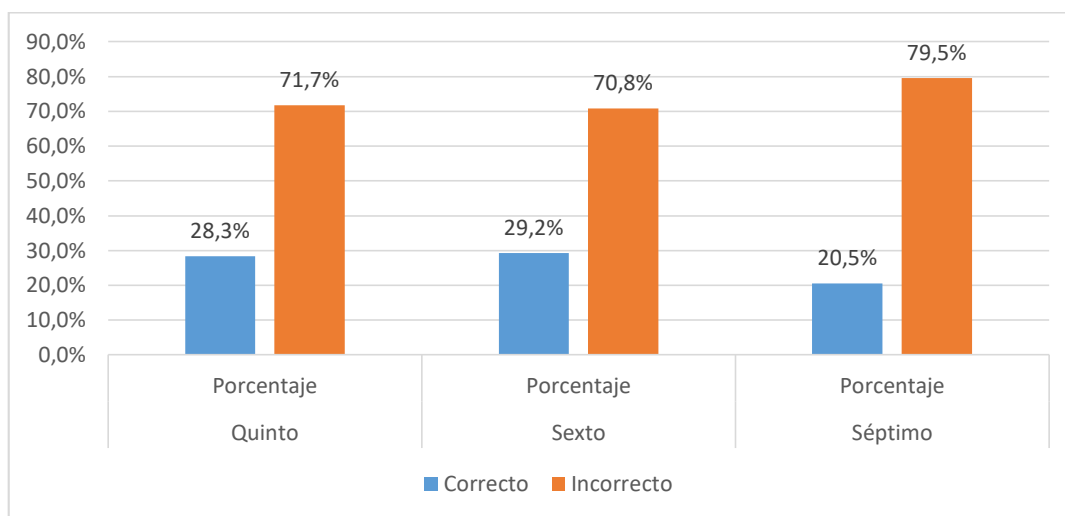
Para Siche (2013) es fundamental utilizar los signos de puntuación con precisión para garantizar la coherencia y comprensión del contenido. Los errores de puntuación pueden afectar la interpretación sintáctica y semántica del texto, lo que enfatiza lo importante que es utilizarlos correctamente.

9. Sintaxis

En cuanto a la comprensión de la estructura y organización de las frases para crear significado, se ha comprobado que los alumnos enfrentan un alto nivel de dificultad. En detalle, se observa que el 71,7% , 70,8% y el 79,5% de los estudiantes de cada año de básica respondieron incorrectamente a esta pregunta, predominando el séptimo año que tuvo el mayor margen de error Figura 10.

Figura 10.

Los estudiantes identifican la correcta estructura y organización de las palabras en la oración.



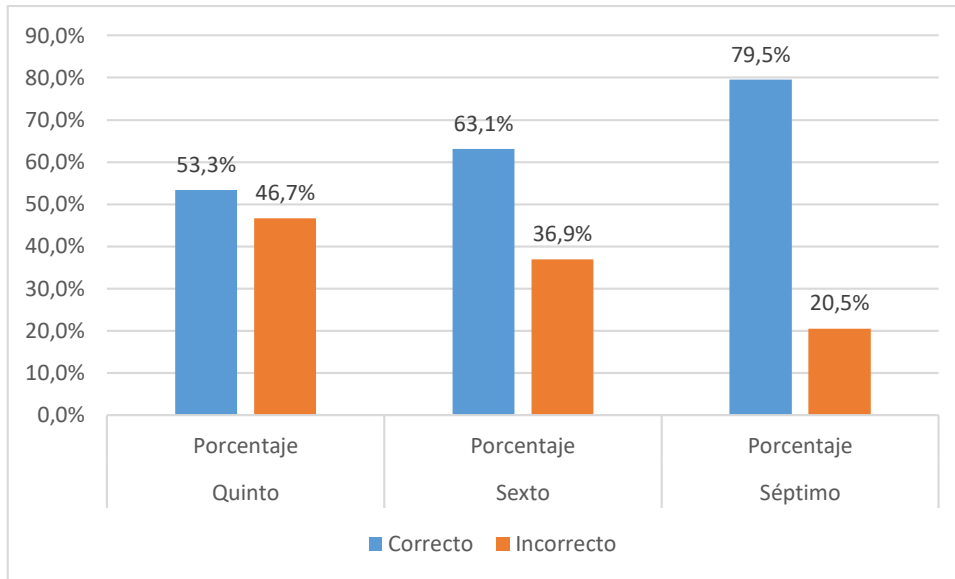
Delicia (2015) hace referencia a que la coherencia y claridad del texto dependen en gran medida de la sintaxis. Es fundamental que las oraciones estén bien estructuradas y que los signos de puntuación se utilicen adecuadamente para distinguir las distintas secciones de la oración. Además, para que el texto tenga una estructura lógica y coherente, es necesario que las oraciones estén bien conectadas entre sí.

10. Gramática

Según esta representación, puede observarse que la mayoría de los alumnos no tienen dificultades para identificar la estructura de las palabras y cómo combinarlas para formar frases. Los alumnos de séptimo año de básica tuvieron el mayor porcentaje de respuestas correctas con un 79,5%, seguido de los de sexto con un 63,1%, y los de quinto con un 53,3% Figura 11.

Figura 11.

Crea textos con coherencia y cohesión.

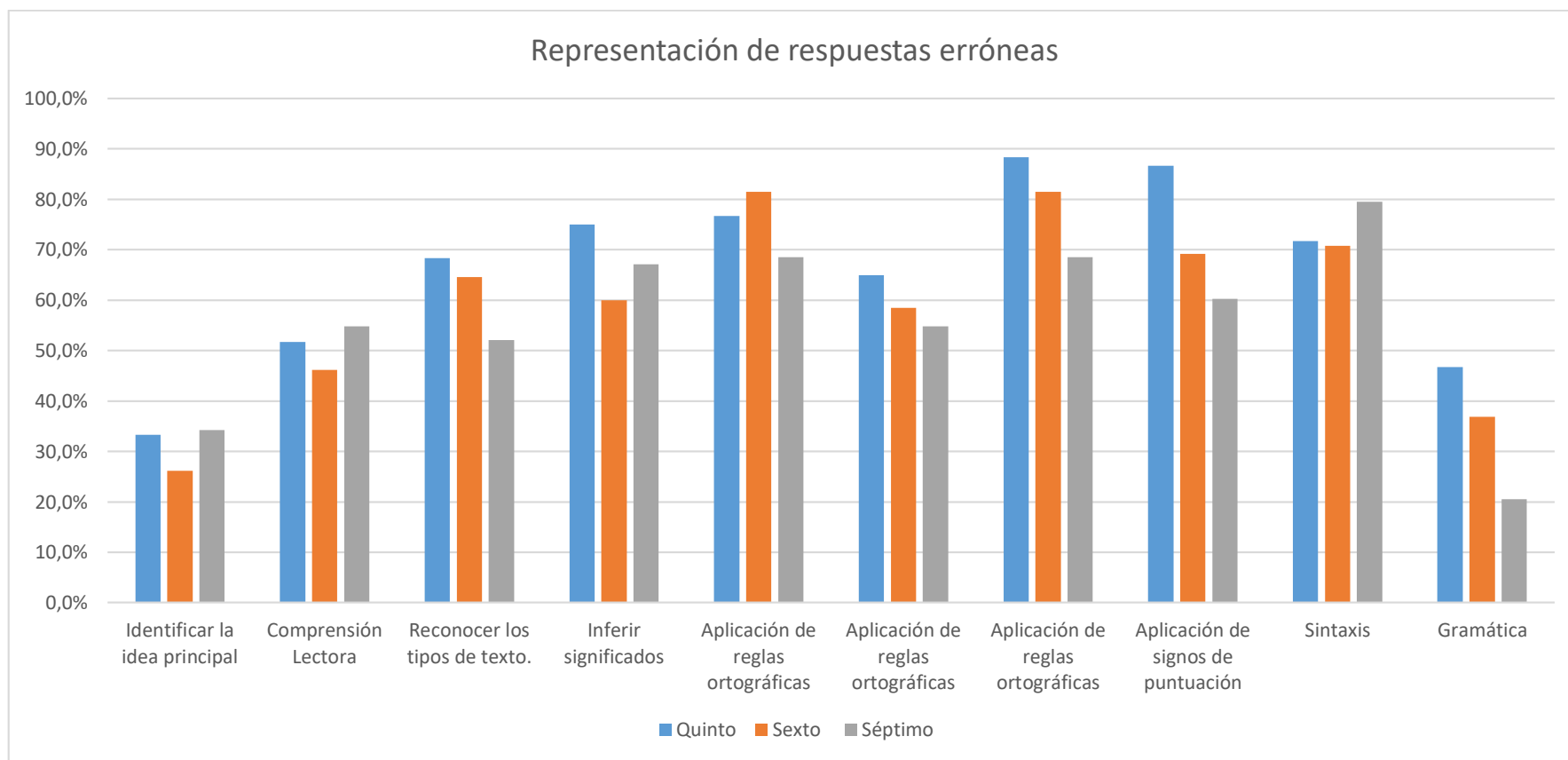


Gómez Torrego (2015) explica que la gramática engloba la morfología, que trata sobre la estructura de las palabras, la sintaxis, que se ocupa de la combinación de palabras en las oraciones, y la fonología, que se dedica al estudio de los fonemas.

A continuación, una representación general de las respuestas erróneas que se han podido diagnosticar en cada una de las destrezas evaluadas Figura 12.

Figura 12.

Representación de respuestas erróneas.



Luego de examinar detenidamente este gráfico, se concluye que el margen de error más significativo se observa en la aplicación de reglas ortográficas, uso de signos de puntuación, estructura sintáctica, inferencia de significados y reconocimiento de tipos de texto. Este margen de error es más notable, especialmente en el quinto año de educación básica lo que sugiere la necesidad de implementar estrategias específicas para fortalecer estas destrezas.

Los resultados de estos análisis proporcionan una valiosa orientación para la formulación de la propuesta que está orientada a una guía de estrategias metodológicas interactivas con el uso de la herramienta H5P, la misma que incide a consolidar el aprendizaje de los estudiantes y superar las destrezas no alcanzadas. Además, busca brindar a los docentes la oportunidad de transformar sus prácticas cotidianas incorporando actividades interactivas, con el fin de enriquecer conocimientos esenciales y promover el aprendizaje significativo.

4.2. Resultados del Focus Group dirigido a docentes

A continuación, se presentan los resultados del Focus Group realizado entre los docentes del subnivel media. El propósito principal de esta encuesta fue obtener una comprensión más profunda de la perspectiva de los docentes con relación al tema de investigación. Para facilitar la comprensión, se ha creado una tabla que contiene los datos recopilados, seguida de un análisis de estos datos Tabla 6.

Tabla 6.

Análisis de las respuestas del Focus Group dirigido a docentes.

Preguntas	Docente 1 Prof. Tatiana Quilumba	Docente 2 Lcda. Conchita Moya	Docente 3 Lcda. Fanny Antamba	Docente 4 Prof. Geovany Villota	Docente 5 Msc. Deissi Achiña	Docente 6 Msc. Deybol Bracho	Síntesis
¿Qué tan importante es para ustedes el uso de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?	El uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje es de suma importancia, pues es un medio que proporciona una estrategia eficaz para mantener a	Es muy importante pues por medio de estos recursos se puede fomentar una experiencia de aprendizaje más interactiva y dinámica.	Personalmente, creo que las herramientas digitales son indispensables en la educación actual, ya que facilitan el aprendizaje y ayudan a los alumnos a adquirir habilidades	En mi caso puedo decir que el uso de herramientas digitales me permite adaptarme a diversos estilos de enseñar y por ende hace que ofrezca mejores alternativas	Para mí las herramientas digitales en mi aula clase son un recurso esencial, ya que mejoran mi comunicación con los alumnos , enriqueciendo de esa manera el proceso de enseñanza y	Yo podría manifestar que para mí el utilizar herramientas digitales es crucial en la educación actual, los alumnos hoy manejan más los recursos digitales y son los que le llaman más la	El uso de las herramientas digitales es muy importante en el ámbito de la educación, pues es una estrategia eficaz que facilita el aprendizaje de conocimientos de manera interactiva y dinámica. Si se hace uso de la

	los alumnos más atentos con la clase.		relevantes, muchas veces los recursos que posee la institución no facilitan su libre aplicación en el aula.	de aprendizaje.	aprendizaje y la calidad de la educación.	atención y si nosotros hacemos uso de esta tecnología para enseñar tendremos mejores resultados y eso está garantizado en diversos estudios realizados.	tecnología se obtendrá mejores resultados en el aprendizaje.
¿Qué conoce sobre la herramienta H5P?	Tuve la oportunidad de usarlo en pandemia, pero no logre manejarlo a la perfección.	En alguna ocasión escuche de su uso, pero para serle sincero me dificulta configurarlo.	En un curso que realicé de uso de herramientas digitales lo conocí, pero lo he puesto en práctica pocas veces.	He escuchado de varias herramientas digitales, sin embargo, no he escuchado sobre la herramienta que menciona.	La verdad es que cuando estaba estudiando la plataforma de la universidad lo implemento para actividades lúdicas, me llamo la atención, investigué como usarlo y lo he implementado en mis clases.	La use cuando estábamos en clases virtuales por lo de la pandemia y la verdad que me gusto las actividades que se podía implementar , diría que fue del agrado de los chicos también.	La herramienta H5P no es desconocido para la mayoría de los docentes lo han escuchado y en algunas ocasiones usado, pero no ha profundidad o con la frecuencia que se quisiera.
¿Cómo describiría su	En mi caso nivel medio,	El nivel de dominio en	Diría que medio, ya	Al no conocerla no	Yo diría que alto, sé	Lo calificaría como alto, lo	El nivel de dominio de la

nivel de dominio de esta herramienta?	lo usé pero me costó mucho tiempo realizar las actividades.	cuanto al uso de la herramienta diría que es bajo.	que al no ponerlo en práctica constantemente me cuesta hacerlo.	podría responderle a la pregunta.	manejar las opciones básicas que presenta la herramienta y me sirve.	uso frecuentemente.	herramienta en los docentes se promedia como medio.
¿Ha utilizado la herramienta H5P para la creación de contenido interactivo? Si es así, explique los tipos de contenidos que ha creado y precise aquellos sobre lectura y escritura.	Sí, lo use para una clase de adjetivos calificativos y para una clase de comprensión de lectura. Pero nada más.	No, se me dificulta mucho el uso de estas herramientas digitales.	En alguna ocasión lo use para reforzar una clase de uso de reglas ortográficas, sinónimos y antónimos y también actividades de comprensión lectora.	No la he usado, sin embargo, utilizo otras herramientas digitales similares.	Sí, las actividades que más me llaman la atención y me gusta son las de sopa de letras, crucigramas, cartas, de completar, etc. Han sido buenas para ponerlo en práctica en lectura y escritura.	Sí, me ha funcionado bien para realizar presentaciones, videos interactivos, actividades de refuerzo con las opciones que presenta la herramienta.	Los docentes han usado la herramienta para crear contenido interactivo en aspectos de lectura y escritura, sin embargo, pueden ignorar todas las funciones que presta la herramienta.
¿Considera necesario que se fortalezcan los conocimientos de los docentes sobre el	Sí, ya que si lo manejamos bien sería más fácil crear.	Sí, desearía aprender a manejarla, aunque me cueste mucho trabajo.	Sí, considero que es necesario siempre refrescar los conocimientos que	Sí, sería bueno que se dé a conocer esta herramienta, ya que muchos docentes	Aunque si la manejo, consideraría que sería bueno implementar estrategias didácticas con	Sí, me gustaría mucho compartir incluso con los compañeros sobre cómo	Los docentes están conscientes que sería necesario fortalecer el conocimiento sobre el manejo de esta

manejo de esta herramienta?			tengamos sobre algo.	desconocemos su uso.	el uso de esta herramienta.	usarlo dentro de la planificación	herramienta, pero sobre todo como usarlo.
¿Qué otras herramientas digitales usan para crear contenido interactivo?	Quizzis Canva Geneally Youtube	Youtube Canva Geneally	Liveworksheets Padlet Canva Youtube	Canva Quizzis Cerebriti Educaplay GoConqr	Youtube Liveworksheets Mentimeter Worwall Youtube H5P	Padlet Cerebriti Worwall Quizzis Liveworksheets Kahoot H5P	Las herramientas más usadas son Youtube, canva y Liveworksheets, pero no se descarta el uso de otras herramientas que consideran importantes.
¿Qué características considera usted que debe tener el contenido interactivo que trate sobre lectura y escritura?	Debe ser llamativo y con mucho color para que atraiga a los estudiantes.	Debe contener videos, imágenes y letras grandes para que alcancen a ver los estudiantes y que sobre todo mantenga el interés del estudiante.	Debe ser atractivo para que los estudiantes pongan atención y aprendan.	Debe contener actividades que tenga retroalimentación de las respuestas que den los estudiantes.	Debe ser contenido que los estudiantes puedan usarlo en una Tablet, computadora o celular.	Debe adaptarse a las necesidades de los estudiantes, contener contenidos cortos acompañados de imágenes, audios, videos que llamen la atención de los	El contenido interactivo que se pretenda crear debe ser accesible, atractivos, concreto y adaptable a los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

<p>Al seleccionar el contenido interactivo a utilizar ¿evalúa la calidad del recurso educativo en función de la precisión y alineamiento con el currículo?</p>	<p>No me he puesto a pensar detenidamente si lo que uso está alineado a lo que se pretende lograr en base al currículo.</p>	<p>Considero que debería ser así, sin embargo, a veces escogemos lo que primero se nos aparece.</p>	<p>Es muy importante seleccionarlo de esa manera, pero a veces escogemos actividades interactivas hechas por otras personas y no se adapta a nuestra realidad.</p>	<p>Muchas veces no lo selecciono de esa manera, utilizo las herramientas digitales que más alternativas de video, imágenes o audio me deje usar.</p>	<p>Lo ideal sería seleccionarlo de acuerdo a los lineamientos de currículo, sin embargo, a veces uso los contenidos interactivos que me llamen más la atención.</p>	<p>estudiantes, pero que sobre todo sirva para el objetivo planteado en clase.</p>	<p>En la mayoría de las ocasiones si, ya que no tendría sentido usarlo si no se lo selecciona en base a lo que queremos lograr.</p>	<p>Los docentes en su mayoría no evalúan la calidad del recurso en base a los lineamientos del currículo antes de usarlo.</p>
---	--	--	---	---	--	---	--	---

Fase 2: Diagnosticar las competencias digitales que tienen los docentes del subnivel medio de la Escuela “Ecuador” en el manejo de la herramienta H5P para la creación de contenido interactivo de lectura y escritura.

Análisis e interpretación

Importancia de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El grupo de docentes concuerdan con que, en la era moderna, no se puede subestimar la importancia de utilizar herramientas digitales en la educación. Estas herramientas ofrecen una serie de ventajas significativas que mejoran la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y aumentan la eficacia de la enseñanza.

Gómez y Macedo (2010) sostienen que los educadores que poseen conocimientos y habilidades en el manejo de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) desarrollan competencias que les permiten emplear exitosamente las herramientas digitales en la enseñanza.

Conocimiento de la herramienta H5P.

En cuanto al conocimiento de la herramienta H5P por parte los docentes de la institución podemos determinar de que, aunque este recurso ha ganado reconocimiento en el ámbito educativo en los últimos años, su adopción aún no ha alcanzado todo su potencial. A pesar de que los educadores conocen la herramienta H5P y tienen algunas experiencias iniciales con ella, es habitual que su uso no se explore a fondo ni se utilice con regularidad.

Díaz (2020) expresa en su publicación que H5P se presenta como una herramienta digital que tiene la capacidad de generar, modificar, publicar y compartir Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), transformando así los ambientes virtuales de aprendizaje para los estudiantes.

Nivel de dominio de la herramienta H5P.

Mediante la aplicación de esta pregunta se verificó que el nivel de competencia de los profesores en el uso del H5P suele describirse como intermedio o moderado. Esto indica que muchos profesores tienen cierto grado de familiaridad con la herramienta, pero aún no la dominan totalmente.

Uso de la herramienta H5P para la creación de contenido interactivo.

Las respuestas de los docentes permiten determinar que casi no han utilizado la herramienta H5p para crear contenidos relacionados a la lectura y escritura, y si lo han hecho han sido muy pocas las funciones que han usado a comparación con las que ofrece la herramienta.

Al diseñar cursos interactivos utilizando H5P, se tiene acceso a una amplia variedad de herramientas y contenidos organizados en categorías como juegos, multimedia, preguntas y medios sociales (Vallejo y González, 2018). En la categoría de juegos, se pueden explorar actividades como sopa de letras, emparejamiento, secuenciación de imágenes, juego de memoria, tarjetas de vocabulario, entre otras. Por otro lado, la categoría de multimedia ofrece opciones como presentaciones, recorridos virtuales en 360 grados, videos interactivos, escenarios de gamificación, dictados, grabadora de audio y más.

Importancia de fortalecer los conocimientos sobre el manejo de herramientas digitales.

Los docentes son cada vez más conscientes de la importancia de reforzar sus conocimientos sobre el manejo de herramientas digitales, entre ellas H5P y, lo que es más importante, de implementarla eficazmente en su metodología docente para mejorar la calidad de la educación que imparten a sus alumnos. Al lograr alinear la tecnología con sus objetivos educativos, los profesores demostrarían su compromiso por explorar nuevas formas de enseñar y evaluar a través de la tecnología. Esto es crucial para garantizar que este recurso se utilice de forma significativa.

El actual desafío que enfrentan los educadores hoy en día según Macias-Figueroa y Marcillo-García (2021) es de integrar las herramientas didácticas digitales disponibles en nuestro entorno al proceso de enseñanza. Su objetivo es utilizar estas herramientas para estimular el interés del estudiante, conducir clases exitosas y lograr los objetivos propuestos de manera dinámica y novedosa.

Herramientas digitales utilizadas para crear contenido interactivo.

Es impresionante ver que los profesores han incorporado una serie de herramientas digitales en su enseñanza, esto indica una adaptación a las nuevas tecnologías en el entorno educativo. Sobre todo, dan a entender que están dispuestos a explorar nuevas formas de enseñar y aprender, lo que beneficia directamente a los alumnos, al proporcionarles experiencias educativas más dinámicas y relevantes, de esta manera se enriquece las experiencias de aprendizaje de los alumnos y también transforma la forma de impartir la enseñanza.

Actualmente las TIC son utilizadas como herramientas e instrumentos del proceso de enseñanza-aprendizaje, forman parte de la didáctica utilizada por los docentes en la formación lectora de los estudiantes, teniendo en cuenta que la mayoría de los estudiantes son nativos digitales. Entre estas herramientas se encuentran aplicaciones, libros electrónicos y cuentos interactivos, donde el estudiante se aproxima a la lectura a partir de un soporte digital (Macias-Figueroa y Marcillo-García, 2021).

Características del contenido interactivo.

Al igual que el contenido interactivo creado para otras áreas es preciso mencionar que el recurso debe ser accesible, atractivo, específico y sobre todo adaptable a los estilos de aprendizaje de los alumnos. Es importante incluir en la creación de contenido interactivo el uso de diseños inclusivos. El atractivo de los contenidos interactivos está relacionado con su capacidad para captar la atención y el interés de los alumnos.

Las características que deben tener los contenido interactivos según lo establecen Gil y Berlanga (2013) incluyen la participación activa, la personalización, la accesibilidad, la motivación y la evaluación del aprendizaje de los estudiantes.

Evaluación de la calidad del recurso educativo.

Aparentemente la selección de contenido interactivo usado por los docentes no siempre está alineada a cumplir con los objetivos propuestos en el currículo. Es esencial tener en cuenta que evaluar la calidad de los recursos educativos es una parte crucial de la planificación y la enseñanza eficaces. Por desgracia, es posible que algunos profesores no evalúen a fondo los recursos antes de utilizarlos en el aula, esto permite que se identifique la razón del porqué no se están desarrollando las destrezas de forma correcta en los estudiantes a pesar de que hacen uso de las TIC en el aula.

Un contenido interactivo debe proponer actividades personalizadas y adaptadas a las necesidades y demandas de los estudiantes incorporando características que eleven los niveles cognitivos y mejoren la comprensión de estos usuarios (Castro *et al.*, 2015). Además, un contenido interactivo debe ser seleccionado de acuerdo al objetivo que queremos lograr.

4.3. Resultados de la entrevista dirigida a expertos.

En esta sección se da a conocer el análisis e interpretación de los datos recopilados de las entrevistas a expertos. Este análisis se basa en las reflexiones del investigador combinadas con la interpretación de los criterios aportados por cada experto, en respuesta a las preguntas planteadas en la entrevista Tabla 7.

Tabla 7.

Análisis de las respuestas de la entrevista dirigida a expertos.

Pregunta	Experto 1 Msc. Marco Yandún Encargado de la Unidad de Tecnología Educativa de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi.	Experto 2 Msc. Carmen Nicolalde Autora de un artículo en la Revista Pasa la Voz del Ministerio de Educación del Ecuador, con el tema, La interacción: Un elemento clave para el aprendizaje en un entorno virtual.	Experto 3 Msc. Cristian Cacuango Encargado del Departamento de Tics del Distrito Educativo Cayambe – Pedro Moncayo	Síntesis
1. ¿Cuál ha sido su experiencia en la creación de contenido interactivo utilizando la herramienta H5P?	Como creador de contenidos virtuales de la UPEC puedo mencionar que conozco de la herramienta, la utilicé para la organización de la unidad dentro del aula virtual, sin embargo, no la uso frecuentemente porque en la	Mediante esta herramienta H5P se generó contenido interactivo para el trabajo con estudiantes de Primero de Básica, en el desarrollo de	La creación de contenidos interactivos en la actualidad es muy importante en el ámbito de educación, ya sea para estudiantes, docentes o autoridades. Como encargado del departamento de Tics del Distrito Educativo he tenido la oportunidad de apoyar a talleres de	La herramienta H5P es muy versátil, siempre y cuando se lo adapte a las necesidades específicas de diferentes grupos

unidad se emplea más programación pura para el desarrollo de contenidos.	las funciones básicas en el proceso de lectoescritura. Se creó una guía didáctica que fue parte del proyecto de investigación, a la vez se publicó un libro utilizando varias herramientas entre ellas H5P, utilizando así la metodología activa de gamificación, donde los estudiantes aprendieron jugando.	capacitación docente y de autoridades donde he utilizado esta herramienta.	de usuarios, sobre todo para el público adulto. Puesto que, para satisfacer las demandas más avanzadas de este grupo demográfico, sería beneficioso que H5P proporcionara módulos específicos que facilitarían la integración con plataformas de programación comunes. Esta mejora no solo aumentaría el alcance de la herramienta, sino que también la haría más eficiente y adaptable a una variedad de audiencias y contextos. Díaz (2020) hace énfasis en que existen trabajos de investigación que han permitido
--	--	--	---

2. ¿Qué características de H5P encuentra más útiles para la creación de contenido interactivo?

- Interacción con los recursos tecnológicos.
- Actividades de evaluación
- Actividades de organización de temáticas.
- Facilidad de vincularlo con otras plataformas

- Acceso a tipos de contenido interactivo.
- Se puede compartir y reutilizar contenido.
- Se puede crear y editar videos interactivos, presentaciones, juegos.
- La capacidad de incorporar fácilmente contenido creado en varias plataformas.

Las facetas que la herramienta presenta son muy adaptables a las personas a las cuales va dirigido el contenido. Tomando en cuenta que no todos manejan a la perfección los equipos tecnológicos ni los utilizan cotidianamente. Entre las más útiles puedo mencionar: los test en línea, presentaciones y videos interactivos que más llaman la atención del público al que me dirijo.

verificar que la herramienta H5P es altamente intuitiva y fácil de usar. Sólo queda explorar la herramienta para incorporar actividades digitales, ya sean de evaluación, gamificación o simplemente presentación de contenidos.

H5P contiene una amplia gama de características que benefician a la creación de contenido interactivo, sin la necesidad de habilidades técnicas avanzadas, entre ellas se menciona la diversidad de tipos de contenido disponibles que incluye presentaciones interactivas,

3. ¿Cuáles son los principales beneficios que ha encontrado al utilizar H5P para desarrollar materiales educativos interactivos para la lectura y escritura?

- Forma atractiva de llegar al estudiante.
- Que las plataformas estén al alcance de los estudiantes.
- Integrar la clase de lecturas y escritura de textos con la tecnología.
- Se puede incorporar a distintas herramientas digitales.

- Con esta herramienta se creó juegos interactivos para el conocimiento de sonidos onomatopéyicos (Desarrollo de la atención y discriminación de sonidos).
- Actividades de reconocimiento, discriminación y asociación de las funciones de los órganos de los sentidos.
- Talleres de identificación de

Esta herramienta nos facilita la elaboración de presentaciones, videos, imágenes, ejercicios de diversos tipos y elementos interactivos para poder trabajar en el aula y en cursos de capacitación que el distrito realiza de acuerdo con la planificación establecida. De esta manera, se promueve la participación activa del público y se fomenta un aprendizaje o entendimiento duradero.

cuestionarios, videos interactivos y más, así también la flexibilidad para adaptar el contenido a diversos propósitos educativos y a distintas plataformas virtuales (Vallejo y González, 2018)

H5P permite desarrollar materiales educativos interactivos para la escritura y la lectura de forma personalizada, contextualizada al grupo y adaptada a los estilos de aprendizaje de cada una de las personas a la que se dirige la actividad, esto ha permitido mejorar significativamente la participación y

las vocales y la asociación con su objeto correspondiente.

la comprensión de los estudiantes.

Rosetti et al. (2019) en su trabajo de investigación se refiere a las siguientes características de H5P:

- No requiere de conocimientos de programación
- H5P es compatible con varias plataformas
- Su contenido es accesible para personas con discapacidad visual y auditiva.
- No hay necesidad de instalar programas adicionales en nuestro ordenador

4. ¿Qué consideraciones se deben tomar en cuenta al diseñar contenido interactivo con H5P para garantizar la efectividad en el proceso de aprendizaje?

- Toda actividad debe ser interactiva.
 - El grupo de personas al que va dirigido el contenido.
 - Evitar los distractores.
 - Mantener presente la identidad institucional (logos, colores, etc.)
 - Mantener un mismo tipo de letra.
 - Manejar estándares de presentación.
 - Mantener la combinación de colores.
 - Información precisa y eficaz.
 - Interrelacionarlo con diferentes plataformas como: quizzis,
- Identificar la edad de los estudiantes
 - Tener claro los objetivos que se pretende alcanzar con esta herramienta
 - Conocer el contexto de los estudiantes para ver si es factible o no la aplicación de dicha herramienta.
- No requiere la instalación de complementos.
 - Para diseñar contenido interactivo en H5P que se ajuste a los niveles de comprensión y habilidades, es esencial adaptar la actividad al público, considerando garantizar una clara, atractiva y fácil manera de entender. Para ello se debe contextualizar y modificar el contenido de acuerdo con las realidades y contextos de los estudiantes. Es posible aumentar la relevancia y aplicabilidad práctica del material educativo según la vida cotidiana de los
 - Accesibilidad a la herramienta.
 - Información corta pero concisa.
 - Adaptarlo a las necesidades de las personas e instituciones educativas.

5. ¿Cómo evalúa la eficacia y el impacto del contenido interactivo creado con H5P en términos de la participación y el aprendizaje de los estudiantes?

educaplay, canva, geneally.

- Aprendizajes concretos y significativos.
- Participación activa de estudiantes en aulas virtuales.
- Considero que es una excelente herramienta porque es interactiva y permite integrar a una plataforma.
- Creando contenido de acuerdo con las necesidades de los estudiantes.

- Mediante la participación de las personas a las que se dirige la actividad.
- Comprensión del tema que se requiere tratar a través de la herramienta.

estudiantes, lo que promoverá su interés y participación. La efectividad y el impacto del contenido interactivo creado con H5P se evalúan teniendo en cuenta la participación de los estudiantes, la calidad de sus interacciones con el contenido y evaluando su comprensión y retención del material presentado, sin dejar de lado que la retroalimentación directa de los estudiantes y el monitoreo continuo del progreso son herramientas cruciales para evaluar la efectividad general del contenido

6. ¿Cuáles han sido las dificultades que ha enfrentado al trabajar con H5P?

- Trasladar los contenidos del sílabo establecido a ¿?
- Completar
- Manejo de la tecnología por parte de los docentes
- Desconocimiento de los OVAS para el aprendizaje.

- Dificultad en el uso de la tecnología.
- Plataforma en idioma inglés.

- Es una plataforma que al igual que otras se requiere de buen internet para su uso.
- Los docentes muchas veces se reusan a capacitarse en el uso de estas tecnologías o no se atreven a utilizarlo por desconocimiento de las funcionalidades.

interactivo en H5P. Aunque H5P es ampliamente reconocida como una plataforma muy útil, se han identificado algunas dificultades en la creación de contenido para esta plataforma. Entre los desafíos encontrados está la falta de conocimiento sobre el uso adecuado de la herramienta que al querer familiarizarse se enfrenta a obstáculos que pueden afectar la eficacia en la creación de contenido interactivo. El idioma en el que la herramienta está expresada es un desafío relevante,

7. ¿Qué mejoras o características le gustaría ver en futuras versiones de la herramienta?

- Que se traduzca completamente al español para el uso factible de la plataforma.

- Que se permita usar diversas actividades de forma gratuita y no específicamente de paga.

- Más opciones de interactividad características avanzadas.

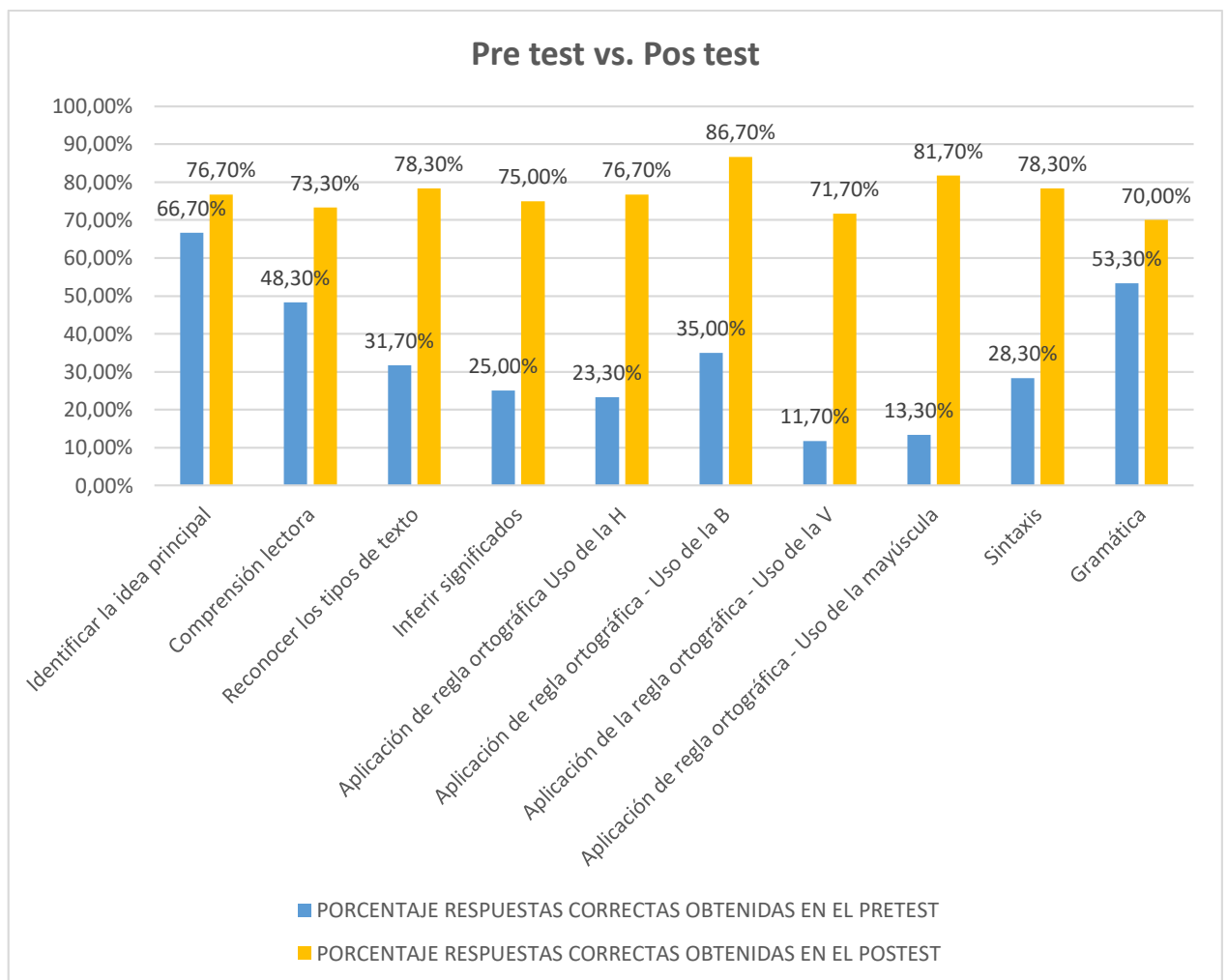
ya que puede generar barreras para usuarios que no tienen fluidez en el idioma empleado en la plataforma. Estos desafíos resaltan lo crucial que es brindar soporte multilingüe y recursos de capacitación para mejorar las experiencias de los usuarios con H5P. Al ofrecer más opciones de trabajo gratuitas, H5P podría aumentar su accesibilidad, o permitiendo a los usuarios aprovechar al máximo las capacidades de la herramienta sin incurrir en costos adicionales.

4.4. Resultados pre test y pos test

En esta investigación se aplicó un pre test para diagnosticar las dificultades presentadas por los estudiantes del subnivel medio en los ámbitos de la lectura y escritura aplicando una batería de preguntas similares por cada año de básica (quinto, sexto y séptimo) en este sentido; al analizar e interpretar los datos se verificó que la mayor dificultad presentada fue en los estudiantes de Quinto Año de Básica. Por esta razón, se aplicó una prueba piloto de la aplicación de las estrategias interactivas con el uso de la plataforma H5P para verificar su incidencia en el desarrollo de las destrezas de leer y escribir específicamente con este grupo. Posteriormente se realizó a aplicación de un pos test obteniendo como resultado una notablemente mejora en los estudiantes del quinto año de básica luego de haber aplicado las estrategias metodológicas interactivas con la herramienta H5P Figura 13.

Figura 13.

Comparación de respuestas correctas obtenidas en el pre test y pos test.



4.5. Discusión

Para detectar las falencias de los estudiantes en el desarrollo de las destrezas de lectura y escritura se vio necesario aplicar una evaluación diagnóstica, tal y como lo hizo Romero (2020) en su tema de estudio “Herramienta H5P como estrategia didáctica virtual de aprendizaje que contribuya en el aprendizaje de competencias de lectura y escritura académica en estudiantes de primer semestre, modalidad a distancia de la USTA.”; donde para la recolección de la información aplicó encuestas a estudiantes; a través de las cuales se detectó en los estudiantes falencias en el desarrollo de las competencias relacionadas con la lectura y escritura académica.

Luego de realizar el análisis de los datos obtenidos en el Focus Group podemos determinar que los docentes de la Escuela de Educación Básica “ECUADOR” utilizan periódicamente las herramientas digitales en sus clases a comparación de lo descubierto por Mujica-Sequera (2020) donde se determinó la baja utilización de las plataformas E-Learning por parte de los docentes.

De igual manera en las entrevistas aplicadas a expertos en el manejo de la herramienta H5P se verificó la veracidad y factibilidad de usar este recurso en la creación de recursos interactivos, así como Rugel (2021) en su proyecto de investigación “Revisión de literatura sobre el uso de los servicios H5P como estrategia de aprendizaje: Un mapeo sistemático”, mencionó que la herramienta H5P permite crear contenidos interactivos y de calidad, los mismos que al ser dinámicos e interactivos pueden ser aprovechados en el ámbito educativo.

Así también, después de aplicar una prueba piloto de las estrategias propuestas se pudo verificar un avance considerable en el desarrollo de las destrezas evaluadas en la etapa de diagnóstico en 78 estudiantes, al igual que Durán *et al.* (2018) en su investigación titulada “Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del uso de las TIC en estudiantes de educación primaria”; donde al aplicar herramientas tecnológicas en una población de 30 estudiantes de la Institución Educativa Manuel J. sede San José se demostró que la comprensión lectora de los estudiantes mejoró cuantiosamente con el uso de herramientas tecnológicas, lo que logró aumentar el rendimiento académico en las diferentes disciplinas del conocimiento.

Las estrategias metodológicas propuestas permitieron que los docentes mejoren su desempeño educativo y que sobre todo tomen una actitud positiva en cuanto al manejo y aplicación de las herramientas digitales al igual que en la investigación de Ramón *et al.*

(2020) donde se menciona que los docentes al hacer uso de esta plataforma digital pueden desarrollar e implementar sus propios Objetos de Aprendizaje, ya que no requieren de conocimientos de algún lenguaje especializado en programación de computadoras para crear materiales digitales atractivos e innovadores.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Fase 3: Diseñar una propuesta de contenido interactivo con el uso de la herramienta H5P que permita el desarrollo de destrezas para la lectura y escritura de los estudiantes del subnivel medio.

Nombre de la propuesta:

“GUÍA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INTERACTIVAS CON EL USO DE H5P”

Autor

Lcda. Fernanda Toapanta.

Definición del tipo de producto

Esta propuesta se presenta como una **guía de estrategias didácticas** que incorpora actividades interactivas con la herramienta H5P, la misma que está dirigida a los docentes del subnivel medio de la Escuela de Educación General Básica “Ecuador”, con el fin de desarrollar las destrezas de lectura y escritura de los estudiantes y promover aprendizajes significativos.

Datos informativos de la Institución Educativa:

Nombre de la Institución: Escuela de Educación Básica “ECUADOR”

Código AMIE: 15H02350

Dirección: Tabacundo, Plaza Gutiérrez entre Sucre y Luis Freile. 03-13-009

Nombre del Directivo encargado: Msc. Doris Espinosa.

Características de la Institución:

Régimen: Sierra

Sostenimiento: Fiscal

Jornadas: Matutina y Vespertina

Oferta Educativa: Preparatoria, subniveles elemental, media y superior.

La lectura y escritura son habilidades fundamentales en el proceso educativo de cualquier persona. En la era digital, el enfoque pedagógico ha evolucionado, y el uso de contenido interactivo se ha convertido en una herramienta esencial para potenciar el desarrollo de estas habilidades. Esta guía está diseñada para explorar y promover la integración de contenido interactivo en la enseñanza de la lectura y escritura, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y enriquezca la experiencia de los estudiantes y estimule su creatividad, pero sobre todo permitirá a los educadores adaptar el proceso de enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes.

El objetivo de la presente propuesta es abordar los desafíos que enfrentan los estudiantes del subnivel medio en el desarrollo de las destrezas de la lectura y escritura; considerando que estas habilidades son esenciales para el desempeño académico en las distintas áreas.

La propuesta apunta a fortalecer el conocimiento de los estudiantes y a superar posibles obstáculos de aprendizaje.

Así también, brindar a los docentes la oportunidad de desarrollar sus clases diarias de diferente forma, innovando en su ejercicio docente mediante la aplicación de actividades interactivas, fortaleciendo el conocimiento fundamental y fomentando un aprendizaje significativo.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una guía de estrategias didácticas interactivas con el uso de la herramienta H5P que permita el desarrollo de destrezas para la lectura y escritura de los estudiantes del subnivel medio.

Objetivos Específicos

- Identificar las estrategias didácticas para el desarrollo de destrezas de lectura y escritura en estudiantes del subnivel medio.
- Diseñar actividades interactivas con el uso de la herramienta H5P para la adquisición de las destrezas de lectura y escritura.
- Implementar las estrategias metodológicas con los estudiantes motivando su aprendizaje.

Justificación

La creación de contenido interactivo se ha convertido en una herramienta fundamental en la educación y la capacitación en la era digital. La versatilidad y efectividad de estas estrategias metodológicas han revolucionado la forma en que aprendemos y enseñamos.

En la actualidad, la educación se ha vuelto cada vez más digital. Las herramientas y recursos tecnológicos desempeñan un papel fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, es esencial que los educadores conozcan cómo incorporar y aprovechar al máximo el potencial de la herramienta H5P para desarrollar contenido interactivo enriquecedor; que les permitan a los educadores optimizar sus recursos y ofrecer experiencias de aprendizaje más atractivas y efectivas.

Metodología

Esta guía metodológica está desarrollada en base a la aplicación del método ERCA, debido a que facilita a los estudiantes explorar, hacer preguntas, expresar dudas y analizar críticamente sus propias percepciones, extrayendo significados personalizados de sus experiencias y fomentando su autonomía en su formación.



Al mismo tiempo, facilita los procesos de aprendizaje, al adoptar un enfoque que incentiva el desarrollo de habilidades guiadas por destrezas con criterios de desempeño, establecidas en el currículo nacional.

Jumbo *et al.* (2023) describen a este método como un conjunto de cuatro etapas fundamentales, donde el individuo inicia su proceso de aprendizaje a partir de su experiencia previa, reflexionando sobre ella, realizando una abstracción y conceptualización, que luego se aplica a otros temas o aprendizajes.

La misma consiste en 4 etapas fundamentales:

1. **EXPERIENCIA:** Conocimientos previos de los estudiantes con respecto al tema.
2. **REFLEXIÓN:** Análisis y relación con sus valores y vivencias propias.
3. **CONCEPTUALIZACIÓN:** Profundización de los conceptos, se comparten con los estudiantes información, conceptos o teorías.
4. **APLICACIÓN:** Fase de desarrollo de acciones concretas o aplicaciones prácticas de los aprendizajes adquiridos.

Estrategias, destrezas y competencias.

ESTRATEGIAS	DESTREZAS A DESARROLLARSE	COMPETENCIAS
<ul style="list-style-type: none"> • ESTRATEGIA 1: Leo y comprendo con la ayuda de H5P. • ESTRATEGIA 2: Descifrando Palabras Mágicas: Aprendiendo Inferencia de Significados. • ESTRATEGIA 3: Explorando Tipos de Textos con H5P. • ESTRATEGIA 4: Uso correcto de la 'H' con H5P. • ESTRATEGIA 5: Aventuras con el uso correcto de las letras “b” y “v” en H5P. • ESTRATEGIA 6: Utilizo correctamente la “g” y “j” • ESTRATEGIA 7: Uso correctamente la “c”, “s” y “z” en mi escritura. 	<p>“LL.3.3.4. Autorregular la comprensión de textos mediante el uso de estrategias cognitivas de comprensión: parafrasear, releer, formular preguntas, leer selectivamente, consultar fuentes adicionales.”</p> <p>“LL.3.3.2. Comprender los contenidos implícitos de un texto mediante la realización de inferencias fundamentales a partir del contenido de un texto”</p> <p>“L.L.3.4.5. Integrar relatos, descripciones, exposiciones e instrucciones en diferentes tipos de texto producidos con una intención comunicativa y en un contexto determinado.”</p> <p>“LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras y de la tilde.”</p> <p>“LL.3.4.13. Producir escritos de acuerdo con la</p>	<p>Cada estrategia contiene una destreza con criterio de desempeño que será desarrollada en base a competencias establecidas en el currículo nacional</p> <p>Competencia comunicacional</p>  <p>Se refieren a habilidades relacionadas con la comprensión y producción de textos en diversos contextos comunicativos. Este desarrollo se evidencia cuando los estudiantes comprenden un texto escuchándolo o leyéndolo, o cuando producen un texto oral</p> <p>Competencia digital</p>  <p>Se definen como un conjunto de conocimientos y habilidades que facilitan el uso responsable de los dispositivos digitales,</p>

- **ESTRATEGIA 8:** situación comunicativa, aplicaciones tecnológicas y Elevo mi escritura mediante el empleo de redes para comunicarse, con el uso correcto diversos formatos, recursos acceder a información y de las mayúsculas. y materiales.” gestionar adecuadamente
- **ESTRATEGIA 9:** **LL.3.4.1.** Relatar textos estos dispositivos. Puntuando con con secuencia lógica, Las habilidades digitales precisión. manejo de conectores y fundamentales cubren las
- **ESTRATEGIA10:** coherencia en el uso de la funciones esenciales y La oración y sus persona y tiempo verbal, e convencionales necesarias partes. integrarlos en diversas para leer, escribir, calcular y el situaciones uso básico de dispositivos comunicativas.” digitales, así como aplicaciones en línea.

Desarrollo

Cada estrategia se presenta de manera clara y práctica, con ejemplos y sugerencias para su aplicación en diferentes contextos educativos.

ESTRATEGIA 1: Leo y comprendo con la ayuda de H5P

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

“**LL.3.3.4.** Autorregular la comprensión de textos mediante el uso de estrategias cognitivas de comprensión: parafrasear, releer, formular preguntas, leer selectivamente, consultar fuentes adicionales.”



Recursos		
Materiales	Digitales	Humanos
Computadora	✓ PADLET	Docente tutora
Proyector	https://padlet.com/fernandatoapanta/qu-estrategias-utilizas-para-mejorar-tu-comprensi-n-lectora-j2v8nbhqkqkocvtr	Estudiantes
Materiales varios del aula	✓ FLIPHTML5 https://online.fliphtml5.com/yrdfu/obsh/	

H5P

✓ <https://h5p.org/node/1456637>

✓ <https://h5p.org/node/1456575>

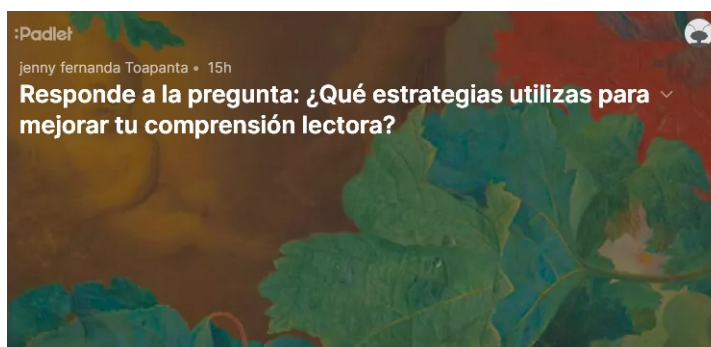
Tiempo:	45 – 60 minutos
Objetivo de aprendizaje:	Los niños mejorarán sus habilidades de comprensión lectora y su interacción con el texto, a través de actividades interactivas en H5P.

Estrategias metodológicas interactivas

INICIO

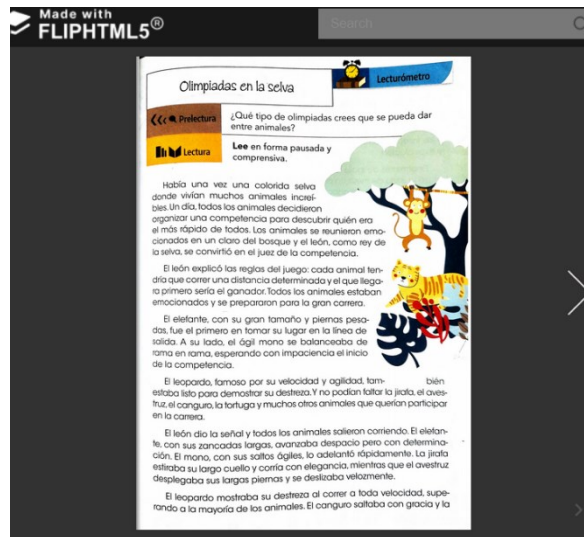
- Presentar el objetivo de la clase: mejorar la comprensión lectora a través de actividades interactivas en línea.
- Realizar una breve introducción sobre la importancia de la comprensión lectora en su vida diaria.
- Realizar una lluvia de ideas con los estudiantes sobre estrategias utilizadas para mejorar su comprensión lectora
- Ingresar al muro colaborativo en el siguiente enlace para registrar su comentario.

<https://padlet.com/fernandatoapanta/qu-estrategias-utilizas-para-mejorar-tu-comprensi-n-lectora-j2v8nbhqkqkocvtr>



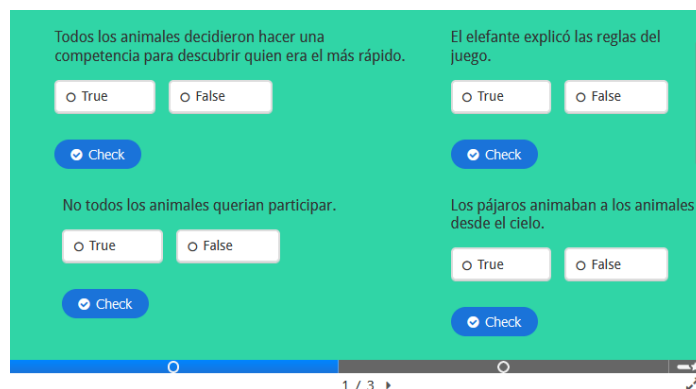
- Pedir a los estudiantes ingresar al siguiente enlace y leer el texto propuesto por la docente.

<https://online.fliphtml5.com/yrdfu/obsh/>

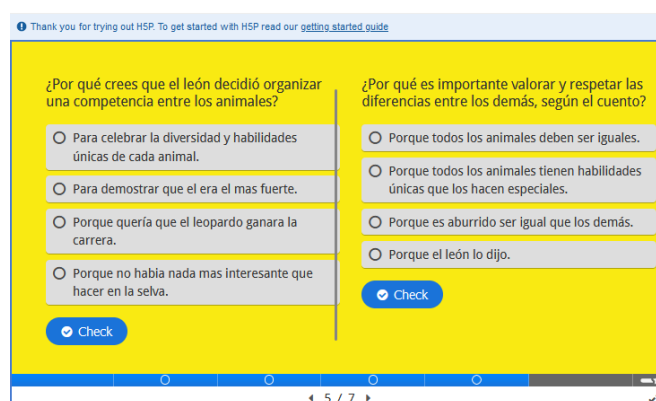


- Leer en voz alta el primer párrafo del texto y luego pedir a los estudiantes que continúen con la lectura en voz baja e individualmente.
- Detenerse en distintos puntos para explicar el significado de algunas palabras desconocidas que puedan presentarse.
- Proporcionar a los niños acceso a H5P para que experimenten y resuelvan actividades relacionadas al texto leído.

<https://h5p.org/node/1456637>



<https://h5p.org/node/1456575>



EVALUACIÓN

- Formar grupos de 4 o 5 estudiantes y discutir las respuestas a las preguntas de la actividad anterior para comparar las diferentes interpretaciones.
- Reflexionar sobre la experiencia de realizar actividades interactivas para mejorar su comprensión lectora.

ESTRATEGIA 2: Descifrando Palabras Mágicas: Aprendiendo Inferencia de Significados.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

“LL.3.3.2. Comprender los contenidos implícitos de un texto mediante la realización de inferencias fundamentales a partir del contenido de un texto”



Recursos		
Materiales	Digitales	Humanos
Computadora	FLIPHTML5	Docente
Proyector	✓ https://fliphtml5.com/yrdfu/jolv	tutora
Materiales	H5P	Estudiantes
varios del aula	✓ https://h5p.org/node/1456650 YOUTUBE	
	✓ https://www.youtube.com/watch?v=pKT9iUNYpGc H5P	
	✓ https://h5p.org/node/1456664	

Tiempo: 45 – 60 minutos

Objetivo de aprendizaje:	Los niños aprenderán a inferir significados de palabras desconocidas utilizando el contexto y pistas visuales en un entorno interactivo H5P.
Estrategias metodológicas interactivas	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar a los niños que se convertirán en "detectives de palabras" y aprenderán a descifrar el significado de palabras desconocidas. • Presentar el objetivo de la clase: mejorar la habilidad de inferir significados a partir del contexto.

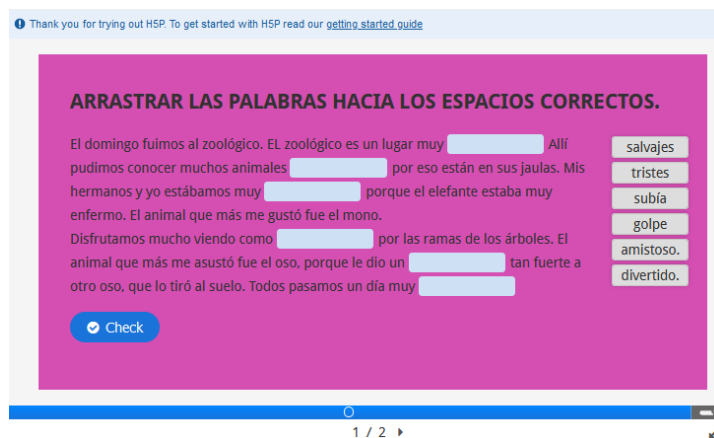
- Pedir que completen las actividades interactivas creadas en H5P basadas en el texto que leyeron. Animarlos a trabajar en parejas
- Proporcionar a los niños un texto apropiado para su nivel con algunas palabras desconocidas y pedir que lo lean.

<https://fliphtml5.com/yrdfu/jolv>



- Cambiar las palabras subrayadas del texto anterior con sinónimos.

<https://h5p.org/node/1456650>



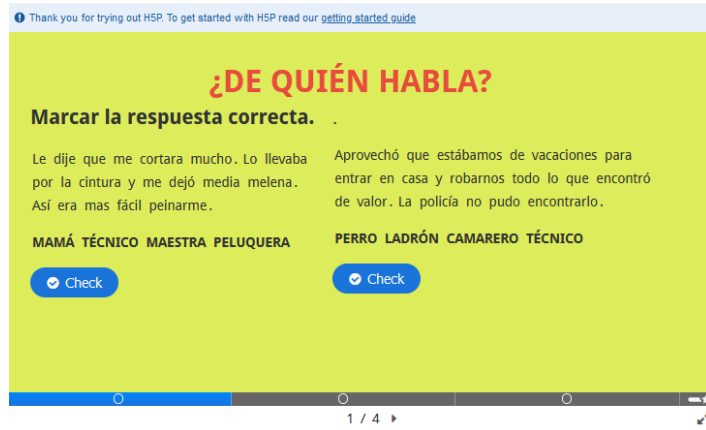
- Observar el video sobre las inferencias.

<https://www.youtube.com/watch?v=pKT9iUNYpGc>



- Proporcionar descripciones cortas y solicitar a los niños que trabajen en parejas para inferir el significado de lo que se indica en la descripción, basándose en el contexto y las pistas dadas.

<https://h5p.org/node/1456664>



- Solicitar que compartan las palabras que identificaron y cómo llegaron a sus conclusiones.
- Fomentar discusiones en grupo donde los estudiantes compartan sus inferencias y justifiquen sus respuestas.

EVALUACIÓN

- Relacionar las inferencias que hacen con situaciones de la vida cotidiana.
- Resaltar los aspectos clave de la lección y reforzar la importancia de inferir significados de palabras desconocidas.

ESTRATEGIA 3: Explorando Tipos de Textos con H5P.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

“L.L.3.4.5. Integrar relatos, descripciones, exposiciones e instrucciones en diferentes tipos de texto producidos con una intención comunicativa y en un contexto determinado.”



Recursos		
Materiales	Digitales	Humanos
Computadora	GENEALLY	Docente
Proyector	✓ https://view.genial.ly/5fa70df96e19530ce1738399/horizontal-infographic-lists-tipo-de-textos	tutora Estudiantes

Materiales varios del aula	EDUCAPLAY ✓ https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16802588-tipo_de_textos.html H5P ✓ https://h5p.org/node/1456678 ✓ https://h5p.org/node/1456682
Tiempo:	45 – 60 minutos
Objetivo de aprendizaje:	Los niños identificarán y comprenderán diferentes tipos de textos a través de actividades interactivas en H5P.
Estrategias metodológicas interactivas	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar un ambiente de confianza y participación solicitando que los estudiantes se presenten brevemente imitando a un animal. • Presentar el objetivo de la clase: identificar y comprender los tipos de textos a través de actividades interactivas.

- Proyectar imágenes con diferentes tipos de textos.
- Mencionar ejemplos de cada tipo de texto y anotar las respuestas en el pizarrón.
- Proyectar la siguiente presentación para explicar brevemente cada tipo de texto, mencionando su función y características principales.

<https://view.genial.ly/5fa70df96e19530ce1738399/horizontal-infographic-lists-tipo-de-textos>



- Ingresar a este enlace y buscar en la sopa de letras los tipos de textos estudiados.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16802588-tipo_de_textos.html



- Pedir que lean los textos que se presentan en el siguiente enlace y seleccionar a que tipo de texto pertenece.

<https://h5p.org/node/1456678>

Thank you for trying out H5P. To get started with H5P read our [getting started guide](#)

Un volcán es una formación geológica con forma de montaña y una abertura en su cima, llamada chimenea. Los volcanes provocan erupciones, es decir, emisiones de lava, gases y cenizas procedentes del núcleo de la Tierra.

Texto expositivo
 Texto descriptivo
 Texto Informativo
 Texto narrativo
 Texto argumentativo

Check

4 / 6

Reuse Embed H5P

- Analizar e identificar las características de cada tipo de texto.
- Reconocer el tipo de texto que corresponde a cada descripción.

<https://h5p.org/node/1456682>

Thank you for trying out H5P. To get started with H5P read our [getting started guide](#)

ESCRIBE A QUÉ TIPO DE TEXTO PERTENECE LA SIGUIENTE CARACTERÍSTICA

Escribe solo con letra minúscula.

- Relata hechos que pasan a personajes

- Cuenta como son los objetos

- Explica y transmite información objetiva

- Defiende ideas y expresa opiniones

- Comunican hechos sobre la realidad

Check

1 / 2

Reuse Embed H5P

- Discutir las respuestas correctas después de completar la actividad.

EVALUACIÓN

- Preguntar a los estudiantes qué han aprendido sobre los tipos de textos y cómo pueden aplicar ese conocimiento en su vida diaria.
- Ayudar a los estudiantes a relacionar los tipos de textos con situaciones cotidianas, pidiendo que identifiquen ejemplos de diferentes tipos de textos en su entorno, como anuncios, noticias, relatos, instrucciones, etc.

ESTRATEGIA 4: Uso correcto de la 'H' con H5P.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

“LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras y de la tilde.”



Recursos		
Materiales	Digitales	Humanos
Computadora	H5P	Docente
Proyector	<ul style="list-style-type: none"> • https://h5p.org/node/1456685 	tutora
Materiales varios del aula	<ul style="list-style-type: none"> • https://h5p.org/node/1456687 • https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16802828-palabras_homofonas_con_el_uso_de_la_h.html • https://h5p.org/node/1456693 	Estudiantes
Tiempo:	45 – 60 minutos	
Objetivo de aprendizaje:	Los niños comprenderán cuándo y cómo usar la letra "h" de manera correcta en palabras a través de actividades interactivas en H5P.	
Estrategias metodológicas interactivas		
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Comenzar la clase explicando que se convertirán en "detectives de la letra 'h'" y aprenderán cuándo usarla correctamente. • Presentar el objetivo de la clase: comprender el uso correcto de la "h" en palabras. • Explicar brevemente la importancia de usar correctamente la letra "h" en las palabras. 	

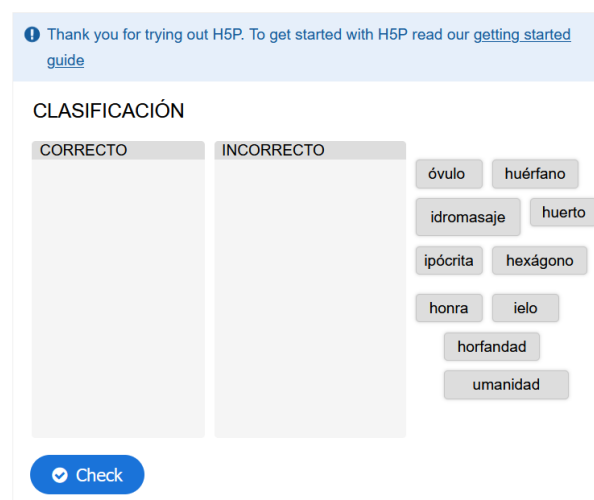
- Comenzar por enseñar las reglas ortográficas relacionadas con el uso de la letra "h".

<https://h5p.org/node/1456685>



- Proyectar una lista de palabras que se escriben la letra "h" y otras palabras sin "h"
- Pedir a los estudiantes que en parejas, identifiquen las palabras que están escritas correctamente.

<https://h5p.org/node/1456687>



- Revisar las repuestas entre todos y aclarar cualquier duda
- Pedir que resuelvan la siguiente actividad y retroalimentar el uso de la h en palabras homófonas

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16802828-palabras_homofonas_con_el_uso_de_la_h.html

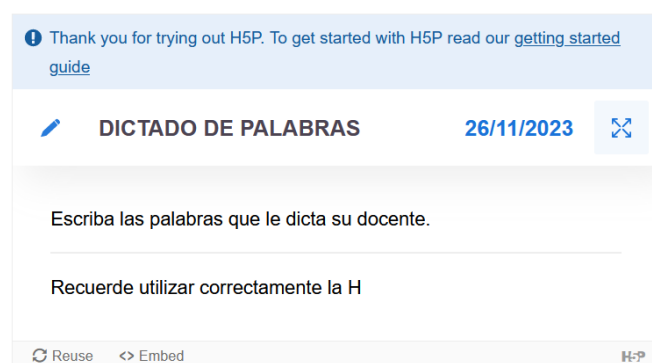


- Pedir que compartan las palabras que identificaron y cómo llegaron a sus conclusiones.
- Resaltar los aspectos clave de la lección y reforzar la idea de que es importante usar la "h" de manera correcta en las palabras.

EVALUACIÓN

- Realizar ejercicios de dictado que incluyan palabras con la letra "h"

<https://h5p.org/node/1456693>





- Preguntar a los estudiantes qué aprendieron en la clase sobre el uso correcto de la letra "h" y anotar sus preguntas en el tablero anterior
- Reforzar la importancia de practicar el uso correcto de la letra "h" en su escritura diaria.

ESTRATEGIA 5: Aventuras con el uso correcto de las letras 'B' y 'V' en H5P.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

“LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de

las letras y de la tilde.”  

Recursos		
Materiales	Digitales	Humanos
Computadora	LIVEWORKSHEETS	Docente
Proyector	✓ https://www.liveworksheets.com/es/w/es/espanol-quinto-grado/7353105	tutora
Materiales varios del aula	H5P ✓ https://h5p.org/node/1456723 ✓ https://h5p.org/node/1456716 CEREBRITI https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/uso-correctamente-la-v-y-b MENTIMETER ✓ https://www.menti.com/alwpmp9kwnhn	Estudiantes

Tiempo:	45 – 60 minutos
Objetivo de aprendizaje:	Los niños comprenderán cuándo y cómo usar las letras "b" y "v" de manera correcta en palabras, a través de actividades interactivas en H5P.

Estrategias metodológicas interactivas

- Pedir a los estudiantes que ingresen al siguiente enlace y resuelvan la actividad propuesta

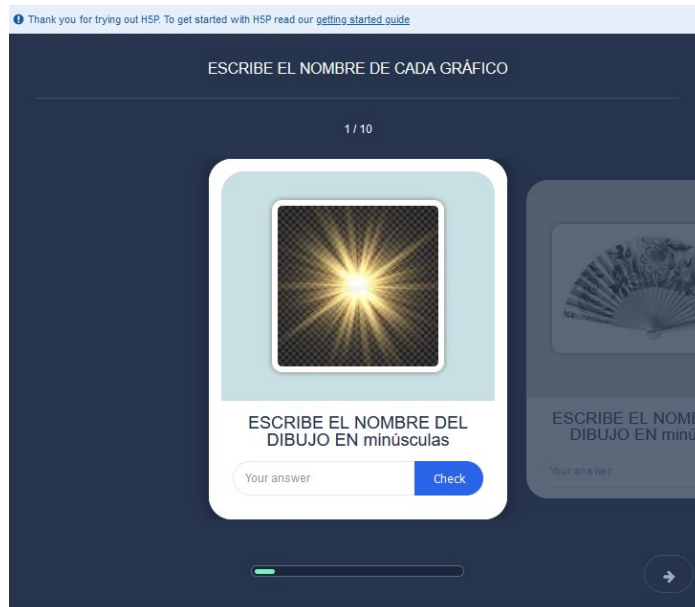
<https://www.liveworksheets.com/es/w/es/espanol-quinto-grado/7353105>



- Realizar distintas preguntas en base a la escritura de palabras.
- Presentar el objetivo de la clase: comprender el uso de "b" y "v" en palabras.
- Comenzar la lección preguntando a los estudiantes lo que conocen sobre las reglas de la "b" y la "v". Esto puede ayudar a contextualizar la lección y activar su conocimiento previo.

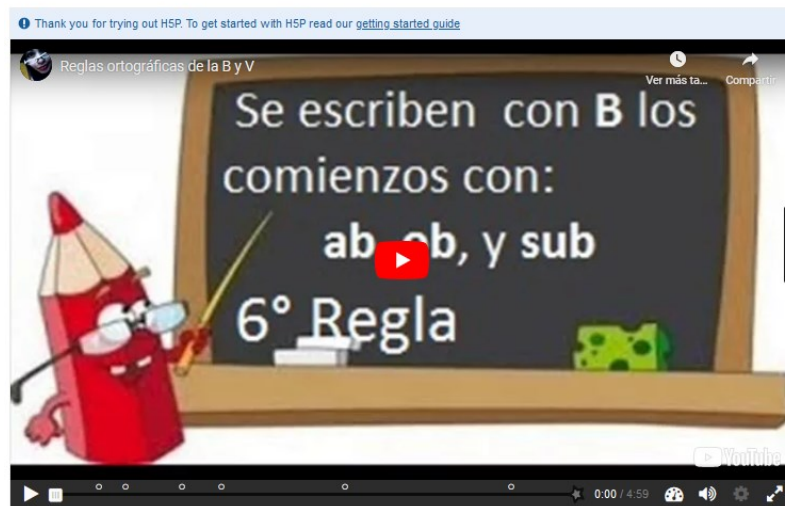
- Mostrar imágenes que se escriban con "b" y "v" y pedir a los estudiantes que escriban el nombre correspondiente.

<https://h5p.org/node/1456723>



- Establecer la regla ortográfica del uso de la "b" y "v" interactuando con el siguiente video interactivo

<https://h5p.org/node/1456716>



- Corregir los errores cometidos anteriormente
- Resolver la actividad propuesta

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/uso-correctamente-la-v-y-b>

USO CORRECTAMENTE LA V Y B

> Creado por fernanda

00/05

Haz click solo sobre la respuesta correcta.

02:00

No quiero que ____ esa caja



bacies

vacies

- Proporcionar a los estudiantes textos con errores de "b" y "v" y pedirles que los corrijan.

- Realizar un dictado de oraciones que contengan palabras con "b" y "v", y pedir a los estudiantes que las escriban correctamente en el siguiente enlace

<https://www.menti.com/alwpmp9kwnhn>



EN EL SIGUIENTE APARTADO ESCRIBA LAS PALABRAS QUE LE DICTE SU DOCENTE Y ENVÍE

Short answers are recommended. You have 200 characters left.

200

You can submit multiple responses

Submit

- Solicitar a los estudiantes que escriban adivinanzas que incluyan palabras con "b" y "v" siguiendo las reglas ortográficas.

ESTRATEGIA 6: Utilizo correctamente la “g” y “j”.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

“LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras y de la tilde.”



Recursos		
Materiales	Digitales	Humanos
Computadora	JIGSAWPLANET	Docente
	✓ https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1742a611c240	tutora
Proyector		Estudiantes
Materiales varios del aula	H5P	
	✓ https://h5p.org/node/1457246	
	✓ https://h5p.org/node/1457256	
	✓ https://h5p.org/node/1457258	
	QUIZIZZ	
	✓ https://quizizz.com/admin/quiz/654acce697edbb44839b7e01/uso-de-la-j-y-g	

Tiempo:	45 – 60 minutos
Objetivo de aprendizaje:	Los niños comprenderán cuándo y cómo usar las letras "j" y "g" de manera correcta en palabras, a través de actividades interactivas en H5P.

Estrategias metodológicas interactivas

- Solicitar a los estudiantes que armen el rompecabezas.

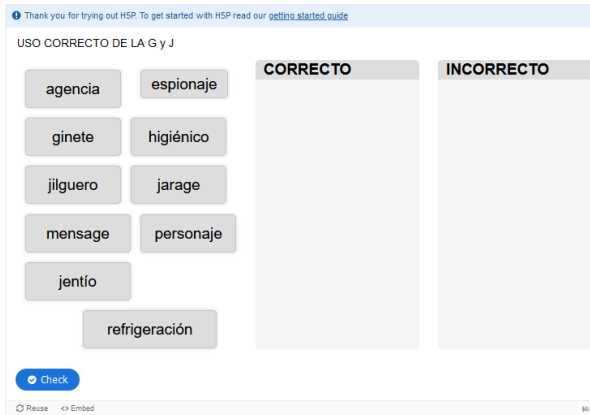
<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1742a611c240>



- Realizar preguntas con respecto al rompecabezas formado, activando saberes previos sobre el uso de la j y g
- Nombrar el objetivo de la clase

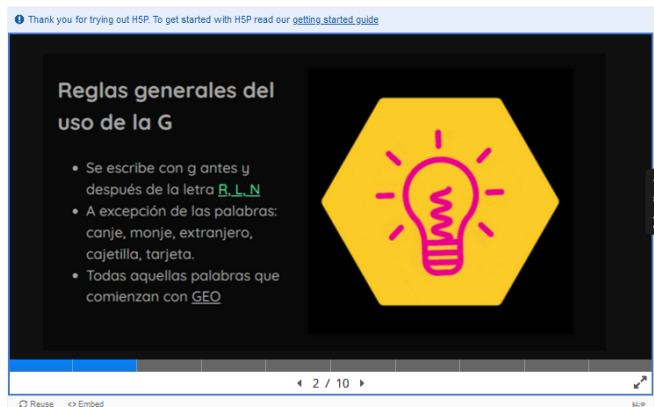
- Pedir que lean las palabras del listado e identifiquen su correcta escritura

<https://h5p.org/node/1457246>



- Proyectar una presentación de diapositivas que contenga las reglas y ejemplos claros sobre el uso correcto de las letras "j" y "g".

<https://h5p.org/node/1457256>



- Explicar las diferencias entre ambos sonidos y cómo se aplican en diferentes palabras
- Corregir las falencias encontradas en la actividad anterior.
- Realizar una actividad de juego de roles en la que los estudiantes interpretan personajes que utilizan palabras con "g" y "j" en situaciones cotidianas.

- Dividir a los estudiantes en parejas y proporcionar a cada pareja un enlace con ejercicios sobre el uso de la j y g.

EJERCICIO 1

<https://h5p.org/node/1457258>

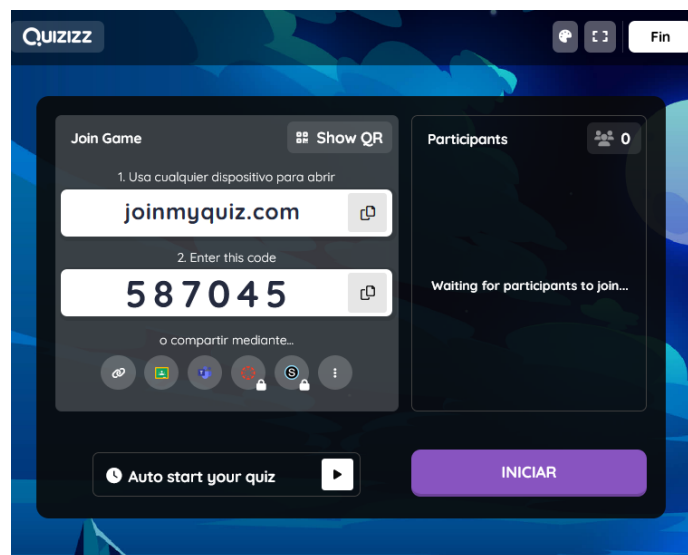
Thank you for trying out H5P. To get started with H5P read our [getting started guide](#)

Completa los espacios en blanco con j o g según corresponda.

a <input type="text"/> encia	a <input type="text"/> eno
a <input type="text"/> edrez	a <input type="text"/> illidad
a <input type="text"/> etreo	conser <input type="text"/> e
mensa <input type="text"/> ero	tra <input type="text"/> e
prodi <input type="text"/> ioso	ma <input type="text"/> isterio
via <input type="text"/> e	<input type="text"/> ente
paisa <input type="text"/> e	<input type="text"/> esto

EJERCICIO 2

<https://quizizz.com/admin/quiz/654acce697edbb44839b7e01/uso-de-la-j-y-g>



- Pedir a los estudiantes que compartan lo que han aprendido en la clase.
- Hacer preguntas para comprobar su comprensión y brindar retroalimentación positiva.
- Animar a los estudiantes a seguir practicando en casa.

ESTRATEGIA 7: Uso correctamente la “c”, “s” y “z” en mi escritura.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

“LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras y de la tilde.”



Recursos		
Materiales	Digitales	Humanos
Computador	YOUTUBE	Docente
a	<ul style="list-style-type: none"> https://www.youtube.com/watch?v=suYGMc7Uq 	tutora
Proyector	XI	Estudiante
Materiales	H5P	s
varios del aula	<ul style="list-style-type: none"> https://h5p.org/node/1457299 https://h5p.org/node/1457311 https://h5p.org/node/1457313 PADLET <ul style="list-style-type: none"> https://padlet.com/fernandatoapanta/escriba-en-este-apartado-las-palabras-que-dicta-la-profesora-36fz60wikni9t30e 	
Tiempo:	45 – 60 minutos	
Objetivo de aprendizaje :	Los niños adquirirán la habilidad de utilizar la 'c,' 's' y 'z' de manera correcta en palabras, al comprender cuándo y cómo aplicarlas adecuadamente, mediante la participación en actividades interactivas en H5P.	
Estrategias metodológicas interactivas		

- Presentar el objetivo de la clase.
- Pedir a los estudiantes que se presenten brevemente, mencionando una palabra que contenga las letras 'c,' 's' o 'z'.
- Proyectar el siguiente video e interactuar en el mismo.

<https://www.youtube.com/watch?v=suYGMc7UqXI>



Practiquemos el uso correcto de la "C", "S" y "Z"

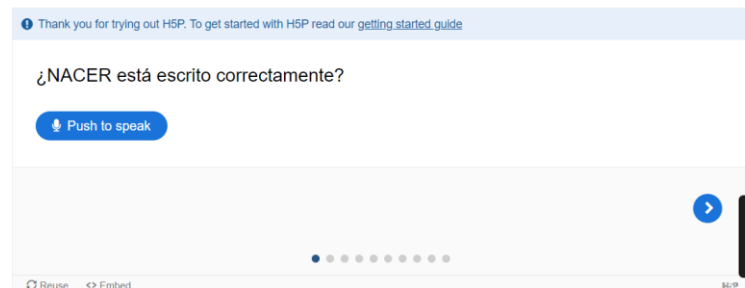
- Explicar a los estudiantes la regla ortográfica haciendo énfasis cuándo se utiliza la 'c,' 's' o 'z' en las palabras y practicar.

<https://h5p.org/node/1457299>

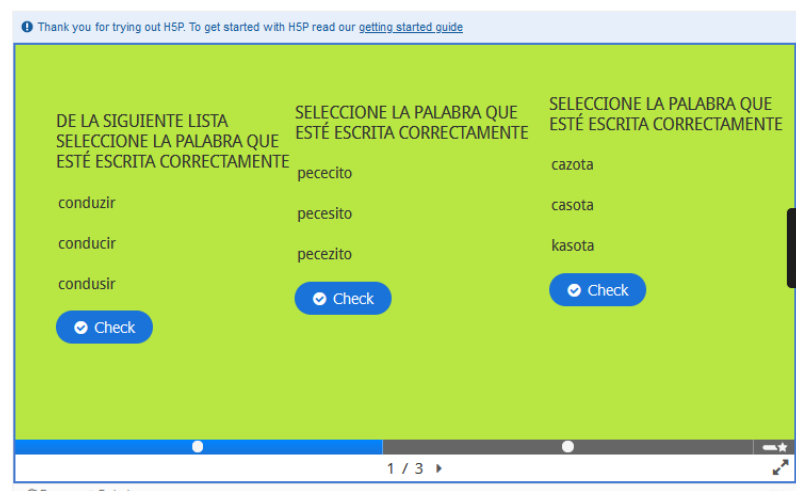


- Proporcionar algunos ejemplos y resolver posibles dudas.
- Identificar las palabras que se escriben con C,S y Z respondiendo verdadero o falso.

<https://h5p.org/node/1457311>

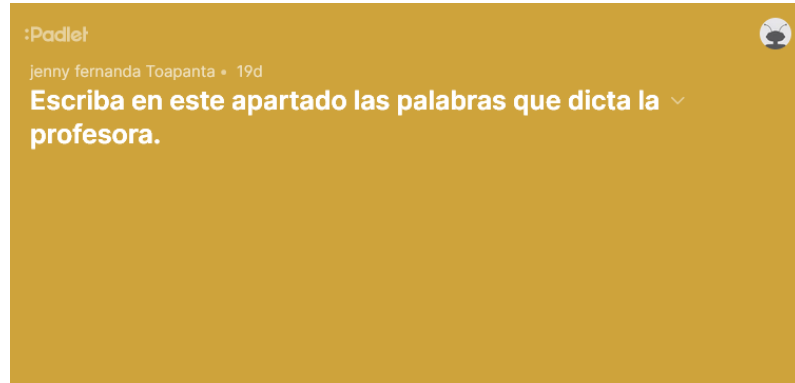


<https://h5p.org/node/1457313>



- Leer una serie de palabras en voz alta y pedir a los estudiantes que las escriban en el siguiente enlace

<https://padlet.com/fernandatoapanta/escriba-en-este-apartado-las-palabras-que-dicta-la-profesora-36fz60wikni9t30e>



- Corregir en conjunto los dictados y resolver cualquier duda.

EVALUACIÓN

- Animar a los niños a escribir oraciones o pequeños textos con las palabras corregidas.
- Realizar un breve resumen del tema tratado, destacando las reglas ortográficas aprendidas y su correcta aplicación.

ESTRATEGIA 8: Elevo mi escritura con el uso correcto de las mayúsculas.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

“LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras y de la tilde.”



Recursos		
Materiales	Digitales	Humanos
Computadora	GOOGLE FORMS	Docente
Proyector	✓ https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdyKHb87j2EinN9YlmCMIXxARutDS_LSY8ai-aciG_kAwhOjQ/viewform	tutora
Materiales varios del aula	YOUTUBE	Estudiantes antes
	✓ https://www.youtube.com/watch?v=FQtx8QULabg	

H5P

✓ <https://h5p.org/node/1457348>

LIVEWORKSHEETS

✓ <https://www.liveworksheets.com/w/es/comunicacion-y-lenguaje/7353156>

Tiempo: 45 – 60 minutos

Objetivo de aprendizaje: Mejorar la habilidad de escribir evitando errores comunes relacionados con el uso de mayúsculas en textos escritos con la ayuda de H5P.

Estrategias metodológicas interactivas

INICIO

- Escribir en el pizarrón una serie de palabras, algunas con mayúsculas y otras sin ellas.
- Pedir a los alumnos que identifiquen las palabras que están escritas incorrectamente y las corrijan.
- Pedir a los estudiantes que lean las siguientes afirmaciones e indiquen si es verdadero o falso.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdyKHb87j2EinN9YlmCMIXxARutDS_LSY8ai-aciG_kAwhOjQ/viewform



USO CORRECTO DE LA MAYÚSCULA

Seleccione la respuesta correcta.

fernandatoapanta@gmail.com [Cambiar de cuenta](#)

No compartido


* Indica que la pregunta es obligatoria

Se escribe con mayúscula al inicio de la oración. *

Verdadero

Falso

Usamos mavúsculas en todas las palabras *

-
- 
- Revisar en conjunto las respuestas y guiarlos hacia una reflexión sobre los errores más comunes que cometen al utilizar las mayúsculas.
-

- Observar el siguiente video.

<https://www.youtube.com/watch?v=FQtx8QULabg>



Utilizando correctamente la mayúscula.

Oculto



jenny fernanda Toapanta
1 suscriptor

Estadísticas

Editar vídeo









- Realizar una explicación sobre las reglas básicas del uso de mayúsculas en textos escritos.
- Resaltar los casos más comunes, como el inicio de oraciones, nombres propios, títulos, etc.
- Utilizar ejemplos para que los alumnos comprendan mejor.
- Pedir ingresar a los siguientes enlaces y realizar las actividades propuestas.

EJERCICIO 1

<https://h5p.org/node/1457348>

Thank you for trying out H5P. To get started with H5P read our [getting started guide](#)

Observe las imágenes, identifique su nombre y arrastre la respuesta correcta.

<input type="checkbox"/> guana				
<input type="checkbox"/> rsula				
<input type="checkbox"/> stra				
<input type="checkbox"/> mazonas				
<input type="checkbox"/> ris				
<input type="checkbox"/> vión				
<input type="checkbox"/> duardo				
<input type="checkbox"/> rizo				

a e I U o i A E

Check

1 / 2


EJERCICIO 2

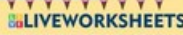
<https://www.liveworksheets.com/w/es/comunicacion-y-lenguaje/7353156>

LAS MAYÚSCULAS

1) Completa con la letra en minúscula o mayúscula según corresponda. Sigue las pistas de las oraciones.

- e gustaría montar a caballo.
- Aquel orrion se escapó de su jaula.
- engo un cuento de ncienta.
- ¿ amos a jugar en la playa?
- apá se fue a trabajar a la oficina pero nrique, no.
- Soy amigo de tu rimo ucas
- Tengo un tío que vive en ancia.
- Date prisa el tren esta por venir y i te vas a quedar aqui.
- Ella le contesto: i no sabes mejor quédate callado.
- Juan, sabel y brge son buenos amigos.
- En tavalo se llevará a cabo una expo feria de ropa por avidad.





FINISH!

EVALUACIÓN

- Resumir las principales reglas ortográficas sobre el uso de mayúsculas y su importancia en la escritura.
- Pedir a los alumnos que escriban un breve párrafo utilizando correctamente las mayúsculas.

ESTRATEGIA 9: Puntuando con precisión.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

“LL.3.4.13. Producir escritos de acuerdo con la situación comunicativa, mediante el empleo de diversos formatos, recursos y materiales.”



Recursos		
Materiales	Digitales	Humanos

Computadora	DRIVE	Docente
Proyector	✓ https://drive.google.com/file/d/1HuGczjGh6-gTrOGZnbKs3-gALpky8jYz/view	tutora
Materiales varios del aula	H5P ✓ https://h5p.org/node/1457351 ✓ https://h5p.org/node/1457510 ✓ https://h5p.org/node/1457512	Estudiantes

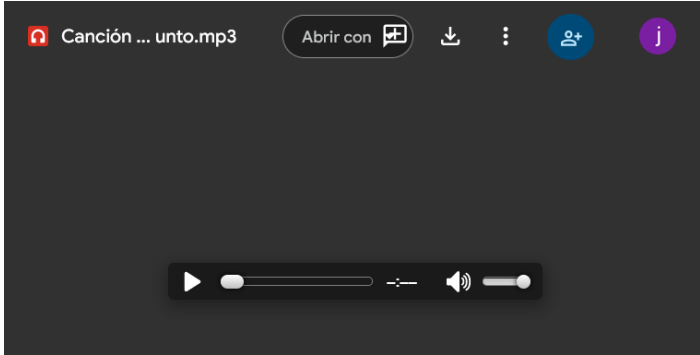
Tiempo:	45 – 60 minutos
----------------	-----------------

Objetivo de aprendizaje:	Reconocer la importancia de la claridad y la coherencia en la comunicación escrita aplicando adecuadamente la regla ortográfica del uso del punto.
---------------------------------	--

Estrategias metodológicas interactivas

INICIO

- Presentar el objetivo de la clase.
- Realizar un juego de palabras relacionado con el uso del punto. Por ejemplo, puedes mostrar oraciones sin el punto final y pedir a los estudiantes que lo coloquen en el lugar correcto.
- Comenzar la clase con una introducción sobre la importancia del uso correcto del punto en la escritura.
- Escuchar la siguiente canción.
<https://drive.google.com/file/d/1HuGczjGh6-gTrOGZnbKs3-gALpky8jYz/view>



- Destacar cómo el punto influye en la claridad y la organización de un texto.

- Explicar las reglas básicas relacionadas con el uso del punto, incluyendo el punto final en oraciones, abreviaturas, etc.

<https://h5p.org/node/1457351>

El Punto: Qué es, Cómo se usa, Reglas y Ejemplos

El punto se consideran el eje central de los llamados [signos de puntuación](#). Su uso, en general, se restringe a cuestiones gramaticales y semánticas. Principalmente, existen cuatro tipos de puntos.

1 / 4 ▶

- Pedir a los estudiantes ingresar a los siguientes enlaces:

<https://h5p.org/node/1457510>

EL PUNTO

1) Responda escribiendo V (verdadero) y F (falso) según el enunciado

Después de un punto se escribe con mayúscula.

Ponemos punto final al terminar un texto.

Cuando ponemos punto y seguido tenemos que escribir en otro párrafo.

Ponemos punto y aparte para separar una oración.

Check

1 / 3 ▶

<https://h5p.org/node/1457512>

Thank you for trying out H5P. To get started with H5P read our [getting started guide](#)

EJERCICIO EL PUNTO - UBIQUE LA DESCRIPCIÓN SEGÚN CORRESPONDA.

PUNTO Y SEGUIDO

PUNTO Y APARTE

PUNTO FINAL

Separa párrafos.

Finaliza un texto.

Separa oraciones.

Check

1 / 3 ▶

- Pide a los estudiantes que apliquen las reglas del uso del punto en un ejercicio de escritura creativa.

- Proporciona a los estudiantes una serie de oraciones donde deben aplicar la regla ortográfica del uso del punto. Trabajar en conjunto con ellos, explicando y corrigiendo cualquier error que puedan cometer.

- Proporcionar retroalimentación específica a los estudiantes sobre sus errores y áreas de mejora.
- Pide a los estudiantes que reflexionen sobre lo aprendido en la clase y respondan a la pregunta: ¿Por qué es importante aplicar correctamente las reglas ortográficas del uso del punto? Invita a algunos estudiantes a compartir sus respuestas en el siguiente enlace

<https://www.menti.com/al7ig5mbjubn>



¿Por qué es importante aplicar correctamente la regla ortográfica del uso del punto?

Short answers are recommended. You have 200 characters left.

200

You can submit multiple responses



Submit

- Resumir las principales reglas del uso del punto y su importancia en la escritura efectiva.

ESTRATEGIA 10: La oración y sus partes.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

“LL.3.4.1. Relatar textos con secuencia lógica, manejo de conectores y coherencia en el uso de la persona y tiempo verbal, e integrarlos en diversas situaciones comunicativas.”

comunicativas.”  

Recursos

Materiales	Digitales	Humanos
Computador	YOUTUBE	Docente
a	✓ https://www.youtube.com/watch?v=K3xjyncNS7I	tutora
Proyector	<u>7I</u>	Estudiante
Materiales	H5P	s
varios del aula	✓ https://h5p.org/node/1457538 ✓ https://h5p.org/node/1457554 ✓ https://h5p.org/node/1457560	


Tiempo:	45 – 60 minutos
Objetivo de aprendizaje :	Identificar el sujeto, predicado, verbo y adjetivo en una oración y comprender la función de cada parte en la estructura de una oración.

Estrategias metodológicas interactivas

INICIO


- Plantear el objetivo de la clase
- Comenzar escuchando una historia corta.

<https://www.youtube.com/watch?v=K3xjyncNS7I>



Cuento para concientizar la obediencia.

Oculto

 **jenny fernanda Toapanta**
1 suscriptor

[Estadísticas](#) [Editar vídeo](#)

- Pedir a los estudiantes que extraigan oraciones simples de la historia y las escriban en la pizarra.
- Reflexionar sobre la importancia que tienen las oraciones para formar un párrafo.

- Destacar las partes de la oración y cómo se conectan en una oración completa.
- Realizar ejercicios en conjunto con los estudiantes para identificar las partes de la oración.
- Pedir que los estudiantes realicen actividades interactivas que permitan a los estudiantes practicar la identificación de las partes de la oración.

EJERCICIO 1

<https://h5p.org/node/1457538>

EJERCICIO 2

<https://h5p.org/node/1457554>

EJERCICIO 3: Leer la oración, identificar la parte que solicita y responder.

<https://h5p.org/node/1457560>



New to H5P? Read the [installation guide](#) to get H5P on your own site.

- Pedir a los estudiantes que creen oraciones que incluyan sujeto, predicado, verbo y adjetivo.
- Revisar y discutir estas oraciones en clase para identificar sus componentes.
- Proporcionar una retroalimentación específica sobre los ejercicios de los estudiantes.

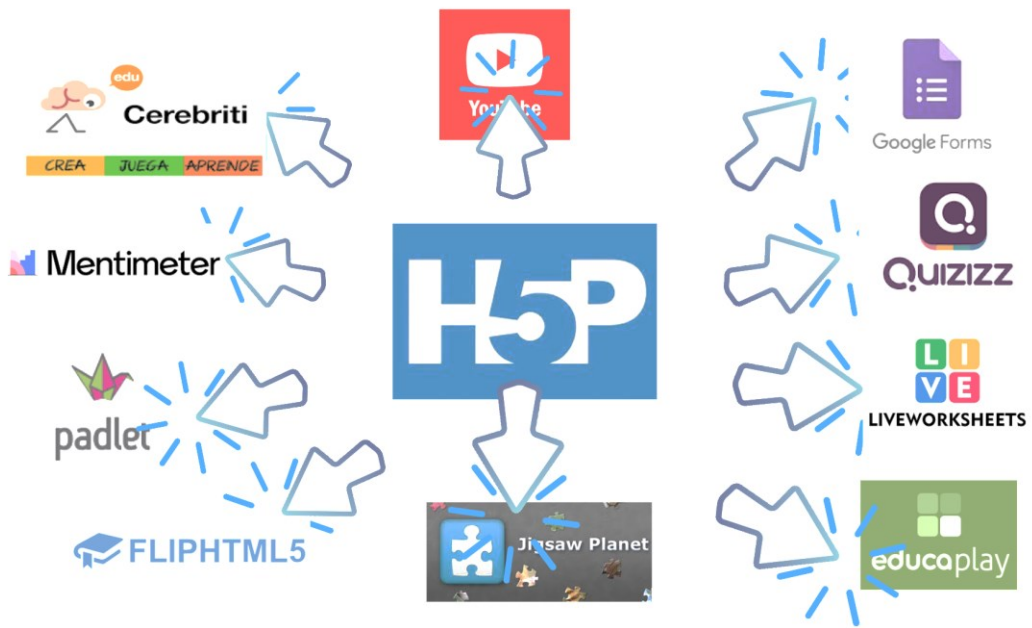
EVALUACIÓN

- Proporcionar una serie de oraciones para que los estudiantes identifiquen el sujeto, predicado, verbo y adjetivo. Evaluar sus respuestas.
- Resumir las partes de la oración y cómo se utilizan para crear oraciones significativas.

Recomendaciones

1. Supervisar y apoyar a los niños mientras trabajan en las actividades en H5P para garantizar que tengan una experiencia educativa enriquecedora pero que sobre todo aprovechen al máximo esta herramienta.
2. Retroalimentar los contenidos de forma constante para que los estudiantes consoliden sus habilidades.
3. Brindar apoyo adicional a estudiantes que tengan dificultades en el aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales de los estudiantes.
4. Adaptar la dificultad de las actividades y palabras al nivel de los niños y proporcionar una experiencia educativa divertida y enriquecedora.
5. Utilizar evaluaciones formativas, como cuestionarios o ejercicios de aplicación para medir el progreso de los estudiantes a lo largo del proceso. Luego, establecer evaluaciones sumativas, como pruebas escritas, para medir el aprendizaje final.

Recursos que se han vinculado con H5P



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Tras la evaluación realizada en la Escuela "Ecuador", se identificaron varias dificultades que los estudiantes del subnivel medio enfrentan en los ámbitos de lectura y escritura. Estas dificultades pueden incluir problemas de comprensión, falta de fluidez en la lectura, y deficiencias en la expresión escrita.
- Se llevó a cabo un diagnóstico exhaustivo de las competencias digitales de los docentes del subnivel medio en el manejo de la herramienta H5P para la creación de contenido interactivo. Este análisis reveló diferentes niveles de familiaridad y dominio con la herramienta, destacando áreas de mejora y necesidades de capacitación.
- Se diseñó una propuesta de contenido interactivo utilizando la herramienta H5P, dirigida a abordar las dificultades identificadas en lectura y escritura. Esta propuesta se estructuró de manera que permita a los estudiantes del subnivel medio desarrollar habilidades y destrezas clave en estos aspectos, proporcionando actividades atractivas y efectivas para su aprendizaje.

Recomendaciones

- Integrar el contenido interactivo desarrollado con H5P en el plan de estudios de la Escuela "Ecuador", asegurando que esté alineado con los objetivos educativos y las competencias requeridas en el subnivel medio. Esto garantizará que los estudiantes tengan acceso regular a actividades que fortalezcan sus habilidades de lectura y escritura.
- Implementar programas de capacitación y formación para los docentes del subnivel medio en el manejo de la herramienta H5P. Esto les permitirá aprovechar al máximo las funcionalidades de la herramienta y crear contenido interactivo de alta calidad para el aprendizaje de los estudiantes.
- Establecer mecanismos de monitoreo y evaluación para seguir de cerca el progreso de los estudiantes en lectura y escritura, así como la efectividad del uso de la herramienta H5P en el aula. Esto permitirá realizar ajustes y mejoras continuas en la propuesta de contenido interactivo y en las estrategias pedagógicas empleadas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Angulo, M., y Bisbicus, J. (2021). Estrategia educativa interactiva para procesos de lectoescritura.
<https://repositorio.ecci.edu.co/bitstream/handle/001/2396/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias, F. (2012). El proyecto de Investigación—Introducción a la metodología científica (6.^a ed.). Episteme. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Barreyro, J. P. (2020). La comprensión del texto escrito.
<https://www.teseopress.com/competencialectora/chapter/la-compresion-del-texto-escrito/>
- Baumann. (2014). La eficacia de un modelo de instrucción directa en la enseñanza de la comprensión de ideas principales. *Taylor y Francis Online*, 8, (31-32).
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02103702.1985.10822086>
- Becerra Hernández, R. (2010). Investigación-acción participativa, crítica y transformadora Un proceso permanente de construcción. 3(2).
<http://www.scielo.org.bo/pdf/rieiii/v3n2/a05.pdf>
- Beltrán, R. O., Gómez, M. B., y Uriarte, J. R. (2019). Nativos digitales y aprendizaje | Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes. <https://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/332>
- Canese, V., y Castillo, M. (2020). El uso de la herramienta H5P para la creación de lecciones inter-activas de idiomas: Opciones, posibilidades, limitaciones y dificultades. *Revista Paraguaya de Educación a Distancia (REPED)*, 1(2), Article 2.
- Cano-Escobar, M.-A. (2017). Metodología Montessori y habilidades lingüísticas.
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2003). Enseñar Lengua (9.^a ed.).
- Castro, C., Botero, R., y Guevara, R. (2015). Categorización de los Contenidos Interactivos. Nuevas Ideas en Informática Educativa.
<https://www.tise.cl/volumen11/TISE2015/656-661.pdf>

- Cervantes-Castro, R. D., Pérez-Salas, J. A., y Pérez-Salas, M. D. (2017). Niveles de Comprensión Lectora. Sistema CONALEP: Caso específico del plantel N° 172, de ciudad Victoria, Tamaulipas, en alumnos del quinto semestre. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades SOCIOTAM*, 27(2), Article 2.
- Chancusig, J. C. C., Lagla, G. A. F., Alvarez, G. S. V., Moreano, J. A. C., Pico, O. A. G., y Chicaiza, E. M. I. (2017). Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las TIC'S en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemática. *Revista Boletín Redipe*, 6(4), Article 4.
- Constitución de la República del Ecuador, Registro Oficial 449 del 20 de octubre de 2008 (Ecuador). https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Cuervo Echeverri, C. L., y Flórez Romero, R. (2003). *El regalo de la escritura: Cómo aprender a escribir*. Universidad Nacional de Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/49851>
- Delicia, D. D. (2015). Desarrollo de la sintaxis, argumentación y orientaciones en la enseñanza de la lengua Forma y Función. Universidad Nacional de Colombia Bogotá, Colombia, 28(2), 135-153.
- Díaz, H. S. (2020). Uso educativo de la herramienta H5P para el Desarrollo de Contenido Interactivo. <https://tzibalnaah.unah.edu.hn/xmlui/bitstream/handle/123456789/13703/Ponencia%20DIE%20-%20Uso%20educativo%20de%20la%20herramienta%20H5P%20para%20el%20Desarrollo%20de%20Contenido%20Interactivo...pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Durán, G., Rozo, Y., Soto, A., Arias, L., y Palencia, E. (2018). Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del uso de las TIC en estudiantes de educación primaria. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), Article 3. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.46>
- Duran, Y., y Gómez, S. (2019). Desarrollo de la lectura crítica según la teoría de Isabel Solé en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Manuel J del

- Castillo de Ciénaga Magdalena. *Revista Docentes* 2.0, 7(2), 53-59.
<https://doi.org/10.37843/rted.v7i2.11>
- Faúndez, L., Troncoso, C., Lillo, N., y Candia, N. (2022). *Métodos para la Enseñanza de la Lectura en Segundo Año Básico en contexto de Pandemia en la Región del Biobío* [Thesis, Universidad Católica de la Santísima Concepción].
<http://repositoriodigital.ucsc.cl/handle/25022009/3275>
- Fernández-Rufete, N. A. (2015). Enseñanza de la ortografía, tratamiento didáctico y consideraciones de los docentes de Educación Primaria de la provincia de Almería. 4, 7-24.
- Gavilanes, M. A., Yanza, W., Inca, A., Torres, G., y Sánchez, R. (2019). Las TICs en los procesos de enseñanza y aprendizaje | *Ciencia Digital*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v3i2.6.575>
- Gil, A., y Berlanga, I. (2013). La interactividad en el aula. *Un reto de la escuela 2.0*. 56-75.
- Gil, I. (2014). El método equivocado para enseñar gramática (y el más utilizado). *elconfidencial.com*. https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2014-02-27/el-metodo-equivocado-para-ensenar-gramatica-y-el-mas-utilizado_94325/
- Giraldo Giraldo, C. (2016). La escritura en el aula como instrumento de aprendizaje. *Estudio en universidades. Ánfora*, 22(38), 39-60.
<https://doi.org/10.30854/anf.v22.n38.2015.25>
- Gómez, L. F. (2008). El desarrollo de la competencia lectora en los primeros grados de primaria.
- Gómez, L. M., y Macedo, J. C. (2010). Importancia de las Tic en la Educación Básica Regular. *Investigación Educativa*, 14(25), Article 25.
- Gómez Torrego, L. (2015). *Gramática didáctica del español*. Ediciones SM España.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ZnbHDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=gramatica&ots=UgqKW4ozKr&sig=qGqlj_HFPJXRvaYtysuf1bP23G8#v=onepage&q&f=false
- Guevara, R., Botero, R., y Castro, C. (2015). Una revisión a los niveles de interactividad de los contenidos digitales. 469-472.

- Guevara, R. C., y Mira, J. F. (2018). La interactividad en los contenidos digitales: Objetos Virtuales de Aprendizaje y MOOCs.
- Gutierrez, R., y Diez, A. (2017). Efectos de un Programa de conciencia fonológica en el aprendizaje de la lectura y la escritura. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 28(2), 30-45.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista, M. del P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6.^a ed.). <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Edamsa Impresiones, S.A.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Jumbo, G. N. J., Mejía, D. Y. M., y González, E. L. (2023). Métodos y procesos didácticos: Todo lo que un docente de lengua y literatura debe saber. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 10100-10118.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5193
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2016). Obtenido del Ministerio de Educación de Ecuador <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397.
- López, S. R. R., Ramirez, M. T. G., Rodriguez, I. S. R., Alexander, A. M., y García, M. A. C. (2020). Objeto virtual de aprendizaje creado con plataforma de software libre H5P y su impacto en el aprendizaje. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 14(2), 01-14.

- Macias-Figueroa, F. M., y Marcillo-García, E. (2021). Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el hábito de la lectura. 6(3), 958-976. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2415>
- Ministerio de Educación. (2016). Niveles de Educación Obligatoria Subnivel MEDIO. En Niveles de Educación Obligatoria Subnivel MEDIO. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Media.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). Guía para docentes. Lengua y Literatura. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/09/LENGUA-Y-LITERATURA-2-DOCENTE.pdf>
- Moncini, R., y Pirela, W. (2021). Estrategias de enseñanza virtual utilizadas con los alumnos de educación superior para un aprendizaje significativo. SUMMA. Revista disciplinaria en ciencias económicas y sociales, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.47666/summa.3.1.13>
- Mujica-Sequera, R. (2020). E-Learning como estrategia pedagógica en la educación superior. Revista Docentes 2.0, 9(1), 37-41. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.103>
- Navajas, A. (2019, 14). Etapas en el desarrollo de la lectoescritura [Psicología Infantil]. <https://psicoabaco.es/etapas-en-el-desarrollo-de-la-lectoescritura/>
- Núñez, G. (2016). Historia de la educación lingüística y literaria.
- Ojeda, M. N. O. (2017). La importancia del hábito por la lectura en niños de primaria menor.
- Ortega, A. J. P. (2013). Desarrollo didáctico de la escritura. 240-242.
- Panta, K. J. (2017). Enfoques metodológicos en el diseño de trabajos de investigación en el ámbito educativo [Tesis de grado]. Universidad Técnica de Machala. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/11258/1/ECUACS%20DE0053.pdf>
- Patiño Prieto, J. C. (2016). Ambientes virtuales de aprendizaje: Usabilidad, prácticas y mediación cognitiva. Virtualmente. <https://journal.universidadean.edu.co/>

- Perero, C. L. (2022). Problemas de Aprendizaje en la lectura y la escritura: Una mirada desde la virtualidad [Tesis de grado]. Universidad Estatal Península de Santa Elena <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7603/1/UPSE-TEI-2022-0086.pdf>
- Profuturo. (2023, mayo). Competencias digitales docentes. <file:///C:/Users/DOCENTE/Zotero/storage/ZMGXMXTQ/competencias-digitales-docentes-guia-basica.html>
- Quesada, L. H., Simón, Y. V., y Cathcart, M. C. (2021). La estrategia de inferencia en la comprensión lectora. Estudio exploratorio en el contexto de la enseñanza del Español como Lengua Extranjera. *Educação & Formação*, 6(3). <https://www.redalyc.org/journal/5858/585868284004/html/>
- Resultados de PISA para el desarrollo. (2018). Instituto Nacional de Evaluación Educativa. https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/12/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123.pdf
- Rojas Crotte, I. R. (2011). Elementos para el Diseño de Técnicas de Investigación: Una propuesta de definiciones y procedimientos en la Investigación Científica. 12(24), 277-297.
- Romero, J. D. (2020). Herramienta H5P como estrategia didáctica virtual de aprendizaje que contribuya en el aprendizaje de competencias de lectura y escritura académica en estudiantes de primer semestre, modalidad a distancia de la USTA. [Tesis de maestría]. Universidad Santo Tomás de Aquino. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/31547/2020JuanRomero.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- Rosetti, S. R., García, M. T., Rojas, I. S., Alexander, A. M., y Moreno, A. O. (2019). Contenido interactivo con H5P. *Epistemus*, 13(26), Article 26. <https://doi.org/10.36790/epistemus.v13i26.98>
- Rugel, J. (2021). Revisión de la literatura sobre el uso de los servicios H5P como estrategia de aprendizaje: Un mapeo sistemático [Tesis de grado]. Universidad Salesiana Sede Guayaquil. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20944/1/UPS-GT003382.pdf>

- Ruiz Medina, M. I., Borboa Quintero, M. del S., y Rodríguez Valdez, J. C. (2013). El enfoque mixto de investigación en los estudios fiscales. *Tlatemoani: revista académica de investigación*, 13, 8.
- Sabino, C. A. (2010). *El proceso de Investigación*. Lumen Argentina.
- Siche, R. (2013). Los signos de puntuación en un artículo científico. 4(1). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=357633710007>
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*.
- Torres, M. E. (2018). La escritura y su importancia en la construcción del conocimiento. http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/17528/maria_torres.pdf;jsessionid=410C14BDB2E5DBA7A109BCE23A3A940A?sequence=2
- Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. (2020). Contenido interactivo con H5P. <https://www.uned.ac.cr/dpmd/pal/images/documentos/Profesores/contenido-interactivo-H5P.pdf>
- Vallejo, A. E., y González, A. H. (2018). Diseño de videos más efectivos, enriquecidos con interactividad, utilizando la herramienta H5P. V Foro Internacional de Educación en Entornos Virtuales y XVIII Encuentro AIESAD (Universidad Nacional de Quilmes, 2018). <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/81177>
- Vallejo, A., y González, A. (2022). Experiencia de capacitación docente en la creación de recursos digitales en H5P: caja de herramientas para la interactividad. 120-134.
- Valley, M. S. (2013, 26). El Proceso de Escritura. EDUTEKA. <https://eduteka.icesi.edu.co/proyecto/>
- Vélez, F. C., y Macías, M. Á. (2022). La conciencia lingüística en el aprendizaje de la lectoescritura. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada Yachasun*, 6(10), 93. <https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/211/353>
- Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Tello Cóndor, G., Castro Bungacho, S., Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Tello Cóndor, G., y Castro Bungacho, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502-514. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>

- Villegas, J. A. C. (2021, marzo 12). Una reflexión sobre algunos elementos para incrementar el hábito de la lectura y la comprensión lectora. Monografias.com. <https://www.monografias.com/docs110/reflexion-elementos-incrementar-lectura-comprension/reflexion-elementos-incrementar-lectura-comprension2>
- Villegas, K., Avendaño, R., Cáceres, N., Charris, N., López, M., Palacios, K., Torres, G., Ruiduiáz, Y., Bornachera, A., Caballero, D., Maldonado, Y., Cabana, E., Gutiérrez, F., Moreno, N., Carbone, A., y Serrano, V. (2018). Factores que intervienen en el aprendizaje de la lectoescritura en los niños y niñas de Tasajera. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.2.2018.04>
- Vital, M. (2017). La lectura y su importancia en la adolescencia. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4*, 5(10), Article 10. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/2579>
- Werlich, E. (1979). *Typologie der Texte. Entwurf eines*—ProQuest (2.^a ed.). <https://www.proquest.com/docview/1293749541>

ANEXOS

Anexo A. Solicitud de autorización para la aplicación del Trabajo de Investigación en la Institución Educativa.

SOLICITUD

Tabacundo, 20 de abril de 2023.

Msc. Doris Espinosa

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ECUADOR"

Presente

Yo, Jenny Fernanda Toapanta Tipán con cédula de identidad 1003942040, me dirijo a usted para solicitarle de la manera más comedida, la autorización respectiva para realizar mi Trabajo de Investigación, previo a la Obtención del Título de Maestría en Educación, Tecnología e Innovación en la institución que tan acertadamente la dirige.

Mi proyecto de Investigación se titula: "Herramienta HSp para la creación de contenido interactivo orientado al desarrollo de destrezas para lectura y escritura", y con su autorización podré llevar a cabo la recolección de datos e información que permitan desarrollar el mencionado proyecto.

Por la favorable atención a mi pedido, anticipo mi sincero agradecimiento.

Atentamente,




Leda. ~~Jenny~~ Fernanda Toapanta

C.I. 1003942040

jfernandatoapanta1992@hotmail.com



Recibido
21.04.2023


Anexo B. Instrumentos de recolección de datos.

TEST QUINTO DE BÁSICA	https://online.fliphtml5.com/yrdfu/kvqn/
TEST SEXTO DE BÁSICA	https://online.fliphtml5.com/yrdfu/vyjj/
TEST SEPTIMO DE BÁSICA	https://online.fliphtml5.com/yrdfu/bovt/
GUIA DE PREGUNTAS FOCUS GROUP	https://online.fliphtml5.com/yrdfu/itrg/
GUIA DE PREGUNTAS ENTREVISTA A EXPERTOS	https://online.fliphtml5.com/yrdfu/vvjd/

Anexo C. Solicitud de Validación de instrumentos de recolección de datos.



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
ESTATAL DEL CARCHI



Otavaló, 13 de junio de 2023.

Msc.
Jairo Chávez
DIRECTOR DE LA CARRERA DE EDUCACION BASICA.

De mis consideraciones:

Por medio de la presente, pongo en su conocimiento y le solicito muy comedidamente lo siguiente:

Yo, **Toapanta Tipán Jenny Fernanda**, con cédula de identidad 1003942040, Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, y maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi del programa de Maestría de Educación, Tecnología e Innovación, al momento me encuentro preparando el trabajo de titulación "Herramienta h5p para la creación de contenido interactivo orientado al desarrollo de destrezas para la lectura y escritura".

El objetivo general del proyecto es:

- Proponer la herramienta h5p para la creación de contenido interactivo que contribuya al desarrollo de destrezas para la lectura y escritura de los estudiantes del subnivel medio de la Escuela "Ecuador".

Los específicos son los siguientes:

- Identificar las principales dificultades que presentan los estudiantes del subnivel medio de la Escuela "Ecuador" en los ámbitos de la lectura y escritura.
- Diagnosticar las competencias digitales que tienen los docentes del subnivel medio de la Escuela "Ecuador" en el manejo de la herramienta h5p para la creación de contenido interactivo de lectura y escritura.
- Diseñar una propuesta de contenido interactivo con el uso de la herramienta h5p que permita el desarrollo de destrezas para la lectura y escritura de los estudiantes del subnivel medio.

Conocedor de su experiencia personal y su alta capacidad profesional me permito solicitarle, muy comedidamente su valiosa colaboración en la validación de los instrumentos a utilizarse en la recolección de datos de la investigación anteriormente mencionada.

De ante mano agradezco su gentil ayuda.

Saludos cordiales,

Jenny Fernanda Toapanta Tipán,
CI. 1003942040
Celular: 0992193558
Correo: fernandatoapanta1992@hotmail.com

Anexo D. Ficha de Validación Cuestionarios.



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información para utilizarse en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que, con su criterio, califique en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente. Si desea realizar observaciones puede escribirlos en la parte inferior, por último coloque sus datos y firme respectivamente.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: "Herramienta h5p para la creación de contenido interactivo orientado al desarrollo de destrezas para la lectura y escritura"

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Subrevelante	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta				X		
	Uso de signos de puntuación				X		
	Presenta una correcta tabulación				X		
1.2. Pertinencia de las preguntas	Presenta escalas valorativas					X	
	Las preguntas están en relación a las variables				X		
	Las preguntas están en relación al tema				X		
1.3. Contenido de las preguntas	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acotado al objeto de investigación				X		
	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación				X		
1.4. Aspecto científico de las preguntas	El texto contiene información que permita encontrar resultados				X		
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden a procesamiento de datos				X		
	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación				X		
	Las preguntas se proyectan a desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área				X		
TOTAL		0	0	0	36	25	61
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							93.45%

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	GERAAN PUTAMARIN
Cédula de ciudadanía	10078031516
Título profesional	MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION, ENFOCO EN LENGUA Y LITERATURA
Años de experiencia profesional	20 AÑOS
Años de experiencia específica en el área	15 AÑOS
Código ORCID si lo dispone	
FECHA DE VALIDACIÓN	21/06/2023

90 a 100% = Válido para aplicar
75 a 89% = Válido después de corregir observaciones
60 a 74% = No válido, necesita mejorar
Menos de 60% = Reformular

FIRMA DEL VALIDADOR

Anexo E. Ficha de Validación Focus Group.



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente. Si desea realizar observaciones puede escribir las en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: "Herramienta h5p para la creación de contenido interactivo orientado al desarrollo de destrezas para la lectura y escritura"

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta				X		
	Uso de signos de puntuación					X	
	Presenta una correcta ortografía			X			
	Presenta escalas valorativas					X	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					X	
	Las preguntas están en relación al tema					X	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.					X	
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.					X	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos					X	
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.				X		
	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.				X		
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					X	
	TOTAL	0	0	3	12	45	60
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							92,31

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

Revisar el objetivo del instrumento "Guía de preguntas del Focus Group".

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	Cristhian Casán
Cédula de ciudadanía	1715959075
Título profesional	Ingeniero Informático
Años de experiencia profesional	22
Años de experiencia específica en el área	15
Código ORCID si lo dispone	https://orcid.org/0000-0001-8044-0333
FECHA DE VALIDACIÓN	19/6/2023

90 a 100% = Válido para aplicar
79 a 89% = Válido después de corregir observaciones
68 a 78% = No válido, necesita mejorar
Menos de 67% = Reformular

FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda

Anexo F. Ficha de Validación Guía de la entrevista a expertos.



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente. Si desea realizar observaciones puede escribir las en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO (focus group y entrevista)

TEMA: "Herramienta h5p para la creación de contenido interactivo orientado al desarrollo de destrezas para la lectura y escritura"

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					X	
	Uso de signos de puntuación					X	
	Presenta una correcta ortografía					X	
	Presenta escalas valorativas			X			
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					X	
	Las preguntas están en relación al tema					X	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.				X		
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.					X	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos					X	
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.					X	
	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					X	
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.				X		
	TOTAL	0	0	3	8	50	61
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							93,85

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

En el cuestionario de entrevista a expertos es necesario expresar que de acuerdo al contenido de las preguntas, los entrevistados deben saber sobre lo que es H5P.

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	Jairo Ricardo Chávez Rosero
Cédula de ciudadanía	040095482
Título profesional	Magister en Planeación Evaluación de la Educación Superior /Magister en Pedagogía de la Lengua y Literatura
Años de experiencia profesional	30 años
Años de experiencia específica en el área	30 años
Código ORCID si lo dispone	https://orcid.org/0000-0001-6203-2916
FECHA DE VALIDACIÓN	19/6/2023

90 a 100% = Válido para aplicar
79 a 89% = Válido después de corregir observaciones
68 a 78% = No válido, necesita mejorar
Menos de 67% = Reformular

FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda

Anexo G. Autorización del padre de familia o representante legal.

AUTORIZACIÓN DEL SEÑOR PADRE DE FAMILIA O REPRESENTANTE LEGAL

Tabacundo, 19 de mayo de 2023.

Yo Elizabeth Ovalchi Formingo representante legal del estudiante David Formingo del Quinto grado/cursó paralelo "A" Autorizo (), No Autorizo () la aplicación del instrumento de recolección de datos para el Trabajo de Investigación denominada "Herramienta H5p para la creación de contenido interactivo orientado al desarrollo de destrezas para lectura y escritura"

Atentamente,



REPRESENTANTE LEGAL

C.I. 0540347204



Anexo H. Aplicación del pre test.



Anexo I. Aplicación del pos test.



Anexo J. Entrevista a expertos.



Anexo K. Aplicación de Focus Group a docentes.



Anexo L. Aplicación de la guía de estrategias metodológicas interactivas con H5P.



Anexo M. Guía de estrategias metodológicas interactivas con H5P.



Anexo N. Matriz de operacionalización.

Variable I- dimensión I

Matriz de Operacionalización de variables						
Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica	Instrumento	Fuente
Dependiente	Lectura	Identificar la idea principal	1.- Lea el siguiente texto y responda.	Encuesta	Cuestionario	Estudiantes del subnivel medio
			<ul style="list-style-type: none"> . QUINTO ¿Cuál es la idea principal del cuento? . SEXTO ¿Cuál es la idea principal de este texto? . SÉPTIMO ¿Cuál es la idea principal de este texto? 			
		Comprensión lectora	2.- Lea el siguiente contenido y responda.			
			<p>NIVEL LITERAL</p> <ul style="list-style-type: none"> . QUINTO ¿Qué llevaban los amigos para ingresar a la casa abandonada? . SEXTO 			

¿Qué encontraron en la selva misteriosa?

. SÉPTIMO

¿Cuáles fueron los desafíos que enfrentaron los exploradores en el camino?

NIVEL INFERENCIAL

. QUINTO

¿Por qué cree que la gente del pueblo decía que la casa abandonada estaba encantada?

. SEXTO

¿Qué crees que motivó a los exploradores a aventurarse en la selva misteriosa?

. SÉPTIMO

¿Qué emoción crees que experimentaron los exploradores al llegar a la cascada?

NIVEL CRÍTICO ANALÍTICO

-
- . QUINTO
¿Crees que fue correcto que el grupo de amigos se haya quedado con el tesoro?
 - . SEXTO
¿Qué precaución considera más importante tomar en cuenta antes de aventurarse en la selva?
 - . SÉPTIMO
¿Crees tú que es correcto aventurarse a un lugar desconocido?

Reconocer 3.- Lea el siguiente texto y determine el
los tipos de tipo de texto al que pertenece.
texto

Inferir 4.- Lea el siguiente texto y responda a la
significados interrogante.

- . QUINTO
¿Qué significa la palabra "enigma" en el contexto del texto?
 - . SEXTO
-

¿Qué significa la palabra “copa” en el contexto del fragmento?

• SÉPTIMO

¿Qué significan las palabras "delantero, mediocampista y defensa" en el contexto del texto?

Escritura	Aplicación de reglas ortográficas	• QUINTO
		5.-Seleccione la palabra en donde se debería ubicar la “h” para que esté escrita correctamente.
		6.-Seleccione la palabra en donde se debería ubicar la “b” para que esté escrita correctamente.
		7.-Seleccione la palabra en donde se debería ubicar la “v” para que esté escrita correctamente.
		• SEXTO
		5.- Seleccione la palabra en donde se debería ubicar la “j” para que esté escrita correctamente.

6.-Seleccione la palabra en donde se debería ubicar la “g” para que esté escrita correctamente.

. SÉPTIMO

5.-Seleccione la palabra en donde se debería ubicar la “c” para que esté escrita correctamente.

6.-Seleccione la palabra en donde se debería ubicar la “s” para que esté escrita correctamente.

7.-Seleccione la palabra en donde se debería ubicar la “z” para que esté escrita correctamente.

Aplicación de
signos de
puntuación

. QUINTO

8. Lea el texto e identifique las palabras que no hacen el uso correcto de la mayúscula.

. SEXTO

7. Seleccione el listado de palabras donde se usa correctamente la tilde.

-
- . SÉPTIMO
 - 8. Seleccionar la oración que usa correctamente la coma.

-
- Sintaxis
- . QUINTO
 - 9.- Lea la oración e identifique el verbo y el adjetivo.
 - . SEXTO
 - 8.-Lea las oraciones y seleccione la que esté escrita correctamente en género, número y persona.
 - . SÉPTIMO
 - 9.- ¿Cuál sería la oración correcta si se cambia el verbo a tiempo pasado simple?

-
- Gramática
- . QUINTO
 - 10.- Complete la siguiente oración con la forma verbal correcta.
 - . SEXTO
-

9.- ¿A qué tipo de palabra según su acentuación corresponde el término *intrigados*?

10.- Ordene la siguiente oración

. SÉPTIMO

10.- ¿Cuál sería el conector idóneo para combinar esas dos oraciones?

Variable II- dimensión I

Matriz de Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica	Instrumento	Fuente
Independiente	Diseño y uso	Experiencia	1. ¿Cuál ha sido su experiencia en la creación de contenido interactivo utilizando la herramienta H5P?	Entrevista	Guía de la entrevista	Expertos en TICS y herramientas educativas
Herramienta H5P para la creación		Personalización	2. ¿Qué características de H5P encuentra más útiles para la creación de contenido interactivo?			

de
contenido
interactivo

- | | |
|-----------------|--|
| Adaptabilidad | 3. ¿Cuáles son los principales beneficios que ha encontrado al utilizar H5P para desarrollar materiales educativos interactivos para la lectura y escritura? |
| Caracterización | 4. ¿Qué consideraciones se debe tomar en cuenta al diseñar contenido interactivo con H5P para garantizar la efectividad en el proceso de aprendizaje? |
| Evaluación | 5. ¿Cómo evalúa la eficacia y el impacto del contenido interactivo creado con H5P en términos de la participación y el aprendizaje de los estudiantes? |
| Accesibilidad | 6. ¿Cuáles han sido las dificultades que ha enfrentado al trabajar con H5P? |
| Interactividad | 7. ¿Qué mejoras le gustaría ver en futuras versiones de la herramienta? |

Variable II- dimensión II

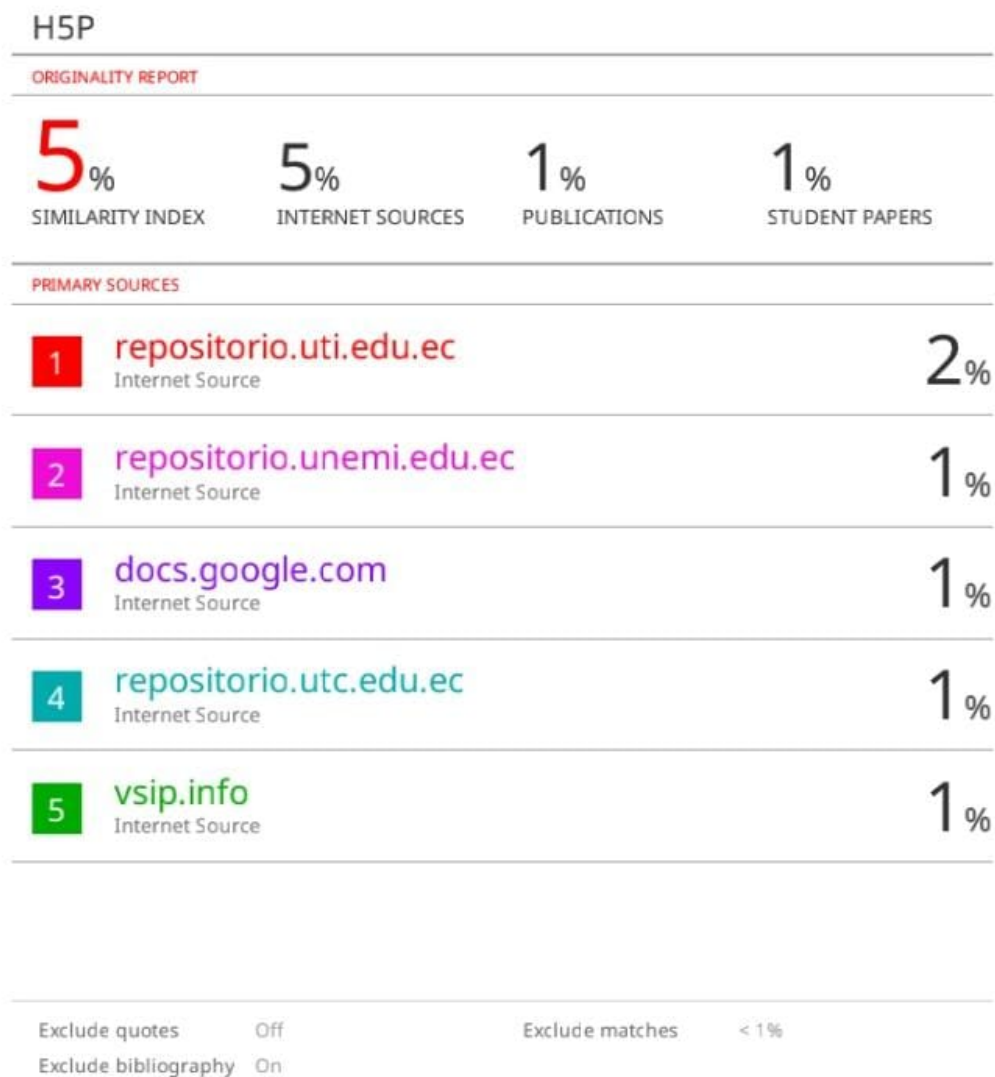
Matriz de Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica	Instrumento	Fuente
Independiente Herramienta H5P para la creación de contenido interactivo	Competencias digitales.	Importancia	1) ¿Qué tan importante es para ustedes el uso de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?	Focus Group	Guía de preguntas	Docentes tutores del subnivel medio de la Escuela Ecuador
		Experiencia	2) ¿Qué conoce sobre la herramienta H5P?			
		3) ¿Cómo describiría su nivel de dominio de esta herramienta?				
		4) ¿Ha utilizado la herramienta H5P para la creación de contenido interactivo? Si es así, explique los tipos de contenidos que ha creado y precise aquellos sobre lectura y escritura.				
		5) ¿Qué otras herramientas digitales usan para crear contenido interactivo?				
	Creación de contenido interactivo.	Caracterización	6) ¿Qué características considera usted que debe tener el contenido interactivo que trate sobre lectura y escritura?			

Evaluación del contenido 7) Al seleccionar el contenido interactivo a utilizar ¿evalúa la calidad del recurso educativo en función de la precisión y alineamiento con el currículo?

Valoración 8) ¿Considera necesario que se fortalezcan los conocimientos de los docentes sobre el manejo de esta herramienta?

Anexo O. Informe de originalidad turnitin.





**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE CENTER**

ABSTRACT- EVALUATION SHEET				
NAME: Jenny Fernanda Toapanta Tipán				
DATE: 26 de abril de 2024				
Topic: "Herramienta H5P para la creación de contenido interactivo orientado al desarrollo de destrezas para la lectura y escritura"				
MARKS AWARDED		QUANTITATIVE AND QUALITATIVE		
VOCABULARY AND WORD USE	Use new learnt vocabulary and precise words related to the topic	Use a little new vocabulary and some appropriate words related to the topic	Use basic vocabulary and simplistic words related to the topic	Limited vocabulary and inadequate words related to the topic
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1 Vera Játiva Edwin Andrés, 5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
WRITING COHESION	Clear and logical progression of ideas and supporting paragraphs.	Adequate progression of ideas and supporting paragraphs.	Some progression of ideas and supporting paragraphs.	Inadequate ideas and supporting paragraphs.
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
ARGUMENT	The message has been communicated very well and identify the type of text	The message has been communicated appropriately and identify the type of text	Some of the message has been communicated and the type of text is little confusing	The message hasn't been communicated and the type of text is inadequate
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
CREATIVITY	Outstanding flow of ideas and events	Good flow of ideas and events	Average flow of ideas and events	Poor flow of ideas and events
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
SCIENTIFIC SUSTAINABILITY	Reasonable, specific and supportable opinion or thesis statement	Minor errors when supporting the thesis statement	Some errors when supporting the thesis statement	Lots of errors when supporting the thesis statement
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
TOTAL/AVERAGE	9 - 10: EXCELLENT 7 - 8,9: GOOD 5 - 6,9: AVERAGE 0 - 4,9: LIMITED		TOTAL 9	



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL
CARCHI FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE
CENTER**

Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o Investigación.

Autor: Jenny Fernanda Toapanta Tipán

Fecha de recepción del abstract: 26 de abril de 2024

Fecha de entrega del informe: 26 de abril de 2024

El presente informe validará la traducción del idioma español al inglés si alcanza un porcentaje de: 9 – 10 Excelente.

Si la traducción no está dentro de los parámetros de 9 – 10, el autor deberá realizar las observaciones presentadas en el ABSTRACT, para su posterior presentación y aprobación.

Observaciones:

Después de realizar la revisión del presente abstract, éste presenta una apropiada traducción sobre el tema planteado en el idioma Inglés. Según los rubrics de evaluación de la traducción en Inglés, ésta alcanza un valor de 9, por lo cual se valida dicho trabajo.

Atentamente



EDISON BOAHERRES
PEÑAFIEL ARCOS

Ing. Edison Peñafiel Arcos MSc
Coordinador del CIDEN